Einführung in das Thema

Einordnung des Themas:

Martin Luther (1483–1547) lebte in der Übergangszeit vom Spätmittelalter zur Neuzeit. Sein Glaube, seine Gedanken und seine Kritik an der Kirche wurden durch diese Zeit geprägt. Mit den Materialien dieses Bausteins erhalten die Schüler einen Einblick in das Alltagsleben und den Glauben der Menschen während der Zeit Luthers.

Erfahrungswelt der Schüler:

Mit dem Mittelalter verbinden Grundschüler vor allem das Ritterleben und Turnierkämpfe. Das Alltags- und Glaubensleben im Mittelalter ist ihnen eher unbekannt. In der 3. und 4. Klasse werden erstmals geschichtliche Themen angesprochen. Vergangene Zeiten sind noch abstrakt und für die Schüler nicht greifbar. Aus diesem Grund ist es notwendig, dass sie diese Zeit mit allen Sinnen erfahren und immer wieder Bezüge zur Alltagswelt finden.

Theologischer Bezug:

Das Mittelalter war geprägt von Frömmigkeit. Die Pest forderte viele Opfer und die Menschen suchten daher im Glauben Antworten auf die Fragen zum Leben nach dem Tod. Aus diesem Grund spielten der Glaube und die christliche Kirche für die Menschen eine große Rolle. Ihr Alltag wurde von der Religion und der Kirche bestimmt. Sie unternahmen Wallfahrten, gingen auf Prozessionen und erwarben Ablassbriefe, um sich ihr Seelenheil zu erkaufen.

Das Schulleben war durch Bibeltexte, Heiligenlegenden und Kirchenlieder geprägt. Mehrmals in der Woche fanden Gottesdienste statt. Hier bietet sich ein Vergleich zur heutigen Frömmigkeit an.

Das Gottesbild war von einem strafenden Gott geprägt, der die Sünden der Menschen anprangerte und ihnen Angst machte. Durch die Auseinandersetzung mit diesem Gottesbild, können die Schüler ihre eigene Vorstellung reflektieren und ggf. ändern.

Manche Menschen, u. a. Martin Luther, stellten ihr Leben in den Dienst Gottes und traten als Mönch oder Nonne ins Kloster ein. Einige Klosterorden aus dem Mittelalter gibt es noch heute, sie gehören zur Glaubensgeschichte des Christentums und damit auch zum Grundwissen der Schüler.

Didaktisch-methodische Hinweise für den Einsatz der Materialien

Thema 1: Das Leben im Mittelalter (M1–M4, S.5–8)

→ Die Schüler gewinnen einen Einblick in das Alltagsleben im Spätmittelalter.

Einstieg:

Mittelalterliche Musik einspielen, typische Gewürze und Kräuter aus dem Mittelalter als Riechproben bereitstellen, z. B. Petersilie, Kerbel, Liebstöckel, Dill, Ingwer, Kardamom, Zimt und Nelken. Anschließend äußern die Schüler spontan ihre Eindrücke.

Durchführung:

Das Bild **M1** „Wimmelbild: Das Leben im Mittelalter“ in fünf Gruppen mit einer Lochbildkamera (s. **M2**) oder einer Entdeckerlupe (s. **M3**) betrachten. Die Beobachtungen werden auf dem Arbeitsblatt **M4** „Eine Zeitreise ins Mittelalter“ notiert.

Tipp: Die Erarbeitung des Materials kann auch als Gruppenpuzzle erfolgen. Jede Gruppe erarbeitet einen Schwerpunkt des Arbeitsblatts. Anschließend stellen sich die Gruppen ihre Ergebnisse gegenseitig vor.

Reflexion:

Die Schüler vergleichen die Lebenssituation im Mittelalter mit ihrer eigenen.

