



	Vorwort	4
1	Seid begrüßet, Fremdlinge!	5
2	Wehrhaftes Eigenheim	6 - 7
3	Mini-Pappenburg	8 - 10
4	Bequem und warm ist anders!	11
5	Wer macht was?	12
6	Der Feind zu Gast	13 - 14
7	Auskommen mit dem Einkommen	15 - 17
8	Dunkle und kalte Zeiten	18 - 19
9	Von Kunst, Klatsch und Klau	20 - 21
10	Notker, der Stoffhändler	22 - 23
11	Gesinde – kein Gesindel	24 - 25
12	Reparaturteams vor Ort	26
13	Der ru(h)mreiche Herrscher	27
14	Nix Auslaufschutz	28
15	Freier Ablauf	29
16	Nix Designermode	30
17	Tand zum Spielen	31
18	Ich bestimme über mich	32
19	Keine überflüssige Bildung	33 - 35
20	Karriereleiter zum Ritter	36 - 38
21	Rüstung gegen Lösegeld	39
22	Jagdfieber	40
23	Von guoter Spiese	41 - 43
24	Benimmregeln bei Ritters	44
25	Dürftige Körperpflege	45 - 46
26	Minnegesang	47
27	Ab ins Kloster	48
28	Ritterlicher Frust	49 - 51
29	Mittelalter-Burgen-Quiz	52 - 55

1. Seid begrüßt, Fremdlinge!



Seid begrüßt im Mittelalter!

Seid begrüßt, Fremdlinge! Tretet ein in die spannende Welt des **Mittelalters**, die Zeit der Burgen, Ritter, Straßenräuber und Bauernkaten.

Lasset uns sehen, wie sich das Leben der braven Leut' auf einer Burg von **Anno Domini 500 bis Anno Domini 1500** zugetragen hat.

Sehet euch sogleich das Abbild meiner wohlgeformten Gestalt an. **Rumold** werde ich genannt. Mein Alter wird mit **sechzehn Wintern** bemessen.

Ich bin des Lesens und Schreibens und der lateinischen Sprache mächtig. Mein Burgherr hat mich als seinen Chronisten dessenhalber auserkoren, euch Fremdlingen gar treffliche Dinge über das **Leben auf der Burg Grafenstein** kunt zu tun.

Sehet also fleißig, was ich euch mit der gespitzten Gänsefeder und Tinte auf die Pergamentseiten schrieb.

Löset die gestellten Aufgaben mit Fleiß und inniglicher Ruhe, auf dass ihr euer Wissen über das Leben auf einer Burg vermehret.



