

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: "Stadtluft macht frei!"

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



„Stadtluft macht frei!“ – Die Entwicklung eines Brettspiels zum Leben in der mittelalterlichen Stadt

Nicola Roether, Gießen

V



Bild: akj-images

Holzschnitt der Stadt München, 1493

Das Phänomen des rasanten Städtewachstums im hohen Mittelalter ist historisch gut erforscht und das Leben in der Stadt des Mittelalters wird in der Regel in den Schulbüchern gut aufbereitet.

Der vorliegende Beitrag schlägt einen neuen Zugang zum Thema vor, bei dem die Schülerinnen und Schüler selbst ein Lern-Brettspiel entwickeln und sich so – je nach ihrer Interessenlage – das Leben in der mittelalterlichen Stadt erschließen. Der Beitrag zeigt beispielhaft, wie mithilfe von Schulbüchern kompetenzorientiert gearbeitet werden kann.

Klassenstufe: 7. Klasse

Dauer: 5 Unterrichtsstunden (zzgl. Lernerfolgskontrolle)

Aus dem Inhalt: Stadt im Mittelalter: Befestigung, Lage; Gestaltung eines Spiels „Stadtluft macht frei!“

Kompetenzen:

- Sachtexten und Quellen die für das Leben in der mittelalterlichen Stadt relevanten Informationen entnehmen können
- Fragen und Antworten zum Leben in der mittelalterlichen Stadt formulieren können
- Als Gruppe gemeinsam das Spiel „Stadtluft macht frei!“ entwickeln

Fachwissenschaftliche Orientierung

Definition des Begriffs „Stadt“

Die zentraleuropäische Stadt des Mittelalters lässt sich mithilfe von vier Kriterien bestimmen:

Erstens zeichnen sich diese Siedlungsformen durch ein besonderes Recht aus, das den Bürgern und Bewohnern besondere Freiheiten (Privilegien) zubilligt. Die Einwohner der Stadt sind persönlich frei und unterscheiden sich dadurch fundamental von der unfreien, hörigen Landbevölkerung. Sichtbares Symbol dieses Rechts ist in der Regel die Stadtmauer, die zwar auch der Verteidigung diene, aber vor allem eine Grenze zwischen „innen“ und „außen“ markierte. Es ist kein Zufall, dass auf vielen städtischen Siegeln (z. B. Hamburg, Freiburg im Breisgau) eine Stadtmauer bzw. ein Stadttor abgebildet ist.

Zweitens erfüllen Städte zentralörtliche Funktionen (Max Weber), sie bieten also Leistungen an, die für das Umfeld notwendig sind. Dies können wirtschaftlich-finanzielle, politisch-administrative, juristische, kulturelle oder auch kultisch-religiöse Funktionen sein. Für die mittelalterlichen Städte waren ihre Märkte, Messen und Kaufleute von besonderer Bedeutung. Die Neugründung von Städten im 12. bis 14. Jahrhundert erfolgte in der Regel an schiffbaren Flüssen oder bestehenden Handelswegen (ein geradezu klassisches Beispiel dafür ist die Stadt Freiburg im Breisgau, deren Stadtrecht in verschiedenen Schulbüchern auszugsweise abgedruckt ist). Bei den meist älteren Bischofsstädten, deren Wurzeln oft bis in die römische Antike zurückreichen (z. B. Trier, Mainz, Köln), unterstreichen die religiösen und administrativen Aufgaben den städtischen Charakter.

Drittens heben sich Städte von Dörfern durch eine besondere bauliche Gestaltung ab. Um den Wohlstand, den Rang oder den Anspruch einer Stadt zu zeigen, wird auf die architektonische und ästhetische Gestaltung von wichtigen städtischen Gebäuden Wert gelegt. Dazu gehören Rathäuser, Marktplätze, Stapelhäuser, Kirchen, Klöster, Stadtmauer mit Türmen und Toren sowie auch Wohngebäude.

Viertens bestehen innerhalb der Stadt zahlreiche soziale Hierarchien und Ungleichheiten, aber auch Gemeinschaften. So haben beispielsweise nicht alle Bewohner der Stadt politische Bürgerrechte. Innerhalb der Zünfte und Gilden gibt es eine klare Rangordnung, wie auch eine Hierarchie zwischen den Zünften besteht. Gleichzeitig übernehmen die Zünfte wichtige soziale Aufgaben zur Absicherung ihrer Mitglieder, z. B. im Krankheitsfall. Jüdische Bewohner werden geduldet, unterliegen einem Sonderrecht. Dazu kommen soziale Unterschiede und die Nachrangigkeit der Frauen im „männlichen Mittelalter“ (Georges Duby).

Entwicklung des Städtewesens

Während einige Bischofsstädte antike Wurzeln haben (allerdings bedeutet eine kontinuierliche Besiedelung nicht, dass die rechtliche Verfassung der Stadt dieselbe geblieben wäre), entwickelt sich ab etwa 1150 ein regelrechter Boom an Städtegründungen. Dazu zählt u. a. das bereits erwähnte Freiburg im Breisgau.

Hatte zunächst der Stadtgründer oder der Bischof oder ein anderer Stadtherr das Sagen, so erlangen in einem ersten Schritt einzelne Familien (in der Regel Kaufleute) die Möglichkeit, die Geschicke der Stadt durch die Besetzung des Rates zu bestimmen („Geschlechterverfassung“). Oft versuchen in einem zweiten Schritt dann Handwerker bzw. deren Zünfte, ebenfalls Mitspracherechte zu erlangen (z. B. in Nürnberg). In manchen Fällen gelingt es, Vertreter bestimmter Zünfte in den Rat zu entsenden, in anderen Fällen wird den Zünften nur die Möglichkeit zugebilligt, Ratsmitglieder zu wählen, ohne das passive Wahlrecht zu erreichen. Die so entstehenden „Zunftverfassungen“ der Städte sind sehr vielfältig, sehen beispielsweise einen „Großen“ und einen „Kleinen Rat“ vor, der jeweils mit Mitgliedern unterschiedlicher Zünfte und Gilden besetzt werden kann. Durch diese „Zunftkämpfe“ wird zwar in der Regel die Basis politischer Partizipation ausgedehnt, die Möglichkeit dazu bleibt aber auf eine Minderheit beschränkt.

V

Materialübersicht

Stunde 1

Die Stadt im Mittelalter

- M 1 (Fo) Stadtansicht von München
- M 2 (Tx) Eine Anfrage eines Spielverlags
- M 3 (Tx) Vorab-Entscheidungen des Verlags
- M 4 (Tx) Aufgaben für die Spielentwickler

Stunden 2–4

Erarbeitung der Frage- und Ereigniskarten, Erstellen des Spielbretts

Stunde 5

Der Praxis-Test

- M 5 (Tx) Wir testen unsere Spiele!
- M 6 (Tx) Unsere Gruppe war super – oder nicht?

Lernerfolgskontrolle

- M 7 (Tx) Lernerfolgskontrolle

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: "Stadtluft macht frei!"

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

