

Zuchthausleitung

Für den Fragebogen habt ihr 30 Minuten Zeit.

Fragebogen

Die Insassen des Zuchthauses mussten spinnen lernen.

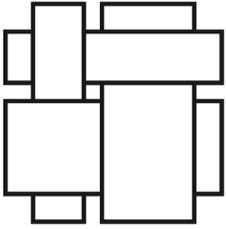
1. Welche Arbeitsschritte sind notwendig, um aus einem Schafvlies Garn für die Tuchmacher zu liefern. (Tipp: Seht euch den Ausstellungsbereich B zur handwerklichen Tuchherstellung an.)

	Arbeitsschritt	Beruf/Tätigkeit	Arbeitsgerät
1.	<i>Schaf scheren</i>		<i>Schere</i>
2.		<i>Wollschläger</i>	
3.		_____	
4.	<i>Spinnen</i>		
5.		_____	<i>Spulrad</i>
6.	<i>Webstuhl einrichten</i>	<i>Handwebmeister oder Geselle</i>	<i>Schärrahmen</i>

2. Versucht, selbst einen Faden herzustellen. Lasst euch von den Museumsmitarbeitern die Handkarten und ein Spinnrad geben.

Arbeitsanleitung:

1. Wolle mit den Handkarten kämmen.
2. Mit der Hand aus der Wolle einen Faden herstellen.
3. Findet anschließend heraus, wie ein Spinnrad funktioniert.



TUCH+TECHNIK
TEXTILMUSEUM
NEUMÜNSTER

3. Findet heraus, aus welchen Gründen man verurteilt wurde, im Zuchthaus einzusitzen. (Tipp: Seht euch den Ausstellungstext zum Zuchthaus und die Zusatzinformationen an.)

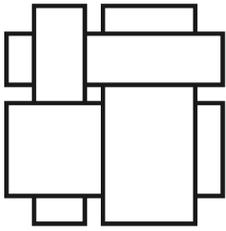
4. Findet mehr über den Alltag und die Arbeitsbedingungen der Gefangenen heraus. (Tipp: Seht euch den Ausstellungsbereich zur Zuchthausmanufaktur und das Zusatzmaterial an.)

a. Wie viele Gefangene mussten in der Manufaktur arbeiten?

b. Wie viele Stunden mussten die Gefangenen jeden Tag arbeiten?

d. Was bekamen die Gefangenen zu Essen?

e. Wie viel Wolle mussten sie pro Tag kämmen bzw. spinnen? Was passierte, wenn sie ihr tägliches Pensum **nicht** schafften?

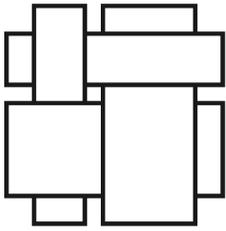


TUCH+TECHNIK
TEXTILMUSEUM
NEUMUENSTER

5. Wie viel mussten die Tuchmacher für die Arbeit der Gefangenen zahlen, wie viel für die Lohnspinner. (Seht euch das Zusatzmaterial an.)

	Gefangene	Lohnspinner
1 Wicht Wolle kämmen		
1 Wicht Wolle spinnen		

6. Wiegt ein Wicht Wolle (1200 Gramm) und ein Wicht Garn ab. Zeigt euer Ergebnis auch den anderen Gruppen!
Lasst euch von den Museumsmitarbeitern eine Waage, Wolle und Garn geben.



TUCH+TECHNIK
TEXTILMUSEUM
NEUMÜNSTER

Ausgangssituation:

Eine Regierungskommission kommt nach Neumünster, weil es starke Konflikte zwischen den Tuchmachern, der Zuchthausleitung und den bäuerlichen Heimarbeiterinnen und Lohnspinnern gibt.

Zuchthausleitung:

Ihr als Zuchthausleitung bemängelt die schlechte Arbeitsmoral der Zuchthäusler, sowie die Kritik der Tuchmacher an der Garnqualität. Außerdem ärgert ihr euch über die Eingabe (Beschwerde) der Tuchmacher an die Rentenkammer in Kiel (Regierungsverwaltung).

Aufgabe

Ihr habt 40 Minuten

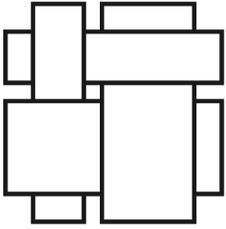
Wählt einen Sprecherrat (mind. 3 Personen), die eure Forderungen und Vorschläge der Regierungskommission vorstellen.

Erarbeitet gemeinsam folgende Aufgaben:

Welche Forderungen habt ihr an die Regierungskommission, bzw. an die Tuchmacher?

- 1.
- 2.
- 3.

Überlegt euch Argumente für eure Forderungen.



TUCH+TECHNIK
TEXTILMUSEUM
NEUMÜNSTER

Was schlägt ihr der Regierungskommission vor, um eure Forderungen durchzusetzen?

Überlegt ob die Arbeitsbedingungen und Strafen der Grund für die schlechte Garnqualität sind?

BEISPIEL