

Schriftliche Arbeit für den Zertifikatskurs  
„Die Sprache der Dinge“  
des Hessischen Museumsverbandes e.V.

## *„Mit Marschgepäck durchs Römermuseum“*



### *Museumspädagogisches Projekt für das Römermuseum Osterburken*

vorgelegt von Michael Schäfer M.A.  
im Rahmen des Kurses 2008/1  
im November 2008  
Kontakt: [Mi-Schaefer\(at\)gmx.de](mailto:Mi-Schaefer(at)gmx.de)

# **1. Rahmenbedingungen**

## **1.1 Was? - Die Projektidee**

Bei meinem Projekt geht es um eine durch Forschungsaufträge geleitete Entdeckungsreise für Familien (und Kleingruppen) durch das Römermuseum Osterburken. Ziel ist eine „spielerische“ Auseinandersetzung mit den vielfältigen archäologischen Relikten der römischen Epoche. Dabei sollen die Exponate auf unterschiedlichste Weise erforscht und kennen gelernt werden.

Dafür erhalten die Familien zu Beginn ein „Marschgepäck“ in Form von mehreren Beuteln, in dem sich die Forschungsaufträge und die verschiedenen Gegenstände zum Forschen, Ausprobieren und Selbermachen befinden. Anhand der enthaltenen Forschungsaufträge soll die Gruppe das Museum nach einer vorgegebenen „Marschrouten“ erkunden. Bei dem anschließenden „Marsch“ durch das Museum werden die im Gepäck befindlichen Gegenstände mit eingebunden.

## **1.2 Für Wen? - Die Zielgruppe**

Die Zielgruppe stellen Familien, die neben den Schulklassen die wichtigste Besuchergruppe des Römermuseums Osterburken bilden, dar. Auch für kleinere Besuchergruppen von mindestens drei bis maximal sechs Besuchern, die das Museum eigenständig besuchen, ist das Projekt geeignet. Allerdings sollte die Mehrzahl der Teilnehmer schon flüssig lesen können, da sonst die Umsetzung problematisch ist. Folglich ist die Struktur der Teilnehmergruppen sehr unterschiedlich: Niemand darf sich unter- oder überfordert fühlen. Erwachsene haben natürlich einen anderen Wissensstand und eine andere Sichtweise als Kinder.

## **1.3 Wo? - Das Römermuseum Osterburken**

Das Römermuseum Osterburken, Zweigmuseum des Archäologischen Landesmuseums Baden-Württemberg (<http://www.roemermuseum-osterburken.de>), präsentiert als überregionales Museum Funde aus Osterburken und dem Umfeld sowie Funde aus dem nordbadischen Limesgebiet. Im Erdgeschoss wird der Besucher über das Leben der Römer am Limes informiert. Das Obergeschoss widmet sich den Facetten römischer Glaubenswelten, wobei fast ausschließlich steinerne Zeugnisse ausgestellt sind. Im Altbau ermöglicht das konservierte Bad einen Blick auf das römische Badewesen. Ferner ist der bekannte Beneficiarius Weihebezirk zu sehen.

In der Ausstellung selbst existieren keinerlei museumspädagogische Elemente, und dies soll nach Wunsch der Museumsleitung auch zukünftig so bleiben. Folglich müssen alle Materialien, die bei einem museumspädagogischen Projekt benötigt werden, transportabel sein.

Das Museum verfügt nur über sehr geringe personelle Ressourcen, dies gilt auch für museumspädagogische Angebote. Eine festangestellte museumspädagogische Fachkraft ist nicht vorhanden. Bisher werden am Museum für Schulklassen und größere Gruppen zwei- bis dreistündige Workshops (Gießen eines Altarsteines, Punzarbeit auf Leder, Schreiben) in einem separaten, von der Ausstellung getrennten Raum angeboten. Ferner können die Führungen durch „Einlagen“ (Römische Spiele) aufgelockert werden. Für das Projekt kann somit kein museumspädagogisches Personal eingesetzt werden, das betreuend zur Seite steht. Daher müssen die Aktionen ohne Hilfestellung durchzuführen sein und sind entsprechend zu planen. Für eventuelle Rückfragen steht lediglich eine Kassenkraft zur Verfügung, die sich zudem um den Museumsshop und das Museumscafé kümmert und somit nur sehr begrenzt verfügbar ist.

## **2. Wie? - Der Ablauf**

Die Familien erhalten zu Beginn ihr „Marschgepäck“ und eine Gebrauchsanleitung in Form des Marschbefehls. Es folgt vom Museumspersonal eine kurze Einweisung über den Ablauf und die Anordnung und Thematik der Ausstellungsräume. Das Marschgepäck enthält sechs Beutel, für jede der zu absolvierenden Stationen einen. Die Reihenfolge wie diese zu öffnen sind, ist durch römische Ziffern auf dem Stoffbeutel angegeben. Nachdem alle Stationen durchlaufen wurden, bekommen die Teilnehmer für ihre Leistung das römische Bürgerrecht verliehen.

