

LS 01 Das Mittelalter – lebendige Vergangenheit

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> – auf Basis von Vorkenntnissen einen Fehlertext bearbeiten – Vermutungen anstellen und Problembewusstsein entwickeln – in der Gruppe argumentieren – Texte und Abbildungen erschließen und in einen Zusammenhang bringen – vor einer Gruppe präsentieren – eigene Interessenschwerpunkte reflektieren und äußern
2	EA	10'	S lesen einführenden fehlerhaften Text und markieren gefundene Fehler.	M1.A1, M1.A2, Papier, ggf. M4	
3	GA	20'	S vergleichen in Gruppen ihre Fehler und besprechen Meinungsverschiedenheiten.		
4	PA	25'	S erstellen in Tandems eine Zeitleiste zum Mittelalter.	M2.A1, M3	
5	GA	15'	S vergleichen in Gruppen ihre Ergebnisse. Ggf. korrigieren oder ergänzen sie ihre Zeitleiste.		
6	PL	15'	S präsentieren Ergebnisse im Plenum. L lenkt Unterrichtsgespräch zu ersten Eindrücken und Gedanken zum Thema. S formulieren Fragen.		

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler den Zeitrahmen des Mittelalters kennenlernen sowie wenige wichtige Ereignisse – auf die in der vorliegenden Einheit eingegangen wird – in einen historischen Zusammenhang einordnen können. Da davon auszugehen ist, dass die Schüler sich bereits in der Grundschule in Ansätzen mit dem Thema beschäftigt haben, ist es unumgänglich an dieser Stelle sicherzustellen, dass sie sich mit ihrem themenzentrierten Vorwissen auseinandersetzen, dieses aktivieren und dadurch weiterführende Fragen ausformulieren.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** lesen die Schüler einen einführenden Text zum Thema (M1.A1), in den sich gravierende Fehler eingeschlichen haben. Sie markieren die gefundenen Fehler (M1.A2). Sollten die Schüler noch nicht mit der Methode des Textmarkierens vertraut sein, steht am Ende der Lernspirale Material (M4) zur Verfügung, welches vorab bearbeitet werden kann.

Im **3. Arbeitsschritt** vergleichen und bestimmen die Schüler in Gruppen, welche Fehler sie ge-

funden haben. Sie besprechen etwaige Meinungsverschiedenheiten.

Im **4. Arbeitsschritt** bilden die Schüler Tandems und erstellen auf Basis der vorangegangenen Gruppenarbeit und mithilfe von Abbildungen eine Zeitleiste mit größeren Ereignissen des Mittelalters (M2, M3). Hierbei klären und konsolidieren die Schüler ihr Textverständnis.

Im **5. Arbeitsschritt** korrigieren und ergänzen die Schüler den zeitlichen Rahmen des Bildkalenders, indem sie zu je zwei Tandems zusammenkommen und sich austauschen.

Im **6. Arbeitsschritt** werden in einem lehrergelenkten Unterrichtsgespräch die ersten Eindrücke gesammelt. Eine ausgeloste Gruppe präsentiert ihre Zeitleiste. Je nach vorhandener Zeit kann der Lehrer mit den Schülern noch Fragen formulieren, die sie für die anstehende Einheit zum Mittelalter interessieren und auf die näher eingegangen werden soll. So geben die Schüler der Lehrkraft wichtige Hinweise für die weitere Unterrichtsplanung und -gestaltung.

Die Sammlung dieses Fragenkatalogs kann in einem Unterrichtsgespräch oder beispielweise mit der Think-Pair-Share-Methode stattfinden.

✓ Merkposten

Es ist hilfreich, sich schon vor der Stunde zu überlegen, wie die Einteilung der Gruppen für die Textarbeit vorgenommen werden soll (z. B. sind auf den fehlerhaften Texten Buchstaben/ Zahlen notiert oder man verwendet Spielkarten).

Tipp

Bei der Bearbeitung des Fehlertextes kann notfalls das Schulbuch als Nachschlagewerk für kurze Zeit zugelassen werden. Sehr schwachen Schülern könnte man auch eine Tippkarte mit Zeilenangaben zu fehlerhaften Textstellen oder Sätze der korrigierten Textstellen geben.

