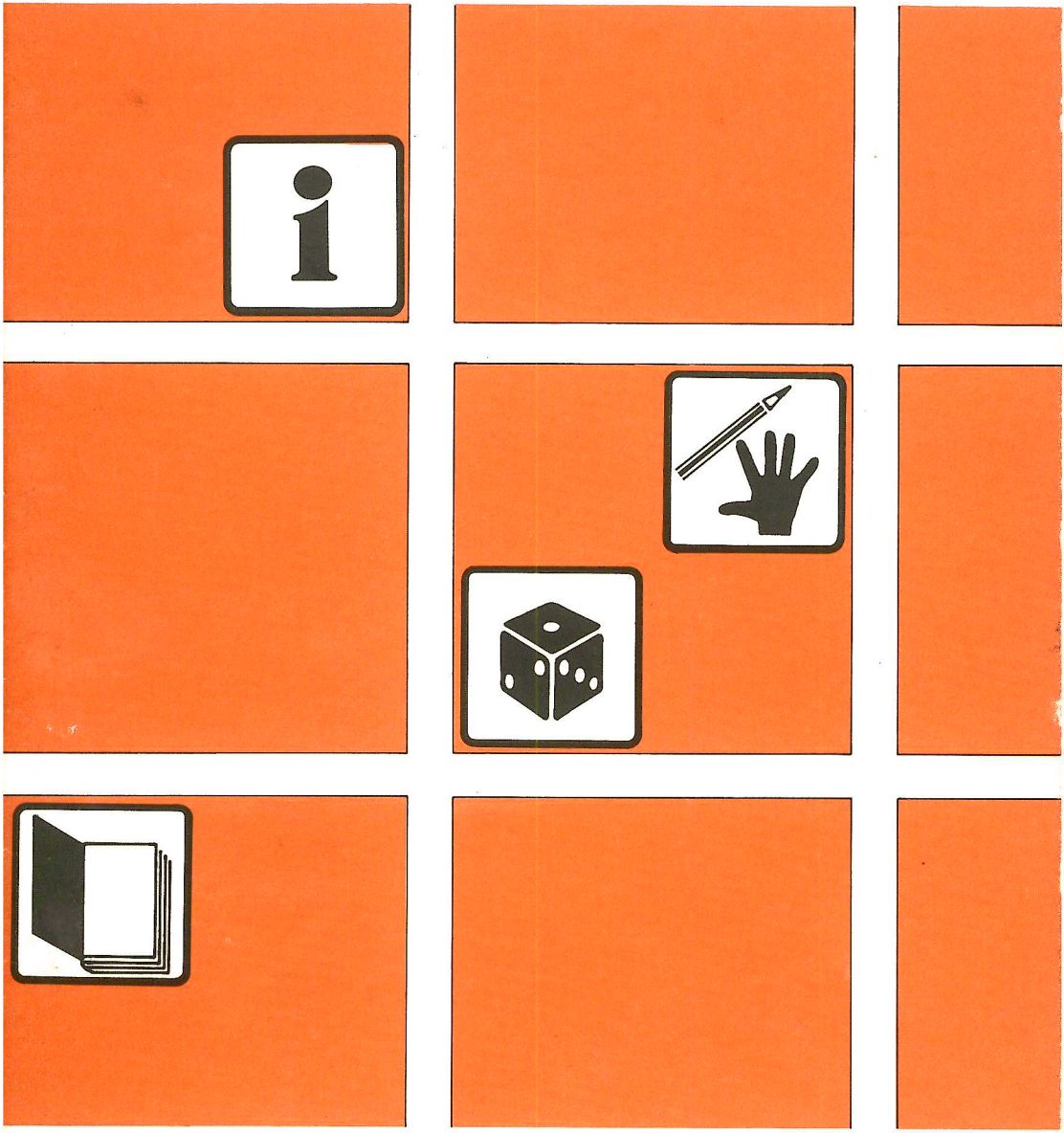
# Römer in Xanten



LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND
Archäologischer Park / Regionalmuseum Xanten
Schülerheft 2

# IMPRESSUM

Schutzgebühr 1,— DM

© LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND
APX / RMX 1991
Kopieren für Unterrichtszwecke erlaubt.

Konzeption und Text: Anita Rieche/Marianne Hilke
Gestaltung: Norbert Radtke
Zeichnungen: Horst Stelter

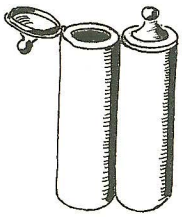
# EINLEITUNG

Mit dem Schülerheft 2 erscheint die Fortsetzung: wieder sind eine Reihe von Texten zum Lesen und Anleitungen zum Basteln oder Spielen enthalten. Ein Teil der Vorschläge hat sich aus der täglichen Arbeit mit den Gruppen ergeben. Vor allem die praktischen Kurse, die die Museumspädagogin mit zahlreichen Schülergruppen erprobt hat, haben hier ihren Platz gefunden. Entwickelt wurden sie in der Arbeit mit Schülern, die aufgrund von Behinderungen oder dadurch, daß Deutsch nicht ihre Muttersprache ist, mit Führungen oder Büchern weniger anfangen können als mit Ton und Steinen, Papier, Schere und Klebstoff. Die Rückmeldungen und Nachfragen haben ergeben, daß eigentlich alle Schüler gern (lieber?) selbst etwas tun als nur zuzuhören.
Einige der Anregungen sind auf einem anderen Wege in dieses Heft gelangt: beim alljährlichen Römerfest im APX stellen Schulklassen ihre Projekte vor. Diese Aktionen geben wir hier weiter, damit auch andere Schüler etwas davon haben. Das soll auch in Zukunft so sein: wer im Unterricht ein 'Römerprojekt' erarbeitet, das auch für andere Schüler interessant sein könnte, meldet es am besten zum Römerfest an (Anruf genügt!). Im nächsten Schülerheft können dann vielleicht neue Schulprojekte zum Nachmachen vorgestellt werden.
Das Basteln des Würfelturms oder das Münzengießen kann gut im Unterricht oder zu Hause stattfinden. Entwickelt sind die Programme jedoch ursprünglich für den APX und das RMX. Natürlich können die Aktionen auch hier 'gebucht' werden (Kontakt zur Museumspädagogin? siehe letzte Seite).
In Zusammenhang mit Geschichts- oder Sachkundeunterricht in Xanten lassen sich die Bastelaktionen gut einbauen. Daß für den Lateinunterricht bei einem Besuch in Xanten etwas herauskommen kann, denkt sich wohl jeder. Neuerdings aber gibt es hier auch Programme für den Mathematikunterricht. Neugierig?

