



**Wikingermuseum
Haithabu**
Landesmuseen SH

Entdeckerbogen I

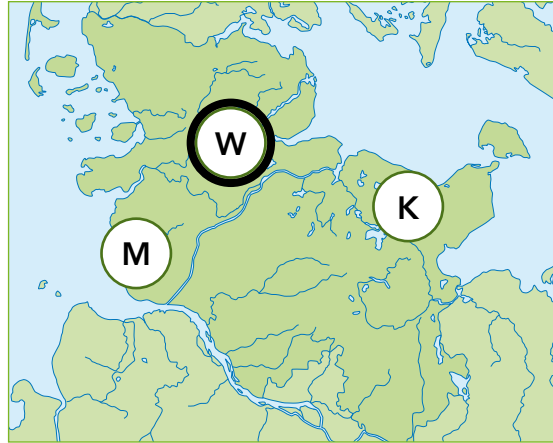
Entdeckungen
im Museum

**Welterbe
Haithabu-Danewerk**

**Raum 1 – »AUF DEM WEG NACH HAITHABU«
Lösungsbogen**

Wo liegt Haithabu?

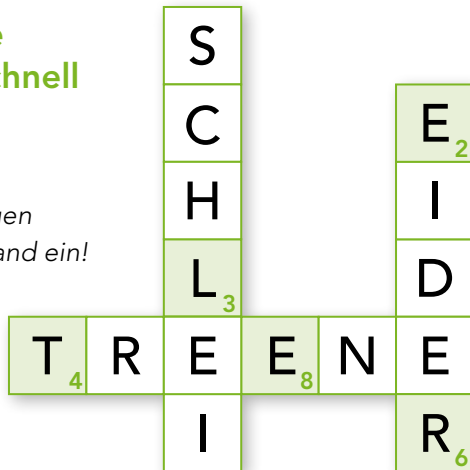
Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 1 ein!



W
1

Welche Wasserwege mussten die Händler nutzen, um die Waren schnell und sicher von der Ostsee zur Nordsee zu bringen?

Löst das Kreuzworträtsel und tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in die Felder am Seitenrand ein!



E
2

L
3

T
4

Haithabu und Danewerk sind Welterbe!



Organisation der Vereinten Nationen für Bildung, Wissenschaft und Kultur



Archäologischer Grenzkomplex Haithabu und Danewerk Welterbe seit 2018

Das ist das Logo der UNESCO. Die UNESCO führt eine Liste mit den Welterbestätten. Das sind Gebäude und Orte, aber auch Naturstätten, die einzigartig und für die gesamte Menschheit von Bedeutung sind. Sie müssen besonders geschützt und erhalten werden.

Haithabu gehört zusammen mit gut 1100 weiteren Orten auf der Welt seit 2018 zu den Welterbestätten der UNESCO.

Warum?

Zwei Antworten sind richtig. Tragt die Lösungsbuchstaben in die Felder 5 und 7 ein.

Weil Haithabu...

... eine berühmte Ritterburg war.

K

... eine der wichtigsten Forschungsstätten für die Wikingerzeit ist.

E

... ein besonders schöner Ort ist.

H

... einer der bedeutendsten Handelsplätze in Nordeuropa war.

B

... ein altes Piratennest ist.

D

E
5

R
6

B
7

E
8



**Wikingermuseum
Haithabu**
Landesmuseen SH

Entdeckerbogen I

Entdeckungen
im Museum

Welterbe
Haithabu-Danewerk

Raum 2 – »ALLTAG IN HAITHABU«

Lösungsbogen

Wie heißen die Handwerker, die solche Produkte herstellen?

Tragt die Lösungsbuchstaben 1–8 in die farbigen Felder rechts ein!

Produkt

Handwerker



Waffen- **S C H M I E D**₁



P E R₂ **L E**₃ **N** -macher



K A M M M A C₄ **H**₅ **E R**



G O L₇ **D S C H M I E**₈ **D**

D₁

R₂

E₃

C₄

H₅

S₆

L₇

E₈

R₉

Sucht die Vitrine mit dem Jungen und dem ausgestellten Spielzeug!

Hier sind Dinge zu sehen, mit denen die Wikingerkinder spielten. Unter anderem seht Ihr **eigenartige Knochen mit einem Loch in der Mitte!** Durch dieses Loch wurde vermutlich ein Band gezogen, und dann konnte man den Knochen kreisen lassen, wobei ein eigenartiges Geräusch entstand.

Wie heißt dieses Spielgerät?

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 9 ein!

Fadenschnurrer	R
Sauser	D
Schnarcher	C



**Wikingermuseum
Haithabu**
Landesmuseen SH

Entdeckerbogen I

Entdeckungen

im Museum

**Welterbe
Haithabu-Danewerk**

Raum 3 – »ZENTRUM DER MACHT« Lösungsbogen

Sucht diesen Runenstein und beantwortet folgende Fragen:

Tragt die Lösungswörter in das Kreuzworträtsel ein!



