

## Händlergilde A

[illegible]

-Rückseite-

Zusätzlicher Stadtbezirk	Kosten Gold	Benötigte Gute-Werke-Punkte	Wechselkurs Rohstoffe : Gold	Erhalten
0	0	0	1:1	
1	15	0	1:2	
2	35	20	1:3	
3	65	30	1:4	
4	100	50	1:5	
5	150	70	1:6	
6	180	90	1:7	
7	210	110	1:8	
8	240	130	1:9	
9	270	150	1:10	
10	300	170	1:11	
11	330	190	1:12	
12	360	210	1:13	

Gute-Werke-Punkte:

[illegible]

Goldstücke:

[illegible]

# Beispielstationen und Güterverteilung

## Station: Barbier

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Barbiers.  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Barbier (von frz. barbe, „Bart“) ist ein Handwerksberuf. Im Mittelalter und in der beginnenden Neuzeit wurden im Bereich der Körperpflege, Wundheilung und Krankenpflege tätige Personen wie Bartscherer, Badeknechte und Krankenpfleger als Barbieri oder Barbierer bezeichnet. Zusammen mit dem Bader versorgte der Barbier die vorwiegend männlichen Klienten, indem er deren Haare und Bärte pflegte. Aufgabe der Barbieri war es auch, Zähne zu ziehen, zur Ader zu lassen, Klistiere zu verabreichen und ähnliche Behandlungen zu geben.

Wie die Bader konnten auch die Barbieri die von ihnen genutzten Badestuben oft nur pachten, weil Bau und Ausstattung oft zu teuer waren, und zudem die Badestubengerechtigkeit gewahrt werden musste.

Mit dem Niedergang der Baderstuben ab dem 16. Jahrhundert überflügeln die Barbieri oft den Stand der Bader. Zwar gehörten beide Berufe zum Chirurgenhandwerk, jedoch konnten die Barbieri oft auch außerhalb der Barbierstuben arbeiten. Riskante, aber gewinnbringende Eingriffe wie Steinschnitte, Starstiche, Amputationen, sogar operative Geburtshilfen wurden bis zum 18. Jahrhundert von Barbieren übernommen. Die Mehrheit der Barbieri lebte von einfachen, gering bezahlten Tätigkeiten wie Rasieren, vom Aderlassen, Schröpfen und Zahnziehen sowie Wund- und Frakturbehandlung. Entgegen den gesetzlichen Verordnungen besaßen die Barbieri und Bader auch Kenntnisse in der inneren Medizin und der Pharmazie. (Quelle: Wikipedia)

## Spiel zum Barbier

Luftballon rasieren

Ein Luftballon wird mit Rasierschaum eingeschmiert und anschließend mit einem Einwegrasierer rasiert. Gelingt es, erhält die Gilde acht Güter, platzt der Ballon gibt es nur vier Güter.

## Station Jäger

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Jägers.  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Schon im Mittelalter hatten vermögende Adelige hauptberufliche Jäger in ihrem Hofstaat oder auf ihren Besitzungen. Der Beruf des Jägers wurde mit der Zeit so wie der des Försters zu einem Lehrberuf mit einer dreijährigen Lehrzeit und mit besonders in der Frühen Neuzeit genauer definierten Lehrinhalten. Während der Ausbildung wurde der junge Mann „Jägerbursche“ genannt, nach deren Abschluss wurde er mit dem „Jägerschlag“ freigesprochen und fortan als Jäger bezeichnet, wenn er nicht als „Hofjäger“ Teil des Hofstaats war. Dienstränge wurden regional unterschiedlich bezeichnet: Oberjäger, Oberhofjäger, Jägermeister oder Oberjägermeister. Auch Angehörige des Adels durchliefen die

Lehrzeit, um später die ihrem Stand zustehenden Plätze in der fürstlichen Jagdorganisation besetzen zu können. Der Titel des Reichserzjägermeisters wurde von Kaisern an herrschende deutsche Fürsten als Ehrentitel verliehen, wie zum Beispiel an den sächsischen Kurfürst Johann Georg I. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zum Jäger

Dosen werfen

Ablauf: Es werden 10 Dosen aufeinander gestapelt, jedes Mitglied der Gilde hat einen Wurf. Der Turm wird erst wieder aufgebaut, wenn alle Dosen umgeworfen wurden

