

# Playmobil®-Ritter als Ausdruck der Geschichtskultur

---

Christoph Bramann & Stephan F. Ebert

## 1. Problemstellung

Bezüge zum Mittelalter sind ein fester Teil der öffentlichen Geschichtskultur.<sup>1</sup> Der fachwissenschaftliche Beitrag ist hier jedoch gering, was die Geschichtsdidaktik bereits vor einer Dekade adressiert hat:

»Wenn die Fachwissenschaft die Manifestationen der öffentlichen Geschichtskultur ignoriert oder sich selbst überlässt [...], verliert sie nicht nur an Einfluss, sie begibt sich auch der Möglichkeit, ihre fachliche und methodische Kompetenz in diese Aushandlungsprozesse angemessen einzubringen.«<sup>2</sup>

Geschichtskulturelle Objektivationen, wie beispielsweise die Ritter der berühmten Spielzeugreihe Playmobil®, sollten daher nicht nur aus pädagogischer und fachdidaktischer, sondern auch aus mediävistischer Sicht erforscht werden,<sup>3</sup> um die Bedeutung der Vormoderne für historisches Denken in der Gegenwart innerhalb und außerhalb institutionalisierter Lernprozesse besser zu verstehen. Schließlich können die (auch) über Spielzeug<sup>4</sup> transportierten konzeptionellen Vorstellungen von Rittern nicht nur Grundschullehrkräften begegnen, sondern auch dem Geschichtslehrer an einer weiterführenden Schule und der Dozentin universitärer Lehrveranstaltungen. Vor diesem Hintergrund möchte dieser Beitrag exemplarische Bezüge auf ein historisch greifbares Rittertum in verschiedenen Playmobil®-Ritterfiguren herausarbeiten, um eine Vorstellung davon zu bekommen, welche populären Vorstellungen von Rittern hierdurch evoziert werden (können). Dabei steht nicht die

---

1 Vgl. Reeken, 2016; Groebner, 2008.

2 Buck & Brauch, 2011, 8.

3 Zum Bereich der Geschichtskultur werden hier explizit auch »außerwissenschaftliche Formen der Geschichtsdarstellung« sowie »ihre politische und ökonomische Instrumentalisierung«, wie hier Spielzeug mit historischen Bezügen, gezählt, vgl. Oswald & Pandel, 2015, 8. Als Playmobil®-Ritter werden im Folgenden alle Playmobil®-Figuren bezeichnet, welche die Bezeichnung »Ritter« im Produktnamen enthalten.

4 Für eine ausführliche Definition des Begriffs »Spielzeug« vgl. Keppner, 2015, 102-118.

Bewertung der Spielzeugfiguren als wissenschaftlich (un-)angemessen oder pädagogisch (un-)geeignet im Zentrum, sondern die analytische Offenlegung der in den Figuren angebotenen Referenzen auf Vergangenheit und Geschichte, um daraus mögliche Implikationen für historische Denk- und Lernprozesse ableiten zu können.<sup>5</sup> Hierfür wird im Folgenden zuerst ein Blick auf Ritter sowohl in ihren geschichtskulturellen als auch historisch-»mittelalterlichen«<sup>6</sup> Zusammenhängen geworfen, bevor anschließend verschiedene Playmobil®-Ritterfiguren hinsichtlich einzelner Aspekte ihrer empirischen Plausibilität<sup>7</sup> analysiert werden.

## 2. Forschungskontext: Ritter in der Geschichtskultur

Ritter können als geschichtskultureller Dauerbrenner bezeichnet werden. Noch als sie selbst realer Bestandteil politischer und gesellschaftlicher Ordnungen waren, wurden sie in Minne und Epos zur kulturellen Imaginations- und Projektionsfläche europäischer Hofkultur stilisiert.<sup>8</sup> Auch nach der *Verdunkelung* des Mittelalters durch die »selbsternannten Aufklärer«<sup>9</sup> blieben Ritter – nicht zuletzt aufgrund »patriotischer Herkunftsbilder« im »Nationalmittelalter«<sup>10</sup> des 19. Jahrhunderts<sup>11</sup> – ein geschichtskultureller Evergreen. Selbst ihre ideologische Vereinnahmung durch die Nationalsozialisten überstanden sie weitgehend unbeschadet,<sup>12</sup> sodass die Playmobil®-Ritterburg auch im 21. Jahrhundert zu den Bestsellern der Spielzeugserie zählt.<sup>13</sup> Ihrer Bedeutung im geschichtskulturellen »Mittelalter-Boom« der Gegenwart,<sup>14</sup> steht dabei der Befund gegenüber, dass die Aufmerksamkeit, die Rittern sowohl im mediävistischen Fachdiskurs als auch in der schulischen Geschichtsvermittlung zuteilwird, insgesamt eher rückläufig ist.<sup>15</sup> Dabei ermöglicht die Einbeziehung geschichtskultureller Varianten des Rittertums nicht nur neue Ansatzpunkte für die Mediävistik.<sup>16</sup> Der Fokus auf

5 Vgl. auch Buchberger, Eigler & Kühberger, 2019, 14; Kühberger, 2020.

6 Mit »Mittelalter« wird hier die Epoche bezeichnet, die Historiker\_innen auf das westliche Europa zentriert zwischen etwa 500 und 1500 datieren. Der Diskurs um diese Epochenkonstruktion kann hier nicht en détail besprochen werden, vgl. stellvertretend Le Goff, 2016; Jussen, 2016.

7 Vgl. Rösen, 2013, 60-61.

8 Vgl. Bumke, 2008, 382-450.

9 Jussen, 2016, 559.

10 Vgl. Kuchenbuch, 2012, 415.

11 Vgl. Groebner, 2008, 75-90.

12 Vgl. ebd., 107-115.

13 Vgl. Bachmann, 2004, 55.

14 Vgl. Buck & Brauch, 2011, 6; Reeken, 2016, 2-3; Drüding & Enseleit, 2017, 94.

15 Vgl. Ehlers, 2009; Steinke, 2015; Kümper, 2016; Reeken, 2016, 2.

16 Vgl. Groebner, 2008.

geschichtskulturelle Repräsentationen der Vergangenheit bietet auch in institutionalisierten Lernprozessen vielfältige Chancen, ein auf historisches Denken ausgerichteteres historisches Lernen lebensnah und handlungsorientiert zu unterstützen.<sup>17</sup> Denn unter dem Einfluss konstruktivistischer Lerntheorien und der »Conceptual-Change-Forschung« herrscht mittlerweile auch in der deutschsprachigen Geschichtsdidaktik weitgehend Einigkeit darüber, dass es insbesondere unsere alltäglichen Vorstellungen von und Einstellungen zu Geschichte und Vergangenheit sind, die unser historisches Verständnis prägen und damit historisches Lernen determinieren.<sup>18</sup>

Empirischen Studien zufolge zeigt sich dabei seit einigen Jahrzehnten ein begrenztes und gleichzeitig relativ konstantes Repertoire an verbreiteten Mittelalterbildern,<sup>19</sup> die sich nach Bodo von Borries zwei Stereotypen zuordnen lassen: einer »historisch-fiktionalen, gewaltsam-schönen Abenteuerlichkeit«, die ihren Ausdruck in der Trias Burg – Ritter – Kampf finde, sowie der »unausrottbaren Lehre [vom] ›finsternen Mittelalter«, das vor allem mit »Schmutz, Seuchen und Tod« in Verbindung gebracht werde.<sup>20</sup> Der Mediävist Gerhard Otto Oexle hat Mittelalterbilder wie diese mit dem Begriff des »Entzweiten Mittelalters« apostrophiert.<sup>21</sup>

Während bei Kindern zwischen sieben und zwölf Jahren noch das Interesse an den romantisch-fiktional konnotierten Themen »Ritter« und »Bürgen« überwiegt,<sup>22</sup> scheint diese Sichtweise mit fortschreitender Adoleszenz zugunsten eines zwar diverseren (z.B. Stadt, Herrschaft, Kirche), aber gleichzeitig auch »brutaleren« Mittelalterbildes zurückzutreten.<sup>23</sup> So hebt eine Studie zu Mittelaltervorstellungen von Studierenden hervor, dass die Institution Kirche eher mit Rückständigkeit, Unterdrückung und Gewalt in Verbindung gebracht wird als mit Nächstenliebe und religiöser Moralität.<sup>24</sup> Bodo von Borries betont dabei, dass sowohl negative als auch positive Assoziationsfolien vom Mittelalter mehrheitlich auf »ästhetisch-fiktionalen und triebhaft-projektiven« Zugängen beruhen, sodass Mittel-

17 Vgl. Oswald & Pandel, 2015, 8; sowie speziell für das Mittelalter Buck & Brauch, 2011, 7. Der analytische Umgang mit Geschichtskultur findet sich auch in verschiedenen Kompetenzmodellen und Lehrplänen für das Fach Geschichte, vgl. u.a. Pandel, 2005, 40-45 sowie Körber et al., 2007, 194-235.

18 Vgl. grundlegend Günther-Arndt, 2006, 251 sowie Stöckle, 2011, 301, 308-309; Drüding & Enseleit, 2017, 94-95; Buchberger et al., 2019, 6.

19 Zum Forschungsstand überblicksartig Drüding & Enseleit, 2017, 96-99 sowie grundlegend Borries, 2003.

20 Vgl. Borries, 2003, 283. Zur Frage, inwiefern bestimmte Vorstellungen vom Mittelalter historisches Lernen eher unterstützen oder erschweren können, vgl. Stöckle, 2011.