Material/Vorbereitung:

- Für jede Gruppe eine Lochbildkamera oder eine Entdeckerlupe samt Bildvorlage nach den Anleitungen **M2** und **M3** anfertigen
- **M4** „Eine Zeitreise ins Mittelalter“ im Klassensatz kopieren

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

M2 Anleitung für eine Lochbildkamera

Material:
- Schuhkarton
- Lineal
- Bleistift
- Radiergummi
- Schere
- weißes Transparentpapier oder Butterbrotpapier
- Klebstoff
- Pappe
- selbstklebendes Klettband
- Bildvorlage **M1**

Vorbereitung:

Kartondeckel:
1. Den Deckel des Schuhkartons abnehmen.
2. Im Deckel einen Rahmen von ca. 1,5 cm einzeichnen. Das innere Viereck ausschneiden.
3. Von innen helles Butterbrot- oder Transparentpapier am Rahmen festkleben.

Karton:
1. Die schmale Seite des Schuhkartons innen ausmessen und ein Stück Pappe in dieser Größe zurechtschneiden.
2. Die Bildvorlage **M1** auf die passende Größe des Pappstücks klein kopieren und aufkleben.
3. Die eine Hälfte des Klettbands (weiche Seite) auf die Rückseite des Pappbildes kleben.
4. Die andere Hälfte des Klettbands (mit Haken) auf die Innenseite von einer Schmalseite des Kartons kleben.
5. Das Pappbild mit dem Klettband anheften.
6. An der dem Pappbild gegenüberliegenden Schmalseite des Schuhkartons mittig mit der Schere ein kleines Loch bohren (nicht größer als ∅ 0,3 cm).

Einsatz:
1. Das gewünschte Bild mit Klettverschluss im Karton an der intakten Schmalseite befestigen und den Karton mit dem Deckel verschließen.
2. Die Schüler schauen mit einem Auge durch das Guckloch. So wird der Blick auf das Bild gelenkt und alle anderen Eindrücke werden ausgeblendet.

Tipp:
- Durch das Klettband können Sie die Bilder leicht austauschen und die Lochbildkamera für jedes beliebige Thema verwenden.
- Als Hilfe für die Schüler kann an der Schmalseite mit dem Loch zum Hindurchsehen ein Auge aufgeklebt werden.

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Name: _____ Datum: _____

M4 Eine Zeitreise ins Mittelalter

1. Seht euch das Bild genau an. Was erfahrt ihr über das Leben im Mittelalter?
2. Schreibt eure Ideen in die Kästen.

Mittelalterliche Berufe:

_____

_____

_____

Mittelalterliche Straßen und Plätze:

_____

_____

_____

Mittelalterliche Kleidung:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Nahrung und Gesundheit im Mittelalter:

_____

_____

_____

Kinder im Mittelalter:

_____

_____

_____

3. Vergleicht das Leben im Mittelalter mit eurem Leben heute. Was stellt ihr fest?

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

M7 Mittelalterliche Spiele

Dreiwurf (2 bis 4 Spieler)

Kinder spielten im Mittelalter gerne Würfelspiele.
Ein ganz einfaches Würfelspiel ist der Dreiwurf.

Material: ein Würfel, 10 Rundensteine (z. B. Eicheln, Kastanien)

Spielanleitung:
In jeder Runde würfelt jeder Spieler dreimal hintereinander und rechnet die gewürfelten Augenzahlen zusammen.
Wer am Rundenende die höchste Punktzahl hat, gewinnt die Runde und erhält einen der 10 Rundensteine.
Der Spieler mit den meisten Rundensteinen gewinnt.

Blinde Kuh (3 bis 5 Spieler)

Früher hieß dieses Spiel auch „blindes Huhn“ oder „blinde Katze“. Im Mittelalter verbanden sich die Kinder die Augen nicht mit einem Tuch. Sie zogen ihren Kapuzenumhang verkehrt herum an, und zogen die Kapuze über ihr Gesicht.

Material: Tuch als Augenbinde

Spielanleitung:
Die Spieler stehen im Kreis. In der Mitte steht ein Kind mit verbunden Augen und wird zweimal im Kreis gedreht, damit es die Orientierung verliert. Die „Blinde Kuh“ wird nun von ihren Mitspielern leicht angestupst. Die „Blinde Kuh“ muss nun versuchen, einen der Mitspieler zu fangen.
Hat sie einen Mitspieler geschnappt, ist dieser die neue „Blinde Kuh“.

