



Lübeck 1380. Ein Ratsmitglied trifft auf dem Markt mit einem anderen zusammen – sie diskutieren über den eben friedlich beendeten Aufstand der Knochenhauer¹: Welche Hintergründe bewegten dieses doch eigentlich wohlhabende Amt², sich gegen den Willen des Stadtrates zu stellen? Und wie wird es weitergehen? Werden die Verhandlungen im Katharinenkloster Erfolge bringen? – Ist das Gespräch damals tatsächlich so ähnlich abgelaufen? Was lernen Schüler heute durch die Beschäftigung mit der Argumentation, durch den Versuch, sich in die Meinungen und Handlungsmuster von Menschen einer über 700 Jahre zurückliegenden Epoche hineinzusetzen?

In den 1990er Jahren ließ der Geschichtsdidaktiker Bodo von Borries Schülerinnen und Schüler³ unterschiedlicher Nationen in einer Studie zum Geschichtsbewusstsein unter der Frage „Wird die Andersheit vergangener Handlungen begriffen?“ ihre „Angebliche Reaktion als Zeitgenosse/in“ auf eine im Mittelalter vom Vater verordnete Heirat bewerten. Bodo von Borries kam in der Auswertung der Befragung unter anderem zu dem Schluss, die befragten Jugendlichen seien „(...) nicht fähig und/oder nicht willig, sich in eine ihnen fremde Zeit hineinzusetzen und aus dieser hypothetisch zu argumentieren und probeweise zu handeln.“⁴ – Ein harter Vorwurf, der auch oder vor allem an den Geschichtsunterricht gerichtet ist, da die Schüler hier die notwendigen Grundlagen für das Fremdverstehen erhalten sollen. Klaus Bergmann schreibt dann auch zu diesen Forschungsergebnissen: „Dass nach den empirischen Befunden (...) die Jugendlichen zugleich unwillig und unfähig zum tatsächlichen Vollzug des Fremdverstehens sind, hat wesentlich damit zu tun, dass diese Grundoperation in der Praxis des historischen Lernens nicht immer ausreichend beachtet und geübt wird. Dabei besteht gerade in der Fremdheit und Andersartigkeit eine Chance des multiperspektivischen Lernens: Sie kann ja auch – methodisch geschickt vermittelt – neugierig machen.“⁵

Die Fähigkeit des Fremdverstehens ist ein wesentliches Moment bei der Ausbildung eines kritischen Geschichtsbewusstseins.⁶ Deshalb sollte ein Ziel des Geschichtsunterrichts sein, Schüler durch den Einsatz von Methoden, die zum perspektivischen Lernen hinführen, in dieser Fähigkeit zu fördern.

Auch viele Schüler einer siebten Realschulklasse in Satrup unterscheiden sich wenig von anderen europäischen Schülern, auch ihnen fällt das Hineinsetzen in Personen einer fremden Lebenswelt schwer. Doch viele dieser Schüler wollen mit eben diesen Arbeitsformen lernen.⁷ Ihnen gefällt das Hineinsetzen in fremde Zeiten auch deshalb, weil es häufig mit schüleraktivierendem Unterricht gekoppelt ist. Als eine wesentliche Möglichkeit zur Förderung des „einfühlenden Verstehens“ wird in der Fachliteratur immer wieder besonders der Einsatz von Rollenspielen hervorgehoben. Allerdings

Eva Nowottny: Rollenspiele zum Knochenhauer- aufstand in Lübeck (1380)

Über die Möglichkeit,
Fremdverstehen durch
perspektivisches Lernen zu
fördern

1 Der Begriff „Knochenhauer“ oder „carnifex“ wurde im 14. Jahrhundert für einen Fleischverkäufer verwendet, der nicht selbst schlachtete. Neben der Beschaffung des Fleisches betätigten sich die Lübecker Knochenhauer auch als Vieheinkäufer. Doch auch die Berufsgruppe der Schlachter, die Küter, waren Mitglieder dieses Amtes, da innerhalb der Ämter eine Arbeitsteilung üblich war. Vgl. Veltmann, Claus: Knochenhauer in Lübeck am Ende des 14. Jahrhunderts. Eine Sozial- und wirtschaftsgeschichtliche Untersuchung (Häuser und Höfe in Lübeck, Bd. 3.1), Neumünster 1993, S. 10, S. 83 ff.

2 Die Mitglieder der Korporationen in den Hansestädten bezeichneten sich als Mitglieder eines „opifikium“ (Amt), anders als in vielen süddeutschen Städten, wo die Korporationen „Zünfte“ hießen. Vgl. Planitz, Hans: Die Deutsche Stadt im Mittelalter, Graz 1954, S. 293.

3 Im Folgenden wird auf Grund der besseren Lesbarkeit statt der Bezeichnung Schülerinnen und Schüler lediglich der Begriff Schüler verwendet.

4 Von Borries, Bodo: Jugend und Geschichte. Ein europäischer Kulturvergleich aus deutscher Sicht, Opladen 1999, S. 195-196.

5 Bergmann, Klaus: Multiperspektivität. Geschichte selber denken, Schwalbach/Ts. 2000, S. 61.

6 Vgl. von Borries, S. 195.

7 Vgl. Schülerbefragung vom 17. März 2006 zur Vorevaluation.



Der Lübecker Marktplatz um 1600; rechts das Rathaus, im Hintergrund die Marienkirche

Stetigen Handels und Wandel Markt Libel
und weisset und fleisch in kisten gestochen mit allen
nd, vor kaufen wie man täglich vor au. gen licht vor fertigt und zu sonbern Ehren em.
ren und walt der hoch und weit berümt. dem kaiserlichen regens Raths und handel
s günstige Exzellen und vrechtige förde



8 Meier, Klaus-Ulrich: Rollenspiel, in: Mayer, Ulrich/ Pandel, Hans-Jürgen/ Schneider, Gerhard (Hrsg.): Handbuch. Methoden im Geschichtsunterricht, Schwalbach/ Ts. 2004, S. 325.

9 Der Aufsatz basiert auf meiner Hausarbeit zum Zweiten Staatsexamen im Rahmen meines Referendariats an der Struensee Realschule Sartrup.

10 Vgl. Brandt, Ahasver von: Die Lübecker Knochenhaueraufstände von 1380/ 84 und ihre Voraussetzungen. Studien zur Sozialgeschichte Lübecks in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts, in: Zeitschrift des Vereins für Lübeckische Geschichte und Altertumskunde 39 (1959), S. 180f.

11 Vgl. Brandt, S. 181. Dabei differierten der Verlauf der Aufstände und die Forderungen der Aufständischen in den einzelnen Städten je nach deren sozioökonomischer Struktur. War das Machtpotential des jeweiligen Stadtrates wie in Lübeck höher, intensivierten sich die Forderungen der Zünfte und Ämter nach einer Einflussnahme auf die Besetzung des Stadtrates. Vgl. Blickle, Peter: Unruhen in der ständischen Gesellschaft 1300-1800, München 1988, S. 7f.

12 Vgl. Hoffmann, Erich: Lübeck im Hoch- und Spätmittelalter. Die große Zeit Lübecks, in: Grassmann, Annekathrin: (Hrsg.): Lübeckische Geschichte, Lübeck 1988, S. 244.

13 Vgl. Detmar-Chronik von 1105-1386, in: Die Chroniken der niedersächsischen Städte. Lübeck, Bd.1 (= Die Chroniken der deutschen Städte vom 14. bis ins 16. Jahrhundert, Bd. 19), Leipzig 1884. Die Detmar-Chronik wurde vom Lübecker Stadtrat und damit einer der streitenden Parteien in Auftrag gegeben. Sie kann als offizielle Ratschronik angesehen werden, stellt die Ereignisse jedoch aus der Sicht der Auftraggeber, also nur einseitig dar. Sie wurde im Jahr 1384, im Jahr des zweiten Knochenhaueraufstandes, begonnen und stellt die Unruhen und die Verurteilung der Anführer deutlich heraus. Vgl. Grassmann, S. 881; Detmar-Chronik 813, S. 569.

„(...) liegen bis heute kaum empirische Untersuchungen über die Erziehungsrelevanz von Rollenspielen vor.“⁸

Die vorliegende Untersuchung dokumentiert deshalb die Evaluationsergebnisse der Unterrichtseinheit „Die Stadt im Mittelalter am Beispiel des Knochenhaueraufstandes von 1380 in Lübeck“ in einer siebten Realschulklasse mit dem Schwerpunkt auf dem Bereich Förderung der Selbstkompetenz, an deren Ende die Präsentation eines weitestgehend eigenständig von den Schülern erarbeiteten Rollenspiels stand.⁹ Fördert der Einsatz von Rollenspielen die Fähigkeit zum Verständnis fremder Lebenswelten durch Perspektivwechsel? Wie haben sich Wahrnehmung und Beurteilung der am Knochenhaueraufstand im Jahr 1380 beteiligten gesellschaftlichen Gruppen durch die Schüler nach der Durchführung eines Rollenspiels verändert?

Der Fokus des Rollenspiels lag dabei einerseits auf den Forderungen des Amtes der Knochenhauer als den Initiatoren des Aufstandes, andererseits auf den Standpunkten des Lübecker Stadtrats als die für die Gründe des Aufstandes Verantwortlichen. Der Vergleich der Wahrnehmung und Bewertung dieser Bereiche durch die Schüler bietet Hinweise zur Beantwortung der Frage, ob der Einsatz von Rollenspielen tatsächlich zur Verbesserung des Fremdverstehens im Unterricht genutzt werden kann und sollte.

