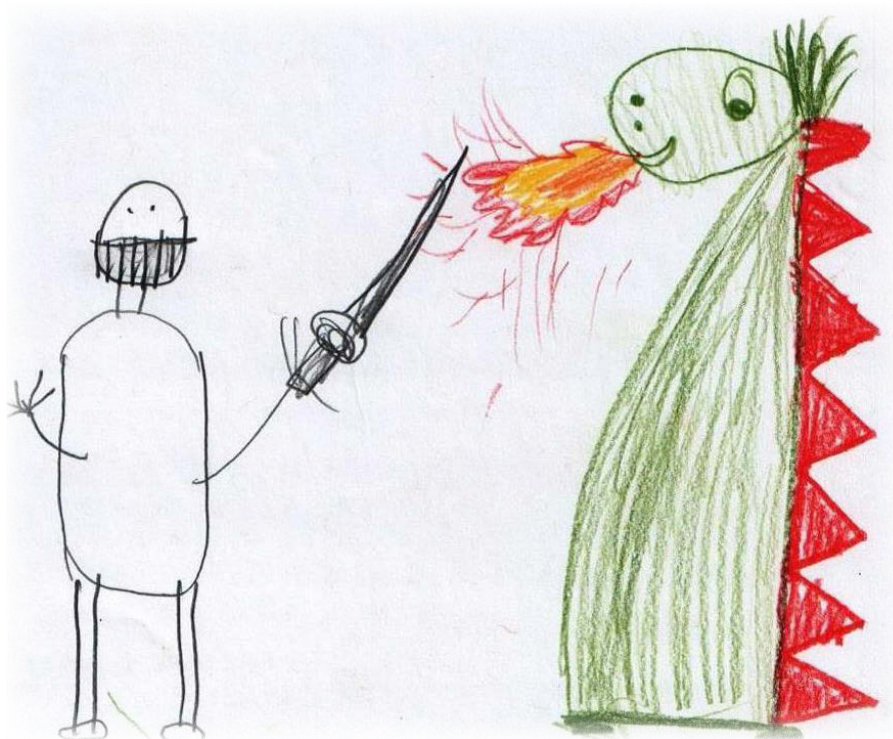


Isabell Brähler-Körner, Anna Kretzschmar, Eva-Maria Weich,  
Luisa Wächter, Anna Schrüfer

# Mittelalterliche Heldengeschichten

Materialien für die Grundschule



# 1 MimaSch – Mittelalter macht Schule

# MimaSch – Mittelalter macht Schule

hrsg. vom

Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters  
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Band 1

# Mittelalterliche Heldengeschichten

Materialien für die Grundschule

von Isabell Brähler-Körner, Anna Kretzschmar,  
Eva-Maria Weich, Luisa Wächter, Anna Schrüfer

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Informationen sind im Internet über <http://dnb.ddb.de/> abrufbar.

Dieses Werk ist als freie Onlineversion über den Hochschulschriften-Server (OPUS; <http://www.opus-bayern.de/uni-bamberg/>) der Universitätsbibliothek Bamberg erreichbar. Kopien und Ausdrücke dürfen nur zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch angefertigt werden.

Herstellung und Druck: docupoint, Magdeburg  
Umschlaggestaltung: University of Bamberg Press

© University of Bamberg Press Bamberg 2014  
<http://www.uni-bamberg.de/ubp/>

ISSN: 2199-9724

ISBN: 978-3-86309-268-9 (Druckausgabe)

eISBN: 978-3-86309-269-6 (Online-Ausgabe)

URN:urn:nbn:de:bvb:473-opus4-250489

## Vorwort

„Mittelalter macht Schule“ – unter diesem Motto werden am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg die vielfältigen Aktivitäten zu einer wissenschaftlich begleiteten Verknüpfung von der ersten Phase der Lehramtsausbildung mit der späteren Berufspraxis zum Thema mittelalterliche Sprache und Literatur im Deutschunterricht gebündelt. Der Beginn dieser Initiative reicht noch vor die Zeiten des neuen Mittelalter-Booms und der Kompetenzorientierung zurück, die das Thema zunehmend in den öffentlichen aber verstärkt auch wieder in den fachwissenschaftlichen Fokus rücken. Inzwischen darf es weitgehend als Konsens gelten, dass die Beschäftigung mit dem Mittelalter und seiner Literatur in hohem Maße auf das Interesse der Schülerinnen und Schüler stößt. Die Vielzahl von mittelalterlichen lokalen Sagen ermöglicht einen immer wieder geforderten Regionalbezug im Unterricht, der wiederum der Identitätsbildung und -festigung der Schülerinnen und Schüler dienlich ist. Darüber hinaus kann man mit den *alten maeren* auch alle Ziele eines modernen, differenzierten, fächerübergreifenden und integrativen Deutschunterrichts bedienen; vielleicht – nicht nur aufgrund der erhöhten Schülermotivation – manchmal sogar besser als mit neueren Texten. Mit einem solchen Einsatz lässt sich die in den neuen Lehrplänen verstärkte Orientierung an den Kernkompetenzen Lesen, Schreiben, Sprechen, Sprache untersuchen und Mediennutzung in idealer Weise mit erfolgreichem Lernen verbinden. Diese Erfahrungen werden geradezu konterkariert durch die Tatsache, dass das Thema mittelalterliche Sprache und Literatur in den gegenwärtigen Deutschlehrplänen zumeist nur eine Nebenrolle spielt.

Aus der Überzeugung vom Nutzen des Konzepts und der damit verbundenen Hoffnung auf eine Reetablierung des Themas in den Lehrplänen werden in Seminaren an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg spezifische Unterrichtsentwürfe sowie Materialien zu mittelalterlichen Stoffen und deren Rezeption in Kinder- und Jugendbüchern erarbeitet, diskutiert und optimiert. In diesem Rahmen entstanden inzwischen mehrere hundert Seminararbeiten und über zwanzig Abschlussarbeiten zu den verschiedenen Umsetzungsmöglichkeiten der Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Sprache und Literatur im Deutschunterricht der verschiedenen Schulformen. Ausgewählte Sequenzen wurden und werden mit großem Erfolg bayernweit praktisch umgesetzt; so zum Beispiel zum *Nibelungenlied*, zu König Artus, Dietrich von Bern, Til Eulenspiegel oder auch zur Geschichte der deutschen Sprache. Über 50 Studierende haben an mehr als 25 verschiedenen Schulen und Schulformen bereits an solchen Projekten mitgewirkt: Sie haben damit mehr als 1000 Schülerinnen und Schüler mit dem Unterrichtsgegenstand mittelalterliche Sprache und Literatur erreicht. Weitere Informationen hierzu finden sich auch auf der Homepage des Projektes ([www.mimasch.de](http://www.mimasch.de)). Die steigende Nachfrage von Schulen, die ebenfalls vergleichbare Projekte und Lehrerfortbildungen durchfüh-

ren wollen, lässt hoffen, dass immer mehr auch bereits aktive Lehrkräfte dazu bereit sind, sich diesem Inhalt zu öffnen.

Die mit diesem Band begründete Reihe „MimaSch – Mittelalter macht Schule“ bündelt Unterrichtsentwürfe für alle Schulformen und Altersstufen zum Einsatz von mittelalterlicher Sprache und Literatur im Deutschunterricht und erfüllt damit ein in zahlreichen Fachpublikationen angemahntes Desiderat in diesem Bereich. Die vorgelegten Unterrichtsmaterialien sind mit einer kurzen Einführung zum jeweiligen Themenschwerpunkt versehen und als in sich geschlossene Unterrichtssequenz konzipiert. Gleichzeitig können die Materialien aber auch separat für weitere Unterrichtssequenzen eingesetzt werden. Hierfür geben die Bände erste weiterführende, auch fächerübergreifende Anregungen einschließlich der Lehrplanbezüge.

Besonders freut es uns, dass mit dem ersten Band dieser Reihe das Ergebnis eines überaus erfolgreichen Projektes präsentiert werden kann. Die Materialien entspringen einem Teilprojekt der 2013 an der Grundschule Bischberg (Landkreis Bamberg) durchgeführten Projektwoche zum Rahmenthema ‚Mittelalter‘, die 2014 bei der Verleihung des 7. C.C.Buchner-Preises für besondere Kooperationsprojekte zwischen Schulen und Kultur mit dem zweiten Platz ausgezeichnet wurde. Die Würdigung der Jury für dieses Projekt soll am Ende dieser Einführung als weiterer Ansporn und als Leitlinie für das Projekt und die Reihe „MimaSch – Mittelalter macht Schule“ gelten:

„Man kann nur hoffen, dass es viele Nachahmer an anderen Schulen geben wird. Denn so wird Mittelalter in!“

Abschließend ist dem Staatlichen Schulamt Bamberg für die keinesfalls selbstverständliche Kooperation und Unterstützung des Projektes von seinen Anfängen zu danken, ganz besonders Frau Schulamtsdirektorin Irene Blum-Hammad. Dem Universitätsverlag Bamberg, allen voran der Leiterin, Frau Dipl.-Volksw. Barbara Ziegler, danken die Herausgeber für die konstruktive und kompetente Betreuung der Drucklegung.

Die Herausgeber

Prof. Dr. Ingrid Bennewitz

Dr. Detlef Goller

# Inhaltsverzeichnis

1. Einführung .....	9
a) Heldengeschichten im Unterricht .....	9
b) Zum Umgang mit dem Unterrichtsmaterial .....	9
c) Hintergrundinformationen zu den mittelalterlichen Texten .....	10
2. Einzelne Module mit Arbeitsmaterial und Beschreibung .....	15
<i>Modul 0: Allgemeine Einführung in die Thematik</i> .....	17
a) Mittelalterzeitstrahl .....	18
b) Merkmale einer Sage .....	20
c) Sagen-Quiz .....	21
d) Lückentext: Der Ritter .....	22
e) Heldenbilder .....	24
f) Wortsalat: Eigenschaften eines Helden und einer Heldin .....	25
<i>Modul 1: Artus</i> .....	27
a) Artusgeschichte .....	28
b) Bildzuordnung: Was braucht ein König alles? .....	31
c) Kreatives Schreiben: Wie wird Artus König? .....	33
d) Spiel: König Artus' Abenteuerreise .....	35
e) König Artus-Quiz .....	36
f) Steckbrief: König Artus .....	38
<i>Modul 2: Erec</i> .....	39
a) Fantasiereise: Mittelalter .....	40
b) Erecgeschichte .....	42
c) Text-Bildzuordnung: Die Erlebnisse von Ritter Erec und seiner Frau Enite .....	43
d) Kreatives Schreiben: Heldentagebuch .....	48
e) Mittelhochdeutscher Lückentext: Lerne Erecs und Enites Sprache kennen .....	50
f) Spiel: Erecs Abenteuerreise .....	51
g) Erec-Quiz .....	52
h) Steckbrief: Erec / Enite .....	54
<i>Modul 3: Iwein</i> .....	57
a) Iweingeschichte .....	58
b) Bildkarten: Die Erlebnisse von Ritter Iwein .....	60
c) Iwein-Geschichte und Lückentext: Was erlebt der Ritter Iwein? .....	63
d) Mittelhochdeutscher Lückentext: Wie Iwein zu seinem Löwen kam ..	64
e) Suchsel: Die Abenteuer des Ritters Iwein .....	66
f) Spiel: Iweins Abenteuerreise .....	67
g) Iwein-Quiz .....	68
h) Steckbrief: Iwein / Laudine .....	70



<i>Modul 4: Roland</i> .....	73
a) Erster Teil der Rolandgeschichte .....	74
b) Text-Bild-Zuordnung .....	77
c) Kreatives Schreiben: Fortsetzungsgeschichte .....	78
d) Zweiter Teil der Rolandgeschichte .....	80
e) Mittelhochdeutscher Lückentext: Rolands Rüstung .....	82
f) Wortsalat .....	84
g) Rätsel: Geheimsprache .....	85
h) Steckbrief .....	86
<i>Modul 5: Kriemhild und Siegfried</i> .....	87
5.1 <i>Kriemhild</i> .....	87
a) Übersetzungsübungen .....	88
b) Kriemhildgeschichte .....	94
c) Bild- und Textkarten .....	97
d) Kreatives Schreiben: Tagebucheintrag .....	103
e) Kreuzworträtsel .....	104
f) Wahr-Falsch-Quiz .....	105
g) Steckbrief .....	106
5.2 <i>Siegfried</i> .....	107
a) Siegfriedgeschichte .....	108
b) Roter Faden: Textkarten .....	111
c) Mittelhochdeutscher Text: Siegfried stellt sich vor .....	116
d) Kreatives Schreiben: Siegfrieds Brief an die Eltern .....	117
e) Siegfried-Quiz .....	119
f) Steckbrief .....	120
<i>Modul 6: Comic</i> .....	121
a) Texterstellung .....	122
b) Sprechblasen .....	123
c) Anregungen „Comicgeräusche“ .....	124
d) Verbesserungsvorschläge .....	125
e) Vorschlag für einen Comic .....	126
3. Lösungsbogen .....	133
4. Literaturverzeichnis .....	137
5. Bildnachweis .....	139
6. Über die Autoren .....	141

# 1. Einführung

## a) Heldengeschichten im Unterricht

Die Zeit des Mittelalters, insbesondere ihre abenteuerlichen Heldengeschichten, begeistert zweifelsohne schon seit Generationen. Nicht nur die jüngeren Rezipienten fasziniert das Kulturgut, das im heutigen Europa entstand und im Laufe der Zeit schriftlich fixiert wurde, über die Jahrhunderte hinweg bis heute. Auf dem Buchmarkt erscheinen seit den letzten zwei bis drei Dekaden unzählige Veröffentlichungen von Heldensagen, welche die mittelalterlichen Stoffe wieder aufgreifen und versuchen, diese adäquat sowie verkaufsfördernd für ihre jüngere Zielgruppe aufzubereiten. Die didaktische Theorie reagiert auf diese Entwicklung und setzt sich derzeit verstärkt mit der Integration mittelalterlicher Themen und Stoffe im Schulunterricht, insbesondere im Fach Deutsch, auseinander. Konkrete Umsetzungen für die Schulpraxis gelten jedoch nach wie vor als ein Desiderat. Dabei sollte die intrinsische Motivation der Schülerinnen und Schüler nie ungenutzt bleiben. So stellt das Interesse der Kinder für Mittelalterliches eine große Chance für die Aufbereitung spannender Heldenstoffe im Deutschunterricht dar, gerade auch für die sonst eher weniger lesemotivierten Jungen.

Im vorliegenden Materialienband lernen Schülerinnen und Schüler der ersten bis vierten Klasse fünf mittelalterliche Helden sowie eine mittelalterliche Heldin kennen. Die Ausgangsbasis dafür bilden jeweils von den Autorinnen eigens verfasste Texte oder Bearbeitungen bereits vorliegender Fassungen der Stoffe, die in Übereinstimmung mit dem Grundschullehrplan im Zuge der Behandlung von mittelalterlichen Sagenkreisen (Module zu Artus, Roland, Kriemhild, Siegfried) oder klassischen Erzähltexten (Module zu *Iwein*, *Erec*) in den Unterricht integriert werden können. Alle hier präsentierten Unterrichtsmaterialien wurden im Rahmen einer Projektwoche an der Grundschule Bischberg (Landkreis Bamberg) von den Autorinnen selbst erprobt und erwiesen sich schließlich als eine Bereicherung für einen modernen, handlungs- und produktionsorientierten Deutschunterricht.

## b) Zum Umgang mit dem Unterrichtsmaterial

Der vorliegende Band ist wie folgt aufgebaut: Als allgemeine Einführung für alle in diesem Band behandelten Heldengeschichten fungiert Modul 0.

Thematisch gliedern sich die darauffolgenden Module 1 bis 5 in die Aufbereitung und Konzeption für unterschiedliche Jahrgangsstufen. Enthalten sind Arbeitsblätter mit den dazugehörigen Lösungen (vgl. Kapitel 3). Die Materialien zu Artus, *Erec* und *Iwein* eignen sich für die 1. und 2. Klasse, während diejenigen zu Kriemhild, Siegfried und Roland für die 3. und 4. Jahrgangsstufe erstellt wurden. Der Gebrauch der Module ist nicht konsekutiv, sondern so konzipiert, dass ihre Umsetzung ohne die Beachtung einer bestimmten Reihenfolge von Seiten der

Lehrkraft erfolgen kann. Die Schülerinnen und Schüler brauchen zum Verständnis der jeweiligen Heldengeschichte kein Vorwissen. Bei der Bearbeitung aller Module finden unterschiedliche Methoden und Sozialformen Anwendung, wobei die Leitlinien des handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts stets im Zentrum stehen.

Bei Modul 6 handelt es sich um eine fakultative Ergänzung, die neben der ergebnissichernden Wiederholung eine vertiefende Auseinandersetzung der erarbeiteten Inhalte zum Ziel hat. Indem ausgehend von Standbildern ein Comic selbst hergestellt wird, können noch weitere Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gefördert werden.

Zugunsten der Kopiervorlagen wurde in allen Modulen auf eine Nummerierung der Arbeitsblätter verzichtet.

### c) Hintergrundinformationen zu den mittelalterlichen Texten

#### *Modul 1: Artus*

Die wohl weltweit bekannte Artussage stammt ursprünglich aus dem mittelalterlichen England und wird auf die Zeit um das Jahr 500 datiert. Zum ersten Mal findet die Figur des Artus in der *Historia Britonum* schriftliche Erwähnung, deren Entstehung man auf 829/830 ansetzt: In dieser Geschichte Britanniens beweist Artus sein Können als Heerführer, nicht als König, und besiegt in zwölf Schlachten die Sachsen. Auch Geoffrey von Monmouth zeigt Artus in seiner 1138 fertig gestellten *Historia Regum Britanniae* noch als historische und überaus aktive Persönlichkeit. Die Charakterisierung der Artusfigur als Held verlor in der nachfolgenden höfischen Literatur des 12. und 13. Jahrhunderts zunehmend an Bedeutung. Dafür kristallisierte sich dort das Bild eines idealen Königs heraus, wemgleich eine Artusexistenz in dieser Position bis heute eine kontrovers diskutierte Frage darstellt. Das neuartige literarische Ideal orientierte sich nun am Hofleben anglonormannischer Könige mit prächtigen Festen und Ritterturnieren. In diesem Zusammenhang tritt auch die Tafelrunde in Erscheinung, die schon bald zum typischen Element des Artusromans wird. Gerade für den Einsatz bei jüngeren Schülerinnen und Schülern eignet sich die Jugendgeschichte Artus' mit den typischen Elementen eines Heldenlebens von der sagenhaften Zeugung bis hin zur Königskrönung. Für das Unterrichtsmaterial wurde die 2012 veröffentlichte Version von Manfred Mai *Artus und das Schwert im Stein* bearbeitet.

#### *Modul 2: Erec*

Chrétien de Troyes wird der Verdienst zugeschrieben, um 1165/1170 den allerersten Artusroman, *Erec et Enide*, verfasst zu haben. Sein Ziel war dabei nicht, Geschichtsschreibung zu betreiben, sondern mit einer unterhaltenden und belehren-

den Erzählung dem Artusstoff Struktur zu geben. Als Quellen für den Artusroman des französischen Autors fungierten die *Historia Regum Britanniae*, der *Roman de Brut* des Wace sowie mündliche Erzählungen über die arthurische Welt. *Erec et Enide* ist prägend für die Gattung des Artusromans. Hartmann von Aue überträgt den altfranzösischen Text ins Deutsche und macht den Artusroman damit dem deutschen Publikum zugänglich. Sein *Erec* entstand um 1180/1190. Sowohl das französische Vorbild als auch die deutsche Bearbeitung repräsentieren die für den arthurischen Roman geläufige Struktur des doppelten Kursus mit zwei Handlungszyklen. Aufgrund des durch den Peitschenschlag eines Zwergs verursachten Ehrverlust Erecs nimmt dieser im ersten Handlungszyklus an einem Sperberkampf teil, um seine Ehre wiederzuerlangen. Dies gelingt ihm durch seine Turnierfähigkeiten und den Kraft spendenden Beistand der schönen Enite. Nach der anschließenden Hochzeit mit ihr versäumt es Erec, seine Liebe zu ihr mit seinen Ritter- und Herrscherpflichten zu vereinbaren. Diese Krise des *verligen* ist Anlass für die Bewährungsfahrt des Protagonisten im zweiten Handlungszyklus, nach deren erfolgreicher Bewältigung sowie einem inneren Wandel ihm die Symbiose von *minne* und Rittertum gelingt. Für die im Unterrichtsmaterial verwendete Erzählung werden innerhalb der Handlung Kürzungen vorgenommen, um eine altersadäquate Behandlung dieses Artusromans mit Erst- und Zweitklässlern zu ermöglichen.

### *Modul 3: Iwein*

Bei dem von Hartmann von Aue verfassten *Iwein* handelt es sich wie beim *Erec* um einen Artusroman. Um das Jahr 1200 wurde der ursprünglich auf Altfranzösisch abgefasste *Yvain ou Le Chevalier au lion (Iwein oder der Löwenritter)* von Chrétien de Troyes von Hartmann ins Mittelhochdeutsche übertragen. Der genaue Zeitpunkt der Entstehung ist leider ungewiss. Da Wolfram von Eschenbach in seinem *Parzival* (1205) bereits Bezug auf ihn nimmt, wird als frühestes Datum jedoch das Jahr 1190 angenommen. Wie für die damalige Zeit und die höfische Epik typisch, wurde auch dieser Text Hartmanns in vierhebigen Paarreimen geschrieben. Aufgrund seiner Länge wurden für die methodisch-didaktische Anpassung für die erste und zweite Jahrgangsstufe starke Kürzungen, vor allem aber Vereinfachungen im verschachtelten Handlungsverlauf vorgenommen und die Geschichte daher neu aufgeschrieben. Der Inhalt lässt sich mit deutlichen Analogien zum *Erec* grob in zwei Handlungszyklen gliedern, die die Doppelwegstruktur des höfischen Romans verkörpern: Im ersten Zyklus findet Iweins Auszug vom Artushof statt. Er gewinnt in dieser *aventiure* an Ansehen, Grundbesitz und Ehre sowie die Hand der schönen Burgherrin Laudine. Der zweite Handlungszyklus dagegen ist nun davon geprägt, dass Iwein alles selbstverschuldet verliert und sich den positiven Ausgangszustand durch seinen eigenen Lernprozess sowie erneute ritterliche Abenteuer und Taten zurückerkämpfen muss. Insofern enthält die Geschichte eine moralische Kompo-

nente, die auch fächerübergreifend im Religions- bzw. Ethikunterricht aufgegriffen werden kann.

#### *Modul 4: Roland*

Beim 1170/80 entstandenen *Rolandslied* des Pfaffen Konrad handelt es sich um eine deutschsprachige Bearbeitung französischer *chansons de geste*, d.h. Lieder über Heldentaten. Als direkte Vorlage diente dem deutschen Autor die um 1100 verfasste altfranzösische *Chanson de Roland*, der älteste und zugleich berühmteste Text der mittelalterlichen, französischen Heldenepik. Die *Chanson de Roland* ist anonym überliefert und wurde bis zu ihrer Verschriftlichung mündlich tradiert. Der Inhalt des *Rolandslieds* und der *Chanson de Roland* lässt sich grob in drei Abschnitte untergliedern: 1) Friedensverhandlungen der spanischen Mauren mit den fränkischen Christen und Verrat des fränkischen Kriegers Ganelon, 2) Die Schlacht von Ronceval und Rolands Märtyrertod, 3) Kaiser Karls militärische Rache an den spanischen Mauren und Verurteilung Ganelons. Um die Grundschul Kinder mit der im *Rolandslied* inhärenten Thematik des Glaubenskrieges zwischen Christen und Muslimen nicht konfrontieren zu müssen, wurde für den Unterricht bewusst ein anderer Erzählstrang der Rolandsage ausgewählt. Es handelt sich hierbei um Rolands Kampf mit einem Riesen im Ardennerwald, mit dem er sich seiner Aufnahme in den Ritterstand als würdig erweist. Spätestens seit Ludwig Uhlands historischer Ballade *Roland Schildträger* (1811) ist dieser Erzählstrang Bestandteil der deutschen Version der Rolandsage und tritt in den Heldensagenversionen auf, die die Kindheit und Jugend Rolands schildern. Als Grundlage für die im Modul 4 angeführte Rolandgeschichte diente die von Auguste Lechner 1972 verfasste romanhafte Nacherzählung *Die Rolandsage*. Aus methodisch-didaktischen Gründen wurden einige Eingriffe in den Text vorgenommen.

#### *Modul 5: Kriemhild und Siegfried*

Das *Nibelungenlied*, in welchem die beiden Figuren Kriemhild und Siegfried eine zentrale Rolle spielen, ist vermutlich in den Jahren um 1200 entstanden. Es lässt sich in zwei Teile untergliedern. Während im ersten der Mord an Siegfried im Mittelpunkt steht, wird im zweiten vor allem Kriemhilds Rache thematisiert. Die unterschiedlichen Stoffkreise des *Nibelungenlieds* wurden zuvor über mehrere Jahrhunderte hinweg mündlich tradiert. Möglicherweise fand am Hofe des Passauer Bischofs Wolfger von Erla schließlich eine Zusammenführung der verschiedenen Stofftraditionen statt, die schriftlich aufgezeichnet wurde. Ob dies allerdings als Pionierleistung gelten kann oder ob der Verfasser selbst bereits auf schriftliche Überlieferungen zurückgreifen konnte, kann nicht mehr eindeutig geklärt werden. Über den Verfasser kursieren ebenfalls vielfache Vermutungen, sicher identifiziert werden kann er allerdings nicht. Dies liegt in der Erzähltradition der Heldenepen

begründet, bei welchen bewusst auf eine Nennung des Autorennamens verzichtet wurde, da man dem Erzählten Wahrheit zumaß. Überliefert wird der Text in insgesamt 35 Handschriften, welche sich wiederum zwei Hauptfassungen zuordnen lassen. Dabei handelt es sich, benannt nach dem Wortlaut des Schlussverses, um die *Not-* bzw. \*AB-Fassung und die *Lied-* bzw. \*C-Fassung. Für das Modul 5.1 wurde die Ankunft Siegfrieds am Hofe Burgunds, das damit einhergehende Kennenlernen zwischen Kriemhild und Siegfried sowie ihre Verlobung aus der Sicht Kriemhilds in den Mittelpunkt gestellt. In der Unterrichtssequenz 5.2 wird die wohl heute bekannteste, wenn auch in der schriftlichen Überlieferung eher an den Rand gedrängte Textpassage des Nibelungenstoffes thematisiert, nämlich Siegfrieds Ausbildung in der Schmiede mit dem darauffolgenden Drachenkampf. Beide Episoden wurden für die Behandlung im Grundschulunterricht neu erzählt.