Die korrekte Zeitleiste kann verdeckt im Klassenzimmer hängen oder beim Lehrer verfügbar sein, sodass Schüler nach der GA selbstständig kontrollieren können.

Notizen:

Als Hochmittelalter bezeichnet man die Zeit bis 1250.

35 Ab 1100 ist dies die Hochzeit der Burgen und des Rittertums. Die Krieger zu Kalbe mussten regelmäßig trainieren und benötigten finanzielle Unterstützung für ihre Ausrüstung.

40 Da die Könige sich damals ausschließlich der Landwirtschaft widmen sollten, überstieg dies offensichtlich die Kräfte der Bauern. Vorerst oblag es demnach den adeligen Grundherren, die Ritterkarriere anzustreben.

45 In ganz Europa setzte zudem ein bemerkenswertes Bevölkerungswachstum ein, sodass Wälder abgerodet und seit 1200 zum ersten Mal auch Städte in größerer Zahl gegründet wurden.

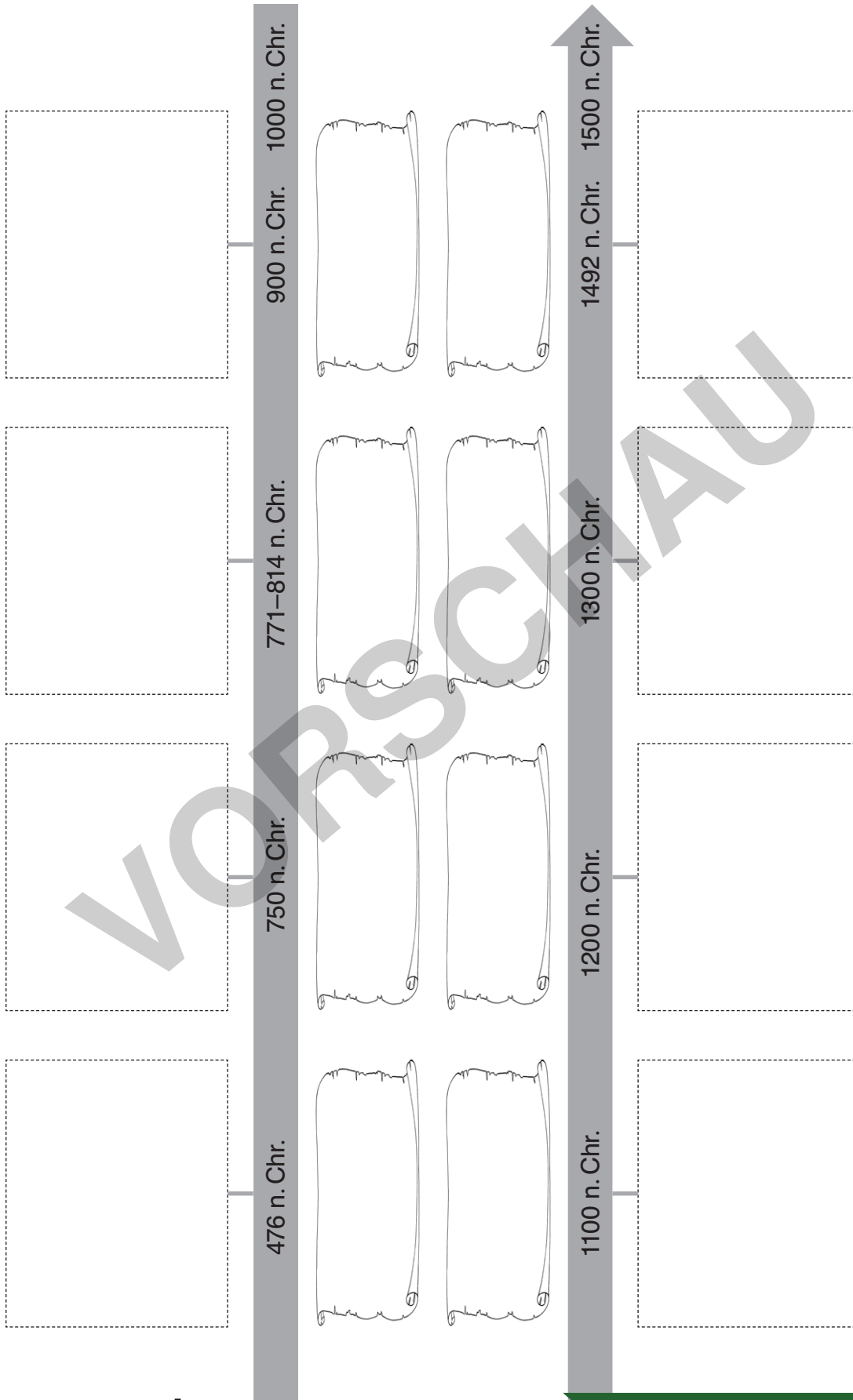
50 Seit der Mitte des 13. Jahrhunderts begann das Spätmittelalter. In den fortschrittlichen Dörfern benötigte man weniger Bauern für die Landwirtschaft, was dazu führte, dass andere Berufe entstanden. So-
55 genannte Handwerker siedelten sich in den Städten an und organisierten sich schnell zu Zünften (Gemeinschaften von Meistern, Gesellen und Lehrlingen). Diese sollten dafür sorgen, dass wirtschaftliche, kulturelle und soziale Interessen und Ziele des Handwerks sowie das örtliche
60 Gewerbe monopolisiert sind.

Ab 1300 wurde die Hanse ins Leben gerufen, eine Vereinigung von deutschen Männern, die Hans hießen, die über See eine Art Fernhandel im Nord- und Ostseebereich ins Leben riefen. So konkurrierten sie beispielsweise mit genuesischen, englischen und venezianischen
65 Handelsgebieten und kamen in Kontakt mit orientalischen Gewürzen und anderen Gütern.

Schätze aus dem fernen Amerika machten zunehmend neugierig, sodass 1492 der italienische Seefahrer Christoph Kolumbus im Auftrag Spaniens einen leichteren Weg nach Indien suchte, nach
70 36 Tagen jedoch zufällig in der Karibik auf der Insel San Salvador landete und damit „Asien“ entdeckt hatte.



Zeitleiste zum Mittelalter



Untergang des Römischen Reiches 476	Karl der Große ist Alleinherrscher im Frankenreich 771-814	Zeit der Burgen und Ritter 1100	Beginn der Hanse 1300
Gründung von Klosterschulen 750	Entstehung erster Dörfer 900	Gründung von Städten und Bildung von Zünften 1200	Christoph Kolumbus entdeckt Amerika 1492

LS 02 Gesellschaftssystem im europäischen Mittelalter – Adel, Klerus und Bauern

		Zeitrichtwert	Lernaktivitäten	Material	Kompetenzen
1	PL	5'	L gibt einen Überblick über den Ablauf der Stunde.		<ul style="list-style-type: none"> – Empathie mit Menschen aus vergangenen Zeiten zeigen – eine Rolle gemeinsam in einer Gruppe planen und organisieren – Verantwortung für eine Gruppe übernehmen – themen- und situationszentriert argumentieren und improvisieren – zu vorgegebenen Schwerpunkten zuhören und beobachten – den eigenen Lernzuwachs reflektieren und ausformulieren
2	GA	25'	S lesen Rollenkarten und klären die Rollen.	M1. A1, A2 – M5. A1, A2	
3	PL	10'	S führen Rollenspiel durch. Beobachtende S machen Notizen. L filmt das Rollenspiel.	Kamera	
4	PL	10'	Beobachter geben Rückmeldung und interpretieren das Rollenspiel.		
5	EA	10'	S schauen Filmmitschnitt und notieren ihre Eindrücke.	Papier/Kartenkarten	
6	PA	15'	S schreiben einen Spielbericht und notieren Lernzuwachs.		
7	PL	15'	S lesen Spielbericht vor. Gemeinsam wird die Stunde reflektiert.		

Erläuterungen zur Lernspirale

Ziel der Doppelstunde ist, dass die Schüler Ordnungsprinzipien von Herrschaft und Gesellschaft im europäischen Mittelalter beschreiben und bewerten können. Insbesondere durch das Rollenspiel erspüren sie die persönlichen Bindungs- und Abhängigkeitsverhältnisse der verschiedenen Stände, die die damalige Kultur stark prägten.

