

Station: Barbier

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

Der Barbier

Barbier (von frz. Le barbe, „Bart“) ist ein Handwerksberuf, der im Mittelalter und in der beginnenden Neuzeit Menschen bezeichnete, die im Bereich der Körperpflege, Wundheilung und Krankenpflege tätig waren. Zu ihren Aufgaben gehörten das Bartscheren, die Assistenz beim Baden und die Krankenpflege. Die Kunden waren vorwiegend männlich. Aufgabe der Barbieri war es auch, Zähne zu ziehen, zur Ader zu lassen, Einläufe zu verabreichen, Knochenbrüche zu richten und Salben herzustellen. Wahrscheinlich ist die Berufsgruppe der Barbieri aus den Badeknechten der Bader (damalige „Ärzte für alles“) entstanden. Anders als die Bader pflegten die Barbieri ihre Kunden nicht in den Warmwasserbadehäusern, warum sie auch Trockenscherer genannt wurden.

Mit der immer besseren Ausbildung von Ärzten spezialisierten sich die Barbieri auf Frisuren und Bärte, im 19. Jh. dann auch auf den Perückenbau. Mit der Einführung des eigenen „Rasierers“ Ende des 19. Jh. ging auch die Ära der Barbieri zu Ende, da sich immer mehr Männer zu Hause selbst rasierten. Barbieri gab es in Deutschland bis 1930.

Spiel zum Barbier

Luftballon rasieren

Ein Luftballon wird mit Rasierschaum eingeschmiert und anschließend mit einem Einwegrasierer rasiert.

Wertung: Gelingt es, erhält die Gilde 8 Güter, platzt der Ballon, gibt es nur 4 Güter.

Station: Jäger

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

Der Jäger

Bereits im Mittelalter gab es hauptberufliche Jäger in den Haushalten von vermögenden Adligen. Der Beruf des Jägers entwickelte sich mit der Zeit zu einem Lehrberuf. In der 3-jährigen Ausbildungszeit wurde der junge Mann „Jägerbursche“ genannt. Nach Abschluss der Lehrzeit wurde er mit dem „Jägerschlag“ freigesprochen und durfte sich „Jäger“ nennen. Die Dienstränge waren regional unterschiedlich. So gab es Oberjäger, Oberhofjäger, Jägermeister oder Oberjägermeister. Auch Adlige absolvierten die Lehrzeit, um später als Jäger die ihrem Stand zustehenden Plätze in der fürstlichen Jagdorganisation zu besetzen. Titel wie der des Reichserzjägermeisters wurden (von Kaisern) an herrschende deutsche Fürsten als Ehrentitel verliehen, wie z. B. an den sächsischen Kurfürsten Johann Georg I. oder später Hermann Göring als Reichsjägermeister.

Spiele zum Jäger

Dosen werfen

Es werden 10 Dosen aufeinandergestapelt. Jedes Mitglied der Gilde hat einen Wurf. Der Turm wird erst wieder aufgebaut, wenn alle Dosen umgeworfen wurden.

Wertung: pro 3 Dosen gibt es 1 Gut

Äpfel angeln

Zwei Gildemitglieder müssen je 1 Apfel aus einem Wassereimer angeln.

Wertung: 1 Gut

Station: Schmied

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

Der Schmied

Den Schmied (wie der Steinmetz) als einen der ältesten Handwerker gibt es schon seit ca. 3.800 Jahren. Ein Schmied war früher im ländlichen Raum ein unverzichtbarer Handwerker, der ein breites Spektrum an Fähigkeiten mitbrachte. Eine Spezialisierung gab es durch die Zünfte schon früh, denn für viele Schmiedeaufgaben wurde spezielles Werkzeug benötigt (beispielsweise Waffenschmied, Messerschmied, Nagelschmied, Hufschmied, Wagner, Harnischmacher usw.). Mit der Bildung größerer Siedlungen bildeten sich im Mittelalter Schmieden, in denen nur wenige Produktvarianten, dafür aber in größerer Stückzahl hergestellt wurden, um so wirtschaftlich günstig zu produzieren und auf die größere Nachfrage zu reagieren.

