

# GN: Lebenswelten Mittelalter (A-Version)

Geschichte M 6, 7

Name Lernpartner/in:

Name Lernbegleiter/in:

Datum:

- ① Welches Gemüse gab es im Bauern- / 1  
garten nicht?

- Zwiebeln
- Spinat
- Kartoffeln

- ② Wie heißt der Teil des Geschirrs, das / 1  
man den Ochsen über den Hals  
legt?

- Joch
- Pflug
- Karren

- ③ Sind die Aussagen **richtig oder falsch?** / 7

richtig      falsch

Der Flug der Schwalben gab Auskunft über  
das Wetter.

Im Herbst wurden viele Schweine geschlach-  
tet, weil sie über den Sommer zu dick gewor-  
den sind.

Die Bauern glaubten, dass der Storch Pech  
bringt.

Die Armesünderglocke kündigte eine Hinrich-  
tung an.

Im Siechenhaus lebten Menschen, die an  
Lepra erkrankt waren.

Das Rathaus durften nur Adelige und Ge-  
sandte des Königs betreten.

Wenn sie es sich leisten konnten, bauten die  
Menschen ihre Häuser lieber mit Holz als mit  
Stein.

- ④ Ordne zu! / 6

- |                 |  |
|-----------------|--|
| Ora et labora • | <input type="radio"/> ruhiger Ort der Konzentration      |
| Chorgestühl •   | <input type="radio"/> steht dem Kloster vor              |
| Klausur •       | <input type="radio"/> dort beteten die Mönche und Nonnen |
| Abt •           | <input type="radio"/> Das Gebot der Zisterziensermonche  |
| Skriptorium •   | <input type="radio"/> Schreibstube                       |
| Kreuzgang •     | <input type="radio"/> Rückzugsort für Mönche und Nonnen  |



# GN: Lebenswelten Mittelalter (A-Version)

Geschichte M 6, 7

## Leben auf der Burg

- ⑤ Suche dir eine Person von den Post-its aus. Schreibe einen Tagebucheintrag, in dem **mindestens fünf** der folgenden Dinge vorkommen:

/ 15

- Was du an diesem Tag erlebt hast
- Welche Aufgaben du auf der Burg erfüllen musst
- Wie das Leben in und um die Burg aussieht
- Mit wem du heute zu tun hattest (Wachleute, Knechte, Küchenpersonal, Burgbewohner, Boten ...)
- Welche Geräusche, Gerüche oder besonderen Ereignisse deinen Tag geprägt haben
- Welche Sorgen, Hoffnungen oder Gedanken dich beschäftigen

**Stallmädchen Mara** putzt Sättel und halftert die Pferde, während sie den Rittern beim Training zuschaut.

**Bogenschützin Tila** übt täglich auf dem Hof, damit sie im Ernstfall die Burg schützen kann.

**Turmwächter Arno** späht seit Stunden über die Felder und lauscht jedem Knacken im Wald.

**Wasserknecht Jorik** schleppt Eimer um Eimer aus dem Burgbrunnen, denn ohne ihn bleibt die Küche trocken.

**Sammle deine Ideen zunächst in einer Mindmap:**

Mein Tag als:



Bereitgestellt von: MNWeG  
Stand: 17.12.2025

Lizenzhinweise: <https://editor.mnweg.org/mnw/dokument/lebenswelten-mittelalter-a-version-nkpv3x9p>

Seite: 2/3





GN: Lebenswelten Mittelalter (A-Version)

Geschichte M 6, 7

Du hast **18** von 30 Punkten erreicht (bestanden bei 25 Punkten).

1

bestanden  nicht bestanden

Datum/Kürzel:

