

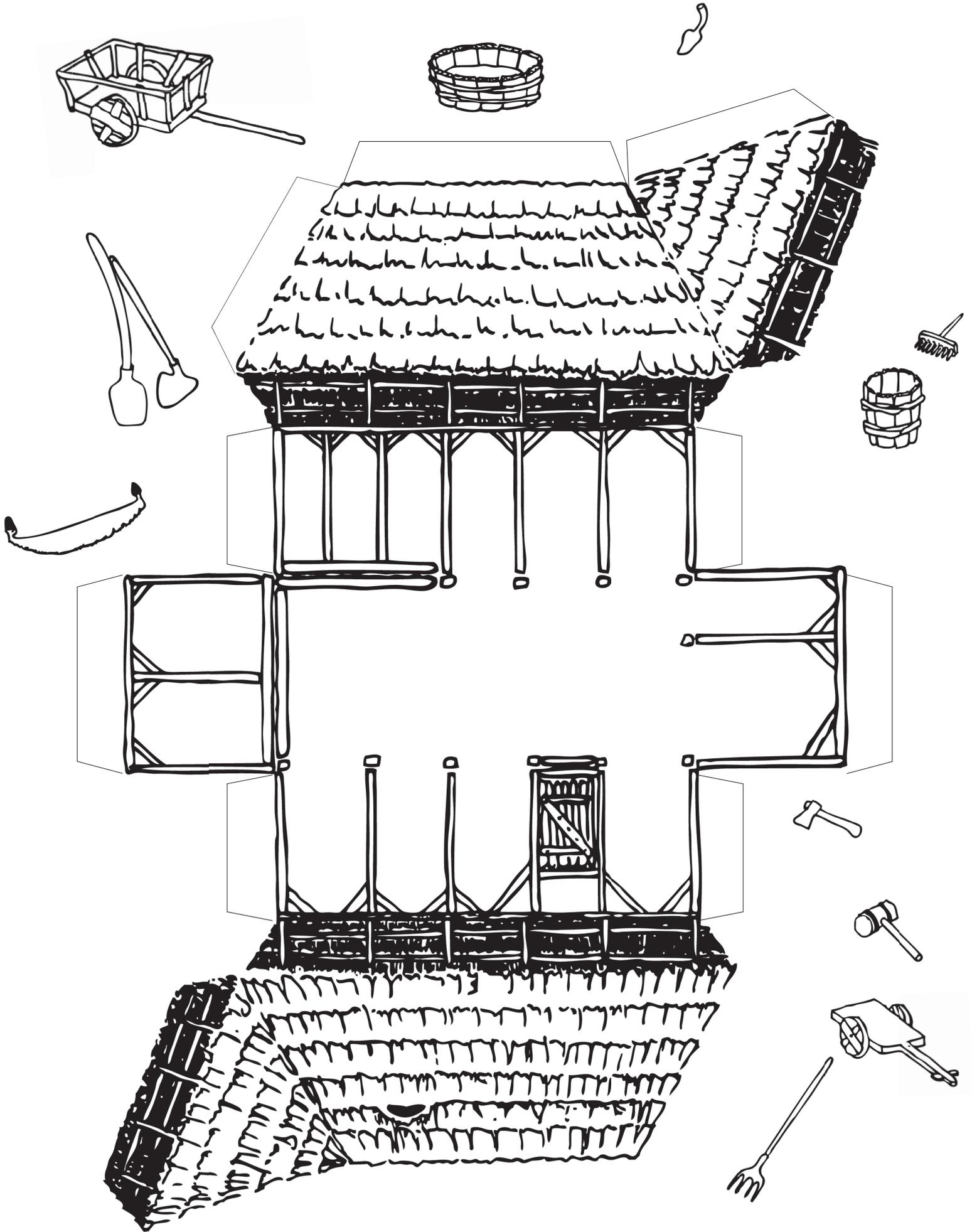
CAMERA
 CAEMENTUM
 CALX
 CARRUS
 CELLARIUM
 CISTA
 CULINA
 SCINDULA
 FENESTRA
 FABRICA
 FUNDAMENTUM
 SACCUS
 STRATA

Fenster
 Fundament
 Kammer (Zimmer)
 Werkstätte (Fabrik)
 Schindel aus Holz
 Kalk
 Karren
 Keller
 Kiste
 Küche
 Sack
 Strasse
 Mörtel

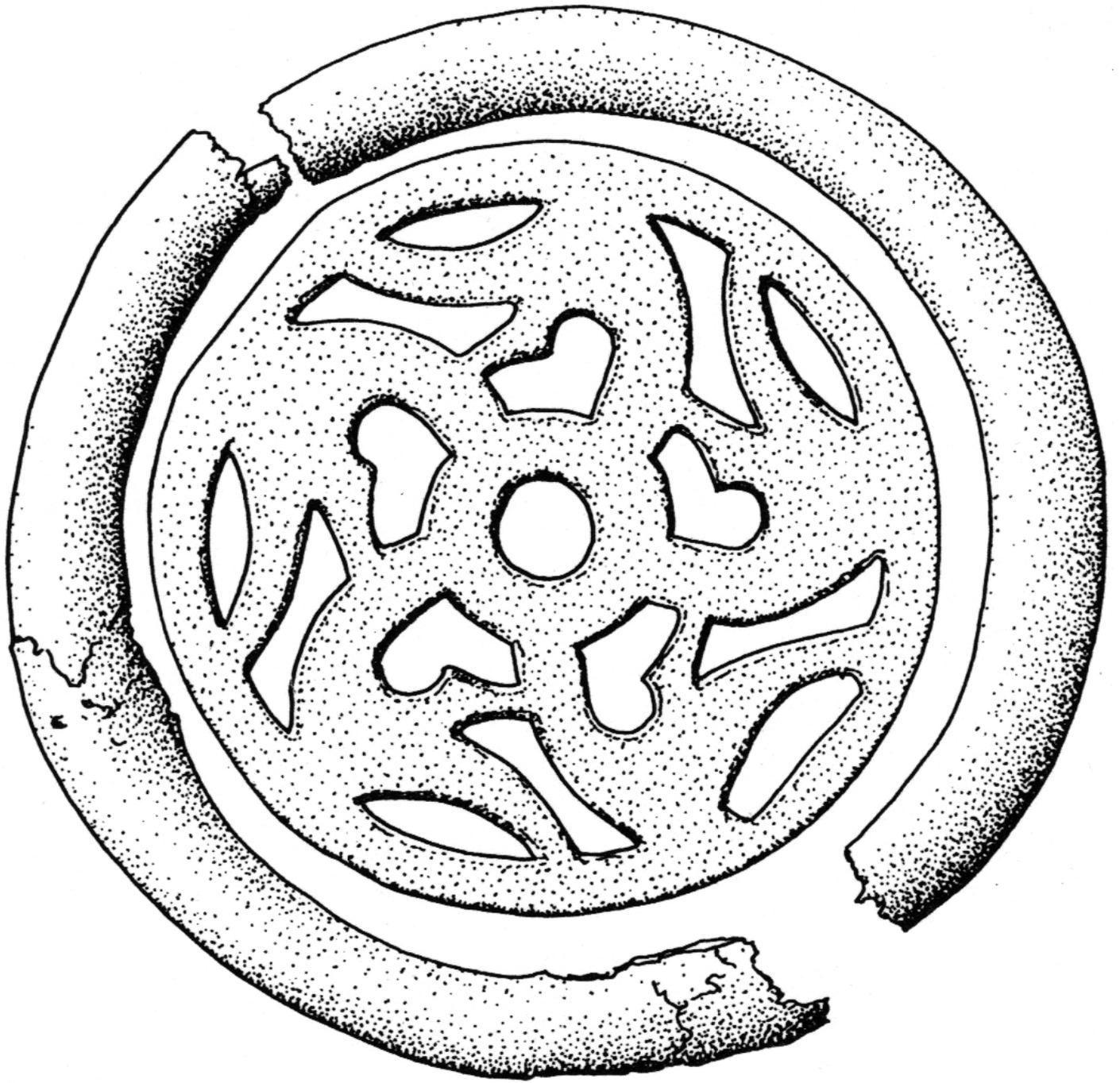




Bausatz für ein Alamannenhaus







Steinzeit

Bronzezeit

hier Leim auftragen

!4000 vor Christus

!3000 vor Christus

This section shows the transition from the Stone Age to the Bronze Age. On the left, under 'Steinzeit', are several stone tools: a flint arrowhead, a green stone spearhead, and two polished stone axes. On the right, under 'Bronzezeit', are three clay vessels: a simple brown bowl, a decorated amphora with a handle, and a ribbed jar. A horizontal line of small human figures spans the bottom, with a vertical line at 4000 BC and another at 3000 BC. A grey bar at the top right contains the text 'hier Leim auftragen'.

Bronzezeit

Eisenzeit

Römer

hier Leim auftragen

!2000 vor Christus

!1000 vor Christus

This section covers the late Bronze Age and the Iron Age. On the left, under 'Bronzezeit', are a bronze figurine of a human figure, a bronze spiral, and a bronze stag. On the right, under 'Eisenzeit', are a bronze sword and a bronze pig figurine. A horizontal line of small human figures spans the bottom, with a vertical line at 2000 BC and another at 1000 BC. A grey bar at the top right contains the text 'hier Leim auftragen'. A vertical line on the left side is marked with a scissors icon.