## **2. Einzelne Module mit Arbeitsmaterial und Beschreibung**

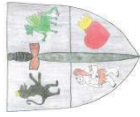




# Modul 0:

## Allgemeine Einführung in die Thematik

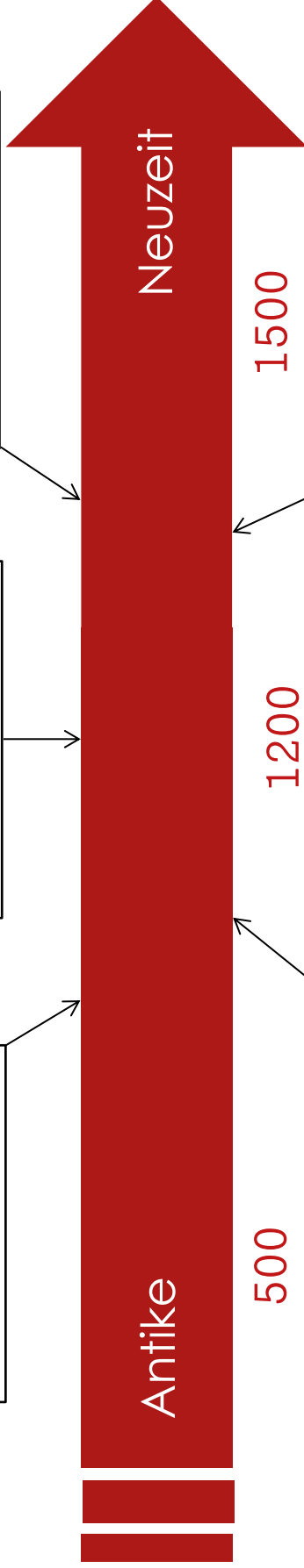
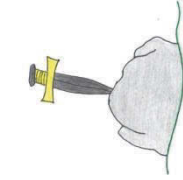
Das Modul 0 bereitet die Schülerinnen und Schüler auf alle folgenden textgebundenen Module vor, indem sie sich grundlegende Informationen zum Mittelalter, zu Sagen, zu Rittern und Helden erarbeiten. Der Mittelalterzeitstrahl hilft den Schülerinnen und Schülern bei der zeitlichen Situierung der zu behandelnden Stoffe in die Trias von Antike, Mittelalter und Neuzeit. Er bietet sich außerdem an, um die Bedeutung des Begriffes „Mittelalter“ als mittleres Zeitalter zu erläutern. Das Sammeln der Merkmale einer Sage bereitet speziell auf die Module 1, 4 und 5 vor, da es sich bei diesen Ausgangstexten (*Artussage*, *Rolandslied*, *Nibelungenlied*) um zunächst mündlich und erst danach schriftlich fixiertes Sagengut handelt. Für die Module 2 und 3, die auf Hartmanns von Aue höfischen Romanen *Erec* und *Iwein* beruhen, wurde der Lückentext über den Ritter konzipiert. Die Arbeitsblätter „Heldenbilder“ sowie „Wortsalat: Eigenschaften eines Helden und einer Heldin“ eignen sich wiederum für die Module 1 bis 5. Die Kopiervorlage „Heldenbilder“ leitet die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe zweier mittelalterlicher Illustrationen dazu an, über den Ritter Roland und König Artus als Helden zu reflektieren. Der „Wortsalat“ dient zunächst der Selektion von Eigenschaften, die auf einen Helden bzw. Antihelden zutreffen, und kann in Form einer Mindmap beliebig von den Schülerinnen und Schülern erweitert werden.



Name: \_\_\_\_\_

Zeitrahl: Mittelalter

Blatt: \_\_\_\_\_



MITTELALTER (500 bis 1500)



Name: \_\_\_\_\_

Zeitstrahl: *Mittelalter*

Blatt: \_\_\_\_\_

Artus

Erec und  
Enite

Iwein und  
Laudine

Siegfried und  
Kriemhild

Roland



Name: \_\_\_\_\_

*Merkmale einer Sage*

Blatt: \_\_\_\_\_

## Merkmale einer Sage

1

---

---

2

---

---

3

---

---

4

---

---

5

---

---

6

---

---



Name: \_\_\_\_\_

Sagen-Quiz

Blatt: \_\_\_\_\_

## Sagen-Quiz

**Aufgabe:** *Kreuze die richtigen Antworten an und trage die entsprechenden Buchstaben unten in die Kreise ein. Wie heißt das Lösungswort?*

Sagen ähneln ein wenig den

- Gedichten. (B)
- Märchen. (H)
- Theaterstücken. (A)



Sagen sind

- mündlich überlieferte, sehr alte Erzählungen. (D)
- aktuell erschienene Zeitungsberichte. (S)
- frei erfunden. (K)



Sagen enthalten

- nur wahre Ereignisse. (I)
- einen wahren Kern. (E)
- nur ausgedachte Geschichten. (O)



Sagen spielen

- nur im Ausland. (O)
- immer an ausgedachten Orten. (E)
- häufig an echten Orten. (D)



Eine Sage möchte etwas Wirkliches berichten,

- darum ist sie wie ein Zeitungsartikel geschrieben. (P)
- aber im Hauptteil spielt Unwirkliches und Übernatürliches eine Rolle. (U)
- deshalb gleicht sie Märchen. (L)

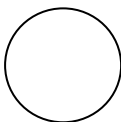


Sagen

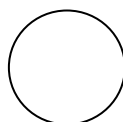
- enden immer mit: „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ (H)
- sind schwierig zu lesen, weil sie viele Fremdwörter enthalten. (A)
- sind meist in einfacher Sprache geschrieben, weil sie mündlich überliefert wurden. (N)



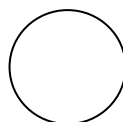
1



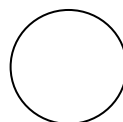
2



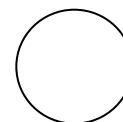
3



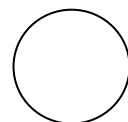
4



5



6





Name: \_\_\_\_\_

Lückentext: Der Ritter

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: Fülle den Lückentext mit Hilfe dieser Wörter aus!

Reiten

Schwertleite

Not

Ehre

Waffen

treu

Helm

Essen

Schwert

Schild

versorgt

Jagd

Kettenhemd

Knappe

## Ausbildung

Bevor man ein Ritter wird, muss man erst für einen anderen Ritter als Page arbeiten. Ein Page \_\_\_\_\_ die Pferde, putzt die \_\_\_\_\_ und bedient einen Ritter beim \_\_\_\_\_. Die Ausbildung als Page dauert vom 7. bis zum 12. Lebensjahr.

Danach arbeitet man als \_\_\_\_\_ für einen Ritter. Dabei lernt man Fechten, \_\_\_\_\_ und Bogenschießen. Außerdem geht man auch auf die \_\_\_\_\_.

Hat man das alles gelernt, ist man mit 15 Jahren ein Ritter. Man erhält seine \_\_\_\_\_.

### **Eigenschaften**

---

Ein Ritter kümmert sich um Menschen in \_\_\_\_\_. Er ist tapfer, zuverlässig und \_\_\_\_\_. Im Kampf mit anderen erwirbt er Ruhm und \_\_\_\_\_.

### **Rüstung**

---

Ein Ritter trägt einen \_\_\_\_\_ auf seinem Kopf.

In der Hand hält er einen \_\_\_\_\_, um sich vor Gegnern zu schützen. Als Waffen hat er eine Lanze und ein \_\_\_\_\_. Unter der Rüstung trägt er ein \_\_\_\_\_.







Name: \_\_\_\_\_

Heldenbilder

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe: Was kannst du auf den Bildern sehen? Überlege dir, ob Ritter Roland und König Artus Helden sind, und begründe deine Antwort!  
Schreibe auf, welche Eigenschaften Ritter Roland und König Artus haben könnten!***

### Ritter Roland



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



König Artus



Name: \_\_\_\_\_

Merkmale  
Held/Heldin

Blatt: \_\_\_\_\_

*Aufgabe: Welche Eigenschaften treffen deiner Meinung nach auf einen Helden oder eine Heldin zu? Kreise die richtigen Eigenschaften ein!  
Wenn dir noch weitere Eigenschaften einfallen, kannst du diese auch auf das Blatt schreiben.*

mutig

unbesiegbar

schlau

bewundernswert

tapfer

feige



listig

gemein

treu

hilfsbereit

schüchtern

stark

böse

ängstlich

schwach

außergewöhnlich

vorbildlich

hinterhältig



# Modul 1:

## Artus

Konzipiert für die erste und zweite Jahrgangsstufe, beschäftigt sich Modul 1 mit der legendären Sage um König Artus, welche in England entstand. Die Geschichte wird in Grundzügen so erzählt, wie es auch Manfred Mai in dem 2012 im Ravensburger Verlag veröffentlichten Buch *Artus und das Schwert im Stein* getan hat. Als allgemeines Material zum Wissensaufbau in Bezug auf das Mittelalter dient das Arbeitsblatt mit Bildzuordnung „Was braucht ein König?“. Auch ist es möglich, die passenden Bilder von den Schülerinnen und Schülern selbst zeichnen zu lassen. Die Geschichte von König Artus kann bis zu der Stelle vorgelesen werden, an welcher verkündet wird, dass durch ein Wunder der neue König von England zu erkennen sein wird. Im Anschluss bietet es sich an, die Geschichte von den Schülerinnen und Schülern weiterschreiben zu lassen. Das Spiel kann als zwischenzeitliche Auflockerung (gerade bei einem Einsatz in der 1. Jgst.) verwendet werden und ist bezüglich seines Einsatzes flexibel in den Unterrichtsverlauf zu integrieren. Als abschließende Ergebnissicherung dagegen fungiert das Quiz zu König Artus. Der Steckbrief kann unterrichtsbegleitend oder am Ende des Moduls erarbeitet werden.



Name: \_\_\_\_\_

Was erlebt König  
Artus?

Blatt: \_\_\_\_\_

## *König Artus*

Vor vielen Jahren regierte in England ein König namens Uther Pendragon. An seiner Seite befand sich stets sein Berater und Vertrauter Merlin, der magische Kräfte hatte und ihm half, ein beliebter und auch erfolgreicher König zu sein.

König Uther und seine Frau Igraine bekamen schon bald einen kleinen Sohn, dem sie den Namen Artus gaben. Doch eines Tages wurde König Uther schwer krank und Merlin brachte den kleinen Artus zu Sir Ector. Dieser sollte auf ihn aufpassen, bis er alt genug war, um in die Fußstapfen seines Vaters treten zu können und der nächste König von England zu werden. Artus wuchs zusammen mit Kay auf, dem Sohn von Sir Ector. Artus und Kay wollten beide einmal gute Ritter sein und lernten deshalb sämtliche Dinge, die ein guter Ritter können musste. Sie erfuhren alles über das Reiten, das Kämpfen und den Umgang mit Schwert und Lanze. Dazu lernten sie auch noch das höfische Benehmen, zum Beispiel Tanzen und Musizieren.

Als Artus 16 Jahre war, brauchte England endlich einen neuen König. Bis zu diesem Zeitpunkt wusste noch niemand, außer Merlin, dass Artus der auserwählte König war. Nicht einmal Artus selbst wusste davon.

Eines Tages wurde ein Turnier ausgerichtet, an dem viele Fürsten teilnahmen. Doch bevor es soweit war, fand für alle noch einmal ein Gottesdienst statt.

Der Bischof verkündete, dass alle Menschen heute durch ein Wunder erfahren werden, wer der neue König sein wird.

Vor der Kirche stand plötzlich ein großer Stein, in dem ein Schwert steckte. Auf dem Schwert stand geschrieben: „Wer dieses Schwert aus dem Stein zieht, ist der rechtmäßige König von England.“ Viele Fürsten und Ritter drängten sich um den Stein und jeder wollte das Schwert herausziehen. Doch dies gelang keinem!

Alle Ritter und Fürsten machten sich daraufhin zum Turnier auf. Bei diesem wollte auch Kay antreten. Doch er bemerkte, dass er sein Schwert in seiner Unterkunft vergessen hatte. Artus wollte das Schwert für ihn holen und ritt, so schnell er konnte, zur Unterkunft zurück. Als er dort ankam, waren jedoch alle Türen verschlossen. Artus war ratlos und machte sich auf den Rückweg.

Als er zurück ritt, kam er an der Kirche vorbei. Er sah den großen Stein, in dem das Schwert steckte, und hatte eine Idee: Dieses Schwert wollte er Kay mitbringen, damit er am Turnier teilnehmen konnte! Artus stieg von seinem Pferd ab und griff nach dem Schwert. Es gelang ihm mühelos, dieses aus dem Stein zu ziehen! Dabei bemerkte Artus nicht einmal den Satz auf dem Schwert und wusste also überhaupt nicht, was für ein Wunder er gerade vollbracht hatte.

So schnell er konnte, ritt er zu Kay und Sir Ector zurück und übergab Kay das Schwert. Die beiden waren sehr erstaunt, denn sie wussten, was Artus Großartiges gelungen war. Er war der neue König von England! Sie ritten mit ihm zurück zu dem Stein. Dort bewies Artus allen, dass er tatsächlich der neue, rechtmäßige König war: Er steckte das Schwert zurück in den Stein und zog es mühelos auch wieder heraus.

Alle waren erstaunt: Dieser junge Bursche sollte ihr neuer König sein? Viele Fürsten wollten das nicht zulassen und versuchten, König Artus zu stürzen. Doch Artus gelang es, sie mit den treuen Soldaten zu besiegen, und es herrschte wieder Frieden im Land.

Artus erlebte als König viele spannende Abenteuer. So kämpfte er zum Beispiel einmal gegen einen schwarzen Ritter. In diesem Kampf wurde er allerdings verwundet und auch sein Schwert zerbrach. Merlin führte ihn deshalb an einen See. Über diesem See schwebte Nimue, die Dame des Sees. Sie hielt ein Schwert in der Hand, das Schwert Excalibur. König Artus bat sie um dieses Schwert. Nimue schenkte ihm Excalibur, doch durfte er das Schwert nur für gerechte und gute Taten einsetzen, so wie es sich für einen guten König gehörte.




Name: \_\_\_\_\_

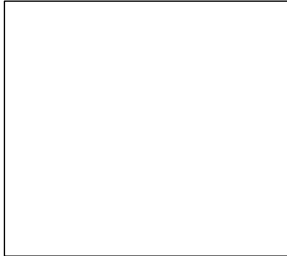
Was braucht ein  
König alles?

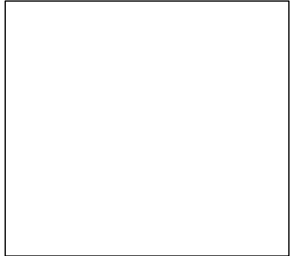
Blatt: \_\_\_\_\_

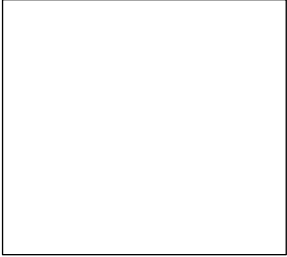
## Was braucht ein König alles?

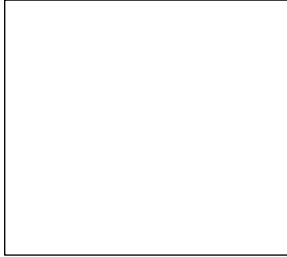
Aufgabe: Lies den Text. Klebe dann die richtigen Bilder in die Kästchen ein!

Ein König ist der Herrscher über ein bestimmtes Land. Meist besitzt er eine große, mächtige , in der er lebt und regiert.

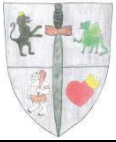
Einen König erkennt man vor allem an seiner . Sie besteht meist aus Gold und Edelsteinen.

Am Finger trägt ein König oft einen schweren Siegel-, auf dem das Familienwappen zu sehen ist.

Natürlich braucht er auch ein , um sich fortbewegen zu können.

Bei Festen sitzt der König auf einem großen , der sehr schwer ist. Deswegen nennt man den Saal, in dem ein solcher steht, auch Thronsaal.

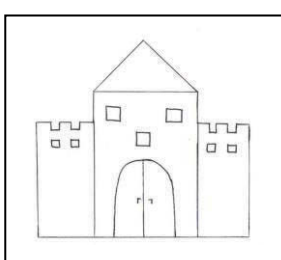
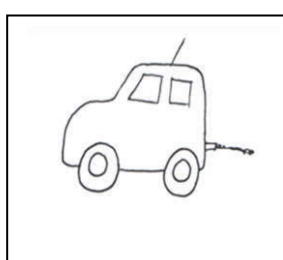
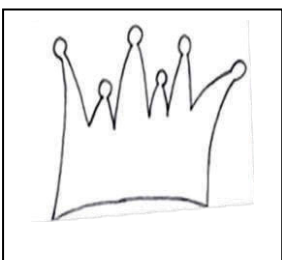
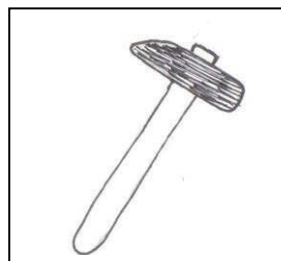
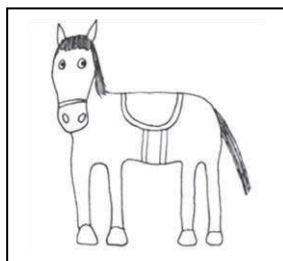
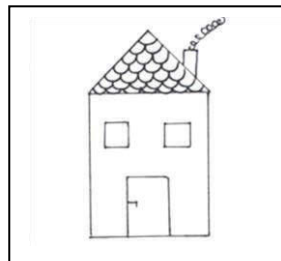
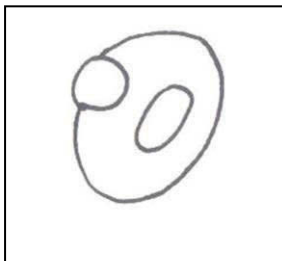
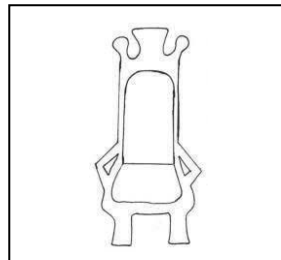
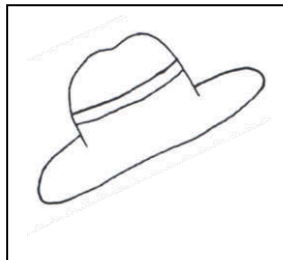
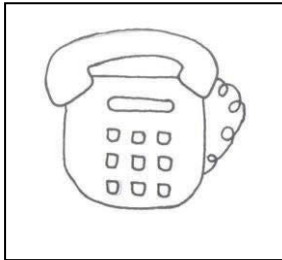




Name: \_\_\_\_\_

Was braucht ein  
König alles?

Blatt: \_\_\_\_\_





Name: \_\_\_\_\_

Wie wird Artus  
König?

Blatt: \_\_\_\_\_



## Wie wird Artus König?



Artus ist der Sohn von Uther Pendragon, dem König von England, und dessen Frau Igraine. Als König Uther auf einmal schwer krank wird, bringt der Magier Merlin den kleinen Artus zu Sir Ector. Dieser soll auf ihn aufpassen, bis er alt genug ist, um in die Fußstapfen seines Vaters treten zu können. Als Artus 16 Jahre alt ist, braucht England einen neuen König. Bis zu diesem Zeitpunkt weiß jedoch niemand, nicht einmal Artus selbst, dass er der auserwählte König ist.

Eines Tages wird ein Turnier ausgerichtet, an dem viele Fürsten teilnehmen. Im Gottesdienst davor verkündet der Bischof, dass alle Menschen heute durch ein Wunder erfahren werden, wer der neue König sein wird.

*Aufgabe: Schreibe auf, durch welches Wunder die Menschen erfahren könnten, dass Artus der neue König ist!*

---

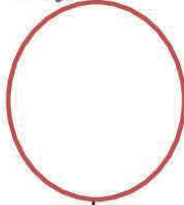
---

---

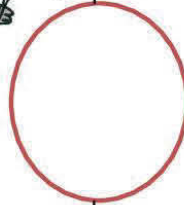
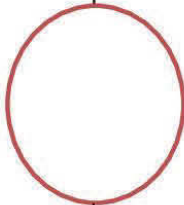
---

A blank sheet of lined paper with horizontal ruling lines, suitable for writing or drawing.

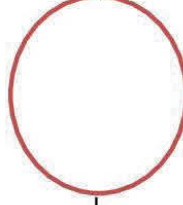
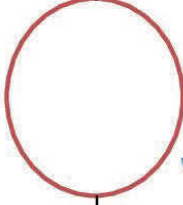
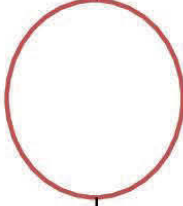
**Start**



Artus kann schon viele Dinge, die für einen guten Ritter wichtig sind.  
**Gehe zwei Felder vor!**

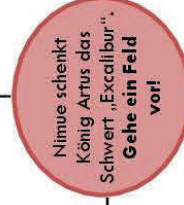
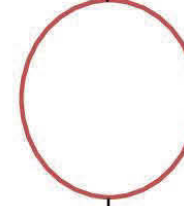
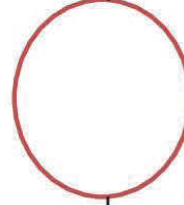


Artus will das Schwert im Gasthaus holen. Die Tür ist aber verschlossen.  
**Gehe ein Feld zurück!**



Die Fürsten wollen König Artus bekämpfen.  
**Gehe zwei Felder zurück!**

**Ziel**



König Artus erlebt viele spannende Abenteuer.  
**Gehe zwei Felder vor!**



Nimue schenkt König Artus das Schwert „Excalibur“.  
**Gehe ein Feld vor!**



Name: \_\_\_\_\_

König Artus-Quiz

Blatt: \_\_\_\_\_

## Teste dein Wissen zu König Artus

Aufgabe 1: Kreuze die richtige Antwort an!

**Frage 1: Welches Land regiert König Artus?**

- Deutschland (B)
- England (M)
- Norwegen (R)



**Frage 2: Wie beweist Artus den Menschen, dass er der neue König ist?**

- Er besiegt einen Drachen. (I)
- Er gewinnt den Kampf gegen einen Riesen. (L)
- Er zieht ein Schwert aus dem Stein. (E)

**Frage 3: Was steht auf dem Schwert, das Artus aus dem Stein zieht?**

- Wer dieses Schwert aus dem Stein zieht, ist der neue König. (R)
- Wer dieses Schwert aus dem Stein zieht, wird unsterblich. (T)
- Wer dieses Schwert aus dem Stein zieht, verwandelt sich in einen Riesen. (U)

**Frage 4: Warum zieht Artus das Schwert eigentlich aus dem Stein?**

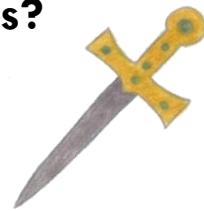
- Es glitzert schön. (M)
- Artus möchte damit einen Drachen besiegen. (T)
- Artus möchte es Kay für das Turnier bringen. (L)

**Frage 5: Warum braucht Artus ein neues Schwert?**

- Er hat sein altes Schwert verloren. (E)
- Ein anderer Ritter hat das alte Schwert geklaut. (N)
- Das alte Schwert ist im Kampf kaputt gegangen. (I)

**Frage 6: Wie heißt das neue Schwert von Artus?**

- Excalibur (N)
- Abraxas (R)
- Xaver (A)



*Aufgabe 2: Trage nun das Lösungswort ein!*

**Lösungswort:** \_\_\_\_\_



Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief:  
König Artus

Blatt: \_\_\_\_\_

*Aufgabe: Fülle König Artus' Steckbrief aus!*

*Wie könnte Artus wohl aussehen?*

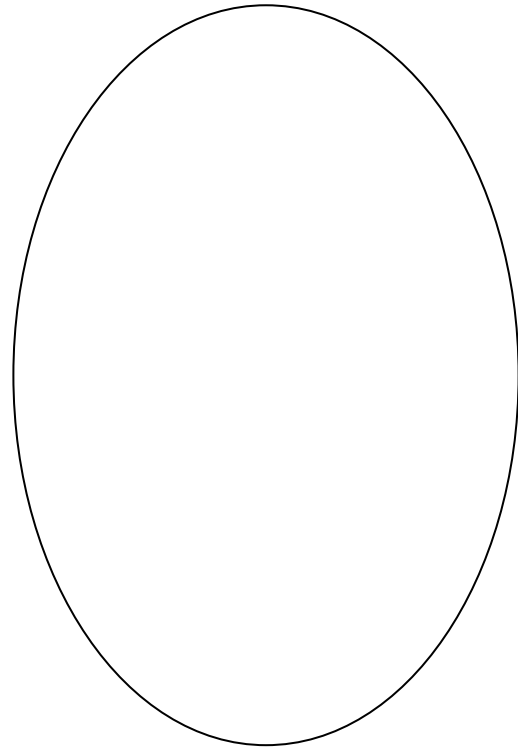
Name: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

Bester Freund: \_\_\_\_\_

Name der Eltern: \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

Name des Lieblingsschwertes: \_\_\_\_\_

Besondere Tat: \_\_\_\_\_

Gute Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Schlechte Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_

# Modul 2:

## Erec

In Modul 2 befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem ersten der beiden in diesem Band aufgenommenen Artusromane, den um 1180/1190 von Hartmann von Aue abgefassten *Erec*. Durch eine von der Lehrkraft vorgelesene Fantasiereise zum Mittelalter, in der die Kinder auch dem Helden dieses Moduls begegnen, werden sie zur Thematik hingeführt. In den Erec-Materialien ist zunächst auch die vollständige Erecgeschichte enthalten, die den Kindern entweder zum Abschluss des Moduls oder nach der Erarbeitung des kompletten Handlungsverlaufes ausgehändigt werden kann. Diese Erarbeitungsphase erfolgt durch eine Schnitzeljagd. Dort erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler wahlweise in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit wichtige inhaltliche Elemente der Erzählung zu Erec aktiv und eigenständig, indem sie zunächst Bilder der Erlebnisse des Protagonisten und seiner Frau passenden Textabschnitten zuordnen und diese dann auf einem Arbeitsblatt in die richtige, an der mittelhochdeutschen Textvorgabe orientierte, Reihenfolge bringen. Wie in Modul 1 können auch hier die entsprechenden Bilder von den Schülerinnen und Schülern selbst gezeichnet werden. Das daran anschließende Arbeitsblatt „Heldentagebuch“ soll die Kinder dabei unterstützen, sich in den Helden bzw. die edle Dame hineinzusetzen. Die Steckbriefe zu den beiden Figuren dienen der tieferen Auseinandersetzung mit diesen und fordern weitere, eigene Ideen der Schülerinnen und Schüler. Im Umgang mit dem mittelhochdeutschen Textausschnitt erlangen sie einen Einblick in den Klang des Mittelhochdeutschen und übertragen einzelne Wörter ins Neuhochdeutsche. Das Spiel zur Abenteuerreise des Protagonisten sowie das Quiz dienen der Wiederholung der Inhalte, wobei Ersteres auch zwischenzeitlich als Methode des spielerischen Lernens in den Unterricht integriert werden kann. Die Steckbriefe zu den beiden Hauptfiguren, Erec und Enite, können unterrichtsbegleitend oder am Ende des Moduls erarbeitet werden.





Name: \_\_\_\_\_

*Fantasiereise:  
Mittelalter*

Blatt: \_\_\_\_\_

## *Fantasiereise*

Mach es dir auf deinem Platz bequem. Lege deine Arme auf den Tisch und stütze deinen Kopf darauf. Schließe deine Augen. Entspanne dich. Du lässt dich von nichts und niemandem stören. Hör gut zu und komm mit mir auf eine Reise ins Mittelalter.

Du läufst durch einen Wald mit dichten, großen Bäumen. Die Sonne blinzelt an manchen Stellen durch die Baumkronen. Du hörst die Vögel zwitschern. Bei jedem deiner Schritte knirscht der Waldboden und der Wind weht dir sanft um dein Gesicht. In der Ferne siehst du eine große Burg. Du läufst weiter und bist ganz neugierig, was dich dort wohl erwarten wird. Auf dem Weg zur Burg kommst du an einem großen Marktplatz vorbei. Dort siehst du viele Menschen - Männer, Frauen und auch Kinder in deinem Alter. Du beobachtest das mittelalterliche Treiben.

Die Leute verkaufen viele wunderbare Dinge an den Marktständen: Kräuter, Honig, Speck und auch frisch gebackenes Brot - wie das duftet! An den anderen Ständen siehst du Filzwesten und Lederbeutel. Du gehst weiter und kannst einem Schuster bei der Arbeit zusehen.

Diese vielen neuen Eindrücke begleiten dich auf deinem Weg zur Burg. Die Erinnerungen an sie ziehen dich in ihren Bann und du merkst gar nicht, dass du schon an der Burg angekommen bist.

Du bist von ihrer Größe ganz überwältigt. Sie ist riesig! Du siehst ein großes, prachtvolles Wappen und überlegst dir, wer in dieser Burg wohl regiert. Du schaust noch einmal genauer hin und erkennst, was auf diesem Wappen dargestellt ist. Es zeigt ein Schwert, das in einem Stein steckt - jetzt weißt du: hier herrscht König Artus.

Du gehst durch den großen, alten Torbogen und stehst auf dem Burghof. Hier hörst du Musik und Gesang. Du fragst dich, wo das wohl herkommt, und gehst weiter in Richtung Burgtor. Neugierig blickst du durch das offen stehende Tor. Du siehst eine prächtige runde Tafel. An dieser sitzt König Artus - du erkennst ihn an seiner Krone - mit seinen Rittern.

Und als du dir noch überlegst, warum sie wohl an dieser Tafel sitzen, kommt einer der Ritter auf dich zu. Er lächelt freundlich und begrüßt dich. Du erfährst, wie er heißt: Erec. Dieser Name klingt ganz sonderbar in deinen Ohren...

Hole nun wieder ganz tief Luft. Öffne deine Augen. Richte dich auf und dehne dich. Willkommen zurück in unserer Welt.



Name: \_\_\_\_\_

Was erlebt Erec?

Blatt: \_\_\_\_\_

## *Erec*

Erec war ein junger, tapferer Ritter. Eines Tages begleitete er die Königin mit ihren Hofdamen auf einem Ausritt. Dort begegneten sie einem anderen Ritter mit seinem bösen Zwerg. Als Erec den Zwerg nach dem Namen des Ritters fragte, wollte der Zwerg den Namen nicht verraten und schlug Erec mit einer Peitsche. Erec verlor deshalb nun seine ganze Ehre.

Um seine Ehre wieder zu bekommen, entschloss sich Erec, im Sperberkampf, einem Turnier, gegen den anderen Ritter anzutreten. Doch um bei diesem Kampf mitmachen zu können, brauchte er eine Frau. Er nahm deshalb die schöne Enite mit zum Kampf. Ihre Schönheit gab Erec Kraft: Er besiegte den Ritter und gewann den Sperber.

Erec und Enite heirateten nach dem Sperberkampf und verbrachten so viel Zeit miteinander, dass Erec ganz vergaß, seine ritterlichen Aufgaben zu erfüllen. Das ganze Volk war jetzt von Erec enttäuscht. Er musste nun wieder beweisen, dass er ein guter Ritter war, und er begab sich mit Enite auf eine Reise voller Abenteuer. Auf dieser Reise kämpfte Erec gegen Räuber und Grafen, gegen Riesen und einen Zwerg sowie gegen einen mächtigen Ritter.

Nachdem Erec alle diese Kämpfe gemeistert hatte, kehrte er mit Enite zurück an seinen Hof. Die Menschen freuten sich über seine Tapferkeit. Bis zu ihrem Tod herrschten Erec und Enite vorbildlich über das Land und das ganze Volk war stolz auf sie.



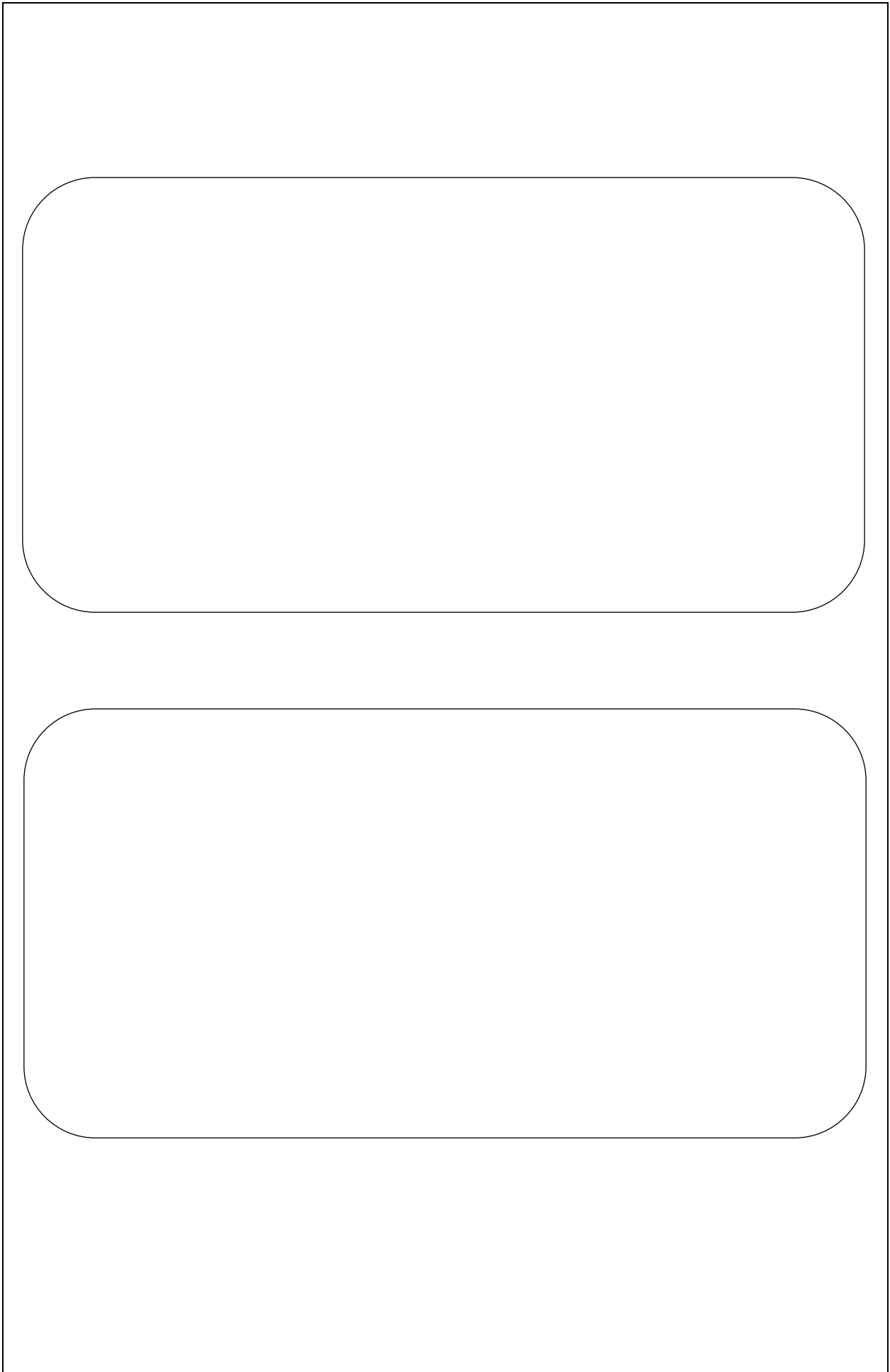
Name: \_\_\_\_\_

*Erec und Enite*

Blatt: \_\_\_\_\_

## *Die Erlebnisse von Ritter Erec und seiner Frau Enite*

Aufgabe 1: *Ordne die Abschnitte und klebe sie in die Kästchen!*



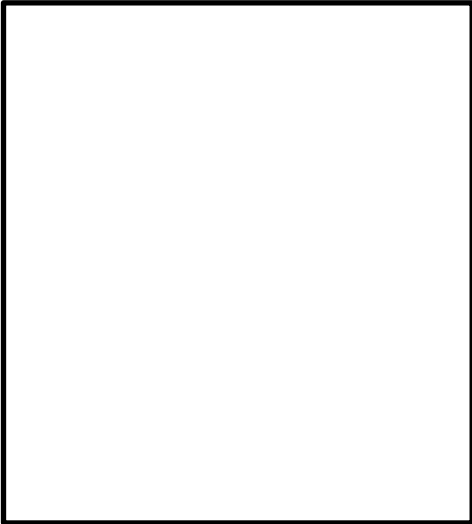
## *Enite*

Aufgabe 2: Fülle den Lückentext mit Hilfe der unten stehenden Begriffe aus!

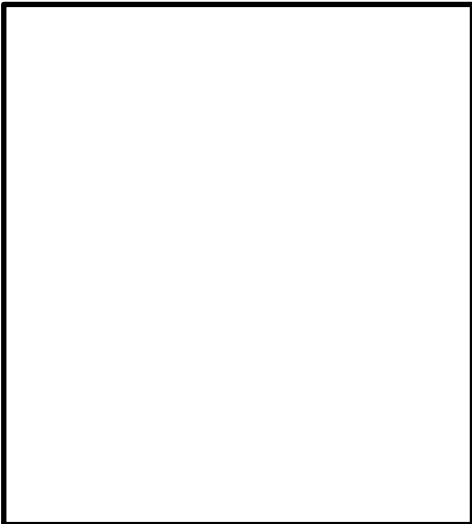
Enite ist Erecs \_\_\_\_\_. Als junges Mädchen wohnt sie mit ihren Eltern in einem alten, kaputten \_\_\_\_\_ und hat ein zerrissenes \_\_\_\_\_ an.

Trotzdem hat Enite etwas ganz Besonderes an sich: Sie ist sehr hübsch! Als Erec Enite zum ersten Mal sieht, findet auch er sie \_\_\_\_\_. Er bittet ihren \_\_\_\_\_, sie heiraten zu dürfen. Nach der \_\_\_\_\_ erlebt Enite mit Erec zusammen viele \_\_\_\_\_.

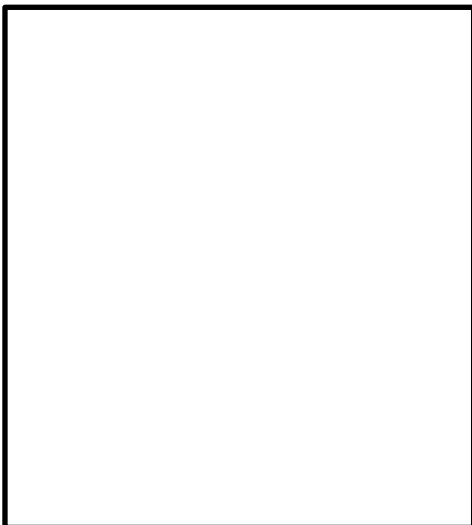
Vater – Kleid – Abenteuer – Hochzeit – Frau – wunderschön – Haus



Erec und Enite heirateten nach dem Sperberkampf und verbrachten so viel Zeit miteinander, dass Erec ganz vergaß, seine ritterlichen Aufgaben zu erfüllen. Das ganze Volk war von Erec enttäuscht. Er musste nun wieder beweisen, dass er ein guter Ritter war und begab sich mit Enite auf eine Reise voller Abenteuer. Auf dieser kämpfte er gegen Räuber und Grafen, gegen Riesen und einen Zwerg sowie gegen einen mächtigen Ritter.

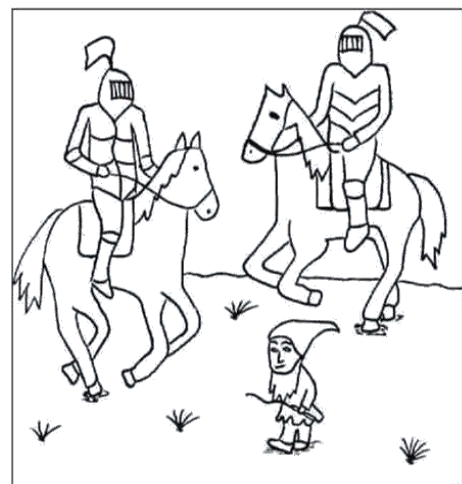
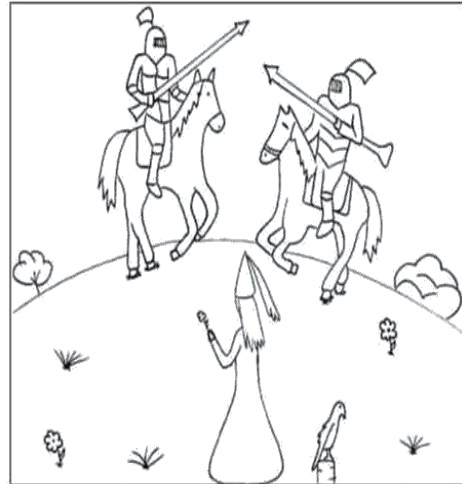


Um seine Ehre wieder zu bekommen, entschloss sich Erec, im Sperberkampf, einem Turnier, gegen den anderen Ritter anzutreten. Doch um bei diesem Kampf mitmachen zu können, brauchte er eine Frau. Er nahm deshalb die schöne Enite mit zum Kampf. Ihre Schönheit gab Erec Kraft: Er besiegte den Ritter und gewann den Sperber.



Erec war ein junger, tapferer Ritter. Eines Tages begleitete er die Königin mit ihren Hofdamen auf einem Ausritt. Dort begegneten sie einem anderen Ritter mit seinem bösen Zwerg. Als Erec den Zwerg nach dem Namen des Ritters fragte, wollte der Zwerg den Namen nicht verraten und schlug Erec mit einer Peitsche. Erec verlor deshalb nun seine ganze Ehre.

Nachdem Erec alle diese Kämpfe gemeistert hatte, kehrte er mit Enite zurück an seinen Hof. Die Menschen freuten sich über seine Tapferkeit. Bis zu ihrem Tod herrschten Erec und Enite vorbildlich über das Land und das ganze Volk war stolz auf sie.







Name: \_\_\_\_\_

Heldentagebuch Erec

Blatt: \_\_\_\_\_

## Heldentagebuch

*Aufgabe: Stell dir vor, du bist Erec. Schreibe deine Gefühle und Gedanken über die Hochzeit mit Enite oder über deine Abenteuer als Ritter auf!*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





Name: \_\_\_\_\_

Heldentagebuch Enite

Blatt: \_\_\_\_\_

## Heldentagebuch

**Aufgabe: Stell dir vor, du bist Enite. Schreibe deine Gefühle und Gedanken über die Hochzeit mit Erec oder über die Abenteuer auf, die du mit Erec erlebt hast!**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





Name: \_\_\_\_\_

Lerne Erecs und Enites  
Sprache kennen

Blatt: \_\_\_\_\_



## Lerne Erecs und Enites Sprache kennen



**Aufgabe:** Übersetze die unterstrichenen mittelhochdeutschen Wörter!

nû was komen der tac,  
daz Erec fil de roi Lac  
solde nemen vrouwen Enîten.

wes möhten si langer bîten?  
wan si wâren des beidiu vrô.

ez geschah nie græzer êre  
weder vorders noch sît  
dan zuo der selben hôczît.

sô der imbîz ergie,  
tanzen huop sich hie  
unde werte unz an die naht.

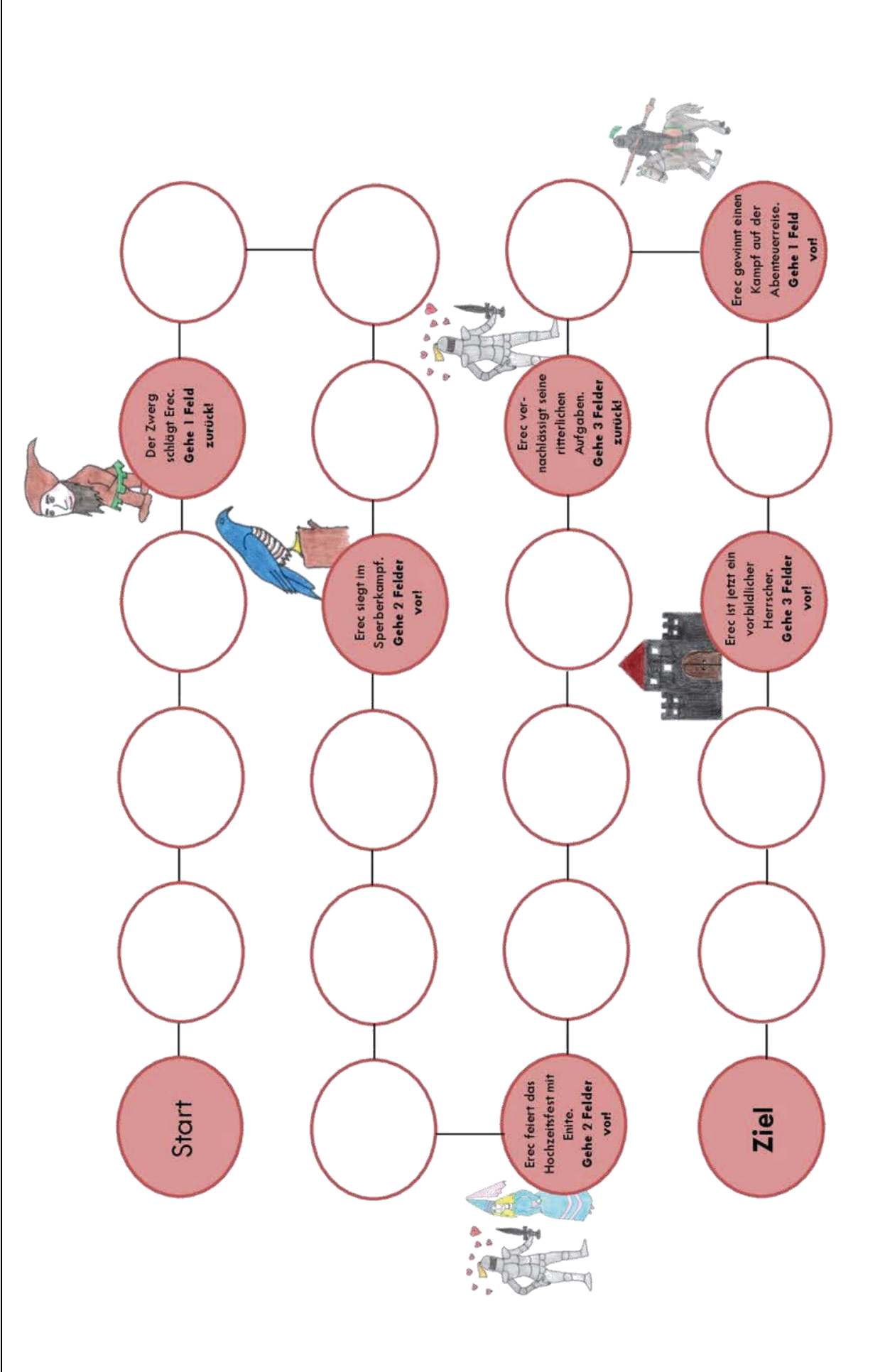
Nun war der \_\_\_\_\_ gekommen,  
an dem Erec, Sohn des Königs Lac,  
die edle Dame Enite heiraten  
\_\_\_\_\_.

Weshalb sollten sie länger warten?  
Denn \_\_\_\_\_ waren darüber  
beide \_\_\_\_\_.

Es ging nie prachtvoller zu,  
weder zuvor noch danach,  
als \_\_\_\_\_ diesem Hochzeitsfest.

Nachdem das Essen beendet war,  
begann nun das \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ dauerte bis in die  
\_\_\_\_\_ hinein.







Name: \_\_\_\_\_

Erec-Quiz

Blatt: \_\_\_\_\_

## Teste dein Wissen zu Erec

Aufgabe 1: Kreuze die richtige Antwort an!

### Frage 1: Wer ist Enite?

- Sie ist Erecs Schwester. (B)
- Sie ist Erecs Cousine. (L)
- Sie ist Erecs Frau. (R)



### Frage 2: Warum schlägt der Zwerg Erec mit der Peitsche?

- Erec möchte den Namen des Ritters wissen. (I)
- Erec möchte den Namen des Zwergs wissen. (A)
- Erec greift den Zwerg an. (U)

### Frage 3: Wie heißt das Turnier, in dem Erec gegen den Ritter antritt?

- Papageienkampf. (S)
- Sperberkampf. (T)
- Adlerkampf. (B)

### Frage 4: Welches Fest feiern Erec und Enite nach dem gewonnenen Turnier?

- Erecs Geburtstag. (O)
- Ihre Hochzeit. (T)
- Enites Taufe. (S)

**Frage 5: Warum begibt sich Erec mit Enite auf eine Abenteuerreise?**

- Erec muss beweisen, dass er ein guter Ritter ist. (E)
- Der König befiehlt ihm, auf Abenteuerreise zu gehen. (N)
- Enite möchte die Abenteuerreise machen. (U)

**Frage 6: Nachdem Erec alle Kämpfe auf der Abenteuerreise gemeistert hat, kehrt er zurück an den Hof. Wie reagieren die Menschen dort?**

- Sie freuen sich über Erecs Tapferkeit. (R)
- Sie schicken Erec weg. (E)
- Sie möchten, dass Erec noch eine Abenteuerreise macht. (I)

*Aufgabe 2: Trage nun das Lösungswort ein!*

Lösungswort: \_\_\_\_\_





Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: Erec

Blatt: \_\_\_\_\_

*Aufgabe: Fülle Erecs Steckbrief aus!*

*Wie könnte Erec wohl aussehen?*

Name: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

Besondere Gegenstände:

\_\_\_\_\_

Name eines wichtigen Turniers:

\_\_\_\_\_

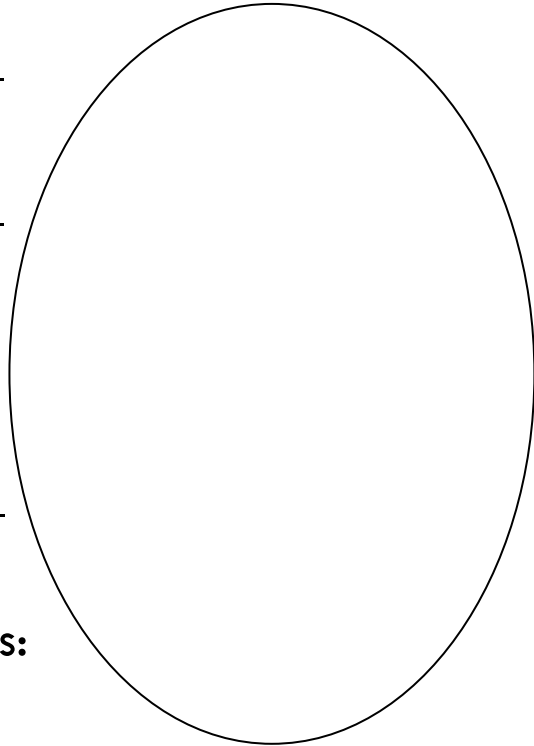
Dame seines Herzens: \_\_\_\_\_

Gegner im Kampf: \_\_\_\_\_

Gute Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Schlechte Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_





Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: Enite

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: Fülle Enites Steckbrief aus!

Wie könnte Enite wohl aussehen?

Name: \_\_\_\_\_

Ehemann: \_\_\_\_\_

Haarfarbe: \_\_\_\_\_

Lieblingsschmuck: \_\_\_\_\_

Diese Gegenstände hat sie

immer bei sich: \_\_\_\_\_

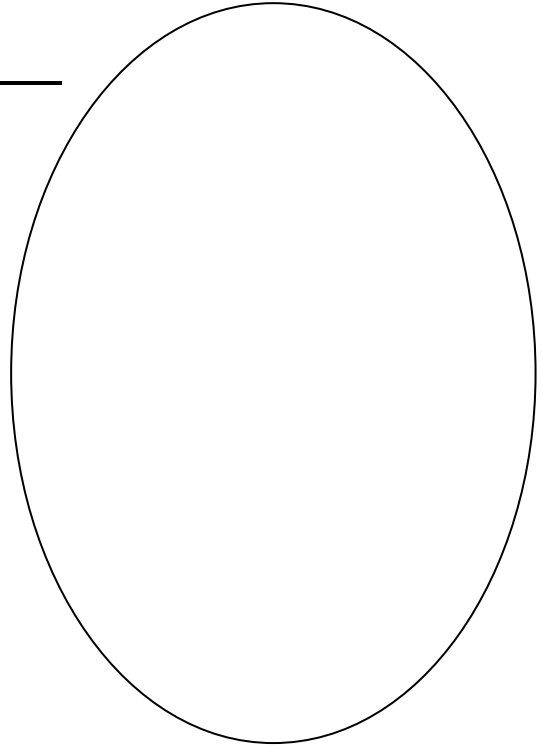
\_\_\_\_\_

Besonderheit: \_\_\_\_\_

Gute Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Schlechte Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_







# Modul 3:

## Iwein

Die Geschichte von Iwein erwartet die Schülerinnen und Schüler im dritten Modul. Der ursprünglich auf altfranzösisch verfasste Artusroman wurde um 1200 von Hartmann von Aue ins Mittelhochdeutsche übertragen. Die Erzählung von Iweins Abenteuern bietet die Möglichkeit, während des Vorlesens inne zu halten und die Fantasie der Schülerinnen und Schüler anzuregen, indem diese das Abenteuer weitererzählen dürfen. An der Stelle, an der Iwein auf den Löwen trifft, empfiehlt es sich, mit dem mittelhochdeutschen Lückentext fortzufahren, der zur Sprachreflexion anregt. Im Anschluss daran wird die Geschichte zu Ende erzählt. Die Tafelbilder können zum einen (stark vergrößert oder als Powerpoint-Präsentation) als Visualisierung dienen, wenn diese bereits beim Erzählen zum Einsatz kommen, zum anderen sind sie aber auch während der gemeinsamen Rekonstruktion des Handlungsverlaufes als Ergebnissicherung einsetzbar. Daran anknüpfend können die Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt zu Iweins Erlebnissen ausfüllen. Suchsel und Würfelspiel eignen sich für eine Stationenarbeit, die zum Beispiel noch um ein Kreuzworträtsel, eine leichte Aufgabe aus dem Bereich des kreativen Schreibens etc. erweitert werden kann. Die Steckbriefe zu den beiden Hauptfiguren, Iwein und Laudine, können unterrichtsbegleitend oder am Ende des Moduls erarbeitet werden.



Name: \_\_\_\_\_

Was erlebt Iwein?

Blatt: \_\_\_\_\_

## *Iwein*



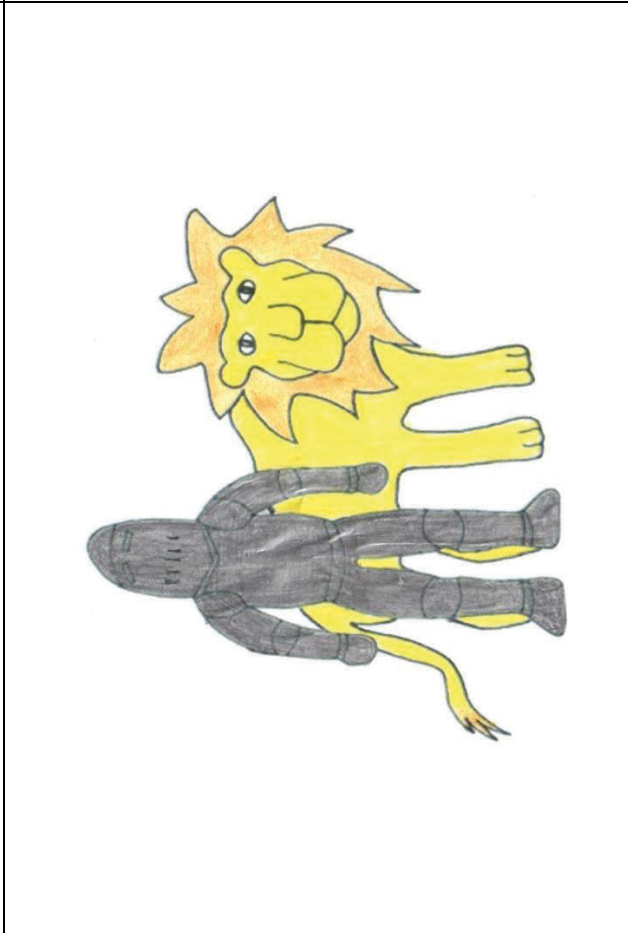
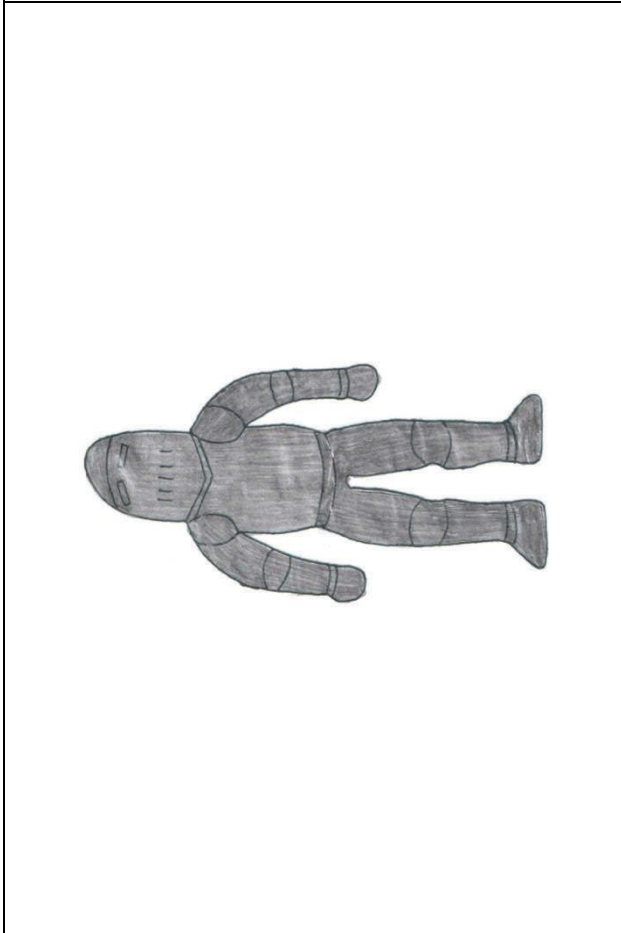
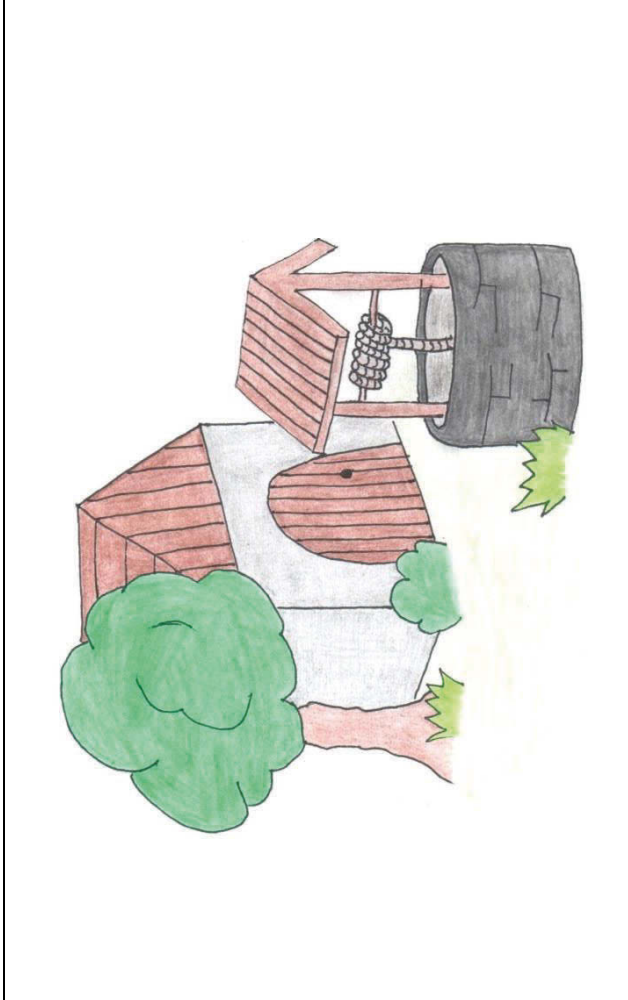
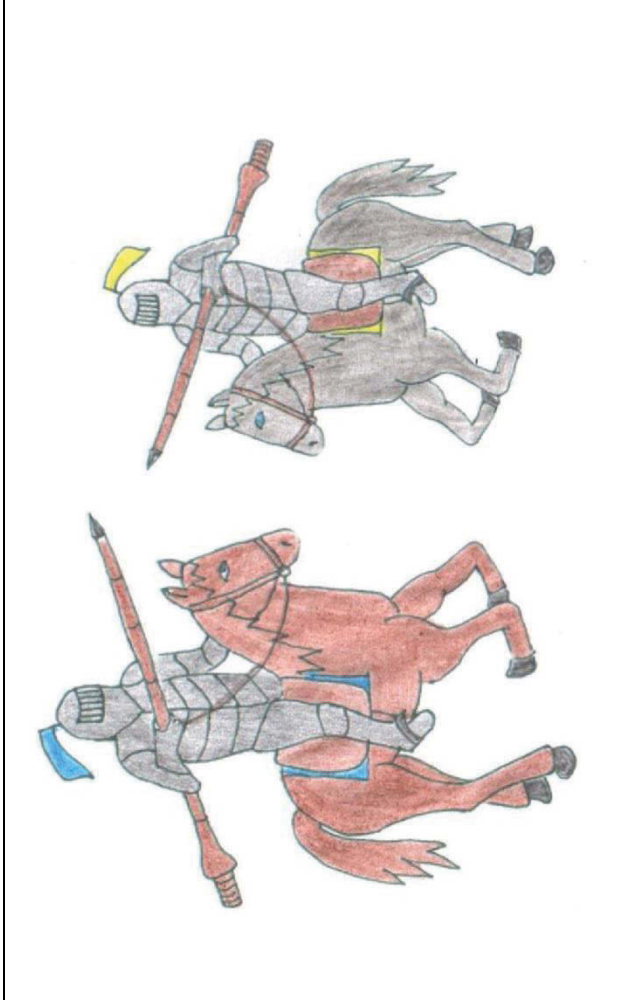
Iwein war einer der zwölf Ritter der Tafelrunde am Hofe des berühmten König Artus. Eines Tages erfuhr er, dass sein Verwandter, der Ritter Kalogreant, einmal bei einer verwunschenen Quelle besiegt wurde - und zwar von einem Ritter, der den Brunnen an der Quelle behütete. Iwein beschloss daraufhin: „Wenn Kalogreant ihn nicht besiegt hat, dann werde ich das schaffen!“ Also sattelte er sein Pferd und machte sich direkt auf den Weg. Am Brunnen angekommen, tauchte auch gleich der Brunnenwächter auf, der schwarze Ritter Askalon, und sie lieferten sich einen heftigen Zweikampf mit ihren Schwertern. Dabei wurde Graf Askalon schwer verletzt und floh in seine Burg. Iwein verfolgte den Ritter dorthin und wurde in der Burg eingesperrt. Doch bevor ihn jemand finden konnte, wurde er von Lunete, der besten Freundin der Burgherrin, in Sicherheit gebracht. Kurz darauf starb Askalon an seinen schweren Verletzungen.

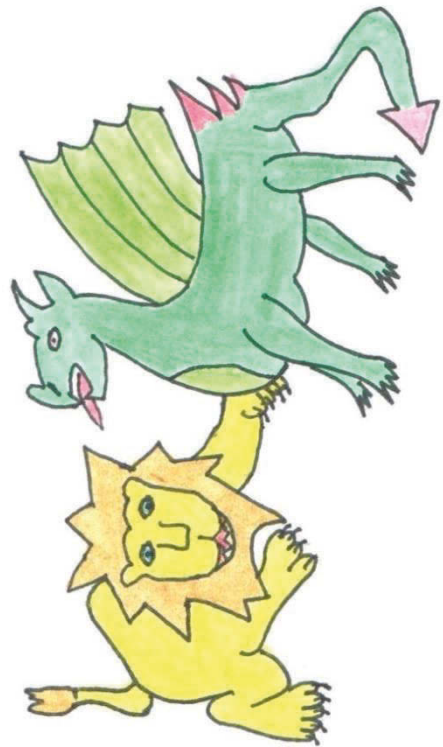
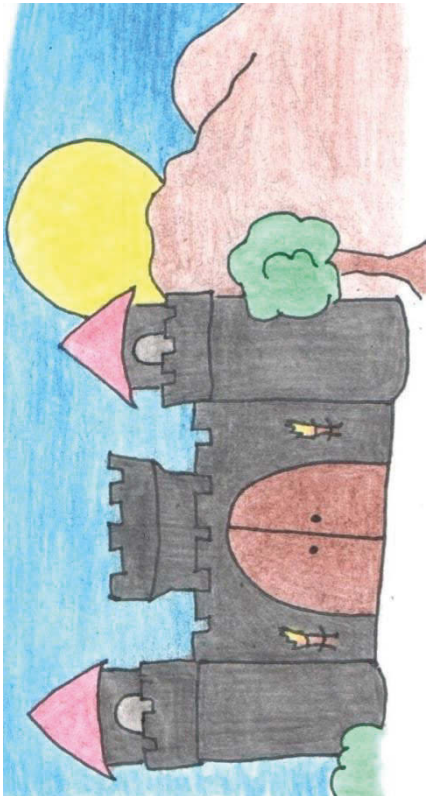
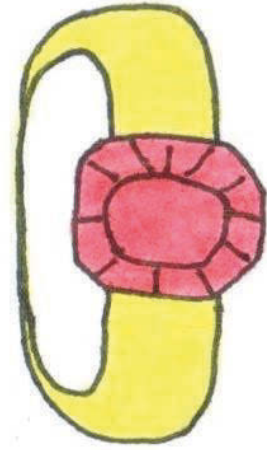
Während seiner Gefangenschaft lernte Iwein Lunete kennen. Lunete wollte Iwein helfen, unbemerkt aus der Burg zu fliehen. Dafür schenkte sie ihm einen Ring, der unsichtbar macht, sodass Iwein unbemerkt durch die Burg schleichen konnte. Dabei sah er Laudine, die Frau des gestorbenen Brunnenhüters, und verliebte sich Hals über Kopf in sie. Auch Laudine verliebte sich in Iwein. Schon bald feierten sie eine Hochzeit. Doch Iwein

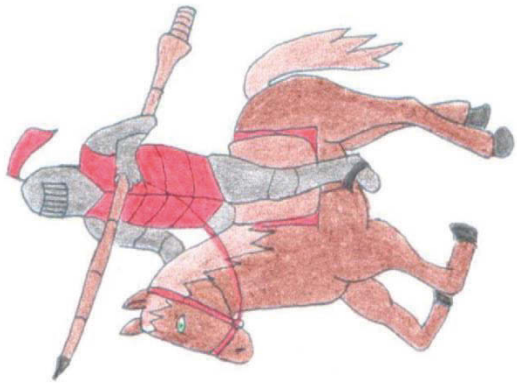
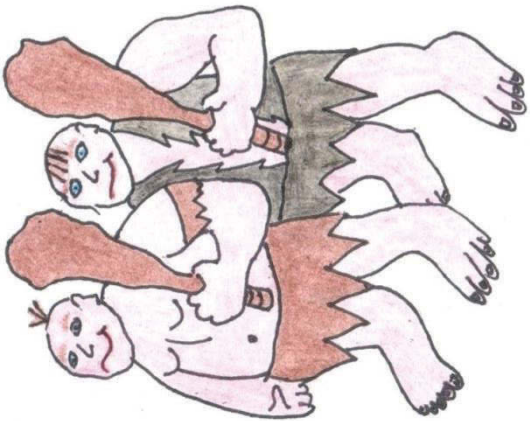
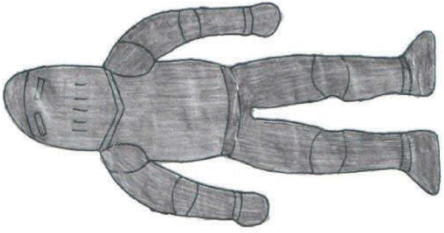
verließ Laudine schon kurz nach der Heirat, weil er mit den anderen Rittern sehr gerne Turniere bestreiten wollte. Laudine gab ihm dafür ein ganzes Jahr Zeit. Doch obwohl dies Iwein viel zu lang erschien, verpasste er es, rechtzeitig zurückzukommen, und Laudine wollte nichts mehr von ihm wissen. Iwein wurde ganz traurig und verlor beinahe den Verstand. Erst mit Hilfe einer Zaubersalbe gelang es ihm, sich wieder auf den Weg zurück zu Laudine zu machen.

Dabei erlebte er viele Abenteuer und befreite zum Beispiel das Land einer hohen Dame von einem bösen Grafen. Als Iwein einmal einen Kampf zwischen einem Löwen und einem Drachen beobachtete, beschloss er, dem Löwen zu helfen. Weil Iwein ihm das Leben gerettet hatte, begleitete ihn der Löwe von nun an als sein Freund. Iwein wurde zum „Ritter mit dem Löwen“. In einem weiteren Abenteuer rettete er 300 Gefangene und eine Adlige vor zwei Riesen.

Als er an den Hof von König Artus zurückkehrte, erkannte ihn sein Freund Gawein gar nicht mehr, weil er so lange weg war und sich so verändert hatte. Aber schon bald wusste jeder, dass Iwein vor ihnen stand - es konnte nämlich niemand so gut kämpfen wie er. Mit Hilfe von Lunete gelang es ihm schließlich auch, dass Laudine ihn wieder bei sich aufnahm. Gemeinsam lebten sie noch ein langes und sehr glückliches Leben.











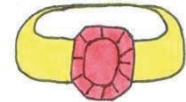
Name: \_\_\_\_\_

Was erlebt der Ritter  
Iwein?

Blatt: \_\_\_\_\_

## Was erlebt der Ritter Iwein?

Aufgabe 1: Kreuze alles an, was Iwein erlebt!



Aufgabe 2: Vervollständige den Lückentext mit den unten angegebenen Wörtern!

Iwein ist ein \_\_\_\_\_ am Hof des berühmten Königs \_\_\_\_\_. In seinem Leben erlebt er einige spannende \_\_\_\_\_! Er rettet sogar einen Löwen vor einem \_\_\_\_\_. Dieser ist ihm so dankbar, dass er ihn von nun an begleitet. Deshalb wird Iwein auch „Ritter mit dem \_\_\_\_\_“ genannt.

Setze folgende Wörter richtig ein!

Abenteuer – Artus – Ritter – Löwen – Drachen





Name: \_\_\_\_\_

Wie Iwein zu seinem  
Löwen kam

Blatt: \_\_\_\_\_

## Wie Iwein zu seinem Löwen kam



Aufgabe 1: Übersetze die unterstrichenen mittelhochdeutschen Wörter!

Dâ mit unverzagten siten	Dort kämpften ungestüm
ein wurm unde	ein Drache
ein <u>lewe</u> striten.	und ein _____.
der wurm was <u>starc</u>	Der Drache war _____
unde <u>grôz</u> :	und _____ :
daz viur im ûz dem	Das Feuer schoss ihm aus dem
<u>munde</u> schôz.	_____.
er erbeizte und lief	Er stieg ab und stürmte auf
den wurm an	den Drachen los
und sluoc in harte	und schlug ihn
schiere <u>tôt</u>	sogleich _____
und half dem lewen	und half dem Löwen
ûz der <u>nôt</u> .	aus der _____.

Aufgabe 2: Du kannst jetzt schon einige Wörter aus der Sprache des Mittelalters übersetzen. Toll! Kannst Du Dir vorstellen, welche Wörter hier zusammengehören? Verbinde die richtigen Wörter mit einem Strich!

rise

frouwe

man

Ritter

Mann

Riese

swert

rîter

Schwert

Frau

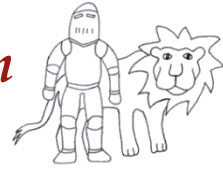


Name: \_\_\_\_\_

Suchsel: Die Abenteuer  
des Ritters Iwein

Blatt: \_\_\_\_\_

## Die Abenteuer des Ritters Iwein



Aufgabe: Finde die unten abgebildeten Wörter in diesem Buchstabenfeld!

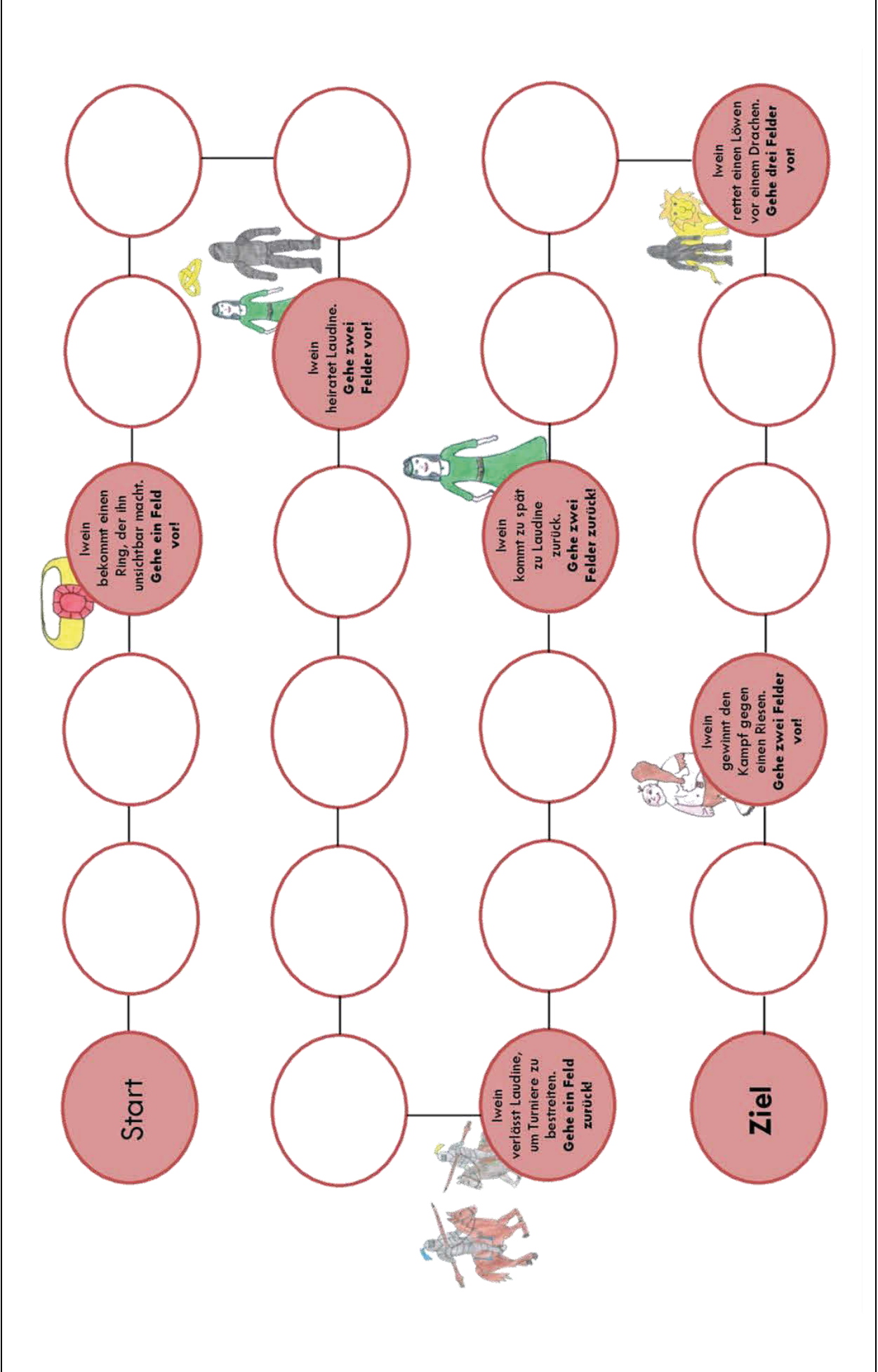
A	D	R	A	C	H	E	S	Y	L
Z	L	Y	T	H	N	B	H	X	J
R	O	D	C	K	B	H	V	H	R
I	L	J	Y	M	A	V	U	V	Z
E	J	S	C	H	W	E	R	T	H
S	F	H	T	L	C	F	K	K	T
E	H	F	H	L	Ö	W	E	V	S
Q	E	C	T	J	O	J	R	A	B
L	L	I	W	E	I	N	B	I	U
V	N	H	B	Y	P	O	L	W	V

Diese Wörter sind versteckt:

1) Schwert  
4) Iwein

2) Riese  
5) Löwe

3) Drache





Name: \_\_\_\_\_

Iwein-Quiz

Blatt: \_\_\_\_\_

## Teste dein Wissen zu Iwein

Aufgabe 1: Kreuze die richtige Antwort an!

### Frage 1: Wer ist eigentlich dieser Iwein?

- Ein mächtiger Pirat mit königlicher Abstammung. (B)
- Ein Ritter am Hofe von König Artus. (L)
- Der beste Freund des Zauberers Merlin. (E)

### Frage 2: Wen besiegt Iwein im Zweikampf mit dem Schwert?

- Den berühmten König Artus. (I)
- Die Edeldame Laudine. (S)
- Den Brunnenwächter Ascalon. (U)

### Frage 3: Was schenkt Lunete ihm, als er in der Burg gefangen ist?

- Eine Zauberkugel, die die Zukunft voraussagt. (P)
- Einen Ring, der ihn unsichtbar macht. (N)
- Eine Rüstung, in der er unbesiegbar ist. (M)

### Frage 4: Gegen wen kämpft Iwein nicht?

- Gegen einen Löwen. (E)
- Gegen zwei Riesen. (T)
- Gegen einen Drachen. (K)

**Frage 5: Wie lange gibt Laudine Iwein Zeit, um Turniere zu bestreiten?**

- Zwei Wochen. (I)
- Drei Monate. (J)
- Ein Jahr. (T)

**Frage 6: Wie wird Iwein am Ende der Geschichte genannt?**

- Ritter mit der Kokosnuss. (S)
- Ritter mit dem Schwert. (A)
- Ritter mit dem Löwen. (E)

*Aufgabe 2: Trage nun das Lösungswort ein!*

Lösungswort: \_ \_ \_ \_ \_



Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: Iwein

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: Fülle Iweins Steckbrief aus!

Wie könnte Iwein wohl aussehen?

Name: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

„Markenzeichen“: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dame seines Herzens:

\_\_\_\_\_

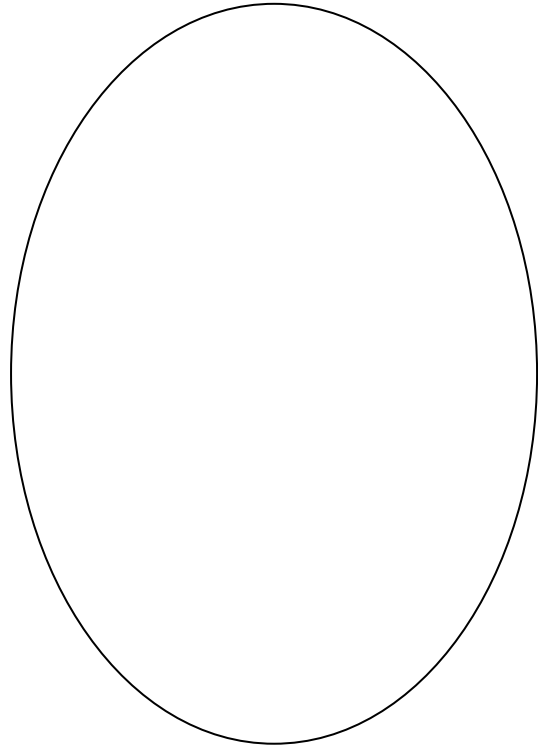
Besondere Gegenstände: \_\_\_\_\_

Gegner im Kampf: \_\_\_\_\_

Gute Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Schlechte Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_





Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: *Laudine*

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: Fülle Laudines Steckbrief aus!

*Wie könnte Laudine wohl aussehen?*

Name: \_\_\_\_\_

Ehemann: \_\_\_\_\_

Haarfarbe: \_\_\_\_\_

Vorher verheiratet mit:

\_\_\_\_\_

Lieblingsschmuck: \_\_\_\_\_

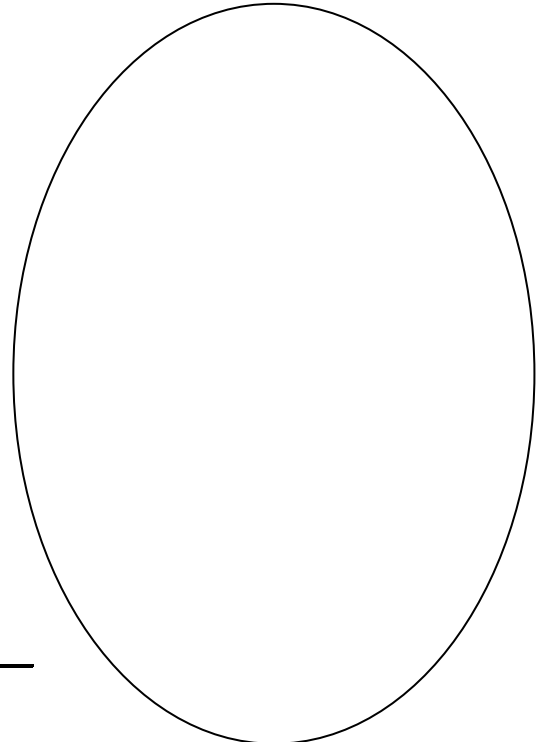
Diese Gegenstände hat sie immer bei sich: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Gute Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Schlechte Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_







# Modul 4:

## Roland

In Modul 4 begegnen die Schülerinnen und Schüler einem Sagenerzählstrang, der sich innerhalb der Rezeptionsgeschichte des um 1170/80 entstandenen *Rolandslieds* des Pfaffen Konrad herausgebildet hat und ein typisches Merkmal von Heldengeschichten aufweist: Rolands Kampf gegen einen Riesen. Dabei trägt die Lehrkraft den ersten Teil der Rolandgeschichte vor, woraufhin die Schülerinnen und Schüler durch eine Text-Bild-Zuordnung das Gehörte visuell rekapitulieren können. Im Anschluss daran schreiben die Schülerinnen und Schüler eine individuelle Fortsetzungsgeschichte über den Ausgang des Riesenkampfes. Um einen Einblick in die deutsche Sprachgeschichte zu gewähren und somit die Sprachreflexion der Schülerinnen und Schüler zu fördern, enträtseln diese einen mittelhochdeutschen Lückentext über Rolands Rüstung. Die Arbeitsblätter „Wortsalat“, „Rätsel: Geheimsprache“ sowie der Steckbrief fungieren als Vertiefung und Abschluss der Sequenz, können aber jederzeit auch vorher in den Unterrichtsverlauf integriert werden.



Name: \_\_\_\_\_

1. Teil der  
Rolandgeschichte

Blatt: \_\_\_\_\_

1

An der prächtigen Tafel von König Karl waren alle seine treuen Gefolgsleute, Knappen und sein Neffe Roland versammelt. Sie aßen, tranken, lachten und tanzten. Plötzlich vernahm Roland die Stimme seines Onkels und Königs: „Ich weiß, dass meine Paladine tapfere Ritter sind“, sagte Karl in fröhlicher Laune, „aber ich weiß nicht, ob die Herren bereit wären, mit einem Gegner zu kämpfen, der nichts von Rittersitte weiß und etwa um die drei Fuß größer ist als die größten Männer!“ Die Herren am Tisch lachten: „Was willst du damit sagen, König Karl?“, fragte der Erzbischof Turpin. Der König wurde ernst: „Ich habe gehört, dass im Ardennerwald seit einiger Zeit ein Riese haust und in der ganzen Gegend sein Unwesen treibt. Er trägt eine Rüstung wie ein Ritter, aber er kämpft nicht mit einem Schwert, sondern mit einer eisernen Keule. Dazu hat er einen ungeheuren Schild, in dessen Mitte das größte und kostbarste Schmuckstück funkelt, das je gesehen worden ist. Manchmal erscheint er plötzlich auf den Höfen der Bauern, vertreibt ihr Vieh und erschlägt jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Es wäre gut, wenn ihn jemand besiegen könnte.“ Da riefen alle Ritter durcheinander: „Der will ich sein, mein König!“ „Nein, ich! Ich erschlage den Riesen und bringe dir den Edelstein!“ „Nein, ich befreie die Bauern von diesem Übeltäter!“

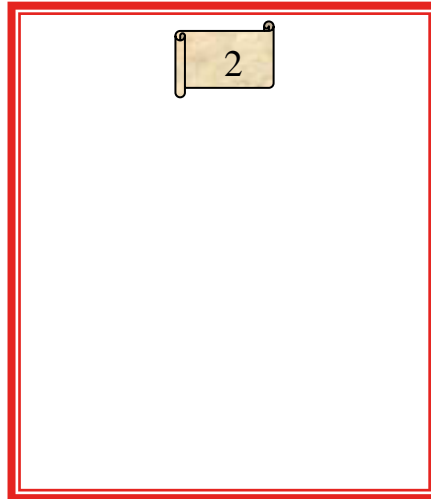
Roland hatte begierig zugehört und er wäre für sein Leben gern mit den Herren geritten. „Aber sie werden es nicht erlauben, weil sie meinen, ich sei zu jung für gefährliche Abenteuer“, dachte er betrübt. „Aber sie wissen nicht, wie stark ich bin und wie schnell. Vielleicht kann ich Bischof Turpin überreden. Ich möchte einmal ein richtiges Abenteuer erleben!“



Name: \_\_\_\_\_

1. Teil der  
Rolandgeschichte

Blatt: \_\_\_\_\_



Im Morgengrauen zogen sie schließlich aus: die zwölf Paladine des Königs, einige Knechte und ganz zuletzt Roland in seiner silbernen Rüstung mit Helm, Schild und Schwert. Er hatte Turpin erfolgreich überreden können, mit ihnen auszuziehen, doch er sollte stets im Hintergrund bleiben, damit ihm nichts zustieße.

Als die Sonne aufging, befanden sie sich bereits mitten im Wald in einem Gewirr von Felsen. Überall öffneten sich tückische Spalten im Boden und Höhlen im Fels, aber keine war groß genug, dass ein gewöhnlicher Mensch darin Platz gefunden hätte, geschweige denn ein Riese.

Die Ritter, Knechte und auch Roland mussten von ihren Pferden absteigen und sie an den Zügeln führen. Roland war ein wenig zurückgeblieben und konnte nicht einmal mehr die Knechte sehen. Aber das machte ihm keine Angst. Er würde sie ja bestimmt bald wieder einholen!



Name: \_\_\_\_\_

*1. Teil der  
Rolandgeschichte*

Blatt: \_\_\_\_\_

3

Auf einmal erschrak Roland sehr. „Habe ich dich, du Wicht!“, flüsterte eine heisere Stimme. „Rühre dich nicht und wage ja nicht zu rufen, sonst schlage ich dir augenblicklich den Schädel ein, obgleich du so einen hübschen silbernen Helm hast!“

Roland biss die Zähne zusammen und starrte zur Felswand hinüber. Über den Büschen tauchte langsam ein fürchterlicher Kopf auf, mit struppigem rotem Haar, das unter dem gewaltigen Helm hervorquoll! Dann teilten sich die dichten Zweige und eine riesige Gestalt trat hervor. Es war der schreckliche Riese!

In seiner rechten Hand trug er eine Eisenstange, mit seiner linken Hand hielt er den Schild vor die Brust und mitten in diesem Schild funkelte ein großer Edelstein wie grünes Feuer. Es war ein Smaragd!

Blitzschnell bestieg Roland sein Pferd Velentich und machte sich bereit zum Kampf. Sein Schrecken war mit einem Male verflogen, obgleich es ihm gewiss schien, dass sein Leben nur mehr an einem Haar hing.

Der Riese kam einen Schritt näher: Mit drei weiteren Schritten musste er so nahe sein, dass er nur mit der Keule auszuholen brauchte, um Roland zu töten.

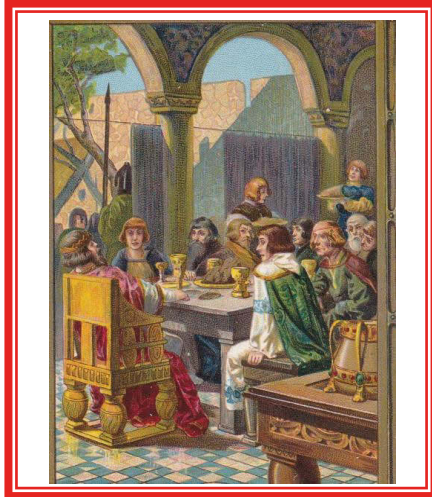


Name: \_\_\_\_\_

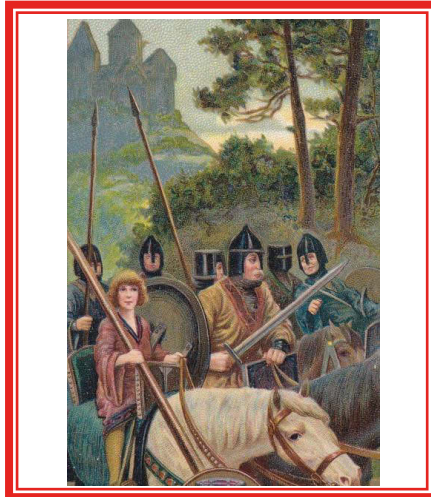
Text-Bild-Zuordnung

Blatt: \_\_\_\_\_

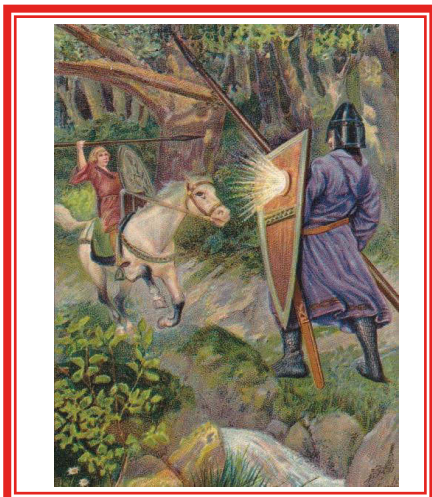
1



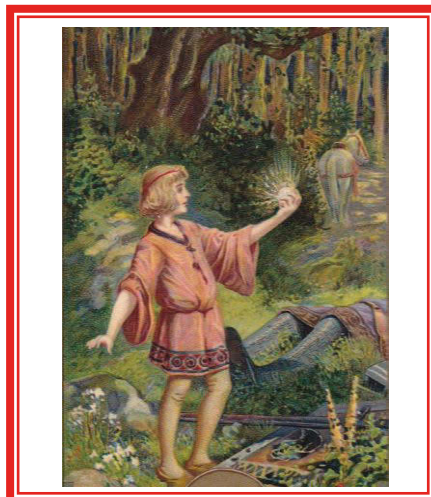
2



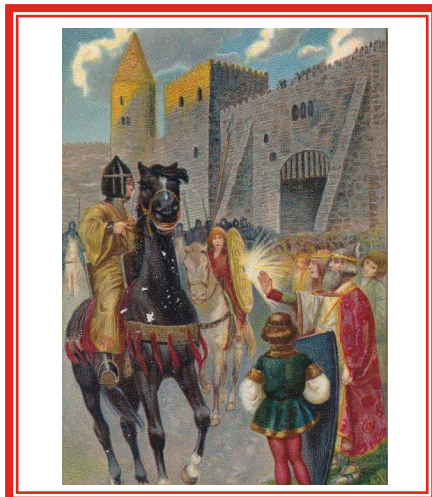
3



4



5





Name: \_\_\_\_\_

*Kreatives Schreiben:  
Fortsetzungsgeschichte*

Blatt: \_\_\_\_\_

*Aufgabe: Erzähle die Rolandgeschichte mit Hilfe der Bilder zu Ende!*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

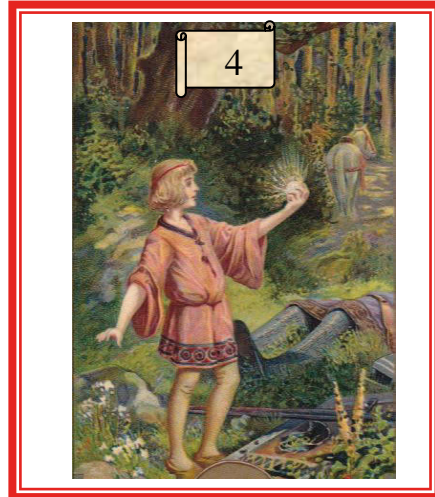
---

---

---

---

---





Name: \_\_\_\_\_

Kreatives Schreiben:  
Fortsetzungsgeschichte

Blatt: \_\_\_\_\_

**Aufgabe:** Erzähle die Rolandgeschichte mit Hilfe der Bilder zu Ende!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

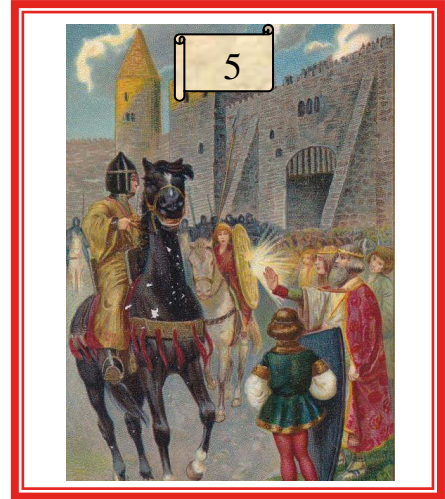
---

---

---

---

---



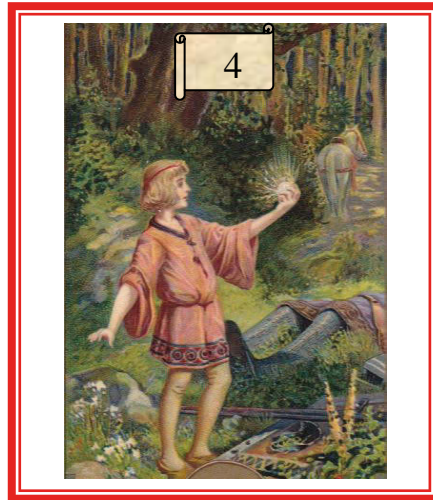




Name: \_\_\_\_\_

2. Teil der  
Rolandgeschichte

Blatt: \_\_\_\_\_



„Habe ich dich, du kleiner Wicht! Jetzt gibt es kein Entkommen mehr!“ Der Riese rannte mit seiner Eisenstange auf Roland und sein Pferd zu. Velentich bäumte sich vor Schreck auf. Dabei flog Rolands Schwert in die Höhe, sauste mit der scharfen Klinge voraus nach unten und traf den Gegner in den Fuß. Der Riese taumelte mit schmerzverzerrtem Gesicht hin und her, doch er stürzte sich ein zweites Mal auf seinen jungen Feind. Flink wie ein Wiesel schlüpfte Roland zwischen den gewaltigen Beinen hindurch, nahm sein Schwert und hieb ihm dieses mit voller Wucht in die Knie. Das bedeutete das Ende des Riesen. Roland versetzte ihm sogleich einen zweiten, tödlichen Schlag auf den Kopf. Der Riese war besiegt!

Roland hob den Schild des Riesen auf, brach den Smaragd heraus, hielt ihn stolz in seinen Händen und steckte ihn schließlich in sein Wams. Dann suchte er wieder die Gruppe von Rittern und Knappen, die er bald fand. Es dauerte nicht lange, bis sie genau an der Stelle vorbeiritten, wo Roland gegen den Riesen um Leben und Tod gekämpft hatte. „Großer Gott, was ist das?“, murmelte Turpin verblüfft. Inzwischen hatten auch die anderen den toten Riesen entdeckt und rannten von allen Seiten herbei. Sie schüttelten die Köpfe und fragten sich immer wieder, wer ihnen da die Arbeit abgenommen hatte. Roland schwieg und dachte sich: „Freilich, ich bin ja noch kein Ritter, und es kommt ihnen gar nicht in den Sinn, dass ich es gewesen sein könnte, der ein solches Abenteuer gemeistert hat!“ Die Ritter nahmen Schild, Helm und Eisenstange des Riesen an sich, um dem König einen Beweis für dessen Tod zu erbringen. Doch das Kostbarste fehlte: der grüne Edelstein!



Name: \_\_\_\_\_

2. Teil der  
Rolandgeschichte

Blatt: \_\_\_\_\_



Als sie am Königshof eintrafen, erwartete sie Karl bereits. „Gott zum Gruße, ihr Herren!“, redete er die Ritter an. „Ich sehe, ihr seid alle glücklich zurückgekehrt. Und da ihr das Rüstungszeug des Riesen mitbringt, habt ihr ihn bestimmt erschlagen!“, fuhr er fort. Einen Augenblick herrschte Stille. Dann trug der Herzog Naimes vor: „Ja, Herr, der Riese ist erschlagen“, sagte er mit einem gezwungenem Lachen. „Aber er war schon tot, als wir ihn fanden“, ergänzte er. Karl sah ihn verblüfft an: „Was soll das heißen?“ Der Herzog zuckte die Achseln: „Irgendjemand muss ihn getötet haben, während wir kaum eine Meile entfernt nach ihm suchten. Mehr wissen wir nicht.“

Da trat Roland stolz nach vorne und hielt dem König den grünen Smaragd entgegen. „Woher hast du den Stein?“, fragte der König barsch. Aus Rolands Augen verschwand das Lächeln. „Ich habe ihn mit mir genommen, als ich den Riesen erschlagen habe“, sagte er kleinlaut. Karl wurde sehr bleich: „Du hast ...“, er brach ab und schüttelte ungläubig den Kopf. „Ja, Herr“, fuhr Roland hastig fort. „Ich wollte endlich ein wirkliches Abenteuer erleben! Ich schwöre Euch, ich bin weit hinter den anderen Rittern und Knappen geritten – aber auf einmal war der Riese da und ich musste ihn erschlagen, sonst hätte er mich getötet!“ Der König schwieg eine Weile, dann sagte er: „Du weißt, dass ich es dir niemals gestattet hätte...“ Da unterbrach ihn Erzbischof Turpin: „Es ist meine Schuld, König Karl. Ich habe Roland erlaubt, hinter uns herzureiten. Seid ihm nicht böse! Er hat deutlich bewiesen, dass er eines Tages ein sehr tapferer Ritter sein wird. Darum meine ich, Ihr solltet ihn nicht bestrafen, sondern so schnell wie möglich zum Ritter schlagen!“



Name: \_\_\_\_\_

Mittelhochdeutscher  
Lückentext:  
Rolands Rüstung

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe 1: Mittelhochdeutsch ist doch gar nicht so schwer! Fülle den Lückentext aus!

**Roulant** sich geraite, \_\_\_\_\_ machte sich bereit.

mit **flize** er sich bewarte Mit \_\_\_\_\_ rüstete er sich

mit aime liechten roc vesten, mit einem strahlenden, festen Gewand,

daz unter dem **himele** neweste wovon es unter dem \_\_\_\_\_

sînen bezzeren nehain. kein besseres gab.

von sînen brüsten vorne scain Vorne auf seinem Brustpanzer glitzerte

ain **trache** von golde. ein \_\_\_\_\_ aus Gold.

der **helm** hiez Venerant, Sein \_\_\_\_\_ hieß Venerant,

mit **golde** beworchten. er war mit \_\_\_\_\_ verziert.



sîn **swert** hiez Durendart, Sein \_\_\_\_\_ hieß

Durendart,

sîne site wâren seltsæne: Seine Beschaffenheit war besonders:

in swelh ende man ez bôt, In welche Richtung auch immer man

dâ was geraite der tât. damit schlug, dort war der Tod.

ainen spiez nam er in die hant;

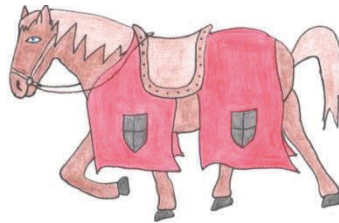
Einen \_\_\_\_\_ nahm er in die Hand.

ain wîzen van er an bant:

Eine weiße \_\_\_\_\_ machte er daran fest.

da wâren tiere unt vogele.

Darauf waren Tiere und \_\_\_\_\_ abgebildet.



ûf ain march er gesaz,

Er setzte sich auf ein Streitross,

daz was genamet Velentich.

das \_\_\_\_\_ genannt wurde.

**Aufgabe 2: Was gehört zu Rolands Rüstung? Zähle die einzelnen Bestandteile auf.**

---

---

---





Name: \_\_\_\_\_

Wortsalat

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe:** In der Fahnenaufschrift befinden sich sechs Teile, die zu Rolands Rüstung gehören. Kannst du sie finden? Schreibe die sechs Teile in die unten stehenden Zeilen! Beachte hierbei die Groß- und Kleinschreibung!*

ritterundsoldatenkämpfenbrustpanzertapfer  
kämpfenritterundlanzekämpfenritterund  
schildknappemitmutundausdauerhelmlritter  
tapferimzweikampfsiegenschwerritterund  
soldatenriesenkettenthemdmittapferkeitund  
mut

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





















Name: \_\_\_\_\_









Rätsel:  
Geheimsprache

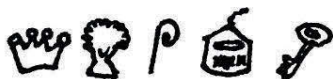
Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: Entschlüsse die geheime Botschaft!

- A = 
- B = 
- C = 
- D = 
- E = 
- F = 
- G = 
- H = 
- I = 

- J = 
- K = 
- L = 
- M = 
- N = 
- O = 
- P = 
- Q = 
- R = 

- S = 
- T = 
- U = 
- V = 
- W = 
- X = 
- Y = 
- Z = 





Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: Roland

Blatt: \_\_\_\_\_

**Aufgabe: Fülle Rolands Steckbrief aus!**

**Wie könnte Roland wohl aussehen?**

Name: \_\_\_\_\_

Bedeutung des Namens: Ruhm des Landes

Leibliche Eltern: \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_

Stiefvater: \_\_\_\_\_

weitere Verwandte: \_\_\_\_\_

Freunde: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

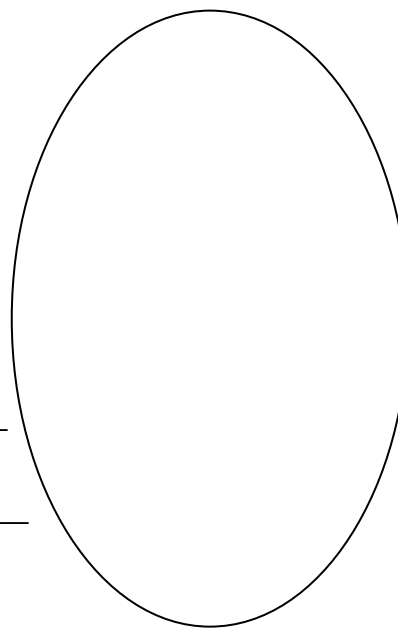
Alter: \_\_\_\_\_ Jahre

Seine Rüstung besteht aus: \_\_\_\_\_

Körperliche Eigenschaften: \_\_\_\_\_

Charakterzüge: \_\_\_\_\_

Hobbys: \_\_\_\_\_



# Modul 5:

## Kriemhild und Siegfried

### 5.1 Kriemhild

Mit einem der bekanntesten Texte der mittelalterlichen Literatur werden die Schülerinnen und Schüler in Modul 5 vertraut gemacht, dem *Nibelungenlied*. Den Entstehungszeitpunkt des Textes vermutet man in den Jahren um 1200. Der Fokus liegt im ersten Teil des Moduls auf der weiblichen Protagonistin Kriemhild, im zweiten Teil auf dem männlichen Protagonisten Siegfried. Das Kriemhild-Modul wird mit einer spielerischen Übersetzung der bekannten Eingangsstrophe des *Nibelungenlieds* eingeleitet. Darauf folgt eine weitere Übersetzungsübung. Hierbei dienen jeweils Tipp-Glühbirnen als Hilfsmittel. Danach erfolgt das (Vor-)Lesen der Kriemhildgeschichte. Für diese stehen zusätzlich Bild- und Textkarten zur Verfügung, mit denen das Erzählte im Anschluss rekapituliert werden kann. Zur Sicherung und Vertiefung der Inhalte können des Weiteren ein Arbeitsblatt für einen Tagebucheintrag aus Sicht einer der handelnden Figuren, ein Kreuzworträtsel zur Kontrolle des Wissens über Fakten der Geschichte sowie ein Steckbrief zu Kriemhild im Unterricht eingesetzt werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, mittels eines weiteren Arbeitsblattes die Benimmregeln von edlen Damen im Mittelalter zu thematisieren.





Name: \_\_\_\_\_

Nibelungenlied:  
Übersetzung Teil 1

Blatt: \_\_\_\_\_

**Aufgabe:** *Werde Profi in der Sprache des Mittelalters. Übersetze die fehlenden Wörter. Trage sie dann in die Lücken ein. Für die unterstrichenen Wörter helfen dir die Übersetzungs-Glühbirnen.*

**1** Uns ist in alten mæren  
wunders vil geseit

**1** Uns wird in alten \_\_\_\_\_  
viel Wunderbares erzählt

**2** von helden lobebæren,  
von grôzer arebeit,

**2** von lobenswerten \_\_\_\_\_,  
von großer \_\_\_\_\_,

**3** von frôuden, hûchgezîten,  
von weinen und von klagen,

**3** von Freuden, hohen Festen,  
von Weinen und von \_\_\_\_\_,

**4** von küener recken strîten  
muget ir nu wunder hoeren sagen.

**4** von Kämpfen \_\_\_\_\_ Ritter  
könnt ihr nun Wunder sagen hören.



Name: \_\_\_\_\_

Nibelungenlied:  
Übersetzung Teil 2

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe 1: Versuche, die folgenden mittelhochdeutschen Sätze zu übersetzen! Für die unterstrichenen Wörter helfen dir wieder die Übersetzungs-Glühbirnen.***

**5** Ez wuohs in Burgonden ein vil edel magedîn

**6** daz in allen landen niht schoeners mohte sîn,

**7** Kriemhilt geheizen: si wart ein scoene wîp.

**8** dar umbe muosen degene vil verliesen den lîp.

**9** Der minneclîchen meide triuten wol gezam.

**10** ir muoten küene recken, niemen was ir gram.

**11** âne mâzen schoene sô was ir edel lîp.

**12** der juncvrouwen tugende zierten anderiu wîp.



Name: \_\_\_\_\_

Übersetzung  
Kriemhild-Verse

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe 2: Überprüfe nun deine Übersetzung! Schneide dazu die einzelnen Verse aus und ordne sie in der richtigen Reihenfolge dem mittelhochdeutschen Text zu! Du darfst dich mit deinem Banknachbarn beraten.***

sodass in allen Ländern kein schöneres sein mochte.

Sie hieß Kriemhild: Sie wurde eine schöne Frau.

Ihr edler Leib war maßlos schön.

In Burgund wuchs ein sehr edles Mädchen auf,

Um sie warben viele tapfere Krieger, niemand war ihr böse.

Die Tugenden der jungen Dame schmückten auch andere Frauen.

Darum mussten viele Helden sterben.

Es geziemte sich wohl, das liebliche Mädchen zu lieben.

**arebeit:**

Das mittelhochdeutsche Wort *arebeit* erinnert an unser jetziges Wort *Arbeit*. Damals bedeutete es aber *Mühe* oder *Mühsal*.

**hóchgezîten:**

Das mittelhochdeutsche Wort *hóchgezît* oder auch *hóchzît* steht neben dem heute noch verwendeten Wort *Hochzeit* auch für andere höfische Feste, die oft an hohen Feiertagen stattfanden.

**mugef:**

Im Mittelalter bedeutete das Wort *mugen* noch nicht *mögen*/ *gerne haben*. Hast du eine Idee, wie die korrekte Übersetzung stattdessen wohl lauten könnte?

**magedin:**

magedin ist die  
Verkleinerungsform zu  
maget (z.B. Buch →  
Büchlein).  
maget bedeutet (junge)  
Frau. Wie könnte man  
magedin dann wohl  
übersetzen?

**wîp:**

Vielleicht erinnert dich  
wîp an das Wort **Weib**,  
das wir auch heute noch  
ab und zu benutzen.  
Auch wenn es heute  
manchmal als  
Schimpfwort  
gebraucht wird,  
bedeutete es  
früher einfach  
Frau.

**verliesen den lip:**

verliesen den lip ist ein  
bildhafter Ausdruck.  
Auf deinem  
Arbeitsblatt ist er mit  
sie sterben übersetzt.  
Hast du eine Idee,  
was er wohl  
wörtlich heißen  
könnte?

**gezam:**

Vielleicht kennst du  
den Ausdruck es ziemt  
sich, der auch heute  
noch manchmal  
gebraucht wird. Wenn  
jemand das sagt,  
meint er damit:  
es gehört sich oder  
es gilt als  
anständig.

**gram:**

Das mittelhochdeutsche  
Wort gram bedeutet  
zornig/ böse/  
aufgebracht. Du hast  
bestimmt auch schon  
einmal den Ausdruck  
sich grämen gehört.  
Was könnte er  
wohl bedeuten?

**edel:**

edel bedeutet im  
Mittelhochdeutschen  
so viel wie von edler  
Herkunft oder  
vornehm.



Name: \_\_\_\_\_

*Kriemhild und der  
schöne Unbekannte*

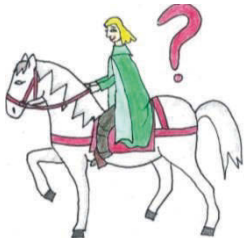
Blatt: \_\_\_\_\_

## *Kriemhild und der schöne Unbekannte*

Kriemhild lebte mit ihrer Mutter Ute und ihren drei Brüdern Gunther, Gernot und Giselher im Königreich Burgund. Seit dem Tod ihres Vaters Dankrat kümmerten sich diese ganz besonders um ihre wunderschöne Schwester. Doch Kriemhild war nicht nur die allerschönste Frau weit und breit, sie war auch ausgesprochen tugendhaft, wie es ihrem Stand entsprach. Ihr Verhalten war tadellos. So kamen die edelsten Männer von nah und fern an ihren Hof und beehrten sie zur Frau. Doch die stolze Kriemhild lehnte entschieden jeden dieser Versuche ab. Eines Tages jedoch brachte ein junger Königssohn einige Verwirrung in den Alltag der schönen Kriemhild...



Als sie früh morgens am Fenster ihres Gemachs stand und gedankenverloren mit einer Haarsträhne spielte, erblickte sie auf einmal von fern eine herannahende Gruppe von Rittern. Ihre Rüstungen funkelten im Sonnenlicht. Angeführt wurden sie von einem vornehmen Herrn auf einem stolzen weißen Ross, das prachtvoll geschmückt war. Als sie das Hoftor durchquerten, betrachtete Kriemhild verstohlen sein Gesicht, das von einer wilden, blonden Mähne umgeben war. Wer das wohl sein mochte? Ob er vielleicht ein König war? Völlig versunken in solche Gedanken, bemerkte Kriemhild zunächst nicht, dass auch der schöne Fremde seinen Blick hoch zu ihrem



Fenster wandte. Erschrocken wich sie da zurück, das Herz klopfte ihr bis zum Hals. „Oh nein, hoffentlich hat er mich nicht erblickt!“, dachte sie entsetzt. Schließlich war es doch ihrem königlichen Stand so gar nicht angemessen, einen fremden Mann heimlich zu beobachten. Einige Zeit verharrte sie deshalb regungslos an der Wand ihres Gemachs.



Als sich ihr Herzschlag wieder beruhigt hatte, übermannte sie allerdings erneut die Neugier. Vorsichtig spähte sie aus dem Fenster. Aber was erblickte sie da? Ihre Brüder und die Edelmänner Burgunds waren in den Hof gekommen, um den Besuch zu begrüßen. Doch standen sie diesem auf einmal feindlich gegenüber. Sie konnte die vor Wut zusammengekniffenen Augen ihres ältesten Bruders Gunther und das spöttische Lächeln erkennen, das den Mund des schönen Unbekannten nun umspielte. Was mochte wohl passiert sein? Einige Zeit beobachtete sie das Geschehen im Burghof mit einem flauen Gefühl im Magen und wunderte sich über

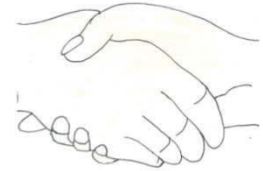


diese völlig unübliche Begrüßung. Endlich aber erhellten sich die Mienen aller Beteiligten unten im Burghof und sie wandten sich gemeinsam dem Festsaal zu, wo nun ein Willkommensfest für die Gäste stattfand. Später erfuhr Kriemhild, dass



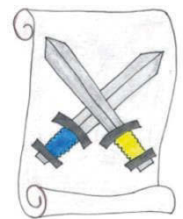
der fremde Königssohn namens Siegfried es doch tatsächlich gewagt hatte, ihre Brüder zu einem Kampf um ihr Königreich herauszufordern. Dieser konnte jedoch in letzter Minute abgewendet werden.

Stattdessen schlossen die Könige Burgunds nun eine innige Freundschaft mit Siegfried, der daraufhin als Gast an ihrem Hof weilte.



Kriemhild musste sich eingestehen, dass ihr dies ausgesprochen gut gefiel. Immer wieder konnte sie so nämlich von ihrem Fenster aus den stattlichen Siegfried im Hof sehen. Dabei entging ihr nicht, dass auch er immer wieder verstohlene Blicke in Richtung ihrer Kammer wandern ließ. Nun war sie aber vorsichtiger! So einfach sollte er sie schließlich nicht zu Gesicht bekommen. Ihre Dienstmägde hingegen fanden gar nicht genug Worte, um den edlen Königssohn zu rühmen. Kriemhild gab ihnen zwar insgeheim Recht, doch erwähnte sie ihn niemals auch nur mit einem einzigen Wort. Das gehörte sich für eine Königstochter ja nicht! Heimlich wünschte sie sich jedoch, den tapferen Siegfried endlich einmal aus der Nähe sehen zu können. Doch sie durfte nicht in den Rittersaal kommen und er selbstverständlich nicht in ihre Gemächer. Das wäre ja eine ganz ungehörige Sache gewesen!

So verging Tag um Tag am Hof von Burgund, bis auf einmal eine schreckliche, unerwartete Nachricht dem fröhlichen Alltag zu Hofe ein jähes Ende setzte. König Lüdeger von Sachsen und König Lüdegast von Dänemark ließen ausrichten, dass sie vorhätten, in wenigen Tagen im Königreich Burgund einzufallen, um es zu erobern. Oh weh! Gunther und seine Brüder übermannte ein großer Schreck. Schließlich waren die tapferen Krieger Burgunds doch gerade so gar nicht auf einen Kampf vorbereitet. Doch da bot glücklicherweise der neugewonnene Freund Siegfried seine Hilfe an, die die Könige gerne annahmen. Also führte der unerschrockene Siegfried wenige Tage später ein kleines Heer siegesgewiss in das Feindesland.



Als Kriemhild das erfuhr, packte sie fürchterliches Entsetzen. Tränen schossen ihr in die Augen. Ob Siegfried wohl heil nach Hause zurückkehren würde? Die Tage zogen sich nun endlos in die Länge. Kriemhild lief Tag für Tag rastlos in ihrer Kammer auf und ab und malte sich schon das Schlimmste aus. Als sie eines Tages sorgenvoll aus dem Fenster blickte, erspähte sie in der Ferne einen herbeieilenden Ritter auf einem schnaubenden Pferd. Sie bebte vor Angst. Das konnte doch kein gutes Zeichen sein! Hoffentlich bestätigte dieser Bote nicht ihre schlimmsten Befürchtungen. Sicherlich war Siegfried tot und das Heer besiegt.





Hastig lief sie in ihrem Zimmer umher und wartete aufgeregt darauf, dass der Bote auch ihr Bericht erstattete. Sie fühlte sich, als müsste ihr das Herz vor Aufregung zerspringen. Endlich hörte sie seine herannahenden Schritte. Eilig trat sie aus ihrer Kammer. „Werter Herr, bitte berichtet mir, wie steht es um unser Heer?“, fragte sie mit sorgenvoller Miene. Doch was hatte der Bote ihr zu berichten? Das Heer hatte gesiegt! Die Könige Lüdeger und Lüdegast würden Burgund nicht einnehmen, sondern wurden gefangengenommen. Ehrfürchtig erzählte er außerdem von den Taten des tapferen Siegfrieds und pries seinen Heldenmut. „Sagt, lieber Bote, ist Siegfried unverletzt geblieben?“, wollte Kriemhild wissen und konnte ihre Aufregung kaum noch verbergen. Da schmunzelte der Bote und entgegnete: „Aber ja, edle Kriemhild, der unbesiegbare Siegfried ist wohlauf!“ Ihr fiel ein großer Stein vom Herzen. Ein breites Lächeln zeigte sich auf ihrem Gesicht. Sie konnte sich gerade noch beherrschen, um nicht vor Freude aufgeregt in die Luft zu hüpfen. Das Heer hatte gesiegt und Siegfried lebte, war das eine Erleichterung!



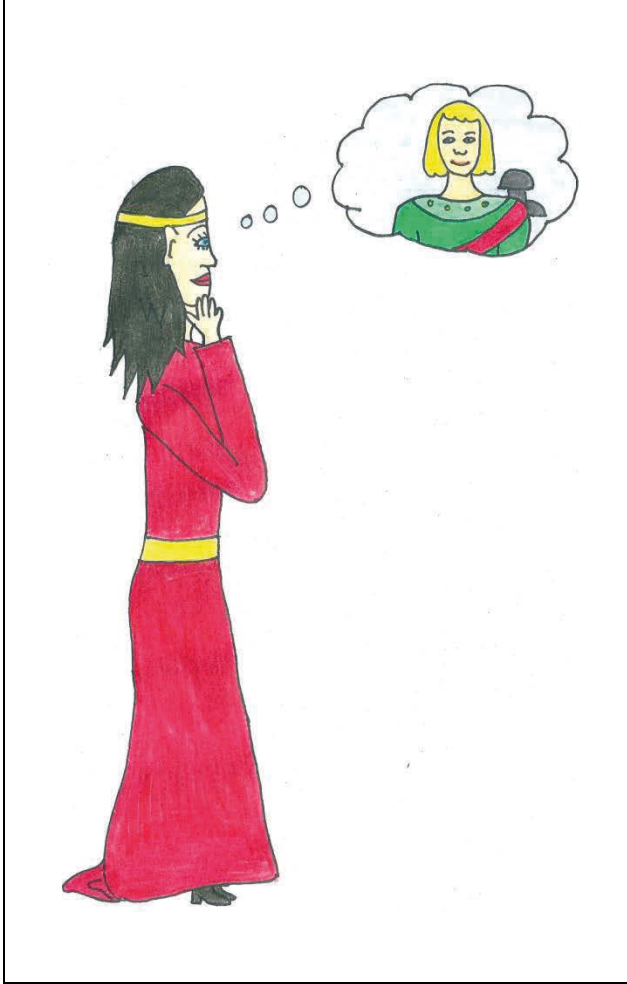
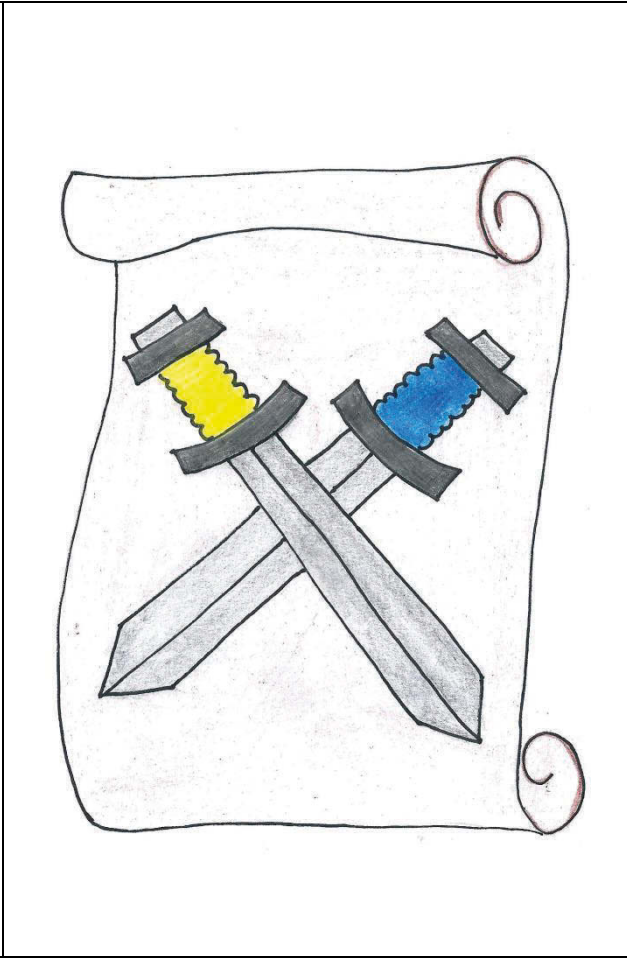
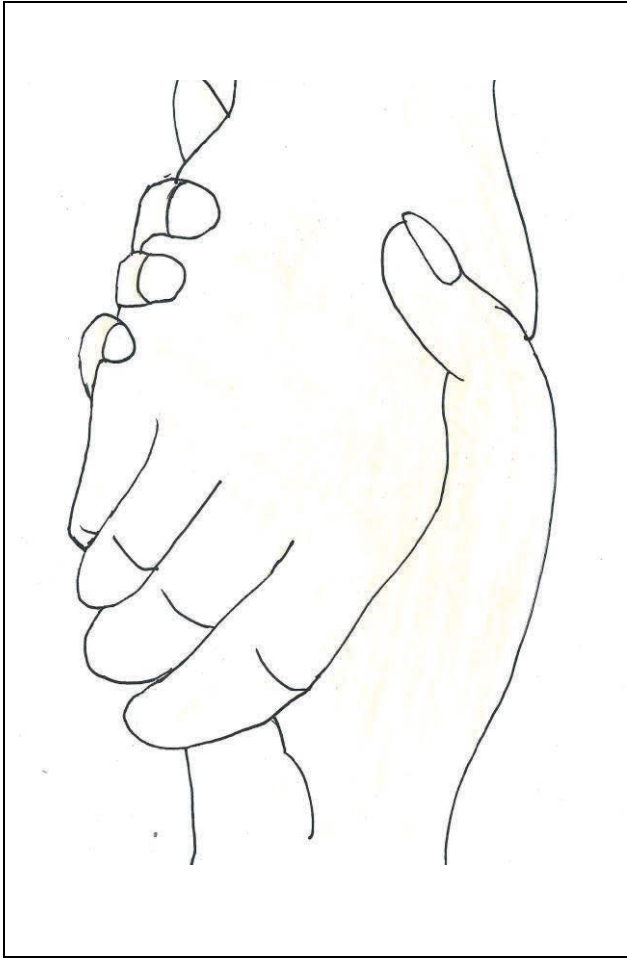
Diese Nachricht ließ auch König Gunther wieder aufatmen. Er war so glücklich, dass er ein rauschendes Fest zu Ehren der tapferen Helden veranstaltete. Ganz Burgund feierte fröhlich und ausgelassen den Sieg, kein Wunsch blieb den Feiernden unerfüllt. Zu Ehren der tapferen Männer durften nun auch die Frauen am Fest teilnehmen. Als Kriemhild davon hörte, wurde sie ganz aufgeregt. Endlich konnte sie ihren Siegfried von Angesicht zu Angesicht sehen!



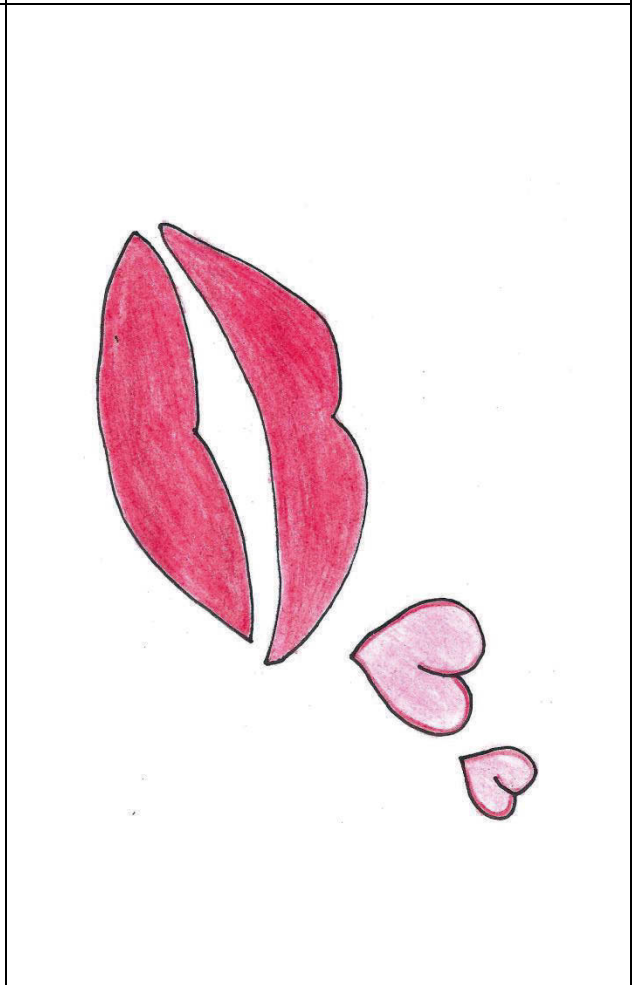
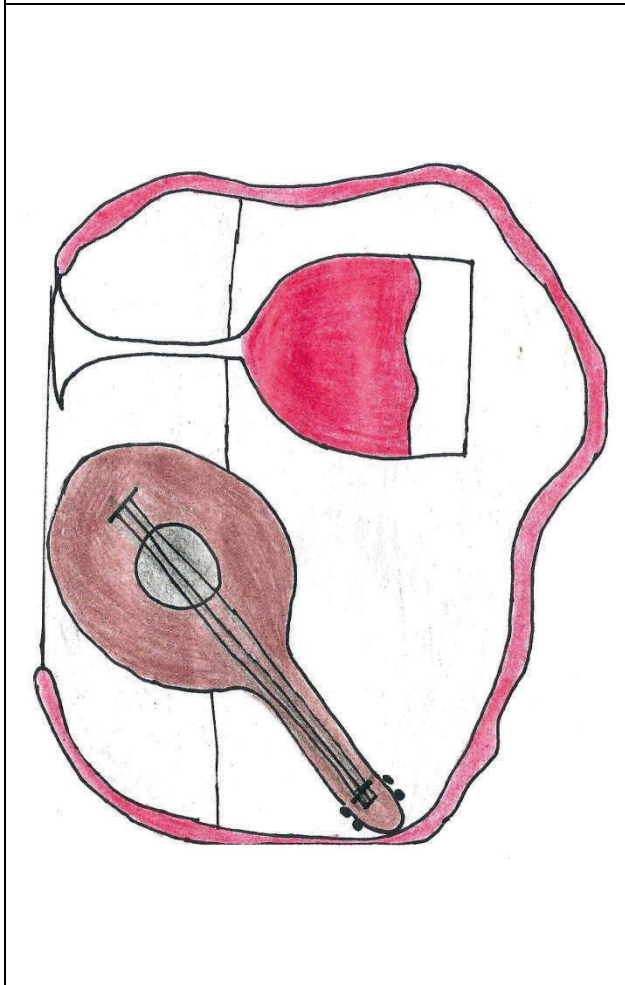
In ihren kostbarsten Kleidern schritt sie anmutig durch die feiernden Edelmänner, die alle verblüfft über ihre Schönheit mitten im Gespräch inne hielten. Obwohl ihr Blick zu Boden gesenkt blieb, wie es sich für eine Edeldame gehörte, spürte sie, dass vor allem der tapfere Siegfried seine Augen nicht mehr von ihr wenden konnte. Auch er schien völlig vergessen zu haben, dass er eigentlich gerade mitten in ein angeregtes Gespräch mit König Giselher vertieft gewesen war. Sie ließ sich nichts anmerken und schritt weiter bis zu ihrem Bruder Gunther. Doch was sagte dieser nun zu ihr? Sie glaube zunächst, ihren Ohren nicht trauen zu können. „Werte Schwester, beehre unseren tapferen Kriegshelden Siegfried doch mit einem Kuss von dir! Den hat er sich wahrlich verdient.“ Mit gesenkten Lidern und einer zarten Röte im Gesicht schritt sie daraufhin bedächtig auf Siegfried zu. Sie fasste zögerlich seine Hand. Die beiden blickten sich für einen kurzen Moment in die Augen und konnten ein Lächeln nicht verbergen. Da wagte es Kriemhild, beugte sich vor und küsste Siegfried vorsichtig auf die Wange. In diesem Moment wussten beide, dass sie füreinander bestimmt waren. Noch am selben Abend bat Siegfried König Gunther um die Hand Kriemhilds. War das eine Freude für die junge Königstochter!











**König Lüdeger von Sachsen und König Lüdegast von Dänemark senden einen Boten nach Burgund, der die Nachricht überbringt, dass sie in Burgund einfallen wollen, um es zu erobern.**

**Kriemhild findet Gefallen an dem tapferen Siegfried und beobachtet ihn deshalb immer wieder heimlich von ihrem Fenster aus.**

**Als Siegfried das Heer Burgunds in den Kampf führt, ist Kriemhild sehr traurig und besorgt.**

**Kriemhild beobachtet, dass sich nach einer freundlichen Begrüßung der Fremden die Mienen ihrer Brüder verdüstern. Später erfährt sie, dass der fremde Edelmann namens Siegfried diese zu einem Kampf herausgefordert hatte, der aber in letzter Minute abgewendet werden konnte.**

**Nachdem der Kampf verhindert werden konnte, schließen die Könige Burgunds eine innige Freundschaft mit Siegfried. Dieser bleibt daraufhin an ihrem Hof.**

**Eines Tages beobachtet Kriemhild, wie ein unbekannter, edler Herr mit seinem Gefolge den Hof durchquert.**

**Als der fremde Herr seinen Blick zu Kriemhilds Fenster wendet, weicht sie erschrocken zurück, um von ihm nicht gesehen zu werden.**

**Kriemhild, die das Werben aller Männer um sie abweist, ist ausgesprochen tugendhaft und wunderschön.**

**Auch Kriemhild darf zu dem Fest erscheinen.  
Als sie durch die Halle schreitet, sieht sie so  
wunderschön aus, dass sie alle Blicke auf sich  
zieht.**

**Zu Ehren der Männer, die so tapfer gekämpft  
haben, wird in Burgund ein rauschendes Fest  
gefeiert.**

**An diesem Abend darf Kriemhild dem Helden  
Siegfried einen Kuss als Belohnung für seine Tap-  
ferkeit im Kampf geben. Daraufhin bittet Siegfried  
ihren Bruder Gunther um ihre Hand.**

**Ein Bote überbringt die gute Nachricht, dass  
das Heer Burgunds gegen Lüdeger und Lüde-  
gast gesiegt hat. Außerdem berichtet er von  
den Heldentaten Siegfrieds. Daraufhin ist  
Kriemhild sehr erleichtert.**



Name: \_\_\_\_\_

Tagebucheintrag

Blatt: \_\_\_\_\_

*Kriemhild und Siegfried wollen nun eine rauschende Hochzeit feiern. Am Abend sitzen beide an einem Tisch und möchten ihre Erlebnisse und ihre Gefühle in einem Tagebuch notieren. Was könnten die beiden aufschreiben?*

*Verfasse einen Tagebucheintrag aus der Sicht Kriemhilds oder Siegfrieds!*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





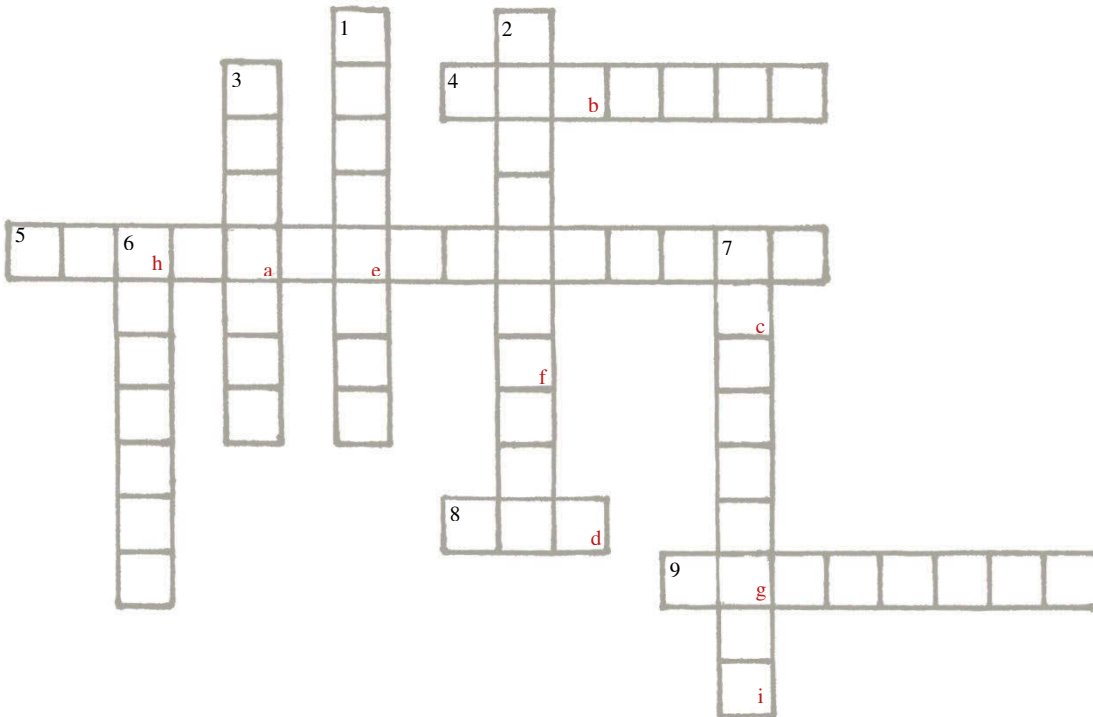


Name: \_\_\_\_\_

Kreuzworträtsel

Blatt: \_\_\_\_\_

**Aufgabe:** Fülle das Kreuzworträtsel aus! Wenn du die bunt markierten Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringst, erhältst du das Lösungswort. Falls du Hilfe brauchst, darfst du in der Geschichte nachlesen.



### Waagrecht:

- 4: In diesem Königreich wächst Kriemhild auf.
- 5: Das wird am Hofe Burgunds zur Ankunft Siegfrieds gefeiert.
- 8: So lautet der Name von Kriemhilds Mutter.
- 9: Die Brüder Kriemhilds heißen Gunther, Gernot und ...?

### Senkrecht:

- 1: Lüdegast ist der König von ...?
- 2: Kriemhild ist nicht nur schön, sondern auch ausgesprochen ...?
- 3: So heißt Kriemhilds Vater.
- 6: So heißt der König von Sachsen.
- 7: Er möchte Kriemhild zur Frau nehmen.

### Lösungswort:

a	b	c	d	e	f	g	h	i
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Name: \_\_\_\_\_

*Die adelige Dame im  
Mittelalter*

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe 1: Als Königstochter musste Kriemhild darauf achten, ganz besonders anständig zu sein. Dafür hatte sie viele Regeln zu befolgen. Einige davon findest du im folgenden Textabschnitt. Unterstreiche, was eine adelige Dame im Mittelalter alles zu beachten hatte!***

Eine Dame soll nicht spotten, denn das ist nicht damenhaft. Ich will auch das sagen, dass eine Dame nicht einen fremden Mann direkt ansehen soll, das gehört sich so. Ein adeliger junger Herr soll mit Anstand sowohl Ritter als auch Damen gerne anschauen. Eine junge Dame soll sanft und nicht laut sprechen. Ein junger Herr soll sich so verhalten, dass er aufmerksam zur Kenntnis nimmt, was man ihm sagt, so dass es unnötig ist, dass man es ihm noch einmal sagt. Der höfische Anstand verbietet es allen Damen, beim Sitzen die Beine übereinander zu schlagen. Ein junger Herr soll in gar keiner Weise auf eine Bank, sei sie kurz oder lang, steigen, wenn er einen Ritter dort sitzen sieht. Eine Dame soll niemals schnell gehen noch große Schritte machen. Wisst, dass es auch als schlechtes Benehmen gilt, wenn ein Ritter reitet, während eine Dame geht. Glaubt mir, eine Dame soll sich, auch wenn sie im Damensitz reitet, mit dem Oberkörper immer zum Kopf des Pferdes wenden; das soll man wissen.



***Aufgabe 2: Wahr oder falsch? Kreuze an!***

	wahr	falsch
Eine Dame soll nicht übermütig spotten.		
Eine Dame soll einen fremden Mann direkt ansehen.		
Eine Dame soll laut sprechen.		
Eine Dame soll beim Sitzen die Beine übereinander schlagen.		
Eine Dame soll zügig in großen Schritten voranschreiten.		
Eine Dame soll sich beim Reiten mit dem Oberkörper immer zum Kopf des Pferdes wenden.		



Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: Kriemhild

Blatt: \_\_\_\_\_

***Aufgabe: Fülle Kriemhilds Steckbrief aus!***

*Wie könnte Kriemhild  
wohl aussehen?*

**Name:** \_\_\_\_\_

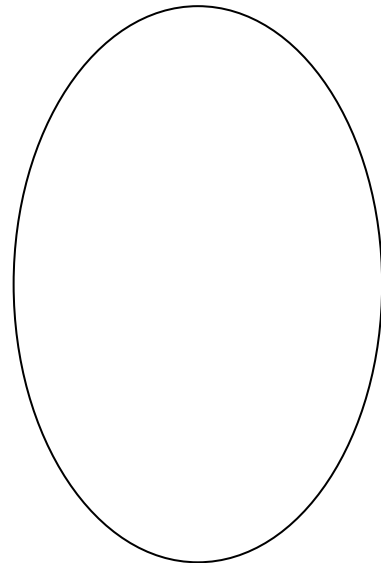
**Eltern:** \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_

**Brüder:** \_\_\_\_\_

**Verlobter:** \_\_\_\_\_

**Wohnort:** \_\_\_\_\_

**Beruf:** \_\_\_\_\_



**Körperliche Eigenschaften:**

---

---

---

**Charakterzüge:**

---

---

---

# **Modul 5:**

# **Kriemhild und Siegfried**

## **5.2 Siegfried**

Als Einstieg in das Siegfried-Modul fungiert der mittelhochdeutsche Lückentext, in welchem Siegfried vorgestellt wird. Weitere Informationen über Siegfrieds Jugendzeit erhalten die Schülerinnen und Schüler mittels einer kurzen Erzählung, die von der Lehrkraft vorgelesen werden kann. Anschließend kann das Gehörte oder evtl. bereits Gelesene mit der Methode des roten Fadens rekapituliert werden, an dem die dafür vorgesehenen Textkarten befestigt werden sollen. Als kreativer Schreibanlass dient das Arbeitsblatt „Brief an die Eltern“. Hier können die Schülerinnen und Schüler sich selbst mögliche Erlebnisse Siegfrieds im Wald ausdenken. Die Arbeitsblätter „Siegfried-Quiz“ und „Steckbrief“ können sowohl zur abschließenden Wiederholung der Unterrichtssequenz als auch zur Differenzierung herangezogen werden.



Name: \_\_\_\_\_

*Der junge Siegfried*

Blatt: \_\_\_\_\_

## *Der junge Siegfried*

In Xanten am Rhein, nicht weit entfernt vom Meer, lebte vor vielen vielen Jahren der junge Siegfried. Seine Eltern hießen Sigismund und Sieglinde. Sein Vater war der König der Niederlande. Von Jahr zu Jahr wurde der Königssohn schöner und stärker. Er war beliebt bei allen Mädchen, aber keiner der Männer, selbst die stärksten, wollte mehr mit ihm kämpfen.

Daher beschloss der König, ihn auf die Reise zu schicken, damit er in der Welt höfisches Benehmen lerne. Davor feierte man in Xanten noch ein großes Fest zum Abschied. Dorthin kamen viele edle Ritter aus dem Land und auch viele wunderschöne Damen. Ihnen wurde alles geboten, was das Leben am Hof angenehm macht: Reiterspiele und Wettkämpfe, in denen die Ritter ihre Stärke und Geschicklichkeit messen konnten; es wurde gesungen und getanzt, köstliche Speisen und Getränke wurden serviert. Zum Abschied verteilte das Königspaar noch wertvolle Geschenke an die Gäste. Diese waren sich allesamt einig, noch nie so ein tolles Fest erlebt zu haben. Siegfried sei ein würdiger Nachfolger des Königs, sagten sie, und wollten wissen, wann er zum König gekrönt werde. Doch Sigismund verkündete allen Anwesenden: „Bevor das geschieht, muss unser Sohn sich erst in der Welt beweisen und dort auch das Benehmen eines Königs lernen. Wenn er gereift wieder nach Hause kommt, dann soll er mein Nachfolger werden.“ Dennoch wurde der alte König sehr traurig, als sein Sohn sich auf den Weg machte. Seiner Mutter brach beinahe das Herz.

Frohgemut zog der junge Siegfried los und hatte schon bald sein Heimatland hinter sich gelassen. Nach einigen Tagen kam er in einen großen, finsternen Wald, der kein Ende zu haben schien. Als es Abend wurde, suchte er sich eine Stelle zum Schlafen. Er wollte sich gerade aus Blättern eine Bettstatt herrichten, als er von fern Hammerschläge vernahm. Sogleich machte er sich auf und folgte den immer lauter werdenden Schlägen. Bald stand er vor einer Hütte: Davor saßen große junge Männer, die gespannt einem alten Mann zuschauten, wie der auf einem Amboss mit einem Hammer ein Schwert schmiedete. Obwohl der Mann schon sehr alt war, erledigte er seine Arbeit mit großer Kraft und Geschicklichkeit. „Wer seid Ihr?“, rief im Siegfried zu. Der alte Mann legte seinen Hammer beiseite: „Ich bin Mime der Schmied und das da sind meine Gesellen.“

„Dein Schwert gefällt mir“, sagte Siegfried und fragte: „Kann ich das auch bei dir lernen?“ Da lachten alle Gesellen lauthals und Mime stimmte in ihr Gelächter mit ein. „Das haben schon viele versucht und kaum einer hat es wirklich geschafft.“ Geschwind nahm Siegfried den Hammer, der noch neben dem Amboss lag, und schlug mit all seiner Kraft auf den Amboss ein, sodass dieser in hundert Stücke zerbarst. Siegfried rief: „Das ist kein Wunder bei diesem schlechten Handwerkszeug, wenn es kaum jemand geschafft hat, bei dir das Schmieden zu lernen!“

Alle begriffen jetzt, dass mit dem jungen Siegfried nicht zu spaßen war. Mime nahm Siegfried als seinen neuen Gesellen auf, insgeheim fürchtete er sich aber vor dessen Kraft. Jeden Abend vor dem Einschlafen hatte er immer den gleichen Gedanken: „Was mache ich bloß mit ihm, wenn er alles von mir gelernt hat und mir dann meine Schmiede wegnehmen will? So stark wie er ist, habe ich bereits jetzt keine Chance im Kampf gegen ihn.“ Er fragte seine anderen Gesellen, die Siegfried allesamt mieden, weil sie ebenfalls große Angst vor ihm hatten. Doch auch von denen wusste keiner einen guten Rat. Währenddessen lernte Siegfried in kurzer Zeit vom Schmiedehandwerk so viel wie kein anderer. Schon bald schmiedete er den härtesten Stahl und schließlich fertigte er sein Meisterstück an: das Schwert Balmung. Mit diesem konnte er durch die dicksten Rüstungen schneiden wie mit einem Messer durch ein Stück Butter.

Endlich hatte Mime eine Idee, wie er seines Meisterschülers ledig werden könnte. Er befahl dem jungen Siegfried: „Geh tief in den Wald, bis du eine alte Köhlerhütte findest. Lege dort in den Meiler so viel Holz hinein, wie du kannst. Entzünde dann ein Feuer, damit wir fürs nächste Jahr genügend Holzkohle haben! Morgen kommen die anderen Gefährten und sehen nach, ob du alles richtig gemacht hast.“

Was er Siegfried nicht sagte, war, dass nicht weit von diesem Ort der fürchterliche Drache Fafnir sein Unwesen trieb. Er war beinahe so groß wie ein Berg und spuckte heißes Feuer aus seinem Maul. Viele tapfere Ritter hatte er schon getötet, sodass sich niemand mehr in diese Gegend wagte. Wer es doch versuchte oder sich auch nur dorthin verirrte, kam nie mehr zurück.

Siegfried, der von alledem nichts wusste, machte sich vergnügt auf den Weg und hatte die verlassene Hütte schon bald erreicht. „Ich will mich beeilen, damit ich mir für die Nacht ein warmes Feuerchen anzünden kann“, dachte er. Doch kaum hatte er mit dem Fällen der Bäume begonnen, da stürmte auch schon der Drache heran. Jedem anderen wäre das Herz in die Hose

gerutscht und er wäre davongerannt: so grausam und furchteinflößend sah der Drache aus. Dazu stieß er schreckliche Schreie aus und begann, Feuer zu spucken. Siegfried aber zögerte keine Sekunde und rannte dem Drachen mit seinem Schwert Balmung sogar noch entgegen. Er duckte sich unter dem Feuer hindurch und wich den Prankenschlägen des Drachen geschickt aus. Auf diese Weise kam er schnell hinter den Drachen, der nicht wusste, wie ihm geschah. Bisher hatte das noch keiner geschafft. Wütend schoss Fafnir herum, doch Siegfried war schneller. Mit seinem Schwert Balmung stach er dem Drachen durch die Schuppen bis dorthin, wo sein Herz lag. Bevor das tote Untier auf Siegfried fallen und ihn noch erdrücken konnte, zog er sein Schwert schnell aus dem Drachen und sprang zur Seite.

Erschöpft setzte sich Siegfried neben den Leichnam, aus dessen Wunde immer noch das Blut quoll. Der junge Held war so müde, dass er gleich einschlafen wollte. Plötzlich hörte er eine Stimme: „Bade im Blut des Drachen, so wirst du unverwundbar sein!“ Erschrocken und auf einmal wieder munter sah er sich um und erblickte niemanden. Das Blut lief immer noch aus der Wunde und hatte inzwischen seine Arme befleckt. Da setzte sich ein kleiner Vogel neben ihn, doch er zwitscherte nicht, sondern sprach mit der gleichen Stimme wie eben. Siegfried konnte ihn verstehen. „Bade im Blut, so wirst du unverwundbar sein!“, wiederholte der kleine Vogel immer wieder.

Siegfried zog sich aus und tat, wie es ihm der Vogel geheißen hatte. Seine Haut wurde so hart wie die Schuppen eines Drachens, kein Schwert konnte sie mehr durchdringen. Doch leider fiel gerade da von einem Lindenbaum das letzte Lindenblatt herunter und landete genau zwischen Siegfrieds Schulterblättern. Hier kam das Drachenblut nicht auf Siegfrieds Haut. Dies blieb für immer die einzige verwundbare Stelle Siegfrieds.



**Der Königssohn Siegfried aus den  
Niederlanden wurde von Jahr zu Jahr  
schöner und stärker.**

**Sein Vater, der König, beschloss, ihn auf die  
Reise zu schicken, um in der Welt höfisches  
Benehmen zu lernen.**

**Es wurde ein rauschendes Abschiedsfest  
gefeiert.**

**Nach einigen Tagen der Reise traf der junge  
Siegfried in einem dunklen Wald auf den Schmied  
Mime und seine Gesellen.**



**Siegfried wollte von Mime lernen, wie man Schwerter schmiedet.**

**Als Siegfried mit dem Hammer den Amboss zerschlug, begriffen alle, dass mit ihm nicht zu spaßen war.**

**Mime nahm Siegfried als Gesellen auf, obwohl er sich vor dessen Kraft fürchtete.**

**Mime befürchtete, dass Siegfried ihm die Schmiede wegnehmen wollte, und überlegte, was er tun sollte. Er fragte auch seine Gesellen um Rat, doch keiner hatte eine Idee.**

**Siegfried lernte das Schmiedehandwerk  
sehr schnell und fertigte sein Meisterstück an:  
das Schwert Balmung.**

**Mime hatte endlich eine Idee, wie er sich  
Siegfrieds entledigen könnte: Er schickte ihn  
zum Kohleherstellen tief in den Wald, wo der  
Drache Fafnir sein Unwesen trieb.**

**Als der unwissende Siegfried tief in den Wald  
hinein ging, stürmte der Drache heran.**

**Siegfried zögerte nicht und rannte dem  
Drachen Fafnir sogar noch entgegen.**

**Er wich den Prankenschlägen des Drachen  
geschickt aus.**

**Siegfried kam schnell hinter Fafnir, was  
bisher noch niemand geschafft hatte.**

**Er tötete den Drachen, indem er mit dem  
Schwert Balmung durch seine Schuppen  
hindurch in sein Herz stach.**

**Ein kleiner Vogel riet Siegfried, er sollte im  
Drachenblut baden, um unverwundbar zu  
werden.**

**Siegfried zog sich aus und badete  
im Drachenblut.**

**Siegfrieds Haut wurde so hart  
wie Drachenschuppen, sodass sie von  
einem Schwert nicht mehr durchdrungen  
werden konnte.**

**Ein Lindenblatt fiel vom Baum und landete  
zwischen Siegfrieds Schulterblättern.**

**An die Lindenblattstelle kam kein  
Drachenblut, sodass Siegfried dort für immer  
verwundbar blieb.**



Name: \_\_\_\_\_

Siegfried stellt sich vor

Blatt: \_\_\_\_\_

**Aufgabe: Mittelhochdeutsch ist gar nicht schwer! Fülle den Lückentext aus!**

Dô wuohs in Niderlanden  
eins edelen **küneges** kint,  
des vater der hiez Sigemunt,  
sîn **muoter** Sigelint,  
in einer rîchen **bürge** wîten wol  
bekant,  
nidene bî dem Rîne:  
diu was ze Sântén genant.

Sîvrit was geheizen  
der snelle degen gout,  
er versúochte vil der rîche  
durch ellenthaften **muot**.  
durch sînes líbes **sterke**  
er reit in menegiu lant.  
hey, waz er snelle degene  
sît zen Búrgónden vant!

Es wuchs in den Niederlanden der  
Sohn eines vornehmen \_\_\_\_\_ auf -  
sein Vater hieß Sigismund,  
seine \_\_\_\_\_ hieß Sieglinde -  
in einer mächtigen \_\_\_\_\_, weithin  
bekannt  
am Rhein,  
die Xanten genannt wurde.

Siegfried hieß  
der vorzügliche, kampfgewandte junge Mann.  
Er war durch viele Länder  
mit seinem großen \_\_\_\_\_  
und mit der \_\_\_\_\_ seines Leibes  
geritten.  
Hei, wie viele ritterliche Gefährten sollte er  
später im Burgundenland kennen lernen!





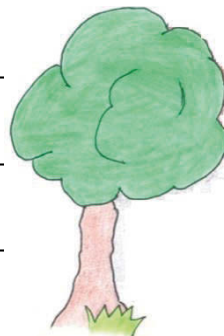


Name: \_\_\_\_\_

*Siegfrieds Brief an die Eltern*

Blatt: \_\_\_\_\_

A large rectangular area with horizontal lines for writing, framed by a scroll-like border. The lines are evenly spaced and extend across most of the width of the area.





Name: \_\_\_\_\_

Siegfried-Quiz

Blatt: \_\_\_\_\_

### Siegfried-Quiz

**Aufgabe:** *Kreuze die richtigen Antworten an und trage die entsprechenden Buchstaben unten in die Kreise ein. Wie heißt das Lösungswort?*

#### Siegfried lebte im Königreich

- England. (L)
- Niederlande. (R)
- Dänemark. (M)



#### Siegfried schmiedete sich bei Mime sein Schwert

- Balmung. (T)
- Ganelon. (G)
- Gibichung. (D)



#### Siegfried sollte

- als Minnesänger arbeiten. (B)
- Gelehrter werden. (V)
- auf eine Reise gehen, um in der Welt höfisches Benehmen zu lernen. (I)



#### Er gelangte im dunklen Wald zum fürchterlichen Drachen Fafnir,

- der ihn mit Haut und Haaren verschluckte. (U)
- gegen den Siegfried kämpfte und ihn besiegte. (E)
- dem Siegfried ein Ei klautete. (H)



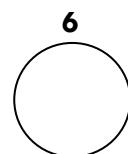
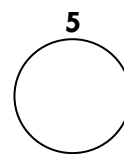
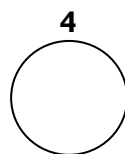
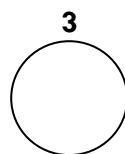
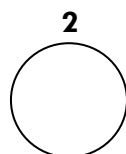
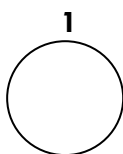
#### Eines Tages traf Siegfried auf Mime,

- der mit ihm ein Fest feierte. (Ä)
- der ihn als Gesellen aufnahm, ihn aber schnell wieder loswerden wollte. (T)
- von dem er ausgeraubt wurde. (I)



#### Siegfried wurde unverwundbar, indem er

- das Blut des Drachens trank. (D)
- sich einen Mantel aus den Schuppen des Drachens baute. (F)
- im Blut des Drachens badete. (R)







Name: \_\_\_\_\_

Steckbrief: *Siegfried*

Blatt: \_\_\_\_\_

Aufgabe: *Fülle Siegfrieds Steckbrief aus!*

*Wie könnte Siegfried  
wohl aussehen?*

**Name:** \_\_\_\_\_

**Eltern:** \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_

**Geburtsort:** \_\_\_\_\_ im Königreich

der \_\_\_\_\_

**Arbeitsplatz:** \_\_\_\_\_

bei \_\_\_\_\_

**Eigenschaften:**

---

---

**Übernatürliche Kräfte:**

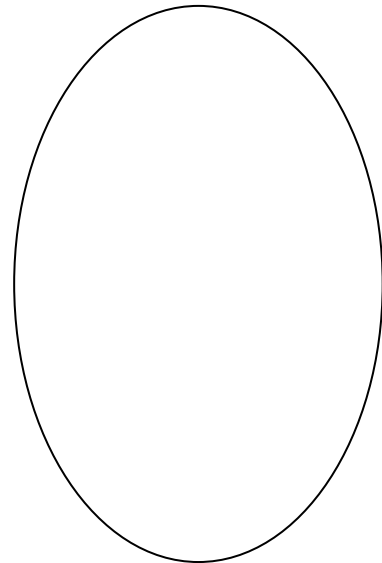
---

---

**Hobbys:**

---

---



# Modul 6:

## Comic

Zu Beginn der Comic-Erstellung ist es zunächst nötig, dass mit den Schülerinnen und Schülern zentrale Szenen der ausgewählten Geschichte(n) als Standbilder erarbeitet und als Fotografien festgehalten werden. Diese werden anschließend auf das dafür vorgesehene Kästchen des Arbeitsblattes eingefügt, auf welchem die Schülerinnen und Schüler einen kurzen Einleitungstext zu der jeweiligen Fotografie verfassen. Mit den Denk- bzw. Sprechblasen können außerdem Gedanken oder Aussagen der dargestellten Figuren ergänzt werden. Auf dem Arbeitsblatt, auf welchem typische Geräusche eines Comics aufgelistet sind, finden die Kinder des Weiteren Anregungen, um die Fotografien bei Bedarf damit zu versehen. Sind diese schließlich vollständig ausgestaltet worden, werden sie mittels des Bogens zu Verbesserungsvorschlägen reflektiert und anschließend gegebenenfalls nochmals überarbeitet. Ist das erfolgt, können die einzelnen Elemente des Comics am Computer zu einem Ganzen zusammengefügt werden, sodass es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht wird, zum Abschluss der Einheit ein selbstgestaltetes Produkt in den Händen zu halten. Am Ende finden sich Beispiele zu den einzelnen Modulen von der Projektwoche in der Grundschule Bischberg 2013.



Name: \_\_\_\_\_

Comic: *Texterstellung*

Blatt: \_\_\_\_\_

1. *Welche Personen befinden sich auf dem Bild? Was passiert in dieser Szene?*
2. *Schreibe ein bis zwei Sätze als Bildunterschrift! Die Bildunterschrift soll erklären, was in der Szene dargestellt wird.*
3. *Fülle die Sprechblasen aus!*

# Fotografie

---

---

---

---

---

---

---

---

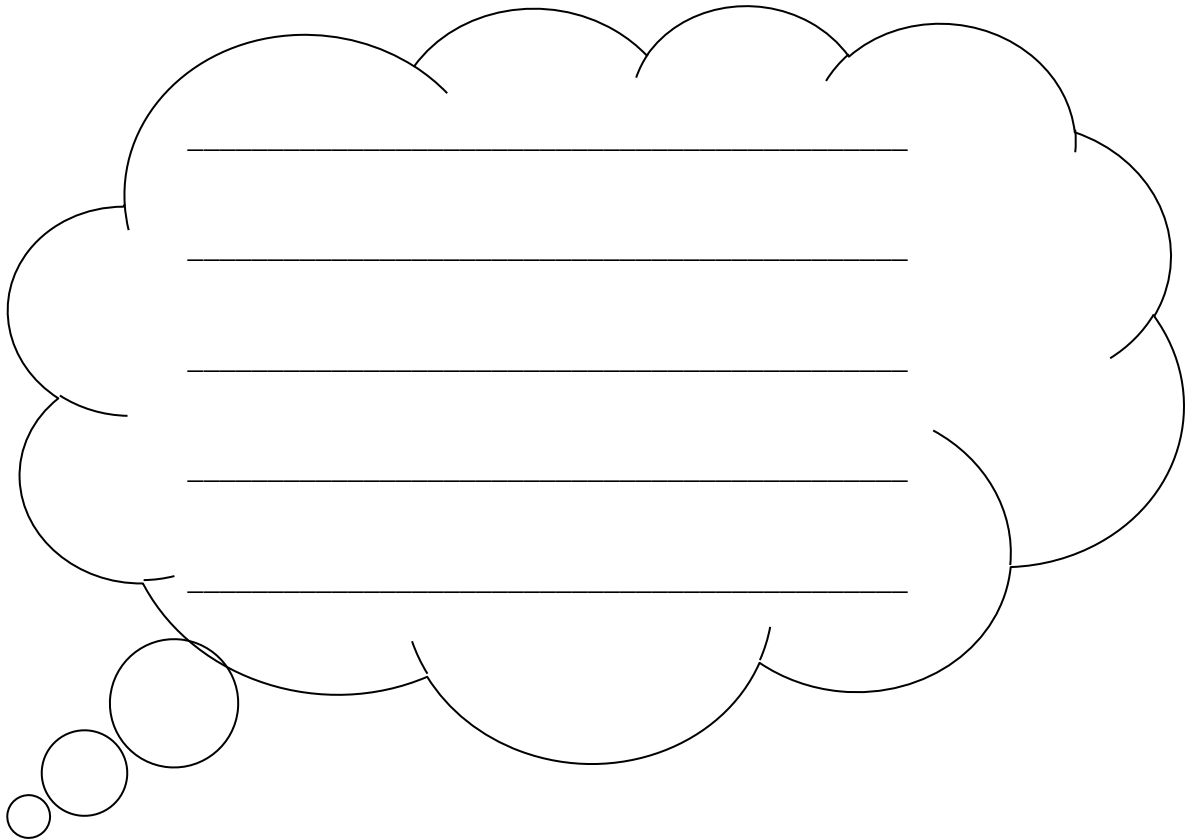
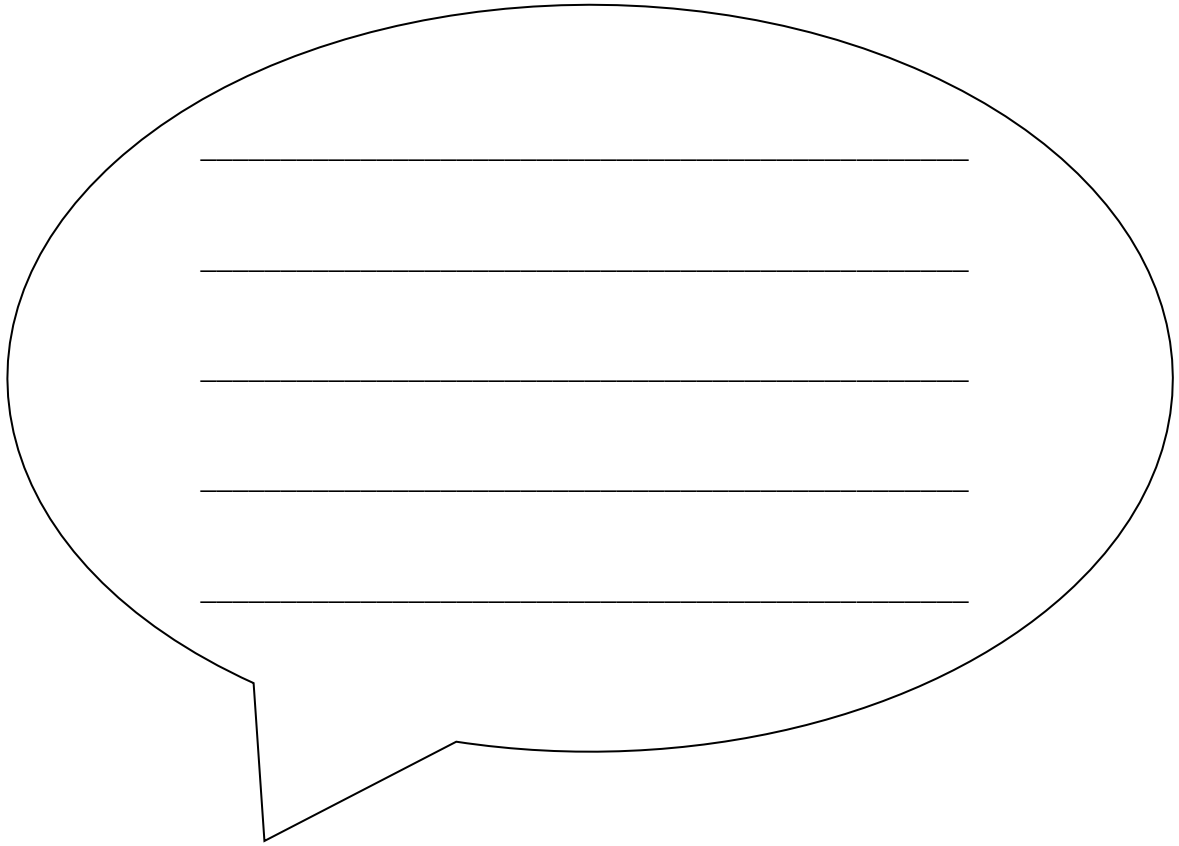
---



Name: \_\_\_\_\_

Comic: Sprechblasen

Blatt: \_\_\_\_\_





Name: \_\_\_\_\_

Comic-Ausdrücke


Blatt: \_\_\_\_\_

*In Comics werden häufig Ausdrücke und manchmal sogar Zeichen verwendet, die wir beim Schreiben normalerweise nicht benutzen. Sie sollen zum Beispiel Geräusche oder Gefühle ausdrücken. Einige Möglichkeiten dafür findest du auf diesem Arbeitsblatt. Vielleicht kannst du manche davon auch für deinen Comic gebrauchen?*

**Pah!** **Poff** **Waaah!** **Bäng** **Pfff!**

**Seufz!** **Doing** **Aaah!**

**Kawuumm** **Japs!**

**liih!** **Ächz!** 

**Whoom** **Fetz**

**Jippie!** **Keuch!** **Schluchz!**

**Klirr** **Arrrghh!** **Grrrrr!** **Bibber**



Name: \_\_\_\_\_

Verbesserungsvorschläge

Blatt: \_\_\_\_\_



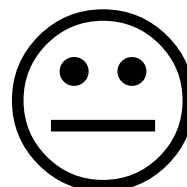
Das hat mir besonders gut gefallen.



Das hat mich besonders bewegt. Darüber habe ich mich gefreut, darüber habe ich gelacht, darüber konnte ich nachdenken.



Das würde ich ändern.



Das habe ich nicht verstanden.  
Das fand ich unheimlich oder traurig.



## Vorschlag für einen Comic



# Wie Artus das Schwert aus dem Stein zog

Viele Jahre später verkündet der Bischof...



Ich verspreche Euch,  
dass es einen neuen  
König gibt!

Artus ist der Sohn des Königs und der Königin von England. Als der König schwer krank wird, bringt man Artus an einen sicheren Ort, wo er ohne seine Eltern aufwächst. Daher weiß er nicht, dass er ein Prinz ist.

Das ist  
für Kay!

Glückspilz!

Für ein großes Turnier hat sein Freund Kay leider sein Schwert vergessen. Artus möchte ihm eines besorgen. Er kommt dabei an einem Stein vorbei, in dem ein Schwert steckt, und will Kay dieses Schwert mitbringen. Er sieht nicht, dass auf dem Stein geschrieben steht: „WER DIESES SCHWERT AUS DEM STEIN ZIEHT, IST DER RECHTMÄßIGE KÖNIG VON ENGLAND“.



Wow, ich bin  
König gewor-  
den!



Artus schafft es, das Schwert aus dem Stein zu ziehen. Nun wissen alle Leute: Artus ist der neue König von England!





## Vorschlag für einen Comic

# Wie Erec zu Enite fand



Bei einem Ausritt trifft der Ritter Erec auf einen weiteren Ritter mit einem Zwerg. Weil er den Zwerg nach dem Namen des Ritters fragt, schlägt ihn dieser mit einer Peitsche. Erec verliert dadurch seine Ehre. Erec macht daraufhin beim Sperberkampf mit und möchte diesen gewinnen. So bekäme er nämlich seine Ehre zurück! Er braucht hierfür jedoch eine Frau, die er mitnehmen kann. Also nimmt er Enite mit, die ihn kräftig anfeuert.



Erec schafft es tatsächlich, den Sperberkampf zu gewinnen und seine Ehre wieder zu bekommen! Nach dem Kampf heiratet er die schöne Enite. Gemeinsam regieren sie vorbildlich das Land.







## Vorschlag für einen Comic



## Wie Iwein zum „Ritter mit dem Löwen“ wurde

Iwein ist ein mutiger Ritter am Hof von König Artus. Eines Tages reitet er zu einer Quelle, die vom Grafen Askalon beschützt wird. Dort angekommen, taucht dieser schon bald auf. Iwein liefert sich einen heftigen Zweikampf mit ihm.



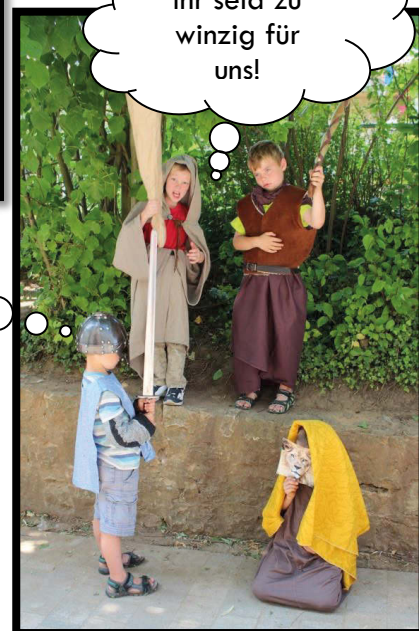
Verschwinde,  
Eindringling!



Schöne  
Hochzeit!

Ich segne euch,  
Iwein und Laudine!

Nachdem Iwein den Kampf gewonnen hat, heiratet er die ehemalige Frau von Askalon. Sie heißt Laudine und ist wunderschön. Alle freuen sich.



Ihr seid zu  
winzig für  
uns!

Mein Löwe und ich  
sind stärker als ihr  
beide!

Weil Iwein einmal einen Löwen vor einem bösen Drachen rettet, schließt sich ihm dieser an. Iwein wird von nun an „Ritter mit dem Löwen“ genannt und sie erleben gemeinsam viele Abenteuer, wie zum Beispiel den Kampf gegen zwei Riesen...



## Vorschlag für einen Comic

# Wie Roland den Riesen erschlägt

König Karl verabschiedet die Ritter, die den Riesen töten wollen. Roland versteckt sich hinter Erzbischof Turpin. Roland ist noch kein Ritter, will aber endlich einmal ein richtiges Abenteuer erleben.

Hoffentlich kommen sie wieder heil zurück!

Gute Reise!



Hab ich dich, du Wicht!



Im Wald verliert Roland die anderen Ritter. Da lauert ihm der Riese auf. Roland will den anderen Rittern und dem König beweisen, dass er ein starker Knappe ist. Darum will er mit dem Riesen kämpfen. Der tapfere Roland gewinnt den Kampf und nimmt den Smaragd des Riesen als Beweis mit.

Roland zeigt seinem Onkel Karl stolz den Smaragd. Die Ritter, König Karl und der Erzbischof sind darüber erstaunt. Turpin schlägt vor, Roland zum Ritter zu schlagen.

Ich hätte es dir verboten, du hättest sterben können!

Boah!







## Vorschlag für einen Comic

# Wie Siegfried riemhilds Herz erobert

Seid willkommen!



Der ist ja mal süß!  
Wie der Fremde wohl heißt?

Die Prinzessin Kriemhild steht am Fenster. Plötzlich sieht sie einen fremden Mann, der auf seinem Pferd in den Hof trabt. Es war Siegfried mit seinen Rittern. König Gunther begrüßt Siegfried und schließt Freundschaft mit ihm.

Siegfried hilft seinen neuen Freunden beim Kampf gegen König Lüdeger und König Lüdegast. Kriemhild ist traurig, weil Siegfried mit seinen Rittern in den Krieg zieht. Sie hofft, dass er heil zurückkommt.

Auf in den Kampf!



Schluchz!

Ich heirate dich,  
oh du hübsche  
Prinzessin!



Ich nehme dich zum Mann,  
mein tapferer Siegfried!

Ein paar Tage später kommen sie als Sieger zurück. Da macht Siegfried Kriemhild einen Antrag. Kriemhild ist ganz entzückt davon. König Gunther ist einverstanden, dass sie heiraten.



## Vorschlag für einen Comic

# Wie Siegfried den Drachen besiegt

Siegfried trifft Mime, den Schmiedemeister, bei einem seiner Abenteuer. Er nimmt den schwersten Hammer und als er auf das brennende Metall haut, erschrickt Meister Mime, wie der Schmiedestein im Erdboden versinkt. Damit beweist Siegfried, wie stark er ist.

Nach einiger Zeit in der Schmiede ist das Schwert Balmung fertig. Es ist nicht irgendein Schwert, sondern das schärfste Schwert von allen.



Aaaah!

Wow!

Ich ramm dir das Schwert ins Herz! Du wirst sterben!

Das ist mein Ende!



Der starke Siegfried kämpft gegen den Drachen und sticht mit voller Wucht ins Herz. Der Drache ist besiegt.

Man, meine Haut ist steinhart!



Siegfried badet im Blut des Drachen. Danach ist er unverwundbar. Doch da, wo das Lindenblatt liegt, kann er für immer verletzt werden.



### 3. Lösungsbogen

#### Modul 0: Allgemeine Einführung in die Thematik

a) Zeitstrahl: Mittelalter

*richtige Reihenfolge von oben links nach unten rechts: Artus – Roland – Erec und Enite – Iwein und Laudine – Siegfried und Kriemhild*

b) Merkmale einer Sage

*mündlich überliefert, später aufgeschrieben; Vermischung von Fantasie und Wirklichkeit; wahrer Kern; Ähnlichkeit zu Märchen, aber Unterschied: wahrer Kern; unbekannter Autor; manche Personen gab es auch in Wirklichkeit*

c) Sagen-Quiz

*Lösungswort: HELDEN (ergibt sich aus den richtigen Antworten)*

d) Lückentext: Der Ritter

*versorgt, Waffen, Essen, Knappe, Reiten, Jagd, Schwertleite, Not, treu, Ehre, Helm, Schild, Schwert, Kettenhemd*

e) Wortsalat: Eigenschaften Held / Heldin

*mutig, stark, hilfsbereit, bewundernswert, schlau, vorbildlich, außergewöhnlich, treu, tapfer, unbesiegbar*

#### Modul 1: Artus

b) Bildzuordnung: Was braucht ein König alles?

*Burg, Krone, Ring, Pferd, Thron*

e) Quiz zu König Artus

*Lösungswort: MERLIN (ergibt sich aus den richtigen Antworten)*

f) Steckbrief: König Artus

*Name: Artus; Beruf: König; Alter: 16; bester Freund: Kay; Name der Eltern: Uther Pendragon (Vater), Igraine (Mutter); Name des Lieblingsschwertes: Excalibur; besondere Tat: konnte als einziger das Schwert aus dem Stein ziehen; gute Eigenschaften: gut, gerecht, stark (Offenheit für kreative Schülerbeiträge); schlechte Eigenschaften: Offenheit für kreative Schülerbeiträge; Hobbys: z.B. Reiten, Kämpfen, etc.*

#### Modul 2: Erec

c) Text-Bildzuordnung: Die Erlebnisse von Ritter Erec und seiner Frau Enite

*Aufgabe 1: 1: Ritter mit Zwerg; 2: Burg mit Rittern; 3: Hochzeit; 4: Rückkehr  
Aufgabe 2: Frau, Haus, Kleid, wunderschön, Vater, Hochzeit, Abenteuer*

e) Mittelhochdeutscher Lückentext: Lerne Erecs und Enites Sprache kennen

*Tag, sollte, länger, sie, froh, zu, Tanzen, und, Nacht*

g) Quiz zu Erec

Lösungswort: RITTER (ergibt sich aus den richtigen Antworten)

h) Steckbrief: Erec / Enite

Erec: Name: Erec; Beruf: Ritter; besondere Gegenstände: kreative Schülerbeiträge; Name eines wichtigen Turniers: Sperberkampf; Dame seines Herzens: Enite; Gegner im Kampf: Riesen, Zwerg, Räuber und Grafen; gute Eigenschaften: z.B. tapfer, stark, furchtlos; schlechte Eigenschaften: Offenheit für kreative Schülerbeiträge; Hobbys: z.B. Reiten, Kämpfen

Enite: Name: Enite; Ehemann: Erec; Haarfarbe: keine richtige/falsche Antwort; Lieblingsschmuck: Offenheit für Schülerbeiträge; diese Gegenstände hat sie immer bei sich: z.B. Ring, Armband, etc.; Besonderheit: z.B. hübsch; gute und schlechte Eigenschaften sowie Hobbys: Offenheit für Schülerbeiträge

### Modul 3: Iwein

c) Iwein-Geschichte und Lückentext: Was erlebt der Ritter Iwein

Aufgabe 1: Löwe, schwarzer Ritter, Laudine/Lunete, Drache, Riese(n), Ring

Aufgabe 2: Ritter, Artus, Abenteuer, Drachen, Löwen

d) Mittelhochdeutscher Lückentext: Wie Iwein zu seinem Löwen kam

Aufgabe 1: Löwe, stark, groß, Mund(e), tot, Not

Aufgabe 2: rise – Riese, frouwe – Frau, man – Mann, rîter - Ritter, swert - Schwert

g) Quiz zu Iwein

Lösungswort: LUNETE (ergibt sich aus den richtigen Antworten)

h) Steckbrief: Iwein / Laudine

Iwein: Name: Iwein; Beruf: Ritter; „Markenzeichen“: hat immer einen Löwen bei sich; Dame seines Herzens: Laudine; besondere Gegenstände: Ring, der unsichtbar macht; Gegner im Kampf: Riese, Askalon, Graf, Drache; gute und schlechte Eigenschaften sowie Hobbys: kreative Schülerbeiträge

Laudine: Name: Laudine; Ehemann: Iwein; vorher verheiratet mit: Askalon; Haarfarbe: keine richtige/falsche Antwort; Lieblingsschmuck: z.B. Ring, Kette, Armband; diese Gegenstände hat sie immer bei sich: Kreative Schülerbeiträge; gute und schlechte Eigenschaften sowie Hobbys: kreative Schülerbeiträge

## Modul 4: Roland

### a) Mittelhochdeutscher Lückentext: Rolands Rüstung

*Lückentext: Roland, Himmel, Drache, Helm, Gold, Schwert, Speiß (= Lanze), Fahne, Vögel, Velentich; Rolands Rüstung: Brustpanzer, Helm, Schwert, Lanze, Pferd (= Streitross)*

### b) Wortsalat

*Brustpanzer, Lanze, Schild, Helm, Schwert, Kettenhemd*

### c) Rätsel: Geheimsprache

*Rolands Eltern sind Berta und Milon.*

### d) Steckbrief

*Name: Roland; leibliche Eltern: Berta, Milon; Stiefvater: Ganelon; weitere Verwandte: Karl der Große; Freunde: Turpin; Beruf: Ritter; Alter: ca. 14 Jahre; Rüstung: Kettenhemd, Brustpanzer, Schild, Lanze, Schwert; körperliche Eigenschaften: tapfer, mutig, stark etc.; Charakterzüge: Offenheit für Schülerbeiträge; Hobbys: z.B. auf Abenteuerreise gehen, Riesen jagen, Reiten, Kämpfen*

## Modul 5: Kriemhild und Siegfried

### 5.1 Kriemhild

#### a) Mittelhochdeutscher Einführungstext, Hilfsmittel: Glühbirnen

*1: Märchen (=Erzählungen); 2: Helden, Arbeit (=Mühe); 3: Klagen; 4: kühner / tapferer; 5: In Burgund wuchs ein sehr edles Mädchen auf, 6: sodass in allen Ländern kein schöneres sein mochte, 7: Sie hieß Kriemhild: Sie wurde eine schöne Frau. 8: Darum mussten viele Helden sterben. 9: Es geziemte sich wohl, das liebliche Mädchen zu lieben. 10: Um sie warben viele tapfere Krieger, niemand war ihr böse. 11: Ihr edler Leib war maßlos schön. 12: Die Tugenden des jungen Fräuleins schmückten auch andere Frauen.*

#### e) Kreuzworträtsel

*waagrecht: 4: Burgund, 5: Willkommensfest, 8: Ute, 9: Giselher*

*senkrecht: 1: Dänemark, 2: tugendhaft, 3: Dankrat, 6: Lüdeger, 7: Siegfried*

#### f) Wahr-Falsch-Quiz

*wahr, falsch, falsch, falsch, falsch, wahr*

#### g) Steckbrief

*Name: Kriemhild; Eltern: Dankrat, Ute; Brüder: Gunter, Gernot, Giselher; Verlobter: Siegfried; Wohnort: Burgund; Beruf: Königstochter; körperliche Eigenschaften: z.B. wunderhübsch; Charakterzüge: z.B. tugendhaft, stolz*



## 5.2 Siegfried

d) Mittelhochdeutscher Text: Siegfried stellt sich vor

*Königs, Mutter, Burg, Mut, Stärke*

e) Quiz

*Lösungswort: RITTER (ergibt sich aus den richtigen Antworten)*

f) Steckbrief

*Name: Siegfried; Eltern: Sigismund und Sieglinde; Geburtsort: Xanten im Königreich der Niederlande; Arbeitsplatz: Schmiede bei Mime; Eigenschaften: z.B. mutig, stark, tapfer etc.; übernatürliche Kräfte: unverwundbar (bis auf eine kleine Stelle zwischen den Schulterblättern); Hobbys: Offenheit für Schülerbeiträge, z.B. Kämpfen, Reiten, etc.*

## 4. Literaturverzeichnis

### Modul 1: Artus

- HAUG, Walter: König Artus. Geschichte, Mythos, Fiktion. In: Mythen Europas. Bd. 2: Mittelalter. Hg. v. Inge Milfull. Regensburg: 2004, S. 104-125.
- MAI, Manfred: Artus und das Schwert im Stein. 1. Aufl. Ravensburg: 2011.
- MERTENS, Volker: Der deutsche Artusroman. Stuttgart: 2007.
- SIMEK, Rudolf: Artus-Lexikon: Mythos und Geschichte, Werke und Personen der europäischen Artusdichtung. Stuttgart: 2012.
- SPRECKELSEN, Tilman: Drachentraum und Löwenherz: Ein Streifzug durch die Welt der Tafelrunde. 1. Aufl. Frankfurt a.M.: 2007.
- SPRECKELSEN, Tilman: König Artus. Kampf um Excalibur. Frankfurt a.M.: 2013.

### Modul 2: Erec

- ACHNITZ, Wolfgang: Deutschsprachige Artusdichtung des Mittelalters. Eine Einführung. Berlin: 2012.
- BAUTIER, Robert-Henri (Hg.): Lexikon des Mittelalters. Bd. 1: Aachen bis Bettelordenskirchen. München: 1980.
- DE BOOR, Helmut: Die höfische Literatur. Vorbereitung, Blüte, Ausklang 1170 - 1250. München: 1991.
- MERTENS, Volker: Der deutsche Artusroman. Stuttgart: 2007.
- HARTMANN VON AUE: Erec. Mhd./Nhd. Frankfurt a.M.: 2007.
- ROßNAGEL, Frank: Die deutsche Artusepik im Wandel. Die Entwicklung von Hartmann von Aue bis zum Pleier. Stuttgart: 1996.

### Modul 3: Iwein

- CORMEAU, Christoph/ STRÖMER, Wilhelm: Hartmann von Aue: Epoche – Werk - Wirkung. 3. Aufl. München: 2007.
- DE BOOR, Helmut (Hg.): Die höfische Literatur. Vorbereitung, Blüte, Ausklang. 1170-1250. 11. Aufl. München: 1991.
- HARTMANN VON AUE: Iwein. Text und Übersetzung. 4. Aufl. Berlin: 2001.

## Modul 4: Roland

PFAFFE KONRAD: Das Rolandslied. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg. v. Dieter Kartschoke. Stuttgart: 2007.

LECHNER, Auguste: Die Rolandsage. Würzburg: 1975.

## Modul 5: Kriemhild und Siegfried

DAS NIBELUNGENLIED. Hg. v. Helmut de Boor. Wiesbaden: 1996.

FÄHRMANN, Willi: Siegfried von Xanten. Eine alte Sage neu erzählt. Stuttgart: 2010.

FÜHMANN, Franz: Das Nibelungenlied. Texte und Materialien: Ab 7./8. Schuljahr. Stuttgart: 2005.

HENNIG, Beate: Kleines Mittelhochdeutsches Wörterbuch. Tübingen: 2007.

KRATZER, Hertha: Die Nibelungen. Wien: 2007.

LECHNER, Auguste: Die Nibelungen. Glanzzeit und Untergang eines mächtigen Volkes. Würzburg: 2011.

THOMASIN VON ZERKLAERE: Der Welsche Gast. Berlin/New York: 2004.

## 5. Bildnachweis

Die Illustrationen, sofern sie nachstehend mit ihren Quellenangaben nicht aufgelistet sind, wurden von den Autorinnen selbst angefertigt.

### Modul 0: Allgemeine Einführung in die Thematik

Für das Arbeitsblatt „Heldenbilder“ wurden die Digitalisate cpg 112 sowie cpg 339 der Universitätsbibliothek Heidelberg herangezogen und leicht verändert. Die Digitalisate können unter dem Link <http://www.ub.uni-heidelberg.de/helios/digi/digilit.html> aufgerufen werden.

### Modul 4: Roland

Die Illustrationen für die Rolandgeschichte sind der Liebig-Sammelbild-Reihe Nr. 737 entnommen, von denen sich jeweils ein Sammelbild in der Privatsammlung von Isabell Brähler-Körner befinden.



## 6. Über die Autoren

### **Isabell Brähler-Körner**

hat im Herbst 2011 ihr erstes Staatsexamen für Lehramt an Gymnasien in den Fächern Deutsch und Französisch abgelegt. Seit Juni 2012 promoviert sie als Stipendiatin der Hanns-Seidel-Stiftung am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg über das um 1170 entstandene *Rolandslied* des Pfaffen Konrad. Dort hielt sie Lehraufträge und wirkt derzeit am Projekt *MimaSch – Mittelalter macht Schule* mit. Ihre Forschungsgebiete liegen in der Integration mittelhochdeutscher Texte in den Deutschunterricht, in der Mittelalterrezeption in der Kinder- und Jugendliteratur, der deutschsprachigen Adaption französischer *Chansons de geste* sowie in mittelalterlichen Heldenkonzeptionen.

### **Anna Kretzschmar**

legte im Frühjahr 2012 das Staatsexamen für Lehramt an beruflichen Schulen in den Fächern Sozialpädagogik und Deutsch ab. Seit Oktober 2012 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Als Stipendiatin der Hanns-Seidel-Stiftung erforscht sie im Rahmen ihres Dissertationsprojekts Lesekompetenzförderung an beruflichen Schulen (Sekundarstufe II) und die Rolle des Leselehrers.

### **Anna Schrüfer**

studierte Lehramt für Grundschulen an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Mit der didaktischen Aufbereitung mittelalterlicher Stoffe für die Grundschule beschäftigte sie sich bereits in ihrer Zulassungsarbeit, in der sie eine Unterrichtssequenz zum *Nibelungenlied* für die vierte Jahrgangsstufe entwarf.

### **Luisa Wächter**

studierte Lehramt für Grundschulen an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg mit Hauptfach Germanistik. In ihrer Zulassungsarbeit widmete sie sich dem Einsatz mittelalterlicher Literatur in der Grundschule und zeigte darin auf, dass mittelalterliche Stoffe bereits für Schüler/innen der Primarstufe ein gewinnbringender Unterrichtsinhalt sind.

### **Eva-Maria Weich**

studierte Lehramt für Grundschulen mit dem Hauptfach Germanistik an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Im Rahmen ihrer Zulassungsarbeit, die am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters entstand, beschäftigte sie sich mit dem Potential der mittelalterlichen Literatur für den Grundschulunterricht sowie der Erstellung geeigneter Unterrichtsmaterialien.



University  
of Bamberg  
Press

Die Reihe MimaSch bündelt Unterrichtsentwürfe für alle Schulformen und Altersstufen zum Einsatz von mittelalterlicher Sprache und Literatur im Deutschunterricht und schließt damit ein in diversen Fachpublikationen angemahntes Desiderat in diesem Bereich. Im ersten Band dieser Reihe werden Module für die Grundschule zu mittelalterlichen Heldengeschichten präsentiert, die 2013 an der Grundschule Bischberg (Landkreis Bamberg) in einer Projektwoche erprobt und für die Veröffentlichung optimiert wurden. Die vorgelegten Unterrichtsmaterialien sind mit einer kurzen Einführung zum jeweiligen Themenschwerpunkt versehen und als in sich geschlossene Unterrichtssequenz konzipiert. Gleichzeitig können die Materialien aber auch separat für vielfältige weitere unterrichtliche Zwecke eingesetzt werden.



eISBN 978-3-86309-269-6



9 783863 092696

[www.uni-bamberg.de/ubp/](http://www.uni-bamberg.de/ubp/)