

Einführung in die Arbeit mit Escape Rooms	4
★ Escape Rooms und Breakouts	4
★ Aufbau eines Breakouts	4
★ Einsatz im Unterricht	5
★ Gestaltung eigener Breakouts	7
Organisationshilfen	8
★ Checkliste zur Vorbereitung und Durchführung eines Breakouts	8
★ Leitfragen Reflexionsrunde	8
Breakout: Pharaonen und Götter im alten Ägypten	9
★ Hinweise für die Lehrkraft	9
★ Einstieg	13
★ Hilfen	14
★ Rätsel	15
Breakout: Götter und Helden im alten Griechenland	20
★ Hinweise für die Lehrkraft	20
★ Einstieg	25
★ Hilfen	26
★ Rätsel	27
Breakout: Der Alltag im alten Rom	32
★ Hinweise für die Lehrkraft	32
★ Einstieg	37
★ Hilfen	38
★ Rätsel	39
Breakout: Das Leben in einer mittelalterlichen Stadt	45
★ Hinweise für die Lehrkraft	45
★ Einstieg	49
★ Hilfen	50
★ Rätsel	51
Breakout: Martin Luther und die Reformation	58
★ Hinweise für die Lehrkraft	58
★ Einstieg	62
★ Hilfen	63
★ Rätsel	64
Breakout: Erfindungen und Entdeckungen der Industrialisierung	70
★ Hinweise für die Lehrkraft	70
★ Einstieg	74
★ Hilfen	75
★ Rätsel	76
Breakout: Die Goldenen Zwanziger	81
★ Hinweise für die Lehrkraft	81
★ Einstieg	85
★ Hilfen	86
★ Rätsel	87

ESCAPE ROOMS UND BREAKOUTS

Seit Jahren erfreuen sich sogenannte Escape Rooms – auch Exit Games oder Exit Rooms genannt – in vielen Großstädten weltweit einer immer größeren Beliebtheit.

Bei diesem Spiel wird eine Gruppe aus mehreren Personen für eine bestimmte Zeit – in der Regel zwischen 45 und 90 Minuten – in einem Raum eingeschlossen. Um die Mission zu erfüllen bzw. um rechtzeitig aus dem Raum zu entkommen, müssen Hinweise gefunden, verschiedene Rätsel gelöst, Gegenstände manipuliert und Schlösser, Geheimgänge und -türen geöffnet werden. Je besser man dabei als Team zusammenarbeitet, Aufgaben verteilt und miteinander kommuniziert, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich zu sein. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund. In der Regel wird dabei jedes Team über Kameras beobachtet, sodass die Spielleiterin oder der Spielleiter gegebenenfalls eingreifen und Hinweise geben kann.

Die Grundidee der Escape Rooms kann in abgewandelter und angepasster Form auch auf das Klassenzimmer übertragen werden – natürlich ohne die Schülerinnen und Schüler im Klassenzimmer einzusperren. Man spricht dann von einem (Edu)Breakout, das seinen Ursprung in den USA hat.

Breakouts können durchaus unterschiedlich gestaltet sein, das zugrundeliegende Prinzip entspricht jedoch immer der Grundidee der Escape Rooms: Die Schülerinnen und Schüler verfolgen in ihren Teams ein gemeinsames Ziel, das hier letztlich darin besteht, sich durch das erfolgreiche Lösen des Breakouts, das sich aus verschiedenen Aufgaben und Rätseln zusammensetzt, von einer anderen Aufgabe zu befreien. Die Lösung der anderen Aufgabe verbirgt sich in einer mit einem Zahlenschloss gesicherten Schatzkiste. Diesen Code gilt es zu knacken.

AUFBAU EINES BREAKOUTS

Das Breakout beginnt mit einer **Rahmengeschichte** bzw. einem **Einstieg**, der eine doppelte Funktion hat. Zum einen sollen die Schülerinnen und Schüler zum Thema hingeführt werden, zum anderen definiert der Einstieg eine Lücke, die es durch das Lösen der verschiedenen Aufgaben und Rätsel des entsprechenden Breakouts zu schließen gilt.

