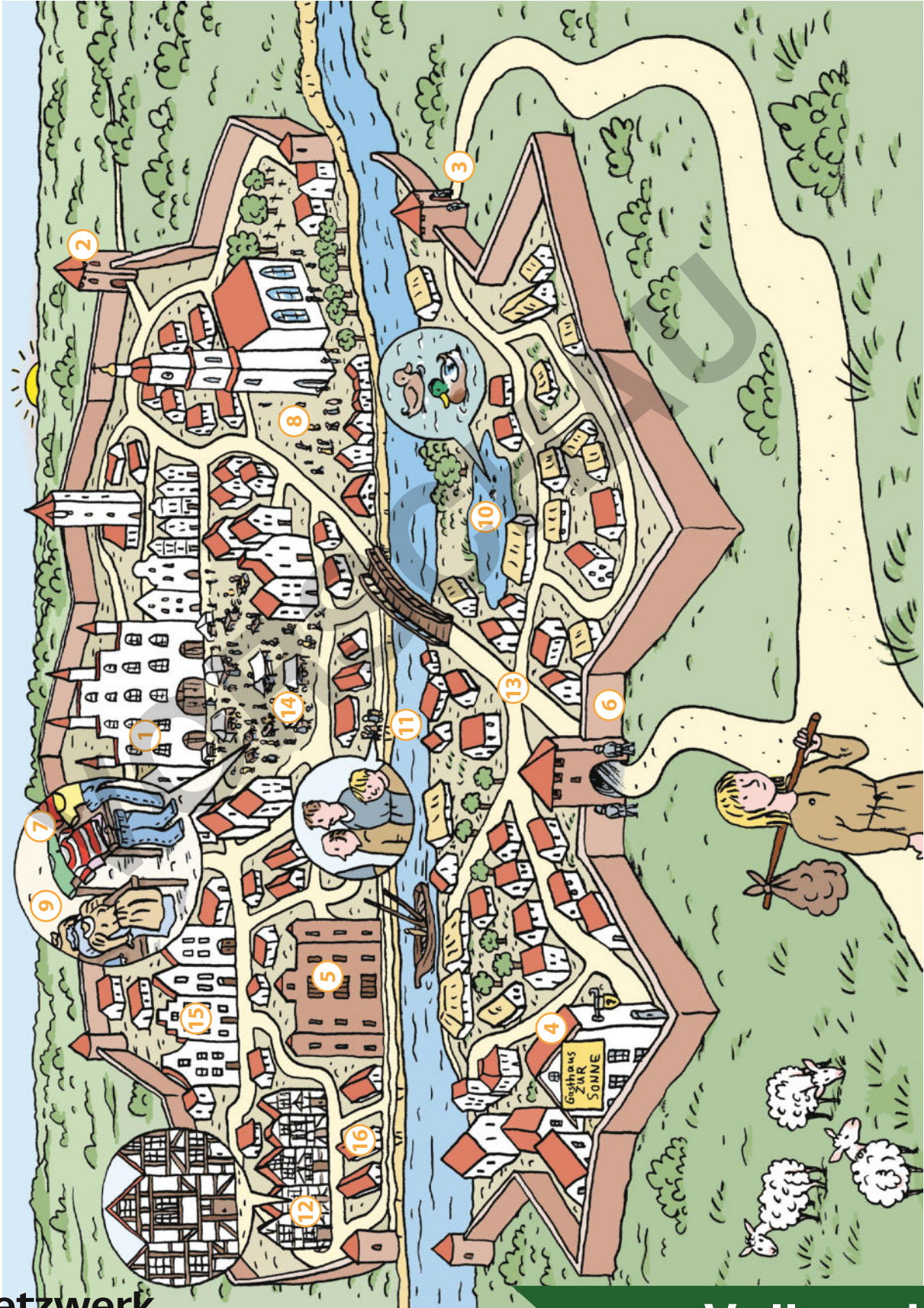


~ Das Hochmittelalter ~

~ Ein neues Leben in der Stadt – Lesespurkarte ~



Das Hochmittelalter:

Ein neues Leben in der Stadt – Lesespurgeschichte (1)

