



## **Das Hofmark-Spiel**

### **Didaktische Handreichung für Lehrkräfte**

**GotikPortal – GotiKids**

**Lernaktions-Paket „Alltag“**



Über ein analoges Brettspiel wird ein Ausschnitt aus dem Leben in einer Hofmark um 1500 lebendig: Rahmen ist der seit dem Spätmittelalter bestehende alljährliche Gerner Markt in der Hofmark Gern bei Eggenfelden. Dabei wird die Rolle eines Dieners/einer Dienerin eingenommen, der/die Kaufaufträge zu erfüllen hat, wobei über Konkurrenz eine klassische Spieldynamik entsteht. Spielplan und Ereigniskarten spiegeln, spieltechnisch abstrahiert, Situation und Kontext der Hofmark Gern in Spätmittelalter/früher Neuzeit.

Spielerisch können sich ca. 13-jährige Teenager der historischen Faktenlage zum Thema Hofmark als feudaler Herrschaftsform - die einst alltäglich in Bayern war - annähern. Im GotikPortal sind die Inhalte dazu vertieft dargelegt: In der Rubrik „Alltag“ sowie, entsprechend angepasst, in der Kinderlinie GotiKids.

Das Hofmark-Spiel ist damit auch ein Link zwischen Wissensinhalten und der konkreten Erfahrbarkeit des teils denkmalgeschützten Bauensembles Hofmark Gern. Heute ein Ortsteil der Stadt Eggenfelden, liegt die Hofmark Gern zentral im Landkreis Rottal-Inn und kann ohne Eintrittsgeld besucht werden.

## Idee und Format

- **Brettspiel zur Thematik *Hofmarken in Bayern***
  - Spielmotiv: Hofmark Gern, Markt *Gerner*
  - Spielerischer Einbezug des Bauensembles Hofmark Gern bei Eggenfelden
  - Historische Kontextualisierung
  - Download wird gratis zur Verfügung gestellt

## Profil

- Zielgruppe: ca. 13-jährige Teenager
- Material: Kopierpapier, Ausdrucke
- Zeitrahmen: ca. 1 ¼ Stunden, plus ca. eine viertel Stunde Vorbereitung.
- Umsetzung: Unterricht (physisch; Arbeitseinheiten: 2 x 45 Minuten)

## Gegenstand

- Objekt: **Hofmark Gern, Eggenfelden (Landkreis Rottal-Inn)**
- Digitale Erschließung
  - Kunsthistorische Daten zur Hofmark Gern sind im Wissensinformationssystem (WIS) des Gotik-Portals (interne Verlinkung) erschlossen.
  - Der Kontext zum Thema **Hofmark** wird im Wissensangebot „**Alltag**“ gegeben.

## Angebot

- Hybrider Raum
  - Das Angebotsformat eignet sich zur Bespielung des Hybriden Raums: „hybride (kombinierte physisch-digitale) Formen des Kommunizierens und Zusammenlebens“.<sup>1</sup>
  - Digitale Vermittlung – Analoge Umsetzung
    - Die Vermittlung der Anleitung ist digital, die konkrete Umsetzung analog konzipiert.
    - Das thematisierte physische Objekt - die Hofmark Gern bei Eggenfelden - ist für die Zielgruppe räumlich nah erreichbar.
- Angebot zur Erweiterung
  - Die Wissensinheit zum Kontext und die Spielanleitung können, als downloadbare PDFs, auch als Hand-Outs verwendet werden.
  - Die Hofmark Gern ist verlinkt zur Info-Karte des Landkreises Rottal-Inn im Gotik-Portal.
  - Das Bauensemble mit teils historischer Architektur kann besucht werden - Eintrittsgelder entfallen selbstverständlich - wobei Organisation, An- und Abfahrt sowie Betreuung Ressourcen erfordern. Aspekte des Umgangs mit denkmalgeschützten Objekten sind bei Klassenbesuchen besonders zu beachten.

## Lernziel

- Spielerisch werden Funktionsmerkmale zum Thema Hofmark behandelt sowie - im Spielfokus - der historische „Gerner“ als regelmäßiger, frequentierter Markt in der Hofmark Gern; Aspekte sind etwa:
  - Die Hofmark als einst häufige Form der Herrschaft in Bayern, das feudale Prinzip der Grundherrschaft, das Recht der niederen Gerichtsbarkeit
  - Ökonomie und Hierarchie einer Hofmark, die Rollen der Verantwortlichen und der Herrschaft, die Stellung der Hofmark Gern im regionalen Machtgefüge
  - Bedeutung des „Gerners“ und Aspekte des Alltags ca. zur Zeit der Reichen Herzöge

## Spielmethode und Spielziel

- Das Spiel hat den Charakter eines horizontalen analogen Brettspiels; gespielt wird auf einem großen Spielplan, der auf drei zusammengestellten Schultischen aufgelegt wird.
- Die Logik des Spiels ist angelehnt an Monopoly: Spieldynamik entsteht über Würfeln und Figuren, die entsprechend vorrücken (jedoch ohne Schlagen durch Konkurrenzfiguren); Sammeln von Waren; Ereignisfelder bzw. -karten; Start- und Ziellinie bzw. Wettlauf zum Ziel.