## **2.1 Detaillierter Ablauf - Die Forschungsaufträge**

### **Station I. Römer nicht gleich Römer - Ränge, Ämter und Berufe**

*Inhalt: 1 Forschungsauftrag, 6 Identitätskarten (Der Praefekt; Der Schreiber; Der Medicus; Der Händler; Der Beneficiarius; Der Soldat).*

Im ersten Beutel befinden sich „Identifikationskarten“ mit Abbildungen von Personen, die verschiedene Positionen im Römischen Reich inne hatten. Durch das Ziehen einer Karte wird jedem Teilnehmer eine andere Rolle im Römischen Reich zugeordnet. Anschließend sollen die Teilnehmer mit Hilfe der Exponate und Tafeltexte herausfinden, welche Position und Aufgaben ihre Figur im Römischen Reich hatte. Durch die abgebildete Figur auf der Karte, die auch so in der Ausstellung zu sehen ist, sind die entsprechenden Funde und Texte ohne große Suche zu finden. Falls sich unter den Teilnehmern kleinere Kinder befinden, können auch Gruppen gebildet werden, so etwa Mutter und Tochter. Jeder bzw. jede Gruppe informiert sich über seine Person und die zugehörigen Funde. Anschließend werden die Ergebnisse der Forschung reihum vor dem jeweiligen Standort im Museum vorgestellt: „Ich bin ein römischer Soldat und habe eine Dienstzeit von 25 Jahren ...“ Dabei sollen auch Funde einbezogen werden. Da die Teilnehmerzahl variiert, werden die auf den nicht gezogenen Karten abgebildeten Personen anschließend in der Gruppe erforscht.

*Ziel:* Positionen und Aufgaben im Römischen Heer und Römischen Reich kennen lernen; Exponate aus der Region erschließen.

*Methode:* Recherche gemäß Forschungsauftrag (Entdeckendes und Forschendes Lernen); Ergebnispräsentation im Rollenspiel (Erlebnispädagogischer Ansatz).

*Einbezogene Exponate:* Unterschiedliche Kleinfunde (Schreibutensilien, Waffen, ...).

### **Station II. Bei den Göttern - Mehr als nur ein Gott**

*Inhalt: 2 Forschungsaufträge, Wandbild, Karten mit Götternamen.*

Die zweite Station ist den Göttern gewidmet. Beim Betreten des Ausstellungsraums wird der Blick der Besucher gleich auf ein großes markantes Wandbild mit der Darstellung der bekanntesten römischen Götter gelenkt, dem daher auch die erste Aufgabe gewidmet ist. Die Gruppe soll die abgebildeten Götter anhand ihrer typischen Merkmale erkennen. Zur Hilfe sind kurze Informationstexte zu den Göttern am Sockel des Wandbildes vorhanden. Nachdem die Teilnehmer die entsprechenden Götter gefunden haben, soll mit der zweiten Aufgabe erforscht werden, welche der im Raum ausgestellten steinernen Zeugnisse den beiden Göttern Mars und Victoria gewidmet sind.

*Ziel:* Vielzahl der Götter in der römischen Religion und deren Einfluss auf das tägliche Leben kennen lernen.

*Methode:* Recherche gemäß Forschungsauftrag, Suchspiel in Gruppenarbeit (Entdeckendes und Forschendes Lernen).

*Einbezogene Exponate:* Wandbild, Steinernen Denkmäler (Relief mit der Siegesgöttin Victoria, Bauinschrift mit Marsdarstellung, Eberstatuette mit Marsweihung, ...).

### **Station III. Ein erholsames Bad - Römische Badekultur**

*Inhalt: 2 Forschungsaufträge, Badegeschirr (Replik eines Körperschabers, Ölfaschen mit Duftstoffen).*

Nach einem „längeren“ Marsch durchs Museum sind die folgenden beiden Aufgaben dem konservierten Bad beziehungsweise der römischen Badekultur gewidmet. Im ersten Forschungsauftrag steht die römische Heizungstechnik im Mittelpunkt. Hier soll herausgefunden werden, wie die Erwärmung des Wassers und der Warmräume funktionierte. Ferner soll dann erschlossen werden, wie die erhitzte Luft an die entsprechenden Stellen geleitet wurde. Im zweiten Forschungsauftrag soll sich die Gruppe in die Rolle eines Römers versetzen und herausfinden wann

und wofür das im Marschgepäck enthaltene Badegeschirr verwendet wurde

*Ziel:* Die ausgeprägte Badekultur der Römer zu erleben und die bautechnischen Meisterleistungen der römischen Epoche erkennen.

*Methode:* Recherche gemäß Forschungsauftrag (Entdeckendes und Forschendes Lernen, Erlebnispädagogischer Ansatz).