# TABULAE CERATAE

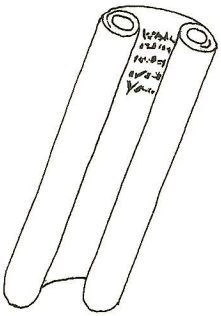
Seit vielen Jahren kommen Schüler des Dietrich-Bonhoeffer-Gymnasiums in Ratingen zum Römerfest in den Archäologischen Park Xanten. Mit ihrem Lehrer Dr. Uwe Fröhlich stellen sie Schreibtäfelchen her, wie sie die Römer benutzten.

**Briefe**



Mit Tinte und Papier (Papyrus) wurden literarische Werke geschrieben. Briefe, kurze Mitteilungen und geschäftliche Vereinbarungen schrieben die Römer auf Wachstäfelchen. Das waren handliche hölzerne Brettchen, die auf beiden Seiten bis auf einen schmalen Rand eingetieft waren. In die flache Vertiefung wurde eine Schicht Wachs gegossen. Mit einem Stift aus Metall oder Knochen ritzte man die Schrift in das Wachs.

Tabula rasa - glatte Tafel - wurde gemacht, indem man mit der flachen Seite des Griffels das Wachs wieder glättete. Danach konnte die Tafel neu beschriftet werden. Mehrere Tafeln konnten wie ein Ringbuch zusammengebunden werden. Mit einem Bindfaden oder Lederband umwickelt, war das Buchpäckchen verschlossen. Die Enden der Schnur wurden durch eine kleine Metalldose gezogen, in die man Wachs goß und mit dem Fingerring siegelte: so konnte kein Unbefugter den Brief lesen.



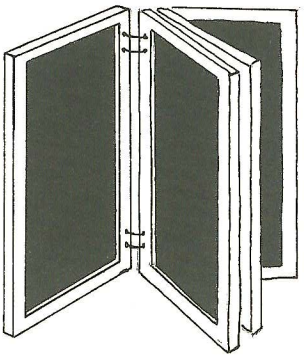
Herr Fröhlich und seine Schüler stellen die Tafeln her, indem sie auf Holzbrettchen schmale Randleisten aufleimen, bevor sie das Wachs eingießen. Die Stifte fertigen sie aus großen Nägeln, deren Kopf flachgeschmiedet ist. So ähnelt das Schreibgerät den römischen stili. (Das Wort stilus erhielt später die Bedeutung "Schreibübung" und schließlich "Stil")

**Tintenfaß**
**Rohrfeder**
**Papier**

# WACHSTÄFELCHEN

In Pompeji wurde das Archiv des Bankiers Lucius Caecilius Iucundus gefunden: 150 Wachstäfelchen, die Abrechnungen über Geldgeschäfte enthielten. Das Wachs war zwar geschmolzen, aber die Buchstaben waren so kräftig eingeritzt gewesen, daß sie noch auf dem Holz lesbar sind. Da wäre es nicht gelungen, die Schrift "bis zum tiefsten Buchstaben zu löschen", was im Lateinischen ausdrückte, daß etwas völlig vernichtet wurde!

**Archiv**



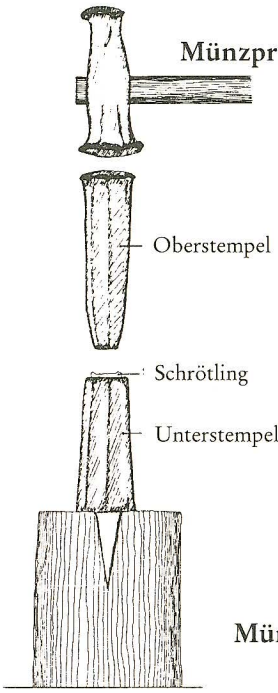
**Wachstäfelchen**
**Wachsglätter**
**Stilus**

# RÖMISCHE MÜNZEN

## Geld

"Geld regiert die Welt", so sagt man. Vor 2000 Jahren hätte man gesagt, "Rom regiert die Welt", denn fast der gesamte damals bekannte Teil der Erde war unter römischer Herrschaft.
Die Macht des Geldes war aber auch schon den Römern bekannt. Die Kaiser ließen Münzen mit ihrem Porträt herstellen, damit auch im entferntesten Winkel des Reiches die Menschen wußten, wem sie zu gehorchen hatten. Auch wichtige Siege des Heeres wurden der Welt auf den Münzen bekannt gemacht. Geld hatte also nicht nur einen Kaufwert, sondern man konnte ihm wie einer Zeitung Neuigkeiten entnehmen.

## Münzprägung




Natürlich entschied der Kaiser, welche Neuigkeiten das sein sollten. Er bestimmte das Münzbild. Außerdem regelte er den Wert, indem er wenig oder viel Geld prägen ließ. Die Münzen bestanden aus verschiedenen Metallen. Kupfer, Bronze, Silber und Gold waren die wichtigsten Materialien. Daraus wurden kleine runde Scheibchen geformt, die Schrötlinge. Sie mußten noch geprägt werden. Das geschah auf einem Holzblock, in dessen Mitte ein runder Metallkeil eingelassen wurde. Auf der flachen Oberseite trug dieser Keil das Negativ der einen Münzseite. Die Form der anderen Seite trug ein Metallstempel. Der Münzhersteller legte den Schrötling in die Mitte des Holzblocks und hielt dann den Stempel genau darüber. Durch einen kräftigen Hammerschlag auf den Stempel drückten sich dann auf beiden Seiten die Münzbilder ein.

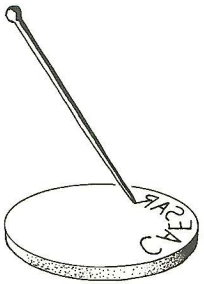
## Münzguß

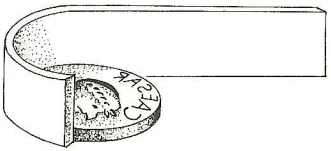
Die Archäologen haben verschiedentlich Münzförmchen aus Ton gefunden, in denen Münzen offensichtlich mit heißem flüssigen Metall gegossen wurden. Man weiß nicht in jedem Fall genau, ob das Falschmünzer gemacht haben oder ob man sich in abgelegenen Regionen bei Münzmangel mit dieser inoffiziellen Herstellungsweise behalf.