<sup>1</sup> Kulturstiftung des Bundes: dive in. Programm für digitale Interaktionen: Hybrid Space. URL: <https://hybridspace.net/de/hybrid-space-at-bundeskulturstiftung/> (zuletzt aufgerufen am 09.10.2022)

- Die Ereigniskarten sind die Kernmedien der Wissensvermittlung im Spiel, da die Bezüge ihrer Aussagen thematisch gebunden sind – teils historisch, teils volkskundlich/alltagskulturell.
- Gewonnen hat jenes Spielerteam, das zuerst mit allen Waren ins Ziel kommt, oder - falls die Spielzeit dafür nicht ausreicht - die höchste Anzahl gesammelter Waren hat (vgl. Monopoly).

## Zielgruppe

- Das Spiel kann gemäß „Inhalten zu den Kompetenzen“ nach LehrplanPLUS im Rahmen des Fachlehrplans Geschichte für die Klassenstufe 7 an Realschulen<sup>2</sup> mit einer regulären Klassenstärke von ca. 25 Schülern<sup>3</sup> verwendet werden. Auch die Gymnasialstufe 7, Fach Geschichte, eignet sich.
- Auch im privaten Rahmen spielbar.

## Methoden

- Thematischer Zugang durch **Gamification**
- Kontextualisierung und Hinführung aufs Thema durch Begleittexte mit Bildern
- Herstellen einer kognitiven Verbindung zwischen Spiel, Objekt und historischem Kontext

## Rahmen

- **Terminlich** ist die Aktion - unter Lehrplan-Bezug - flexibel ansetzbar (keine saisonalen Bezüge).
- **Ort** der Umsetzung können das Klassenzimmer oder andere größere Schulräume sein.
- Der Aufwand der **Vorbereitungen** ist für die schulische Seite kompakt angelegt. Die Vorbereitung durch eine Lehrkraft im Vorfeld der Unterrichtseinheit kann mit überschaubarem Zeit- und Arbeitsaufwand bewerkstelligt werden.

## Ressourcen

- Personal:
  - Organisation und Durchführung über Fachlehrkraft für Geschichte (7. Klasse)
  - Im privaten Rahmen: Für die Alterszielgruppe auch ohne Betreuung umsetzbar
- Zeit: 90 Minuten, zuzüglich Vorbereitung
- Material: Ca. 35 Bögen Kopierpapier DIN A4 (80 – 100g; Kosten: ca. 1,00 EUR) sowie Kosten der Ausdrucke (farbig oder S/W, gute Printqualität; Kosten: ca. 4,00 EUR)
- Rahmen: Fläche zur Auflage des Spielplans: ca. 1 m x 1,6 m

## Didaktische Vorbereitung

- **Theoretische Vorbereitung zuhause**
  - ***Es wird empfohlen, das Durcharbeiten des Online-Wissensangebots „Gotik-Portal: Alltag“ im Vorfeld als Hausaufgabe aufzugeben. Dies sollte terminlich so im Vorfeld angesetzt sein, dass noch vor der Spielaktion eine gezielte Lernkontrolle erfolgen kann.***
- Die Rubrik *Alltag* des Gotik-Portals enthält eine ausführliche Erzählung zur Hofmark Gern, in dem Aspekte zum Thema vertieft und über verschiedene digitale Medien verständlich vermittelt werden.
- Diese Vertiefung bietet gleichzeitig eine inhaltlich qualitätsgesicherte Basis zur notwendigen vorbereitenden Kontextualisierung der schulischen Spielaktion.

2 Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB). URL: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/realschule/7/geschichte#66714> (zuletzt aufgerufen am 09.12.2022); ebd.: Fachlehrplan Geschichte 7: G7 Leben und Herrschaft im Mittelalter (ca. 20 Stunden)

3 Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Bayerns Schulen in Zahlen 2019/2020. URL: [file:///home/as/Downloads/Bayerns\\_Schulen\\_in\\_Zahlen\\_2020-2021\\_Onlineausgabe\\_NEUFASSUNG\\_2022-04.pdf](file:///home/as/Downloads/Bayerns_Schulen_in_Zahlen_2020-2021_Onlineausgabe_NEUFASSUNG_2022-04.pdf) (zuletzt aufgerufen am 09.12.2022); S. 36, Tab. III.3 a): Schüler an Realschulen.