Zum Ablauf im Einzelnen:

Im **1. Arbeitsschritt** gibt der Lehrer einen Überblick über den Ablauf der bevorstehenden Stunde.

Im **2. Arbeitsschritt** lesen die Schüler die ihnen zugewiesene Rollenkarte (M1–M5) zuerst alleine durch und klären anschließend gruppenintern, wie die betreffende Person in ihrer Rolle agieren soll. Ziel ist es, die historische Person zum Leben zu erwecken. Dadurch werden alle Gruppenmitglieder auf ihre eventuelle spätere Rolle vorbereitet. Die Gruppe wählt aus, wer später die Rolle spielt.

Im **3. Arbeitsschritt** wird das Rollenspiel durchgeführt. Hierzu führen die ermittelten Gruppenvertreter das Rollenspiel durch. Sie argumentieren und

improvisieren während die Zuhörer sich Notizen machen. Der Lehrer filmt die Szene.

Im **4. Arbeitsschritt** äußern sich die Zuschauer zum Spielverlauf und den Akteuren. Sie üben Kritik und interpretieren das Geschehen.

Im **5. Arbeitsschritt** sehen die Schüler den vom Lehrer gemachten Filmmitschnitt des Rollenspiels an und notieren weitere Eindrücke und Einschätzungen.

Im **6. Arbeitsschritt** vertiefen die Schüler durch das Schreiben eines Spielberichts ihr Verständnis. Sie verfassen einen Bericht zum Ablauf und zu den Ergebnissen des Rollenspiels. Zudem notieren sie, was sie erlebt und gelernt haben. Dieser Schritt kann zur gegenseitigen Unterstützung in Tandems stattfinden.

Im **7. Arbeitsschritt** lesen ausgeloste Schüler ihre Spielberichte vor. In einem lehrergelenkten Unterrichtsgespräch wird die Stunde reflektiert und abgeschlossen.

Notizen:

Merkposten

Für Arbeitsschritt 2 stehen fünf verschiedene Rollen zur Verfügung. Die Rollenkarten sollten entsprechend der Klassengröße aufgeteilt und kopiert werden. Für Arbeitsschritt 3 sollten technische Möglichkeiten eines Filmmitschnitts verfügbar sein.

Tipp

In Arbeitsschritt 3 ist es ratsam, den Zuschauern verschiedene Beobachtungsaufträge zu geben oder entsprechende Akteure zuzuweisen, sodass sichergestellt ist, dass die wesentlichen Merkmale beobachtet werden. Falls die Einteilung der Gruppen verdeckt und gezielt vorstatten gehen soll, sodass in jeder Gruppe ein Schüler ist, der gerne Rollenspiele macht, kann dies z. B. durch zugewiesene Rollenkarten geschehen, die restlichen Karten bzw. Arbeitsblätter werden dann wahllos

A1 Lies die Rollenkarte gründlich durch und markiere wichtige und unklare Textstellen.

Rollenkarte Ritter

Die Gesellschaft im Mittelalter hatte eine strenge Ordnung: Im Mittelalter wurde jeder Mensch in eine bestimmte Gesellschaftsgruppe hineingeboren. In den meisten europäischen Ländern gab es drei Stände: den Klerus, den Adel und die Bauern und Bürger. Der König, der seine Macht von Gott erhielt, stand an der Spitze. Er war der oberste Lehensherr, der das Nutzungsrecht an einem Gut, das Lehen, an Vasallen (Adel und Klerus) weitergab. Der König verlieh seinen Vasallen Land und Ämter gegen Schutz und Steuern. Die Bauern wurden von den Vasallen geschützt, mussten das Land bewirtschaften und Abgaben leisten.



