



© BELZ

## Die Zerstörung des Stadtbildes von Soest am Ende des Zweiten Weltkriegs und die Stationierung der Belgischen Streitkräfte in Soest

38  
39

Der Koffer thematisiert die Zerstörung des Stadtbildes von Soest und deren historischen Hintergründe am Ende des Zweiten Weltkriegs, weshalb die Zeitspanne von Dezember 1944 bis April 1945 den zentralen Aspekt des erarbeiteten Koffers darstellt.

Beim Öffnen des Koffers fällt als erstes die Zeitleiste im Deckel auf, welche eine zeitliche Orientierung für die Zielgruppe darstellen soll. Die einzelnen zeitlichen Ereignisse sind durch einen roten Faden miteinander verbunden, welcher das Zusammenhängen der Kriegereignisse in Soest veranschaulichen soll und als Symbol für Blut und Tod steht, da in Soest mehr als 1300 Menschen im Zweiten Weltkrieg gestorben sind. Es ist ebenfalls eine zerrissene Osterserviette zu finden, da das Kriegsende in Soest im Jahre 1945 mit Ostern zusammenfiel. Auf dem Unterteil des Koffers befindet sich eine Holzplatte, worauf der Stadtplan von Soest abgebildet ist. Auf diesem sind ausgewählte Orte markiert, welche sich im Memoryspiel und auf der Kofferoberfläche, sowie auf den farblich hinterlegten Fotos wiederfinden. Eine kleine Legofigur kann von Ort zu Ort versetzt werden und gibt den Zielpersonen die Möglichkeit durch Soest zu reisen. Zur groben Orientierung liegt ebenfalls eine Deutschlandkarte bei, auf welcher die Stadt Soest markiert ist, sodass das Publikum erkennt, wo sich die Stadt befindet.

Auf der Rückseite der Fotos befinden sich Informationen zu den jeweiligen Orten, welche auch für das Memoryspiel von Bedeutung sind.

Im Fotoalbum werden ausgewählte Fotos präsentiert, welche als eigenständiges Material benutzt werden können, hierzu muss die Zielgruppe keine besonderen Sprachkenntnisse aufweisen. Diese Fotos sind chronologisch sortiert und geben einen Ausblick auf die Nachkriegszeit und die Stationierung der Belgier in Soest. Auf den Rückseiten der Fotos befinden sich kurze Textpassagen, welche historische Informationen dazu geben.

Der sich im Koffer befindende Personalausweis gehört Heinz Krausch, dem sowohl Orden als auch die Kappe von den belgischen Streitkräften übergeben wurde. Auf dem Boden des Koffers befinden sich zwei Schatullen, in denen jeweils ein Orden aus der Zeit der Stationierung der Belgischen Streitkräfte in Soest vorhanden ist. Diese Exponate sind zur haptischen Nutzung gedacht.

Um die Zielgruppe spielerisch einbeziehen zu können, wurde ein Memoryspiel in Verbindung mit einem Frage- und Antwortspiel erstellt. Hierbei kann die Zielgruppe ihr erarbeitetes Wissen überprüfen und gegebenenfalls Wissenslücken schließen. Das Memoryspiel ist in

der Weise aufgebaut, dass immer abwechselnd zwei Karten aufgedeckt werden mit dem Ziel, eine passende Frage- Antwortkonstellation zu finden.

Anhand der verschiedenen Materialien soll das Publikum mit einem wichtigen Ausschnitt der Stadtgeschichte von Soest und der Präsenz der Belgischen Streitkräfte in Deutschland konfrontiert werden und Einblicke in die Geschehnisse bekommen. Aus der Sicht von Heinz Krausch wird die Situation dargestellt und es wird ebenfalls ein Ausblick auf die Nachkriegszeit gegeben, welche in Soest vor allem durch die Belgier geprägt wurde.

Unserer Meinung nach ist der Museumskoffer eine gute Möglichkeit sich mit einem unbekanntem Thema auseinander zu setzen. Durch das Zusammenspiel aller erwähnten Einheiten wird eine bestmögliche Auseinandersetzung mit dem Koffer bzw. seiner Thematik ermöglicht.





© BELZ

## La destruction du paysage urbain de Soest à la fin de la Seconde Guerre mondiale et le cantonnement de l'Armée belge d'Occupation à Soest

40  
41

La valise a pour thème la destruction du paysage urbain de la ville de Soest à la fin de la Seconde Guerre mondiale. C'est donc la période de temps entre décembre 1944 et avril 1945 qui est principalement prise en considération dans la valise.

En ouvrant la valise, la ligne du temps qui se trouve dans le couvercle saute tout d'abord aux yeux et doit servir d'orientation temporelle pour le public. Tous les événements représentés sont reliés et mis en rapport par un fil rouge symbolisant le sang et la mort, puisque plus de 1300 personnes sont mortes pendant la Seconde Guerre mondiale, à Soest. La serviette de Pâques déchirée symbolise la fin de la guerre dans la ville, dont la date coïncide avec la fête de Pâques. Sur la base de la valise se trouve un panneau de bois sur lequel le plan de la ville est illustré. Sur ce plan, le visiteur peut voir des lieux sélectionnés qu'il retrouvera dans le jeu de memory, sur la surface externe de la valise ainsi que sur les photos déposées dans la valise. Au verso de celles-ci, des notices informatives guident le visiteur. Elles ont aussi une importance pour le jeu de memory. Un petit personnage LEGO peut être déplacé d'un lieu à un autre sur le plan, de manière à donner aux visiteurs l'impression de voyager dans Soest. Pour permettre de s'orienter, une carte de l'Allemagne est également disponible. La ville de Soest y est

indiquée afin que les visiteurs puissent la situer. Les photos qui se trouvent dans l'album photo, peuvent être utilisées de manière autonome. Pour cela, le visiteur n'a pas besoin de connaissances linguistiques spécifiques. Les photos sont triées dans un ordre chronologique et donnent un aperçu des années d'après-guerre et du déploiement des Belges à Soest. Au verso des photos, des passages fournissent des informations historiques.