Der Knochenhaueraufstand von Lübeck. Als der Rat der Stadt Lübeck im Jahr 1380 im Kloster von St. Katharinen mit Angehörigen des Amtes der Knochenhauer über deren Forderungen verhandelte, war es nicht das erste Mal, dass Finanzprobleme in der Stadt Lübeck zu Unzufriedenheit bei einzelnen Ämtern geführt hatten. Bereits in den Jahren 1374 oder 1376 – eine genauere Datierung lässt sich hier nicht vornehmen¹⁰ – hatte es innerstädtische Unruhen gegeben. Damit stand Lübeck nicht alleine. Auch in Braunschweig, Köln und einer Reihe anderer Städte versuchten Angehörige unterschiedlicher Ämter ihre Forderungen durchzusetzen, wiederholt entstanden Unruhen und Aufstände.¹¹

Den Verhandlungen zwischen Rat und Ämtern am üblichen Versammlungsort Lübecks, im Kloster St. Katharinen, waren Forderungen nach der Aufhebung der „Ratsbevormundung“ vorausgegangen. Zwar stand das Amt der Knochenhauer, wie der Name des Aufstandes bereits deutlich macht, als führende Gruppe im Vordergrund der Ereignisse, doch waren darüber hinaus auch andere Handwerkergruppen beteiligt, die ebenfalls eine Ausweitung ihrer Rechte forderten.¹²

Mittelpunkt der Kritik der Knochenhauer war der so genannte „Marktzwang“, also die Art der Verteilung der Verkaufsplätze auf dem Marktplatz durch den Lübecker Rat.¹³ Die Lage der Litten, der Verkaufsstände der Knochenhauer, war für den Erfolg des Geschäfts sehr wichtig. Durch den Marktzwang blieben die Verkaufsstände dieses Amtes im Gegensatz zu denen anderer Berufsgruppen in der Verfügungsgewalt des Rates, der so eine Kontrolle über den Lebens-

mittelverkauf hatte. Zweimal im Jahr wurden die Marktstände unter den Meistern der einzelnen Ämter verlost, dann musste auch die jeweilige Standgebühr an den Stadtrat entrichtet werden.¹⁴ Ebenso wie die Bäcker, Lohgerber und Goldschmiede wurden die Knochenhauer durch diese Vergabeform gegenüber anderen Handwerkern, denen feste Verkaufsstände zugewiesen waren, benachteiligt.

Fleisch stellte ein teures Nahrungsmittel dar, weshalb der Handel damit mit relativ hohen Einnahmen verbunden war. Hinzu kam ein Anstieg des Fleischkonsums und damit des Verdienstes der Knochenhauer nach der Pest-Epidemie in der Mitte des Jahrhunderts.¹⁵ Entsprechend selbstbewusst traten die Knochenhauer in den betreffenden Verhandlungen 1380 auf, die zwischen Rat und Ämtern unter der Führung der Knochenhauer stattfanden. Als Vermittler wurden diejenigen Kaufleute Lübecks eingesetzt, die nicht Mitglieder des Rates waren. Doch die Gespräche gestalteten sich schwierig: Die Kaufleute forderten, dass ihre Rechte nicht durch die der Ämter eingeschränkt werden sollten. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, bewaffneten sich deshalb die beteiligten Ämter unter der Führung der Knochenhauer.¹⁶ Der Rat schloss sich daraufhin mit den Lübecker Kaufleuten zusammen, ließ die Stadttore schließen und bewaffnete sich ebenfalls. Dadurch wendete sich das Blatt und die Mitglieder der Ämter ließen sich von der Überzahl der Bewaffneten einschüchtern.¹⁷

Bei den Verhandlungen am folgenden Tag mussten die Ämter ihre Forderungen stark einschränken. Es wurde vereinbart, dass die Ämter den Rat um Verzeihung bitten und schwören mussten, sich niemals wieder gegen diesen zu verbünden: „Se scholden ghan vor den raat mit guden luden unde bidden den raat, dat se em vorgheven, wes dar gheschehen were, id were an worden este an werken (...) de sworn, nenen band meer to hebben jegen den raad.“¹⁸ Darüber hinaus wurde den Ämtern ein Militärdienst unter Befehl des Rates auferlegt.¹⁹ Von Seiten des Rates wurden nun mündliche, jedoch keine schriftlich fixierten Zugeständnisse gemacht: Bei der Neuzuteilung einer Litte im Todesfall sollten von nun an die Knochenhauer selber einen Kandidaten vorschlagen. Auch Regelverstöße sollten von nun an vom Amt und nicht mehr vom Rat geandert werden.²⁰ Einigen Forderungen speziell der Knochenhauer kam der Rat damit nach, Forderungen anderer Ämter hingegen blieben unberücksichtigt.

Der offizielle Schwur der Ämter auf der Domtreppe beendete den Aufstand, nicht jedoch die Unzufriedenheit der Knochenhauer. Im Jahr 1384 planten einige Mitglieder wiederum einen bewaffneten Aufstand zur Durchsetzung ihrer Ansprüche. Sie wurden jedoch verurteilt, woraufhin die Beteiligten zum Tode verurteilt wurden und das Amt der Knochenhauer aufgelöst wurde. Erst einige Zeit später wurde es mit gravierenden Einschränkungen in die Rechte der Knochenhauer wieder eingeführt.²¹

Die Förderung von Fremdverstehen im Geschichtsunterricht

Didaktische Überlegungen. Die Förderung des Geschichtsbewusstseins

14 Vgl. Veltmann, S. 85.

15 Vgl. Hoffmann, S. 325. So stellte das Steueraufkommen dieses Amtes 1376 das zweithöchste der insgesamt acht Ämter dar. Vgl. Veltmann, S. 67, S. 88.

16 Vgl. Brandt, S. 186.

17 Vgl. Hoffmann, S. 245.

18 Detmar-Chronik, S. 570f.

19 Vgl. Brandt, S. 169.

20 Vgl. Hoffmann, S. 246.

21 Vgl. Veltmann, S. 106.

ist eine zentrale Forderung der Fachdidaktik an den Geschichtsunterricht.²² Die Entwicklung eines kritischen Geschichtsbewusstseins, als ein „Konglomerat von verschiedensten Bestandteilen“²³ – etwa Kenntnissen von Daten und Ereignissen, Raumvorstellungen, Bildern und Erzählungen und Vor- und Werturteilen – und die Verknüpfung dieser Aspekte mit den Zeitebenen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft geschieht nicht von alleine, sondern bedarf einer kontinuierlichen Förderung. Sonst führt die Beschäftigung mit Geschichte schnell zu einer „Akkumulation von historischen Wissensbeständen“²⁴ und nicht zu historischem Verstehen und Denken.

Michael Sauer spricht von sechs Aspekten des Geschichtsbewusstseins, das wiederum durch sieben Dimensionen, wie etwa dem Identitätsbewusstsein und dem moralischen Bewusstsein, beeinflusst wird.²⁵ Zur Ausbildung dieser Dimensionen bedarf es nach Sauer einer historischen Sach- und einer Methodenkompetenz: Die Sachkompetenz dient als Orientierungswissen, die Methodenkompetenz ermöglicht das historische Denken.²⁶

Ein Bereich der Methodenkompetenz ist die Fähigkeit des Fremdverstehens. Doch „(...) die Welt mit den Augen der anderen zu sehen und sich selber ebenfalls mit den Augen der anderen zu sehen“²⁷ muss, ebenso wie alle anderen Aspekte, erst erlernt werden. Zur genauen Definition des Begriffs Fremdverstehen schreibt Klaus Bergmann: „Ob diese Fähigkeit als ‚Verstehen‘, als ‚einführendes Denken, als ‚Empathie‘ (...) oder als Perspektivübernahme bezeichnet wird, ist abhängig davon, ob mehr affektive Momente oder mehr rational betonte Momente bei der Definition des Vorgangs betont werden. (...) Es schließt nicht aus, dass es bei der Perspektivübernahme auch ein fühlendes Denken und Empathie gibt, ja geben muss.“²⁸ Empathiefähigkeit ist demnach eine Fähigkeit, die zur Ausbildung eines umfassenden Geschichtsbewusstseins notwendig ist. Ihre Grundlage bilden erworbene und bewusst gemachte Erfahrungen, die auf die Lebenssituation eines anderen Menschen im Bewusstsein von dessen Andersartigkeit übertragen werden.²⁹

Diese Fähigkeit als Aspekt des Geschichtsbewusstseins zu fördern, ist somit eine der Aufgaben des Geschichtsunterrichts und geschieht vor allem über perspektivisches Lernen. Erst über die Auseinandersetzung mit unbekanntem Personen fremder Lebenswelten und den Denkweisen, Wertvorstellungen, Interessen, Mentalitäten, Verhaltensweisen und Erfahrungen vieler an einem historischen Prozess beteiligter Personen oder Gruppen gelingt die Wahrnehmung und Akzeptanz von Andersartigkeit überhaupt.³⁰

Die Methode des Rollenspiels führt, so erklären Fachdidaktiker wie Klaus Bergmann, zu einem vertieften Verständnis von Geschichte und verdeutlicht durch einen multiperspektivischen Ansatz die Vielschichtigkeit vergangener Ereignisse und Entscheidungen.³¹ In der Vorarbeit und während der spontanen Reaktionen im Spiel benötigen die Schüler ihre Empathiefähigkeit, um die Sichtweise der beteiligten Personen, aber auch die der von ihnen selber dargestellten Person nachzuvollziehen und zu reflektieren, um dann angemess-

22 Vgl. Sauer, Michael: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Seelze-Velber 2005, S. 9.

23 Sauer, S. 14.

24 Günther-Arndt, Hilke: Historisches Lernen und Wissenserwerb, in: ebd. (Hrsg.): Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin 2003, S. 23-47, hier S. 24.

25 Vgl. Sauer, S. 11.

26 Vgl. Günther-Arndt, S. 37.

27 Bergmann, Klaus: Multiperspektivität. Geschichte selber denken, Schwalbach/Ts. 2000, S. 48.

28 Bergmann 2000, S. 48.

29 Bodo von Borries definiert Empathiefähigkeit wie folgt und untermauert damit die oben aufgeführte These: „Einfühlen, bzw. Sich-hinein-Versetzen ist kein wesentlich irrationaler Vorgang, sondern fordert neben einer quasi-künstlerischen Sensibilität vor allem kognitive Fähigkeiten der Distanzierung, Dezentrierung, Hypothesenbildung und Analyse. Sie bedeutet nämlich den Verzicht auf den naiven und absoluten Schluß von sich selbst und heute auf jeden und alle Zeiten. Die Bildung eines kritischen „Übersetzungs“-Mechanismus ist eine anspruchsvolle intellektuelle Leistung.“ Vgl. von Borries, S. 191.