# Spielregeln

## Erzählung

*Es ist wieder „Gerner“! Aus nah und fern kommen Händler zum Markt in die Hofmark Gern und bieten ihre Waren feil. Da gibt es, wie immer, auch allerhand Neues zu hören.*

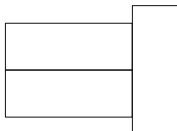
*Aber du hast heute eigentlich keine Zeit für einen Tratsch: Die Herrschaft der Hofmark wird nämlich des Abends hohe Gäste empfangen. Und dafür gilt es dringend noch Dinge zu besorgen!*

*Da heißt es rasch auf zum Gerner und den Auftrag erfüllen – bevor es andere tun.*

*Schließlich geht's um eine Stelle als Diener im Schloss ... das wär' was. Also, auf geht's!*

## Vorbereitung (Übersicht)

- Inhaltliche Vorbereitung: *Didaktik „Alltag“: Die Hofmark, in: GotikPortal (Landkreis Rottal-Inn)*
  - Hausaufgabe: Durcharbeiten
  - Lernkontrolle vor Spielaktion
  - Im privaten Rahmen: Kontext empfohlen, aber nicht spielnotwendig
- Praktische Vorbereitung
  - Streichhölzer mitbringen, fürs Auslosen des beginnenden Teams
  - Würfel und Spielfiguren mitbringen (oder, delegiert an die Schüler, mitbringen lassen)
    - ~ 5 sechsseitige Würfel (je nach Anzahl der Spielerteams à ca. 5 Personen)
    - ~ 5 unterschiedliche Spielfiguren (z. B. von Mensch-Ärgere-Dich-Nicht) für die Teams
    - Im privaten Rahmen: Mindestens 1 Würfel, Spielfiguren je nach Anzahl der Spielenden
  - Vorlagen ausdrucken
  - Zuschnitt der Item-Karten
  - Im Klassenzimmer:
    - Spielfläche schaffen, mit drei Schultischen (je ca. 0,5 m x 1,3 m):  
Zwei Tische längs zueinander stellen, plus einen quer an eine kurze Seite



- evtl. Tische in Hufeisen-Formation um die Spielfläche herum stellen (lassen)
- Spielplan ebd. vor Ort mittels Klebeband zusammenfügen (lassen)

## Durchführung

- **Rahmen**
  - Dauer: ca. 1,5 Stunden (1 Schul-Doppelstunde), davon:
    - ~ 15 Minuten Spielvorbereitung, inkl. Gruppenbildung und Spiel-Instruktionen
    - ~ 75 Minuten Spielzeit
  - Gespielt wird in ca. 5 Spielerteams à ca. 5 Personen; zusätzlich gibt es einen Spielleiter.
  - Aktionen
    - Aktionen des Spielleiters:
      - Züge auf dem Spielplan
      - Ziehen und Vorlesen von Ereigniskarten
      - Vergabe von Waren-Karten
    - Aktionen wechselnder Team-Mitglieder: Würfeln
  - Jedes der 5 Teams hat einen eigenen Würfel und eine Spielfigur auf dem Spielplan (s. o.).
- **Zubehör**
  - Den Spielplan gibt es in zwei Versionen:
    - Farbig (empfohlen)
    - Schwarz/Weiß (**nur** empfohlen für **Schwarz/Weiß-Drucker**)
  - Alle Ausdrucke sind einseitig (kein Duplex-Druck nötig).

- **1 Spielplan; Druck: 24 x 1 DIN A4-Blätter,**  
entspricht acht Blättern in der Breite, drei in der Höhe (zum Zusammenkleben)
    - Der Spielplan zeigt einen kartographischen Grundriss der Hofmark Gern, ca. um 1500.
    - Darauf ist grafisch eine Start-Ziel Spielroute aus Rundfeldern für die Spielfiguren angelegt. 14 der 55 Rundfelder sind grafisch markierte „Ereignisfelder“.
    - Die Route ist ein „Markt-Rundgang“, die an grafisch gesetzten „Ständen“ vorbeiführt; Die „Stände“ sind jeweils markiert mit „Waren“ - jenen, die es dort zu kaufen/sammeln gibt.
  - **Waren-Karten; acht „Waren“ ergeben einen Satz; auf einem DIN A4-Blatt sind drei Sätze.**
    - **Waren:** Salz; Brot; Fisch; Wein; Leinen; Garn; Hafen; Honig.
    - **Beispiel:** für fünf Teams/Spieler wird je ein Satz vorgehalten, entspricht: zwei Ausdrucken.
    - Die Ausdrücke werden mit Papierschneide-Maschine oder Schere zu Karten geschnitten.
  - **60 Ereigniskarten; Druck: 7 x 1 DIN A4-Blatt**
    - Die Ereigniskarten lenken den Verlauf für die Spielteams und haben farbliche Bedeutungen:
      - Grün: Vorrücken
      - Orange: Zurück
      - Schwarz: Aussetzen
      - Blau: Zum nächsten Stand vorrücken
    - Die Menge dieser Karten (60) ermöglicht mehrere Spiele mit leicht unterschiedlichen Sets.
  - **Kurzanleitung; auf einem DIN A4-Blatt sind zwei Anleitungen**
- **Ablauf**
    - Welches Team sich zuerst ins Spiel würfelt, entscheidet sich über Streichholz ziehen.
    - Bei Ereignisfeldern hebt der Spielleiter eine Ereigniskarte ab, liest sie vor und zeigt sie; der Spielleiter bewegt die entsprechende Spielfigur gemäß der Anweisung auf der Karte.
    - Auf die Marktstand-Felder darf eine Spielfigur nur bei genau passender Würfelzahl; passt die Zahl nicht, heißt es auf die nächste Runde warten.
    - Passt die Zahl und das Feld wird besetzt, erhält das Team die entsprechende Ware.
    - Gewonnen hat jenes Spielerteam, das zuerst mit allen Waren ins Ziel kommt.
    - Sollte dies kein Team im Rahmen der Spielzeit schaffen, kann „abgerechnet“ werden: Gewonnen hat, wer die höchste Anzahl gesammelter Waren vorweisen kann (vgl. Monopoly).