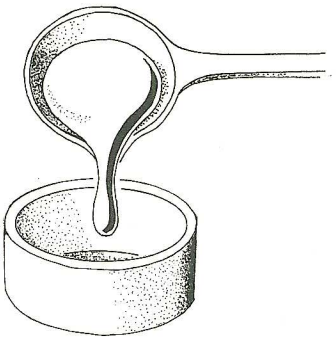
# RÖMISCHE MÜNZEN

Auf die gleiche Weise kann man Münzen aus Gießwachs herstellen. Dazu macht man zunächst eine Tonform, die man dann mit heißem Wachs ausgießt. Wenn das Wachs abgekühlt ist, kann man es von der Tonform lösen. Man muß nicht unbedingt Gießwachs aus dem Bastelgeschäft nehmen: Man kann dafür auch eingeschmolzene Kerzenreste verwenden. Allerdings haben die Münzen dann meistens eine unschöne Farbe, und sie kühlen auch nicht so schnell ab. Ganz wichtig ist, daß alles, was man in die Tonform einritzt, spiegelverkehrt sein muß. Das ist besonders bei Schrift zu beachten, sonst kann man die Münzbeschriftung nachher nur im Spiegel lesen. Am schönsten wirken verschiedene Muster, die man in den Ton eindrückt. Am besten probiert man mal verschiedene Sachen aus. Was nicht gefällt, kann man wieder einschmelzen.

**Wachsguß**





# EIN KLEINER HUND

**Ausgrabungen**

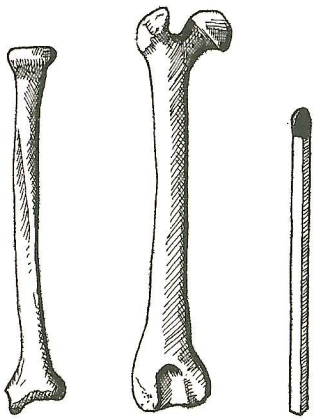
Bei archäologischen Ausgrabungen werden oft Knochen gefunden. Sie werden untersucht: stammen sie von Menschen, Kind, Frau oder Mann? Sind es Tierknochen? Gehören sie zu wild lebenden Tieren oder zu Haustieren? Die Bestimmung der Knochen kann zum Beispiel die Frage beantworten, welche Fleischsorten bei den Mahlzeiten auf den Tisch kamen.

**Schoßhündchen**

Als 1977 im Bereich der römischen Herberge im APX ausgegraben wurde, kamen zahlreiche Tierknochen zutage, die in Abfallgruben lagen. Sie wurden von Spezialisten untersucht. Zwei Knöchelchen erwiesen sich als Beinknochen eines Hundes. Und weil der Hund offenbar kleiner war als alle bisher bekannten Hunde aus der Römerzeit, hat Professor Boessneck aus München sie in einer Zeitschrift für Tierärzte beschrieben.

**Spielzeug ?**

An der höchsten Stelle des Rückens gemessen war der Hund nur 17 oder 18 cm hoch (Widerristhöhe). Damit war er kleiner als ein Yorkshire-Terrier (das sind die mit dem Schleifchen über der Stirn). Zwerghunde werden gezüchtet: auch in der römischen Zeit versuchte man, möglichst kleine, "niedliche" Hunde zu züchten. Als Schoßhündchen der Erwachsenen oder Spielgefährten der Kinder waren sie offenbar beliebt. Der Dichter Martial macht sich darüber lustig, wie ein Mann namens Publius seinen Hund verhätschelte (s.u.). Auf Reliefs sind Zwerghunde eher mit Frauen und Kindern dargestellt.



Wie der kleine Hund aussah, der in der Colonia Ulpia Traiana lebte, ist nicht bekannt. Ob er als Spielzeug eines Kindes Wägelchen ziehen mußte? Ob er als Schoßhund einer reichen Frau mit Süßigkeiten vollgestopft wurde? Ob er sehr teuer gewesen war, weil mit ihm doch eine besonders kleine Züchtung "gelungen" war? Ein Tierschutzgesetz gab es in römischer Zeit nicht. Cicero schreibt: "Um der

# DAS SCHOSSHÜNDCHEN

Schönheit der Welt aber auch Dauer und Bestand zu verleihen, hat die göttliche Vorsehung große Sorge dafür walten lassen, daß die einzelnen Gattungen der Tiere, Bäume und all der anderen Gewächse immer erhalten bleiben. ... Zur Erhaltung und Pflege einiger Tier- und Pflanzengattungen trägt auch die Geschicklichkeit und Umsicht der Menschen bei. Denn es gibt viele Tiere und Pflanzen, die ohne die Fürsorge der Menschen gar nicht gedeihen können."

(Cicero, de natura deorum II 127.130)

"Issa ist schelmischer als der Spatz Catulls,
Issa ist reiner als der Kuß einer Taube,
Issa ist neckischer als alle Mädchen,
Issa ist teurer als indische Juwelen,
Issa ist des Publius Schoßhündchen.
Wenn sie winselt, glaubst du sie sprechen zu hören;
sie spürt Trauer wie auch Freude.
An seinen Hals gekuschelt, ruht sie und schläft ein,
ohne daß man ihren Atem hört;
und wenn sie ein leibliches Bedürfnis überfällt,
beschmutzt nie auch nur ein Tropfen die Decke,
sondern mit schmeichelndem Pfötchen kratzt sie,
läßt sich vom Polster heben und bittet um Erleichterung.
So schamhaft ist das keusche Hündchen,
daß sie die Liebe nicht kennt; und wir finden kein Männchen, das ein so zartes Weibchen verdienen würde.
Damit ihre letzte Stunde sie dereinst nicht ganz hinwegrafft, stellt Publius sie auf einem Tafelbild dar,
auf dem du Issa in solcher Ähnlichkeit sehen kannst,
daß sie sich nicht einmal selbst so ähnlich sieht.
Du solltest einmal Issa mit dem Bild vergleichen:
entweder wirst du beide für echt halten
oder umgekehrt beide für gemalt!"