So kann als Einstieg beispielsweise der Anfang einer Geschichte gewählt werden, deren Ende offen ist. Meistern die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben und Rätsel des Breakouts erfolgreich und knacken sie auch den letzten Code, erfahren sie, wie die Geschichte ausgeht.

Dies soll aber nur als kleiner Anreiz gelten. Die Grundmotivation der Schülerinnen und Schüler sollte schon allein aus der Rätselspannung sowie ggf. dem Wettbewerb entstehen.

Im Anschluss an den Einstieg erhält jedes Team jeweils alle **Rätselblätter** sowie **Hinweiskarten** als Kopie (z. B. in einem geschlossenen Umschlag).

Die Teams beginnen mit dem **Starträtsel**, dem als einziges Rätselblatt kein Code zugeordnet ist. Das Starträtsel ist verhältnismäßig leicht zu lösen und will so den Schülerinnen und Schülern ein erstes Erfolgserlebnis verschaffen und ihre Motivation erhöhen.

Beim Starträtsel – wie auch bei allen anderen Rätselblättern – geht es darum, einen **Code** zu ermitteln, durch den das nächste Rätselblatt identifiziert werden kann. Der Code ist auf den Rätselblättern jeweils in einem grauen Kasten neben der Schatzkiste angegeben.

Um ein Rätselblatt zu lösen, wird in manchen Fällen zusätzlich eine **Hinweiskarte** benötigt. Natürlich können auch weitere Materialien und Gegenstände eingesetzt werden.

GESTALTUNG EIGENER BREAKOUTS

Breakouts können im Grunde für nahezu alle Unterrichtsfächer und Klassenstufen erstellt werden. Für die Gestaltung eigener Breakouts gilt, dass gerade auch im Geschichtsunterricht **andere Formate** vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Hier wäre nicht nur an Bildquellen, Tondokumente oder Videoaufnahmen zu denken, sondern auch an Spiele oder Animationen. Da heute praktisch jede Schülerin bzw. jeder Schüler ein Smartphone besitzt, lassen sich solche Elemente (z. B. auch aktuelle Artikel bzw. Homepages, Links zu Erklärvideos, Animationen usw.) leicht einbauen.

Für **Rätsel mit Bildmaterial** kann mit einem **UV-Stift** schnell und unkompliziert ein etwas anderes Rätsel gestaltet werden. Hierzu schreibt die Lehrkraft die Buchstaben eines Wortes mit dem UV-Stift auf das Bild und zerschneidet das Bild dann in mehrere Teile. Die Schülerinnen und Schüler setzen das Puzzle richtig zusammen, mithilfe einer UV-Lampe können sie dann das Wort auf dem Bild lesen. Hinweis: Mit dem UV-Stift sollte nur auf weißem Hintergrund geschrieben werden, da ansonsten das Geschriebene auch ohne UV-Lampe gelesen werden kann.

Breakouts können auch **komplett digital** vorbereitet und durchgeführt werden. So gibt es verschiedene Webtools, wie z. B. learningapps.org oder h5p.org, mit denen **digitale Rätsel bzw. interaktive Lerninhalte** erstellt werden können, die dann mit einem Tablet oder Smartphone über einen QR-Code direkt aufgerufen und bearbeitet werden können. Im schulischen Kontext kommt meist eine Mischform aus analogen und digitalen Rätseln zum Einsatz.

Breakouts müssen dabei keineswegs immer von der Lehrkraft erstellt werden. Ist das Format einmal eingeführt, kann die **Gestaltung eines Breakouts**, vor allem in höheren Jahrgangsstufen, durchaus auch ein **Unterrichtsprojekt** bzw. eine **Gruppenhausaufgabe** sein. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, in Vierer- oder Fünfergruppen für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler innerhalb von drei oder vier Wochen ein Breakout zu einem zuvor festgelegten Thema und im vereinbarten Umfang zu entwickeln.