Römer

Alamannen

erste Christen

Burgen und Ritter

Einwanderung der Walser

Grafen von Hohenems

Grafen von Sulz

Freiherren von Brandis

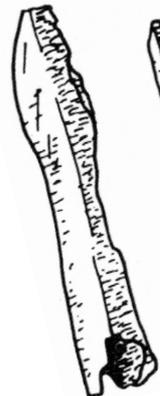
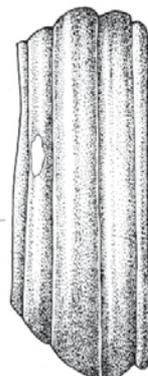
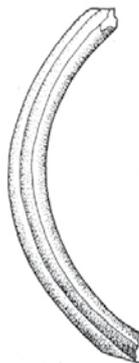
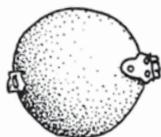
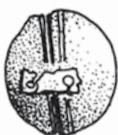
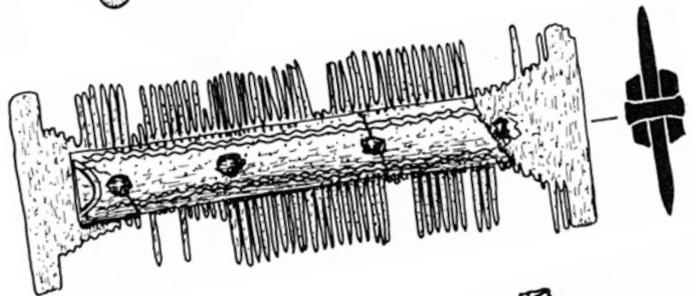
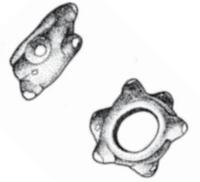
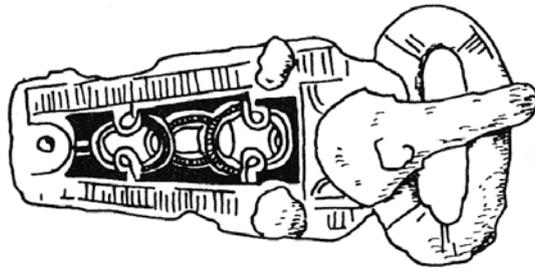
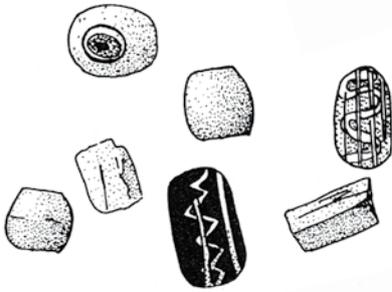
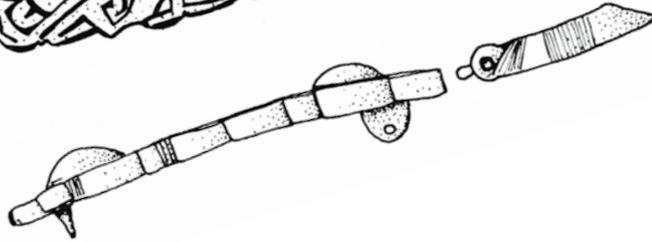
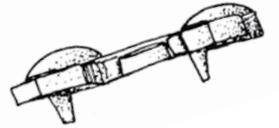
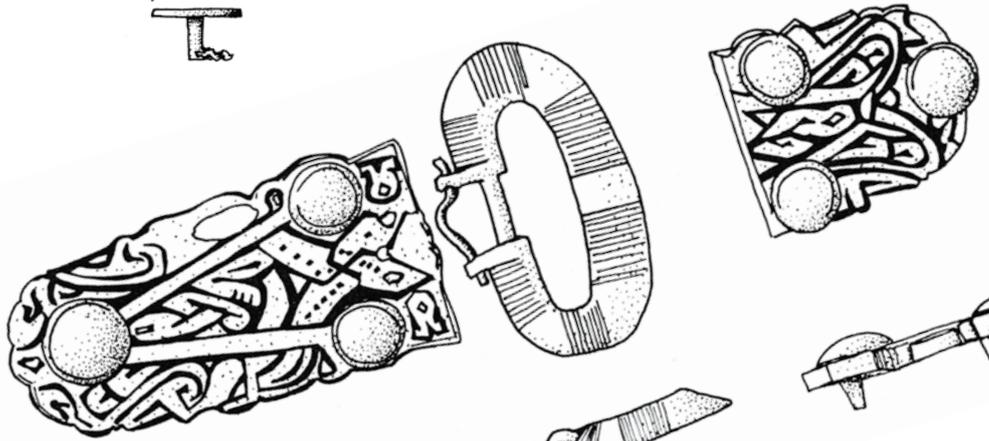
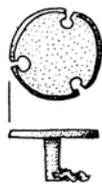
Grafen von Montfort-Werdenberg

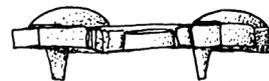
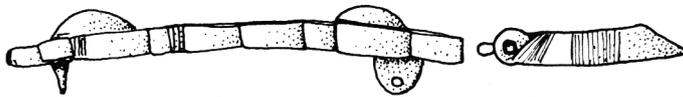
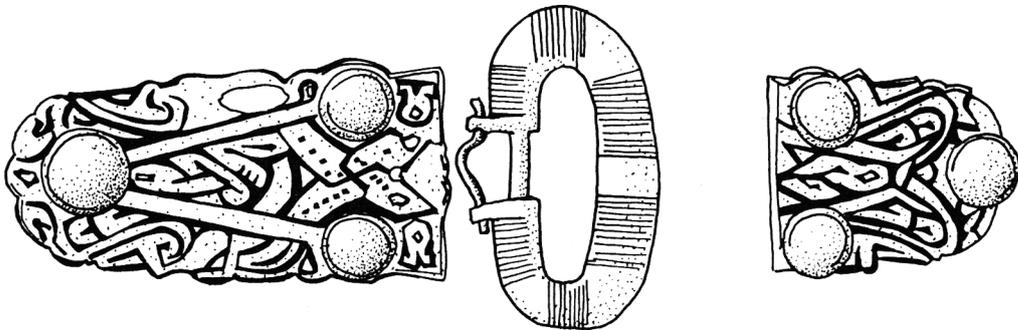
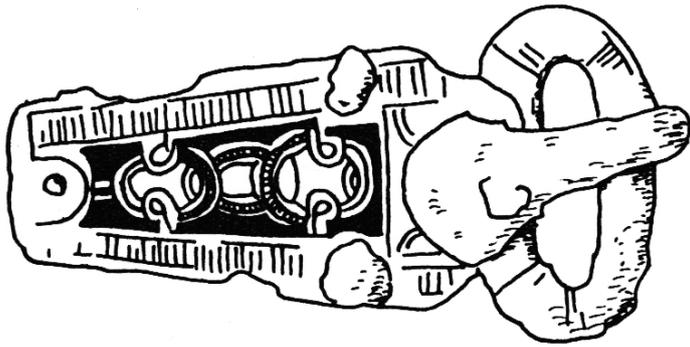
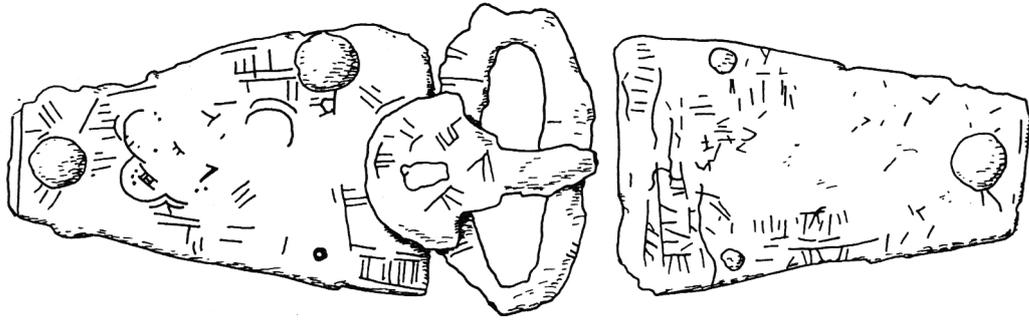
!Christi Geburt

!1000 nach Christus

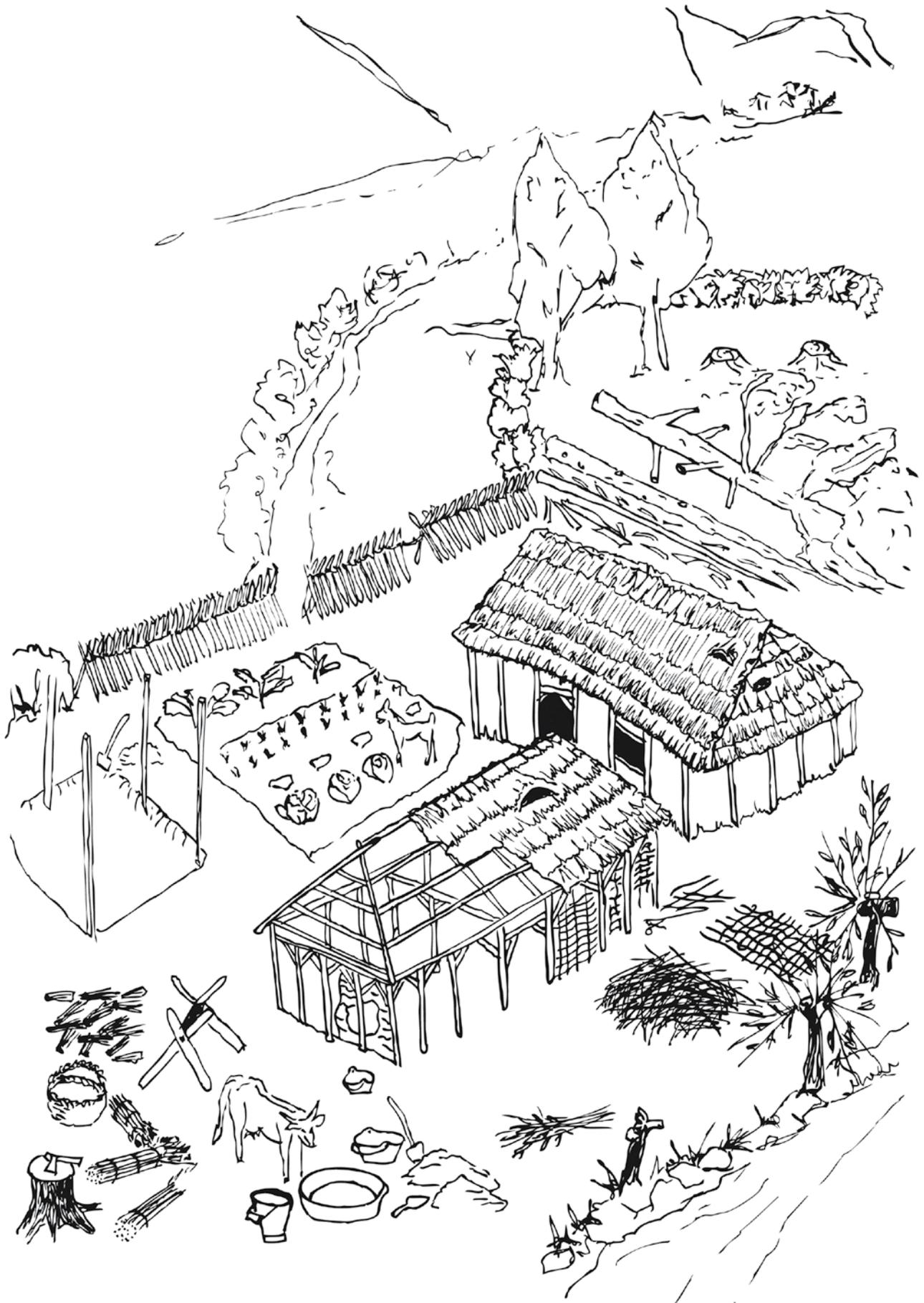
heute!