Zielmurmeln (2 bis 4 Spieler)

Im Mittelalter spielten die Kinder viel mit Murmeln aus Ton. Es gab verschiedene Spielmöglichkeiten.

Material: Kreppband, 20 Murmeln

Spielanleitung:
Vor Spielbeginn wird mit dem Kreppband eine Startlinie markiert.
Jeder Spieler erhält 5 Murmeln. Der erste Spieler stellt sich an die Startlinie. Er rollt eine seiner Murmeln so, dass sie ein bis zwei Meter von der Startlinie entfernt liegenbleibt. Dann ist der nächsten Spieler an der Reihe. Er muss versuchen, seine Murmel von der Startlinie aus so zu rollen, dass sie eine andere Murmel berührt. Trifft er eine Murmel, darf er diese behalten. Nun ist er nächste Spieler an der Reihe.
Liegt keine Murmel mehr auf dem Spielfeld, muss der nächste Spieler seine Murmel ins leere Feld rollen.
Gewinner ist der Spieler, der am Ende die meisten Murmeln sammeln konnte.

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

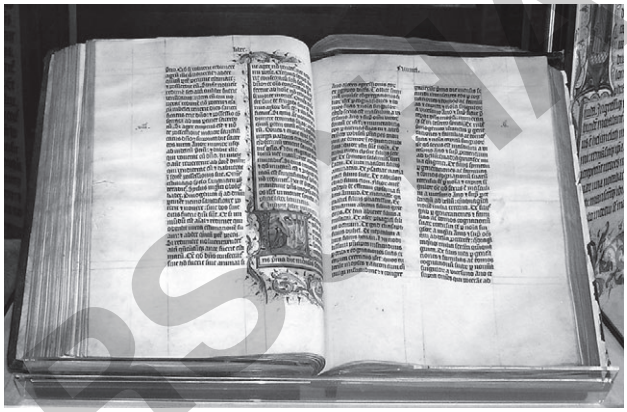
netzwerk lernen
zur Vollversion

Name: _____ Datum: _____

M9a Mittelalterliche Bibelhandschriften

Lies den Text.

Die Mönche mussten die Bibel im Mittelalter mit der Hand abschreiben. Sie schrieben damals mit Federn und Tinte auf Pergament (= getrocknete Tierhaut) und später auch auf Papier. Die Mönche zogen auf das Pergament oder Papier zuerst vorsichtig dünne Linien, damit sie die Buchstaben ordentlich schreiben konnten. Den ersten Buchstaben eines Abschnittes schrieben sie immer groß und verzierten ihn besonders schön. Zum Anmalen verwendeten die Mönche Pinsel und Farbe.
Mehrere Mönche schrieben über drei Jahre, bis eine einzige Bibel fertig war. Deshalb war eine solche handgeschriebene Bibel im Mittelalter sehr teuer. Sie kostete mehr als ein kleines Bauernhaus.



mittelalterliche Bibel aus England

Ergänze den Lückentext. Setze dazu die passenden Silben zu Wörtern zusammen.

Bau- | -ben | -pier | -be | Buch- | -che | -dern | -ern- | Far- | Fe- | -ga- | Hand | -haus | Jah- | -ment | Mön- | Per- | -re | -sta- | Tin- | -te | Pa-

Die _____ im Kloster schrieben die Bibel mit der _____ ab. Es dauerte drei _____, bis eine Bibel fertig war. Die Mönche verwendeten _____, _____ und _____. Den ersten _____ des Textes verzierten sie besonders schön und malten ihn mit _____ aus. Handgeschriebene Bibeln kosteten mehr als ein kleines _____.