30 Vgl. Bergmann 2000, S. 53.

31 Vgl. Bergmann, Klaus: Multiperspektivität, in: Bergmann u.a. (Hrsg.): Handbuch für Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber 1997, S. 301-303.

sen reagieren zu können.³² Inwiefern diese These tatsächlich für die Praxis zutrifft, ist bisher weitgehend ungeklärt. Zum Rollenspiel im Geschichtsunterricht liegen zwar eine Vielzahl von Veröffentlichungen mit Empfehlungen für die praktische Umsetzung, jedoch kaum empirische Untersuchungen über ihre Wirkung auf das Geschichtsbewusstsein vor.³³

Methodische Überlegungen zur Durchführung der Einheit. Die Planung des Rollenspiels in der betreffenden siebten Realschulklasse orientierte sich an der Lerngruppe. Die Vorerfahrungen der Schüler bezogen sich bis dahin auf die das Rollenspiel vorbereitenden Methoden wie Perspektivwechsel durch das Schreiben von fiktiven Zeitungsartikeln oder Briefen. Die Durchführung eines Rollenspiels kannten die Schüler weder aus dem Geschichtsunterricht, noch, so die Auskunft der Fachlehrer, aus den anderen Fächern. Aus diesem Grund entschied ich mich für die Durchführung eines Imitationsspiels³⁴. Die Schüler sollten, so die Überlegung, erst einmal die Notwendigkeit einer historisch möglichst korrekten Darstellung kennen lernen und so weniger schnell als im Simulationsspiel³⁵ in Gefahr geraten, in ahistorische Spielsituationen abzugleiten und sich aus diesen nicht mehr eigenständig befreien zu können.

Die für das Rollenspiel notwendigen Hintergrundinformationen sollten die Schüler im Verlauf der Einheit durch eine gemeinsame Erarbeitung der Sichtweisen aller am Aufstand beteiligten Gruppen erhalten. Auf diese Weise würden sie erst Kenntnisse über den Ablauf und die Argumentationen der am Knochenhaueraufstand beteiligten Gruppen erwerben und ihr bereits zuvor erarbeitetes Wissen über den Stand der gesellschaftlichen Gruppen in der mittelalterlichen Stadt anwenden.

Im Folgenden sollten sich die Schüler auf der Grundlage der einzelnen Rollenspielkarten und der vorgegebenen Gruppenkonstellationen noch einmal mit den betreffenden Argumenten auseinandersetzen, nun allerdings aus unterschiedlichen Perspektiven. Das Ziel der Arbeitsphase lag in der Erarbeitung einer auf ihren Rollenspielcharakter passenden, schlüssigen Argumentation. Da die Schüler das erste Mal mit der Methode des Rollenspiels arbeiteten, sollten sie zur eigenen Absicherung Karteikarten nutzen können, um darauf stichwortartig mögliche Argumentationshilfen zu notieren. Aus demselben Grund würden die Schüler auch nicht sofort in ein vollständig frei zu spielendes Rollenspiel einsteigen, sondern zuerst in zuvor von ihnen durchdachten und geplanten Szenen spielen. Die Intensität der Planung bliebe den Schülern dabei selbst überlassen, um den notwendigen Grad der Differenzierung zu ermöglichen. Im Anschluss an diese Darstellungen würden die Schüler dann die Möglichkeit erhalten, freiwillig in offenen Szenen ihre Rollen erneut zu spielen.

Die Konzeption der Rollenspielkarten³⁶ orientierte sich an einem festgelegten Schema: Im oberen Teil enthielten alle Karten eine Einführung in die Spielsituation (Ort, Zeit und vorausgegangene Ereignis-

32 Vgl. Meier, S. 327.

33 Vgl. Meier, S. 325.

34 „Das Imitationsspiel trainiert die Fähigkeit, fremde Menschen in ihrer Situation durch die Übernahme einer Rolle, bzw. Identifikation mit ihnen, durch Einfühlung und Nachahmung besser, d.h. von innen her zu verstehen. Das Spiel soll dazu verhelfen, historische Gestalten und die Vergegenwärtigung von Situationen möglichst sach- und sinngetreu wiederzugeben.“ So Friedrich Jahn in: ebd.: Geschichte spielend lernen, Frankfurt am Main 1995, S. 24. Dem gegenüber setzt er das Simulationsspiel, in dem eine historische Konflikt- oder Problemsituation zum Modell gemacht und kreativ gelöst wird.

35 Vgl. Jahn, S. 24-25.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Goldschmiede und hast nur am Rande von den Forderungen der Knochenhauer gehört. Nun bist du gespannt zu erfahren, wie die Forderungen genau aussehen. Was du allerdings nicht verstehen kannst ist, dass sich die Knochenhauer bewaffnet haben und auf den Marktplatz marschieren, um ihre Forderungen durchzusetzen. Das käme dir nicht in den Sinn, du würdest immer versuchen, deine Forderungen durch Verhandlungen durchzusetzen.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Knochenhauer und heißt Gerd. Du stehst voll hinter den Geschehnissen der vergangenen Tage. Du möchtest gerne, dass die Stellung und der Einfluss deines Amtes auf die Geschehnisse in der Stadt und besonders auf die Belange der Knochenhauer verbessert werden. Besonders die Frage der Bestimmung über die Marktstände ist dir wichtig.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Knochenhauer und stehst ebenso wie Gerd hinter den Forderungen deines Amtes. Anders als Gerd findest du es aber am wichtigsten, dass die Knochenhauer selber über ihre Ordnung bestimmen können und auf diese Weise nicht mehr an die Weisungen des Rates gebunden sind. Gerne erklärst du deine Meinung jedem, der dich danach fragt.

nisse). Der untere Teil bestand aus einer kurzen Beschreibung des darzustellenden Charakters. Diese umfasste mindestens das Geschlecht, die Zugehörigkeit zu einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe und die Einstellung der Person zum Knochenhaueraufstand. Darüber hinaus gehende Informationen wie Namen, Alter oder eine besondere Charakterzuschreibung auf einzelnen Karten sollten die Phantasie der Schüler anregen und ihnen die Möglichkeit geben, speziell auf diese Besonderheiten im Rollenspiel einen Schwerpunkt zu legen.

Die Rollenspielkarten gaben auch die Zusammensetzung der einzelnen Gruppen vor. Ihre Konstellation diente jeweils der Konstruktion einer Problemsituation. Das Zusammentreffen von Personen mit kontroversen Meinungen oder gegensätzlichen Interessen sollte einen Spannungsbogen erzeugen, in dem, nach einer Begrüßung, die zuvor erarbeiteten Argumente der Knochenhauer und der Mitglieder des Lübecker Stadtrats beziehungsweise der Kaufleute ausgetauscht werden sollten. Das Ende des Gesprächs sollte dann, je nach Charakterzuschreibung, entweder ein Einlenken oder ein ergebnisloses Auseinandergehen der beteiligten Personen bilden.

Die vorher gemeinsam mit der Klasse festgelegten Schülergruppen, die beim Rollenspiel zusammenarbeiteten, sollten eine Differenzierung innerhalb der Klasse ermöglichen. Die Schüler, deren Fähigkeit zum Transfer von erarbeiteten Kenntnissen auf eine neue Aufgabenstellung bereits stärker ausgebildet oder deren Selbstbewusstsein bei Präsentationen größer war, erhielten anspruchsvollere Gruppenzusammensetzungen, die ein höheres Abstraktionsvermögen erforderten. Schüler hingegen, die stärkere Unsicherheiten zeigten, sollten mit solchen Charakteren und Situationen arbeiten, die ihrem jeweiligen Leistungsstand entsprachen.

Das Filmen der Rollenspiele sollte als Motivation dienen und die Möglichkeit zur anschließenden Reflexion geben. Die Schüler sollten so die Möglichkeit erhalten, über die Erfahrungen beim Spiel hinaus den Beobachtungsschwerpunkt auf einzelne, wesentliche Bereiche – wie die „historisch korrekte“ Darstellung – zu legen, um bei kommenden Rollenspielen darauf zurückgreifen zu können.

Durchführung der Unterrichtseinheit: Besondere Aspekte des Unterrichtsgeschehens. Die Durchführung der Einheit umfasste zehn Unterrichtsstunden, die ersten fünf Stunden dienten der inhaltlichen Erarbeitung sowohl der Stellung der gesellschaftlichen Gruppen in der mittelalterlichen Stadt als auch der Argumente und Abläufe des Knochenhaueraufstandes. Dieser Erarbeitungsphase folgte die Anwendung der Kenntnisse auf die einzelnen Rollen. Die Präsentation der Rollenspiele im Film und die Beschäftigung mit dem Ausgang des Knochenhaueraufstandes bildeten den Abschluss der Einheit:

- 1.-3. Stunde: Gesellschaftliche Gruppen in der mittelalterlichen Stadt
- 4. Stunde: Der Knochenhaueraufstand von 1380 in Lübeck
- 5. Stunde: Gründe für den Knochenhaueraufstand und Rechte

290 Eva Nowotny Rollenspiele zum Knochenhaueraufstand in Lübeck (1380)

des Stadtrates,

1. Schülerbefragung

6. Stunde: Einstieg in das Rollenspiel „Eine Begegnung auf dem Marktplatz“

7. Stunde: Erarbeitung der Präsentationen

8.-9. Stunde: Präsentationen und 2. Schülerbefragung

10. Stunde: Ausgang des Knochenhaueraufstandes von 1380 und 1384, Präsentation des Films

Die Dialogseite zum Einstieg in das Rollenspiel:

Es ist der 16. Dezember und ein kalter Wintermorgen. Am Rande des Marktplatzes von Lübeck treffen sich zufällig zwei Bewohner der Stadt. Obwohl sie es beide eilig haben, wollen sie wenigstens kurz über die neuesten Geschehnisse in der Stadt sprechen.

A: Guten Morgen!

B: Guten Morgen, ich freue mich, sie hier zu treffen. Wie geht es ihnen?

A: Oh, danke der Nachfrage, soweit gut. Nur geschlafen haben wir wenig letzte Nacht, es wurde doch sehr laut in unserer Straße.