Da ist die Stadt! Grant staunt. So viele Häuser hat er noch nie gesehen! Er kommt aus einem Dorf und soll bei seinem Onkel (oder Ohm, wie es früher hieß) Ludwig in die Schneiderlehre gehen. Doch wie soll Grant seinen Ohm Ludwig finden? Zunächst muss er durch das Stadttor, das ihm am nächsten liegt. Die Wachen haben es jetzt am Morgen gerade geöffnet. Finde das Tor auf der Lesespurkarte und starte bei dieser Station mit dem Lesen!

| | |
|----|---|
| 1 | Dieses prächtige Gebäude ist das Rathaus. Grant und sein Onkel werden es wohl leider nie betreten. Doch der Junge ist auf dem richtigen Weg. Weiter geht es an einem dunklen, breiten Gebäude vorbei, das Grant niemals von innen sehen will: den Schuldturm! |
| 2 | Von diesem Wachturm aus können die Wachen jeden Winkel der Mauer sehen. Grant muss an einem anderen Turm vorbei. Suche weiter! |
| 3 | Dieses Tor liegt nah am Fluss, ist aber zu weit weg für Grant. Finde ein anderes! |
| 4 | Grant kommt zum Gasthaus „Zur Sonne“. Hier ist er falsch. Er muss die Straße in Richtung der echten Sonne nehmen! |
| 5 | Der Schuldturm ist ein Gefängnis für Leute, die ihre Schulden nicht bezahlen. Gruselig sieht er aus! Grant geht schnell weiter. Das Haus seines Onkels ist nicht mehr weit. Es steht in einer Gasse voller Fachwerkhäuser. |
| 6 | Die Wachen am Tor blicken Grant misstrauisch an. „Was willst du in der Stadt, Bengel?“, fragt einer der Männer. „Ich gehe zu meinem Ohm in die Schneiderlehre“, erklärt Grant. Nun darf er weiter und nimmt die Straße, die in Richtung der aufgehenden Sonne führt. Begleite Grant auf seinem Weg. |
| 7 | Nein, Jeans und T-Shirts haben die Menschen im Mittelalter nicht getragen. Suche den richtigen Schneider! |
| 8 | Auf dem Platz vor der Kirche, der nicht sehr groß ist, eilen Gläubige zur Morgenmesse. Finde den größten Platz der Stadt. |
| 9 | Auf dem Markt fragt Grant den Schneider nach seinem Ohm. „Er ist oft am Wasser, das für die Stadt sehr wichtig ist“, sagt der Mann. Finde den Ort! |
| 10 | An diesem Tümpel ist Schneider Ludwig nicht. Suche ein anderes Gewässer. |
| 11 | Richtig, der Fluss ist für die Stadt sehr wichtig, er ist Verkehrsweg und Waschanlage. Doch der Ohm ist nicht hier. Um ihn zu finden, muss Grant an einem großen und prächtigen Haus vorbeigehen. |
| 12 | Ja, in diesem Fachwerkhaus wohnt Ohm Ludwig! Nun beginnt es also: Grants neues Leben in der Stadt! ENDE |

| | |
|----|---|
| 13 | Die Sonne scheint Grant ins Gesicht, während er die Straße entlangläuft. Menschen balancieren über Trittsteine. Ein Schwein wühlt im Dreck. So viel Trubel! Sicherlich ist es auf dem größten Platz der Stadt, zu dem Grant jetzt geht, noch voller! |
| 14 | Grant erreicht den Marktplatz, den größten Platz der Stadt. Hier bieten Bauern aus der Umgebung ihre Waren an: Korn, Rüben, Erbsen und vieles mehr. Schweine und Schafe grunzen und blöken vor sich hin. Auch ein Schneider verkauft hier Kleidung. Grant will ihn fragen, ob er Ohm Ludwig kennt. Finde den Schneider! |
| 15 | Häuser aus Stein oder Putz sind viel teurer als Fachwerk. Das kann sich ein Schneider nicht leisten. Suche weiter! |
| 16 | Dieses Gebäude dient als Lagerhaus. Suche weiter! |

Meine Lesespur:

| | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

VORSCHAU

Das Hochmittelalter:

Ein neues Leben in der Stadt – Lesespurgeschichte (2)

Die Stadt, da liegt sie! Grant staunt. So viele Mauern und Häuser hat er noch nie auf einem Haufen gesehen! Er kommt aus einem kleinen Dorf. Nun soll er bei seinem Onkel (oder Ohm, wie es früher hieß), dem Schneider Ludwig, in die Lehre gehen. Das ist Grants große Chance auf ein besseres Leben.