CHECKLISTE ZUR VORBEREITUNG UND DURCHFÜHRUNG EINES BREAKOUTS



Benötigte Materialien:

- Schatzkiste (ggf. je Team)
- dreistelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination (ggf. je Team)
- ggf. Smartphone/ Tablet (je Team)
- ggf. Umschlag für die Hinweiskarten und Rätselblätter (je Team)
- ggf. Taschenrechner (je Team)
- „Belohnung“ für das schnellste Team
- _____
- _____
- _____

Kopiervorlagen (je Team):

- Einstieg
- Hinweiskarten
- Starträtsel
- Rätsel _____
- Abschlussrätsel
- Lösung des Einstiegs für die Schatzkiste

LEITFRAGEN REFLEXIONSRUNDE



Mögliche Leitfragen:

- ★ Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- ★ Wie habt ihr die Aufgaben in eurem Team aufgeteilt?
- ★ Warum seid ihr beim Breakout (nicht) erfolgreich gewesen?
- ★ Wie sieht gute Teamarbeit aus?
- ★ Was habe ich über mich und mein Team beim Breakout gelernt?
- ★ Was würde ich beim nächsten Breakout wieder genauso machen, was würde ich anders machen?
- ★ Welche Aufgabe(n) war(en) für mich besonders leicht, welche war(en) besonders schwer? Begründe.
- ★ Was habe ich inhaltlich gelernt? Fasse den Inhalt in wenigen Sätzen zusammen.
- ★ Welche Erfahrungen aus dem Breakout könnt ihr auch auf andere Situationen übertragen?

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

- ★ Klasse: 5/6
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden
- ★ Einführung
- ★ Vorkenntnisse: keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich

Didaktische Situierung

Dieses Breakout eignet sich gut als Einstieg in das Thema Glaube und Jenseitsvorstellungen im alten Ägypten.

Einführend empfiehlt sich ein Unterrichtsgespräch darüber, wie sich die Vorstellung von einem Weiterleben nach dem Tod hat entwickeln können (Beispiele: Auf- und Untergehen der Sonne, Wiederkehr der Jahreszeiten, alljährliches Erscheinen und Verschwinden des Nilhochwassers).

Eine Vertiefung des Stoffes könnte im Anschluss durch Kurz- oder Gruppenreferate erfolgen.

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: STARTRÄTSEL

Kurzbeschreibung	<p>Das Starträtsel führt in das Thema ein. Die Schülerinnen und Schüler erfahren bereits Grundlegendes über die Herrschaft der Pharaonen und den Glauben im alten Ägypten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ergänzen in einem Informationstext über Pyramiden die fehlenden Wörter, die sie aus einem Buchstabensalat ermitteln. Anschließend bewerten sie einzelne Aussagen als richtig oder falsch. Die angekreuzten Buchstaben ergeben ein Lösungswort. Mithilfe von Hinweiskarte 1 übersetzen sie die Buchstaben des Lösungswortes in Zahlen und multiplizieren dann die größte und die kleinste Zahl. Das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none">★ Starträtsel★ Hinweiskarte 1★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<p>Substantive: Kginöe → Könige, Jseitens → Jenseits, Gettör → Götter, Sleee → Seele</p> <p>Nacheinander eingesetzt werden müssen: Götter, Könige, Seele, Jenseits</p> <p>Lösungswort: Mumie → 13, 21, 13, 9, 5 Rechnung: $21 \cdot 5 = 105$</p>

BREAKOUT: PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN

PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 105

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblick in die Technik der Mumifizierung und erfahren mehr über den Hintergrund. Die Schülerinnen und Schüler bringen die einzelnen Schritte einer Mumifizierung in die richtige Reihenfolge. Sind die Schritte richtig angeordnet, ergeben die bei den Schritten jeweils angegebenen Buchstaben ein Lösungswort. Die den markierten Buchstaben zugeordneten Zahlen bilden den Code des nächsten Rätsels.</p> <p>Digitale Alternative Über den QR-Code ist eine vereinfachte Version dieses Rätsels abrufbar: Auch hier müssen die Schritte einer Mumifizierung in die richtige Reihenfolge gebracht werden, allerdings wurden bereits einzelne Schritte zusammengefasst.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none">★ Rätsel Code 105★ ggf. Smartphone oder Tablet (für die einfachere, digitale Variante)
Lösung	Lösungswort: Leichnam Zahlen der grauen Buchstabenfelder: 761

PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: CODE 761

Kurzbeschreibung	<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen das altägyptische Totengericht kennen. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen die Abbildung und ordnen den im Totengericht dargestellten Szenen die jeweils passende Beschreibung zu. Sind die Textabschnitte richtig zugeordnet, ergeben die bei den Beschreibungen jeweils angegebenen Buchstaben ein Lösungswort. Mithilfe von Hinweiskarte 1 übersetzen sie die Buchstaben des Lösungswortes in Zahlen und multiplizieren dann die Zahlen der vierten und fünften Szene. Das Ergebnis ist der Code des nächsten Rätsels.</p>
benötigte Materialien	<ul style="list-style-type: none">★ Rätsel Code 761★ Hinweiskarte 1★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Lösungswort: Osiris → 15, 19, 9, 18, 9, 19 Rechnung: $18 \cdot 9 = 162$

Die Pyramiden von Gizeh

Die Pyramiden von Gizeh (Ägypten) waren schon in der Antike berühmt. Der griechische Schriftsteller Antipatros von Sidon, der im 2. Jahrhundert v. Chr. gelebt und einen Reiseführer des Mittelmeerraums und Vorderasiens verfasst hat, zählte die Pyramiden zu den sieben Weltwundern. Seit 1979 zählen die Pyramiden, die auch heute noch eine der Haupttouristenattraktionen Ägyptens sind, zum UNESCO-Welterbe.



shutterstock.com © WitzR

Natürlich kannte man damals noch nicht so viel von der Welt wie heute, weshalb sich auch alle sieben Weltwunder der Antike im Mittelmeerraum befanden.

Da von den ursprünglichen sieben Weltwundern die meisten fast vollständig zerstört sind, wurden immer wieder neue „Wunder-Listen“ mit weiteren Bauwerken (Chinesische Mauer, Taj Mahal, Kolosseum, Empire State Building usw.) erstellt.

Zu den sieben Weltwundern der Antike zählte übrigens noch ein weiteres Bauwerk aus Ägypten. Nun könntet ihr natürlich recherchieren, um welches Bauwerk es sich hier handelt, und die wichtigsten Informationen darüber zusammentragen.

Ihr könnt aber auch einfach die folgenden Rätsel, die euch noch mehr über das alte Ägypten verraten, lösen und so den dreistelligen Abschlusscode ermitteln, der euch zu der gesuchten Information führt.

Viel Spaß dabei!

PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: HINWEISKARTE 1



A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
10	11	12	13	14	15	16	17	18
S	T	U	V	W	X	Y	Z	-
19	20	21	22	23	24	25	26	-

PHARAONEN UND GÖTTER IM ALTEN ÄGYPTEN: HINWEISKARTE 2



a =	b =	ch =	d =	dsch =
e =	f =	g =	h =	i =
j =	k =	l =	m =	n =
o =	p =	q =	r =	s =
sch =	t =	ts, tsch =	u, v, w =	x =
y =	z =	1 =	10 =	100 =

DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 105



DIGITALE ALTERNATIVE
RÄTSEL CODE 560





STARTRÄTSEL

Schritt 1: Bildet aus den durcheinandergeratenen Buchstaben Substantive.

Tipp: Der erste und der letzte Buchstabe sind jeweils richtig.

Schritt 2: Ergänzt in dem Text über die Pyramiden die vier Substantive aus Schritt 1.

Schritt 3: Lest den Text noch einmal und kreuzt an, welche Aussagen richtig und welche falsch sind.

Schritt 4: Die Buchstaben neben den jeweils angekreuzten Kästchen ergeben von oben nach unten gelesen ein Lösungswort. Ordnet mithilfe von Hinweiskarte 1 jedem Buchstaben des Lösungswortes eine Zahl zu und multipliziert die größte und kleinste Zahl.