*Einbezogene Exponate:* Konserviertes Bad; Kleinfunde zum Badwesen (Körperschaber (Strigilis), Öfläschchen).

#### **Station IV. Homo ludens - Spiele der Römer**

*Inhalt:* Römische Spiele: Nuce Castellatae, Delta-Spiel, Rundmühle (Nachbildungen), entsprechende Spielanleitungen.

Die Gruppe legt auf ihrem Marsch durchs Museum eine Spielpause ein und erprobt verschiedene römische Spiele. Spielen war bei den Römern nicht nur bei Kindern, sondern auch bei den Erwachsenen beliebt. Mit Nüssen zu spielen galt als typisches Kinderspiel. Im Marschgepäck sind zwei Nuss-Spiele, Nuce Castellatae und das Delta-Spiel, eingepackt, die beide den Vorteil haben mit zwei und mehr Mitspielern gespielt werden zu können. Brettspiele wurden bei den Römern vor allem von Erwachsenen gespielt. Die Regeln der miteingepackten Rundmühle, eine einfache Variante des bekannten Mühlespiels, sind so einfach, dass auch Kinder es spielen können. Die Gruppe kann je nach Lust und Laune miteinander oder parallel mehrere Spiele spielen. Da die Ausstellung im Altbau sehr befundorientiert ist und kaum Exponate zeigt, soll mit dieser Spielpause auch eine Auflockerung erfolgen.

*Ziel:* Römische Spiele als Form der Freizeitgestaltung kennen lernen.

*Methode:* Erprobung von Spielen in Gruppenarbeit (Spielpädagogik).

*Einbezogene Exponate:* Spielsteine.

#### **Station V. Am Ende des Dienstes - Das Beneficiarier Heiligtum**

*Inhalt:* 1 Forschungsauftrag, Puzzle Weihesteine verpackt im Fundkarton.

Ein wichtiger Themenbereich des Römermuseums Osterburken ist der Weihebezirk der Beneficiarier, der aufgrund seiner Befund- und Exponatlage einmalig ist. Der fünfte Beutel des Marschgepäckes enthält einen Fundkarton mit „Bruchstücken“ von drei in der Ausstellung präsentierten Weihesteinen in Form von Fotopuzzleteilen. Die Gruppe soll, wie Archäologen dies nach der Ausgrabung machen, die Steine aus den Einzelteilen zusammenpuzzeln und somit wiederherstellen. Zum Abschluss werden die entsprechenden drei ausgestellten Steine betrachtet. Als Puzzlegrundlage können einerseits Ablichtungen von den in der Ausstellung präsentierten Steinen, andererseits auch die im Rahmen der Ausgrabung erstellten Fotos in Fundlage verwendet werden.

*Ziel:* Heiligtum und Weihesteine der Beneficiarier kennen lernen.

*Methode:* Lösen der Puzzles durch Gruppenarbeit (Handlungsorientierter Ansatz).

*Einbezogene Exponate:* Weihesteine der Beneficiarier.

#### **Station VI. Tägliches Leben - Römische Alltagskultur**

*Inhalt:* 1 Forschungsauftrag, 8 moderne Gegenstände verpackt in Fundtüten (Nähnadel, Sicherheitsnadel, Feile, Haarnadel, Kamm, Schlüssel, Parfüm/Ölflasche, Keramikteller); Kurzbeschreibung der römischen Stücke (Fundkatalog).

Bei dieser Station sollen die Teilnehmer geschlossen in der Gruppe zu acht modernen Gegenständen die entsprechenden römischen Artefakte finden. Die modernen Gegenstände sind in bei Ausgrabungen gebräuchlichen Fundtüten zusammen mit einem Fundzettel verpackt. Auf dem Fundzettel stehen Informationen zu dem entsprechenden modernen Gegenstand. Wenn ein Gegenstand gefunden wurde, wird die ebenfalls im Marschgepäck enthaltene Beschreibung des römischen Stückes vorgelesen.

Letzteres ermöglicht, über die knapp gehaltene Objektbeschriftung hinaus weiterreichende Informationen zu vermitteln.

*Ziel:* Parallelen zwischen historischen und rezenten Objekten erkennen; Exponate unter einem anderen Blickwinkel sehen: Das gab es früher ja auch schon ... (Persönliche Identifikation).

*Methode:* Suchspiel in Gruppenarbeit (Forschendes Lernen, Wissenschaftsorientierter Ansatz); Vergleichende Studien (Reflexion).

*Einbezogene Exponate:* Kleinfunde (Nähnadel, Fibeln, Feile, Haarnadel, Kamm, Schlüssel, Ölfflasche, römische Keramik (Terra Sigilata)).

