

Lutz Müller, Stadtspiele-Verlag / Dresdner Stadtindianer, Wägnerstraße 13 d, 01309 Dresden	<p><b>Ihr Ansprechpartner:</b> Lutz Müller Telefon: 0351 3101891 Funk: 0179 6696843 Fax: 0351 3179560 E-Mail: lutz.mueller@stadtspiele-verlag.de</p> <p><b>Öffnungszeiten:</b> täglich 8-20 Uhr 28. Oktober 2015</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Presse-Mitteilung Geisterjagd

### Geisterjagd im Großen Garten

#### Einstimmung mit einer grusligen Stadtrundfahrt in der Kinderstraßenbahn

Für den Schwarzen Mann reicht Knoblauch. Gegen den Wasser-Geist hilft der explosive Salz-Trick. Das Medien-Gespens Daddel-Zapp zerschellt mit brennendem Schlüpfers als Rakete auf dem Mond. Und das Stress-Gespens wird mit Wasser-Pischtis eingeweicht, bis es nicht mehr fliegen kann.

Das sind nur einige Methoden, mit denen Kinder von 8 bis 12 seit einigen Wochen im Großen Garten Geister jagen. Angeführt werden sie dabei vom Dresdner Stadtindianer Lutz Müller, den die meisten bisher nur als Kommissar in Verbrecherjagden und Detektiv-Spielen kennen.

Zunächst erfahren die Geisterjäger, dass es ganz normal ist, sich vor Geistern zu fürchten. Denn auch Erwachsene fürchten sich vor ihnen. Dagegen hilft nur Reden. Das nimmt ihnen den Schrecken. Und dann kann man sich über alle Gespenster lustig machen: wie zu Halloween, beim Fasching oder zu Silvester. Oder wie im Großen Garten bei der Geisterjagd. Die bietet dafür reichlich Gelegenheit.

Doch erst einmal ist die Sache ziemlich ernst. Denn die Gespenster haben dem Herrn der Träume die Traumsteine geklaut und sie verhext, damit die Kinder nur noch schlecht träumen und sich endlich wieder vor ihnen fürchten. Das können die Kinder nur verhindern, wenn sie die Steine zurückerobern und ihren bösen Zauber bannen. Dann haben sie wieder schöne Träume und werden wieder mutig. Dafür müssen sie einen Code knacken und die Steine finden.

Leibhaftige Geister gibt es übrigens nicht im Großen Garten. Oder besser: Aus Rücksicht auf besorgte Erwachsene sollte es sie nicht geben. Doch für die Kinder ist es eine große Enttäuschung, wenn sie nicht zeigen können, wie mutig sie schon sind. Alle sind dann meistens doch nicht so mutig. Ein Kind heult fast immer und muss getröstet werden, während sich die Übrigen begeistert auf das Gespens werfen oder lustschreiend fliehen. Wer Tränen vermeiden will, kann den „Leibhaftigen“ auch abwählen. „Zum Glück tut das kaum jemand“, sagt der Häuptling der Stadtindianer. „Denn für 19 von 20 Kindern ist der „echte“ Geist der absolute Höhepunkt.“

Wie bei seinen anderen Spielen kooperiert Müller auch bei der Geisterjagd mit Matthias Stresow von der Kinderstraßenbahn Lottchen. Stresow führt die Kinder bei seiner Stadtrundfahrt in das Grusel-Thema ein und erzählt ihnen neben seinen Stadtgeschichten auch, wovor die Dresdner früher Angst hatten. Etwa, dass sich August der Starke nicht waschen wollte, weil Wasser als gefährlich galt. Oder, dass man früher mit einer schicken Villa in Blasewitz zeigte, dass man auf gar keinen Fall ein „Luuser“ oder „Opfer“ ist. Denn Marken-Klamotten und teure Autos gab es da noch nicht.

**Veranstalter:** Dresdner Stadtindianer

**Zielgruppe:** 3.-6. Klassen, Kindergeburtstage für 8-12jährige

**Teilnehmerzahl:** 8-80

**Ort:** 01219 Dresden, Hauptallee, Großer Garten Dresden, nahe Palais im Großen Garten

**Geokoordinaten:** 51.039141,13.759578

**Dauer:** 3 h

**Kosten:** 7,50 €

**Infos:** Bestellung und Nutzer-Meinungen unter <http://dresdner-stadtindianer.de/>

**Tel.:** 0351 3101891

**Anfahrt:**

Kinderstraßenbahn ab jeder Strb.-Hst., Tel. 4884659

Tram 10 + 13, Hst. Großer Garten, Fußweg 600 m

Tram 1 + 2, Hst. Comeniusplatz, Fußweg 400 m

Tram 9, Hst. Querallee, Fußweg 400 m

Bus 75, Hst. Querallee, Fußweg 400 m

Mit freundlichen Grüßen aus Dresden  
Lutz Müller