Das Schmiedehandwerk als Lehrberuf lebt nicht nur von der guten Ausbildung, sondern vor allem auch von der eigenen Praxis. Schwierigkeiten wie schwankende Rohstoffqualität und fehlendes Fachwissen (worüber wir heute verfügen) konnten die Schmiede durch ihre Erfahrung ausgleichen.

Spiele zum Schmied

Nägel hauen

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

Zeit: 2 Minuten

Wertung: pro Nagel 2 Güter

Hufeisen werfen

Es werden 3 Hufeisen geworfen.

Das Ziel 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 Steinmetzes. Dafür erhalten sie 5 Güter.

Der Steinmetz

Ein Steinmetz 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 nicht so sehr an geometrische Formen gebunden ist.

Der Steinhauer dagegen arbeitet ausschließlich im Steinbruch und formt dort Rohsteine für die Steinmetzen und Steinbildhauer vor. Durch den Einsatz von Maschinen ist dieser Beruf weltweit nahezu verschwunden.

Der Steinmetzberuf ist einer der ältesten Berufe überhaupt. Durch die römischen Soldaten kam die Steinbaukunst nach Germanien. Die Steinmetze waren Mönche bzw. Laienbrüder. Die Bauhelfer waren Männer aus der näheren Umgebung. Die Steinmetze bauten Klöster, ihr Wohlstand war eng mit dem der Klöster verbunden.

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.

Wertung: 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 5 m lange Strecke zurückzulegen. Die Gruppen treten nacheinander an.

Wertung: Jede Gruppe, die die Strecke meistert, bekommt 1 Gut.

Station Kräuterfrau

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

Die Kräuterfrau

Die Kräuterfrauen und Hebammen waren schon früh in der Krankenpflege aktiv, allerdings sehr selten an männlichen Patienten. Die Hebammen hatten häufig ein besseres Wissen über die weibliche Anatomie als die meisten Ärzte. Gelegentlich nahmen sie im Notfall sogar Kaiserschnitte vor, die für die Mütter aber meist tödlich verliefen, da Blutverlust und Wundfieber kaum zu behandeln waren.

Die Kräuterfrau erhielt ihr Wissen durch die Überlieferung innerhalb der Familie. Kenntnisse und Erfahrungen wurden von der Mutter an die Tochter weitergegeben. So entstanden im Laufe der Zeit Familienrezepte und -geheimnisse und damit auch der Ruf, die Kräuterfrauen würden Magie einsetzen oder gar mit finsternen Mächten im Bunde stehen. Die Ärzte, die selbst im Geburtenbereich tätig sein wollten, um dort viel Geld zu verdienen, sahen diese Frauen als ihre Konkurrenten an. Hexenverfolgungen unter den Kräuterfrauen gingen also auch auf die Ärzte zurück. Die wohl bekannteste Kräuterfrau aus der Zeit des Mittelalters ist Hildegard von Bingen.

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.

Wertung: Pro richtiger Paarung gibt es 1 Gut.

Kräuter riechen

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

Wertung: Pro richtig erkannter Pflanze bekommen sie einen 2-wertigen Rohstoff.

Station Hofnarr

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

Der Narr

Als Narr (von althochdeutsch Narro), aber auch als Tor (davon ist die Eigenschaft „töricht“ hergeleitet), wurde im Mittelalter ein Spaßmacher bezeichnet, der für Unterhaltung und Belustigung sorgte. Er trug meist bunte und auffällige Kleidung. Oft gab es an den Höfen Narren, die die Bewohner unterhalten sollten.

Als Tor oder Narr bezeichnet man auch heute noch Personen, die sich tollpatschig, unreif oder dumm verhalten und in ihrer Meinung voreingenommen, vorurteilsbehaftet und ignorant sind. Sie erkennen ihre Unwissenheit nicht, sondern plustern sich als Gelehrte auf und halten ihre Unwissenheit für ein großes Wissen. Weniger gebräuchlich ist heute die Bedeutung eines „Narren“, der närrische, verdrehte, einfältige, aber auch gefährliche Dinge tut.