B: Wie man hört, war ja auf dem Marktplatz einiges los!

A: Das kann man wohl sagen! Nachdem die Knochenhauer so unzufrieden mit den Verhandlungen in St. Katharinen waren, haben sie sich bewaffnet, um ihre Forderungen durchzusetzen. Doch auch der Rat und mit ihm die Lübecker Kaufleute bewaffneten sich, woraufhin die Knochenhauer sich der Überzahl beugten.

B: Wir haben das Haus lieber nicht verlassen. Wusste man denn, wie das Ganze ausgehen würde! Genau so hätte es zu Blutvergießen kommen können, in anderen Städten blieb das nicht aus.

A: Das ist richtig, aber ich glaube, der Aufstand ist glimpflich ausgegangen. Von Verletzten habe ich nichts gehört und soweit mir meine Nachbarin erzählt hat, wird es heute wieder Verhandlungen geben. Mal sehen, wie die ausgehen.

B: Ich an der Stelle des Rates würde denen ja nicht entgegenkommen. Wer die öffentliche Ordnung stört, sollte dafür nicht noch belohnt werden.

A: Nun ja, man weiß nichts Genaues, aber ich bin da eigentlich ihrer Meinung. Wollen wir hoffen, dass der Aufstand nun ein Ende hat. Mal sehen, was im Kloster Sankt Katharinen ausgehandelt werden wird.

B: Ja, man darf gespannt sein. Nun muss ich aber weiter, das Metall schmiedet sich nicht von selber.

A: Da haben sie Recht. Einen schönen Tag noch!

B: Vielen Dank, den wünsch ich ihnen auch.

Im Folgenden betrachte ich die zum Gelingen von Unterricht beitragenden und zur Arbeit mit Rollenspielen wesentlichen Aspekte der Motivation, der Festigung und des Transfers und der Präsentation als besondere Aspekte des Unterrichtsgeschehens genauer. Eine hohe Motivation und eine gelungene Festigung erleichtern den Schülern den Zugang zum Rollenspiel als Transferleistung und damit ein Hineinversetzen in fremde Personen und Lebenswelten. Die Durchführung von Präsentationen mit Hilfe den Schülern bekannter Präsentationstechniken gibt ihnen Sicherheit und trägt damit wesentlich zum abschließenden Erfolg eines Rollenspiels bei. Die Grundlage für die folgenden Ausführungen bilden die während der Einheit regelmäßig durchgeführten und im Anschluss ausgewerteten Beobachtungen durch die Lehrerin.

Motivation. Durch die hohe Schüleraktivität und die Offenheit der Arbeitsform gilt das Rollenspiel als Unterrichtsmethode mit einem hohen Motivationsgrad.³⁷ Auch die der Unterrichtseinheit vorausgegangene Evaluation ergab bei vielen Schülern eine große Bereitschaft, mit dem Rollenspiel zu arbeiten. Nur ein kleiner Teil äußerte sich dezidiert ablehnend.³⁸ In der Praxis unterschied sich die Motivation der Schüler trotz des Wissens um das geplante Rollenspiel jedoch zunächst nicht sichtbar von ihrer Einstellung gegenüber dem üblichen Unterricht. Ein erhöhtes Interesse war dann zu verzeichnen, wenn die Schüler selbstständig und schülerzentriert arbeiteten, etwa bei der Erarbeitung der gesellschaftlichen Gruppen in der mittelalterlichen Stadt durch ein Gruppenpuzzle.

Auch nachdem die Erarbeitung der notwendigen Kenntnisse über den Knochenhaueraufstand abgeschlossen war und die Schüler die für sie und ihre Gruppe notwendigen Argumente aus den Unterlagen entnehmen sollten, veränderte sich die Motivation nicht. Hier hätte eine anregendere Hinführung auf das Rollenspiel und die deutlichere Schaffung eines situativen Rahmens sicherlich einen Motivationsschub erbracht. Da ein Teil der Schüler offensichtlich auch durch die Aufgabe überfordert war, selbstständig Informationen zusammenzustellen, erhielten einige Schüler in der folgenden Stunde eine Übersicht über die Argumente.

Bereits durch diese Differenzierung veränderte sich die Stimmung in der Klasse und die Begeisterung für die Aufgabe erhöhte sich. Motivierend wirkte außerdem eine Veränderung des situativen Rahmens: Die Schüler erhielten die Gelegenheit, ihre Rollenspiele in einem außerhalb der Klasse liegenden, durch ein Klebeband markierten Bereich zu üben und für die Präsentation des Rollenspiels Kleidungsstücke oder Gegenstände mitzubringen, um ihre Charaktere auszuschnücken.³⁹

Bei der Präsentation der Rollenspiele selbst war die Motivation wie erwartet allgemein hoch. Die Aussicht, die Szenen vor laufender Kamera vorzuspielen, verstärkte die Bereitschaft, die einzelnen Situationen nachzustellen auch bei denjenigen Schülern, die sich zuvor ablehnend gegenüber dem Rollenspiel geäußert hatten. Obwohl

36 Eine Orientierung bietet etwa der Kriterienkatalog von Hildegard Gramtzki, in: Dies.: Unterrichtsideen. Spiele im Geschichtsunterricht der Sekundarstufe I, Dresden 1995.

37 Vgl. Meier, S. 324-325.

38 Vgl. Schülerbefragung vom 17. März 2006.

39 Diese Möglichkeit war zwar bei der Planung bedacht, dann jedoch verworfen worden, da die Fachdidaktiker davor warnten, durch Verkleidung vom Inhalt des Rollenspiels abzulenken. Vgl. dazu u.a. Meier, S. 329.

Übersicht:

Argumente im Knochenhaueraufstand

Aufgaben der Zünfte:

- Verteidigung der Stadt bei Angriffen
- Zahlung hoher Steuern
- Pflege eines Teils der Stadtmauer
- Mitarbeit und Finanzierung von öffentlichen Gebäuden wie z.B. dem Rathaus oder Kirchen

Forderungen der Knochenhauer:

- Mitbestimmung über das Standrecht auf dem Marktplatz
- Mitbestimmung über die eigenen Statuten (Rechte ihres Amtes, z.B. Zahl der Meister, Verwendung von Werkzeugen, Herstellung von Waren, Überwachung der Qualität)

Rechte des Rates:

- Verteilung der Marktstände
- Überwachung der Knochenhauer und anderer Ämter
- Entscheidungen über die Gesetze in der Stadt

Die Mitglieder des Rates waren sehr anerkannt, weil sie alle Fernkaufleute waren und durch ihren Reichtum den Ruhm der Stadt vermehrten. Außerdem gaben sie vielen Handwerkern Arbeit.

die Schüler die Möglichkeit hatten, auf die Aufnahme ihrer Rollenspiele zu verzichten, nahm keine der Gruppen dieses Angebot wahr.

Im Anschluss an die Vorstellungen der einzelnen Gruppen erhielten die Schüler die Möglichkeit, im freien Spiel noch einmal eine Szene darzustellen. Zwei der Gruppen erklärten sich dazu bereit, was sich mit einer hohen Motivation am Ende der Einheit erklären lässt. Die Begeisterung für die Rollenspiele hielt auch bei der Präsentation des erstellten Films und der Arbeit über das Ende der Knochenhaueraufstände 1380 und 1384 an. Hier brachten die Schüler Vorschläge zur Erstellung des Films ein, die gewinnbringend genutzt werden konnten.

Festigung und Transfer. Rollenspiele können in unterschiedlichen Phasen des Unterrichts eingesetzt werden: zur Einführung in ein Thema, zur Problementfaltung, als Zentralverfahren, als Sicherungs- oder Festigungsphase mit Transferleistung.⁴⁰ In der hier vorgestellten Unterrichtseinheit setzte ich das Rollenspiel als Festigungsphase mit anschließender Transferleistung ein:

Aufgabe der Schüler war die Zuordnung der zuvor erarbeiteten Abläufe, Standpunkte und Forderungen der am Knochenhaueraufstand und dessen Niederschlagung beteiligten Gruppen auf einzelne Charaktere, die durch die Zugehörigkeit zu einer der gesellschaftlichen Gruppe beziehungsweise die besonderen Zuschreibungen von Charakterzügen notwendig wurden. Diese Festigungsphase erwies sich als sehr sinnvoll, da sich die Auseinandersetzung mit der Argu-

⁴⁰ Vgl. Röder, Kerstin: Bedeutung und Möglichkeiten von Rollenspielen im Geschichtsunterricht der Grundschule und Orientierungsstufe, Oldenburg 1997, S. 24-25.

mentation der am Knochenhaueraufstand beteiligten gesellschaftlichen Gruppen durch die Aussicht intensivierte, diese im Rollenspiel zu vertreten beziehungsweise auf sie eingehen zu müssen. Dies wurde besonders an dem von einem Teil der Schüler dankbar angenommene Differenzierungsangebot während der Erarbeitung der unterschiedlichen Argumentationsmuster deutlich: Die durch die Aufgabe zu Beginn offensichtlich überforderten Schüler nutzten die aus den Forderungen und Aufgaben der einzelnen gesellschaftlichen Gruppen bestehende Liste sinnvoll zur Erarbeitung ihrer Rollenspiele.

Die anschließende Transferleistung – die Anwendung der erarbeiteten Argumentation auf das darzustellende Gespräch – brachte sehr unterschiedliche Ergebnisse: Einem Teil der Schüler gelang die Durchführung des Rollenspiels fast ohne Textvorlage, sie hatten die Argumente verstanden und konnten eine Transferleistung auch in spontanen Situationen herstellen. Ein weitaus größerer Teil der Schüler hielt sich eng an die zuvor erarbeiteten Argumente, die in Stichworten oder sogar in ganzen Sätzen auf den Karteikarten standen. Viele dieser Dialoge enthielten unterschiedliche Argumentationsstränge, die von einer intensiven Auseinandersetzung mit den Standpunkten und Positionen der am Knochenhaueraufstand beteiligten Gruppen zeugten. Hier kann davon ausgegangen werden, dass die Schüler die Argumentation zwar verstanden, aber nicht so weit verinnerlicht hatten, dass sie sich das freie Spiel zutrauten. Ein Großteil dieser Schüler war in der Festigungsphase ohne die angebotene Übersicht ausgekommen und hatte die genutzten Argumente selbstständig den Vorlagen im Geschichtsordner entnommen. Einem kleinen Teil der Schüler gelang die Transferleistung nur in Ansätzen, sie kamen über eine oberflächliche, kurz gehaltene Argumentation nicht hinaus. Gerade diese Schüler waren es, die zuvor als Festigung die Hilfestellung durch die Argumentationsübersicht benötigten.