### **3. Kritische Reflexion**

Da die Struktur der Gruppe (Familien) in der Regel sehr heterogen ist, sind die Kenntnisse über die römische Epoche, aber auch das Interesse an den Römern ungleich. Erwachsene haben bekanntlich eine andere Sichtweise als Kinder. Hier besteht die Gefahr, dass sich Teilnehmer unter- oder überfordert fühlen. Wenn sich aber nur ein Teil der Gruppe angesprochen fühlt und sich an der Erforschung beteiligt, ist das Ziel der spielerischen Entdeckungsreise gescheitert.

Bei der Station I könnte die Einteilung in kleinere Gruppen durchaus Probleme bereiten, wenn es Streitereien über die Gruppenzusammensetzung gibt.

Da die Familien sich bei ihrem Marsch durchs Museum in den Ausstellungsräumen auf Spurensuche begeben, ist mit einer höheren Beeinträchtigung der anderen Museumsbesucher zu rechnen. Grundsätzlich führt eine große Besucherzahl, etwa eine Gruppenführung, zu Schwierigkeiten beim Erforschen. Zwar haben diese Einschränkungen auch Einzelbesucher, diese können allerdings flexibel ausweichen, während sich die Gruppe nach ihrem Marschbefehl richten muss. Zu einer Behinderung kann es auch kommen, wenn zwei Familien gleichzeitig in einem Raum ihren Forschungsaufträgen nachgehen.

Die Einbindung der befundorientierten Ausstellungsbereiche Bad, Heiligtum und Götter erwiesen sich durch die vorgegebenen Rahmenbedingungen als nicht so einfach. Möglicherweise ist die jetzige Umsetzung noch nicht optimal und lässt Spielraum für eine bessere Lösung.

Bei der Rückgabe des Marschgepäcks am Ende des Museumsbesuchs muss der Inhalt unbedingt überprüft werden. Dies bedeutet einen zusätzlichen Zeitaufwand der bereits hinreichend ausgelasteten Kassenkraft.

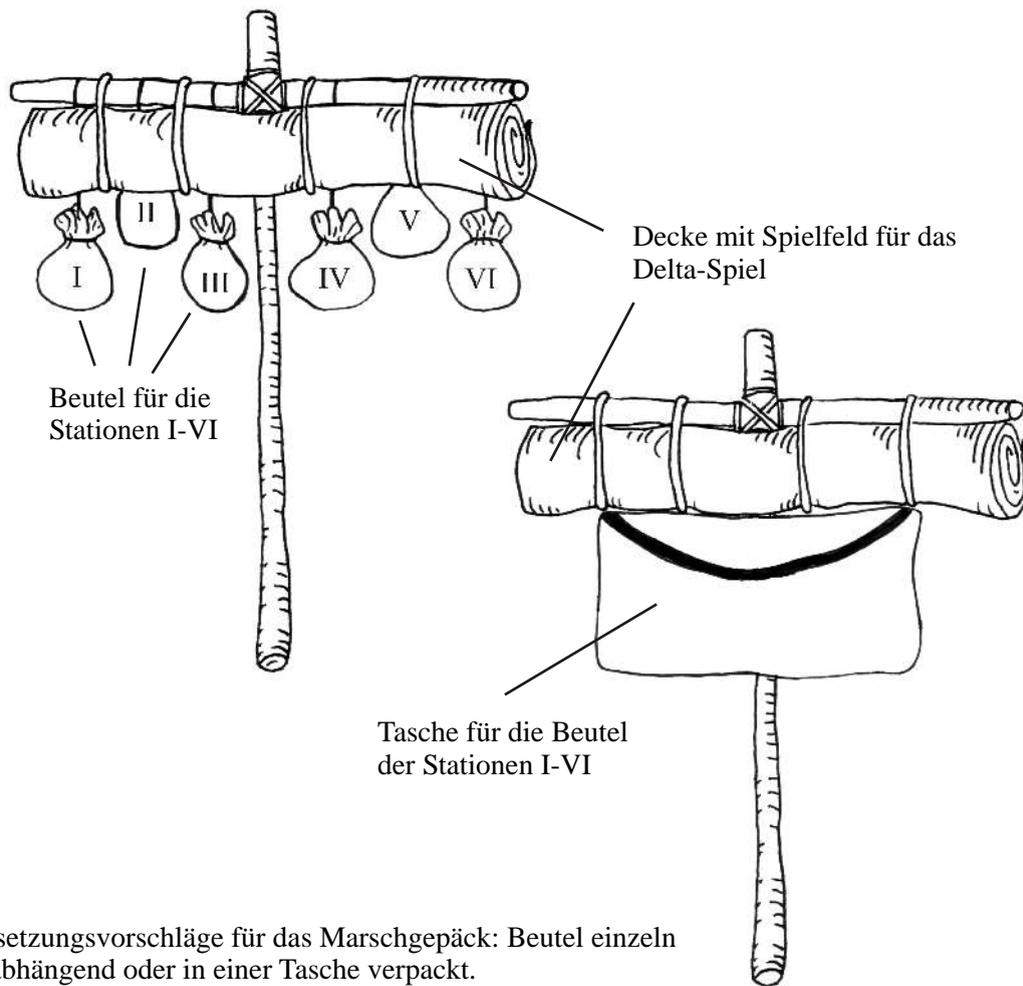
### **4. Zusammenfassung - Perspektiven**