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 zuerst ein 2-silbiges Wort, das sich auf „-ichten“ reimt, danach ein 3-silbiges usw.

Wertung: Für jedes Wort bekommt die Gruppe 1 Gut.

„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 schafft, bekommt sie 10 Güter. Bei einer Runde nur 5. Der Rest wird anteilmäßig bestimmt.

Erbsenweitspucken

Alle bekommen eine Erbse. Von einer Startlinie aus muss die Erbse so weit wie möglich in das aus vier Feldern bestehende Spielfeld gespuckt werden. Der weiteste Treffer eines Gruppenmitglieds wird gezählt.

Die vier Felder werden folgendermaßen gewertet:

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 Mönch

Der Mönch lebt asketisch und seine Lebensweise ist von seinem Glauben geprägt. Er will sich damit von der „Welt“ und ihren Versuchungen trennen, um sich ganz seinem Gott zu widmen, ihn zu erfahren, seinen Willen zu tun und ihm immer ähnlicher zu werden.

Verschiedene Mönche prägten das Leben in Klöstern, z. B. Benedikt von Nursia mit seinem benediktinischen Gelübde (Ortsbeständigkeit, Bekehrung der Sitten, tägliche Umkehr und Gehorsam). Benedikt gab in seiner Regel Anweisungen für ein geordnetes religiöses Leben in Gemeinschaft und einen nützlichen Tagesablauf. Später gründeten Franz von Assisi und der heilige Dominikus die Bettel- und Predigerorden, die bis heute, zwar in kleinerer Zahl, aber immer noch bestehen.

Mönche gibt es nicht nur im Christentum, sondern auch in anderen Religionen, z. B. dem Buddhismus oder dem Hinduismus.

Spiel zum Mönch

Wasserbecher stapeln

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

Der Müller

Als Müller bezeichnet man den Handwerker, der für die Herstellung (auch maschinell) von Mehl, Gewürzen, Pflanzenöl oder auch Futtermitteln zuständig ist. Der Müller ist auch der Besitzer oder Betreiber einer Mühle.

Müller galten früher als unehrliche Leute. Dafür gab es verschiedene Gründe: Sie lebten außerhalb des Dorfes aufgrund der Lage der Mühle; sie hielten sich häufig nicht an die Sonntagsruhe; das Knarren und Rumoren der Mühlsteine und Balken klang unheimlich und machte den damals leicht abergläubischen Menschen Angst und ließ sie an Dämonen und Kobolde glauben. Außerdem verdächtigte man den Müller, sich an den Kornsäcken der anderen zu bedienen, und hasste ihn, weil er Mühlengebühren eintrieb.

Als sich Städte bildeten, die die Mühlenrechte vergeben durften, versuchten sie, die Mühlen im Stadtgebiet anzusiedeln, was den Ruf des Müllers etwas besserte. Der Müller als Dieb blieb aber. Heute ist „Müller“ der häufigste Familienname des deutschen Sprachraumes.

Spiel zum Müller

Getreide zupfen

Die Gruppe zupft Getreidestängel, um damit eine kleine Dose oder ein Schnapsglas zu füllen. Sie haben 5 Minuten Zeit.

Wertung: 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 Jugendlichen, 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 Jugendlichen 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 Gilden 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

Mitarbeiter/Mitarbeiterin gegen eine Person der Gilde: 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. Nachdem der Gegner zuende gewürfelt hat, kann man ab diesem Ergebnis weiterwürfeln.

Karten stechen

Mitarbeiter/Mitarbeiterin gegen eine Person der Gilde: Beide Spieler bekommen denselben Kartensatz von 11 Karten unterschiedlichen Werts. Nun legt jeder verdeckt eine Karte vor sich ab. Wenn beide eine Karte abgelegt haben, wird aufgedeckt. Wer die höhere Karte gelegt hat, macht den Stich. So wird weitergespielt, bis alle Karten abgelegt sind. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.