Kginöe: _____

Jseitens: _____

Gettör: _____

Slee: _____

Pyramiden – Paläste für die Ewigkeit

Im alten Ägypten wurden die Pharaonen aufgrund ihrer Macht schon zu Lebzeiten als _____ verehrt. Über 2000 Jahre herrschten sie als _____.

Sie konnten jedem Befehle erteilen, da man glaubte, sie seien der Stellvertreter des Sonnengottes Re auf der Erde.

Im Glauben der alten Ägypter brauchte die _____ eines Verstorbenen einen sicheren Ort im _____. Aus diesem Grund erbauten sie für die Pharaonen solch monumentale Bauwerke wie die Pyramiden. Die größte Pyramide wurde für den Pharao Cheops gebaut. Sie ist 146 Meter hoch und an jeder Seite 230 Meter lang. Sie besteht aus ca. 2.500.000 Steinblöcken, wobei jeder Block ca. 2,5 Tonnen wiegt. Der Bau der Cheopspyramide dauerte ca. 20 Jahre. Es wurden ca. 20.000 Arbeiter benötigt.

Aussagen	richtig	falsch
Pyramiden wurden als Grabstätten für alle Menschen errichtet.	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> M
Der Pharao konnte sämtliche Befehle erteilen.	<input type="checkbox"/> U	<input type="checkbox"/> E
Die Pharaonen herrschten 1000 Jahre als Könige über Ägypten.	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> M
Die alten Ägypter glaubten, dass die Seele eines Verstorbenen einen sicheren Ort im Jenseits braucht.	<input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> R
Die größte Pyramide dieser Zeit ist die Cheopspyramide.	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> S

Lösungswort: _____, Zahlen der einzelnen Buchstaben: _____

Reihenfolge: kleinste Zahl • kleinste Zahl = _____ • _____



CODE 560

Schritt 1: Ergänzt in dem Lückentext über die ägyptischen Götter zunächst die zwei Wörter, die ihr in einem der vorherigen Rätsel ermittelt, aber nicht in Zahlen übersetzt habt.

Schritt 2: Ergänzt in dem Lückentext die vier weiteren fehlenden Wörter. Die Wörter lassen sich aus den vorgegebenen Silben zusammenfügen. Die Zahlen bei den Silben und die Symbole im Text haben hierfür keine Bedeutung.

Tipp: Ein Wort besteht aus zwei Silben, alle anderen Wörter bestehen aus jeweils drei Silben.

Schritt 3: Addiert jeweils die Zahlen, die hinter den Silben stehen, die zusammen ein Wort bilden. Dies ist der Zahlenwert des entsprechenden Wortes.

Schritt 4: Ersetzt in der Rechnung die Symbole jeweils durch den Zahlenwert des Wortes, das in dem Lückentext bei dem entsprechenden Symbol steht, und rechnet das Ergebnis aus.

Kro (4) gott (9) Tier (1) köpf (2) en (3) ko (5)
 dils (6) ben (7) nen (8) Son (7) Le (4)

Ägyptische Götter

Die alten Ägypter verehrten eine Vielzahl an Göttern – es gab mehrere Hundert.

Dargestellt wurden die Götter meist in Gestalt von Menschen mit

_____ (◆), z. B. eines Falken, Löwen, Schakals, Nilpferds oder auch _____ (□).

Der _____ Re galt als oberster aller Götter. Für ihn wurden vor den Tempeln Obeliskten errichtet, die die zu Stein gewordenen Sonnenstrahlen symbolisieren sollten.

Ein weiterer wichtiger Gott war _____, der Gott des Jenseits, der Wiedergeburt und des _____. Er war dafür verantwortlich, dass der Fluss jedes Jahr wieder anstieg, das Land überschwemmte und so die Felder fruchtbar machte.

Die alten Ägypter verehrten ihre Götter, ihr ganzes _____ (◎) wurde von dieser Götterverehrung bestimmt. Sie glaubten, die Götter würden über ihr Leben wachen und sie entsprechend beschützen oder bestrafen.

