

D 4

Station 4: Stadttore und Türme

Wenn man heute in eine Stadt fährt oder hineingeht, erkennt man am Ortschild, dass man die Stadtgrenze überschritten hat. Im Mittelalter dagegen musste man das Stadttor passieren. Hier fand die Zutrittskontrolle statt. Arme, Bettler, Kranke, Unfreie und alte Menschen, die nicht dem Stadtrechtbereich angehörten, konnten abgewiesen werden.

Mit Einbruch der **Dunkelheit** wurden die **Stadttore geschlossen**. Fremde, die zu spät kamen, mussten im Freien oder in zwielichtigen Herbergen außerhalb der Mauern übernachten.

Bei einem **Angriff** waren die Stadttore empfindliche Stellen. Deshalb mussten sie besonders stark **gesichert** werden, durch **Wächter** und durch ihre dicken **Mauern**, **Falltore** oder **Zugbrücken**. Das kann man in Schwäbisch Gmünd besonders gut am Rinderbacher Tor und am Schmiedtor erkennen.



B 8: Rinderbacher Tor © Museum im Prediger Schwäbisch Gmünd



B2: Gmünd um 1572 © Museum im Prediger Schwäbisch Gmünd

Die **äußere** Stadtmauer von Schwäbisch Gmünd besaß im Mittelalter insgesamt **23 Türme** und **Halbtürme**. Der Mauerring wurde im 19. Jh. abgebrochen.

Heute stehen noch **6 Türme**, so z.B.

der **Fünfknopfturm** – der als **Wehrturm** im 12./13. Jh. erbaut wurde. Bis 1918 war er noch mit **Brandwächtern** besetzt.

Der **Turmwächter** hatte die

Aufgabe, **Alarm** zu schlagen, sobald sich von außerhalb **Feinde näherten** oder innerhalb der Stadt irgendwo **Feuer** ausbrach. Da die Häuser früher meist aus **Holz** und **Stroh** bestanden, konnte sich eine **Feuersbrunst** in **Windeseile** ausbreiten und die **Stadt vernichten**.

Schüleraktivitäten:

Wer in die Stadt hinein durfte, entschieden die Torwächter. Allerdings mussten sie sich dabei genau an die **Dienstanweisung** für die **Torwächter (AB 4a)** halten, die der Stadtrat verfügt hatte.

Bei dem folgenden **Entscheidungsspiel** schlüpfen die Schüler in die Rolle der Torwächter und überlegen bei jeder Person (vgl. Rollenkarten), ob diese in die Stadt eingelassen werden darf oder besser nicht. Dazu erhalten alle Schüler eine grüne und eine rote Karte, mit denen sie ihre Entscheidung visualisieren.

Die **Torwächter** stellen nun die Personen von den Rollenkarten (**AB 4B**) vor und jeder Schüler hält das seiner Meinung nach passende Farbkärtchen hoch. Wenn sich die Schüler nicht einig sind, müssen sie ihre Entscheidung begründen (am besten mit Hilfe der Dienstanweisung.)



B 9: Fünfknopfturm © Wilhelm Lienert