Das Programm ist so konzipiert, dass Kinder und Erwachsene unterschiedlichster Bildung Freude im Museum haben. Es wurde darauf geachtet, dass das Projekt relativ kostengünstig (z.B. nur wenige kostspielige Repliken) und einfach realisiert werden kann. Inwieweit Interesse seitens der Besucher an einem solchen Projekt besteht, soll durch die rasche Realisierung und eine anschließende Versuchsphase ergründet werden.

Bei der erfolgreichen Annahme ist eine Erweiterung um weitere Stationen durchaus möglich. Angestrebt wird die Einbindung der außerhalb des Museums gelegenen Ruinen des römischen Kastells. Das konservierte und als Parkanlage hergerichtete Annexkastell liegt etwa 5 Minuten vom Museum entfernt. Hierhin könnte die Gruppe nach dem Besuch bei den Göttern (Station II) marschieren.

Eine weitere Anlaufstation könnte die jährlich wechselnde Sonderausstellung sein. Die Erweiterung um diese letzte Station hätte sicherlich einen besonderen Anreiz für den Besucher, bedeutet allerdings auch einen höheren Zeit- und Kostenaufwand, da es jährlich ein neues Konzept zu entwerfen und umzusetzen gilt. Ferner ist die Gefahr gegeben, dass sich die Inhalte der Sonderausstellung mit den bereits vorhandenen Stationen überschneiden.

## Anhang A: Das Marschgepäck

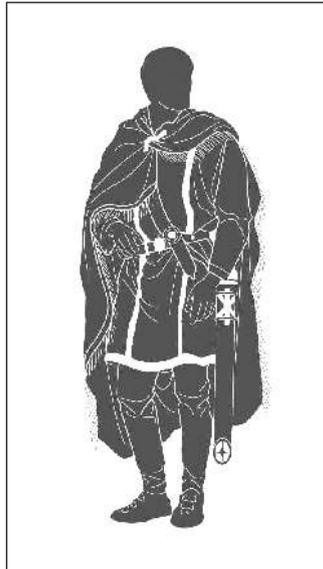


Umsetzungsvorschläge für das Marschgepäck: Beutel einzeln herabhängend oder in einer Tasche verpackt.



Prototyp Marschgepäck.

## Anhang B: Inhalt Marschgepäck (Auswahl)



Station I: Identitätskarten Schreiber und Praefekt; Foto von der Fahne des Praefekten.  
Gestaltungsvorschlag: Karten auf papyrusfarbigem Hintergrund, laminiert.

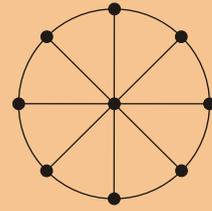


Station II: Namenskarten der Götter und Götterbild.

## Anhang B: Inhalt Marschgepäck (Auswahl)

### Spielanleitung Rundmühle

für 2 Spieler



#### Material:

- Aufgemaltes Spielfeld
- 2 x 3 Spielsteine in einer Farbe

#### Spielziel:

Gewonnen hat derjenige, der als erster seine drei Spielsteine in eine Reihe gelegt hat, also seine Mühle geschlossen hat.

#### Spielregeln:

Jeder der beiden Spieler nimmt drei gleichfarbige Spielsteine. Dann werden abwechselnd die Steine auf einen Punkt auf dem Spielfeld gesetzt. Da der Spieler, der seinen Stein als erster in die Mitte setzen darf, die besseren Chancen zu gewinnen hat, darf der jüngere Spieler beginnen. Nachdem alle Steine gesetzt wurden, wird abwechslungsweise von einem Punkt zum anderen gezogen.

Durch das Einschließen der außerhalb der Mitte gelegenen Steine des Gegners kann dieser gezwungen werden, seinen dritten Spielstein aus der Mitte zu ziehen.

Station IV: Spielanleitung Rundmühle; Gestaltungsvorschlag: Farbiger Karton, laminiert.



Station IV: Delta-Spiel und Rundmühle.

**Anhang B: Inhalt Marschgepäck (Auswahl)**



Station V: Puzzle Beneficiarier-Weihestein; Gestaltungsvorschlag: Foto auf Karton, laminiert.

<b>Römermuseum Osterburken</b>		Fundnummer:
Fundort: K üchenschrank		1
Objekt: Drei Keramikscherben, Schüssel, Steingut		Befundnummer:
Datierung: 21. Jh.		20-08
Datum: 11.11.2008.	Bearbeiter: Schäfer	

<b>Römermuseum Osterburken</b>		Fundnummer:
Fundort: K aufhaus		2
Objekt: Zwei Sicherheitsnadeln, Metall		Befundnummer:
Datierung: 21. Jh.		20-08
Datum: 11.11.2008.	Bearbeiter: Schäfer	

Station VI: Fundzettel für moderne Gegenstände; Gestaltungsvorschlag: Layout entsprechend der bei Ausgrabungen gebräuchlichen Fundzettel aus Papier.



Station VI: Moderne Gegenstände verpackt in Fundtüten mit Fundzetteln.

## MARSCHBEFEHL

(GEBRAUCHSANLEITUNG)

### SALVETE

DAS ROEMISCHE REICH VERDANKT SEINE MACHT UND SEINE GROESSE VOR ALLEM SEINEN TAPFEREN SOLDATEN.

NACHDEM IHR EUCH NUN ENTSCHLOSSEN HABT ALS HILFSSOLDATEN IN DEN DIENST DES ROEMISCHEN REICHS ZU TRETEN, MUESST IHR SECHS STATIONEN MIT VERSCHIEDENEN AUFGABEN DURCHLAUFEN. WENN ES EUCH GELINGT DIESE ERFOLGREICH ZU MEISTERN, HABT IHR EUCH AM ENDE EURER DIENSTZEIT DAS ROEMISCHE BUERGERECHT VERDIENST.

FUER JEDE STATION ENTHAELT EUER MARSCHGEPAECK EINEN BEUTEL, IN DEM EINE ODER MEHRERE AUFTRAEGE UND GEGBENENFALLS WEITERE MATERIALIEN EINGEPACKT SIND.

ENTSPRECHEND DER STATIONEN SIND DIE BEUTEL MIT DEN ROEMISCHEN ZIFFERN I BIS VI DURCHNUMMERT. FUEER DIE ERSTE STATION WIRD ALSO DER BEUTEL MIT DER ROEMISCHEN ZIFFER I BENOETIGT.

NACH BEENDIGUNG DES AUFTRAGS WIRD, DIES GILT FUEER ALLE STATIONEN, DER INHALT WIEDER IN DEN BEUTEL EINGERAEMT UND IM MARSCHGEPAECK VERSTAUT.

**ABMARSCH:** EUER ERSTER MARSCHBEFEHL LAUTET: NEHMT EUER MARSCHGEPAECK UND GEHT IN DEN AUSSTELLUNGSRAUM IM ERDGESCHOSS. DORT OEFFNET IHR DEN BEUTEL MIT DER ROEMISCHEN ZIFFER I, DER EURE ERSTE AUFGABE ENTHAELT.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION I

Ihr seht hier in dem Ausstellungsraum auf den herabhängenden Fahnen verschiedene Personen abgebildet, die im römischen Reich bestimmte Aufgaben erfüllten. Ihr sollt nun im ersten Auftrag herausfinden, welche Positionen, Berufe und Aufgaben die einzelnen Personen im Römischen Reich hatten.

Falls sich unter den Teilnehmern kleinere Kinder befinden, können auch Gruppen gebildet werden, so etwa Mutter und Tochter.

**AUFTRAG:** Jeder bzw. jede Gruppe zieht aus dem ersten Beutel eine Karte. Diese abgebildete Person ist auch in der Ausstellung so zu finden. Ihr informiert euch dort einzeln bzw. in den gebildeten Teams über die gezogene Person, indem ihr die zugehörigen Tafeltexte und Funde betrachtet.

Anschließend stellt ihr euch gegenseitig in einem kleinen Rollenspiel eure Ergebnisse an dem jeweiligen Standort der Figuren vor: „Ich bin... (ein Soldat).“ Dabei sollen auch Funde einbezogen werden.

Falls im Beutel Karten verblieben sind, werden die restlichen Figuren abschließend in der Gruppe gemeinsam betrachtet.

**ABMARSCH:** Als nächstes sollt ihr, um eine erfolgreiche Dienstzeit zu absolvieren, den Göttern einen Besuch abstatten. Dazu geht ihr über die im Ausstellungsraum befindliche Treppe einen Stock höher. Vor dem großen Wandbild versammelt ihr euch und öffnet den zweiten Beutel.

Gestaltungsvorschlag: Heute gebräuchliche Schrift (mit Umlauten) als Wachstafeln; Text in Holzrahmen montiert.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION II

Wie auf dem großen farbigen Wandbild zu sehen ist, verehrten die Römer viele Götter. An der Spitze des römischen Götterhimmels standen Jupiter, Juno und Minerva. Häufig wurden auch Götter anderer Völker übernommen. Für jeden Bereich des täglichen Lebens war eine spezielle Gottheit zuständig. Die Religion war zur Römerzeit allgegenwärtig.

Jeder Gott auf dem Wandbild hat seine persönlichen Attribute, an dem dieser zu erkennen ist. So verweisen Trauben auf den Gott des Weines, Bacchus.

**AUFTRAG 1:** Ordnet die im Beutel enthaltenen Namensschilder mittels der Merkmale den auf dem Wandbild abgebildeten Göttern zu. Damit es euch etwas leichter fällt, ist auf den Namenskarten auch die Zuständigkeit der Götter notiert.

Legt die Namen auf die entsprechende Stelle des verkleinerten Bildes, das sich in eurem Beutel befindet.

**AUFTRAG 2:** Die beiden Götter Victoria und Mars sind für euren Erfolg nützlich. Geht daher zu den steinernen Zeugnissen dieser Götter in diesem Raum und zeigt den Göttern eure Ehrerbietung.

**ABMARSCH:** Nachdem die Götter euch gnädig gestimmt sind, steht euch ein längerer Marsch in den Altbau bevor. Geht über das Treppenhaus ins Erdgeschoss von dort gelangt ihr in den Altbau. Am römischen Bad angekommen warten im Beutel III die nächsten Aufträge auf euch.

Gestaltungsvorschlag: Heute gebräuchliche Schrift (mit Umlauten) als Wachstafeln; Text in Holzrahmen montiert.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION III

Bei den Römern hatte die Körperpflege eine große Bedeutung. Ein wichtiger Ort dafür waren die Thermen, so werden die römischen Bäder genannt. Die Anlagen verfügten über ein aufeinander abgestimmtes Raumgefüge von Lau-, Warm- und Kaltbaderäumen sowie ein Badekonzept mit trockenen Heißluft- und feuchtwarmen Dampfschwitzbädern.

**AUFTRAG 1:** Findet anhand des konservierten Bades und der Tafeln heraus, wo die Warm- und Kaltwasserbereiche lagen und wie das Wasser und die Räume erwärmt wurden.

Der Besuch der Thermen beschränkte sich nicht auf die körperliche Reinigung, sondern beinhaltete alles, was der körperlichen und geistigen Erholung dienlich ist: Neben Spiel, Sport und Kultur auch leibliche Genüsse wie Essen und Trinken.

**AUFTRAG 2:** Versetzt euch in die Lage eines Römers, der einen erholsamen Badbesuch machen möchte. In eurem Beutel befinden sich hierzu einige Badeutensilien: Findet mittels der Tafeln heraus worum es sich bei den Gegenständen handelt und wozu sie im Bad verwendet wurden. Probiert die Gegenstände aus.

**ABMARSCH:** Nachdem ihr auch diese Aufgabe gemeistert habt, sei euch eine Marschpause gegönnt. Sucht euch einen ruhigen Platz und öffnet Beutel IV.

Gestaltungsvorschlag: Heute gebräuchliche Schrift (mit Umlauten) als Wachstafeln; Text in Holzrahmen montiert.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION IV

Nun habt ihr euch eine kleine Marsch- bzw. Spielpause verdient. Spiele waren im Römischen Reich sehr weit verbreitet und auch beim Militär beliebt. So vertrieben sich die Soldaten der Wachtürme ihre Zeit mit Spielen.

Im Gegensatz zu heute hatte das Spielen in der Antike eine wesentlich höhere Bedeutung. Gespielt wurde auf der Straße, in den Thermen, auf den Stufen öffentlicher Gebäude, in Tavernen und natürlich auch zu Hause.

Viele Spiele sind uns heute noch bekannt, wobei es uns erstaunt, dass diese schon zur römischen Zeit gespielt wurden. Andere Spiele und auch zahlreiche Spielregeln sind in Vergessenheit geraten. Bei der Rekonstruktion von Spielanleitungen helfen Funde von Spielmaterialien (Würfel, Spielsteine), Darstellungen von spielenden Personen und letztendlich die experimentelle Archäologie

Auch die Römischen Kinder kannten eine Vielzahl von Spielen, doch blieb Ihnen selten Zeit dafür: Während die Kinder der Reichen auch nach dem Unterricht viel Lernen mussten, arbeiteten die Kinder der ärmeren Schichten den ganzen Tag und nutzten die verbleibende Zeit oft zum Ausruhen.

**AUFTRAG:** Probiert die verschiedenen römischen Spiele gemeinsam aus.

**ABMARSCH:** Wenn ihr euch genügend ausgeruht habt, begeben euch zum Beneficiarier-Weihebezirk und öffnet den fünften Beutel mit dem nächsten Auftrag.