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Name: _____ Datum: _____

M11 Ein Tag im Kloster

1. Lies den Text über den Tagesablauf im Kloster.
2. Markiere farbig im Text:

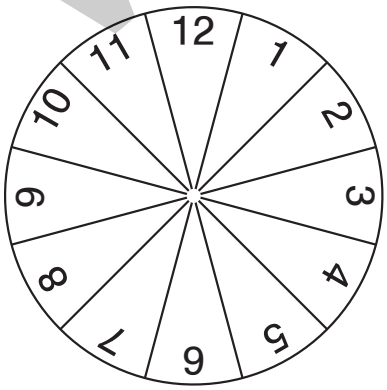
Gottesdienst- und Gebetszeiten = rot, Arbeitszeiten = grün, Ruhezeiten = blau

Die Mönche und Nonnen hielten sich als Bewohner des Klosters an einen genau geplanten Tagesablauf. Sie lebten nach dem lateinischen Ausspruch „Ora et labora!“. Das bedeutet „Bete und arbeite!“.
Jeder Tag bestand aus Gottesdiensten, Arbeitszeit und Zeit zur Erholung: Um 2 Uhr, 6 Uhr, 8 Uhr, 9 Uhr, 12 Uhr, 15 Uhr und 19 Uhr gab es Gottesdienste mit Gebeten. Sie dauerten immer eine ganze Stunde. Nur der Mittagsgottesdienst dauerte bloß 30 Minuten.

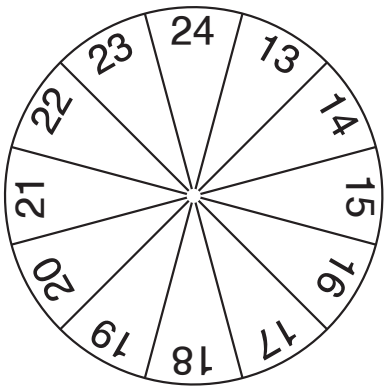
In den Zeiten von 7 bis 8 Uhr, von 10 bis 12 Uhr, von 16 bis 18 Uhr und von 20 bis 21:30 Uhr arbeiteten die Mönche und Nonnen im Kloster: Sie kochten und putzen, arbeiteten im Garten oder in der Werkstatt, bauten am Kloster, schrieben biblische Texte, trösteten verzweifelte oder traurige Menschen, verbreiteten den christlichen Glauben, unterrichteten adlige Kinder, halfen Pilgern, versorgten Kranke, studierten die heilige Schrift oder bettelten.
Die restliche Zeit durften sich die Klosterbewohner ausruhen. In dieser Zeit aßen und schliefen die Mönche und Nonnen. Von 21:30 bis 0:30 Uhr war Nachtruhe.

3. Male die Felder in der Legende und in den Uhren mit den richtigen Farben aus.
4. Schreibe um die Felder, was die Mönche in dieser Zeit taten.

vormittags



nachmittags



Legende:

☐ Gottesdienst und Gebetszeiten ☐ Arbeitszeiten ☐ Ruhezeiten

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Name: _____ Datum: _____

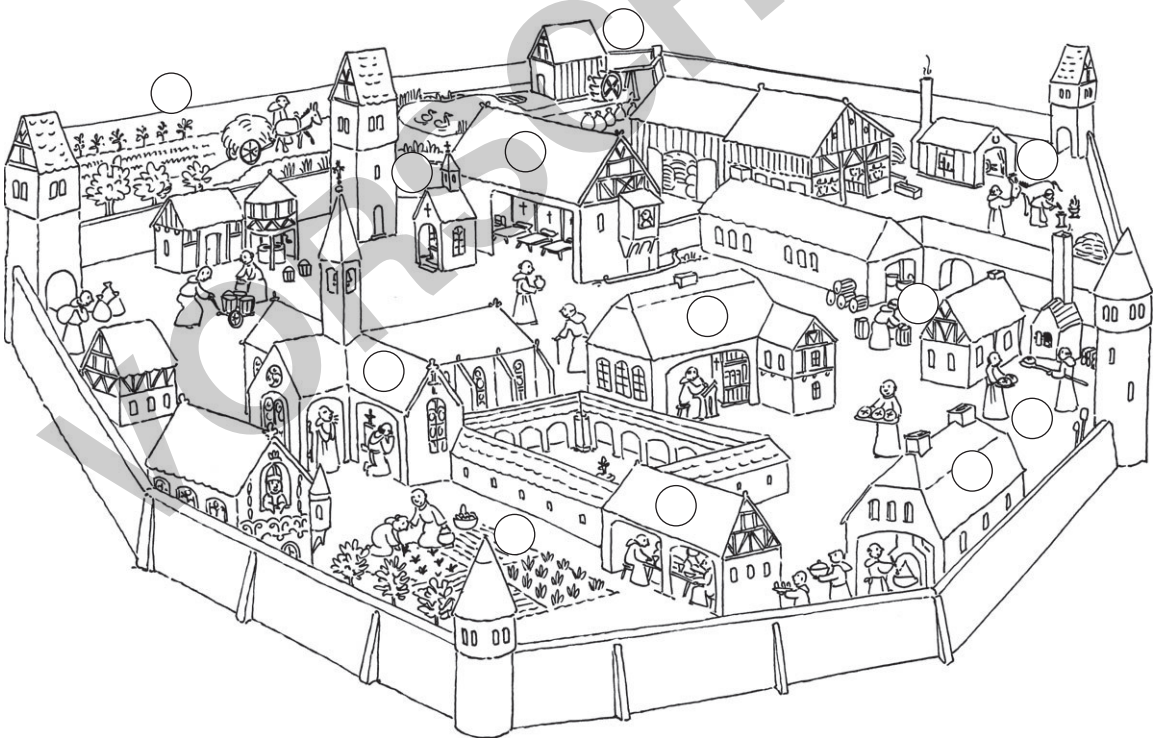
M13 Die Klosteranlage

1. Lies den Text.

Die Klosteranlage umgab eine Mauer. Sie war sonst wie ein kleines Dorf. In den verschiedenen Gebäuden des Klosters wohnten, arbeiteten und beteten die Mönche und Nonnen.

(1) Kapelle	(5) Speise- und Versammlungsraum	(9) Mühle
(2) Schlafraum	(6) Schreibstube	(10) Küche
(3) Garten	(7) Kirche	(11) Schmiede
(4) Brauerei	(8) Bäckerei	(12) Felder

2. Schreibe die Nummern der verschiedenen Gebäude und Orte des Klosters zu den passenden Stellen des Bildes.



3. Male die weltlichen und religiösen Gebäude und Orte des Klosters mit zwei unterschiedlichen Farben aus. Nutze die Legende.

Legende – zwei Lebensbereiche in einem Kloster:

☐ religiöse Orte: Hier ehrten die Mönche Gott und beteten zu ihm.

☐ weltliche Orte: Hier lebten und arbeiteten die Mönche.

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

M15a Fantasiereise zum Ablasshandel im Mittelalter II

„Brüder und Schwestern. Ihr alle habt vor Gott gesündigt und schlimme Dinge getan. Aber ich kann euch von euren Sünden erlösen. Wenn ihr diese Chance nicht nutzt, werdet ihr nach eurem Tod von Gott schrecklich bestraft werden. Ihr werdet für ewig im Fegefeuer bleiben und verbrennen. Es wird das Schrecklichste und Grauenvollste sein, das ihr je erlebt habt. Dort wird euch keiner mehr helfen können! Ihr könnt euch aber vor dem Fegefeuer retten. Denn sobald das Geld im Kasten klingt, die Seele aus dem Fegefeuer in den Himmel springt! Ihr könnt bei mir einen Ablassbrief kaufen. Dann sind euch alle eure Sünden vergeben und ihr seid von der Qual nach eurem Tod erlöst. Der Papst selbst gab mir die Erlaubnis, euch eure Sünden zu vergeben. Seht, hier auf diesem Samtkissen ruht seine Ablassbulle. Wer also nach seinem Tod nicht im Fegefeuer leiden will, sollte bei mir einen Ablassbrief kaufen!“