(Martial, Epigramme I 109)

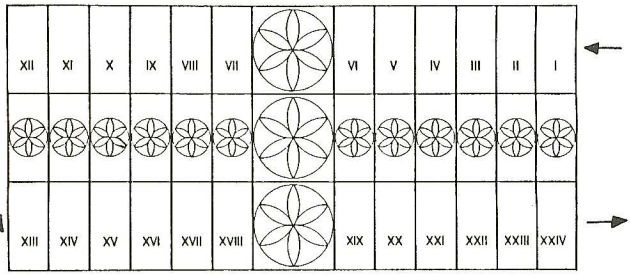
# WÜRFELTURM

**Spiele**

Im Spielehaus des Archäologischen Parks gibt es Gelegenheit, römische Spiele kennenzulernen. Die Römer kannten eine Menge verschiedener Spiele: Gruppenspiele, Spiele für Einzelne, Geschicklichkeitsspiele, Denkspiele, Glücksspiele usw. Für eine ganze Reihe von Spielen brauchte man Würfel. Sie waren aus Knochen geschnitzt oder aus Metall gegossen.
Ein begeisterter Anhänger der Würfelspiele war Kaiser Augustus. Von ihm wird berichtet, daß er Unmengen von Geld dabei verlor, weil er seinen Gegnern den Einsatz zu schenken pflegte. Wahrscheinlich hat er sich auch schon bei dem Spiel "XII Scriptorum" amüsiert. Es ist ähnlich unserem heutigen Backgammon oder Tric-Trac.

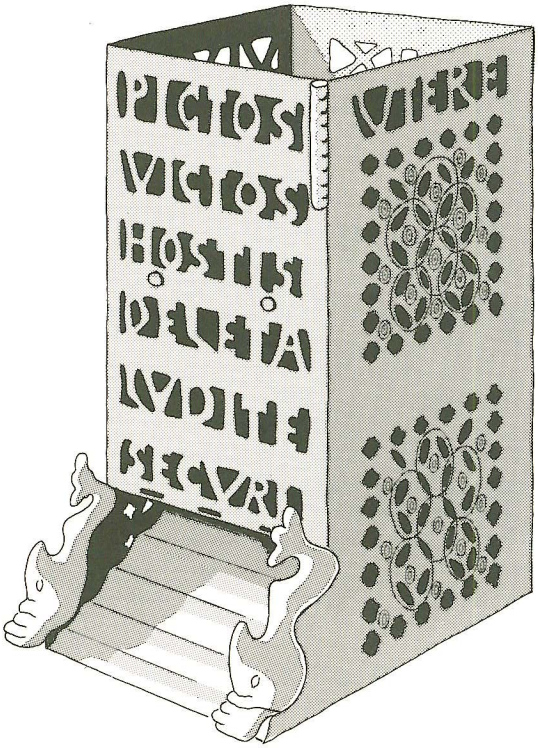
**Regel**

Jeder Spieler hat zwölf Spielsteine. Man würfelt mit zwei Würfeln. Entweder geht man mit zwei Spielsteinen, dann gilt je eine Würfelzahl für einen Stein. Man kann auch die Zahlen zusammenzählen und dann mit einem Stein ziehen. Beide Spieler ziehen von Feld I bis XXIV. Man kann wie bei "Mensch-ärgere-dich-nicht" gegnerische Steine hinauswerfen, aber nur wenn sie einzeln stehen. Sobald zwei oder mehr Steine ein Feld besetzen, ist dies für den anderen gesperrt und kann nur mit einer größeren Würfelzahl übersprungen werden. Bei Pasch darf noch einmal gewürfelt werden. Über das Ziel hinausreichende Würfelpunkte verfallen. Wer als erster alle Steine über das Feld XXIV hinausgebracht hat, gewinnt das Spiel.

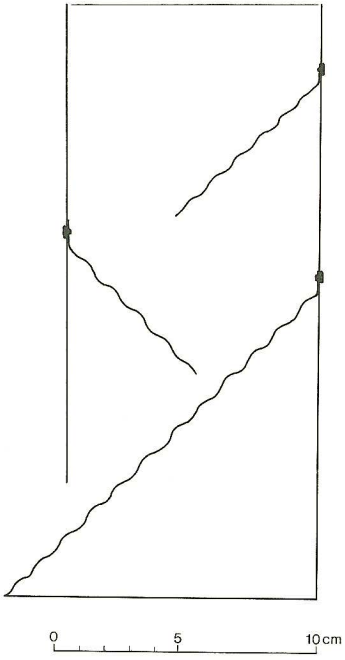


# WÜRFELTURM

Würfel lassen sich, wenn man geübt ist, mit der Hand beeinflussen. Um solche Betrügereien von Beginn an zu verhindern, gab es bei den Römern eine Erfindung, die wir hier Würfelturm nennen. Diese Würfeltürme bestanden aus Holz oder Metall. Sie waren manchmal wie ein Turm ausgestaltet, durch dessen Inneres der Würfel ungestört fallen konnte. Solche Türme lassen sich ganz einfach auch aus Pappe herstellen. Auf den nächsten Seiten ist ein Schnittmuster abgedruckt, welches nur noch etwas vergrößert werden muß. Das Original, welches als Vorlage gedient hat, war 16 cm hoch. Die Löcher müssen ausgestanzt werden. Dann fügt man das ganze mit Musterklammern zusammen. Die Zahlen geben dabei die Reihenfolge an.



**Würfelturm**



# WÜRFELTURM

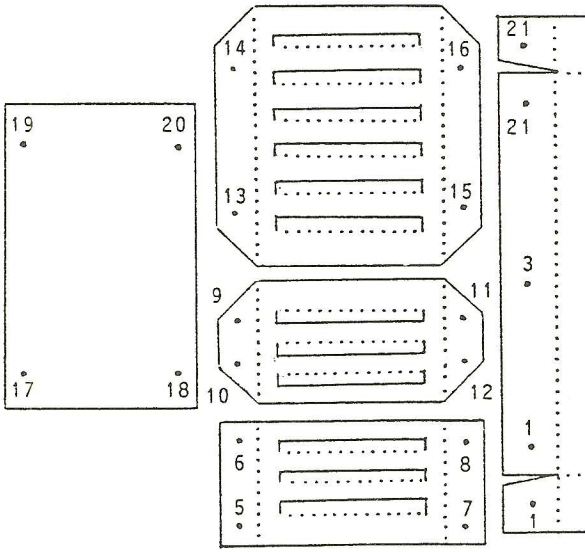
**Bastelanleitung**

1) Schnittmuster auf das Vierfache vergrößern.
2) Alle Teile entlang der durchgezogenen Linie ausschneiden.
3) Bei den Treppenteilen im Innern die durchgezogene Linie mit einem Bastelmesser einschneiden (Unterlage!) und dann entlang der gestrichelten Linie nach oben knicken.
4) Bei den Punkten mit einer Lochzange oder einem Dosenlocher 0,5 cm große Löcher machen.

**Schnittmuster**

Vorderteil

Treppenteile



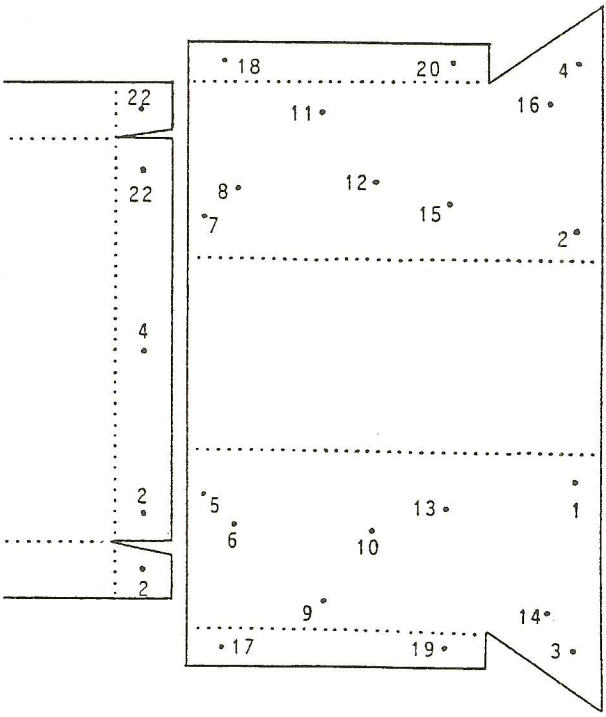
# WÜRFELTURM

5) Gleiche Zahlen aneinanderlegen und mit einer Musterklammer zusammenhalten. (Du kannst Deinen Würfelturm auch kleben, aber dann läßt er sich nicht mehr zerlegen.)

Der fertige Würfelturm aus Karton hat die gleiche Größe wie das römische Original aus Bronze, welches in der Nähe von Düren gefunden wurde.

Unterteil

Seiten und Rückseite



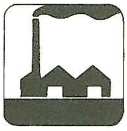
# IDEALE STADT

Im letzten Schülerheft habt Ihr den Grundrißplan der Colonia Ulpia Traiana kennengelernt. Dabei habt Ihr auch etwas über einige typische Gebäude der römischen Stadt erfahren (z. B. Tempel, Amphitheater, Thermen usw.).
Kennt Ihr den Plan Eurer eigenen Heimatstadt? Wißt Ihr, welche wichtigen Einrichtungen sie hat?

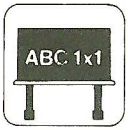
Im Rathaus zum Beispiel könnt Ihr sicher etwas darüber erfahren.

Rathaus

Polizei


Fabrik

Werkstatt



Schule

Geschäft

Wohnhäuser (groß)

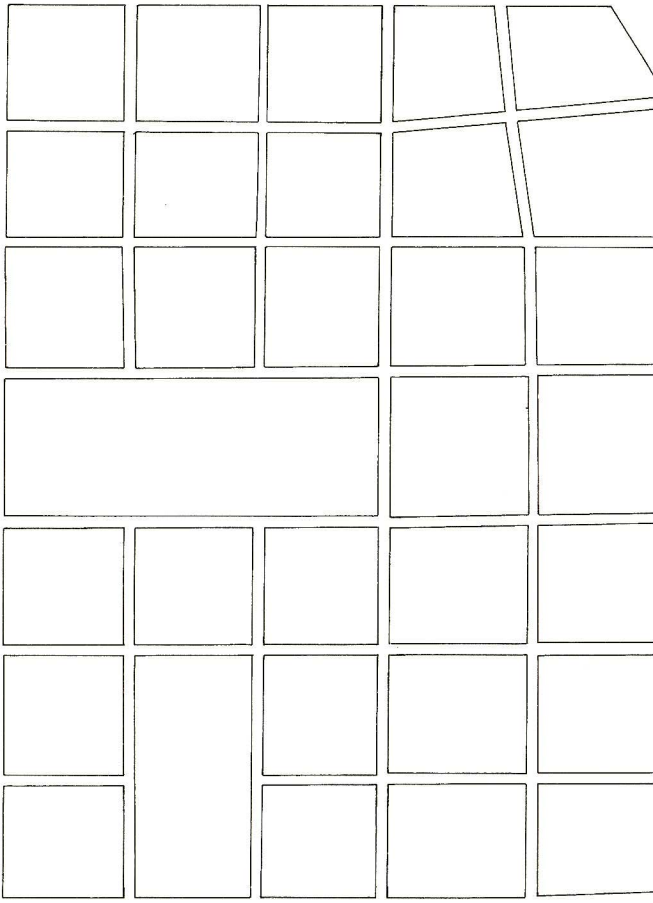
Markt

Schwimmbad

Kino

Wohnhäuser (klein)

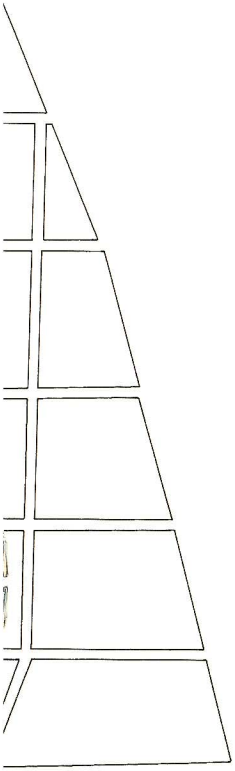
Theater



# TRAUMSTADT

Stellt Euch vor, Ihr wäret Stadtplaner. Wie sähe wohl Eure Traumstadt aus? Mit dem Stadtplan unten (es ist übrigens wieder das Grundmuster der Colonia Ulpia Traiana) könnt Ihr es ausprobieren.

Schneidet die Symbole aus und klebt sie in den Plan. Gibt es etwas, was Euch noch zusätzlich einfällt, oder würdet Ihr einige Einrichtungen gar nicht in Eurer Stadt haben wollen?
Wie ist es zum Beispiel mit einer Stadtmauer?



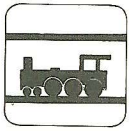
Spielplatz

Park

Parkplatz

Hotel

Kirche


Bahnhof

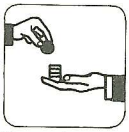
Büro

Sportplatz

Zoo

Krankenhaus

Gericht

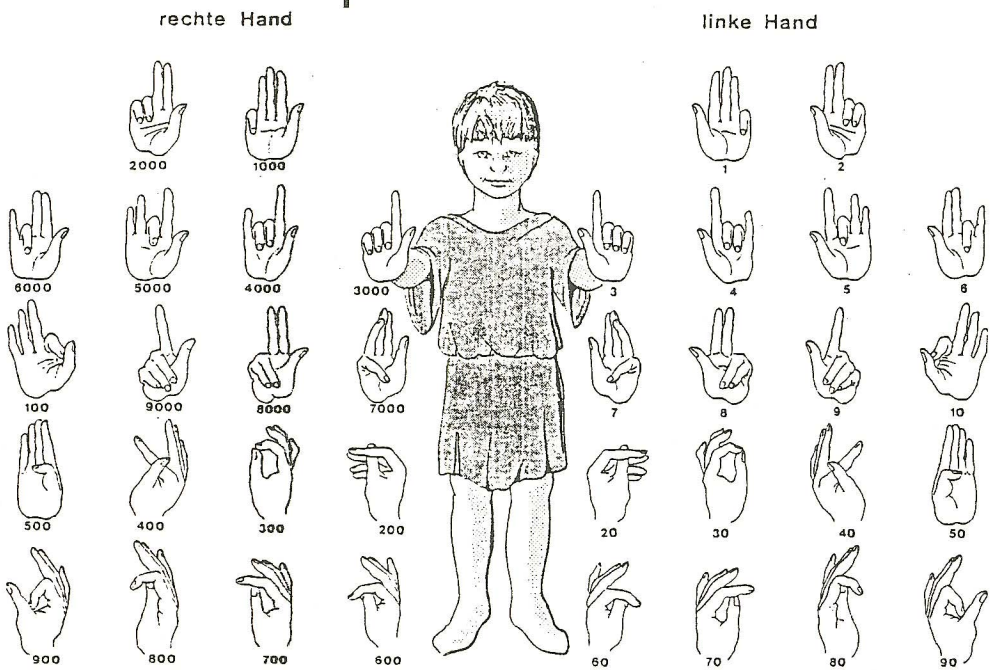

Finanzamt

# FINGERZAHLEN

Stellt Euch einen Marktplatz vor. Die Händler rufen durcheinander und preisen laut ihre Waren an. Unzählige Leute drängeln sich vor den Ständen. Sie streiten sich lautstark, wer als erster dawar. Sie treten sich gegenseitig auf die Füße und schreien laut auf. Tiere, die verkauft werden sollen, gackern, meckern, grunzen und machen auch sonst noch allen erdenklichen Lärm. Es ist dermaßen laut, daß keiner das Wort des anderen versteht. Wie ist es da nur möglich, sich verständlich zu machen und einen Preis für die begehrte Ware auszuhandeln?

**Zeichen**

Bei den Römern war das überhaupt kein Problem. Sie zeigten die Zahlen mit den Fingern. Kannst Du auch Zahlen mit den Fingern zeigen? Zeig mal 3, zeig mal sechs, zeig mal zehn! Das ist ja nicht schwer, aber wie zeigt man 15 oder 27 oder gar 88?



# FINGERZAHLEN

Für alle Zahlen bis 9999 kamen die Römer mit ihren Fingern aus. Auch Zahlen bis zu einer Million konnte man zeigen. Dazu gebrauchte man verschiedene Körperhaltungen. Auf der Abbildung unten seht Ihr, wie die Fingerzahlen aussehen. Für die Einer nahm man den kleinen Finger, den Ringfinger und den Mittelfinger der linken Hand. Die Zehner konnten an Daumen und Zeigefinger abgelesen werden. Für die Hunderter und Tausender waren die Finger an der rechten Hand zuständig. Wenn Ihr jetzt schon mal probiert habt, eine Zahl zu zeigen, werdet Ihr merken, daß das gar nicht so einfach ist. Die Finger wollen nicht so, wie Ihr wollt. Um die Fingerzahlen korrekt zeigen zu können, benötigt man Übung. Deshalb lernten bei den Römern die kleinen Kinder die Fingerzahlen schon in der Schule zusammen mit Lesen, Schreiben und Rechnen.

Übrigens: die Fingerzahlen lassen sich gut als Geheimsprache verwenden, wenn man die Buchstaben des Alphabets numeriert.

**Römische Fingerzahlen**

# ABACUS

Wenn die Römer mit großen Zahlen rechnen mußten, benutzten sie eine Art "Rechenmaschine". Sie nannten das Gerät abacus. Der Abacus bestand aus einem Holzbrett oder einem Tisch, auf den folgendes aufgemalt war:

| M | C | X | I |
|---|---|---|---|
| | | | |

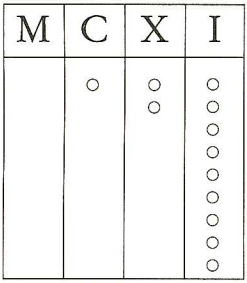
Der Abacus war nicht immer aufgemalt. Man konnte auch ein Brett mit Sand bestreuen und dann mit dem Finger nur die Spalten einzeichnen, die wirklich gebraucht wurden.

Wenn du den aufgemalten Abacus ausprobieren willst, brauchst du eine Menge (für den Anfang reichen 20) Spielmarken, Knöpfe, Pfennige oder ähnliches. Die Römer benutzten dazu kleine Kalksteinchen, die calculi. (Daher kommt unser Wort kalkulieren = rechnen!)

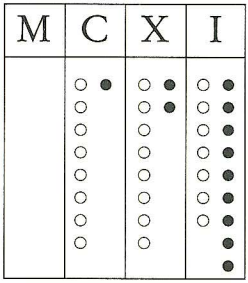
Jeder Calculus, der auf dem Abacus liegt, bedeutet einmal den Wert, der über der Spalte steht: Drei Steine in Spalte I bedeuten den Wert 3, drei Steine in Spalte X bedeuten den Wert 30, drei Steine in Spalte C bedeuten den Wert 300, usw.

# ABACUS

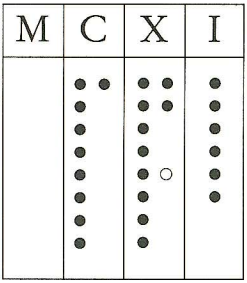
Hier ein Beispiel für das Addieren mit dem Abacus.
129 + 887 = ?



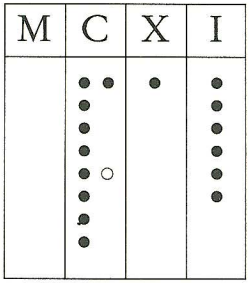

Zuerst legst Du die 129 hin.



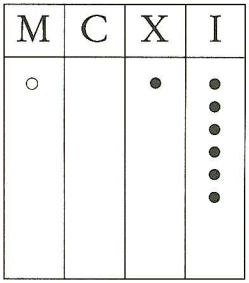

Jetzt legst Du die 887 dazu.




Dann nimmst Du 10 Steine aus Spalte I und legst dafür einen in Spalte X.




Anschließend nimmst Du 10 Steine aus Spalte X und legst dafür einen in C.




Zum Schluß das Gleiche in Spalten C und M. Das Ergebnis kann abgelesen werden: MXVI = 1015

Können alle Zählsteine gleich aussehen?

Nimm die Hälfte von XII und du erhältst VII.

**Scherzaufgabe**

# REZEPTE

Wie schon im Schülerheft 1 sollen in diesem Heft römische Rezepte vorgestellt werden. Sie stammen ebenfalls aus dem Kochbuch des Marcus Gavius Apicius.

**In ovis hapalis**

**Sauce für weichgekochte Eier**

"Stampfe Pfeffer, Liebstöckel und zuvor eingeweic te Pinienkerne. Mische dies mit Honig und Essig u etwas liquamen*."

Dieses sehr gute Rezept eignet sich vor allem als Vorspeise. Der wichtigste Bestandteil sind Pinienk ne, von denen man so viele nehmen muß, daß die Sauce so dick wie Mayonnaise wird. Man weicht di Pinienkerne (etwa eine Handvoll für zwei bis drei Eier) über Nacht ein. Die anderen Zutaten gibt ma nach Geschmack zu. Man kann die Sauce auch im Mixer pürieren, sie wird dann ganz glatt. Man serv sie mit den geschälten, noch warmen Eiern.

***Liquamen**

Zum Kochen benutzten die Römer viele Kräuter u scharfe Gewürze. Fast zu jeder Speise fügte man Liquamen hinzu. Hier die römische Anweisung zu Herstellung von Liquamen:
"Man salze in einem Gefäß die Eingeweide von Fi schen ein und füge dem alles mögliche kleine Fisch zeug wie Sardinen, Meerbarben, Laxierfische und Seeschmetterlinge hinzu, die man ebenfalls salzt; dann lasse man das Ganze an der Sonne ziehen, wobei man es öfters umrühre. Ist es gut durchgefa ... so treibe man alles durch ein Sieb ... Die Masse, im Sieb zurückbleibt, heißt alec ... die Flüssigkeit, durchläuft ist das Liquamen "(Geoponica, XX). Plinius, ein römischer Geschichtsschreiber, berich daß garum (=liquamen) "die Farbe von mit Honig gesüßtem alten Wein annimmt und so mild schme daß man es trinken kann". Allerdings scheint es n der oben beschriebenen Herstellungsweise eine se übelriechende Flüssigkeit gewesen zu sein.

# REZEPTE

**Zucchini auf alexandrinische Art**
"Lasse die abgekochten Zucchini abtropfen, bestreue sie mit Salz und lege sie in eine Pfanne. Dann stampfe im Mörser Pfeffer, Kümmel, Koriandersamen, frische Minze, Liquamen, Jerichodatteln** und Pinienkerne. Verarbeite dies alles gut, mische es mit Honig, Essig, liquamen, defrutum*** und Öl und gieße diese Mischung über die Zucchini. Lasse das Ganze noch einmal aufkochen, bestreue es mit Pfeffer und serviere."

**Cucurbitas more Alexandrino**

Datteln kommen zwar heute noch vor allem aus Israel, man kann natürlich auch Datteln jeder anderen Herkunft verwenden !

****Jerichodatteln**

Defrutum ist Most, also Fruchtsaft, der durch Einkochen eingedickt wurde. Man kann stattdessen Fruchtsirup benutzen.

*****Defrutum**

**Eine Süßspeise**
"Nimm bestes Weizenmehl und koche es in heißem Wasser zu einem Brei. Streiche diesen auf einer Platte aus; nach dem Erkalten schneide kleine Vierecke aus wie bei süßem Gebäck und brate sie in bestem Öl. Nimm sie heraus, übergieße sie mit Honig, bestreue sie mit Pfeffer und serviere. Es ist besser, wenn man statt Wasser Milch nimmt."

**Dulcia**

# LATEINISCHE

Für diejenigen unter Euch, die in der Schule Latein lernen, ist hier eine Auswahl von lateinischen Spielregeln zusammengestellt. Es handelt sich um Spiele, die von den Römern überliefert sind. Einige davon werden noch heute gespielt. Die Texte hat die Lateinlehrerin Ursula Brunner aus Penzberg übersetzt.

**Pilae pendentes**

In reticulo aut in corbe pilae leves sunt.
Nunc unusquisque lusor unam pilam tollere conatur, sed in hoc faciendo nulla alia pila movenda est.
Ludus similis nostro ludo nomine "Mikado" est.

**Ludus molaris**

Sunt varia genera ludi molaris;
- in tabula lusoria minor quam in nostro ludo;
- in tabula specie rotae.

Sed his omnibus variationibus hoc unum commune est:
tres lapilli utrimque in tabula ponuntur. Si tres in ordine continere potes, adversario calculum adimere tibi licet. Luditur, dum adversario tantum tres calcu sunt, quibus nunc prudenter saliendo ordinem restituere conatur.

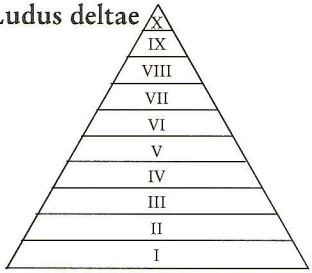
**Par - impar**

Duo lusores in manibus res diversas (nuces aut alias parvas res) habent. Alternis vicibus nunc divinatur, quantum rerum in manu habeat adversarius. Divinans indicat manum eius et dicit "par" aut "impar". Si recte divinavit, una res ex rebus celatis divinanti est. Victus est, qui primus nullam rem in manu habet.

# SPIELREGELN

Delta est quarta littera apud Graecos. Haec littera in solo creta pingitur. Intus gradus ab numero uno usque ad decem sunt. Decem in summo picta est. Lusori cuique 5 nuces sunt. Lusores duo aut tria metra a figura absunt. Unusquisque nuces suas in deltam iactat. Quam aream nux tetigit, tot puncta lusor ceperit (aut nuces).
PS: Lusus intentior erit, si duabus factionibus luditur.