- a) Wie hieß der König, der diesen Stein setzen ließ?
- b) Wohin war sein Gefolgsmann Skarthi gefahren?
- c) Wo fand Skarthi den Tod?

c)

			H			
		a)	A			
		S	I			
		V				
b)	W	E	S	T	E	N
		N		H		
				A		
				B		
				U		

O 1
D I 2
N 3

Tragt die Lösungsbuchstaben in die Felder am Seitenrand ein!

Sucht das Modell mit dem Bootkammergrab auf! Wer wurde vermutlich dort bestattet?

Tragt den Lösungsbuchstaben in Feld 1 ein!

Ein Pferdedieb mit seinen Kumpanen und seiner Beute	A
Ein König mit seinem Mundschenk und seinem Marschall (Steigbügelhalter)	⊙
Ein Kapitän mit seinem Steuermann und dem Schiffskoch	P

F R 4

In den Vitrinen könnt Ihr mehrere dieser Amulette (Kettenanhänger) entdecken.

Zu welchem heidnischen Gott gehört dieses Symbol?

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 2 ein!



Odin	MU
Thor	⊙
Thyr	OR

E 5
I 6

Was soll es darstellen?

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 4 ein!

Axt	IA
Hammer	⊙
Anker	SO

A 7



**Wikingermuseum
Haithabu**
Landesmuseen SH

Entdeckerbogen I

Entdeckungen
im Museum

**Welterbe
Haithabu-Danewerk**

Raum 4 – »HANDEL, TRANSPORT UND FERNKONTAKTE« Lösungsbogen

Aus fast allen Teilen der damals bekannten Welt gelangten Waren nach Haithabu. Auf der Außenseite des großen gläsernen Würfels könnt Ihr erkennen, aus welchen Regionen und Himmelsrichtungen die Handelsgüter stammten!

Aus welchen Regionen kamen diese Handelsgüter?

Schaut auf die Karte und ordnet die Buchstaben in den Kreisen dem Handelsgut zu!



eiserne Ösenbarren
Lösungsbuchstabe Feld 1

S

Schwerter
Lösungsbuchstabe Feld 2

K

Glasmosaiksteine
Lösungsbuchstabe Feld 3

L

Halskette aus rotem Karneol und farblosem Bergkristall
Lösungsbuchstabe Feld 4

A

Es gab verschiedene Möglichkeiten, die Waren zu bezahlen.

Womit konnte man nicht bezahlen?

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in Feld 5 ein!

Münzen

S

Kreditkarten

V

Hacksilber

E

Was braucht der Kaufmann beim Bezahlen mit Hacksilber?

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 6 ein!

Balkenwaage

EN

Taschenrechner

ZU

Schere

OP

S
1

K
2

L
3

A
4

V
5

E N
6



**Wikingermuseum
Haithabu**
Landesmuseen SH

Entdeckerbogen I

Entdeckungen
im Museum

Welterbe
Haithabu-Danewerk

Raum 5 – »DER HAFEN VON HAITHABU«

Lösungsbogen

Geht zuerst links auf die Landebrücke. Diese Brücken dienten nicht nur zum Anlegen der Schiffe, sondern sie waren zugleich der Marktplatz von Haithabu.

Welche dieser drei Szenen könnt Ihr nicht beobachten?

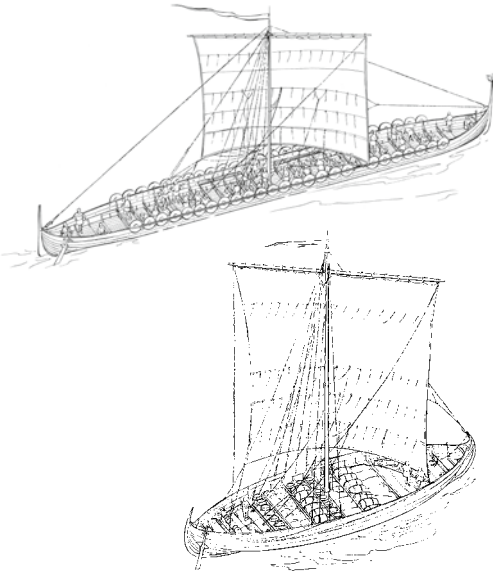
Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 1 ein!

Ein Sklave wird verkauft	M
Ein Fisch wird ausgenommen	B
Kinder beim Angeln	D

D₁

Welche drei Schiffstypen könnt Ihr hier entdecken?

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in die Felder am Seitenrand ein!



K R₂ I E G S -schiff

R₂

A₃

H A₃ N D E L S -

C₄

S C₄ H₅ I F F

H₅

Der dritte gesuchte Schiffstyp liegt neben dem großen Schiffswrack!

E₆ I N₇ B A U M

E₆

Wie lang ist das große Schiff?

Wie viele Schritte braucht Ihr vom unteren Ende des Schiffes (wo das große Fenster ist) bis zum Drachenkopf-Steven?

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 8 ein!

Ca. 55 Schritte	MO
Ca. 30 Schritte	BO
Ca. 12 Schritte	WE

N₇

B O₈

Wo wurde diese Gewandnadel gefunden?

Findet Ihr sie?

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 9 ein!



In einem Haus	MO
Im Hafenbecken	OT
In einem Grab	HU

O T₉