La carte d'identité dans la valise est celle d'Heinz Krausch. Celui-ci a reçu une décoration militaire ainsi que le képi des Forces Belges en Allemagne (FBA). C'est son point de vue qui guide les visiteurs dans la valise. Dans le fond de la valise se trouvent deux boîtes ; dans chacune d'elles est placée une décoration militaire datant de la période du déploiement des FBA à Soest. Ces objets d'exposition peuvent être observés et touchés. Pour pouvoir amener le visiteur au thème de manière ludique, un jeu de memory a été créé en combinaison avec un jeu de questions-réponses. Le visiteur peut donc vérifier ses connaissances ou, si nécessaire, combler ses lacunes. Dans ce jeu, les joueurs étalent toutes les cartes face cachée sur la table et doivent retrouver les paires de question-réponse en retournant, chacun à leur tour, deux cartes.

Le but recherché par la valise est la confrontation des visiteurs à une période importante de l'histoire de la ville de Soest ainsi qu'à la présence des Forces Belges en Allemagne. La situation est présentée du point de vue d'Heinz Krausch. Un regard est également jeté sur les années d'après-guerre, qui étaient particulièrement marquées, à Soest, par la présence belge.

Selon nous, le Musée-Valise offre un aperçu sur un sujet inconnu. L'interaction de toutes les unités mentionnées permet aux visiteurs d'approcher au mieux la valise et sa thématique.





© BELZ

## De vernieling van het stadsbeeld van Soest aan het einde van de Tweede Wereldoorlog en de stationering van Belgische troepen in Soest

42  
43

Het thema van deze koffer beslaat de periode van 1944 tot april 1945 en behandelt de vernieling van Soest aan het einde van de Tweede Wereldoorlog. Daarom beslaat de koffer de periode van december 1944 tot april 1945.

Bij het openen van de koffer valt onmiddellijk de tijdslijn in het deksel op die voor chronologische oriëntatie zorgt. De verschillende gebeurtenissen zijn door een rode draad met elkaar verbonden. Deze draad verduidelijkt niet alleen hoe de oorlogsgebeurtenissen in Soest met elkaar samenhangen, maar symboliseert bovendien ook het bloed en de dood van de meer dan 1.300 mensen die in Soest tijdens de oorlog zijn gestorven. In de koffer vindt men ook een gescheurd serviette met paasmotief omdat de oorlog voor Soest rond Pasen eindigde. Op de bodem van de koffer ligt een houten plaat waarop een stadsplan van Soest is afgebeeld. Op dit plan ziet men bijzondere plaatsen die niet alleen hier, maar ook in het memoryspel, op de buitenkant van de koffer en op de kleurenfoto's te zien zijn. Een klein legomannetje kan van de ene plaats naar de andere wandelen zodat ook de bezoeker door Soest kan reizen. Op een grote kaart van Duitsland kan hij/zij tenslotte zien waar zich Soest precies bevindt. Op de achterkant van de foto's staat extra informatie over de afgebeelde plaatsen, die tenslotte ook bij het memoryspel te pas komt.

In het fotoalbum komen uitgeselecteerde foto's aan bod die door iedereen kunnen worden gebruikt. De doelgroep moet daarvoor niet bepaalde talen beheersen. De foto's zijn chronologisch gesorteerd en blikken vooruit op de tijd na de oorlog en de stationering van de Belgische strijdkrachten in Soest. Op de achterkant van de foto's staan korte zinsneden met bijkomende historische informatie.

De identiteitskaart in de koffer is van Heinz Krausch die buiten de medaille ook de kepie van Belgische soldaten kreeg. Op de bodem van de koffer liggen twee houten kistjes waarin zich telkens een medaille uit de tijd van de Belgische soldaten in Soest bevindt. Deze tentoonstellingsobjecten zijn bedoeld om te worden aangeraakt.

Om de doelgroep spelenderwijs te betrekken, werd een memoryspel gecreëerd dat met een vragen- en antwoordspel samenhangt. Met dit spel kan de doelgroep zijn verzamelde kennis testen en waar nodig lacunes sluiten. Het memoryspel is zo opgebouwd dat afwisselend twee kaarten worden getoond om aan de hand van die kaarten passende vragen en antwoorden te zoeken.

De verschillende materialen confronteren de bezoekers niet alleen met een belangrijke epi-

sode uit de stadsgeschiedenis van Soest, maar ook met de aanwezigheid van de Belgische strijdkrachten in Duitsland. Op die manier ontstaat een beter inzicht in de gebeurtenissen. De algemene situatie wordt vanuit het perspectief van Heinz Krausch voorgesteld. Bovendien is er ook een vooruitblik op de tijd na de oorlog, een tijd die vooral door de Belgen werd vormgegeven.

Naar onze mening is de museumkoffer een goede methode om een onbekend thema te leren kennen. Het samenspel van de verschillende componenten maakt een optimale omgang met de koffer en met het thema van de koffer mogelijk.