**Ludus deltae**




Orca est vas magnum. Graece amphora appellatur. Orca in solo ponitur. Lusori cuique 5 nuces sunt. Lusores duo metra ab orca absunt. Conantur nuces in orcam mittere. Victor est, qui plurimas nuces in orcam misit. Potest repeti plures vices.

**Ludus orcae**

Für die Fortgeschrittenen unter Euch gibt es auch einen kurzen Text von Minucius Felix aus seinem Buch "Octavius". Er berichtet von einem ganz anderen Spiel, das Ihr sicher aber alle gut kennt.

**Testam iacere**

"Pueros videmus certatim gestientes testarum in mare iaculationibus ludere: is lusus est testam teretem iactatione fluctuum levigatam legere de litore, eam testam plano situ digitis comprehensam inclinem ipsum atque humilem quantum potest super undas iurotare, ut illud iaculum vel dorsum maris raderet enataret, dum leni impetu labitur, vel summis fluctibus tonsis emicaret emergeret, dum adsiduo saltu sublevatur. Is se in pueris victorem ferebat, cuius testa et procurreret longius et frequentius exsiliret."

(Minucius Felix, Octavius 3,5 f.)

# ZUM WEITERLESEN


* U. Heimberg, A. Rieche, Colonia Ulpia Traiana - Die römische Stadt, Köln 1986

* A. Rieche, H.-J. Schalles, Arbeit. Handwerk und Berufe in der römischen Stadt, Köln 1987

* G. Gerlach, Essen und Trinken in römischer Zeit, Köln 1986

E. Alföldi-Rosenbaum, Das Kochbuch der Römer. Rezepte aus der 'Kochkunst' des Apicius, Zürich/ München 1988

* So spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten, zweite Auflage, Köl 1984

A. Rieche, Römische Kinder- und Gesellschaftsspie le, Limesmuseum Aalen Nr. 34, Stuttgart 1984 (Bezug: Württembergisches Landesmuseum Stuttgart)

* H.-J. Schalles, A. Rieche, G. Precht, Colonia Ulp Traiana - Coriovallum. Die römischen Bäder, Köln 1989

J. Röder, Technik der Römer in: Kölner Römer-Illustrierte 2, 1975, S. 203 ff.


Die mit * gekennzeichneten Titel sind an den Kass des APX und des RMX erhältlich oder über den Rheinland-Verlag, Abtei Brauweiler, 5024 Pulheim 2, zu beziehen.

# APX und RMX

## ARCHÄOLOGISCHER PARK XANTEN

INFORMATION
Informationszentrum in der Herberge: Großes Modell der römischen Stadt; Text-Bild-Tafeln zur Technik archäologischer Ausgrabungen und zu den Gebäuden der römischen Stadt.
Diaschau in der römischen Herberge. Eingerichtete Räume, funktionsfähig rekonstruiertes Bad.
Information zu römischen Straßen im Nordtor; zu Ausgrabung und Aufbau des Hafentempels Infotafeln in der Halle unter dem Gebäude (Eingang von der Rückseite).

SPIEL
Kletterspielplatz; auf der Bühne im Kletterspielplatz können Schüler Theater spielen.
Spielehaus: Römische Kinderspiele und Brettspiele zum Kennenlernen und Ausprobieren.
Kurse: Würfelturmbasteln, Münzgießen, Inschriften abpausen.

## REGIONALMUSEUM XANTEN
(Eingang am Dom)

INFORMATION
Diaprogramme:
1) Wer tut was im Museum?
2) Was tun eigentlich die Archäologen?
3) Das römische Militär im Xantener Raum
4) Die Ausrüstung der römischen Soldaten
5) CUT - die römische Stadt und der APX
6) CUT - Wohnen und Arbeiten in der römischen Stadt

und vier weitere zur Geschichte der Stadt Xanten (ohne Anmeldung)

SPIEL
Römische Gewänder zum Anprobieren; Öllämpchen zum Ausprobieren.
Für Spezialisten: Führungen und Aktion "Latein original" (gesonderte Anmeldung im Museum erforderlich) und "Römische Zahlen" .

# ÖFFNUNGSZEITEN und

## ARCHÄOLOGISCHER PARK XANTEN

1. März - 30. November
täglich 9 - 18 Uhr

1. Dezember - 28./29. Februar
Zugang täglich 10 - 16 Uhr
Ermäßigter Eintritt
wegen teilweiser Schließung
der Einrichtungen

| EINTRITTSPREISE | APX |
|---|---|
| Kinder | 2,-- DM |
| Gruppen Kinder | 1,50 DM |
| Familienkarte | 10,-- DM |
| Erwachsene | 5,-- DM |
| Gruppen Erwachsene | 4,50 DM |
| Studenten,Behinderte | 3,-- DM |

FÜHRUNGEN: Wochentag 40,-- DM
Zuschläge für fremdsprachige F

Stand: Januar 1991. Nachfrage empfohlen. Änderungen vorbehalten

KONTAKTE
Information, Anmeldung von Führungen
afx - Rathaus, 4232 Xanten
02801/37-298
Museumspädagogik:
Spielehaus APX:
02801/5205 (oder 3311)

# EINTRITTSPREISE

## REGIONALMUSEUM XANTEN

Mai - September
Di. - Fr. 9 - 17 Uhr
Sa., So., Fei. 11 - 18 Uhr

Oktober - April
Di. - Fr. 10 - 17 Uhr
Sa., So., Fei. 11 - 18 Uhr
Montag geschlossen

| RMX | Verbundkarten APX und RMX |
|---|---|
| 1,50 DM | 2,50 DM |
| 1,-- DM | 1,50 DM |
| 6,50 DM | 14,-- DM |
| 3,-- DM | 6,--DM |
| 2,50 DM | 5,-- DM |
| 1,50 DM | 4,-- DM |

Samstag, Sonntag, Feiertag 50,-- DM
n gen (Niederländisch, Englisch, Französisch) 5,-- DM

ADRESSEN
Regionalmuseum Xanten, Kurfürstenstr. 7 - 9,
4232 Xanten, 02801/3311
Verwaltung Archäologischer Park
und Regionalmuseum, Trajanstr. 4,
4232 Xanten, 02801/3362
Kasse Archäologischer Park:
02801/2999