21 Vgl. Oexle, 1992; sowie darauf Bezug nehmend Drüding & Enseleit, 2017, 99.

22 Vgl. Borries, 2003, 281.

23 Vgl. ebd., 284; Drüding & Enseleit, 2017, 97-98.

24 Vgl. Drüding & Enseleit, 2017, 111-112.

alter für die meisten Kinder und Jugendliche mehr ein »sensationelles Schauspiel« als eine »kognitive Analyseaufgabe« sei.<sup>25</sup> Vor diesem Hintergrund verwundert es nicht, dass besonders das geschichtskulturelle Mittelalter mit seinen tapferen Rittern und bunten Burgfesten auch von Erwachsenen häufig zu einer Art vormoderne (Rückzugs-)Ort in der Postmoderne stilisiert wird.<sup>26</sup>

Das große Interesse, das Menschen unterschiedlichen Alters dieser *modernisierten Vormoderne* entgegenbringen, scheint häufig vor allem auf solchen Vor- und Einstellungen über die Vormoderne zu basieren.<sup>27</sup> Thomas Martin Buck und Nicola Brauch betonen daher, dass es sich schon aus pädagogisch-didaktischen Gründen verbiete, »die populären Aneignungs- und Distributionsformen der Vergangenheit [...] zu ignorieren«, da junge Menschen diese »längst kennen, bevor sie in die institutionelle Bildungs- und Lernkultur der Schule eintreten«. <sup>28</sup> Hierbei sollte es jedoch dann in erster Linie nicht darum gehen, geschichtskulturellen Produkten »Banalisationen, Verfälschungen oder gar Geschichtsklitterungen nachzuweisen«, <sup>29</sup> sondern vielmehr darum, ihre narrativen Konstruktionslogiken offenzulegen, um so – bestenfalls – eine Reflexion und Reorganisation bestehender Vorstellungen und Einstellungen anzustoßen.<sup>30</sup>

Forschungen zu Spielzeug als weit verbreiteten geschichtskulturellen Objektivationen bilden bislang jedoch Randerscheinungen im geschichtsdidaktischen und fachhistorischen Diskurs.<sup>31</sup> Das gilt auch für die bekannten Playmobil®-Figuren des Spielzeugherstellers »geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG« (im Folgenden »geobra«), die bisher immer nur punktuell in den Fokus verschiedener Forschungsdisziplinen gerückt sind.<sup>32</sup> Obwohl »Ritter« (neben »Bauarbeitern« und »Indianern«) bereits seit der ersten Playmobil®-Produktreihe aus dem Jahr 1974 zum Portfolio gehören und bis heute eine hervorragende Position in der Außendarstellung der Marke Playmobil® einnehmen (Abb. 1), existieren kaum Analysen zu den in Playmobil®-Rittern implizit und explizit angelegten historischen Referenzen oder Forschungsansätze zu ihrer didaktischen Erschließung für Lehr-/Lern-Prozesse.<sup>33</sup>

25 Vgl. Borries, 2003, 289.

26 Vgl. Lundt, 2015, 235; Reeken, 2016, 3.

27 Vgl. Borries, 2003, 282; Drüding & Enseleit, 2017, 114.

28 Buck & Brauch, 2011, 7.

29 Vgl. Oswald & Pandel, 2015, 9.

30 Vgl. hierzu grundlegend Körber, Schreiber & Schöner, 2007, 224-230; 248-260. Vgl. auch die Beispiele bei Reeken, 2016, 6; Buchberger, Eigler & Kühberger, 2019.

31 Vgl. Grosch, 2017; Kühberger, 2020; Kühberger, 2021.

32 Vgl. Fritz, 1992, 53-64 (Pädagogik); Mayer, 2016; Buchberger, Eigler & Kühberger, 2019, 36-38; Kühberger, 2020; Kühberger & Karl, 2020 (Geschichtsdidaktik); Köpper & Szabo, 2014; Kühberger, 2021 (Kulturwissenschaft).

33 Siehe bislang v.a. Köpper & Szabo, 2014 sowie die einzelnen unterrichtspraktischen Ansätze bei Mayer, 2016; Buchberger, Eigler & Kühberger, 2019, 36-38.

Abbildung 1: Verschiedene Generationen von Playmobil®-Ritterfiguren, repräsentativ in Szene gesetzt auf dem Buchcover des Jubiläumsbandes »30 Jahre Playmobil®« von Felicitas Bachmann (2004)



Mit freundlicher Abdruckerlaubnis des Heel Verlags.

In der Pädagogik stand bisher vor allem die Funktion von Spielzeug im kindlichen »Rollenspiel« im Vordergrund,<sup>34</sup> bei dem die Playmobil®-Figuren den Spielenden »als etwas Objektiviertes der Wirklichkeitssicht unserer Gesellschaft« gegenübertreten.<sup>35</sup> Auch kulturwissenschaftliche Ansätze betonen diese Wechselwirkung zwischen Spielzeug und der Wahrnehmung der eigenen sozialen Umwelt, die sich insbesondere im ikonografischen Potential von Playmobil®-Figuren manifestiere.<sup>36</sup>

34 Vgl. Fritz, 1992, 62. Zum kindlichen Rollenspiel und seinen verschiedenen Ausprägungen vgl. Renner, 2008, 111-125.

35 Vgl. Fritz, 1992, 13.

36 Köpper & Szabo, 2014, 9.

In seinen »Informationen für die Eltern« hebt Playmobil® sogar selbst explizit hervor: »Bei Playmobil steht nicht das Bauen im Mittelpunkt, sondern das *Geschichten erzählen*«<sup>37</sup> – ein nicht nur vor dem Hintergrund des in der Geschichtsdidaktik vorherrschenden narrativen Paradigmas bemerkenswerter Selbstanspruch.<sup>38</sup>

Bisherige Produktanalysen dieser in den Playmobil®-Figurwelten teilweise bereits angelegten Geschichte(n) betonen dabei, dass sich das playmobile® Mittelalter vor allem als »Ritteralter« im Sinne »prachtvoller monarchischer Herrschaft« manifestiere, die vor allem »mittels Insignien und (Waffen-)Gewalt« konstituiert werde.<sup>39</sup> Während den ersten Ritterfiguren der 1970er Jahre hierbei noch eine »erstaunlich realitätsnahe Umsetzung« attestiert werden könne, habe bereits nach kurzer Zeit ein Wandel hin zur Rezeption einer »höfisch-literarischen Glanzwelt« eingesetzt, die seit den 1990er Jahren zusätzlich um Fantasy-Aspekte ergänzt worden sei.<sup>40</sup> Um solche Beobachtungen auch für historisches Lernen in Schule und Hochschule fruchtbar machen zu können, bedarf es jedoch weiterführend methodisch angeleiteter, quellenbasierter Analysen der in den Figuren konkret zu findenden Referenzen.

Vor diesem Hintergrund werden im Folgenden zuerst einige Schlaglichter auf mittelalterliche Ritter in ihren verschiedenen Erscheinungsformen geworfen, bevor anschließend einige Ritterfiguren von Playmobil® hinsichtlich feststellbarer historischer Bezüge analysiert werden. Um zu einer nachvollziehbaren Auswahl von Playmobil®-»Rittern« zu gelangen, wurden über das umfangreiche Online-Produktarchiv der Firma sämtliche Produkte erhoben, die das Wort »Ritter« im Produktnamen führen (also auch »Ritter-Set« oder »Ritterburg«).<sup>41</sup> Auf diese Weise wurden insgesamt 82 Playmobil®-Produkte zusammengetragen,<sup>42</sup> aus denen dann exemplarisch einige Figuren näher in den Blick genommen wurden.

---

37 Vgl. <https://company.playmobil.com/Company/de-DE/information-parents> (05.07.2020). Hervorhebung im Original. Die ausdrückliche Abgrenzung zum »Bauen« kann hier wohl auch als bewusste Abgrenzung vom konkurrierenden Spielzeughersteller LEGO® interpretiert werden.

38 Zum narrativen Paradigma in der Geschichtsdidaktik vgl. u.a. Rösen, 2013, 43-48.

39 Lorenz, 2014, 98.

40 Zeppezauer-Wachauer, 2014, 60-62. Der erste Drache kam 1995 auf den Markt.

41 <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (09.07.2020).

42 Stand: November 2018.

### 3. Playmobil®-Ritter im Spiegel mittelalterlicher Quellen

#### 3.1 Zum Erscheinungsbild mittelalterlicher Ritter

Ritter lebten im Spannungsfeld von Machtstrukturen, von Krieg und Gewalt, und von Fürstenspiegeln und Traktaten, deren Autorenschaft Rittern eine christlich-normative Lebensweise empfahl. Ab dem 12. Jahrhundert kamen Heldenepen hinzu, die der höfischen Gesellschaft die Ideale des Rittertums dichterisch vermittelten und schließlich Geschlechterrollen poetisch formulierten.<sup>43</sup> Über die mittelalterliche Epoche hinweg war dieses Spannungsfeld stetigen Wandlungen unterworfen. Auch wenn in der populären Mittelalterrezeption<sup>44</sup> die Epoche oft ein von besonders »finsteren« Klischees überformtes Bild abgibt,<sup>45</sup> waren die möglichen Erscheinungsformen der Ritter im *Medium Aevum* zutiefst heterogen.

Ritter waren zunächst Krieger. Was sie von ihren Mitstreitern unterschied, war ihre Position im Kampf. Ritter ritten zu Pferde – daher der Name: *caballarius*, *chevaliers*, *knight*, *rîter*.<sup>46</sup> Bereits in karolingischer Zeit (8.–10. Jahrhundert) sind Übergänge zum Reiterkampf greifbar, die sich im Verlauf der Zeit verstärkten. Zur Grundvoraussetzung für den Reiterkampf gehörten ertragreiche Vermögensverhältnisse. Ritter stammten nicht zwangsläufig aus den führenden Familien im Herrschaftsverbund, sie verfügten jedoch über genügend Einnahmen, um die kostspielige Ausrüstung und Verpflegung aufzubringen.<sup>47</sup> Ab dem hohen Mittelalter (11.–13. Jahrhundert) stand dann auch Unfreien über die Ministerialität – einer Art »Verwaltungsbeamtentum« – der Weg zum Ritter offen. Von der Ritterepik beeinflusst, schuf die zeitgenössische Historiographie ein von Ruhm und Ehre überzeichnetes Rittertum, das die »Illusion einer Ordnung«<sup>48</sup> suggerierte, die den historischen Verhältnissen vermutlich kaum gerecht wurde. Am Ende des Mittelalters war das ritterliche Leben bereits zu einem »Nachleben« höfischer Ideale geworden, die kaum je anzutreffen gewesen sein dürften.<sup>49</sup>

Ritter müssen zweifellos Eindruck auf ihre Zeitgenossen gemacht haben. Bis an die Zähne bewaffnet und gepanzert konnte ein Ritterheer furchteinflößend wirken. So schrieb beispielsweise der St. Gallener Mönch Notker »der Stammler« (ca. 840–912) in den 880er Jahren über die Belagerung von Pavia durch Karl den Großen in den Jahren 773/74:

43 Vgl. Mondschein, 2015, 171.

44 Zur Problematik des Begriffs »Mittelalterrezeption« vgl. Oexle, 2013, 20–21.

45 Vgl. Rohr, 2011.

46 Zur Etymologie des Begriffs vgl. Bumke, 2008, 66.

47 Eine Berechnung der Kosten für die Ausrüstung eines Ritters bietet Prietzel, 2006, 17–23.

48 Vgl. Huizinga, 2006, 87.

49 Zum »Rittergedanken« vgl. besonders die Ausführungen von Huizinga, 2006, 85–100.

»Und nun sah man den eisernen Karl selbst, mit einem Eisenhelm auf dem Kopf, mit Eisenspangen an den Armen und mit einem Eisenpanzer, der die eiserne Brust und die platonischen Schultern deckte, die hochaufgerekte Eisenlanze in der Linken, weil die Rechte immer nach dem unbesiegliehen Stahl ausgestreckt war [...]. Am Schild war nichts außer Eisen zu sehen. Auch sein Roß spiegelte in Temperament und Farbe das Eisen wider. Dieser Rüstung hatten sich alle, die ihm voranzogen, alle, die zu beiden Seiten ihn umgaben, alle, die ihm nachfolgten, und allgemein die ganze Streitmacht nach Möglichkeit angeglichen. [...] O Eisen! Ach Eisen! tönte das verworrene Geschrei der Bürger.«<sup>50</sup>

Ungeachtet der Dominanz des fränkischen Heeres, die damit ausgedrückt werden soll, wird klar: Das Eisen war ein elementarer Bestandteil des ritterlichen Erscheinungsbildes. Hierzu gehörte auch ein Helm. Um 1200 war aus dem kegelförmigen Helm mit Nasenband des Früh- und Hochmittelalters der »Topfhelm« entstanden. Dieser bot eine Art »Komplettenschutz« mit kleinen Sichtschlitzen und Luftlöchern, die die Atmung jedoch kaum gewährleisteten. Abhilfe schaffte hier das Klappvisier der »Hundsgugel« um 1360.<sup>51</sup> Auf dem Helm befand sich das Zimier (Helmschmuck), das ein Motiv zur Wiedererkennung wie etwa ein Tier oder Fabelwesen zeigte. Prinzipiell waren der Motivauswahl keine Grenzen gesetzt. So wählte der Augsburger Patrizier Walther Marx (1456-1511) zur Fastnacht im Jahr 1481 drei Würste auf einem Speiß zu seinem Zimier (Abb. 2).<sup>52</sup>

Mittelalterliche Abbildungen zeigen außerdem, dass zu den Waffen des Ritters vor allem die Lanze zählte, danach Schwert, Streitkolben und Streitaxt.<sup>53</sup> Auf Darstellungen der Karolingerzeit sind zudem häufig Rundschilde zu sehen,<sup>54</sup> bevor um 1066 mandelförmige Langschilde belegt sind, so auf dem Teppich von Bayeux (siehe auch Abb. 3 weiter unten).<sup>55</sup> Im byzantinischen Reich blieben die Schilde hingegen halbhoch.<sup>56</sup> Etwa ab dem 13. Jahrhundert wurden die Schilde dann wieder kleiner

50 Vgl. Notkerus Balbulus (MGH SS rer. Germ. N. S. 12), 84; Übersetzung Rau, 1960, 415.

51 Vgl. Gamber, 1989; ebd., 1997; Zotz, 2002, 175.

52 Vgl. München, Bayerische Staatsbibliothek, Cgm. 1930, fol. 8<sup>r</sup>. Das Turnierbuch entstand zwischen 1506 und 1511 und wurde von Walther Marx selbst in Auftrag gegeben, um seine Turnierzeit festzuhalten. Zur Handschrift vgl. Schneider, 1991, 312-313; zur Abbildung vgl. Tewes, 2009, 222.

53 Vgl. Zotz, 2002, 176.

54 Zum Rundschild vgl. Gamber, 1995, Sp. 1098.

55 Vgl. Gamber, 1993, Sp. 1251; Fleckenstein, 2002, 72-73.

56 Dies lag vermutlich an Beinschienen, wie sie auch Notker bei karolingischen Kriegern erwähnt. In der Kavallerie der Spätantike und in Byzanz waren sie üblich. Gamber, 1980, Sp. 1821 hält Beinschienen bis ca. 1300 für unwahrscheinlich, doch der Quellenbegriff für Beinschienen *ocreis* (*ocrea*) bei Notker ist unstrittig – und es sind tatsächlich eiserne Beinschienen gemeint (vgl. Anm. 51). Womöglich verwendete die karolingische Reiterei also noch Rüstungselemente der Spätantike bzw. nach byzantinischem Vorbild.

Abbildung 2: Helmzier im Codex Manesse, 14. Jh. (oben); Zimier von Walther Marx, 16. Jh. (unten)



Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 848, fol. 18<sup>r</sup>  
 (oben) Bayerische Staatsbibliothek München, Cgm. 1930, fol. 8<sup>r</sup>  
 (unten)

und erhielten ihre dreieckige Form,<sup>57</sup> wie sie heute bei vielen geschichtskulturellen Ritterturnieren zu sehen ist. Die auf den Schilden sichtbaren Wappen bildeten sich jedoch erst ab dem 12. Jahrhundert heraus. Hier waren bereits im Mittelalter

57 Vgl. Ceibig & Gelbhaar, 1997, Sp. 1893-1896.

zahlreiche Motive wie etwa auch Drachen und Einhörner möglich (siehe auch Abb. 4 weiter unten).<sup>58</sup>

Ein Ritter führte bis zu drei Pferde mit sich: eines für die Schlacht (*dextarius*),<sup>59</sup> eines für die Reise (*palefridus*) und eines für den Knappen.<sup>60</sup> Das Streitross trug ein Eisengeflecht, über dem eine Rossdecke lag. Sie war durch die Kreuzzüge ab dem späten 12. Jahrhundert auch im Abendland üblich geworden, häufig in den Wappenfarben des Ritters verziert und reichte von den Nüstern bis zum Schwanz (siehe auch Abb. 2 und Abb. 4).<sup>61</sup>

Weitere zentrale Bestandteile der Ausrüstung waren Vorräte und Werkzeuge. Bereits Karl der Große hebt dies in einem Brief aus dem 9. Jahrhundert an Abt Fulrad von St. Quentin († 826) hervor:

»Du wirst also wohlvorbereitet mit deinen Leuten an dem genannten Platze erscheinen [...]; das heißt mit Waffen und Gerät und aller anderen kriegerischen Ausrüstung, mit Proviant und Bekleidung. [...] Die Lebensmittel müssen vom Reichstage an gerechnet drei Monate reichen, Waffen und Bekleidung ein halbes Jahr. Wir befehlen dir, streng darauf zu achten, daß du in Ruhe und Frieden den genannten Ort erreichst, durch welche Teile unseres Reiches dein Marsch dich auch führen mag, daß außer Grünfutter, Holz und Wasser keinerlei Vorräte angerührt werden [...].«<sup>62</sup>

Der Brief enthält den wichtigen Hinweis, dass militärische Anführer für ausreichend Proviant ihrer Krieger verantwortlich waren. Befolgt wurden Regeln dieser Art jedoch wohl selten, denn Plünderungen gehörten zum Alltag kriegerischer Verbände. Belege hierfür sind bereits im 6. Jahrhundert zu finden und ziehen sich durch die gesamte Epoche.<sup>63</sup>

Zu den moralisch-normativen Leitvorstellungen des Rittertums gehörten die Verteidigung des Landes und die absolute Treue gegenüber ihrem Herrn.<sup>64</sup> Ab dem Hochmittelalter erreichten diese Aufgaben eine neue Qualität. Während der tiefgreifenden Veränderungen im Rahmen des Investiturstreits wurden die Eigenschaften des Königs als *protector et defensor* (Beschützer und Verteidiger)<sup>65</sup> der Ar-

58 Vgl. Zotz, 2002, 184; Scheibelreiter, 2006, 66-68.

59 Vgl. Gassmann, 2018, 72-73.

60 Vgl. Fleckenstein, 1995, 865-873; ebd., 2002, 178.

61 Vgl. Gamber, 1995, 1041-1042.

62 Karoli ad Fulradum abbatem epistola (MGH Capit. 1, Nr. 75), 168; Übersetzung: Lautemann, 1978, 78.

63 Vgl. Gregorius Turonensis (MGH SS rer. Merov. 1, 1), 85. Für das Ausplündern und die Unterdrückung von Geistlichen und Armen durch Ritter im Hochmittelalter vgl. Petrus Blesensis (PL 207), Sp. 293-296.