This section covers the Roman era, the early Christian period, and the Middle Ages. On the left, under 'Römer', is a bronze peacock figurine. Under 'Alamannen' is a bronze helmet. Under 'erste Christen' is a bronze cross and a bronze circular object. On the right, under 'Burgen und Ritter' and 'Einwanderung der Walser', are a coat of arms and a crown. On the far right, under the names of noble families, is another crown. A horizontal line of small human figures spans the bottom, with a vertical line at the birth of Christ and another at 1000 AD. A grey bar at the top left contains the text 'Römer', and another at the top center contains 'Alamannen'. A vertical line on the left side is marked with a scissors icon.







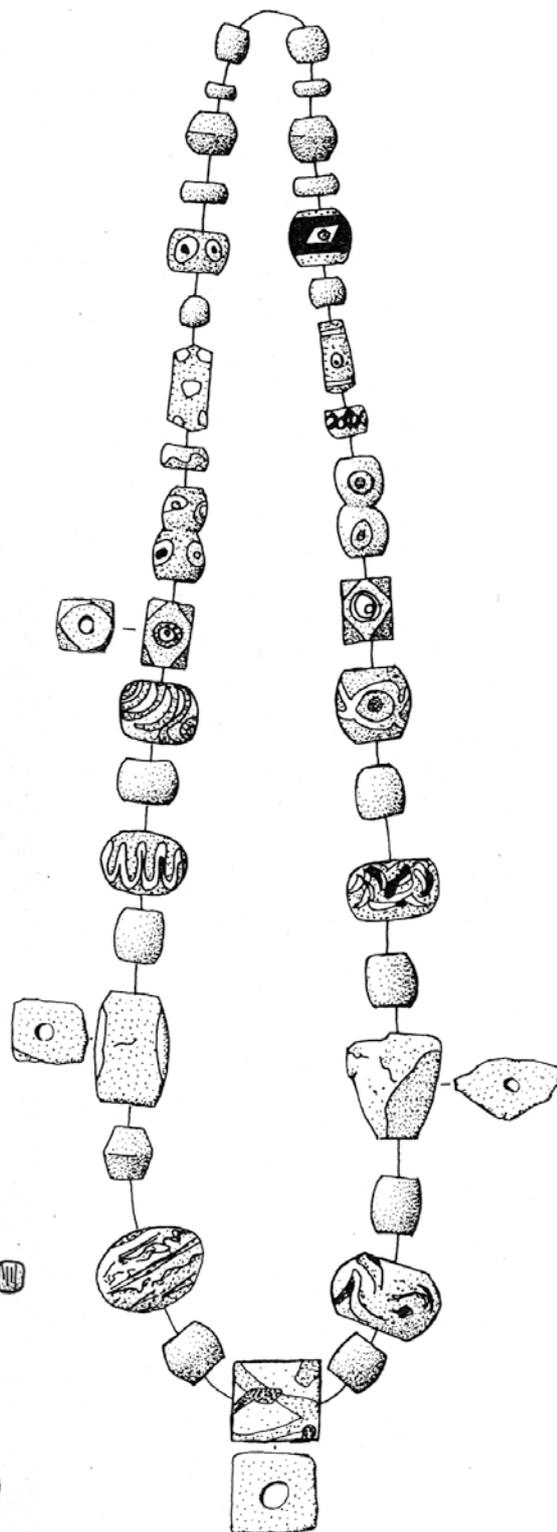
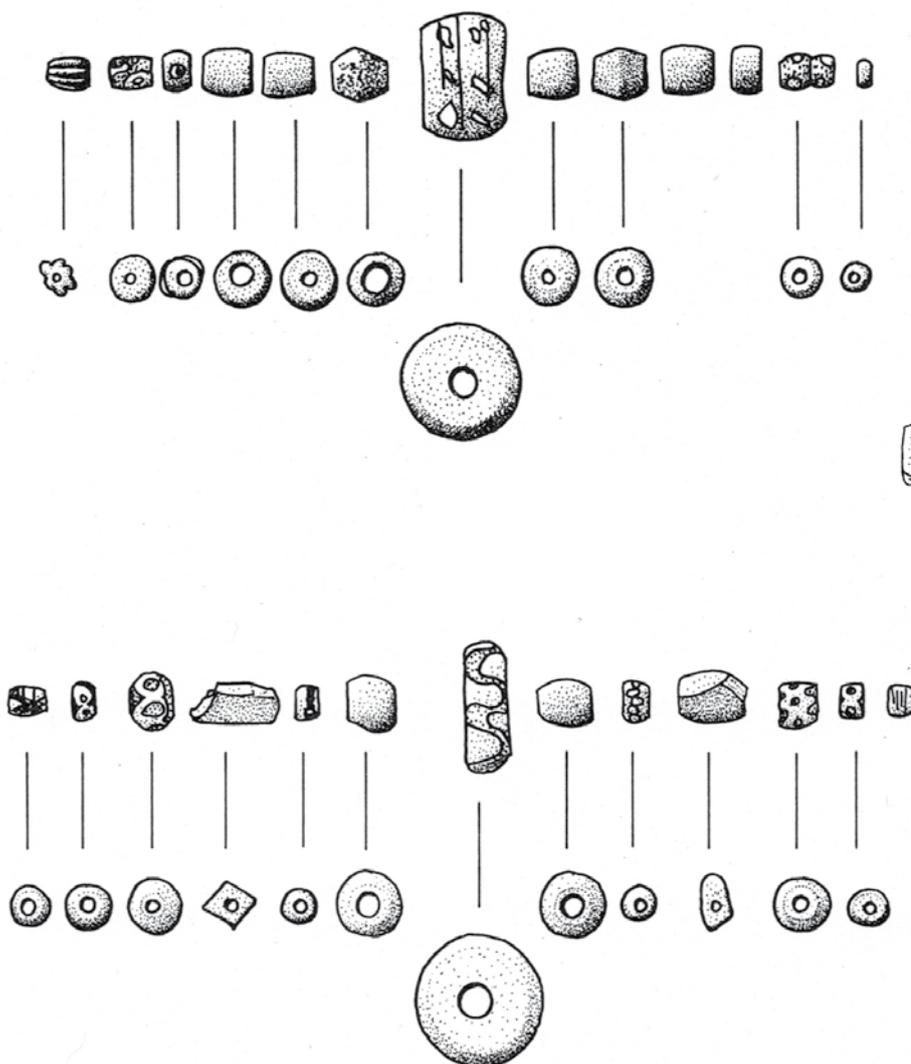


Glas und Bernstein schmückten die Alamanninnen

Diese Perlen aus farbigem Glas und honigbraunem Bernstein stammen aus dem Alamannengrab in der Specki in Schaan und sind wohl mehr als 1600 Jahre alt.

Mache die Perlen aus.

Wenn du Lust hast, so zeichne ein Bild von dir. Schneide und klebe die ausgemalten Perlen so auf, dass es aussieht, wie wenn du die Perlenkette tragen würdest.



Waffenspruch

Vielleicht ist auf einer dieser Klingen einmal ein Spruch gestanden, welcher dem Alamannen zum Sieg verhalf.

Erfinde selbst einen solchen Waffenspruch.
Dein Dialekt ist ja auch eine Art Alamannisch. Du kannst also beim Texten die Wörter, Namen und deinen Dialekt mischen.
Die Inschrift war natürlich in Runen geschrieben.

Alamannische Wörter

adal = edel
bert = glänzend
diet = Volk
gart = Schutz
ger = Speer
hard (hart) = stark
hed (had) = Kampf
heid = Art
hein = Heim, Hof, Haus
hel = Held
helm = Schutz
hild = Kampf
lud = berühmt
rich = reich
rud = Ruhm
wig = Kampf

Alamannische Namen :

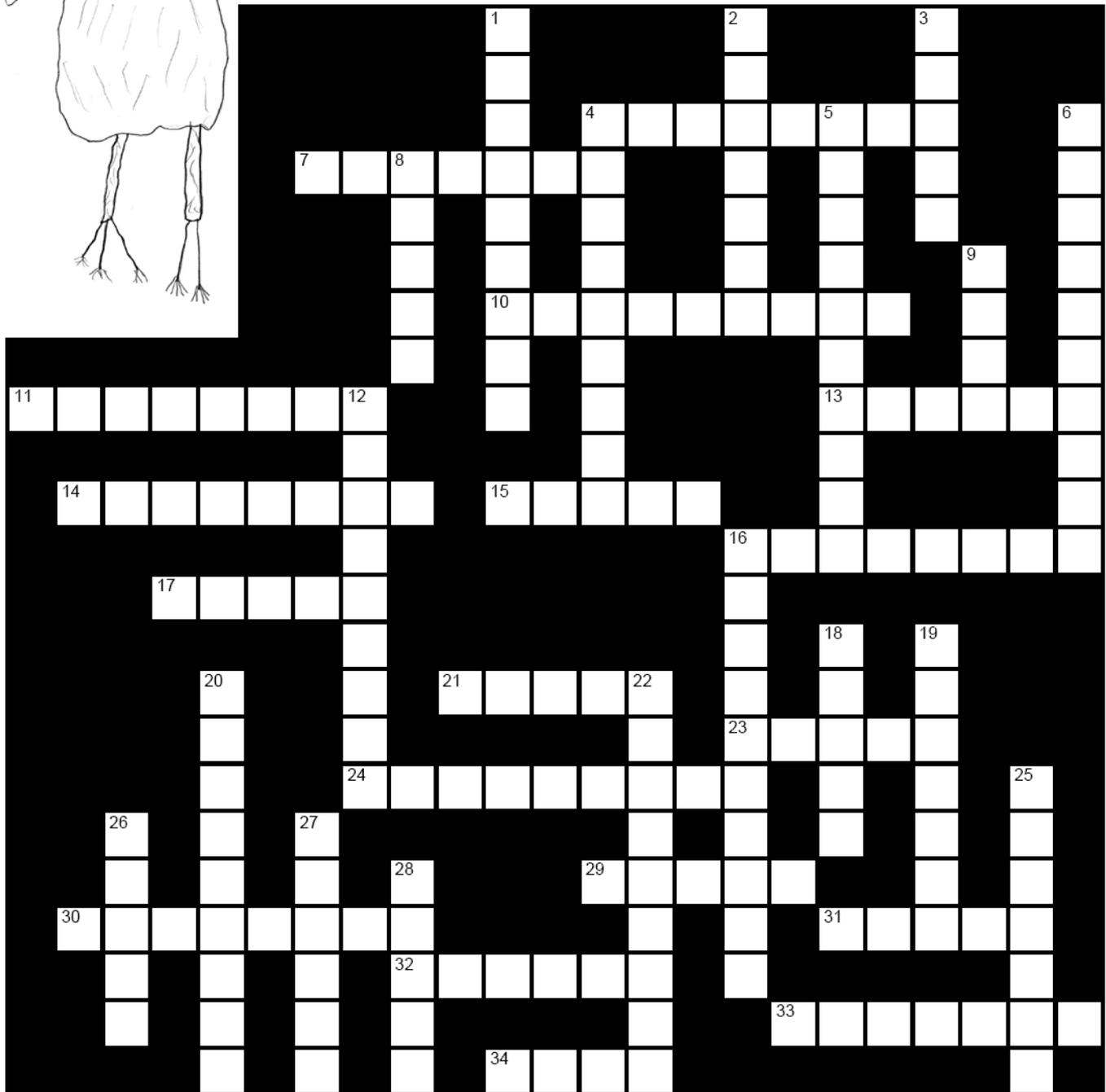
Hildegard
Adelheid
Ludwig
Helmut
Gertrud
Dietrich
Heinrich
Hedwig
Albert
Berta



Kreuzwörterrätsel Alamannen



Hier kannst du dein Wissen testen und all die Worte um die alamannischen Götter, die Ausgrabungen, das Bauernleben und den Hausbau einbringen.



Waagerecht

- 4 Ein König der Franken.
- 7 Fussbodenverzierungen bei den Römern.
- 10 «al(a)e» bezeichnet eine Gesamtheit von Menschen; «manni» wird als Mannen bzw. Menschen erklärt.
- 11 Bezeichnet etwas, «was allen gemein(sam) ist».
- 13 Werkzeug eines alamannischen Gottes, geschmiedet von einem Zwerg.
- 14 Ort, an dem Menschen Häuser bauen, um dort zu wohnen.
- 15 Wohnhaus eines römischen Herrn mit seiner Familie.
- 16 Einzel liegender sehr grosser Steinblock.
- 17 Im Laufe der Jahrhunderte eroberten sie viele Länder und schufen ein riesiges Reich. Die Hauptstadt dieses Weltreiches war Rom.
- 21 Alter Name für Schaan.
- 23 Einziges Süssmittel vor der Erfindung des Zuckers.
- 24 Dieses Recht beschützten die alamannischen Götter besonders.
- 29 Gewandnadel.
- 30 Das lateinische Wort für «Schindel».
- 31 Alamannisches Wort für «abholzen».
- 32 Schonzeit für den gepflügten, umgebrochenen Ackerboden.
- 33 So nennt man Einheimische mit römischer Kultur.
- 34 Hauptnahrung einer alamannischen Bauernfamilie.

Senkrecht

- 1 Ein Begleiter Wotans, bekannt durch seinen Ruf «Ku-i-mit».
- 2 Grosse zugespitzte Holzpfähle für den Bau eines alamannischen Hauses.
- 3 Der Gedanke des Gottes Wotan als Vogelname.
- 4 Das ist in einem römischen Landhaus ein abgeschlossener Raum ohne Licht.
- 5 Um einem Blitzschlag vorzubeugen, setzte man dieses heilige Tier aufs Hausdach.
- 6 Der Rabe Munin ist die «...».
- 8 Sie setzt sich aus mehreren Familien zusammen, die miteinander verwandt sind.
- 9 Mischung aus Sand und Ton.
- 12 Ein Wochentag der Alamannen.
- 16 Wände der alamannischen Häuser bestanden aus ...
- 18 Diese Schriftzeichen benutzten die Alamannen.
- 19 Welches Land kennt heute noch den Wotanstag?
- 20 Diese Herbstfrüchte sammeln Kinder zum Basteln. Die Alamannen haben damit auch Brot gebacken.
- 22 Oberster Handwerker der Römer.
- 25 Wotan trank aus dem «...» der Weisheit und gab dafür ein Auge her.
- 26 Dieser Baum war bei den Alamannen dem Donar geweiht.
- 27 Alamannisches Wort für «leise sprechen».
- 28 So nannten die Römer einen Handwerker.

Alamannisches Amulett mit Zauberkraft



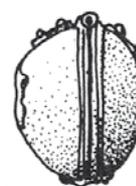
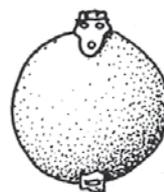
Solche Klappkugeln trug man als Anhänger am Gurt. Man hat darin Überreste von Wurzeln gefunden. Das könnte heissen, dass sie Amulette oder Talismane mit Zauberkräften waren.

Sammle kleine Wurzeln, Gewürze und Kräutlein, die deiner Zauberkugel die besondere und von dir gewünschte Kraft geben sollen.

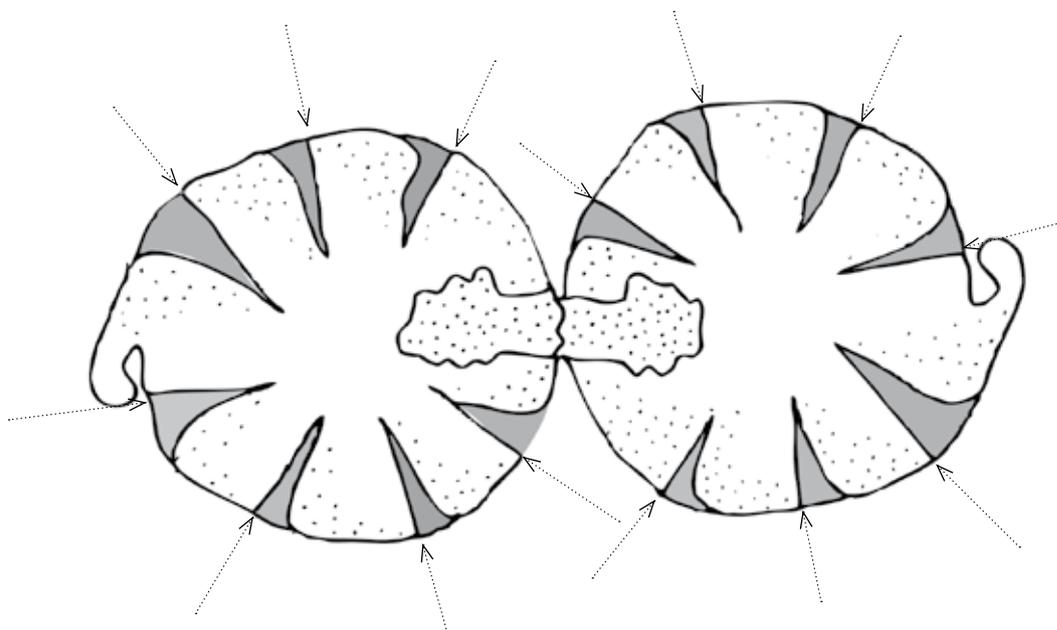
Und vergiss nicht für jedes einzelne Würzelchen oder Kraut eine Zauberkraft zu notieren.

Kannst du einen Namen für deine Zauberkrautkugel erfinden und diesen mit Runen mit schreiben?

Die Alamannen kannten neben anderen Gewürzen auch Koriander, Origano, Majoran, Fenchelsamen, Salbei und Kümmel.



Mach dir selbst eine Amulettkugel.



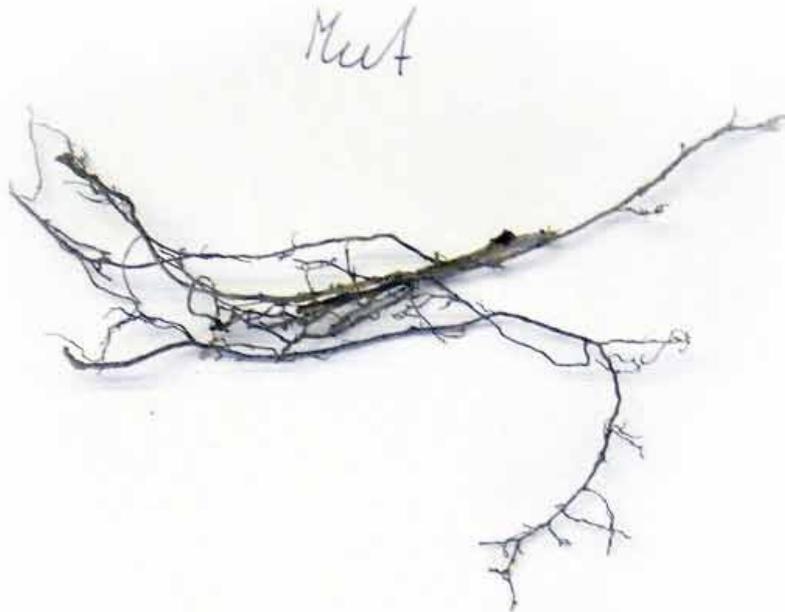
Zuerst schneidest du die beiden Kugelhälften aus. Pass auf, dass du die beiden Hälften nicht ganz voneinander trennst.

Schneide nun alle grau schraffierten Flächen auf jeweils einer Seite bis zur Spitze ein. Dann überklebst du die grauen Flächen so, dass sich das Papier zu wölben beginnt. Fertig ist deine Amulettkugel. Jetzt kannst du sie noch mit Zauberwürzelchen füllen.

Die Alamannen wussten wie andere Völker aus Erfahrung viel über die Wirkung von Kräutern, die sie wegen ihrer heilenden Kräfte sammelten und trockneten.

Das **Johanniskraut** z. B. ist eines der wichtigsten magischen Kräuter, es soll alles Böse und Unglück abwehren. Ins offene Feuer gestreut, soll es sogar Gewitter «verscheuchen». Der Name des **Salbei** wird vom Lateinischen «salvare» («retten») abgeleitet. Ein römisches Sprichwort sagt:

«**Warum stirbt der Mensch, wenn Salbei in seinem Garten wächst?**»



Wohlgeruch und heilende Wirkung



Der Salbei wird als Tee, Gewürz und als Heilkraut verwendet. Um die Zähne zu reinigen, kann man auch ein Salbeiblatt kauen.

Gesundheit

Die **Ringelblume** ist eine in der Naturheilkunde häufig verwendete Pflanze bei Wunden.

Melisse, Minze und **Holunderblüten** werden wegen ihres angenehmen Geruches und ihrer beruhigenden Wirkung für die Zubereitung von Tee verwendet.

Bei religiösen Feiern warf man getrocknete Kräuter und Harze ins offene Feuer; die duftenden Rauchsäulen der verbrannten Pflanzen stiegen zum Himmel und sollten die Götter gnädig stimmen.



genügend
Ernte



Kraft

Wenn du gut getrocknete Wurzeln, Blätter, Blüten und Harze auf Kohle oder einem heißen Stein verglühst, so verbreiten sie verschiedene Gerüche. Damit diese länger anhalten, kannst du die Kräuter, Blätter und Samen ganz fein zerreiben und sie mit trockenem Sägemehl vermischen.

Anleitung Haus bauen



1 Bemalen, ausschneiden und falten.



2 Die Seitenwände zusammenleimen.



3 Dachkanten zusammenkleben.



4 So muss das Haus aussehen, wenn du es fertig geleimt hast. Man sieht das Unterdach.



5 Am Schluss, wenn der Leim gut hält, drückst du mit der flachen Hand auf den First des Hauses, sodass sich das Unterdach mit einem «Klick» nach unten schiebt.



6 Fertig ist dein Alamannenhaus.

Der Friesenweg

Im Berner Oberland gibt es eine Gegend, das Saanenland, in der es nachts gar nicht geheuer ist. Da ist es besser, wenn man nicht über Weg sein muss und im Guckauskämmerchen im sicheren Laubbett liegen kann. Denn oft geht es draussen vor den Häusern und Stadeln fürchterlich zu mit Donnern, Dröhnen und Krachen, und es braust, heult, schellt und hörnt durchs ganze Land. Wer es aber hört, bekreuzt sich

und macht sich unter die Decke, da er wohl weiss, dass das Friesenvolk über Weg ist. Nämlich in alten Zeiten war vom Meer her ein Friesenvolk, das Hungersnot und Überschwemmungen aus der Heimat vertrieben hatten, in die schönen Täler des Saanenlandes eingezogen. Und da ihm diese grüne Bergwelt gar wohl gefiel, machte es sich darin heimisch. Die grünen Weiden wurden bebaut und die wilden Tiere in die Bergwälder zurückgetrieben.

Aber ihre alte Heimat konnten die Friesen doch nie vergessen bis auf den heutigen Tag. Darum steigt dies tote Volk oft in gewissen Nächten, besonders um die Winter Sonnenwende, aus seinen Gräbern, schart sich zusammen und kehrt genau auf dem gleichen Wege, auf dem es einst ins Bernerland gezogen war, heim zu den fernen Ufern der grauen Nordsee. Und in der gleichen Nacht kehrt es auch wieder zurück, sobald es das Rauschen und Branden des Meeres vernommen hat, zurück in seine Grabhügel im bernischen Saanenlande.

Wehe aber jenen, die dem toten Friesenvolk seinen gewohnten Weg, von dem es keinen Finger breit abweicht, verlegen wollten! Häuser und Mauern zerfetzen die erzürnten Geister dann wie Garnknäuel und wischen alles aus ihrem Weg, als führen Lawinen vor ihnen her.

Vor vielen, vielen Jahren wurde einstmals dennoch auf einer Alp ein Viehstall aus Unbedachtsamkeit mitten auf den Friesenweg gebaut.

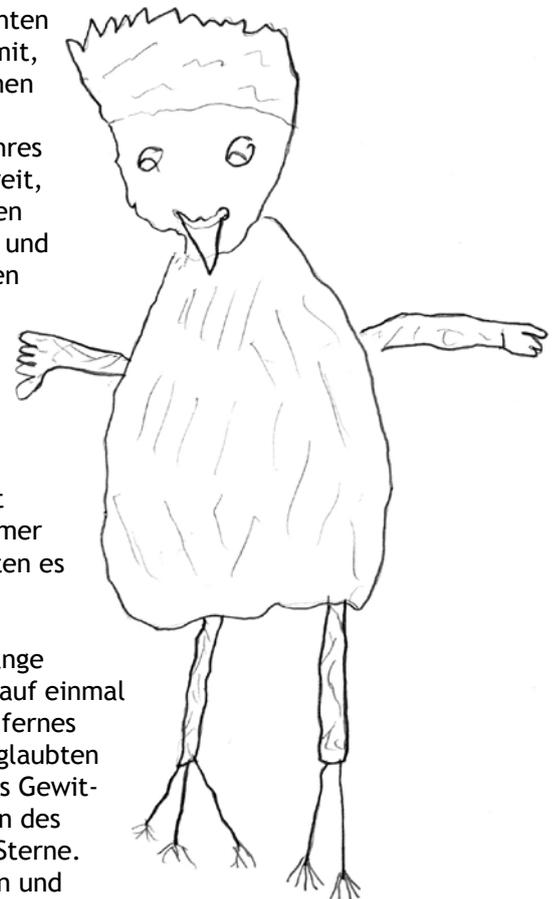
Glücklicherweise waren aber durch Zufall seine beiden Türen gerade da angebracht worden, wo der Friesenweg ein- und ausmündete, also dass der unheimliche Geisterweg mitten durch den Stall gehen konnte.

Daher liess der Senn vorsichtig alleweil, sobald das Vieh nach dem Melken wieder in die Nacht hinausgelassen worden war, die Türen sperrangelweit offen. So oft dann der Friesenzug durch den Stall brauste, wurde er doch nie verheert, noch geschah einem der mit Grausen auf dem Heulager liegenden Älpler etwas.

Eines Tages gedachte der Senn seine Lieben im Tale wieder einmal aufzusuchen, da er sie fast den ganzen Sommer über nicht mehr gesehen hatte. Er nahm also die Traggabel auf den Rücken und legte einen Buttersack darauf. Bevor er aber ging, rief er den Meisterknecht beiseite und empfahl ihm dringend, er möchte doch ja nie unterlassen, die Türen des Stalles während der Nacht sperroffen zu lassen, damit das tote Friesenvolk seinen Weg ungehindert durch den Stall nehmen könne, wenn es etwa umgehen sollte.

Als aber der Senn davongegangen und zu Tal gestiegen war, teilte der Meisterknecht den anderen Knechten die Warnung des Sennen mit, und da hatten sie zusammen ein grosses Gelächter und verspotteten die Einfalt ihres Herrn. Sie trieben es so weit, dass sie übereinkamen, den Friesenweg zu versperren und daher die beiden Stalltüren zu schliessen. Gedacht, getan. Sie verriegelten beide Türen fest und legten sich danach lachend auf ihr Wildheulager. - Draussen aber begann es zu winden, erst nur schwach und dann immer stärker, doch sie beachteten es nicht und schliefen ein.

Sie mochten noch nicht lange geschlafen haben, als sie auf einmal ein seltsames Murren wie fernes Donnern aufweckte. Erst glaubten sie an ein heraufziehendes Gewitter, aber durch die Spalten des Gaders schimmerten die Sterne. Und jetzt ward das Murren und Knurren stärker und ward daraus ein unheimliches Rauschen und Rollen.



Und nun war es ihnen, als vernähmen sie das Getute mächtiger Hörner, Pferdegewieher und Hundegebell und dröhnendes Waffenklirren. Erschrocken richteten sie sich auf und lauschten. Deutlich hörten sie es nun dahertraben, und etwas wie ein unablässiges Peitschenknallen war ums Dach. Und jetzt fuhr's an die Türe wie ein furchtbarer Donnerschlag, von dem der Stall erbebt, und eine Stimme erscholl in der Nacht draussen: «Tüet uf die Tür, wands Friesenvolch wott grad derdür!»

Zu Tode erschrocken kauerten die Knechte auf ihren Heulagern. Aber keiner wagte es, den versperrten Weg freizumachen und die Türe zu öffnen.

Da gab es einen fürchterlichen Krach. Das ganze Stalldach samt den zentnerschweren Dachsteinen wurde emporgehoben, also dass die entsetzten Knechte eine Weile den Sternenhimmel über sich sahen. Doch legte sich das schwere Dach langsam wieder auf den Stall zurück.

Jetzt merkte der Meisterknecht mit Schrecken, dass es ihnen allen bös ergehen möchte, wenn die Türe nicht aufgetan würde. Und da er wohl wusste, dass sein Übermut und sein Ungehorsam die Hauptschuld an dem wilden Toben des Totenvolkes hatten, rief er hinunter in den düsteren Stall: «In Gottesnamen tue ich auf!» Zitternd machte er sich vom Wildheu in den Stall hinab und tat dort die beiden Türen auf, so weit er nur konnte. Dann stellte er sich bebend, halbtot vor Angst, neben den Türeingang.

Kaum war der Durchgang offen, so gingen seltsame Männergestalten an ihm vorüber, die ihn alle um Haupteslänge überragten, und wünschten ihm freundlich guten Abend. Dann aber rauschte schnell wie ein Sturmwind ein ganzes Heervolk an ihm vorbei. Die Krieger waren in flatternde Stierfelle gekleidet, deren Hörner über die flachsfarbenen Locken der Männer drohend hinwegschauten. Auf der Schulter trugen sie lange Speere oder gewaltige Streit-äxte und an ihren Gürteln hingen breite Schwerter. An dem einen Arm aber hatten sie einen riesigen Schild. Kaum waren sie vorbei, so erschienen Reiter, die ihre wild schnaubenden Rosse kaum zu bändigen vermochten. In den geflügelten Helmen der Reiter spiegelten sich die Sterne. Wie der Sturmwind rasten sie durch den Stall. Ihnen folgte noch einmal Fussvolk, und nun

rollten donnernd und mit Windesschnelle gewaltige Karren daher, in denen Weiber und Kinder mit goldblonden Haaren sassen. Flinke Jungen und zottige Hunde jagten neben ihnen her. Dann kamen wieder Krieger, und lange, lange ging es so fort und wollte kein Ende nehmen. Mit Entsetzen und zitternd starrte der Meisterknecht auf den unendlichen Friesenzug.

Das Lachen war ihm und den oben schreckensbleich lauschenden Knechten schon lange vergangen. Er konnte sich nicht von der Stelle bewegen. Und als endlich der ungeheure Zug ein Ende nahm, glühten auch die windumbrausten Zinnen der Schneeberge auf, und es ward Tag. Da schlich sich der Meisterknecht fröstelnd und schlotternd durch den Stall, stieg wieder aufs Heulager hinauf, wo die Knechte seiner voll Angst harrten. Dort legte er sich hin und erzählte mit tiefer Stimme, was er gesehen. Danach redete er kein Wort mehr. Am Abend war er eine Leiche.

Quelle: Meinrad Lienert, Schweizer Sagen und Heldengeschichten, Stuttgart 1915.

Historli hat ein Gedicht gemacht

Dafür hat Historli einige Wörter im althochdeutschen Lexikon nachgeschlagen.

Den Link zum Alamannenlexikon findest du bei www.histor.li unter **die geheime Schrift der Alamannen**.

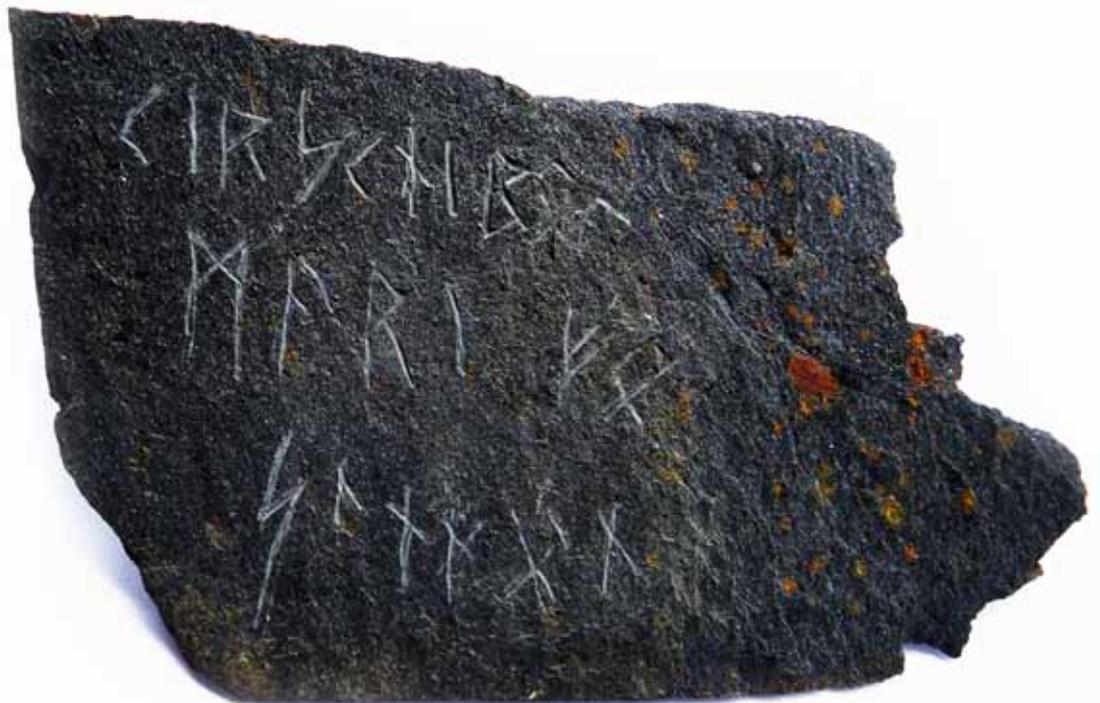
Vo de Sunne

Dr Chriesibaum verzellt es Märli
vo de Sunne und em Rägeboge.
Sie gebend enand d Hand.
Es tönt wie Himmelslieder.

Dr Hugin brichtets em Wolkemantelmaa.

Liseli set der: Das isch schön.

kirsbaum | mari | sunnõn | reganbogo |
hant | hebanleih | wolkanmantalman | lisi |
sköni



Waffenspruch

Vielleicht stand auf einer dieser Klingen einmal ein Spruch, welcher dem Alamannen zum Sieg verhalf.

Erfinde selbst einen solchen Waffenspruch.
Dein Dialekt ist ja auch eine Art Alamannisch. Du kannst also beim Texten die Wörter, Namen und deinen Dialekt mischen.
Die Inschrift war natürlich in Runen geschrieben.

Alamannische Wörter

- adal = edel
- bert = glänzend
- diet = Volk
- gart = Schutz
- ger = Speer
- hard (hart) = stark
- hed (had) = Kampf
- heid = Art
- hein = Heim, Hof, Haus
- hel = Held
- helm = Schutz
- hild = Kampf
- lud = berühmt
- rich = reich
- rud = Ruhm
- wig = Kampf

Alamannische Namen:

- Hildegard
- Adelheid
- Ludwig
- Helmut
- Gertrud
- Dietrich
- Heinrich
- Hedwig
- Albert
- Berta



Der alamannische Garten

Bei diesem Würfelspiel durch den alamannischen Garten lernst du die wichtigsten Früchte und Gemüse kennen. Die Idee des Gartens brachten die Römer mit, die ersten Christen begannen das Wissen über die Pflanzen zu sammeln.

Das Ziel ist, als Erster beim Honigkorb zu sein, sodass du den Honig möglichst alleine bekommst. Da es keinen Zucker gab, war Honig eine sehr spezielle Delikatesse.

Ihr könnt das Spiel mit 2–4 Spielern spielen. Sucht für jeden Spieler einen schönen Kieselstein als Spielfigur. Weiter braucht ihr noch einen Würfel. Jeder darf immer so viele Felder nach vorne rücken wie er Augenzahlen gewürfelt hat. Die grauen Felder zeigen an, dass man hier nachlesen kann, was zu tun ist. Viel Spaß!

3 Du hast den Korb vergessen. Du kannst nur mit einem Korb ernten. Gehe zurück an den Start.

7 Die Alamannen mussten sich vor Wildfrass schützen. Deshalb haben sie geflochtene Zäune aus Weidenruten aufgestellt. Jetzt wollte dir ein Hase die Karotten stehlen. Du verjagst ihn. Aber dein Zaun hat ein Loch. Rücke vor auf Feld 27, damit du den Zaun flicken kannst.

10 Es regnet in Strömen, du kannst dich aber unter dem Krautstielblatt unterstellen. Einmal mit Würfeln aussetzen.

11 Hier darfst du Erdbeeren pflücken und essen! Lass dir Zeit! Einmal mit Würfeln aussetzen.

12 Der Koriander ist gross geworden. Du musst ihn aufbinden. Die Schnur hast du bei den Karotten vergessen. Zurück zur Schnur auf Feld 8.

13 Mit dem Koriander hast du aus deiner Eierspeise eine gute Mahlzeit gekocht. Rücke auf Feld 16 vor.

15 Kohl ist gesund und hat viele Vitamine. Für den Winter machte man Sauerkraut ein, da dieses gut haltbar ist. Rücke auf Feld 18 vor.

19 Hier musst du Schnittlauch pflücken für dein Poulet, welches du heute kochst. Dein Poulet wird lecker, darum darfst du auf Feld 28 vorrücken.

22 Leider hast du vergessen, die Bohnen zu pflücken. Deshalb zurück auf Feld 18.

26 Du hast deine alte Hacke aus einem Horn eines Rehböckleins durch eine neue Hacke aus Eisen ersetzt. Damit bist du viel schneller bei der Feldarbeit. Rücke auf 30 vor und hilf mit.

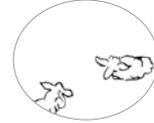
31 Soeben bist du an einem Feigenbaum vorbeigekommen. Die Feige haben die Römer in unser Gebiet gebracht. Du darfst eine Feige pflücken und noch einmal würfeln.



Wintergetreide: Roggen



Sommergetreide: Hafer, Hirse, Gerste



Brache/Weideland

32 Im jährlichen Wechsel wurde auf den Äckern Wintergetreide (z. B. Roggen) angebaut. Das Wintergetreide wurde im Herbst ausgesät. Du musst den ganzen Winter über warten, bis das Korn gross wird. Einmal mit Würfeln aussetzen.

33 Hier stehst du auf dem Feld mit Sommerweizen. Damit du das Getreide im Sommer ernten kannst, musst du bereits im Frühling Hafer, Hirse und Gerste aussäen. Rücke vor auf Feld 35.

36 Hier lernst du alles über die Dreifelderwirtschaft: Die Felder bestellte man jedes Jahr mit einem anderen Getreide. Einmal mit einem Sommergetreide, einmal mit einem Wintergetreide, dann im dritten Jahr liess man das Land ruhen (d. h. Brache) und Gras wachsen. Du darfst direkt zur Brache auf Feld 40 vorrücken.

41 Dein Schaf hat eine Krankheit am Fuss, die du nicht zu heilen weisst. Du musst dich also konzentrieren und deine Zauberheilkräfte sammeln. Einmal mit Würfeln aussetzen.

44 Das dritte Feld bleibt in diesem Jahr eine Brache, sodass sich der Boden hier erholen kann. Einzig das Vieh kann hier weiden. Da man noch keinen Dünger kannte, wären sonst die Felder schnell ausgelaugt worden. Der Kot der Tiere diente den Böden als leichte Düngung. Einmal mit Würfeln aussetzen.

46 Du schaust den anderen Dorfbewohnern bei der Arbeit zu. Die Alamannen kannten das Pferd als Arbeitstier nicht, denn nur der Ochse konnte ein Joch tragen. Das Zuggeschirr für Pferde (d. h. Kummet) hat man erst später erfunden. Du musst zurück auf Feld 38 und den anderen bei der vielen Arbeit helfen.

51 Hier stehst du wieder auf einem Roggenfeld. Du kannst eine gute Ernte in die Scheune fahren und rückst auf Feld 61 vor.

62 Die Rebstöcke müssen geschnitten werden. Einmal mit Würfeln aussetzen.

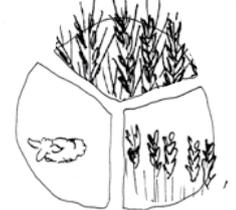
65 Mit der Schaufel musst du ein Fünftel der Ernte in einen anderen Sack füllen, denn diese Menge brauchst du, um nächstes Jahr wieder genug Saatgut zu haben. Rücke auf Feld 67 vor.

69 Heute kochst du Kohlrabi und Spinat. Gehe auf Feld 63 und pflücke etwas Spinat.

70 Fenchelkraut fördert die Verdauung. Schneide das Kraut ab und gehe auf Feld 75, um Wasser für einen Tee zu hohlen.

76 Zucker kannte man noch nicht und Honig war das teuerste Lebensmittel. Feiere also deinen Sieg beim Honiglecken.

1. Jahr / 4. Jahr



2. Jahr / 5. Jahr



3. Jahr / 6. Jahr



Der Türst

Einstmals, vor gar alten Zeiten, lebte im Entlibuch (Entlebuch), im Luzerner Hinterlande, eine schöne und reiche Tochter. Aber so schön und reich sie war, die Leute mochten sie doch nicht leiden, da sie ein wildes, unweibliches Leben führte. Statt wie andere Jungfrauen im Hauswesen tätig zu sein und sittsam und züchtig, wie es einem schmucken Mägdlein wohl ansteht, über Steg und Weg zu wandeln, piffte sie durch die Finger ihrem Hund, stiess dann ins Horn und ging schon am frühen Morgen auf die Jagd in die Bergwälder. Entsetzt flohen der Hirsch und selbst der grimme Wolf vor ihr, wenn sie tobend und jauchzend mit ihrem Jagdspeer in den Wald einbrach und ihr Hund dabei kläffte, dass es allerorten ein Echo gab. Am schlimmsten aber war es, dass die wilde Maid nicht einmal den Sonntag mehr heiligte. Während andere Leute zur Kirche gingen, wenn die Glocken riefen, griff sie zum Speer und rannte mit ihrem Hund in den Wald, um die armen Tiere, die doch vom Sonntag auch einige Ruhe erwarten durften, zu Tode zu hetzen. Nie sah man sie in eine Predigt oder in eine Messe gehen. Die Leute aber schüttelten die Köpfe und sagten, das könne kein gutes Ende nehmen, denn wenn man nicht tue wie die Leute, so ergehe es einem auch nicht wie den Leuten. Gewiss hole die frevelhafte Jungfrau noch einmal der Türst, wenn er nachts im Sturmwind durchs Land jage.

Eines Tages, es war gerade der Heilige Abend, klopfte es an dem grossen Hause an, wo die jagdlustige Jungfer wohnte. Als man nachsah, wer denn am Heiligen Abend noch Einkehr halten wolle, stand ein junger, schlanker Ritter vor der Pforte und bat um Nachtherberge, da er morgen mit der Tochter des Hauses, die man im Tal ihrer Wildheit wegen nur die Sträggeln nannte, eine fröhliche Pirsch abhalten wolle. Die Knechte und Mägde im Hause erschrakten ob dieser Worte, aber sie mussten den späten Gast einlassen, da er ein gar feiner Ritter zu sein schien.

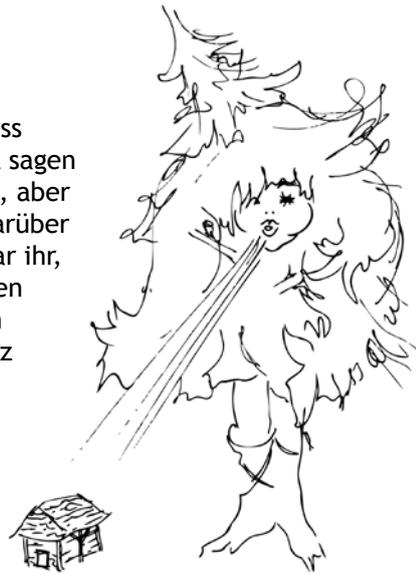
Die wilde Sträggeln aber empfing ihn mit Hallo, und als er sagte, er liebe die Jagd wie sie über alles, wurde sie gar helllauf. Also beschlossen sie, zusammen am nächsten Morgen, also am Morgen des heiligen Christfestes, eine Wolfsjagd in den nahen Bergwäldern zu unternehmen. Zwar fiel es

der Jungfer doch auf, dass der schlanke Ritter nicht sagen wollte, woher er komme, aber sie dachte nicht lange darüber nach. Die Hauptsache war ihr, dass sie einen so hübschen und flinken Weidgesellen für die morgige Wolfshatz gewonnen hatte.

Als nun am Morgen die Glocken im Tale das heilige Weihnachtsfest feierlich einzuläuten begannen, ging das Volk von allen Seiten her zur Kirche. Der Ritter stand am Fenster und sah es wohl. Grell auflachend sagte er zur Jungfer: «Lassen wir die Leute zur Kirche laufen. Komm, wir wollen lieber das lustige Weidwerk treiben!»

Und sogleich machten sie sich polternd und lachend zum Hause hinaus, mit Speer und Bogen wohl ausgerüstet und begleitet von dem grossen, kläffenden Rüden. Scheu wichen die Kirchgänger dem wilden Paare aus und schauten mit bedenklichen Augen den Frevlern nach, die, unbekümmert um den heiligen Tag der Geburt Christi, den Wäldern zutollten und bald darin verschwanden.

Es dauerte gar nicht lange, so war die Sträggeln mit ihrem Genossen im dichten Bergwald. Eben wollte sie ihren Wurfspieß nach einer mit ihren Jungen aufspringenden Rehgeiss schleudern, da packte ihr seltsamer Jagdgefährte ihren erhobenen Arm und sagte mit einer todkalten Stimme und mit Augen, die wie Feuer brannten: «Mein Wild habe ich erjagt. Du hast auf das eigene Gewissen nie gehört; du hast gegen Gott gefrevelt! Nun bist du mein und sollst wie ich fürderhin der Menschen Schrecken sein.» Jetzt reckte er sich empor und wuchs und wuchs zum Riesen auf, und mit Entsetzen erkannte die Jungfrau, dass sie der wilde Türst geholt hatte. Ach, wie schrie sie auf, wie gerne wäre sie jetzt zur Kirche geeilt! Doch es war zu spät. Unaufhaltsam wuchs der Jäger neben ihr, und, o Schrecken, auch ihre Glieder begannen sich zu strecken und zu recken, auch sie wuchs gespenstisch empor und wuchs dem fürchterlichen Jäger nach, der schon über die Tannen hinausragte. Auch der kläffende



Der Türst ist in einigen Sagen der Anführer einer wilden germanischen Horde, die bei Einbruch der Nacht Tiere und Menschen in Schrecken versetzt. Besonders wenn ein Unwetter aufkommt, schwere Regentropfen gegen die Fensterscheiben klopfen und der Sturm an den Fensterläden rüttelt, dann ist der Türst unterwegs mit seinem Heer von Verdammten. Diese müssen mit ihm ziehen, weil sie für schlechte Taten in ihrem Leben büssen müssen. Die Menschen sehen diese dahinstürmende Schar zwar nie, aber sie hören das Wiehern und Galoppieren der Pferde und die ohrenbetäubenden Rufe der Reiter.

Rüde neben ihr wuchs rasch zum Ungeheuer heran. Und auf einmal fing der wilde Türst an, über Berg und Tal wegzustürmen, dass das Wild des Waldes in Todesängsten überall aufstob. Die Sträggeln aber trieb eine unsichtbare Gewalt ihm nach, und kläffend jagte der Riesenhund hinterdrein. Also fuhren sie mit Hallo wie ein Sturmwind im Land herum. Die Leute aber, die noch über Weg waren, sahen erbleichend den Umgang der Riesengestalten, und sie sahen auch, wie sie beim ersten Hahnenschrei gegen die Gadenmatt stürmten und wie sich dort ein flammender Abgrund auftat, in dem sie spurlos versanken. Als nach dem heiligen Tag die Jungfer nicht mehr heimkehren wollte und die Kunde von dem seltsamen Umgang des wilden Türst im ganzen Lande herumging, wussten die Leute, was sie zu denken hatten: Der Türst hatte die Sträggeln geholt, und nun musste sie mit ihm nachts auf die wilde Jagd bis zum Jüngsten Tage. Noch lange nachher, wenn's in sternenhellen Winternächten ums Haus tobte, sahen sie die Riesengestalten mit ihrem Hund über die Hausdächer hinwegstürmen.

Und wenn irgendwo eine Glocke ertönte, so hörten sie die Sträggeln-Jungfer stöhnen. Der Türst aber stiess dann wilder ins Horn, also dass sich die gewundrigen Leute schreckensbleich unter den Bettdecken verbargen.



Wetterhahn vom Dach der alten Kirche in Schellenberg.

Dein eigener Wetterhahn



Du brauchst eine Büchse mit Deckel und Boden.

Öffne die Büchse und öffne auch den Boden der Büchse.



Zuerst brauchst du den Deckel und den Boden. Daraus machst du die Schwanzfedern des Wetterhahns.

Zeichne wie auf dem Bild verschiedene Linien ein, so dass sich ein Federbusch für den Schwanz ergibt.

Dann schneide mit der Blechschere entlang der Linien und biege die so entstandenen Streifen zu geschweiften Federn. Denke daran dass du zwei gegengleiche Schwanzstücke machen musst.



Jetzt kannst du die Büchse in zwei gleiche Teile schneiden. Mit einem wasserfesten Filzstift kannst du jetzt die beiden Seiten deines Hahns aufzeichnen.

Vielleicht hilft es dir, wenn du aus dem Hahn von Schellenberg eine Vorlage aus Papier machst, die du auflegen und nachfahren kannst.

Dann schneide mit der Blechschere die beiden Hähne aus.

Jetzt kannst du mal alle deine vier Teile zusammenfügen. Ungefähr so wird dein Wetterhahn aussehen.



Als Nächstes montieren wir die beiden Körperseiten zusammen. Spann die beiden Körperseiten so in den Schraubstock ein, dass die Augen aufeinanderliegen. Dann bohre ins Auge ein Loch.



Nun mach die beiden Seiten mit einer Niete zusammen.



Als nächstes montieren wir den Schwanz an den Körper. Lege alle Teile so zusammen, dass am Schwanzansatz alle vier übereinanderliegen. Spann den Hahn so in den Schraubstock und bohre ein Loch durch alle vier Blechteile. Niete dann den Körper und den Schwanz zusammen.



Jetzt musst du nur noch zwei-drei Niete anbringen, dass der Hahn stabil wird.

Am Schluss machst du den Fuss – die Halterung. Dafür musst du die unteren Ecken so umbiegen, dass ein Rohr entsteht, damit du den Hahn auf einen Stab in den Wind stellen kannst.

Damit dein Wetterhahn immer die richtige Windrichtung zeigt musst du die Schwanzfedern leicht ausklappen. Damit richtet sich der Hahn immer in den Wind.



So machst du dir einen Zeitstrahl

1. Drucke dir das Blatt des Zeitstrahls aus.

2. Schneide dieses entlang den beiden waagerechten Linien auseinander, sodass du drei Streifen erhältst.

3. Trage an den beiden Stellen, wo steht «hier Leim auftragen» etwas Weissleim auf und füge den Zeitstrahl zusammen. Wenn du es richtig machst, so ist links (in der Vergangenheit) die Steinzeit. In der Mitte ist die Eisenzeit und ganz rechts auf deinem Zeitstrahl steht heute.

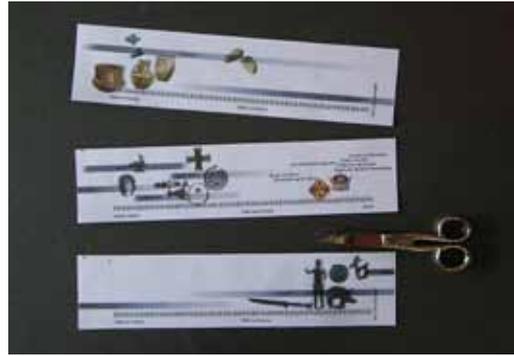
Übrigens, die kleinen Mädels und Jungen sind Stellvertreter von Generationen. Stell dir also vor, dass es so viele Generationen gegeben hat bis zu einem bestimmten Punkt in der Geschichte. Du bist die letzte Person ganz rechts in der Reihe, links von dir steht deine Mutter, wiederum links von ihr steht dein Grossvater und links von deinem Grossvater steht deine Urgrossmutter, dann die Ur-Urgrossmutter und immer so weiter.

4. Du kannst den Zeitstrahl wie auf dem Bild gezeigt falten und in einer leeren Zündholzschachtel versorgen.

Falte zuerst den langen Zeitstrahl zweimal der Länge nach.

5. Dann falte den Streifen im Zickzack, so bemessen, dass er in die Zündholzschachtel passt.

Damit kannst du den Zeitstrahl für alle Fälle aus der Hosentasche nehmen und nachschauen.



Wotan

Ist der Gott des Zaubers, der Runen und des Schicksals. Manchmal wandert Wotan (Wodan, Odin) einsam durch das Land, verkleidet sich als Bettler und kehrt so bei den Menschen ein, um sie zu prüfen. Dabei trägt Wotan einen blaugefleckten Mantel, zieht den Hut tief ins Gesicht, um nicht erkannt zu werden. Denn er hat nur ein Auge, aber damit sieht er die verborgensten Dinge. Wer sich nicht an seine Gebote hält, wird mit Missernte bestraft, wer sie befolgt, wird belohnt. In stürmischen Nächten jagt er auf seinem achtfüssigen Schimmel schneller als der Wind durch die Lande.



Raben umkreisen ihn und hinter ihm braust die wilde Schar seiner toten Seelen. Denn wenn jemand stirbt, so glaubten die Alamannen, haucht er mit dem letzten Atemzug seine Seele in den Wind. Ein Begleiter Wotans ist der Steinkauz. Wer seinen Ruf «Kui-mit» hört, der muss bald sterben und sich dem Geisterzug anschliessen. In England kennt man heute noch den «Wotanstag» (Wednesday), der bei uns zu «Mittwoch» umbenannt wurde.

Freya

Die wunderschöne Freya ist Wotans Ehefrau, sie beschützt das Haus, die Familie und die Treue in der Ehe. Bei den Alamannen wird sie auch als Göttin des Glücks und der Liebe sowie als Lehrerin des Zaubers verehrt. Freya besitzt ein Falkengewand, mit dem sie wie ein Falke fast lautlos durch die Lüfte gleiten kann. Wie die römische Göttin Venus ist Freya den Verliebten sehr wohlgesinnt. Darum heiratet man – Freya zu Ehren – an ihrem Gedenktag, dem Freitag. Auch der früher gebräuchliche Begriff «freien» (heiraten) leitet sich von ihrem Namen ab.

Donar

Donar ist der alamannische Name für den Gott des Donners. Er ist ein Beschützer der Bauern und ihrer Herden und gilt als tapferer Krieger. Wenn Donar zornig ist, so zucken auch Blitze aus seinen Augen. In der Hand hält er einen Blitze schleudernden Hammer, der nie sein Ziel verfehlt und von selbst zu Donar zurückkehrt. Mit dem Hammer schlägt er auf die Felswände, sodass der Donner nur so grollt. Von zwei schrecklichen Ziegenböcken wird Donars Wagen durch die Lüfte gezogen. Noch heute erinnert der «Donnerstag» an den Gott Donar.

Die Götter der Alamannen

Montag	Tag des Mondes. Die Römer benannten ihre Wochentage nach Planeten.
Dienstag	«Tag des Ziu» – Ziu ist der Sohn Wotans und der Kriegsgott der Alamannen.
Mittwoch	Wotanstag (engl. Wednesday): umbenannt in Mittwoch (bei Wochenebeginn mit dem Sonntag). Wochentag zu Ehren des Gottes Donar, als Gott des Regen und der Fruchtbarkeit.
Donnerstag	Wotans Gattin ist die Göttin Freya, die Beschützerin der Frauen (engl. Friday).
Freitag	Wochenende: erhielt seinen Namen vom hebräischen «Sabbat» und «Samstag».
Samstag	Von den Römern als der «Tag der Sonne» (dies solis) bezeichnet.
Sonntag	

540 goldene Türen und hochragende Säulen hat die Burg Walhalla, der Wohnort der Götter nach der Meinung der Alamannen. Dort thronen in einem prächtigen Himmelssaal ihre Götter und lenken die Geschicke der Menschen: Gott Wotan, seine Frau Freya sowie die Söhne Donar und Ziu und die Tochter Ostara herrschen von hier aus machtvoll über die Menschen und die Welt.

Ostara

Ostara symbolisiert die aufgehende Sonne. Für die Alamannen bringt die Göttin Ostara jedes Jahr den Frühling zurück, das bedeutete Licht, Wärme und das Aufkeimen des Lebens in der Natur. Ihre heiligen Tiere sind der Hase und der Marienkäfer. Da der Hase sehr frühzeitig Junge bekommt, gilt er als besonders fruchtbar. Der Name für unser Osterfest «Ostara» leitet sich vermutlich von der Göttin Ostara ab.

Ziu

Besonders verehrt wird bei den Alamannen der Kriegsgott Ziu, der Bruder des Gottes Donar. Ziu führt die Krieger in die Schlachten, er gilt als Bewahrer des Rechts und in der Ratsversammlung der Götter hat er den Vorsitz inne. Auch beschützt er das «Thing», die Versammlung der Stämme, in der auch über Krieg und Frieden entschieden wird. Sein Ehrentag ist der «Ziustag», den wir heute als «Ziustig» (Dienstag) kennen.