Präsentation. Grundsätzlich wendeten die Schüler die bereits im Methodentraining⁴¹ und durch Referate eingeübten Verhaltensweisen bei einer Präsentation ihrer Rollenspiele an: Sie sprachen zum größten Teil laut und deutlich in Richtung der Zuhörer, ließen einander aussprechen, zeigten eine offene Körperhaltung und fanden einen Einstieg in das Thema sowie ein sinnvolles Ende. In der anschließenden Reflexion mit Hilfe des Films konnten die Schüler einzelne Punkte zur Verbesserung nennen.

Wie bereits oben beschrieben, nutzte ein Großteil der Schüler die in der Erarbeitungsphase ausgegebenen Karteikarten im Rollenspiel. Die Intensität der Nutzung dieser Karten spiegelte auch die Unsicherheit der Schüler mit der Form der Präsentation wieder. Diejenigen, die bereits zuvor positive Erfahrungen mit Präsentationen von beispielsweise Referaten gemacht und sich auch dabei selbstbewusst gezeigt hatten, benötigten weniger oder gar keine Hilfestellung durch Stichworte. Im Gegensatz dazu formulierten einige Gruppen einen vollständigen Dialog auf den Karteikarten. Obwohl diese Form der Präsentation zu Beginn nicht angedacht war, hätte das Un-

⁴¹ Vgl. Kollegium der Realschule Enger (Hrsg.): Lernkompetenz I und II, Berlin 2000/2002.

tersagen dieser Hilfestellung die Schüler nur noch stärker verunsichert. Hier zeigte sich ein Zusammenhang zwischen der Festigung mit Transferleistung und der Präsentation: Auffällig viele der Personen, die die Karteikarten intensiv nutzten, hatten zuvor die Hilfestellung durch die Argumentationsübersichten angenommen.

42 Schülerbefragung vom 25. April 2006.

43 Schülerbefragung vom 9. Mai 2006.

44 Darüber hinaus hatten die Schüler einige Zeit zuvor bereits einen allgemein gehaltenen Evaluationsbogen zum Unterricht erhalten, auf dem in dieser Arbeit mehrfach Bezug genommen wird, weil sein Schwerpunkt die Unterrichtsgestaltung war.

45 Die Auswertungen und der Vergleich der Fragebögen haben auf Grund der geringen Zahl der Befragten und der damit nicht nachvollziehbaren statistischen Schwankungen keine Repräsentativität über die besondere Situation in der betreffenden Klasse hinaus. Dennoch können die Zahlen zur Weiterentwicklung des Geschichtsunterrichts angewendet werden, da durch sie Aussagen über die Entwicklung dieser speziellen Lerngruppe möglich werden.

46 Die Schüler hatten je nach Fragestellung entweder die Möglichkeit, sich entweder offen und ohne Vorgaben zu äußern oder vorgegebene Antwortmöglichkeiten anzukreuzen. Waren hier Mehrfachnennungen möglich, wird dieser Umstand im Folgenden kenntlich gemacht.

47 An der ersten Schülerbefragung nahmen 26 Schüler teil.

48 Die hier und im Folgenden aufgeführten Begründungen fassen die Aussagen der Schüler auf offene Fragen in Schlagworten zusammen und wurden auf das Wesentliche reduziert. Abweichende Antworten, die lediglich die Einstellung einer kleinen Minderheit wiedergeben, werden nur dann aufgeführt, wenn ihre Aussagekraft für die Beantwortung der Fragestellung Gewicht hat.

49 Die Antworten auf die Frage waren jeweils vorgegeben, um den im Umgang mit Fragebögen ungeübten Schülern die Einschätzung zu erleichtern.

Die Evaluation: Fördert der Einsatz von Rollenspielen das Fremdverstehen?

Die Evaluation der Unterrichtseinheit mit dem Schwerpunkt der Entwicklung der Empathiefähigkeit basiert auf mehreren Grundlagen. Zum einen erhielten die Schüler in verschiedenen Phasen der Einheit Fragebögen. Zum anderen wurden die Rollenspiele der Schüler als Film aufgezeichnet, so dass ich einzelne Sequenzen zur Auswertung hinzuziehen kann. Die darüber hinaus gehende Lehrerbeobachtung beziehe ich in die Auswertung der Unterrichtseinheit als Ergänzung mit ein.

Schülerbefragungen. Die Schüler erhielten nach der Erarbeitung der inhaltlichen Grundlagen des Knochenhaueraufstandes⁴² und nach der Präsentation des Rollenspiels⁴³ jeweils mehrere Seiten umfassende Fragebögen.⁴⁴ Diese Form der Befragung ermöglicht im Folgenden einen direkten Vergleich zwischen den Einstellungen der Schüler gegenüber den Forderungen und Standpunkten der beteiligten Gruppen während des Knochenhaueraufstandes vor und nach der Durchführung des Rollenspiels. Die Auswertung der Fragebögen ist auf die für die Beantwortung der Fragestellung wesentlichen Schwerpunkte reduziert.⁴⁵

Den ersten Fragebogen beantworteten die Schüler nach der Beschäftigung mit dem Knochenhaueraufstand von Lübeck im Jahr 1380 noch vor dem Einstieg in die Erarbeitung des Rollenspiels.⁴⁶ Einer von zwei wesentlichen Schwerpunkten des Fragebogens lag auf der Sympathie der Schüler für die am Aufstand beteiligten gesellschaftlichen Gruppen. Auf die Aufforderung, selber einzuschätzen, ob sie im Mittelalter lieber zu den Patriziern oder zu den Knochenhauern gehört hätten, entschied sich genau die Hälfte der Schüler für die Patrizier, die andere Hälfte hingegen für die Knochenhauer.⁴⁷ Die Begründung für die Entscheidung einer Zugehörigkeit zu den Patriziern lautet in den meisten Fällen, dass die Patrizier mehr Vermögen besaßen und deshalb ein leichteres Leben hatten.⁴⁸ Diejenigen Schüler, die sich für eine Zugehörigkeit zu den Handwerkern entschieden, begründeten diesen Entschluss in den meisten Fällen mit der großen Verantwortung, die sie nicht zu übernehmen bereit gewesen wären.

Der zweite Schwerpunkt bildete die Einschätzung der Tatsache, dass der Stadtrat lange Zeit lediglich durch die Patrizier gewählt wurde. Die Schüler waren aufgefordert, sich in die Handwerker hineinzuversetzen und einzuschätzen, wie sie diesen Umstand zur damaligen Zeit empfunden hätten.⁴⁹ 19 Schüler hielten die Vormachtstellung der Patrizier für unfair, nur sieben entschieden sich für die Aussage „Ich hätte mir darüber keine Gedanken gemacht“. Aus den

Begründungen geht hervor, dass diese Schüler in den meisten Fällen davon ausgingen, dass die Handwerker im Mittelalter diesen Umstand als gegeben hinnahmen.⁵⁰ Vergleicht man die Erklärungen dieser Schüler mit den Antworten derjenigen, die sich für diese Tatsache für unfair hielten, handelt es sich oftmals um realistische Begründungen; sie zeigen die Fähigkeit dieser Schüler, eigene Kenntnisse der Vergangenheit im Transfer anzuwenden. So erklärte ein Schüler seine Entscheidung damit, „weil es dann so ist und man kann es sowieso nicht ändern, dass man zu höherem Stand kommt.“ Diejenigen Schüler, die angaben, sie hätten das Vorgehen „unfair“ gefunden, begründeten ihre Entscheidung oft mit der mangelnden Gleichberechtigung⁵¹ in der mittelalterlichen Stadt und legten dabei die heute geltenden Maßstäbe auf das Mittelalter an; sie empfanden die Vormachtstellung des Rats als unverständlich. Ihnen fehlte scheinbar oft die Fähigkeit, sich mit Hilfe der eigenen Kenntnisse in die unbekannte Lebenswelt der mittelalterlichen Gesellschaft hineinzuversetzen oder einfach das Wissen darum, dass die „Gleichberechtigung aller Menschen“ im Mittelalter keine erstrebenswerte gesellschaftliche Größe darstellte.

Die zweite Schülerbefragung legte ebenfalls zwei Schwerpunkte. Sie diente einerseits der Einschätzung der Wirkung des Rollenspiels auf die Vorstellungen vom Knochenhaueraufstand durch die Schüler. In der Auswertung wurde darüber hinaus die hohe Motivation der Schüler deutlich, entschieden doch 22 der 26 Befragten, sie würden gerne noch einmal in dieser Form arbeiten. Als Begründung gaben sie vor allem die Verbesserung der eigenen Vorstellungen durch das Hineinversetzen in einzelne Personen (11 Schüler), eine Vertiefung der Kenntnisse durch die intensivere Auseinandersetzung (sechs Schüler) und die erhöhte Motivation durch die vom gängigen Unterricht abweichende Unterrichtsform (vier Schüler) an.⁵² Mit ihren Antworten hoben die Schüler exakt die Punkte hervor, die auch in der Fachliteratur regelmäßig als Vorteile des Rollenspiels angegeben werden.

Der zweite Schwerpunkt bezog sich auf das Verständnis der Schüler für das Verhalten des Stadtrats und der Knochenhauer. Nach der Durchführung des Rollenspiels erklärten 16 Schüler, sie seien lieber Knochenhauer gewesen als Patrizier, da ihnen deren Standpunkte nachvollziehbarer und besser erschienen.⁵³

14 Schüler gaben an, die Entscheidungen beider Seiten während des Aufstandes „gut verstehen“ zu können, sechs weitere konnten die Entscheidungen zum Teil nachvollziehen.⁵⁴ viele begründeten diesen Entschluss mit dem grundsätzlichen Willen des Menschen, eigene Rechte durchzusetzen. Nur drei Mal verneinten Schüler die Aussage „Ich kann die Argumente der Knochenhauer und der Mitglieder des Rates gut verstehen“ mit der Begründung mangelnder Fairness, drei weitere Schüler stimmten der Aussage „kaum“ zu. Gefragt nach ihrer Entscheidung aus der jeweiligen Sichtweise der beteiligten Gruppen heraus, gaben 23 der Schüler an, sie hätten als Knochenhauer ebenso oder ähnlich wie diese reagiert. Ihre Ent-

50 Die Schüler formulierten die Begründungen ohne Vorgaben durch den Fragebogen.

51 Zwar nutzten nur zwei Schüler explizit dieses Wort, aber viele der Angaben lassen sich unter dem Schlagwort „Gleichberechtigung“ zusammenfassen.

52 Diese Antworten wurden von den Schülern selber formuliert, die Fragebögen gaben keine Antwortmöglichkeiten vor.

53 Dieser Umstand wird in der Auswertung als Sympathiebekundung gewertet.

54 Die Schüler wählten ihre Antworten hier wie auch im Folgenden zwischen den Optionen „trifft vollkommen zu“, „trifft z.T. zu“, „trifft kaum zu“, „trifft gar nicht zu“ und begründeten diese frei.

scheidungen begründeten sie vor allem mit ihrem Willen zur Mitbestimmung als Mitglied eines reichen Amtes. 17 Schüler erklärten außerdem, als Patrizier hätten sie sich ebenfalls für deren Vorgehen entschieden und führten als Begründung die überkommenen Rechte, den Nachahmungseffekt durch andere Ämter oder die durch den Rat als Stadtregierung angestrebte Ruhe in der Stadt an. Diese Zahlen untermauern die Aussage der Schüler, nach der Durchführung des Rollenspiels beide Seiten verstehen zu können.

Auch die Einschätzungen der Schüler, warum „sich die Knochenhauer für den Aufstand entschieden“ haben beziehungsweise warum „der Rat sich entschied, gegen die Aufständischen vorzugehen“, unterstreichen diese Angabe. Nur wenige Schüler kreuzten bei den vorgegebenen Antworten diejenigen an, die aus der Zeit heraus abwegig und unverständlich gewesen wären. So entschieden sich lediglich fünf Schüler für die vorgegebene Antwort „Weil sie mehr Rechte als die anderen Ämter haben wollten“ und keiner der Schüler kreuzte die Möglichkeit an, „Weil sie den Stadtrat hassten, weil die Patrizier mehr Geld hatten.“⁵⁵

Beobachtungen während des Rollenspiels. Neben den Fragebögen können die als Film festgehaltenen Rollenspiele zur Evaluation genutzt werden.⁵⁶ Einzelne grundsätzliche Beobachtungen⁵⁷ können als Korrektiv der aus den Fragebögen hervorgegangenen Ergebnisse dienen. Wie auch die Auswertung der Fragebögen orientiert sich die Bewertung der Rollenspiele deshalb an den im Unterricht vermittelten und durch das Rollenspiel im Transfer angewendeten Kenntnissen, da Fremdverstehen nur über die Anwendung von Erfahrungen und/oder Wissen um bestimmte Einzelheiten auf Situationen oder Personen möglich ist.

Auffällig oft gelangen den Schülern Darstellungen, die sich eng an den zuvor erarbeiteten Kenntnissen über Forderungen und Standpunkte der am Aufstand und an dessen Niederschlagung beteiligten Gruppen orientierten. In diesen Fällen wendeten die Schüler die bekannten Argumentationsmuster an und konnten „historisch korrekt“ argumentieren. Schwieriger fiel es den Schülern, bestimmte Verhaltensweisen einzelner Personen darzustellen. Insbesondere die im Mittelalter im Verhalten klar erkennbare Hierarchie zwischen Gesellen und Meistern auf der einen, aber auch zwischen Patriziern und Knochenhauern auf der anderen Seite gelang nur selten überzeugend; einige Gruppen ignorierten sie vollständig. Die Gründe dafür mögen in dem noch ungeübten Umgang der Schüler mit der Unterrichtsmethode des Rollenspiels gelegen haben. Vielleicht fehlten ihnen jedoch auch möglicherweise trotz eines Hinweises durch die Lehrerin die notwendigen Kenntnisse oder die Phantasie zur Umsetzung dieser Umstände.

Darüber hinaus fällt die wiederholte Nutzung des historisch nicht zu belegenden Strebens der Knochenhauer nach Gleichberechtigung⁵⁸ auf. Dieser Umstand deutet, wie viele andere „historisch schiefe“ Kleinigkeiten, auf die nicht vorhandenen Kenntnisse der

55 Bei der Beantwortung dieser Frage waren Mehrfachnennungen möglich.

56 Die Auswertung des Films kann zwar durch die Nutzung einzelner Sequenzen zu Evaluationszwecken herangezogen werden. Beachtet werden muss dabei, dass sich keine statistischen Aussagen zu einzelnen Umgangsformen der Schüler mit der Empathiefähigkeit machen lassen, sondern lediglich einzelne Beobachtungsschwerpunkte Auskunft über bestimmte Entwicklungen und Besonderheiten geben können.

57 Da es sich in solchen Fällen um grundsätzliche Beobachtungen handelt, kann das Verhalten einzelner Personen oder Gruppen von diesen allgemeinen Aussagen abweichen. Auf diesen Umstand sei hier verwiesen, da ein wiederholter Hinweis im Text den Lesefluss erheblich stören würde.

58 Vgl. Veltmann, Claus: Knochenhauer in Lübeck am Ende des 14. Jahrhunderts. Eine sozial- und wirtschaftsgeschichtliche Untersuchung, Neumünster 1993, S. 106.

Schüler über bestimmte Einzelheiten hin. Denn allgemein war das Bemühen in den meisten Szenen groß, gute Leistungen zu zeigen und „historisch korrekte“ Darstellung zu präsentieren.

Auswertung der Unterrichtseinheit. Fördert der Einsatz von Rollenspielen die Fähigkeit zum Verständnis fremder Lebenswelten durch Perspektivwechsel? Da die Empathiefähigkeit grundlegend für das Fremdverstehen als Verständnis fremder Lebenswelten ist und dieses nach Michael Sauer einen Teil der zur Erlangung eines kritischen Geschichtsbewusstseins notwendigen Methodenkompetenz darstellt, möchte ich die oben beschriebenen Schülerbefragungen und Beobachtungen während des Rollenspiels als einer Form des perspektivischen Lernens im Folgenden zur Beantwortung dieser Frage auswerten. Dabei gehe ich grundsätzlich davon aus, dass ein Zuwachs an Kompetenzen in jeglicher Form immer durch die intensive Beschäftigung mit einem Gegenstand oder einem Umstand erfolgt. In diesem Fall sind Veränderungen der Sichtweisen – auch dies ist eine grundlegende Überzeugung bei der folgenden Auswertung – aus der Notwendigkeit heraus entstanden, sich durch eine intensivere Auseinandersetzung mit den jeweiligen Standpunkten und Argumenten in der Erarbeitung und Durchführung des Rollenspiels verstärkt in die Haltungen der beteiligten Gruppen hineinversetzen zu müssen.

Der Vergleich der Antworten der ersten mit der zweiten Schülerbefragung zeigt, dass sich die Beurteilung der Standpunkte der am Aufstand und dessen Niederschlagung beteiligten Gruppen durch die Schüler nach dem Rollenspiel verändert hat: So bezeichneten 19 Schüler den Umstand, dass der Lübecker Stadtrat nur von den Patriziern bestimmt wurde, vor der Durchführung des Rollenspiels als unfair und unverständlich; nach dem Rollenspiel hingegen zeigte sich ein sehr viel größeres Verständnis für dessen Entscheidung während des Aufstandes und damit für die Wahrung der eigenen Vormachtstellung. Nur noch drei Personen nannten die Entwicklung während des Knochenhaueraufstandes unfair und weitere drei konnten sie kaum nachvollziehen. 20 Schüler gaben an, die Entscheidungen des Stadtrates zur Wahrung ihrer Vormachtstellung vollständig oder zum Teil nachvollziehen zu können.

Obwohl sich die Mehrheit der Schüler noch stärker als in der ersten Befragung auf die Seite der Knochenhauer stellte⁵⁹ und sich die grundsätzliche Sympathie für die Stellung der Knochenhauer sogar noch verstärkte, erklärte ein Großteil der Schüler (17 von 26) trotzdem, sie hätten sich als Mitglieder des Stadtrates ebenso wie dieser entschieden. Dieser Umstand und die angeführten Begründungen deuten darauf hin, dass ein Hineinversetzen in beide Positionen stattgefunden hat: Trotz der Sympathie für die Knochenhauer gelang vielen Schülern nach der Durchführung des Rollenspiels ein Nachvollziehen der Standpunkte der ihnen unsympathischeren, fremden Position des Lübecker Stadtrats.

Diesem Ergebnis muss das Hineinversetzen der Schüler in die

⁵⁹ So entschieden 23 von 26 Schülern, sie hätten wie die Knochenhauer reagiert.

Sichtweise des Rats vorausgegangen sein. Es kann demnach davon ausgegangen werden, dass die intensivere Auseinandersetzung mit den Standpunkten der beteiligten Gruppen durch das Rollenspiel die Fähigkeit zum Fremdverstehen durch den notwendigen Einsatz der Empathiefähigkeit gefördert hat. Dieses Ergebnis wird auch durch die Aussagen der Schüler zum Ertrag der Unterrichtsmethode bestätigt. Das vorläufige Fazit lautete dementsprechend: Rollenspiele fördern grundsätzlich die Empathiefähigkeit und damit die Fähigkeit zum Fremdverstehen durch perspektivisches Lernen.

Eine Einschränkung gibt es allerdings hinsichtlich dieser Erkenntnis: Ausgehend von den vorliegenden Ergebnissen kann keine Aussage darüber getroffen werden, ob der Vorgang des Rollenspiels oder die Notwendigkeit einer intensiven Auseinandersetzung mit den Argumenten der beteiligten Gruppen zu diesem Ergebnis geführt hat. Eine solche Auseinandersetzung hätte nämlich ebenso über andere Unterrichtsmethoden erfolgen können, so dass der Einsatz von Rollenspielen nicht zwingend zur Förderung des Fremdverstehens notwendig scheint. Wahrscheinlich ist – dies muss an dieser Stelle jedoch als Hypothese stehen bleiben – dass eine Verknüpfung beider Bereiche zu dem vorliegenden Ergebnis geführt hat.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Schüler der evaluierten siebten Klasse durch die Arbeit mit dem Rollenspiel ihre Fähigkeiten zum Hineinversetzen in ihnen fremde Lebenswelten geübt und sicherlich in bestimmten Teilen verbessert haben, indem sie mit Hilfe ihrer Empathiefähigkeit die Handlungen und Argumentationen ihnen fremder Personen nachempfunden und im Rollenspiel umgesetzt haben – wenn auch die Intensität des Zuwachses der Fähigkeit zum Fremdverstehen im Rahmen dieser Untersuchung nicht messbar ist. Wie aus den Beobachtungen und der Evaluation hervorgeht, haben auch einige derjenigen Schüler, die zuvor noch skeptisch waren, ihre Scheu vor dem Rollenspiel durch die Durchführung der Unterrichtseinheit verringert. Dieser Umstand erleichtert die weiterhin zwingend notwendige Förderung des Fremdverstehens durch den möglichen Einsatz von Rollenspielen. Außerdem ergab sich, dass das Rollenspiel auch zur Verbesserung anderer Kompetenzen als der des Fremdverstehens eingesetzt werden sollte. Denn die durch die Erarbeitung und Umsetzung von Rollenspielen erweiterten Kompetenzen gehen über die hier als Schwerpunkt gesetzte Fähigkeit des Fremdverstehens hinaus: wie aufgezeigt, steigert der Einsatz von Rollenspielen die Motivation für den Geschichtsunterricht. Darüber hinaus üben die Schüler ihre Fertigkeiten zur Präsentation und erhöhen auf diese Weise ihr Selbstbewusstsein, vor Gruppen zu sprechen.

Die Beobachtungen der Rollenspiele zeigen jedoch, dass ein Hineinversetzen grundsätzlich nur dann möglich ist, wenn die darzustellenden Umstände zuvor eindeutig von den Schülern herausgearbeitet wurden, das heißt, wenn bereits eine erste Auseinandersetzung stattgefunden hat. Die Schüler benötigen diese Hintergrundinformationen, da ihre Phantasie und Erfahrung mit historischen Ge-

genständen und Situationen nicht ausreicht, um ohne das nötige Hintergrundwissen „historisch korrekte“ Szenen umzusetzen. Damit ist die Reichweite von Rollenspielen auf die benenn- und darstellbaren Fakten begrenzt, da insbesondere Emotionen nicht ohne weiteres anhand eines historischen Ereignisses nachvollzogen und dargestellt werden können. Dies verdeutlicht der Umstand, dass die Schüler zwar in der Lage waren, die erarbeiteten Argumentationsstränge wiederzugeben, jedoch nicht selbstverständlich durch die Rollenschilderungen auch in die emotional besetzten, hierarchischen Verhaltensmuster der einzelnen Personen verfielen. Differenziert werden muss hier also zwischen einer kognitiv nachvollziehbaren Umsetzung von zuvor erarbeiteten Vorgaben und dem vollständigen, auch emotionalen Hineinversetzen, das oft genug in der Literatur als eines der großen Ziele des Rollenspiels gepriesen wird.

Alle Rollenspielkarten:

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Gruppe 1

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist ein 48 Jahre alter Meister der Knochenhauergilde mit Namen Eduard und hast auf dem Markt gegen den Rat und für deine Forderungen protestiert. Du unterstützt die Forderungen deiner Gilde vollkommen und findest das Vorgehen, sich öffentlich und bewaffnet gegen die bestehenden Gesetze auszusprechen richtig. Deinen Gesellen schätzt du sehr und eigentlich bist du ein gutmütiger Mann.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Gruppe 1

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist Geselle des Meisters Eduard und 20 Jahre alt. Zwar hast du auf dem Markt mit protestiert, doch eigentlich eher deshalb, weil du das Gefühl hattest, deinen Meister nicht allein lassen zu wollen. Eigentlich findest du die Forderungen der Knochenhauer überflüssig, denn bisher hast du doch auch ganz gut gelebt. Deine Meinung sagst du offen, wenn dich jemand danach fragt.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 1**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist ein alter Freund des Meisters Eduard, ihr kennt Euch bereits seit 40 Jahren und seid Mitglieder des gleichen Amtes. Auch du hast auf dem Markt mit protestiert, weil du das Vorgehen des Rates unerschämft findest und Sorge darfst, durch die Zuweisung schlechter Marktstände könnte dein Verdienst sich verringern. Du wirst schnell böse, wenn jemand wagt, dir zu widersprechen.

Eine Begegnung auf dem Markt platz**Gruppe 2**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Tochter eines Meisters der Knochenhauer, 14 Jahre alt und hast den Namen Anna. Du hattest große Angst um deinen Vater, als sich der Rat gemeinsam mit den Kaufleuten gegen das Amt bewaffnet hat. Nun bist du erleichtert, dass scheinbar alles vorbei ist. Du bist davon überzeugt, dass der Rat den Forderungen der Knochenhauer bei den Verhandlungen nachgeben wird.

Eine Begegnung auf dem Markt platz**Gruppe 2**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Mutter von Anna und bei weitem nicht so überzeugt davon, dass der Rat den Forderungen der Knochenhauer nachgeben wird. Du glaubst nicht, dass der Rat den Knochenhauern die Selbstbestimmung über die Ständeergabe zugestehen wird.

Eine Begegnung auf dem Markt platz**Gruppe 2**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Frau eines Meisters der Knochenhauerschaft. Eigentlich ist dir egal, was dein Mann da auf dem Marktplatz fordert, Angst hast du jedoch davor, deine Kinder irgendwann nicht mehr satt zu kriegen. Deshalb hoffst du, dass der Rat den Forderungen der Knochenhauer nachgeben wird, denn dein Mann hat dir erklärt, dass seine Einnahmen dann steigen werden.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 3**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist ein Geselle der Knochenhauer. Du findest es gut, dass dein Meister und Andere sich gegen den Rat erhoben haben, denn deiner Meinung nach sind die Forderungen richtig. Gerade letztes Jahr hast du erlebt, dass die Einnahmen deines Meisters stark zurückgingen, weil er einen schlechten Stand auf dem Marktplatz zugeteilt bekam. Du fändest es besser, wenn die Knochenhauer darüber selber entscheiden könnten und hoffst, dass die Verhandlungen positiv für die Knochenhauer ausgehen.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 3**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist Geselle der Knochenhauer und 27 Jahre alt. Den Aufstand auf dem Marktplatz fandest du spannend, endlich passiert mal was in Lübeck. Gerne wärst du bereit, dich noch einmal zu bewaffnen und auch gegen den Rat zu kämpfen. Die Forderungen deines und der anderen Meister kannst du nachvollziehen, du findest bewaffneten Kampf zur Durchsetzung der Forderungen aber richtiger als Verhandlungen.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 3**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist Geselle und 20 Jahre alt. Deinen 27 Jahre alten Kollegen bewunderst du dafür, dass er den Aufstand spannend fand und gerne bereit wäre weiter zu kämpfen. Du selber hattest große Angst, als du auf dem Marktplatz standst und hofftest die ganze Zeit, dass es friedlich bleiben würde. Eigentlich möchtest du nur in Ruhe leben, die Aufstände und Verhandlungen findest du überflüssig.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 4**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist ein angesehener und reicher Meister der Knochenhauer mit dem Namen Heinrich. Lange Zeit hast du versucht, auf andere Weise Einfluss auf die Beschlüsse des Rates zu nehmen, doch nachdem du von der neuen Zuteilung der Stände auf dem Markt gehört hattest, wurde dir klar, dass es notwendig sein würde, dagegen öffentlich zu protestieren. Du hältst es für notwendig, dass die Ämter mehr Selbstbestimmung erhalten und ihre eigenen Ordnungen erstellen dürfen. Denn ebenso wie viele deiner Kollegen hast du dich immer nach Kräften bemüht, deine Pflichten ernst zu nehmen. Dir ist klar, dass Lübeck ohne die Unterstützung der Ämter nicht das darstellen würde, was es heute ist: eine aufstrebende Hansestadt.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 4**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Knochenhauer und stehst hinter Heinrichs Meinung. Ihr habt oft darüber diskutiert, welches das richtige Vorgehen ist, um mehr Einfluss in der Stadt zu erlangen und Heinrich hat dich überzeugt. Deshalb unterstützt du ihn in Allem, was er sagt.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 4**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der reichsten Patrizier Lübecks und hast dein Geld mit dem Handel von Fisch gemacht. Du bist eng mit dem Bürgermeister befreundet und sitzt bereits seit vielen Jahren im Rat der Stadt. Lübecks Reichtum gründet deiner Meinung nach auf der Klugheit solcher Menschen wie dir und deiner Freunde. Die Forderungen der Knochenhauer erstaunen dich, schließlich gelten die bestehenden Gesetze schon seit vielen Jahren. Für die Neuerungen, die die Knochenhauer einführen wollen, hast du eigentlich kein Verständnis. Trotzdem bemüht du dich, höflich mit ihnen umzugehen.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 4**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du gehörst zu den einflussreichen Patriziern Lübecks. Die Forderungen der Knochenhauer machen dich böse, denn die Verwaltung der Stadt liegt nach deinem Verständnis eindeutig dort, wo sie schon immer lag: bei den reichen Groß- und Fernhandelskaufleuten. Deshalb bist du eigentlich nicht bereit, mit einem Angehörigen des Knochenhaueramtes mehr als die nötigen Worte zu wechseln.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 5**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Frau eines der reichsten Patrizier der Stadt. Dein Name ist Katharina. Auch deine Eltern gehörten zu den Fernhandelskaufleuten. Nachdem du von dem Aufstand auf dem Marktplatz gehört hattest bekamst du ein mulmiges Gefühl im Magen, beruhigtest dich aber damit, dass die bestehende Ordnung sicherlich durch deinen Mann und andere Mitglieder des Rates und der Kaufleute gewahrt bleiben würde. Von den Forderungen der Knochenhauer hast du keine Ahnung, sie interessieren dich auch nicht. Auf Johanna schaust du herab, weil ihr Mann weniger Einfluss hat als deiner.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 5**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Ehefrau eines Patriziers mit Namen Johanna. Dein Mann verdient aber nicht so gut wie die Männer deiner Freundinnen, deshalb kannst du die Forderungen der Knochenhauer nach einer selbständigen Verteilung der Marktstände nachvollziehen. Alle anderen Forderungen hingegen findest du unverständlich, gab es doch die bestehenden Gesetze, seit du denken kannst.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 5**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist eng mit Katharina befreundet, teilst allerdings nicht ihre Einstellung. Dein Mann hat oft mit dir über die Entwicklungen in Lübeck und in anderen Städten gesprochen und auch berichtet, dass die Ämter und Zünfte woanders ihre Forderungen durchsetzen konnten. Du kannst dir zwar eine andere als die bestehende Ordnung nicht vorstellen, hast dich aber intensiv mit den Forderungen der Knochenhauer auseinandergesetzt und bist deshalb in der Lage, deinen Freundinnen genau darüber zu berichten, wie der Aufstand ablief und wie die Forderungen der Knochenhauer lauten.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 6**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist Frau eines Meisters der Knochenhauer und heißt Ruth. Dein Mann ist gegen den Aufstand auf dem Markt gewesen und du hast dich seiner Meinung angeschlossen. Auch du bist davon überzeugt, dass es sinnvoller gewesen wäre, die Forderungen der Knochenhauer durch weitere Bitten an den Rat durchzusetzen, denn ihr seid beide der Meinung, dass die Knochenhauer sich durch dieses Vorgehen beim Rat und bei den anderen Bewohnern der Stadt nur unbeliebt machen. Dass deine Tochter eine andere Meinung hat, wundert dich, du bist nicht sehr erfreut, wenn sie diese gegenüber anderen Personen offen vertritt.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 6**

Nachdem sich in der Nacht zu vor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die 15jährige Tochter von Ruth. Deine beste Freundin ist die Tochter eines der Meister, der sich für den Aufstand stark gemacht hat. Deshalb hast du ihre Meinung übernommen und findest es nicht richtig, dass die Knochenhauer nicht selber über die Marktstände und ihre Ordnung entscheiden dürfen. Weil du weißt, dass deine Mutter und dein Vater anderer Meinung sind, hältst du dich aber damit zurück, offen zu sagen, was du denkst.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 6**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist die Frau eines reichen Kaufmanns und kennst Ruth seit Jahren. Ihre Einstellung ist dir sympathisch, weil auch du der Meinung bist, dass das Vorgehen der Knochenhauer falsch war. Du bist eine aufbrausende Frau und sagst deine Meinung gerne laut und deutlich.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 6**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist ein reicher Fernhandelskaufmann und hast gerade das Geschäft deines Vaters geerbt. Allerdings hast du mit deinen 25 Jahren noch keinen Sitz im Stadtrat. Trotzdem findest du das Verhalten der Ratsmitglieder genau richtig und hast dich gemeinsam mit allen Anderen gegen die Knochenhauer bewaffnet. Nun bist du froh darüber, dass der Aufstand ohne Blutvergießen abgelaufen ist und hoffst darauf, dass es friedlich bleibt. Von den Forderungen der Knochenhauer hast du bisher wenig Ahnung, bist aber begierig zu erfahren, über was im Kloster verhandelt werden wird.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 7**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der ältesten und angesehensten Patrizier der Stadt. Du hast die Entwicklung hin zum Aufstand der Knochenhauer genau mitverfolgt und oft mit den einflussreichen Meistern gesprochen. Allerdings kannst du ihre Argumentation nicht in allen Punkten nachvollziehen, deiner Meinung nach herrscht in der Stadt Gerechtigkeit. Über die Marktstände würdest du allerdings mit dir verhandeln lassen, nur kennst du noch nicht die Meinung aller anderen Ratsmitglieder zu diesem Punkt.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 8**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der reichsten Fernhandelskaufleute Lübecks und wirst bei den Verhandlungen über die Forderungen der Knochenhauer dabei sein. Ganz sicher bist du dir nicht, ob der Rat nicht wenigstens den Forderungen nach einer Mitbestimmung bei der Vergabe der Marktplätze nachgeben sollte. Bei allen weiteren Punkten bist du aber eigentlich der Meinung, dass der Rat nicht nachgeben sollte, willst dazu aber gerne noch die Meinung anderer Mitglieder des Rats und der beteiligten Kaufleute hören.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 8**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du gehörst zu den Kaufleuten, die die Ratsmitglieder gegen den Aufstand der Knochenhauer unterstützt haben, denn deiner Meinung nach sind die Forderungen der Knochenhauer unangebracht, weil sie schon lange Zeit die vorhandene Ordnung stören und in Frage stellen. Auch in der Frage der Marktstände würdest du den Ratsmitgliedern raten, nicht mit sich reden zu lassen, sondern auf die Forderungen der Knochenhauer gar nicht einzugehen. Eigentlich verstehst du sowieso nicht, warum es noch zu Verhandlungen kommen soll, weil die Knochenhauer nach deiner Meinung froh sein können, wenn sie nicht wegen öffentlichen Aufruhrs bestraft werden.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 8**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist noch kein Mitglied des Stadtrates, hoffst aber, bald dazu zu gehören. Deshalb bist du gerne bereit deine Meinung mitzuteilen. Du unterstützt den Rat in seinem Bestreben, den Frieden in der Stadt wieder herzustellen und hoffst, dass sich die Forderungen der Knochenhauer bei den Verhandlungen nicht durchsetzen werden.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 9**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um erneut über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Goldschmiede und hast nur am Rande von den Forderungen der Knochenhauer gehört. Nun bist du gespannt zu erfahren, wie die Forderungen genau aussehen.

Was du allerdings nicht verstehen kannst ist, dass sich die Knochenhauer bewaffnet haben und auf den Marktplatz marschiert sind, um ihre Forderungen durchzusetzen. Das käme dir nicht in den Sinn, du würdest immer versuchen, deine Forderungen durch Verhandlungen durchzusetzen.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz**Gruppe 9**

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Knochenhauer und heißt Gerd. Du stehst voll hinter den Geschehnissen der vergangenen Tage. Du möchtest gerne, dass die Stellung und der Einfluss deines Amtes auf die Geschehnisse in der Stadt und besonders auf die Belange der Knochenhauer verbessert werden. Besonders die Frage der Bestimmung über die Marktstände ist dir wichtig.

Eine Begegnung auf dem Marktplatz

Gruppe 9

Nachdem sich in der Nacht zuvor der Lübecker Rat zusammen mit den Kaufleuten gegen das Amt der Knochenhauer bewaffnet hat, ist am 16. Dezember 1380 scheinbar wieder Ruhe auf den Straßen Lübecks eingetreten. Die Knochenhauer haben ihren Protest aufgegeben.

In den folgenden Tagen werden Rat und Knochenhauer im Kloster Sankt Katharinen zusammentreffen, um über die Forderungen der Knochenhauer zu verhandeln.

Du bist einer der Meister der Knochenhauer und stehst ebenso wie Gerd hinter den Forderungen deines Amtes. Anders als Gerd findest du es aber am wichtigsten, dass die Knochenhauer selber über ihre Ordnung bestimmen können und auf diese Weise nicht mehr an die Weisungen des Rates gebunden sind. Gerne erklärst du deine Meinung jedem, der dich danach fragt.

**Autorinnen und Autoren in
Demokratische Geschichte 18**

Florian Ahmer, Student an der Universität Flensburg
Christopher Andresen, Student an der Universität Kiel
Prof. Dr. Uwe Danker, Historiker, Kronshagen
Reimer Kay Holander, ehemaliger Geschäftsführer des Nordfriisk Institut, Bredstedt
Isabell Kasztelan, Lehrkraft in Ausbildung, Kiel
Helen Kiewewetter, Lehrkraft in Ausbildung, Nortorf
Dr. Sebastian Lehmann, Historiker, Kiel
Eva Nowottny, Lehrkraft in Ausbildung, Flensburg
Dr. Markus Oddey, Historiker und Lehrkraft in Ausbildung, Hamburg
Prof. Dr. Michael Ruck, Professor für Geschichte und ihre Didaktik an der Universität Flensburg
Dr. Meik Woyke, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Forschungsstelle für Zeitgeschichte, Hamburg

**Gesellschaft für Politik und
Bildung Schleswig- Holstein e.V.
Veröffentlichung des Beirats für
Geschichte
Herausgegeben von:**

Prof. Dr. Robert Bohn, geb. 1952 in Bad Karlshafen (Hessen), Professor für Mittlere und Neuere Geschichte an der Universität Flensburg und Direktor am Institut für schleswig-holsteinische Zeit- und Regionalgeschichte.
Prof. Dr. Uwe Danker, geb. 1956 in Westerland/ Sylt, Professor für Geschichte und Didaktik der Geschichte an der Universität Flensburg, Geschäftsführender Direktor am Institut für schleswig-holsteinische Zeit- und Regionalgeschichte.
Prof. Dr. Manfred Jessen-Klingenberg, geb. 1933 in der Landschaft Stapelholm, Professor für Geschichte und ihre Didaktik an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.
Dr. Sebastian Lehmann, geb. 1971 in Hamburg, Historiker, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für schleswig-holsteinische Zeit- und Regionalgeschichte.
Astrid Schwabe, M.A., geb. 1977 in Freiburg/Breisgau, Kulturwissenschaftlerin, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für schleswig-holsteinische Zeit- und Regionalgeschichte an der Universität Flensburg im Projekt 'Vimu.info – dansk.deutsche regionalhistorie'



312 Eva Nowotny **Rollenspiele zum Knochenhaueraufstand in Lübeck (1380)**