Du gehörst dem Stand des Adels (Könige, Fürsten, Ritter) an und befindest dich damit in der oberen Hälfte der feudalistisch geordneten Gesellschaftspyramide. Als **Ritter** bist du ein bewaffneter Kämpfer, der mit Rüstung und Ross in den Krieg zieht, um das Land deines Herzogs zu verteidigen oder neue Ländereien zu erobern. Dank deines Vaters, der auch schon Ritter war, hattest auch du die Ehre, die 14-jährige Ausbildung zu durchlaufen. In den ersten sieben Jahren als Page hast du auf der Burg deines Großonkels gelebt und das Schwimmen, das Reiten sowie den Umgang mit dem Schwert gelernt. Mit 14 Jahren wurdest du von einem Priester zum Knappen erhoben und hast treu an der Seite deines Großonkels gedient. Bald schon ist dein großer Tag gekommen. Du wirst 21 Jahre alt. Da du dich die letzten Jahre gut bewährt hast, wirst du endlich zum Ritter geschlagen. Heute begibst du dich auf den Weg zum König. Dabei durchreitest du die nächstgelegene Stadt, denn dort lebt ein nettes Mädchen, des Fleischers Tochter, die du noch heimlich treffen möchtest. Bei deinem Besuch in der Stadt wirst du Teil einer sehr spannenden Unterhaltung auf dem Marktplatz und verteidigst ehrenhaft deinen Großonkel, den Herzog. Du möchtest als tapferer Ritter aber auch den Schwachen helfen. Auf wessen Seite wirst du dich stellen?

A2 Triff dich nun mit deinen Gruppenmitgliedern. Bereitet gemeinsam vor, wie eure historische Person später in einem Rollenspiel auftreten und agieren soll.

- Was sind die besonderen Charaktereigenschaften?
- Welche Aufgaben hat die Person?
- Was ist der Person besonders wichtig?
- Für wen interessiert sich die Person? etc.

A1 Lies die Rollenkarte gründlich durch und markiere wichtige und unklare Textstellen.

Rollenkarte Bauer

Die Gesellschaft im Mittelalter hatte eine strenge Ordnung: Im Mittelalter wurde jeder Mensch in eine bestimmte Gesellschaftsgruppe hineingeboren. In den meisten europäischen Ländern gab es drei Stände: den Klerus, den Adel und die Bauern und Bürger. Der König, der seine Macht von Gott erhielt, stand an der Spitze. Er war der oberste Lehensherr, der das Nutzungsrecht an einem Gut, das Lehen, an Vasallen (Adel und Klerus) weitergab. Der König verlieh seinen Vasallen Land und Ämter gegen Schutz und Steuern. Die Bauern wurden von den Vasallen geschützt, mussten das Land bewirtschaften und Abgaben leisten.

Du gehörst dem Stand der Bauern an und befindest dich damit unten in der feudalistisch geordneten Gesellschaftspyramide. Als **Bauer** lebst du mit deiner Familie in einem kleinen Dorf mit 85 Einwohnern, wo du auch Dorfvorsteher bist. Deine Aufgabe als Dorfvorsteher ist es, die Abgaben der Bauern an euren Grundherren zu überwachen. Das Dorf befindet sich gute zwei Tagesmärsche von der nächsten Stadt entfernt. Euer Grundherr ist ein Herzog, der unweit auf seiner Burg lebt. Einmal im Jahr kommt sein Vogt vorbei und holt bei dir die Steuern aus dem Dorf ab. Eigentlich ist der Herzog ein guter Herrscher, er beschützt euch schließlich mithilfe seiner Ritter vor Feinden. Und eigentlich geht es dir als Dorfvorsteher besser als manch anderen Dorfbewohnern. Aber du möchtest dich unbedingt trotzdem für die Rechte der Bauern einsetzen, schließlich schufteten sie den ganzen Tag hart und müssen immer wieder einen Teil der Erträge an den reichen Herzog abgeben, sodass kaum genug Essen zur Versorgung der eigenen Familien übrigbleibt. Auf dem Marktplatz der nächsten Stadt kannst du vielleicht Zuhörer finden.



A2 Triff dich nun mit deinen Gruppenmitgliedern. Bereitet gemeinsam vor, wie eure historische Person später in einem Rollenspiel auftreten und agieren soll.

- Was sind die besonderen Charaktereigenschaften?
- Welche Aufgaben hat die Person?
- Was ist der Person besonders wichtig?
- Für wen interessiert sich die Person? etc.