64 Vgl. Zotz, 2002, 186.

65 Vgl. Capitulare missorum generale (MGH Capit. 1, Nr. 33), cap. 5, 93.

men und Schwachen, der Witwen und Waisen auch auf Ritter übertragen. Die Kreuzzüge wirkten hier als Katalysator, denn der Zustrom von Kriegerern und das damit verbundene Aufkommen an Kranken und Verwundeten überforderte die wenigen christlichen Hospitäler und monastischen Gemeinden der Levante. Daher sollten Ritterorden die Sicherheit von Pilgern und Hospitälern gewährleisten. Hierzu war eine Umdeutung des *miles* (Krieger) nötig: Mit päpstlichem Segen wurde der *miles* fortan zum *miles Christi*.<sup>66</sup> Bereits gegen Ende des 11. Jahrhunderts formulierte der Kirchenreformer Bonizo von Sutri († vor 1099) einen Codex, der bestehende Gebote um die Verpflichtung zum Kampf gegen Schismatiker und Häretiker ergänzte.<sup>67</sup> Diese Aufgaben wurden um Tugenden wie Freigiebigkeit, Heiterkeit und Sanftmut erweitert<sup>68</sup> und etwa auf Hoftagen, der Jagd und auf Turnieren öffentlich zelebriert.<sup>69</sup> Vor dem Hintergrund, dass Gewalt und Raub weiterhin zum ritterlichen Alltag gehörten, waren dies sicher erstrebenswerte Ideale.<sup>70</sup>

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Ritter als berittene Krieger lange Zeit die schlagkräftigsten Einheiten mittelalterlicher Heere waren.<sup>71</sup> Sie verstanden sich zudem als Beschützer der Armen und Schwachen, besonders der christlichen Pilger im Heiligen Land. Die mittelalterlichen Quellen zeigen aber auch die Schattenseiten des Rittertums: Edelmetalle, Naturalien, Menschen und Vieh raubten Ritter ebenso wie die Kampfausrüstungen ihrer erschlagenen Gegner. Wenn sie in den Krieg zogen, nahmen sie sich lieber unterwegs, was sie brauchten, als große Vorräte mitzuschleppen – schließlich galt es, Beute zu machen. Das war nicht unwichtig, denn der Krieg fand aufgrund der besseren Versorgungslage meist im Spätsommer oder Frühherbst statt. Im Frühmittelalter, als Krieger auch Landwirte waren, fehlte ihre Arbeitskraft in dieser Zeit auf den Feldern.<sup>72</sup> In »kriegsfreien« Monaten mussten Ritter zudem ihre wirtschaftlichen Güter – oder jene für die sie zuständig waren – verwalten und organisieren.<sup>73</sup> Der »gute Rat«, mit dem sie ihrem Herrn dienten, spielte zudem eine wichtige Rolle.<sup>74</sup> Somit war der Krieg

---

66 Vgl. Fleckenstein 2002, 139-153; Zotz, 2011, 424. Zur Heterogenität des Begriffs *miles* im Mittelalter vgl. Sarti, 2018.

67 Vgl. Zotz, 2011, 424.

68 Vgl. ebd., 423.

69 Vgl. Zotz, 2002, 202.

70 Vgl. Mauntel, 2014, 444.

71 Vgl. Glasauer, 2009, 133-134.

72 Vgl. Haack, 2020, 208.

73 Vgl. Prietzel, 2006, 119-120.

74 Vgl. Mondschein, 2015, 164.

zwar ein zentraler Aspekt des ritterlichen Lebens – besonders die Quellen heben den (edlen) Krieger hervor –, doch er war nur *ein* Teil davon.<sup>75</sup>

### 3.2 Historische Bezüge in exemplarischen Playmobil®-Ritterfiguren

Die Ritter des Mittelalters würden ihre »Plastikkollegen« vermutlich in Teilen wiedererkennen. So könnte der Playmobil®-Ritter des Gründungsjahrs 1974<sup>76</sup> mit seiner Lanze, dem kegelförmigen Helm ohne Nasenplatte und seinem Pferd ohne Rossdecke etwa der Zeit zwischen dem 9. und dem 11. Jahrhundert zugeordnet werden (Abb. 3).

Auch beim »Turnier-Ritter«<sup>77</sup> von 1983 lassen sich viele mittelalterliche Bezüge finden (Abb. 4):<sup>78</sup> Die Knappen, die die Schwerter bereithalten, passen in das Bild eines Ritters aus dem 12. Jahrhundert. Auch Posaunenbläser, die bedeutende Ereignisse ankündigen, finden sich in mittelalterlichen Codices.<sup>79</sup> Visierhelme, die eine recht flache Form der Hundsgugel darstellen, sind für das 14. Jahrhundert belegt.<sup>80</sup> Die Pferde tragen hier die ab dem 12. Jahrhundert dokumentierte Rossdecke. Der Kopf der Pferdefiguren wird durch einen angedeuteten Harnisch geschützt. Die dargestellte Variante passt aufgrund der aufwendigen Ausgestaltung am ehesten zu den Verhältnissen um 1400.<sup>81</sup> Auf den Schildern und Standarten ist ein Einhorn zu sehen. Im Mittelalter wurde es häufig als Motiv gewählt, da es sinnbildlich für Wildheit und unbezähmbare Kraft stand.<sup>82</sup> Die Wappen der zweiten »Turnier-Ritter«-Gruppe zeigen einen (zumindest in Ansätzen erkennbar, gekrönten) Adler. Dieses Motiv und der dreieckige Schild sind historisch ab dem 13. Jahrhundert nachgewiesen.<sup>83</sup> Prächtiger Federschmuck ist bereits seit der Antike belegt und gehörte im Früh- und Hochmittelalter zusammen mit Flügeln und Hörnern zu den einfachsten Arten der Helmzier.<sup>84</sup> Am deutlichsten fallen Paralle-

75 Insofern hat die mittelalterliche Literatur durchaus das heute dominante Bild des Kriegers mitgeprägt, denn der Alltag tritt in den Quellen weitaus seltener und vor allem weniger prominent zutage.

76 Produktnr. 3134-A, <https://www.playmobil.de/ritter/3134-A.html> (11.10.2019).

77 Produktnr. 3265-C, <https://www.playmobil.de/turnier-ritter/3265-B.html> (10.11.2019).

78 Das Ritterturnier ist ab dem 12. Jahrhundert sicher belegt. Es wurde zwar schon auf dem Konzil von Clermont 1130 untersagt, im Verlauf der Zeit wurden jedoch Regeln eingeführt, um die Gefahren des Turniers zu mindern, 1316 wurde das Verbot schließlich aufgehoben. Vgl. Contamine, 1997, Sp. 1113-1115; Mondschein, 2015, 166.

79 Vgl. Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 848, fol. 13<sup>r</sup>. Zum Herold vgl. Rösener, 1989, Sp. 2172-2173.

80 Vgl. Gamber, 1989, Sp. 2123.

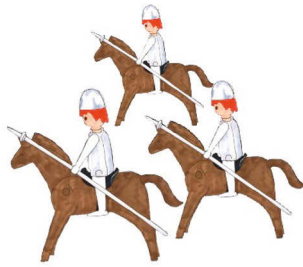
81 Vgl. ebd., 1995, Sp. 1415.

82 Vgl. Scheibelreiter, 2006, 68.

83 Vgl. ebd., 57.

84 Vgl. ebd., 101-103.

Abbildung 3: Ein Playmobil®-Ritter im Spiegel mittelalterlicher Ritter-Darstellungen. Darstellung karolingischer Panzerreiter aus dem 9. Jh. (oben links); Darstellung des ersten Playmobil®-Ritters (hier aus optischen Gründen in dreifacher Ausführung) aus dem 20. Jh. (1974) (oben rechts); Darstellung berittener Krieger aus dem 11. Jh. (unten)



Goldener Psalter, Ende 9. Jh. St. Gallen, Stiftsbibliothek, Cod. Sang. 22, fol. 140 (oben links); Zeichnung: Xenia Watson (oben rechts); Teppich von Bayeux (ca. 1080), Musée de la Tapissiererie de Bayeux, mit Sondergenehmigung der Stadt Bayeux (unten)

len zwischen den Feldzeichen im Zentrum der Abbildung und dem seit 1350 belegten Nürnberger Wappen auf, das aus einem gespaltenen Schild mit rotgezungenem Adler (links) – ein Verweis auf Nürnbergs Status als Reichsstadt – und der fünfmalig schräg geteilten rechten Seite besteht.<sup>85</sup> Dass hierfür gerade das Nürnberger

85 Vgl. Stadler, 1968, 31; <https://www.hdbg.eu/gemeinden/index.php/detail?rschl=9564000> (08.11.2019).

Wappen gewählt wurde, kann sicherlich auch als Hommage der Firma »geobra«, die ihren Sitz im benachbarten Zirndorf hat, an die Region interpretiert werden.

Dagegen ist die im Set enthaltene Hellebarde zwar ab dem 14. Jahrhundert nachgewiesen, war jedoch keine klassische Waffe eines Ritters, sondern diente – ganz im Gegenteil – vor allem zur Abwehr von Rittern. Diese unhistorische Hellebarden-Bewaffnung findet sich auch bei einigen anderen Playmobil®-Ritterfiguren, etwa einem Ritter mit Krone (1974),<sup>86</sup> einem konisch behelmt »Ritter« aus dem »Ritterset« (1976),<sup>87</sup> sowie bei einigen Figuren der »Kleinen Ritterburg« (1993).<sup>88</sup> Insgesamt lässt sich jedoch festhalten, dass die »Turnier-Ritter« aus dem beschriebenen Playmobil®-Set (Abb. 4) zwar nicht immer einem bestimmten Jahrhundert, aber durchaus verschiedenen mittelalterlichen Teilepochen zugeordnet werden können.

Die starke Vermengung von mittelalterlichen Teilepochen in zusammengehörigen »Ritter-Sets« und damit eine offensichtlich anachronistische Darstellung eines unveränderten, »statischen« Mittelalters wird ab den 2000er Jahren besonders augenfällig. So wird im »Mitnehm-Drachenritterturm« (2009)<sup>89</sup> ein Kanonengeschütz mit einem frühmittelalterlichen Rundschild kombiniert. Auch die Figuren der »3 Falkenritter« (2019)<sup>90</sup> tragen frühmittelalterliche Rundschilde, spätmittelalterliche Dreiecksschilde und schulterhohe Schilde, die eher an antike Gladiatordarstellungen erinnern (Abb. 5). Die gewählten Helmformen der »Falkenritter« sind zwar allesamt mittelalterlich, können aber ebenfalls keiner gemeinsamen Teil epoche zugeordnet werden. Daneben gibt es völlig »unmittelalterliche« Playmobil®-Ritterfiguren mit eindeutigen Fantasy-Elementen. Hierzu gehören etwa der »Ritter mit Doppelaxt« (2006),<sup>91</sup> dessen Helm mit Reißzähnen und angedeutetem grimigen Blick kaum eine historische Vorlage findet, oder das mit angedeuteten Drachenflügeln und rot leuchtender Helmkugel ausgestattete »Duo-Pack Drachenritterduell« (2010)<sup>92</sup> – auch wenn sich selbst hier einzelne mittelalterliche Details wie Rundschilde und Schwerter wiederfinden (Abb. 5).

Neben den in vielen Ritterfiguren feststellbaren Details, die durchaus historisch belegbar sind, werden andere fundamentale Bestandteile des mittelalterlichen Rittertums in den Playmobil®-Figuren komplett vernachlässigt. So finden sich

86 Produktnr. 3138-A, <https://www.playmobil.de/ritter/3138-A.html> (10.11.2019).

87 Produktnr. 3261-B, <https://www.playmobil.de/ritter-set/3261-B.html> (10.11.2019).

88 Produktnr. 3667-A, <https://www.playmobil.de/kleine-ritterburg/3667-A.html> (10.11.2019).

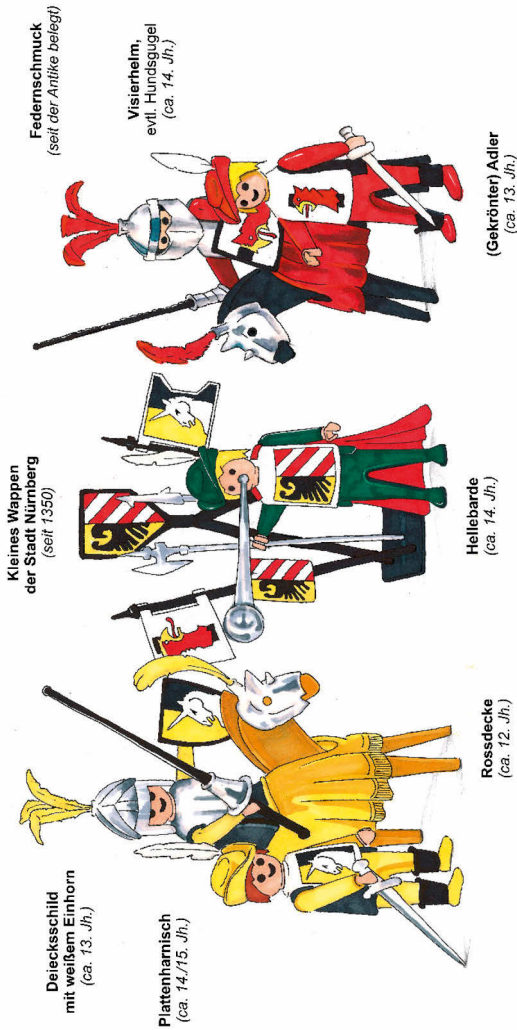
89 Produktnr. 4775-A, <https://www.playmobil.de/mitnehm-drachenritterturm/4775-A.html> (10.11.2019).

90 Produktnr. 6381 (seit 2020 ist hierfür leider kein Link mehr über das Playmobil®-Produktarchiv verfügbar).

91 Produktnr. 4646-A, <https://www.playmobil.de/ritter-mit-doppelaxt/4646-A.html> (27.10.2019).

92 Produktnr. 4912-A, <https://www.playmobil.de/duo-pack-drachenritterduell/4912-A.html> (27.10.2019).

Abbildung 4: Das Playmobil®-Ritterfigurenset »Turnier-Ritter« aus dem Jahr 1983 mit Beschreibung einzelner historischer Ausrüstungsgegenstände



Zeichnung: Xenia Watson

Abbildung 5: Darstellung der Playmobil®-Rittersets »3 Falkenritter« (2019; links) und »Duo-Pack Dracheneritterduell« (2010; rechts)



Zeichnung: Xenia Watson

kaum Bezüge zum Christentum als Hauptbezugspunkt des Ritters als *miles Christi*. Erst im Jahr 1996 erscheint ein »Tempelritter«,<sup>93</sup> der in den folgenden Jahren um einen »Kreuzritter« (2004),<sup>94</sup> einen »Ordensritter« (2008)<sup>95</sup> und schließlich um das »Duo-Pack Ordensritter und Kreuzritter« (2010)<sup>96</sup> ergänzt wird. Damit weisen lediglich drei der untersuchten 82 Ritter-Produkte eine Verbindung zur Religion auf und beinhalten damit einen konkreten Bezug zum an christlichen Werten orientierten mittelalterlichen Rittertum (Abb. 6).

Insgesamt fällt auf, dass das playmobile® Mittelalter die Themenkomplexe Religion und Kirche als einen der Hauptbezugspunkte geschichtskultureller Mittelalterbezüge sowohl architektonisch als auch figürlich nahezu völlig ausspart.<sup>97</sup> Außer bei den »Kreuzrittern« finden sich religiöse Bezüge nur noch bei den Figuren des »Bettelmönches« (1994),<sup>98</sup> der »Nonne« (2004)<sup>99</sup> sowie bei einem Mönch, der mit Kreuzkette, Tonsur, Habit, Bibel und einem Bierkrug nur als Bestandteil des

93 Produktnr. 4534-A, <https://www.playmobil.de/tempelritter/4534-A.html> (27.10.2019).

94 Produktnr. 4625-A, <https://www.playmobil.de/kreuzritter/4625-A.html> (27.10.2019).

95 Produktnr. 4670-A, <https://www.playmobil.de/ordensritter/4670-A.html> (27.10.2019).

96 Produktnr. 5825-A, <https://www.playmobil.de/duo-pack-ordensritter-und-kreuzritter/5825-A.html> (27.10.2019).

97 Zum Auslassen dieses Aspekts in der Playmobil®-Szenerie vgl. Lorenz, 2014, 100. Zu diesem Aspekt in den Vorstellungen von Schüler\_innen vgl. Drüding & Enseleit, 2017, 111-112.

98 Produktnr. 3631-A, <https://www.playmobil.de/bettelmoench/3631-A.html>. (27.10.2019). Die Bezeichnung des Bettelmönchs als »erste religiöse Figur« (Bachmann, 2004, 94) ist vor dem Hintergrund seiner offensichtlichen Areligiosität (er trägt nicht einmal ein Kreuz) eher irreführend.

99 Produktnr. 4631-A, <https://www.playmobil.de/nonne/4631-A.html> (27.10.2019).

Abbildung 6: Darstellung der Playmobil®-Ritterfiguren »Tempelritter« (1996), »Kreuzritter« (2004) und »Ordensritter« (2008) (v. l. n. r.)



Zeichnung: Xenia Watson

»Räubergelages« (1994)<sup>100</sup> erworben werden kann.<sup>101</sup> Die einzige Ausnahme bildet bisher die anlässlich des Reformationsjubiläums 2017 hergestellte und wirtschaftlich höchst erfolgreiche Martin-Luther-Figur.<sup>102</sup> Mittelalterliche Klöster und Kirchen fehlen hingegen vollkommen.<sup>103</sup> Zwar brachte Playmobil® 2008 eine »Kirche« auf den Markt,<sup>104</sup> das dazugehörige Brautpaar sowie das Fehlen religiöser Symbole legen jedoch die Vermutung nahe, dass die Kirche in erster Linie zum Nachspielen einer postmodernen Hochzeit und nicht eines Gottesdienstes entwickelt wurde. Dieses bewusste Auslassen von Religiosität findet sich auch in Sets mit eindeutig christlichen Bezügen, wie der »Arche Noah« (2003),<sup>105</sup> den »Heiligen Drei Köni-

100 Produktnr. 3627-A, <https://www.playmobil.de/raeubergelage/3627-A.html>; Produktnr. 6464, <https://www.playmobil.de/raeubergelage/6464.html> (27.10.2019).

101 Die hier aufgeführten Figuren können damit überzeitlichen religiösen Phänomenen zugeordnet werden, die es nicht nur im Mittelalter gab. Zur Identifikation der Mönchsfiguren mit dem Charakter »Bruder Tuck« aus den kurz zuvor erschienenen Filmen »Robin Hood – König der Diebe« (1991) sowie »Robin Hood – Helden in Strumpfhosen« (1993) vgl. Zepezauer-Wachauer, 2014, 63.

102 Vgl. Hamburger, 2015.

103 Vgl. Mayer, 2016, 21.

104 Produktnr. 4296-A, <https://www.playmobil.de/kirche/4296-A.html> (27.10.2019).

105 Produktnr. 3255-C, <https://www.playmobil.de/arche-noah/3255-C.html> (27.10.2019).

gen« (2019)<sup>106</sup> oder der »Großen Krippe mit Stall« (2010).<sup>107</sup> Ohne eine religiöse Komponente sind die Traktate und Dichtungen vom »guten Ritter«, der an den christlich-moralischen Maßstäben seiner Zeit gemessen wurde, historisch jedoch nicht denkbar. Mit seiner Areligiosität fehlt dem Playmobil®-Ritter daher eine wesentliche Komponente des mittelalterlichen Rittertums.

Ferner fällt auf, dass die architektonischen Elemente, die mit Playmobil®-Rittern ein gemeinsames »Mittelalter-Ensemble« bilden, vor allem ein »deutschsprachiges« Mittelalter vermitteln. Die »Grosse Ritterburg« (1993)<sup>108</sup> kombiniert beispielsweise Mauer- und Fachwerk, wie es besonders im deutschsprachigen oder mitteleuropäischen Raum vorkommt. Während Bezüge zu Nordeuropa zumindest über die im Sortiment vorhandenen Wikinger hergestellt werden,<sup>109</sup> fehlen solche zu Süd- oder Osteuropa völlig. Damit sind in der playmobilen® Ritterwelt jedoch wesentliche Kernregionen eines »europäischen« Mittelalters unterrepräsentiert. So fehlen beispielsweise Darstellungen mittelalterlicher Geschlechtertürme, wie sie etwa für die Toskana typisch sind, sowie grundsätzlich Bezüge auf den byzantinischen und orthodoxen Kulturraum.<sup>110</sup>

Kaum vorhanden sind auch Produktdarstellungen, die Ritter außerhalb kriegerischer Kampfhandlungen zeigen, also quasi den »Alltag« thematisieren. So ist das Set »Ritter/Trosswagen« (1997)<sup>111</sup> eines von nur zwei Ritter-Produkten, das einen Bezug zur Verpflegung aufweist, wie sie in Texten des Mittelalters gefordert wird – auch wenn die Kombination des Ritters mit Planwagen und der im Stil des 19. Jahrhunderts gekleideten Dame eher an den Wilden Westen oder die Brecht-Inszenierungen von »Mutter Courage und ihre Kinder« erinnert (Abb. 7). Die »Tarnkutsche der Falkenritter« (2014)<sup>112</sup> thematisiert durch die Kutsche, die mit Heu beladen zu sein scheint, zwar ebenfalls einen Alltagsaspekt, die Produktbezeichnung als »Tarnkutsche« betont jedoch erneut den kriegerisch-strategischen Aspekt.