Wertung: pro drei Dosen gibt es 1 Gut

Äpfel angeln

Zwei Gilddenmitglieder müssen je einen Apfel aus einem Wassereimer angeln

Wertung: 1 Gut

## Station: Schmied

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Schmieds.  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Ein Schmied war früher im ländlichen Raum ein unverzichtbarer Handwerker mit breitem Spektrum, der teilweise auch berufsübergreifende Gewerke ausübte, zum Beispiel als Stellmacher/Wagner oder Hufschmied. Eine Spezialisierung gab es schon früh, denn für viele Schmiedeaufgaben wurde spezielles Werkzeug benötigt (beispielsweise Waffenschmied, Messerschmied, Nagelschmied, Harnischmacher und so weiter). Mit der Bildung größerer Siedlungen, welche steigenden Bedarf an einzelnen Produkten hatten, bildeten sich im Mittelalter auch schon Schmieden, in denen die Fertigung nur weniger Produktvarianten wirtschaftlich günstig realisiert wurde.

Das Schmiedehandwerk lebt neben der guten Ausbildung vor allem von der eigenen Praxis; das ist seit dem Beginn der Eisenzeit vor etwa 2.800 Jahren so geblieben. Der Berufserfahrung, die sich an der Qualität der Werkstücke zeigte, kam eine besondere Bedeutung zu. In früheren Zeiten war die Bedeutung der Haltbarkeit und Zuverlässigkeit viel größer als heute, was den Einsatz von Gebrauchsgegenständen ebenso wie Waffen und unterschiedliche Werkzeuge angeht. Erschwernisse wie schwankende Rohstoffqualität und fehlendes metallurgisches Fachwissen (worüber wir heute verfügen) konnten meist durch Erfahrung ausgeglichen werden. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zum Schmied

### Nägel hauen

Nägel werden in einen Balken gehauen. Jeder schlägt einmal, dann wird gewechselt.

Zeit: 2 Minuten

Wertung: Pro Nagel 2 Güter

### Hufeisen werfen

Es werden 3 Hufeisen geworfen.

Das Zielfeld ist in drei Felder unterteilt:

Feld 1: 1 Gut

Feld 2: 2 Güter

Feld 3: 3 Güter

Die Ergebnisse werden zusammenaddiert

## Station Steinmetz

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Steinmetz  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Ein Steinmetz (Plural: Steinmetze oder Steinmetzen; lat.: Aciscularius bzw. Lapidida, Lapidarius) bearbeitet Naturwerkstein, Betonwerkstein bzw. Kunststein mit Werkzeugen und Maschinen. Sein Schwerpunkt liegt dabei auf handwerklicher, geometrischer, oft bautechnischer Arbeit nach Plänen. Stärker gestaltend arbeitet der Steinbildhauer, der in Deutschland die ersten beiden Ausbildungsjahre gemeinsam mit dem Steinmetz absolviert. Beim Beruf des Steinhauers handelt es sich um einen ausgestorbenen Beruf. Ein

Steinhauer arbeitete ausschließlich im Steinbruch und formte lediglich Rohsteine für die Steinmetzen und Steinbildhauer vor und ist daher nicht mit dem Beruf der Steinmetzen identisch. Der Steinmetzberuf ist einer der ältesten Berufe überhaupt.

Römische Soldaten brachten die Steinbaukunst nach Germanien. Die Steinmetzen der Vorromanik waren Mönche beziehungsweise Laienbrüder und daneben gab es Bauhelfer aus der näheren Umgebung.

Sie bauten Klöster, waren eng an das Wohl und Wehe der Klöster gebunden und Mitglieder der Klosterbruderschaften. Teilweise betrieben die Christen in jener Zeit die Christianisierung derart heftig, dass Papst Gregor III. (731–741) die Äbte und Bischöfe in Hessen anwies, die Steinmetzen nicht zu sehr zu bekehren, sondern sie ordentlich zu verpflegen, damit diese die Arbeit nicht im Stich lassen.

Eine besondere Rolle in dieser Zeit spielten die Comacini aus dem langobardischen Königreich (568–774), die als Baurotten bezeichnet wurden. Sie gelten als die ersten Bauarbeiter, die in Gruppen nicht nur in Italien, sondern vor allem zwischen 1050 und 1150 an zahlreichen Bauwerken im jetzigen Deutschland mit ihren Flechtwerken und Knotensäulen beteiligt waren, wie z. B. an den romanischen Domen von Freising, Königslutter, Mainz, Quedlinburg und Speyer.

In der Romanik gab es mit den Klosterbruderschaften erstmals von Kloster zu Kloster wandernde Mönche als Steinmetzen in Gruppen. Romanische Baumeister sind allgemein wenig bekannt, obwohl Günther Binding in seinem Standardwerk Baubetrieb im Mittelalter einige nennt. Die romanischen Steinmetze erfanden ein neues Steinmetzwerkzeug, die Fläche. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zum Steinmetz

### Lego bauen

Die Jugendlichen bekommen kurz Zeit, um sich ein kleines Lego-Bauwerk zu merken. Dann wird es zerstört. Die Jugendlichen versuchen, das Bauwerk aus dem Gedächtnis wieder aufzubauen.

Gelingt es ihnen unter 2 Minuten, bekommen sie 8 Güter. 6 Güter erhalten sie, wenn sie es unter 4 Minuten schaffen und 4, wenn sie länger als 4 Minuten brauchen.

### Schubkarrenlauf

Die Gruppe hat 4 Minuten Zeit, um als Schubkarren eine 5m lange Strecke zurückzulegen. Die Teams treten nacheinander an.

Jedes Team, das die Strecke meistert, bekommt 1 Gut.

## Station Kräuterfrau

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf der Kräuterfrau  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Das Mittelalter kannte den Spruch "Der Arzt, welcher die Heilkräfte der Wurzeln und Kräuter kennt, ist ein Mensch; der, welcher die des Wassers und Feuers kennt, ein Dämon". Die wohl bekannteste Kräuterfrau aus der Zeit des Mittelalters ist Hildegard von Bingen.

Doch auch Frauen gab es in der Medizin. Die Kräuterfrauen und Hebammen taten seit jeher ihren Dienst. Jedoch nicht oder nur selten am Manne. Die Hebammen hatten selbstverständlich ein besseres Wissen über die weibliche Anatomie als die

meisten Männer. Sie nahmen sogar Kaiserschnitte vor. Diese jedoch nur im äußersten Notfall, denn sie verliefen meist tödlich für die Mutter, Blutverlust und Wundfieber waren kaum zu behandeln.

Die Kräuterfrau erhielt ihr Wissen durch die Überlieferung innerhalb der Familie. Kenntnisse wurden von der Mutter an die Tochter weitergegeben. So entstanden im Laufe der Zeit Familienrezepte und -geheimnisse, die den entsprechenden Personen bald den Ruf einbrachten, Magie einzusetzen oder gar mit finsternen Mächten im Bunde zu sein. Die männlichen Ärzte, die selbst im „Geburtenbereich“ tätig sein wollten, um dort Unmengen an Geld zu verdienen, sahen diese Frauen als Konkurrenz an. Massive Ausschreitungen bei den Hexenverfolgungen gehen also nicht zuletzt auch auf die Ärzte zurück. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zur Kräuterfrau

Kräuter richtig zuordnen

Verschiedene Pflanzen und deren Bezeichnung werden präsentiert. Nun gilt es, jeder Pflanze den richtigen Namen zuzuordnen.

Tipp: Pflanzen in Büchern pressen und einlaminiieren.

Pro richtiger Paarung gibt es 1 Gut.

Kräuter riechen

Die Jugendlichen bekommen die Augen verbunden und sollen die Pflanzen am Geruch erkennen.

Pro richtig erkannte Pflanze bekommen sie einen zweiwertigen Rohstoff.

## Station Hofnarr

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Hofnarren  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Als Narr (von althochdeutsch Narro), aber auch als Tor (davon hergeleitet töricht als Eigenschaft), wurde im Mittelalter ein Spaßmacher bezeichnet, der für Unterhaltung und Belustigung sorgen sollte und dabei meist auffällig gekleidet war. Als Tor oder Narr werden auch Personen bezeichnet, die sich sehr unreif, dumm, tollpatschig, voreingenommen, vorurteilsbehaftet und ignorant verhalten und die sich auf Basis ihrer Unwissenheit als Gelehrte aufplustern, ohne ihre Unwissenheit zu erkennen, weil sie denken, ihre Unwissenheit sei großes Wissen. Außer Gebrauch gekommen ist die allgemeine Bedeutung eines „Narren“, der „närrische“, verdrehte, einfältige Dinge tut, halb mutwillig, halb wahnsinnig. Der Ausdruck wurde verunglimpfend gebraucht; allenfalls die Bezeichnung „Närrchen“, für ein Kind oder einen Jugendlichen, drückte gemischte Sympathie aus. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zum Hofnarr

Reimen auf „ichten“

2-silbige Wörter: Bsp. pflichten, beichten, richten, sichten, schlichten

3-silbige Wörter: Bsp. Absichten, Geschichten, errichten, Nachrichten

4-silbige Wörter: Bsp. Bösewichten, einzurichten, Stadtgeschichten

5-silbige Wörter: Bsp. Kindergeschichten, dauerbelichten

6-silbige Wörter: Bsp. Mitternachtsgeschichten, Familienrücksichten

7-silbige Wörter: Bsp. Abenteuergeschichten

Die Gruppe bekommt 5 Minuten Zeit. Sie sucht als erstes ein 2-silbiges Wort, das sich auf „ichten“ reimt, danach ein dreisilbiges ...

Wertung: für jedes Wort bekommt die Gruppe ein Gut

Hofnarr Spiel

Alle machen mit. „Ich packe meinen Beutel und nehme mit ...“ Es sollen mittelalterliche Gegenstände verwendet werden (z .B. Musikinstrument, Trinkbecher, Messer...)

Wertung: wenn die Gruppe zwei Runden fehlerfrei hinbekommt, bekommt sie 10 Güter. Bei einer Runde nur 5. Der Rest wird anteilmäßig bestimmt.

Erbsenweitspucken

Alle bekommen eine Erbse. Der weiteste Treffer wird gezählt.

Hierzu gibt es vier Felder:

Feld 1: 4 Güter

Feld 2: 5 Güter

Feld 3: 6 Güter

Feld 4: 7 Güter



## Station Mönch

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Mönchs  
Dafür erhalten sie 5 Güter.



Der Begriff Mönchtum bezeichnet die Gesamtheit der von Mönchen und Nonnen praktizierten religiös geprägten Lebensformen. Das Mönchtum ist eine von asketischen Idealen bestimmte Lebensweise, um in Abkehr von der Welt den weltlichen Zielen zu entsagen und das eigene Leben einem spirituellen Ziel zu widmen. Das Mönchtum existiert in verschiedenen Religionen, so vor allem im Buddhismus und im Christentum, ferner im Hinduismus und im Daoismus. Seit dem frühen Mittelalter ist das Mönchtum des Abendlandes von der Regel des Benedikt von Nursia (Regula Benedicti) geprägt. Die benediktinischen Gelübde – Stabilitas loci (Ortsbeständigkeit), Conversio morum (Bekehrung der Sitten, tägliche Umkehr) und Gehorsam – schließen sinngemäß die Beachtung der Evangelischen Räte

(Ehelosigkeit, Armut, Gehorsam) ein. Weiterhin gibt Benedikt in seiner Regel Anweisungen für ein geordnetes religiöses Leben in Gemeinschaft und einen zweckdienlichen Tagesablauf. Für eine Rückbesinnung auf die Einhaltung der Regeln und die geistlichen Ziele sorgten die Zisterzienser und die Cluniazensische Reform. Im hohen Mittelalter gaben Franz von Assisi und der heilige Dominikus durch die Gründung von Bettel- und Predigerorden dem Mönchtum neue Impulse, die bis heute ein reiches Ordensleben begründen. Heutzutage unterliegt das katholische Mönchtum – wie alle Institute des geweihten Lebens – zusätzlich zur jeweiligen Ordensregel auch kirchenrechtlichen Bestimmungen. (Quelle: Wikipedia)

## Spiele zum Mönch

Lateinische Begriffe suchen

Die Gruppe bekommt 2 Minuten Zeit. In dieser Zeit sollen sie so viele Begriffe wie möglich übersetzen. Z. B.: Bruder, Christentum, Kirche, Wein, Mönch, Kloster, Mittelalter, Ablass, lesen, Marktplatz, Bauer, Bibel, pilgern, brauen  
Wertung: 2 Güter pro richtige Übersetzung

Wasserbecher stapeln

Es gibt 15 Becher. Die Gruppe hat 5 Minuten Zeit, um die Becher zu füllen, mit ihnen einen Parcours abzulaufen und sie zu einer Pyramide aufzustapeln.

Wertung: Werden alle 15 Becher aufgestapelt, bekommen die Jugendlichen 10 Güter. Pro fehlendem Becher gibt es 1 Gut Abzug. Jede Gruppe bekommt jedoch mindestens 3 Güter.

## Station Müller

Die Jugendlichen lernen etwas über den Beruf des Müllers  
Dafür erhalten sie 5 Güter.

Als Müller wird der Handwerksberuf bezeichnet, dem die (häufig industrielle) Herstellung von Mehl oder Gewürzen, Pflanzenöl oder auch Futtermitteln obliegt. Daneben nennt man den Besitzer oder Betreiber einer Mühle Müller, auch wenn diese Mühle heute kein klassisches Müllerhandwerk mehr betreibt. Zugleich ist Müller auch der häufigste Familienname des deutschen Sprachraumes.