Gestaltungsvorschlag: Heute gebräuchliche Schrift (mit Umlauten) als Wachstafeln; Text in Holzrahmen montiert.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION V

Ihr kennt ja die Beneficiarii bereits von der ersten Station. Diese relativ kleinen Abteilungen in der römischen Armee waren direkt dem Legionskommandanten in Mainz unterstellt und blieben für ein halbes Jahr an einem Standort am Limes. Dort übernahmen sie Zoll- und Steuerkontrollen, sowie die Überwachung des Grenzverkehrs oder manchmal auch Spionagetätigkeiten. Da diese Aufgaben mit großen Gefahren verbunden waren, stifteten die Beneficiarii nach der erfolgreichen Beendigung ihres Dienstes einen Weihestein, den sie in einem Weihebezirk aufstellten.

**AUFTRAG:** In dem im Marschgepäck enthaltenen Fundkarton befinden sich drei Weihesteine, die allerdings im Laufe der Zeit in einzelne Stücke zerfallen sind. Ihr sollt wie Archäologen diese „Bruchstücke“ zusammen puzzeln und die drei Steine rekonstruieren. Ein Blick auf die ausgestellten Weihesteine dürfte hilfreich sein.

**ABMARSCH:** Nun macht ihr euch auf den Rückweg Richtung Kasse, biegt aber dann in den ersten Ausstellungsraum ab. Dort öffnet ihr den letzten Beutel.

Gestaltungsvorschlag: Heute gebräuchliche Schrift (mit Umlauten) als Wachstafeln; Text in Holzrahmen montiert.

## Anhang D: Forschungsaufträge

### STATION VI

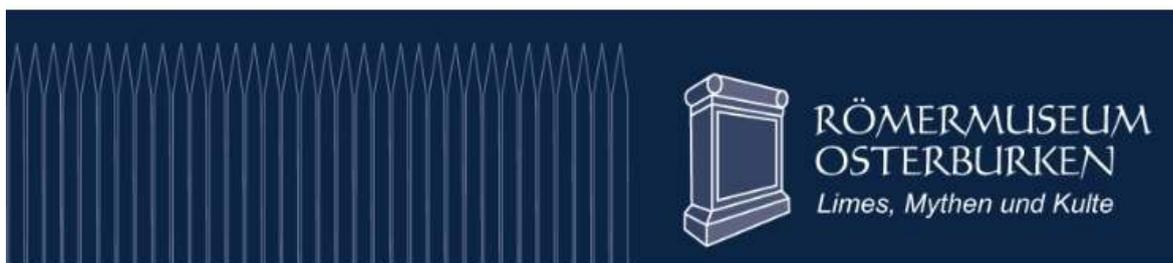
Bevor ihr euren Dienst beendet, sollt ihr noch einen Einblick in das Alltagsleben bekommen. In diesem Raum, der euch schon vertraut ist, sind viele alltägliche Gegenstände ausgestellt, die beim Arbeiten, Wohnen oder in der Freizeit verwendet wurden. Viele dieser Sachen sind heute noch gebräuchlich, manchmal nahezu in unveränderter Form und Aussehen.

**AUFTRAG:** In den vorliegenden Fundtüten sind heute übliche Gegenstände verpackt. Bei eurem letzten Auftrag sollt Ihr nun zu den modernen Gegenständen die römischen Gegenstücke finden. Beginnt mit Fundnummer 1 und macht euch im Team auf die Suche.

Wurde ein Gegenstand entdeckt, nehmt ihr den Fundkatalog zur Hand und sucht die entsprechende Fundbeschreibung, die einer vorliest.

**ABMARSCH:** Um nun euren Dienst zu beenden und das Römische Bürgerrecht zu erhalten, geht zur Kasse und tauscht eurer Gepäck gegen eure Entlassungsurkunde ein.

## Anhang E: Entlassungsurkunde



# MILITÄRDIPLOM

(Entlassungsurkunde)

Imperator Caesar, Sohn des vergöttlichten Traianus Parthicus, Enkel des vergöttlichten Nerva, Traianus Hadrianus Augustus, Inhaber der tribunizischen Gewalt, Imperator zum achtzehnten Male, dreimal Konsul, Vater des Vaterlandes, hat den unten aufgeführten Fußsoldaten, die in Osterburken gedient haben und in Obergermanien unter Claudius Quartinus 25 Dienstjahre geleistet haben und ehrenvoll entlassen wurden, das römische Bürgerrecht verliehen und zwar ihnen persönlich sowie ihren Kindern und deren Nachkommen. Ferner das Recht, eine nach römischem Recht gültige Ehe einzugehen mit denjenigen Frauen, die sie zu dem Zeitpunkt, als ihnen das Bürgerrecht verliehen wurde, hatten oder falls sie ledig waren, mit denjenigen Frauen, die sie später heiraten würden, jeweils aber nur für eine Ehe.

Am \_\_\_\_\_ (Datum) als Fauti Salvadori Konsul war (2008 n. Chr.).

Im Museum Osterburken dienten Auxiliarsoldaten namens:

---

---

---

---

---

---

*Stempel*