Aufgabe 1: *Nimm Farbe zur Hand und male mein Abbild aus.*



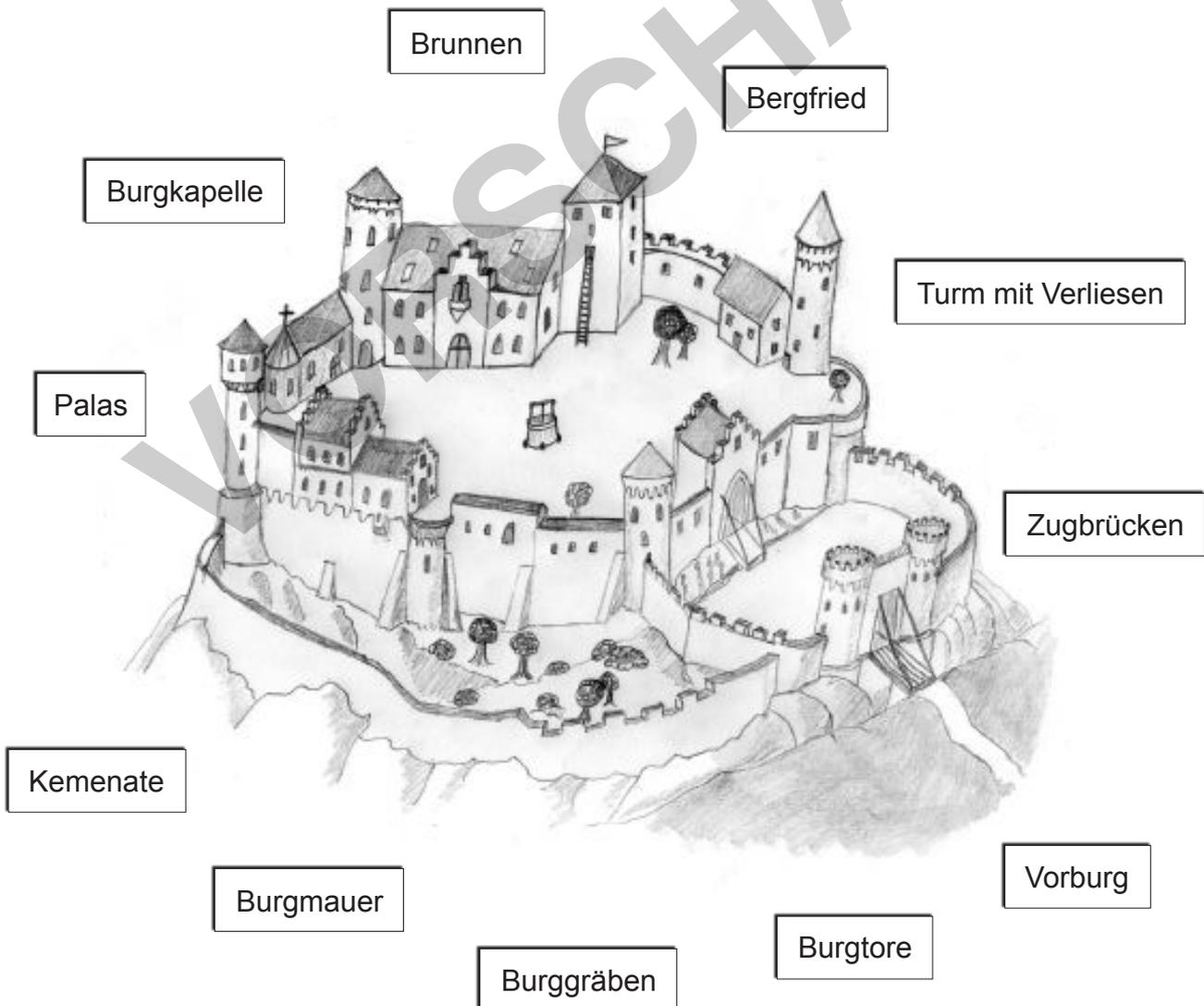
2. Wehrhaftes Eigenheim

Unsere Burg gehört dem **Ritter Anno von Grafenstein**.

Sie bietet uns sicheren Schutz vor Feinden. Die meisten Burgen wurden auf einen Berg gebaut. So kann man die Feinde schon von weitem sehen. Sie haben auch den Nachteil, vor einem Angriff erst einmal den Berg erklimmen zu müssen. Das kostet Kraft und schwächt sie für den Angriff.



Aufgabe 1: Verbinde die Begriffe mit den passenden Bauteilen der Burg.





5. Wer macht was?

Auf unserer Burg Grafenstein leben allerhand Menschen. Der Burgherr und die Burgherrin haben einen großen Hofstaat, zu dem viele vermehrte Adelige und unverheiratete Verwandte gehören. Sie leben auf Kosten von Ritter Anno und „fressen“ sich bei ihm durch. Dann gibt es noch Soldaten, die unsere Burg bewachen, die Handwerker in der Vorburg und die Bediensteten (Gesinde).



Aufgabe 1: Hier werden einige wichtige Personen und ihre Tätigkeiten in der Burg vorgestellt. Ordne die Person durch Verbindungsstriche ihrer Tätigkeit zu.

Ritter

Burgherrin

Burgherr

Hofmeister

Kämmerer



A

Ich beaufsichtige das Gesinde und gebe ihm Anweisungen, was zu tun ist. Ich vertrete den Burgherrn, wenn er im Krieg ist und treffe für ihn die Entscheidungen.

D

Ich kontrolliere die richtige Speisenfolge bei Festessen. Ich kontrolliere das Benehmen der Gäste bei Festessen. Ich lege die Sitzordnung beim Festessen nach dem Rang der Gäste fest.

C

Ich bewache mit anderen die Burg. Dem Grafen und seiner Familie stehe ich rund um die Uhr zur Verfügung. Ich ziehe mit meinem Grafen und einer ganzen Armee in den Krieg.

B

Ich kontrolliere die Einkünfte aus dem Verkauf von Vieh, der Ernte und des Holzes im Wald. Ich spreche Recht bei meinen Bauern. Ich kontrolliere die Steuerzahlungen von den Händlern.

E

Ich kümmere mich um die Gewänder und die Rüstung des Grafen. Ich verwalte das Geld meines Grafen. Ich schreibe die Einnahmen und Ausgaben in ein Buch.

10. Notker, der Stoffhändler



Aufgabe 3: Zeichne die Strecke in der Karte ein, die Notker gereist ist.

München nach Würzburg
über: Augsburg, Ingolstadt, Fürth, Bamberg

Notker, der Stoffhändler, kaufte seine kostbarsten Stoffe in weit entfernten Ländern ein. Manchmal verlor er eine Ladung durch Unwetter oder Straßenräuber. Als die Überfälle immer schlimmer wurden, trafen sich die Händler an Sammelplätzen und zogen in einer Karawane los. Sie bezahlten Bewaffnete, die sie begleiteten. Es gab keine Wegweiser, um die Reiserouten zu finden. Man orientierte sich an der Lage von Städten, Flüssen, Burgen, Klöstern, dem Sonnenstand und den Berichten anderer Reisender.



Aufgabe 4: Notker unternahm die folgenden Reisen, um Waren einzukaufen. Rechne aus, wie lange er bei gutem Wetter jeweils nur für die Hinreise brauchte.

a	von Nürnberg nach Athen (Griechenland)	2550 km	Tage
b	von Nürnberg nach Nowgorod (Russland)	1980 km	Tage
c	von Köln nach Lissabon (Portugal)	2250 km	Tage
d	von Köln nach Neapel (Italien)	1920 km	Tage

Graf Anno hält eine Schafherde auf seinem Land. Die abgeschorene Wolle verkauft er nach Flandern. Dort gibt es die besten Weber, die bessere Stoffe als deutsche Weber herstellen. Die Stoffe sind teuer. Hinzu kommen die hohen Transportkosten für den Käufer.



Aufgabe 5: Graf Anno hatte eine Idee. Schreibe einen Sachtext mithilfe der Stichwörter in dein Heft.



Kein Verkauf der Wolle – Weberei einrichten – Siedlung – kleine Häuser bauen
– Flandern – Weber mit Familien holen – guter Lohn – keine Transportkosten –
Stoffe verkaufen – Einnahmequelle

13. Der ru(h)mreiche Herrscher



Wie ihr schon wisst, heie ich **Rumold** und bin der Chronist des Burggrafen Anno. Ich erzhle euch etwas ber die **Kindheit im Mittelalter**, denn Kinder gibt es genug auf unserer Burg. Es werden viele Kinder geboren und das ist auch gut so, denn von 100 geborenen Suglingen starben 33. Es gibt eben kaum Medikamente und die Sauberkeit (Hygiene) ist jammervoll. Man lsst die Kinder gleich nach der Geburt taufen. Man glaubt, dass ein Kind so eher am Leben bleibt. Ungetaufte Kinder sollen auch von Feen geraubt werden – mittelalterliches Kidnapping! Ich wurde auf den Namen **Rumold** getauft. Der Name ist zusammengesetzt aus **hruom = der Ruhm** und **waltan = der Herrscher**.



Richtige **Nachnamen** gab es noch nicht. Die Mitglieder einer Familie oder Sippschaft bekamen **gleiche Namensteile**, die dem Vornamen voran gestellt wurden wie in Rumolds Sippe: **Dagobert, Dagobald, Dagobrand**.



Aufgabe 1: a) *Wie ist der Sippename von Rumold?* _____

b) *Erfinde fr deine Familie Sippennamen. Benutze einen Teil des Vornamens und einen Teil des Nachnamens. (z.B. Anna Mller/Mllanna).*



c) *In der Liste stehen Wortteile, die in Namen verwendet werden. Erfinde mindestens 10 Vornamen. Schreibe die Bedeutung zu jedem Namen. Schreibe ins Heft.*

Beispiel: Isanharti – der Eisenharte

harti – hart	gar – Speer
bero – Br	dago – gut
wini – Freund	fridu – Friede
mari – berhmt	degan – Held
brand – Schwert	ignis – Feuer
burg – Schutz	runa – Zauber
irmin – Erde	lind – weich
hiltja – Kampf	isan – Eisen
trud – Kraft	rad – froh
mili – lieb	rano - frh

d) Was bedeutet dein Vorname?

Die Schlage in einem Buch fr Vornamen oder



zur Vollversion

20. Karriereleiter zum Ritter



- 1 Wie alt war Drago, als er zur Burg Langenfeld kam? Er war _____ Jahre alt.
- 2 Wie viele Jahre dauerte die Ausbildung als Page? Er war _____ Jahre alt.
- 3 Wann erfolgte Dragos Ernennung zum Knappen? Im Jahr _____
- 4 Wie alt war Drago bei der Ernennung zum Knappen? Er war _____ Jahre alt.
- 5 Welchem Ritter diente Drago? _____
- 6 Wie alt war Gero bei der Schwertleite? Er war _____ Jahre alt.

Als Ritter trug Drago eine Rüstung, die den ganzen Körper bedeckte. Sie kostete so viel wie 40 Milchkühe. Nur reiche Ritter konnten sich so eine Rüstung leisten. Die Rüstung gab zwar guten Schutz im Kampf, machte Drago aber fast bewegungsunfähig. Sein Knappe musste ihn aufs Pferd hieven. Wenn Drago herunterfiel, musste ihm sein Knappe wieder hoch helfen. Schwerstarbeit!



Aufgabe 2: Ziehe Verbindungslinien von den Begriffen zu den Teilen der Rüstung.