Müller galten anfangs als unehrliche Leute, teils, weil sie wie die verrufenen Schäfer oder Abdecker abseits der Siedlungsgemeinschaft wohnten, auch, weil sie die Feiertagsheiligung missachteten und weil das unheimliche Knarren und Rumoren in der Mühle Angst und Grauen erregte und an Dämonen oder Kobolde glauben machte. Zudem verdächtigte man die Müller allgemein des Getreidediebstahls, hasste man sie als Mahlgebühreneintreiber des Mühlenherren, machte die Volksphantasie die Mühle zum Schauplatz sexueller Ausschweifungen, brachten Räuber-, Teufels- und Zaubergeschichten den Berufsstand in Verruf. Als die Städte in zunehmendem Maße die Mühlenrechte (Mühlenbann und Mühlenzwang) erlangten, suchten sie Mühlen auch im Schutz ihrer Mauern anzusiedeln. Dadurch kam es mancherorts zu einer Ehrbarmachung des Müllerberufs, vom 13. Jh. an durften sich Stadtmüller in Zünften zusammenschließen (Straßburg 1263, Worms 1281). Doch selbst jetzt noch hing dem Müllergewerbe ein Ruch der Verwerflichkeit an, waren die Menschen aller Länder doch davon Überzeugt, dass jeder Müller vom Mahlgut in eigene Säcke abzweigte. (Quelle: Wikipedia)



## Spiele zum Müller

Getreide zupfen

Die Gruppe zupfen Getreidestängel, um damit eine kleine Filmdose zu füllen. Sie haben 5 Minuten Zeit. Gelingt es ihnen, bekommen sie 10 Güter. Gelingt es nicht werden die Punkte anteilig vergeben.

# Sonderstationen

## Die Kirche



Bei der Kirche können die Gilden sich Gute-Werke-Punkte verdienen. Dazu muss eine gute Tat vollbracht werden.

Zuerst müssen die guten Taten selbst erbracht werden. Im Verlauf des Spiels bietet die Kirche aus Gnade an für eine Geldspende, anstelle der Spieler, die gute Tat zu erfüllen!

Kleine Pilgerreise zu Punkt X (je nach Ort beliebig festlegen)  
= 10 Gute-Werke-Punkte

Große Pilgerreise zu Punkt Y (je nach Ort beliebig festlegen)  
= 15 Gute-Werke-Punkte

Einen Liedvers abschreiben  
= 5 Gute-Werke-Punkte

Nach einer halben Stunde bietet die Kirche an, folgende gute Taten für die Spieler zu übernehmen (Die bisherigen guten Taten können selbstverständlich weiterhin selbst gemacht werden):

Gebet	10 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 10 Goldstücke
Kleine Pilgerreise	15 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 15 Goldstücke
Große Pilgerreise	20 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 20 Goldstücke

Nach einer Stunde erhöhen sich die Spendenbeträge

Gebet	10 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 20 Goldstücke
Kleine Pilgerreise	15 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 30 Goldstücke
Große Pilgerreise	20 Gute-Werke-Punkte	=>	Kosten 40 Goldstücke

## Glücksspieler



Die Teams können an dieser Station ihr Geld einsetzen um ihr Glück zu versuchen. Natürlich können Sie auch ihr Geld verlieren.

Die gesetzte Goldsumme ist beliebig und wird von der Gilde bestimmt.

Es wird nach dem Motto gespielt: verdoppeln oder alles verlieren.

## Folgende Spiele stehen der Gilde zur Auswahl

### Würfeln

Mitarbeitende gegen Team

Jeder Spieler würfelt so oft er will. Die Würfelergebnisse werden zusammenaddiert. Wer als erstes 50 Punkte gewürfelt hat gewinnt. Wer eine 6 Würfelt verliert seine aktuellen Punkte. Um dies zu verhindern, kann man sein Ergebnis speichern, indem man aufhört zu würfeln und den Anderen würfeln lässt. Die bis zu diesem Zeitpunkt gewürfelten Ergebnisse werden aufgeschrieben und können nicht mehr verloren gehen.

### Karten stechen

Mitarbeitende gegen Team

Jeder Spieler hat 11 Karten. Jeder Spieler legt verdeckt eine Karte. Wer die höhere Karte legt macht den Stich.

Wer die meisten Stiche macht gewinnt das Spiel.