Auch Ritterfiguren, die das Verwalten von Besitztümern und Benefizien thematisieren, kommen in der playmobilen® Ritterwelt nicht vor. Ritter, die als Landwirte

106 Produktnr. 9497, <https://www.playmobil.de/heilige-drei-koenige/9497.html> (27.10.2019).

107 Produktnr. 4884-A, <https://www.playmobil.de/grosse-krippe-mit-stall/4884-A.html> (27.10.2019). Der Versuch eines evangelischen Pfarrers aus Hessen, mit einer »Playmobil-Bibel« mit teilweise modifizierten Playmobil®-Figuren eine religiöse Playmobil®-Welt zu schaffen, wurde durch eine Klage durch »geobra« wegen Verletzung des Urheberrechts unterbunden, vgl. Mogendorf (2015): <https://www.katholisch.de/artikel/7080-75-zentimeter-christentum> (27.10.2019).

108 Produktnr. 3666-A, <https://www.playmobil.de/grosse-ritterburg/3666-A.html> (11.06.2020).

109 Produktnr. 3151-A, <https://www.playmobil.de/wikingerfestung/3151-A.html> (11.06.2020).

110 Vgl. zu Ritterburgen auch den Beitrag von Oliver Auge in diesem Band.

111 Produktnr. 3891-A, <https://www.playmobil.de/ritter-trosswagen/3891-A.html> (09.07.2020).

112 Produktnr. 6005 (seit Juli 2020 ist leider kein Link mehr über das Playmobil®-Produktarchiv verfügbar).

Abbildung 7: Darstellung des Playmobil®-Rittersets »Ritter/Trosswagen« (1997)



Zeichnung: Xenia Watson

ihr Feld bestellen, fehlen hier genauso wie Momente, die Ritter in den Kontext von Jagd und idealisierter Minne setzen,<sup>113</sup> wie es zum Beispiel der Codex Manesse zeigt. Dies wird auch in den von Playmobil® selber herausgegebenen Ritterlesegeschichten für Kinder deutlich, in denen Frauen vor allem als Beute bzw. Besitz dargestellt werden, der von »guten Rittern« aus den Fängen von »bösen Rittern« zurückerobert werden muss:

»Gib Prinzessin Rosalinde frei!«, fordert Heinrich. »Du hast sie geraubt!« Hackbert lacht gemein. »Stimmt!«, antwortet er. »Und mein Drache sorgt dafür, dass sie hier bleibt!« [...] Da hört Heinrich einen Schrei. Es ist Prinzessin Rosalinde. »Hilfe!«, ruft sie. »Hol mich hier raus, Heinrich!« So nimmt Heinrich all seine Kraft zusammen und reitet los. [...] Hackbert landet im Burghof. »Aua!«, schreit er. »Das gibt einen ordentlichen blauen Fleck!« Aber auch ein gemeiner Ritter steht zu seinem Ehrenwort. Wütend führt er Heinrich in den Kerker. Rosalinde steht furchtsam neben dem roten Drachen. »Lass sie gehen!«, fordert ihn Hackbert auf. »Sie gehört jetzt Heinrich!« Der rote Drache faucht noch einmal, dann trampelt er davon.«<sup>114</sup>

113 Vgl. Walther & Siebert, 2001.

114 Vgl. z.B. Zollickhofer, 2015.

Lediglich im ›märchenhaft‹ konzipierten Set »Prinzessinnenschloss« erscheint die Figur eines Prinzen als waffenloser, friedfertiger Eroberer.<sup>115</sup> Die eigentliche Ritterwelt von Playmobil® bleibt damit in erster Linie auf die Themen Krieg und Gewalt beschränkt<sup>116</sup> – und zwar bei Auslassung jeglicher religiös-ideologischer (Moral und Christentum) und alltagspragmatischer (höfischer Alltag und Verpflegung) Kontexte, ohne die das Rittertum des Mittelalters jedoch nicht vollstellbar ist.

#### 4. Fazit – Der Playmobil®-Ritter: Ein Krieger, dem es an Vielem fehlt

Der Playmobil®-Ritter ist wie sein mittelalterliches Vorbild ein Krieger. Die Ausrüstung der hier untersuchten Ritterfiguren weist dabei nicht selten historische Details auf, die auch im Mittelalter nachweisbar sind. Wer mit Playmobil®-Rittern spielt, wird also durchaus mit Konzepten konfrontiert, die es in ähnlicher Form im Mittelalter gegeben haben könnte. Seit den 2000er Jahren verschwimmen in den Ritterfiguren die Grenzen zwischen mittelalterlichen und fantastischen Bezügen jedoch zunehmend. Vor dem Hintergrund weit verbreiteter Vorstellungen von einem mittelalterlichen Rittertum als »historisch-fiktionale, gewaltsam-schöne Abenteuerlichkeit«<sup>117</sup> gilt es jedoch, gerade nach denjenigen historischen Momenten zu fragen, die Playmobil® selbst seinen historisch plausibleren Ritter-Produkten gerade *nicht* attestiert, um eine Reflexion über die historische Triftigkeit geschichtskultureller Objektivationen anzustoßen.

**Zeitliche Kohärenz** Ein genauerer Blick auf die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände der in den Blick genommenen Spielzeugritter zeigt, dass die Gegenstände häufig eine bunte Mischung von Bezugnahmen auf mehrere »mittelalterliche« Jahrhunderte sind. Die meisten Playmobil®-Ritter sind damit anachronistische Darstellungen. In dieser statischen Unveränderlichkeit zeigt sich ein Konzept, das sich auch im schulischen Mittelalter-Narrativ eines »konstanten« Millenniums wiederfindet, obgleich Hans-Werner Goetz betont, »dass die tausend Jahre Mittelalter eben kein statisches, sondern (wie alle Geschichte) ein höchst dynamisches

115 <https://www.playmobil.de/prinzessinnenschloss/6848.html> (27.10.2019). Als einzelne Figur kann der männliche Thronfolger hingegen wieder nur als »Tapferer Prinz« in vollem Waffengewand erworben werden, vgl. <https://www.playmobil.de/tapferer-prinz/4643-A.html> (27.10.2019). Eine geschlechtsspezifische Trennung in ein kriegerisches »Jungen-Mittelalter« und ein märchenhaftes »Mädchen-Mittelalter« wird hier erneut augenfällig, vgl. bereits Clauss & Grieb, 2011, 147.

116 Dass es sich dabei um zwei für Spielzeug nicht unproblematische Themenfelder handelt, erscheint evident, kann an dieser Stelle jedoch nicht weiter ausgeführt werden. Zum Themenkomplex »Kriegsspielzeug« sei hier verwiesen auf Warwitz & Rudolf, 2016, 126-145.

117 Borries, 2003, 283.

Zeitalter umfassen.«<sup>118</sup> Diese Dynamik, diese Entwicklungen und Prozesse bleiben damit unberücksichtigt.

**Verpflegung und höfischer Alltag** Ritter mussten neben Waffen auch Verpflegung mitführen. Die historischen Belege hierfür sind zahlreich. Eine Ritterfigur mit einem Proviant-Wagen könnte die playmobile® Ritterwelt hier bereits um eine reale Komponente erweitern. Gegenwärtig ist der Playmobil®-Ritter hingegen dazu gezwungen, sich die Nahrung mit Waffengewalt zu besorgen. Karl der Große hätte der »geobra«-Produktentwicklung daher vermutlich ein Dekret geschickt, in dem gestanden hätte: *Supellectiles oblita estis* (»Ihr habt die Vorräte vergessen«)! Ein Ritter, dessen Rüstung abnehmbar ist und der beispielsweise als Bauer sein Feld bestellt oder als Verwalter einen Gutshof leitet, könnte das zu »erspielende« Ritterbild durch eine historisch nachweisbare Komponente ausdifferenzieren und gleichzeitig neue Produktwelten erschaffen – z.B. ein »Dorf mit Ritter«. Aspekte der höfischen Kultur könnten mithilfe von Feder und Pergament anstatt Schwert und Schild symbolisiert werden und so die friedliche, wenn auch idealisierte Ritterwelt des Mittelalters darstellen.

**Religion und Glaube** Die Welt der Ritter war fundamental vom Christentum bestimmt. Ohne die christlich legitimierte Machtbasis der Herrschenden und ohne die vom lateinischen Christentum inspirierten Ideale in Dichtungen, Geboten und Traktaten sind historische Ritter undenkbar. Dieser Aspekt kommt in Playmobil®-Rittern gegenwärtig deutlich zu kurz. Hier käme z.B. eine Figur als Wächter einer Pilgergruppe den eigentlichen Aufgaben der Ritter sicherlich näher. Auch das Entwickeln einer klösterlichen Umgebung, etwa mit Kräutergärten zum Behandeln ihrer beim Kampf erlittenen Wunden, könnte Playmobil®-Rittern nicht nur »gesundheitlich« helfen, sondern sie auch ihren mittelalterlichen Vorbildern näherbringen. »Präkonzepte« einer gewaltsam unterdrückenden Institution »Kirche«, könnten hierdurch aufgegriffen und reflektiert werden.<sup>119</sup>

Im Spiegel aller festgestellten und nicht festgestellten historischen Bezüge in Playmobil®-Rittern zeigt sich zudem vor allem eines: ihr Hang zur Gewaltanwendung. Martin Clauss und Christine Grieb betonen, die Verbindung der Konzepte *Krieg* und *Mittelalter* beginne bereits bei der Konzeption von Kinderspielzeug und werde später in geschichtskulturellen Mittelalterdarstellungen wie Filmen, Computerspielen oder auch aufwendig inszenierten Reenactment-Veranstaltungen fortgeführt.<sup>120</sup> Auch die Waffen der Playmobil®-Ritter erscheinen in diesem Sinne weniger als Gefahr, sondern vielmehr als »schöne« oder »elegante« Artefakte,

118 Goetz, 2011, 90.

119 Vgl. Anm. 24.

120 Vgl. allgemein auch Clauss & Grieb, 2011, 146-151.

und ihre Handhabung nicht als Tötung, sondern als »Kunstfertigkeit«.<sup>121</sup> Eine de-konstruierende Auseinandersetzung mit geschichtskulturellen Ritterdarstellungen sollte daher nicht bei der Analyse historischer Helm- und Schwertformen stehenbleiben. Vielmehr können auch die mit dem geschichtskulturellen Ritterbild einhergehenden Vorstellungen von einem vermeintlich unblutigen »Plastikritter-Krieg«, der weder Leichen noch Verwüstungen kennt, offengelegt und diskutiert werden.

Wie die Ritterdichtungen bereits im Mittelalter eine vorbildhafte Imagination nachzeichneten, so lädt auch die Playmobil®-Ritterwelt ihre Nutzer\_innen ein, ein Mittelalter nachzuspielen, das zwar von Ruhm und Ehre gekennzeichnet ist, damit jedoch zugleich auf Mord, Brand und Raub fokussiert. Solche bereits in der Kindheit durch geschichtskulturelles Spielzeug unterstützte Vorstellungen vom Mittelalter und seinen Rittern scheinen sich über die (Schul-)Jahre zwar etwas auszu-differenzieren,<sup>122</sup> schaffen es vermutlich aufgrund der »Veränderungsresistenz«<sup>123</sup> solcher Konzepte jedoch nicht selten bis in die Seminarräume von Universitäten. So beendete kürzlich ein Student eines mittelalterlichen Seminars sein Essay zur Frage »Was ist das Mittelalter für mich?« mit den Worten:

»Was ist also das Mittelalter für mich? Obwohl ich durch mein Studium über akademisches Wissen verfüge und wechselnde Perspektiven einnehmen kann, kann es dennoch für mich nur eine Antwort geben. Das Mittelalter sind Lego- und Jedi-Ritter, die zusammen mit Super-Mario die Prinzessin vor Smaug und der bösen Hexe retten!«<sup>124</sup>

Lehrende an Universitäten müssen vor diesem Hintergrund erst einmal lernen, solche Präkonzepte als solche zu begreifen und im Kontext der eigenen Vorstellungen und Zugänge – sowohl der intellektuellen, als auch der »privaten« – zu reflektieren. Beim Umgang mit geschichtskulturellen Produkten sollte es in der (hoch-)schulischen Lehre daher nicht darum gehen, Lernende »in einer Bewahrdidaktik [...] von empirisch fragwürdigen, überschäumenden, trivialen, einfachen und tendenziösen Darstellungen der Vergangenheit fernzuhalten«.<sup>125</sup> Der Fokus sollte vielmehr darauf gelegt werden, solche Zugänge »als konstituierenden Teil einer öffentlich und privat wirksamen Geschichtskultur aus der Lebenswelt anzunehmen [...], um

121 Vgl. ebd., 144. Zur damit auch verbundenen Problematik von Kriegsspielzeug vgl. grundlegend Warwitz & Rudolf, 2016, 126-145.

122 Vgl. hierzu den in Abschnitt 2 referierten Stand der empirischen Forschung.

123 Drüding & Enseleit, 2017, 114.

124 Wir danken Marian Bodden aus dem Seminar »Perspektiven auf das Mittelalter in Vergangenheit und Gegenwart« (geleitet von Stephan F. Ebert im Wintersemester 2020/21 an der Universität Kassel) für die Abdruckerlaubnis dieser selbstreflektierten und anschaulichen Einschätzung.

125 Kühberger, 2020.

die Selbstreflexion im Umgang mit Geschichte und Vergangenheit zu stärken und methodisches Wissen für deren Analyse bereitzustellen«. <sup>126</sup> Erste Ansätze zur empirischen Erforschung der durch den Umgang mit Spielzeug entwickelten Voraussetzungen für historisches Lernen <sup>127</sup> und die darauf basierende Entwicklung von Lehrkonzepten <sup>128</sup> existieren bereits. Vor dem Hintergrund der hier präsentierten Ergebnisse sollten Spielzeugwelten dabei nicht nur hinsichtlich vorhandener, sondern auch ausgelassener Referenzen auf Vergangenheit und Geschichte »ins Visier genommen« werden – um sprachlich beim Thema zu bleiben. Das playmobile® Rittertum stellt hierfür nur einen von vielen lohnenswerten Anknüpfungspunkten dar – sowohl für mediävistische als auch für geschichtsdidaktische Forschungsfragen.

## 5. Literatur- und Quellenverzeichnis

### Ungedruckte Quellen

Bayeux, Tapestry Museum, Teppich von Bayeux mit Sondergenehmigung der Stadt Bayeux.

Heidelberg, Universitätsbibliothek, Cod. Pal. germ. 848.

München, Bayerische Staatsbibliothek, Cgm. 1930.

St. Gallen, Stiftsbibliothek, Cod. Sang. 22.

### Gedruckte Quellen

Capitularia Karoli Magni, ed. A. Boretius (Monumenta Germaniae Historica [MGH] Capit. 1), Hannover: Hahnsche Buchhandlung 1883, S. 44-186.

Gregorius Turonensis, Libri historiarum X, ed. B. Krusch & W. Levison (MGH SS rer. Merov. 1, 1), Hannover: Hahnsche Buchhandlung 1951.

Notkerus Balbulus, Gesta Karoli Magni, ed. H. F. Haefele (MGH SS rer. Germ. N. S. 12), Berlin: Weidmannsche Verlagsbuchhandlung 1959, S. 1-93.

Petrus Blesensis, Epistolae (Migne Patrologia Latina [PL] 207), Paris: Migne 1855, Sp. 1-560.

---

126 Ebd.

127 Zu ersten Ansätzen hierzu vgl. Kühberger, 2020; Kühberger, 2021. Vgl. auch die laufenden Forschungsprojekte hierzu am Bereich Geschichts- und Politikdidaktik an der Universität Salzburg.

128 Zu dieser Forderung vgl. Drüding & Enseleit, 2017, 95 Zu ersten Umsetzungsideen vgl. Buchberger, Eigler & Kühberger, 2019, 32-38, 64-66; Barsch & Kühberger 2019.

## Literaturverzeichnis

- Bachmann, F. (2004). *30 Jahre Playmobil*. Königswinter: Heel.
- Barsch, S. & Kühberger, C. (2020). Mit verschiedenen Darstellungen zum Mittelalter arbeiten: Eine »ramp« für inklusiven Geschichtsunterricht. In: S. Barsch, B. Degner, C. Kühberger & M. Lücke (Hg.): *Handbuch Diversität im Geschichtsunterricht: Inklusive Geschichtsdidaktik* (S. 507-521). Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Borries, B. v. (2003). Das Mittelalter im Geschichtsbewusstsein von Jugendlichen. In R. Ballof (Hg.), *Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit* (S. 279-291). Stuttgart: Steiner.
- Buchberger, W., Eigler, N., & Kühberger, C. (2019). *Mit Concept Cartoons historisches Denken anregen*. Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Buck, T. M., & Brauch, N. (Hg.). (2011). *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit*. Münster: Waxmann.
- Bumke, J. (2008). *Höfische Kultur: Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter* (12. Aufl.). München: dtv.
- Clauss, M., & Grieb, C. (2011). »FSK-Freigabe« für das Mittelalter? Gewalt und Krieg in der geschichtskulturellen Wahrnehmung der Epoche. In T. M. Buck & N. Brauch (Hg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit* (S. 141-155). Münster: Waxmann.
- Contamine, P. (1997). Art. Turnier. A. Allgemein. Westeuropa. In: *Lexikon des Mittelalters*, 8, Sp. 1113-1115.
- Dendorfer, J., & Deuting, R. (2010). *Das Lehnswesen im Hochmittelalter*. Ostfildern: Thorbecke.
- Drüding, M., & Enseleit, T. (2017). Ritter, Hexen, Pest und Burgen? Eine explorative Studie zu Mittelaltervorstellungen und dem Mittelalter-Verständnis von Geschichtsstudierenden. *Zeitschrift Für Didaktik Der Gesellschaftswissenschaften* (1), 94-118.
- Ehlers, J. (2009). *Die Ritter: Geschichte und Kultur* (2. Aufl.). München: Beck.
- Fleckenstein, J. (1995). Art. Ritter, Rittertum, Ritterstand. A. Allgemein und Mitteleuropa. In: *Lexikon des Mittelalters*, 7, Sp. 865-873.
- Fleckenstein, J. (2002). *Rittertum und ritterliche Welt*. Berlin: Siedler.
- Fritz, J. (1992). *Spielzeugwelten* (2. Aufl.). Weinheim: Juventa.
- Gamber, O. (1980). Art. Beinschienen. In: *Lexikon des Mittelalters*, 1, Sp. 1821.
- Gamber, O. (1989). Art. Helm. In: *Lexikon des Mittelalters*, 4, Sp. 2123.
- Gamber, O. (1993). Art. Normannenschild. In: *Lexikon des Mittelalters*, 6, Sp. 1251.
- Gamber, O. (1995). Art. Plattenharnisch. In: *Lexikon des Mittelalters*, 7, Sp. 1415.
- Gamber, O. (1995). Art. Roßdecke. In: *Lexikon des Mittelalters*, 7, S. Sp. 1041-1042.
- Gamber, O. (1995). Art. Rundschild. In: *Lexikon des Mittelalters*, 7, Sp. 1098.
- Gamber, O. (1997). Art. Topfhelm. In: *Lexikon des Mittelalters*, 8, Sp. 864.

