



Karolinger

2



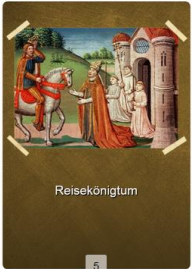
Merowinger

1



Grundherrschaft

6



Reisekönigtum

5



Reichsidee

4



Karl der Große

3

## Grundbegriffe des Lehrplans spielerisch erlernen – ein Kartenspiel

Hier geht's zum [Kartenspiel](#).

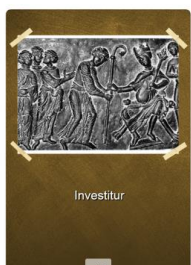
### Regeln

1. Gespielt wird zu dritt. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Alternativ erhält bei 4 Spielern jeder 4 Karten.
2. Der älteste Spieler fängt an, anhand der Begriffe auf seinen Karten zu erzählen. Er erzählt solange, bis er unterbrochen wird (siehe Punkte 6 und 7).
3. Ziel ist es, als erster keine Karten mehr auf der Hand zu haben.
4. Jeder Begriff auf einer Karte muss in mindestens einem Satz erklärt werden, dann darf der Spieler die Karte in der Mitte ablegen. Es reicht nicht, den Begriff nebenbei zu erwähnen.
5. Zwischen den Begriffen der Karten müssen historische Zusammenhänge hergestellt und erzählt werden. Es reicht nicht zusammenhanglos zu jeder Karte einen Satz zu sagen.
6. Der Erzähler kann unterbrochen werden, wenn er einen Begriff erwähnt, den ein Mitspieler als Handkarte hält. Dann setzt dieser die Erzählung fort.
7. Der Erzähler kann auch unterbrochen werden, wenn er stockt (mehr als 10 Sekunden nicht erzählt), Begriffe falsch erklärt, Zusammenhänge nicht korrekt oder einfach Blödsinn erzählt.
8. Ist die Unterbrechung nicht eindeutig, wird in der Spielerrunde abgestimmt, ob die Unterbrechung gerechtfertigt war.
  - a) War sie gerechtfertigt, muss der unterbrochene Erzähler eine Karte nachziehen und sein linker Sitznachbar führt die Geschichte fort.
  - b) War sie nicht gerechtfertigt, muss derjenige, der die Geschichte unterbrochen hat, zwei Karten nachziehen. Der Erzähler darf dann seine Geschichte fortsetzen.



Reichskirche

12



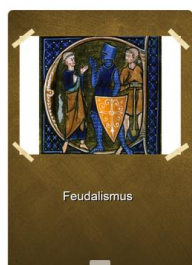
Investitur

11



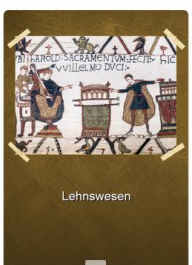
Heiliges  
Römisches  
Reich

10



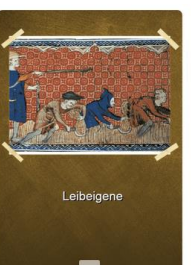
Feudalismus

9



Lehnswesen

8



Leibeigene

7