Rechnung: ◆ • □ + ◎ = _____ • _____ + _____ = _____



STARTRÄTSEL

Schritt 1: Ergänzt in dem Lückentext die fünf fehlenden Wörter. Die Wörter lassen sich aus den vorgegebenen Silben zusammenfügen. Die Zahlen bei den Silben und die Symbole im Text haben hierfür keine Bedeutung.

Tipp: Die gesuchten Wörter bestehen jeweils aus zwei Silben.

Schritt 2: Bildet aus den Zahlen, die hinter den Silben stehen, die zusammen ein Wort bilden, jeweils zweistellige Zahlen. Die erste Silbe ist die Zehnerstelle, die zweite die Einerstelle. Dies ist der Zahlenwert des entsprechenden Wortes.

Schritt 3: Ersetzt in der Rechnung die Symbole jeweils durch den Zahlenwert des Wortes, das in dem Lückentext bei dem entsprechenden Symbol steht, und rechnet das Ergebnis aus.

ZEN (8) KLÖS (5) GER (2) BAU (4) RECHT (9) TERN (3)
 ERN (7) MÜN (2) STADT (1) BÜR (3)

Stadt und Land

Zur Zeit des Mittelalters (ca. 500–1500) lebten die meisten Menschen als einfache _____ (●) auf dem Land. Es gab jedoch auch schon vereinzelt Städte.

So entstanden beispielsweise die Städte Xanten, Neuss, Koblenz, Trier, Köln, Mainz und Bonn aus alten römischen Siedlungen. Aufgrund des allmählichen Bevölkerungswachstums wurden zunehmend neue Städte gegründet, vorzugsweise dort, wo sich Handelsstraßen kreuzten, wo die Überquerung eines Flusses möglich war, oder an Meeresbuchten. Auch in der Nähe von Burgen sind neue Ortschaften entstanden, da sich die Bevölkerung dort sicherer fühlte. Und auch in unmittelbarer Nähe von _____ (□) und Bischofssitzen wurden neue Städte gegründet, da hier aufgrund des regen Handels Waren gut angeboten und verkauft werden konnten.

Viele Städte strebten danach, das _____ (◆) zu erhalten.

Damit war es ihnen erlaubt, eine Stadtmauer zum Schutz der Stadt zu bauen, _____ (⌚) zu prägen und einen Markt zum Verkauf von Waren und anderen Dienstleistungen zu veranstalten. Ein Markt brachte viele zusätzliche Einnahmen für die _____ (Δ) und die Stadt ein, da auch viele Bauern vom Land diesen regelmäßig besuchten.

Rechnung: □ + ● + ⌚ - Δ + ◆ = _____ + _____ + _____ - _____ + _____ = _____



CODE 115 – SEITE 1

Schritt 1: Wo befindet sich in einer mittelalterlichen Stadt was? Spürt die in dem Text genannten Orte in der Abbildung (Seite 2) auf. Die einzelnen Orte sind hier jeweils mit einem Buchstaben gekennzeichnet. Ordnet die Silben, die in dem Text bei dem jeweiligen Ort in Klammern angegeben sind, dem entsprechenden Buchstaben zu.

Schritt 2: Habt ihr die Orte richtig zugeordnet, ergeben die Silben der Reihe nach gelesen einen Lösungssatz, der euch einen weiteren wichtigen Ort einer mittelalterlichen Stadt nennt.

Schritt 3: Ermittelt mithilfe von Hinweiskarte 1 den Zahlenwert des Ortes, der in dem Lösungssatz genannt wird. Da nicht alle Buchstaben auf der Hinweiskarte enthalten sind, ergibt sich nur eine dreistellige Zahl.

Merkmale einer mittelalterlichen Stadt

Die meisten mittelalterlichen Städte wiesen typische Merkmale auf.

Das wohl auffälligste Merkmal, das fast alle mittelalterlichen Städte kennzeichnet, war die meterhohe Stadtmauer (**am**), die die Stadt umgab und die vor allem als Schutz vor Feinden gebaut wurde. In die Stadt gelangte man durch eines der Stadttore (**hol**). In der Nacht wurden die Tore verschlossen, zu groß war die Angst vor Räufern und Banditen.