Doch wie soll Grant seinen Ohm Ludwig in der Stadt finden? Zunächst muss er durch das Stadttor gehen, das ihm am nächsten liegt. Die Wachen haben es jetzt am Morgen gerade erst geöffnet. Finde das Tor auf der Lesespurkarte und starte bei dieser Station mit dem Lesen!

| | |
|----|--|
| 1 | Dieses prächtige Gebäude ist das Rathaus. Die hohen Herren beraten hier über die Geschicke der Stadt. Grant und sein Onkel werden dieses Haus wohl niemals betreten dürfen. Doch der Junge ist auf dem richtigen Weg zum Haus von Schneider Ludwig. Weiter geht es an einem dunklen, breiten Gebäude vorbei, das Grant auf keinen Fall von innen sehen will: den Schuldturm! |
| 2 | Dieser Turm ist ein Wachturm in der Stadtmauer. Von hier aus können die Wachen jeden Winkel der Mauer sehen. Grant muss aber an einem anderen Turm vorbei. Suche weiter! |
| 3 | Dieses Tor liegt zwar nah am Fluss, ist aber zu weit weg für Grant. Finde ein anderes! |
| 4 | Grant kommt am Gasthaus „Zur Sonne“ vorbei. Hier ist er falsch, das weiß er. Er muss die Straße in Richtung der echten Sonne nehmen! |
| 5 | Ein Schauer läuft Grant über den Rücken, als er am Schuldturm vorbeigeht. Dieser Turm ist ein Gefängnis für diejenigen Städter, die ihre Schulden nicht bezahlen können. Gruselig sieht er aus! Grant nimmt sich vor, niemals zu viel Geld auszugeben. Er wird bei Ohm Ludwig neben einem Schlafplatz und Essen so wieso kaum etwas verdienen. Das Haus seines Onkels ist nun nicht mehr weit. Es steht in einer Gasse, in der sich Fachwerkhäuser dicht aneinanderreihen. |
| 6 | Die Wachen am Tor blicken Grant misstrauisch an. „Was willst du in der Stadt, Bengel?“, fragt einer der Männer. „Armes Gesindel wie dich brauchen wir hier nicht.“ „Ich gehe zu meinem Ohm in die Schneiderlehre“, erklärt Grant. Nun darf er passieren. Von hier aus muss er die Straße nehmen, die in Richtung der aufgehenden Sonne verläuft. Begleite ihn auf seinem Weg. |
| 7 | Nein, Jeans und T-Shirts haben die Menschen im Mittelalter nicht getragen. Suche den richtigen Schneider! |
| 8 | Auf dem Platz vor der Kirche, der nicht sehr groß ist, eilen Gläubige zur Morgenmesse. Sie hoffen, dass sie nach dem Tod aus der Hölle gerettet werden, wenn sie oft beten. Finde den größten Platz der Stadt. |
| 9 | Der Schneider bietet auf dem Markt Umhänge, Kleider und Kopfbedeckungen an. Grant fragt ihn nach seinem Ohm. „Schneider Ludwig trifft man oft am Wasser an, das für die Stadt sehr wichtig ist“, sagt der Mann. Finde den Ort! |
| 10 | Dieser Tümpel hat für die Stadt keine allzu große Bedeutung. Hier schwimmen nur ein paar Enten und manche Städter führen Gänse oder Schafe zum Trinken hierher. Suche ein anderes Gewässer. |
| 11 | Richtig, der Fluss ist für die Stadt sehr wichtig, er ist Verkehrsweg und Waschanlage. Man kann mit dem Boot darauf fahren. Abfälle werden vom Wasser fortgespült. Grants Onkel ist jedoch nicht hier. Um den zu finden, muss Grant an einem besonders großen und prächtigen Haus vorbeigehen. |
| 12 | Genau, in diesem Fachwerkhaus wohnt Ohm Ludwig! Grants Onkel und Tante begrüßen ihn freundlich. Nun beginnt es also: Grants neues Leben in der Stadt! ENDE |