

ÖFFNUNGSZEITEN

9. April und 4. Mai: 19 – 21 Uhr

1. April – 14. Juni und 16. August – 30. September:
Sonntags 13 -16 Uhr

15. Juni – 15. August:
Samstag – Sonntag 13 – 16 Uhr

Besuche ausserhalb der oben erwähnten
Öffnungszeiten nach Absprache Tel.: 86 52 24 99

OPENING HOURS

9 April and 4 May: 7 pm – 9 pm

1 April – 14 June and 16 August – 30 September:
Sundays 1 pm – 4 pm

15 June – 15 August:
Saturday – Sunday 1 pm – 4 pm

Visits outside normal opening hours
can be arranged on Tel. 86 52 24 99

ÅBNINGSTIDER

9. april og 4. maj: kl. 19-21

1. april-14. juni og 16. august-30. september:
søndage kl. 13-16

15. juni-15. august:
lørdag og søndag: kl. 13-16

Besøg uden for fast åbningstid kan aftales
på tlf. 86 52 24 99



Skanderborg Bunkerne

Kindlersvej 6
DK-8660 Skanderborg

tlf. 86 52 24 99
info@skanderborgmuseum.dk
www.skanderborgmuseum.dk

SKANDERBORG MUSEUM

Skanderborg Bunkerne er en afdeling af Skanderborg Museum.
Museet omfatter fem museer og seks arkiver. Den samlede
administration ligger Adelgade 5, 8660 Skanderborg.

SKANDERBORG BUNKERNE

THE SKANDERBORG
BUNKERS

DIE SKANDERBORG
BUNKER



I bøgeskoven ved Skanderborg findes der spor efter det tyske Luftwaffes danske hovedkvarter fra 2. verdenskrig. Der er branddamme og træhuse, svage spor i skovbunden efter mandskabsbarakker og flyverskjul. Der er også fire bunkere, hvoraf to idag er indrettet for besøgende, kaldet Skanderborg Bunkerne. Her formidles den spændende del af besættelsestidens historie omkring Skanderborg.

Museumsudstillingerne, indrettet i autentiske omgivelser, er opdelt i to afdelinger. I den ene fortælles der om besættelsestiden i Skanderborg og i Danmark med fokus på emner som samarbejdspolitik, dagligdag, modstand og befrielse. I den anden vises bunkerbyggeriet, Luftwaffes aktiviteter, våbensamling og billeder og lydclip om flygtningelejren Sølund.

Et klenodie i udstillingen er et af de få eksemplarer af den tophemmelige kodemaskine ENIGMA, der blev anvendt af de tyske styrker. Koden blev antaget for umulig at knække, men det lykkedes for englænderne, og som følge heraf blev 2. Verdenskrig væsentligt forkortet. Besøgende har mulighed for at skrive kodede meddelelser på en ENIGMA simulator.

Die Ausstellung des Museums über die Besetzung Dänemarks wird in authentischer Umgebung in zwei deutschen Bunkern gezeigt, die gegen Ende des Krieges als die administrative Kommandozentrale der Luftwaffe in Dänemark dienten. In einem der Bunker wird generell über die Besetzung von Skanderborg und Dänemark erzählt, mit Fokus auf Themen wie Kooperationspolitik, Alltag, Widerstand und Befreiung.

Im anderen Bunker sieht man den Bunkerbau, die Aktivitäten der Luftwaffe und eine Waffensammlung, und in Laut und Bilder wird über das Flüchtlingslager Sølund erzählt.

Ein Kleinod der Ausstellung ist eins der ganz wenigen Exemplare der streng geheimen Chiffremaschine ENIGMA, die von den deutschen Streitkräften verwendet wurde. Der Kode wurde als unknackbar angenommen, aber trotzdem gelang es den Engländern, ihn zu knacken, und somit wurde der 2. Weltkrieg wesentlich verkürzt.

Besucher der Ausstellung haben die Möglichkeit, verschlüsselte Nachrichten auf einem ENIGMA Simulator zu schreiben.

Amongst the trees of Skanderborg Forest the remains of the German air force headquarters in Denmark during World War II can be found. There are emergency water tanks and wooden houses and vague traces of barracks. There are also four bunkers, of which the two are adapted into museum exhibitions.

The museum's exhibitions are divided into two themes: In one, the subject is the period of the German occupation in Skanderborg as well as in all of Denmark, with focus on the collaboration politics, daily life, resistance, and the Liberation. In the other bunker, the exhibition topics are bunker construction, Luftwaffe activities, and a weapons collection, as well as the story of the refugee camp Sølund.

The gem of the exhibition is one of the few top-secret ENIGMA code machines used by the German military forces. The code was considered unbreakable, but the English succeeded in cracking it, and as a result, World War II was shortened considerably. Visitors will have the possibility to write coded messages on an ENIGMA simulator.