Du hörst, wie die Zuhörer leise und ängstlich murmeln. – Sie stellen Tetzel Fragen. – Ein alter Mann will wissen: *„Komme ich ins Fegefeuer, wenn ich etwas gestohlen habe?“* – Tetzel antwortet: *„Ja! Du solltest lieber einbezahlen und damit deine Seele retten“.* – Eine Frau ganz hinten fragt: *„Komme ich ins Fegefeuer, wenn ich gelogen habe?“* – Wieder antwortet Tetzel mit *„Ja!“.* – Ein kräftiger Mann flüstert ganz kleinlaut: *„Ich habe jemanden verprügelt, weil er mich beleidigt hat. Ist das schlimm?“* – Es wird ganz still in der Kirche. – Anscheinend haben viele der Anwesenden Sünden begangen und fürchten sich vor dem Fegefeuer. Nur Tetzels *„Ja“* ist zu hören. – Du merkst, dass Tetzel ungeduldig wird. – Du fragst dich, was er jetzt machen wird. – Schließlich sagt Tetzel laut in die Stille hinein: *„Auch wenn ihr nur an etwas Schlechtes denkt, werdet ihr für ewig im Fegefeuer sein.“* – Du schaust zu den anderen. – Zunächst stehen sie starr vor Schreck. – Dann siehst du, wie sich die ersten nach vorne drängen. – Du denkst darüber nach, was Tetzel gesagt hat. – Er meinte, dass es im Fegefeuer grauenvoll und furchtbar werden wird. – Du beobachtest die Leute. Viele von ihnen stellen sich an, um einen Ablassbrief zu kaufen. – Du findest, dass das gar nicht so schlecht klingt. – Vielleicht ist ja etwas daran, dass man sich von seinen Sünden freikaufen kann. – Jetzt denkst du an deine Fehler, die du in der letzten Woche begangen hast. – Hast du gelogen? – Hast du etwas genommen, was dir nicht gehört? – Hast du jemandem wehgetan? – Oder hast du jemanden beleidigt? – Du überlegst, ob du dir auch einen Ablassbrief kaufen sollst. – Unsicher verlässt du die Kirche und gehst wieder zurück auf den Marktplatz. – Du beschließt, noch einmal darüber nachzudenken und versinkst in Gedanken.

VORSCHAU

Rückkehrphase:

Schau dich noch einmal genau auf dem Markplatz um. – Was siehst du jetzt? – Verabschiede dich nun von diesem Ort. – Präge dir das Gefühl ein, dass du hattest, als du Tetzels Predigt gehört hast. – Langsam überquerst du den Markplatz. Du gehst die Straße zurück, die du gekommen bist. – Nun bist du wieder an der Schule angekommen. Du gehst über den Schulhof und öffnest die Schultür. – Immer noch in Gedanken gehst du zurück in den Klassenraum. Du setzt dich in deiner Fantasie wieder auf deinen Stuhl. – Lass dir das Erlebte noch einmal durch den Kopf gehen. – Wenn du denkst, dass du wieder angekommen bist, kannst du die Augen öffnen und dich ausstrecken.

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

M16b Preisliste Ablasshandel

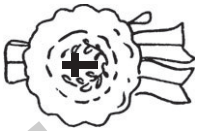
Ablassbriefe – Preisliste

Für folgende Beträge können sich die Menschen von ihren Sünden freikaufen:

- Diebstahl: 2 Dukaten
- Lügen: 1 Dukaten
- Kirchenraub: 10 Dukaten
- Totschlag: 5 Dukaten
- Freibrief für spätere Sünden: 200 Dukaten

Gezeichnet:

der Papst



M16c Ablassbrief

Ablassbrief

Wenn das Geld im Kasten klingt,

die Seele aus dem Fegefeuer in den Himmel springt!

Name des Sünders: _____

Mit dem Erwerb dieses Ablassbriefes wirst du

von folgender Sünde freigesprochen:

_____

Datum, Unterschrift

VORSCHAU

Doreen Blumhagen: Martin Luther in der Grundschule
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion