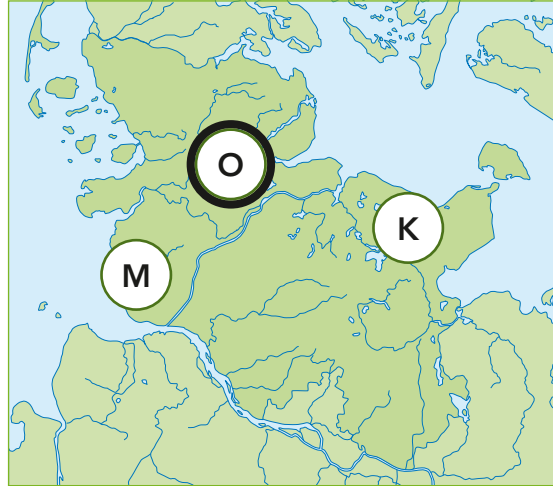




**Raum 1 – »AUF DEM WEG NACH HAITHABU«**  
**Lösungsbogen**

**Wo liegt Haithabu?**

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 1 ein!



O  
1

C  
2

H  
3

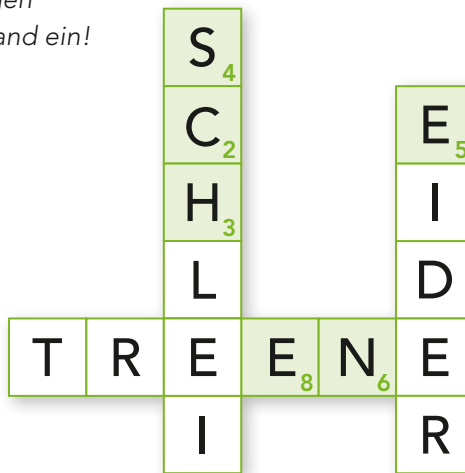
S  
4

E  
5

N  
6

**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!



W  
7

**Wie nennt man den Schutzwall des dänischen Königs?**

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 7 ein!

Limes	M
Danewerk	<b>W</b>
Wikingewall	D

E  
8

**Wie wurden die Waren zwischen Hollingstedt und Haithabu transportiert?**

Tragt den richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 9 ein!

Per Schiff. Die Schiffe wurden auf Baumstämmen über Land »gezogen«.	B
Die Waren wurden vermutlich mit Ochsenkarren transportiert.	<b>G</b>
Die Waren wurden in Fässern über Land gerollt.	D

G  
9



**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**<sub>1</sub>



**P E R**<sub>2</sub> **L E**<sub>3</sub> **N** -macher



**K A M M M A C**<sub>4</sub> **H**<sub>5</sub> **E R**



**G O L**<sub>7</sub> **D S C H M I E**<sub>8</sub> **D**

**D**<sub>1</sub>

**R**<sub>2</sub>

**E**<sub>3</sub>

**C**<sub>4</sub>

**H**<sub>5</sub>

**S**<sub>6</sub>

**L**<sub>7</sub>

**E**<sub>8</sub>

**R**<sub>9</sub>

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	<b>R</b>
Sauser	<b>D</b>
Schnarcher	<b>C</b>



**Raum 3 – »ZENTRUM DER MACHT«**

**Lösungsbogen**

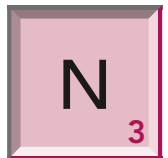
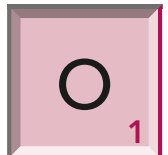
Sucht diesen Runenstein und beantwortet folgende Fragen:

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?

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



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	<b>A</b>
Ein König mit seinem Mundschenk und seinem Marschall (Steigbügelhalter)	<b>⊙</b>
Ein Kapitän mit seinem Steuermann und dem Schiffskoch	<b>P</b>



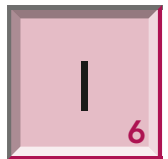
In den Vitrinen könnt Ihr mehrere dieser Amulette (Kettenanhänger) entdecken.

**Zu welchem heidnischen Gott gehört dieses Symbol?**

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 2 ein!



Odin	<b>MU</b>
Thor	<b>⊙</b>
Thyr	<b>OR</b>



**Was soll es darstellen?**

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in das Feld 4 ein!

Axt	<b>IA</b>
Hammer	<b>⊙</b>
Anker	<b>SO</b>





**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 <i>Lösungsbuchstabe Feld 1</i>	S
Schwerter <i>Lösungsbuchstabe Feld 2</i>	K
Glasmosaiksteine <i>Lösungsbuchstabe Feld 3</i>	L
Halskette aus rotem Karneol und farblosem Bergkristall <i>Lösungsbuchstabe Feld 4</i>	A

S<sub>1</sub>

K<sub>2</sub>

L<sub>3</sub>

A<sub>4</sub>

V<sub>5</sub>

E N<sub>6</sub>

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



**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

D<sub>1</sub>

**Welche drei Schiffstypen könnt Ihr hier entdecken?**

Tragt die richtigen Lösungsbuchstaben in die Felder am Seitenrand ein!

R<sub>2</sub>

A<sub>3</sub>

C<sub>4</sub>

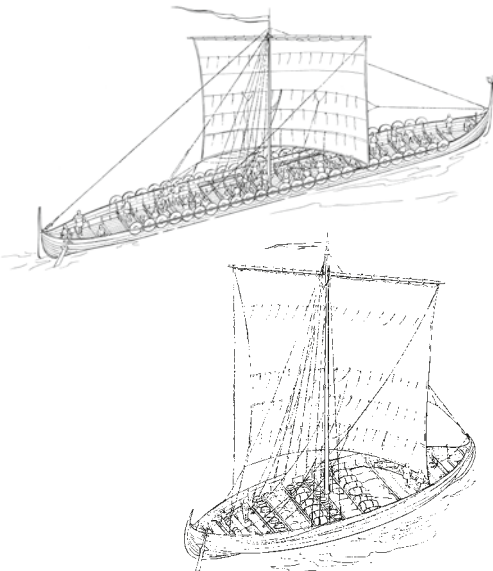
H<sub>5</sub>

E<sub>6</sub>

N<sub>7</sub>

B O<sub>8</sub>

O T<sub>9</sub>



K R<sub>2</sub> I E G S -schiff

H A<sub>3</sub> N D E L S -

S C<sub>4</sub> H<sub>5</sub> I F F

Der dritte gesuchte Schiffstyp liegt neben dem großen Schiffswrack!

E<sub>6</sub> I N<sub>7</sub> B A U M

**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

**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