## Abschluss

Nach der kontextuell vorbereiteten Spielaktion bietet sich ein Schulausflug zur Hofmark Gern an. Die Hofmark Gern ist über das Gotik-Portal mit Audioguides erschlossen; eine zusätzliche kuratorische Erschließung durch die Stadt Eggenfelden ist in Planung.

### Bildnachweis, Bildmaterial Waren-Karten:

**Salz:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Barrel\\_Icon.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Barrel_Icon.jpg); [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Barrel\\_Icon.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Barrel_Icon.jpg); Tanemori, CC BY 2.1 JP <<https://creativecommons.org/licenses/by/2.1/jp/deed.en>>, via Wikimedia Commons

**Hafen:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kr%C3%B6niger\\_Hafnerware.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kr%C3%B6niger_Hafnerware.jpg); [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Kr%C3%B6niger\\_Hafnerware.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Kr%C3%B6niger_Hafnerware.jpg); wedebo, CC BY-SA 3.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>>, via Wikimedia Commons  
**Leinen:** Variety of fabric.; [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Cloth\\_800.jpg?20060822110443](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Cloth_800.jpg?20060822110443); sannse via Wikimedia Commons, Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported

**Garn:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garnkn%C3%A4uel\\_gelb.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garnkn%C3%A4uel_gelb.jpg); [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/52/Garnkn%C3%A4uel\\_gelb.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/52/Garnkn%C3%A4uel_gelb.jpg); Jared C. Benedict, CC BY-SA 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>>, via Wikimedia Commons

**Honig:** <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CombsInHiveLH.jpg>; <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/CombsInHiveLH.jpg>; Simon Speed, CC0, via Wikimedia Commons

**Wein:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medieval\\_pitcher,\\_Ludlow\\_Museum\\_-\\_DSCF2108.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Medieval_pitcher,_Ludlow_Museum_-_DSCF2108.JPG); [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Medieval\\_pitcher%2C\\_Ludlow\\_Museum\\_-\\_DSCF2108.JPG?uselang=de;Rept0n1x](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/75/Medieval_pitcher%2C_Ludlow_Museum_-_DSCF2108.JPG?uselang=de;Rept0n1x), CC BY-SA 3.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>>, via Wikimedia Commons

**Brot:** <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mischbrot-1.jpg>; <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a3/Mischbrot-1.jpg>; No machine-readable author provided. Rainer Zenz assumed (based on copyright claims)., CC BY-SA 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>>, via Wikimedia Commons

**Fisch:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvelinus\\_alpinus\\_Kaiyukan.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvelinus_alpinus_Kaiyukan.jpg); [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Salvelinus\\_alpinus\\_Kaiyukan.jpg?uselang=de;Totti](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/Salvelinus_alpinus_Kaiyukan.jpg?uselang=de;Totti), CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons

Spieldesign: Dr. Andrea Schilz; Grafik: gth

# Impressum

## Projekt

**GotikPortal**

**Landkreis Rottal-Inn**

2021-2023

Gefördert durch:  
Bayerisches Staatsministerium  
der Finanzen und für Heimat

## Projektleitung

**Dr. Ludger Drost**

Kulturbeauftragter  
Kreientwicklung  
Landratsamt Rottal-Inn  
Ringstraße 4 – 7  
84347 Pfarrkirchen  
Alle Rechte vorbehalten

## Kurat

**Dr. Andrea Schilz**

Idee  
Konzept  
Inhalte für Museumspädagogik und -didaktik  
Leichte Sprache  
Umsetzung

**Alle Rechte vorbehalten**