Im Zentrum der Stadt war der große Marktplatz (**te**). Hier herrschte häufig reges Treiben, Händler und Handwerker verkauften hier ihre Waren. Die meisten Marktplätze hatten auch einen sogenannten Pranger (**ser**), an dem unter anderem Diebe und andere

Tunichtgute öffentlich zur Schau gestellt wurden. Direkt am Marktplatz befand sich das große Rathaus (**brun**). Hier wurden alle Angelegenheiten der Stadt und ihrer Bürger geregelt. Außerdem war in diesem Gebäude das Gericht untergebracht, das überwachte, ob sich die Bürger an Recht und Ordnung der Stadt hielten. Neben dem Rathaus

waren die Zunfthäuser (**nen**). Die Handwerker der Stadt waren zumeist in einer Art Interessengemeinschaft, sogenannten Zünften, organisiert. Und auch die Kirche (**Markt**)

befand sich natürlich im Zentrum der Stadt.

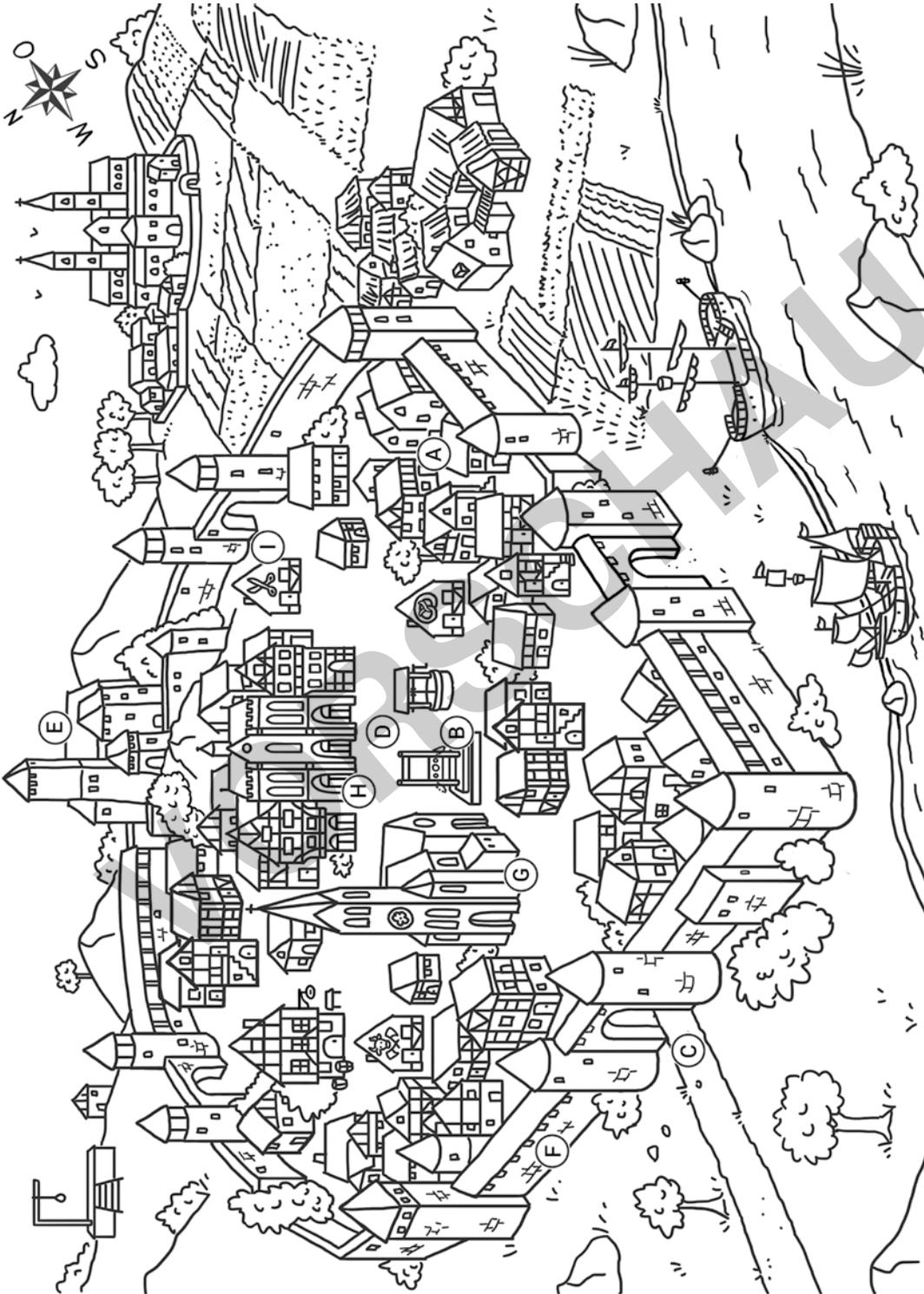
Die Wohnhäuser (**Was**) der Bürger waren außerhalb des Zentrums, an der Stadtmauer.

