


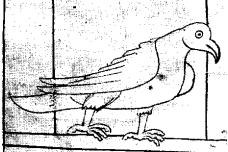













# Mönch und Ritter

<p style="text-align: center; font-size: 2em;">α</p>	<p>2 Durch welche Tugenden zeichnet sich ein Ritter aus?</p>	 <p style="text-align: center; font-size: 1.5em;">accipiter</p>	<p>3 Nenne Beispiele für den höfischen Roman!</p>	<p>4 Welche Aufgaben hat ein Ritter?</p>
<p>15 Erläutere Walthers Reichston!</p>		<p>16 Was ist die Frauenstrophe?</p>		 <p style="text-align: center; font-size: 1.5em;">columba</p>
	<p>24 Beschreibe die soziale Lage der Minnesänger!</p>		<p>17 Wann war die Zeit des hohen Minnesangs?</p>	<p>5 Nenne die Lebensregel der Zisterziensermönche!</p>
<p>14 Beschreibe die Kürnberger Strophe!</p>	<p>23 Erzähle in knappen Zügen die Parzivalsage!</p>	<p>25 Welches gemeinsame Ziel verfolgen Ritter und Mönch?</p>	<p>18 Inwiefern gehören die Mädchenlieder zur Form der Pastourelle?</p>	<p>6 Was ist ein Heldenlied?</p>
<p>13 Wer war der Stand der Ministerialen?</p>	<p>22 Was ist die Artusrunde?</p>			<p>7 Unterscheide die vita activa von der vita contemplativa!</p>
		 <p style="text-align: center; font-size: 3em;">Ω</p>	<p>19 Was sind Konversen?</p>	
<p>12 Nenne Beispiele für die Spruchdichtung!</p>	<p>21 Was suchte ein Ritter auf „aventure“?</p>	<p>20 Was versteht man unter einem Kloster?</p>		<p>8 Was ist ein Stundenbuch?</p>
<p>11 Erläutere den Begriff „minne“!</p>		<p>10 Unterscheide die hohe von der niederen Minne!</p>	<p>9 Was versteht man unter einem Tagelied?</p>	

**SPIELREGELN** (Partnerspiel, 2 Figuren, 1 Würfel, 24 Antwortkarten für die Felder 2 - 25 auf dem Lösungsblatt)

1. Wer die niedrigere Zahl würfelt, darf beginnen.
2. Wer auf ein schon besetztes Feld kommt, muss zurück auf 'Alpha', um sich in 'zuht' und Demut zu üben!
3. Wer eine Frage nicht beantworten kann, muss auf das letzte Bildfeld zurück und eine Runde aussetzen, um über die Bedeutung des Bildes nachzudenken.
4. Omega ist nur durch genaues Würfeln zu erreichen. Wer zu hoch würfelt, muss zurück auf 'Alpha' und das Spiel von vorne beginnen.
5. Wer 'Omega' erreicht hat, muss den noch folgenden Zug seines Mitspielers abwarten und dessen neue Frage beantworten. Ist er dazu nicht in der Lage, hat auch der Mitspieler das Seelenheil erlangt und darf nach Omega vorrücken. Kann er die Frage allerdings richtig beantworten, ist er der alleinige Sieger.