- Gassmann, J. (2018). Combat Training for Horse and Rider in the Early Middle Ages. *Acta Periodica Duellatorum*, 6, 63-98. DOI: <https://doi.org/10.2478/apd-2018-0003>.
- Geibig, A. & Gelbhaar, A. (1997). Art. Waffe. A. Westen. I. Allgemein und Archäologie. In: *Lexikon des Mittelalters*, 8, Sp. 1893-1896.
- Geserer, A. (2014). Spiel im Zentrum des Kindes. In H. Köpper & S. Szabo (Hg.), *Playmobil® durchleuchtet*. Marburg: Tectum.
- Glasauer, B. (2009). Ritterliche Kriegsführung im Spätmittelalter. In Museen der Stadt Landshut (Hg.), *Ritterwelten im Spätmittelalter* (S. 127-137). Landshut.
- Goetz, H.-W. (2011). Aktuelles Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. In T. M. Buck & N. Brauch (Hg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit* (S. 73-92). Münster: Waxmann.
- Groeber, V. (2008). *Das Mittelalter hört nicht auf*. München: Beck.
- Grosch, W. (2017). Spielzeug. In H.-J. Pandel & G. Schneider (Hg.), *Handbuch Medien in Geschichtsunterricht* (7. Aufl., S. 651-701). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Günther-Arndt, H. (2006). Conceptual Change-Forschung: Eine Aufgabe für die Geschichtsdidaktik? In H. Günther-Arndt (Hg.), *Zeitgeschichte – Zeitverständnis* (S. 251-277). Berlin: LIT.
- Haack, C. (2020). *Die Krieger der Karolinger*. Berlin: De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110629071>.
- Hägermann, D. (1993). Art. Pferd, II. Sozial- und Wirtschaftsgeschichte. In *Lexikon des Mittelalters*, 6, Sp. 2029-2030.
- Hamburger, C. (17.02.2015). Martin Luther als Playmobilfigur nach 72 Stunden ausverkauft. Augsburgere Allgemeine, Verfügbar unter <https://www.augsburger-allgemeine.de/panorama/Martin-Luther-als-Playmobilfigur-nach-72-Stunden-ausverkauft-id33087257.html?bild=1&article=33087257> (15.07.2020).
- Hennel, A. (Hg.). (2009). *Playmobil-Collector 1974-2009* (3. Aufl.). Dreieich: Fantasia.
- Huizinga, J. (2006). *Herbst des Mittelalters* (12. Aufl.). Stuttgart: Kröner.
- Innes, M. (2000). *State and society in the Early Middle Ages*. Cambridge: University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511496349>.
- Jones, M. C. E. (1986): Art. Eduard, Prince of Wales, der »Schwarze Prinz« (1330-1376). In *Lexikon des Mittelalters*, 3, Sp. 1592-1593.
- Jordan, K. (1972). Das Zeitalter des Investiturstreites als politische und geistige Wende des abendländischen Hochmittelalters. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, 23, 513-522.
- Jussen, B. (2016). Richtig denken im falschen Rahmen? Warum das »Mittelalter« nicht in den Lehrplan gehört. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 67 (9/10), 558-576.
- Keppner, M. (2015). *Die Spielsache im Spannungsfeld zwischen Spielmittel und Spielware*. Münster: Waxmann.
- Keupp, J. U. (2016). *Mode im Mittelalter* (2. Aufl.). Darmstadt: WBG.

- Körper, H., & Szabo, S. (Hg.). (2014). *Playmobil® durchleuchtet: Wissenschaftliche Analysen und Diagnosen des weltbekannten Spielzeugs*. Marburg: Tectum.
- Körber, A., Schreiber, W., & Schöner, A. (Hg.). (2007). *Kompetenzen historischen Denkens*. Neuried: Ars Una.
- Kuchenbuch, L. (2012). Mediävistik oder Mediävismus? Eine falsche Alternative! Rezension zu Valentin Groebners »Das Mittelalter hört nicht auf«. *Rechtsgeschichte – Legal History*, 20, 414-418. DOI: <https://doi.org/10.12946/rg20/414-418>.
- Kühberger, C. (2020). Spielzeug. In F. Hinz & A. Körber (Hg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte* (S. 282-303). Berlin: UTB.
- Kühberger, C. (2021). Spielzeugindianer: Seltsame Grenzgänger zwischen den Kulturen. In K. J. Kuhn; M. Nitsche; J. Thyroff, & M. Waldis (Hg.), *ZwischenWelten: Disziplinäre Grenzgänge an den Rändern von Geschichtsdidaktik und Politischer Bildung, Geschichts- und Kulturwissenschaften* (S. 80-98). Münster: Waxmann.
- Kühberger, Ch. & Karl, K. (2020). Die Ritterburg im Kindergarten: Ethnographische Annäherungen an den Umgang mit einem geschichtskulturellen Produkt. In C. Kühberger (Hg.): *Ethnographie und Geschichtsdidaktik* (S. 180-211). Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Kümper, H. (2016). Rezension zu Martin Hofbauer, »Vom Krieger zum Ritter«. *Militärhistorische Zeitschrift*, 75(1), 189-191.
- Lautemann, W. (Bearb.) (1978). *Geschichte in Quellen. Mittelalter* (2. Aufl.). München: Bayerischer Schulbuch-Verlag.
- Le Goff, J. (2016). *Geschichte ohne Epochen? Ein Essay*, Darmstadt: Philipp von Zabern.
- Lorenz, M. (2014). Das playmobile Mittelalter. In H. Körper & S. Szabo (Hg.), *Playmobil® durchleuchtet* (S. 97-107). Marburg: Tectum.
- Lundt, B. (2015). Das ferne Mittelalter in der Geschichtskultur. In V. Oswalt & H.-J. Pandel (Hg.), *Geschichtskultur*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Mayer, T. (2016). Eine Reise ins Mittelalter? Analyse des Playmobil-Mittelalterbildes. *Geschichte Lernen*, 170, 20-28.
- Mauntel, C. (2014). *Gewalt in Wort und Tat: Praktiken und Narrative im spätmittelalterlichen Frankreich*. Ostfildern: Thorbecke.
- Mogendorf, J. (2015). *7,5 Zentimeter Christentum*. Verfügbar unter <https://www.katholisch.de/artikel/7080-75-zentimeter-christentum> (27.10.2019).
- Mondschein, K. C. (2015). Chivalry and Knighthood. In A. Classen (Hg.), *Handbook of medieval culture* (S. 159-171). Berlin: De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110267303-009>.
- Neubecker, O. (1989). Art. Feldzeichen. In *Lexikon des Mittelalters*, 4, Sp. 338.
- Oexle, O. G. (1992). Das entzweite Mittelalter. In G. Althoff (Hg.), *Ausblicke: Die Deutschen und ihr Mittelalter* (S. 7-28). Darmstadt: WBG.
- Oexle, O. G. (2013). *Die Gegenwart des Mittelalters*. Berlin: Akademie-Verlag. DOI: <https://doi.org/10.1524/9783050095431>.

- Oswalt, V. & Pandel, H.-J. (Hg.) (2015). *Geschichtskultur: Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Pandel, H.-J. (2005). *Geschichtsunterricht nach PISA*. Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Patzold, S. (2012). *Das Lehnswesen*. München: Beck.
- Prietzl, M. (2006). *Krieg im Mittelalter*. Darmstadt: Primus.
- Rau, R. (Bearb.) (1960). *Quellen zur karolingischen Reichsgeschichte, 3. Teil*. Darmstadt: WBG.
- Reeken, D. v. (2016). Mittelalter in der Geschichtskultur. *Geschichte Lernen*, 170, 2-7.
- Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis* (3., neu bearb. Aufl.). Freiburg: Lambertus.
- Reynolds, S. (1994). *Fiefs and Vassals. The Medieval Evidence Reinterpreted*. Oxford: Oxford University Press.
- Rohr, C. (2011). Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Wie das Mittelalter in einem Nebel von Klischees versinkt. In: C. Rohr (Hg.): *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur* (S. 343-350). Wien: LIT.
- Rösener, W. (1989). Art. Herold. In *Lexikon des Mittelalters*, 4, Sp. 2172-2173.
- Roth, F. (1908): Art. Walther, Marx. In *Allgemeine Deutsche Biographie*, 54.
- Rüsen, J. (2013). *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau. DOI: <https://doi.org/10.7788/boehlau.9783412212193>.
- Sarti, L. (2018). Der fränkische miles – weder Soldat noch Ritter. *Frühmittelalterliche Studien*, 52 (1), 99-117. DOI: <https://doi.org/10.1515/fmst-2018-006>.
- Scheibelreiter, G. (2006). *Heraldik*. München: Oldenbourg.
- Schneider, K. (1991). *Die deutschen Handschriften der Bayerischen Staatsbibliothek*, München & Wiesbaden: Harrassowitz.
- Scott, M. (2007). *Medieval dress and fashion*. London: British Library.
- Seibt, F. (1974). Art. Johann von Luxemburg. In *Neue Deutsche Biographie*, 10, 469-470.
- Stadler, K. (1968). *Deutsche Wappen: Bundesrepublik Deutschland*, Bd. 6. Bremen: Angelsachsen.
- Steinke, R. (2015). *Verhinderte Ritter in der deutschen Literatur des Mittelalters*. Wiesbaden: Reichert.
- Stöckle, F. (2011). »Die armen kleinen Bäuerlein – was die für »ne Ausbeutung über sich ergehen lassen mussten ...«: Alltagsvorstellungen zum Mittelalter. In T. M. Buck & N. Brauch (Hg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit* (S. 301-310). Münster: Waxmann.
- Struve, T. (1992). Die Wende des 11. Jahrhunderts: Symptome eines Epochenwandels im Spiegel der Geschichtsschreibung. *Historisches Jahrbuch*, 112, 324-365.
- Tewes, M. (2009). Turnierbuch des Marx Walthter. In *Museen der Stadt Landshut* (Hg.), *Ritterwelten im Spätmittelalter* (S. 219-225). Landshut.
- Walther, I. F., & Siebert, G. (Hg.). (2001). *Codex Manesse*, 6. Aufl., Frankfurt a.M.: Insel.

- Warwitz, S. A., & Rudolf, A. (2016). *Vom Sinn des Spielens*, 4. Aufl., Baltmannsweiler: Hohengehren.
- Zeppezauer-Wachauer, K. (2014). Drachenritter und Feenprinzessin: Die kreative Figurenkomposition gespielter Geschichte(n) und ihre Metamorphose. In H. Köpper & S. Szabo (Hg.), *Playmobil® durchleuchtet* (S. 57-70). Marburg: Tectum.
- Zollickhofer, J. (2015). *Furchtlose Ritter: Playmobil*. Hamburg: Nelson.
- Zotz, T. (2011). Der Ritter. In J. Fried & O. Bader (Hg.), *Die Welt des Mittelalters* (S. 421-432). München: Beck.
- Zotz, T. (2002). Ritterliche Welt und höfische Lebensform. In J. Fleckenstein (Hg.), *Rittertum und ritterliche Welt* (S. 173-229). Berlin: Siedler.