Die Gassen zwischen den Wohnhäusern waren meist sehr eng und schmutzig, da jeglicher Abfall direkt auf der Straße landete.

Einige mittelalterliche Städte wurden auch an Burgen (**man**) gebaut.



CODE 115 – SEITE 2



B: _____ C: _____ D: _____ E: _____ F: _____ G: _____ H: _____ I: _____

ungssatz: _____

t, der im Lösungssatz genannt wird: _____, Zahlenwert: _____



CODE 818 – SEITE 1

In vielen mittelalterlichen Städten bildeten sich ab dem 12. Jahrhundert sogenannte Zünfte. Die Handwerker einer Berufsgruppe schlossen sich zu einer Art Interessengemeinschaft – einer Zunft – zusammen. Sie legten gemeinsam die Beschäftigungszahlen, Löhne, Preise, Absatzmengen und Produktionsmethoden fest. Nur ein Mitglied einer Zunft durfte innerhalb der Stadt und des Umlands ein bestimmtes Gewerbe oder Handwerk ausüben und seine Waren verkaufen. Die Vorschriften und Regeln wurden in der Zunftordnung niedergeschrieben. Jede Zunft hatte als besonderes äußeres Erkennungsmerkmal ein eigenes Wappen.

Schritt 1: Findet heraus, welche Zünfte sich in den Buchstabenquadraten versteckt haben. Tipps: Der Anfangsbuchstabe steht immer in der Mitte des Quadrats. Der Name der Zunft schlängelt sich durch das Buchstabenquadrat. Es werden nicht immer alle Buchstaben benötigt.

Schritt 2: Ordnet den Zünften das jeweils passende Wappen (Seite 2) zu und schreibt die bei dem Wappen jeweils angegebene Zahl neben den Buchstaben des Buchstabenquadrats.

Schritt 3: Ersetzt in der Rechnung die Buchstaben durch die jeweils zugeordnete Zahl und rechnet das Ergebnis aus.

G	I	S
A	F	C
R	E	H

Zunft: _____

A → ____

D	E	R
I	S	C
E	N	H

Zunft: _____

B → ____

B	Z	T
U	M	A
R	E	L

Zunft: _____

C → ____

L	E	R
T	S	K
T	A	V

Zunft: _____

D → ____

I	O	D
Ä	B	R
C	K	E

Zunft: _____

E → ____

L	Ü	S
L	M	A
E	R	P

Zunft: _____

F → ____

L	I	F
R	M	A
E	R	U

Zunft: _____

G → ____

T	E	L
Z	M	O
G	E	R

Zunft: _____

H → ____

O	K	D
C	S	E
H	M	I

Zunft: _____

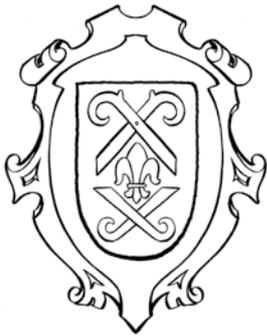
I → ____

Rechnung: A B C – D E F + G H I = ____ - ____ + ____ = ____



CODE 818 – SEITE 2

1



2



3



4



5



6



7



8



9

