

1 Völkerwanderung

Didaktisches Interesse Die Völkerwanderung verdient aus mehreren Gründen unser didaktisches Interesse: Zum einen führte sie zu einer ethnischen Neuformierung von Mittel- und Westeuropa und zum anderen schuf sie die Grundlagen der Reichsbildungen in Mittel- und Westeuropa: Es entstanden das Frankenreich, dann das Heilige Römische Reich. Darüber hinaus bringt uns die Völkerwanderung die überaus interessante Natur der germanischen Völker nahe.

Die Germanen wie auch die frühen Merowinger pflegten eine Denkweise, die der mythischen, die wir in der Steinzeit und bei den Frühen Hochkulturen kennengelernt haben, sehr ähnlich war. Sie wurde in der Karolingerzeit und der Zeit des Hochmittelalters durch ein philosophisch-theologisches Denken abgelöst. Damit erhalten wir im Kleinen eine abendländische Parallele zur bisherigen Geschichtsentwicklung im Großen: Im Orient gingen die mythisch denkenden Hochkulturen in die begrifflich denkende Kultur der Antike über, die erste Ansätze zur Herausbildung der Persönlichkeit zeigte. In West- und Mitteleuropa mündete die mythische Welt der Germanen in die theologisch-philosophische Welt des Mittelalters ein, die dann vor allem in der Neuzeit zur Herausbildung der autonomen Persönlichkeit führte. Hier werden große Linien der historisch-anthropologischen Entwicklung sichtbar, die wir als roten Faden unserer Geschichtsbetrachtung zugrunde gelegt haben. So wird durch die Art der Betrachtung eine Ordnung in der Geschichte erkennbar, die der „Kontingenz par excellence“ (Pandel) eine Struktur gibt, die den Schülerinnen und Schülern zur Orientierung dient. Methodisch bestätigt sich hier die Einsicht in den Konstruktionscharakter der Geschichte, indem deutlich wird, wie das Geschichtsbild von dem Blickwinkel abhängt, den der Historiker zur Betrachtung der Geschichte anlegt.

1.1 Herkunft und Wanderbewegung der Völker

Seit dem Ende des 4. Jahrhunderts bis zum Ende des 6. Jahrhunderts n. Chr. fand eine Bevölkerungsverschiebung aus dem osteuropäischen Raum nach Mittel- und Westeuropa statt. Unmittelbar wurde sie durch die Hunnen ausgelöst, die Gebiete von der westlichen Ukraine bis zur unteren Donau in Besitz nahmen. Die überrannten germanischen Völker zogen nach Westen und errichteten die germanischen Herrschaftsbereiche, die im 5. Jahrhundert das En-

de des Weströmischen Reiches herbeiführten und eine neue ethnische Basis für die europäische Geschichte schufen.

Die Bezeichnung „Völkerwanderung“ könnte zu der Annahme verleiten, dass eine ethnisch einheitliche Gruppe aus einer „Urheimat“ aufgebrochen sei und sich mehr oder weniger unverändert an einem neuen Ort niedergelassen habe. Dies war wahrscheinlich nicht der Fall. Vielmehr dürften sich wohl nur Teile von Stämmen aufgemacht haben, denen sich auf ihrem Weg auch andere Stammesgruppen angeschlossen, sodass die Völkergruppe ethnisch durchaus heterogen zusammengesetzt war. Erst am Ende einer solchen Wanderung dürfte sich ein neuer Stamm konstituiert haben. Die Völkerwanderung stellt also weniger einen Prozess der räumlichen Veränderung eines Stammes dar, sondern vielmehr eine Ethnogenese, einen Prozess der Stammesbildung.

Ein Stamm war wohl eher eine Rechtsgemeinschaft denn eine ethnisch einheitliche Gruppierung. Ihr verbindendes Element dürfte eine gemeinsame Gottheit oder eine Stammeserzählung einer mythischen Gründung gewesen sein, wie wir dies von anderen mythischen Kulturen bis in die Gegenwart kennen. Im Unterschied zur älteren betrachtet die neuere Forschung solche Überlieferungen mit Skepsis. Hat man aber Einblick in den Wandel des Denkens und der Wirklichkeitserfahrungen gewonnen, wie wir dies beim mythischen Denken und der damit verbundenen Götterwirklichkeit in der Steinzeit und den Frühen Hochkulturen getan haben, dann wird man diese Skepsis allerdings selbst mit kritischer Distanz betrachten. Denn sie entspricht der modernen Standortgebundenheit, die gerade den Wandel des Wirklichkeitsverständnisses, der als Grundprinzip der konstruktivistischen Methodenkompetenz unseren Betrachtungen zugrunde liegt, nicht berücksichtigt.

Die Völkerwanderung führte zu einer Neuaufteilung der Mittelmeerwelt:

- Ein germanisches Herrschaftsgebiet im Westen, in dem die Reiche der Franken, Langobarden, Angelsachsen und Westgoten längere Zeit Bestand hatten
- Ein weiterbestehendes Oströmisches Reich im Osten mit der Hauptstadt Konstantinopel
- Das Reich der Westgoten in Spanien
- Das Reich der Vandalen in Nordafrika,
- das im 7. Jahrhundert in arabisches Herrschaftsgebiet überging.

So war die Mittelmeerwelt am Ende des 7. Jahrhunderts in drei große Herrschaftsbereiche geteilt: Die Germanen im Westen, die griechischen Römer im Osten des Mittelmeers, die moslemischen Araber in Nordafrika und Spanien.

Natur der
Völkerwanderung

Konstruktivistische
Methodenkompetenz

1.2 Die Germanen

Die Germanen bildeten kein einheitliches Volk, sondern bestanden aus vielen Stämmen. Sie waren Bauern, lebten in Sippen. Zu ihrem Führer wählten sie einen Herzog oder König, der sich aber nur durch seine Tapferkeit und Tüchtigkeit von den anderen unterschied. Wichtige Beschlüsse wurden auf einer Versammlung der wehrfähigen Männer, dem Thing, gefasst; Zustimmung tat man durch Aufeinanderschlagen der Speere, Ablehnung durch Murren kund.

Vom Klischee
zur Wirklichkeit

Betrachtet man Rekonstruktionen in Schulbüchern, findet man nicht selten strahlend blauäugige, blondgemähnte Männer und adrett gekleidete Germaninnen mit Stirnband und Mittelscheitel. Solche Abbildungen führen uns zum Problem der historischen Rekonstruktion. Denn trotz aller sachlichen Richtigkeit der Details einer solchen Darstellung entsteht der Eindruck eines Klischeebildes, das mit der historischen Wirklichkeit wenig gemein hat. Eine römische Darstellung eines germanischen Kriegers mit nacktem Oberkörper, einer fast bis unter die Brust hochgezogenen Hose und einer fest in die Stirn und über die Ohren gezogene Wollmütze gibt hier schon einen realistischeren Eindruck eines germanischen Mannes. Noch differenzierter wird das Bild, wenn wir uns einen germanischen Krieger im Wolfskleid oder die berühmte Moorleiche aus dem Moor von Osterby in Schleswig-Holstein anschauen. Der Krieger im Wolfskleid lässt erkennen, wie hier die Grenzen zwischen Natur und Mensch, zwischen Tier und Mensch noch fließend waren und wie die Kraft des Tieres noch mit dem Menschen verbunden erschien. Der Haarknoten zeigt, dass die Haartracht noch keineswegs im Belieben des einzelnen Germanen stand, sondern ein Charakteristikum des ganzen Stammes darstellte. Es ging nicht um den Geschmack und den Willen des Einzelnen, sondern um den Stamm; er rangierte über dem Einzelnen. Damit erhalten wir ein Bild des mythischen Selbstverständnisses, wie wir es in der Vor- und Frühgeschichte und den Frühen Hochkulturen kennengelernt haben.

Kompetenzgeleitete
Arbeitsweise

Damit hat die Orientierungskompetenz einen Anhaltspunkt gefunden, von dem aus sie weitere Fragen stellen und Erwartungen formulieren kann. Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass diesem Selbstverständnis bestimmte Inhalte aus anderen Domänen zugeordnet waren wie z. B. das mythische Weltverstehen oder die besondere Wertschätzung des Kampfs und des Kriegs. So können sie nun mit der Frage an die Betrachtung der Germanen herangehen, ob sich diese Zuordnungen auch hier finden und bestätigen lassen oder wie weit Modifikationen vorgenommen werden müssen. Das Interesse wird so geweckt, die Aufmerksamkeit und die Fragerichtung durch die bereits entwickelte Kompetenz geleitet. Hier haben wir es mit der heuristischen bzw. Erkenntnis leitenden Funktion der Kompetenz zu tun.

Hildebrandslied

Betrachten wir das Hildebrandslied, um Einblicke in die Denk- und Empfindungsweise der Germanen zu erhalten. Den Rahmenbedingungen des Geschichtsunterrichts entsprechend arbeiten wir wieder exemplarisch, d. h. wir versuchen an einem konkreten und speziellen Lied Erkenntnisse zu belegen,

die für die Germanenwelt allgemeingültig sind. Die Lehrerinnen und Lehrer geraten hier immer in die Situation, Einzelbefunde so zu behandeln, als ob sie allgemeingültig wären. Dieses Problem ist aufgrund der Rahmenbedingungen des Geschichtsunterrichts nicht zu vermeiden; es ist der Preis des exemplarischen Lernens. Dies unterscheidet den Geschichtsunterricht wiederum grundlegend von der Geschichtswissenschaft.

„Ich hörte berichten, dass zwei Krieger, Hildebrand und Hadubrand, allein zwischen ihren beiden Heeren, aufeinanderstießen. Zwei Leute von gleichem Blut, Vater und Sohn, rückten da ihre Rüstung zurecht, sie strafften ihre Panzerhemden und gürteten ihre Schwerter über die Eisenringe, die Männer, als sie zu diesem Kampf ritten. [...] «O waltender Gott», fuhr Hildebrand fort, «das Schicksal will seinen Lauf! [...] Nachdem mich vor keiner Burg der Tod ereilt hat, soll es nun geschehen, dass mich mein eigener Sohn mit dem Schwert erschlägt, mich mit seiner Waffe zu Boden fällt – oder dass ich ihm den Tod bringe.»“¹

Damit wird uns die dramatischste aller dramatischen Situationen nach germanischem Denken vorgeführt: Es geht um einen Kampf auf Leben und Tod. Es stehen sich nicht Fremde gegenüber, sondern Mitglieder eines Stammes, Mitglieder einer Familie – Blutsverwandte also –, aber damit noch nicht genug: Es sind auch noch Vater und Sohn.

Der Stamm bildete eine Einheit, die Familie ebenso. In Vater und Sohn treffen Ahnherr und Nachfahre aufeinander, diejenigen, die das Leben durch die Zeiten forttragen sollen. Der Ältere weiß, dass er hier seinem Sohn gegenübersteht, und will die Katastrophe vermeiden; der Jüngere vermutet hinter den Worten seines Vaters die böswillige Täuschung eines arglistigen Kriegers und schenkt ihm keinen Glauben. Dadurch reizt er die Ehre und den Stolz des Mannes, die über dem Leben und den Blutsbanden stehen, und führt so die Katastrophe herbei.

Der dramatische Stoff ist von höchster Qualität, dramatisch zugespitzt und packend erzählt. Was sagt er über die Wirklichkeit der Völkerwanderungszeit aus? Die germanischen Stämme verkörperten eine Kriegergesellschaft; ein Heerführer stand an der Spitze des Stammes oder einer Stammesgruppe. Zu ihm gehörten seine Gefolgsleute, die durch Stammesbande oder Treueschwur mit ihm verbunden waren. Diese Verbindung bestimmte die Qualität ihres Lebens; war der Heerführer erfolgreich, lebte er in Ruhm und fürstlichem Glanz; unterlag er, musste er weichen, verlor Heimat und Familie für Jahrzehnte. So war das Schicksal Hildebrands.

Die Kriegergesellschaft lebte noch im vorstaatlichen Rahmen; die natürlichen Bande waren die Familie, das Geschlecht, die Verwandtschaft. In ihnen hatte der Einzelne Wert und Halt, noch nicht in sich selber, denn in ihnen zeigte sich eine höhere Einheit und eine höhere Wirklichkeit, die Einheit des Stammes. Dies bedeutete konkret, dass der Stamm unter der Gewalt eines übermenschlichen Wesen, eines göttlichen Wesens stand, das den Stamm beseele, zu dem der Stamm als zu seiner Seele, zu seinem Geiste hinblickte. Das war eine Realität in der damaligen Zeit, die wir mit der Kompetenzkategorie „Götterwirklichkeit“ zum Ausdruck gebracht haben.

Kriegergesellschaft

Götterwirklichkeit

Übereinstimmungen

Wie bei den griechischen Heroen oder dem mesopotamischen Gilgamesch waren die Emotionen stark; stärker noch als der Einzelne – „maßloser Zorn“ bestimmte das Handeln des Einzelnen. In ihnen kam noch nicht ein persönliches Gefühl, sondern eine Naturkraft zur Erscheinung, die die Überlegung und Selbstbeherrschung des Einzelnen überlagerte und in den Hintergrund drängte. Soweit haben wir eine Parallele zur psychischen Struktur der Menschen der Vorantike.

Unterschiede

Ein grundlegender Unterschied bestand aber in der Art, wie das Zusammenleben gestaltet wurde, wie gemeinschaftliche Entscheidungen getroffen wurden. Wir haben gehört, dass die Gemeinschaft der Männer im Thing Entscheidungen traf. Hier wurde nicht einfach mehr ein Götterwille behauptet und fraglos realisiert, hier handelte der Stammesführer nicht mehr nur als Ausführungsorgan einer übermenschlichen Stammesgottheit, sondern hier kam auch ein menschlicher Handlungsspielraum zum Tragen: Die Mitglieder des Stammes stimmten zu oder lehnten ab. Das setzte eine gewisse Eigenständigkeit der Person voraus, die vorhanden war, obwohl im Allgemeinen immer noch eine Götterwirklichkeit existierte, die in Mythen und in der Religionspraxis zum Ausdruck kam. In diesem Widerspruch lag eine Besonderheit der Germanen, die sie von der vorantiken und antiken Kultur unterschied, indem sie Elemente von beiden verband.

Damit ist gezeigt, wie die Kategorien der Orientierungskompetenz angewandt werden sollen: Nicht schematisch urteilend, sondern die Beobachtung leitend; sie sollen zu Augen für die historische Betrachtung werden, nicht zu einem Stempel, der die Wirklichkeit erschlägt.

Mythologie
der GermanenDie Weltenesche
Yggdrasil

Die Germanen lebten in und mit einer Götterwelt. Sie verehrten Götter, die sich ihnen vor allem in der Natur zeigten: Wotan, Donar, Thor. Eine tiefgehende Mythologie erklärte ihnen die Welt, wie wir dies aus der Zeit der Vorantike kennen. Das gesamte Weltall repräsentierten sie sich in einem gewaltigen Baum, der Weltenesche Yggdrasil. In ihrer Krone residierten die Götter; Asgard war ihr Wohnsitz. In Midgard, der Erde, lebten die Menschen. Midgard nahm den Stamm und die Äste der Weltenesche ein. Ihre Wurzel umfasste die Unterwelt: Muspell, Jotunheim, Niflheim und Hel. Dort hausten die Riesen, die Bösewichter und der Drachen Nidhogg. Zugleich aber sprudelte aus der Unterwelt auch Hvergelmir, der Lebensbrunnen, der dem ganzen Dasein – Götter wie Menschen, Erde und Kosmos – Leben und Existenz gab. Dort walten auch die Schicksalsgöttinnen.

Es ist eine tiefgründige Mythologie, die man in dieser Kriegerwelt findet und so gar nicht erwartet hätte. Sie kennt eine Welt vor der Erschaffung der Welt, macht sich Gedanken über den Ursprung des Lebens, über den Gang des menschlichen Lebens – das Schicksal, und besitzt eine sehr originelle und originäre Vorstellung von der Entstehung der Menschen, die zunächst von Zwergen erschaffen, dann von Göttern mit Geist, Leben, Wärme, Farbe und Stimme begabt werden. Sie sinniert ähnlich der ägyptischen Mythologie über den Erhalt und den Verfall der Welt und erwartet in der Zukunft eine Götterdämmerung – den Tod der Götter, denen aber in weiterer Zukunft auch eine

Auferstehung beschieden ist. Ein solcher Gedanke dürfte einzigartig in den Mythologien der Welt sein.

Die Bedeutung, die das Wissen in der Mythologie hat, fällt auf. Regelrechte Götterkämpfe spielen sich um die Frage ab, wer von den Göttern das größere, das tiefere Wissen besitzt. Wissen bedeutet hier Gewalt und Macht über die Welt. Auch das sicherlich ein ungewöhnliches Moment in einer Kriegerwelt.

Rolle des Wissens

„Ich weiß eine Esche, Yggdrasil heißt sie, die hohe, getränkt mit weißen Wassern; von dorthier fällt der Tau in die Tale, stets steht sie grün überm Brunnen der Urd. Von dort kommen drei vielwissende Jungfrau'n, aus dem Wasser, das unter dem Baum rinnt; Urd hieß man die eine, die andre Werdandi und Skuld die dritte – sie ritzen's ins Scheit ein – die schufen das Schicksal den Menschenkindern, bestimmten, wie lange ihr Leben währt.“²

Die dritte der Schicksalsgöttinnen, Skuld, ritzte das Schicksal der Menschen in ein Scheit, ein Stück Holz, ein. Wie in Ägypten hatte auch hier die Schrift keinen profanen Charakter; sie stand im Zusammenhang mit dem Wirken der Götter, das in ihr zum Ausdruck kam.

Runen –
eine magische Schrift

„A: Ich, der Runenmeister, verberge hier mächtige Runen. Wer dieses Denkmal entweicht, den soll ein schmachvoller Tod treffen.

B: Ich sehe Verderben voraus.“³

So die Inschrift auf dem Stein von Björketorp. Die Runen verkörperten eine magische Kraft und kündeten den Willen der Götter. Sie waren ein Geschenk Wotans, der sie durch schweres Leid – er hing neun Tage an einem windigen Baum – für die Menschen errungen hatte. In Odins Runenbericht heißt es:

„Wohl weiß ich, dass ich am Windbaum hing, neun ganze Nächte, speerverwundet, dem Odin geopfert, ich selber mir selbst – an jenem Holz, von dem niemand weiß, aus welchen Wurzeln es aufwächst. Sie reichten mir weder ein Brot noch ein Trinkhorn; da spähte ich nieder, erraffte die Runen, schreiend erraffte ich sie und fiel dann vom Holz ab. [...] Runen wirst finden, verständliche Stäbe, starre, gewaltige Zauberzeichen; Odin malte sie, Götter erschufen sie, es ritzte sie der Herr der Herren.“⁴

Zur Befragung der Götter wurden Stäbe aus Buchenholz geworfen, die dann aufgelesen wurden. So erforschte man den Willen der Götter durch Staborakel. Das war der ursprüngliche Sinn von „Buchstabe“ und „lesen“.

Wie der Schrift kam auch der Sprache eine magische Funktion zu. Die „Zaubersprüche“ legen davon Zeugnis ab. Im „Pferdesegen“ des Merseburger Zauberspruchs heißt es:

Magische Sprache

„Phol und Wodan ritten in den Wald. Da verrenkte sich Balders Fohlen einen Fuß. Da besprach ihn Sindgund (und) Sunna, ihre Schwester, da besprach ihn Frija (und) Volla, ihre Schwester, da besprach ihn Wodan, so gut wie (nur) er es konnte: wie die Verrenkung des Knochens, so die des Blutes, so die des ganzen Gliedes! Knochen an Knochen, Blut zu Blut, Glied an Glied, als ob sie zusammengeleimt wären!“⁵

Bedenken muss man allerdings, dass es Götter sind, die hier die magische Kraft der Sprache zur Heilung des verletzten Pferdes nutzen können, nicht die Menschen.

Aber auch der Sprache der Menschen war eine gewaltige Kraft eigen, wie wir aus Berichten der Römer wissen, die das rhythmische Geschrei der Germanen genauso wie ihre Waffen fürchteten.

Stabreim In der Dichtung schlug sich diese Kraft und Gewalt der Sprache im Stabreim nieder, der mehrfachen Alliteration gleicher Konsonanten; sie wirkten wie Hammerschläge auf den Zuhörer.

„Ik gihorta dat seggen,
 dat sih urhettun aenon muotin:
 Hiltibrant enti Hadubrant untar heriun tuem.
 sunufatarungo iro saro rihtun,
 garutun se iro gudhamun, guttun sih iro suert ana,
 helidos, ubar hringa, do sie to dero hiltiu ritun.“⁶

So klingt der Anfang des Hildebrandsliedes in althochdeutscher Sprache. Es alliterieren „Hiltibrant“, „Hadubrant“, „heriun“ usw. und geben den Versen eine besondere Stoßkraft.

Kosmische Ausrichtung Die Germanen haben keine Baudenkmäler wie die Frühen Hochkulturen hinterlassen. Aber ihre aus Felsen aufgetürmten oder in Felsen geschnittenen Heiligtümer zeigen die gleiche kosmische Orientierung, nämlich die Ausrichtung an Sonne und Mond, wie wir dies auch von den großen Baudenkmälern und Anlagen der Frühen Hochkulturen kennen. Die Externsteine, ein Zentralheiligtum der Germanen, weisen sowohl bei einzelnen Räumen wie auch in der Verbindung der Anlage mit den umliegenden Heiligtümern diese kosmische Orientierung aus. Die sakralen Stätten der Umgebung liegen alle auf der Sonnenaufgangs- und Sonnenuntergangsachse, die jeweils zur Mittwinters- oder zur Mittsommerszeit durch das Zentralheiligtum hindurchgehen. Andere liegen auf der Achse des Mondextrems.⁷

Kompetenzorientierte
 Ergebnissicherung

	Naturbetrachtung		Religion	
Germanen	Mythisches Denken	• Götter zur Erklärung der Natur	Polytheismus	• Ernste und strenge Götter
Griechenland	Philosophisches Denken	• Elemente • Atome	Polytheismus	• Menschlich-allzumenschliche Götter
Ägypten Babylon Altsteinzeit	Mythisches Denken	• Götter zur Erklärung der Natur	Polytheismus	• Ernste und strenge Götter

Die Germanen

- lebten in Stämmen wie in der Vorgeschichte
- dachten und glaubten wie die Ägypter
- bildeten eine Kriegergesellschaft
- kannten keinen Staat und keine staatliche Organisation

Kompetenzorientierte
Ergebnissicherung

	Herrschaft		Gesellschaft	Recht
Germanen	<ul style="list-style-type: none"> Kein Staat Königtum mit Mitbestimmung der Krieger 	<ul style="list-style-type: none"> Herrschaft der Krieger 	<ul style="list-style-type: none"> Gleichheit innerhalb der Krieger 	<ul style="list-style-type: none"> Männerrechte Frauen rechtlos Schutz durch Familie und Gefolgschaft

Die bereits erarbeiteten Kompetenzkategorien sollen an dieser Stelle wiederholt und mit den neu erworbenen verglichen werden. Aus ökonomischen Gründen führen wir die Vergleichskategorien nur ausgewählt an.

Es ist nicht notwendig, nach jeder Unterrichtseinheit immer alle Kategorien zu wiederholen und zu vergleichen. Hier haben die Lehrerinnen und Lehrer einen Freiraum für eine Schwerpunktsetzung, die ihrem Unterricht entspricht und auch den zeitlichen Rahmenbedingungen gerecht wird.

	Herrschaft		Gesellschaft	Recht
Griechenland	<ul style="list-style-type: none"> Demokratie (Aristokratie) 	<ul style="list-style-type: none"> Herrschaft einer bestimmten Personen-Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> Gleichheit innerhalb der Vollbürger 	<ul style="list-style-type: none"> Vollbürger Halbbürger Rechtlose (Sklaven)
Ägypten Babylon	<ul style="list-style-type: none"> Theokratie 	<ul style="list-style-type: none"> Gottkönig 	<ul style="list-style-type: none"> Hierarchische Gesellschaft durch Bezug zum Pharao 	<ul style="list-style-type: none"> Recht durch den Gottkönig Rechtlosigkeit des Einzelnen
Altsteinzeit	<ul style="list-style-type: none"> Kein Staat 	<ul style="list-style-type: none"> Herrschaft des Stärkeren? 	<ul style="list-style-type: none"> Horde mit Anführern 	<ul style="list-style-type: none"> Rechtlosigkeit? Recht des Stärkeren?

	Religion	Wirklichkeit	Selbstverständnis
Germanen	<ul style="list-style-type: none"> Polytheismus Umgang mit erfahrbaren Göttern 	<ul style="list-style-type: none"> Götterwirklichkeit: Dinge sind die Werke der Götter Raum für eigenes Handeln 	<ul style="list-style-type: none"> Mensch eingebunden in den Stamm Platz innerhalb der Ordnung einer Kriegerhierarchie

	Wissenschaft	Wirtschaft	Krieg
Germanen	<ul style="list-style-type: none"> Mythos: Beschreibung der Göttertaten erklären die Dinge 	<ul style="list-style-type: none"> Ackerbau und Viehzucht Handwerk Vorratshaltung Arbeitsteilung 	<ul style="list-style-type: none"> Krieg als Naturzustand Reguliert durch Ehrbegriffe und Familienbande

2 Mittelalter

2.1 Planung der Unterrichtseinheit

Planung
der Unterrichtseinheit

Zur Planung der Unterrichtseinheit ziehen wir wieder unsere Domänen zurate und fragen uns, welche Kategorien und Inhalte in den entsprechenden Domänen berücksichtigt werden sollen. So erhalten wir eine begriffliche Übersicht über die relevanten Begriffe und Themen:

Herrschaft	Recht	Gesellschaft	Religion	Wissenschaft
<ul style="list-style-type: none"> • Königsheil • Gottesgnadentum • Reichskirchensystem • König und Kaiser • Papst 	<ul style="list-style-type: none"> • Gutes, altes Recht • Ständerechte • Stadtrechte 	<ul style="list-style-type: none"> • Ständegesellschaft • Kloster • Burg • Grundherrschaft • Stadt 	<ul style="list-style-type: none"> • Monotheismus • Kirche • Ketzer 	<ul style="list-style-type: none"> • Mittelalterliche Philosophie • Theologische Interpretation

Wirklichkeit	Selbstverständnis	Wirtschaft	Krieg
Theologische Welterfahrung: <ul style="list-style-type: none"> • Leben mit Gott, Engeln, Heiligen, Gespenstern und Teufeln • Natur als Lehrbuch • Denken in Symbolen und Gleichnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mitglied eines Standes • Stellung im Ordo • Leben als Pilgerweg • Mensch als Sünder • Eschatologische Heilserwartung 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundherrschaft: Verleihung von Grund und Boden • Kein Privateigentum • Differenzierte Arbeitsteilung • Handel und Handwerk in der Stadt 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerechter Krieg • Heiliger Krieg

Aus diesen Begriffen und Themen entwickeln wir eine Strukturskizze, die den Verlauf des Unterrichts thematisch strukturiert und die Erarbeitung der notwendigen Kompetenzkategorien ermöglicht.

Erinnert sei auch daran, dass der kompetenzorientierte Unterricht wie der lernzielorientierte Unterricht seinem Selbstverständnis nach problemorientiert

ist, was wir bei der Strukturskizze in der übergeordneten Leitfrage für die gesamte Unterrichtseinheit zum Ausdruck bringen.

Strukturskizze

Mittelalter – eine Welt nur „zwischen den Zeiten“?			
Mittelalterliche Herrschaft	Mittelalterliches Welt- und Selbstverständnis	Lebensformen im Mittelalter	*Die Stadt im Mittelalter
<ul style="list-style-type: none"> • Herrschaft der Merowinger • Herrschaft Karls des Großen • Das Lehnswesen und das Reichskirchensystem • König, Kaiser und Papst 	<ul style="list-style-type: none"> • Mittelalterliches Weltbild • Wissen und Glauben: Die Welt als Buch • Das Leben als Pilgerweg • Heiliger Krieg 	<ul style="list-style-type: none"> • Leben im Kloster • Leben auf einer Burg • Leben in der Grundherrschaft • Stadt im Mittelalter* 	<ul style="list-style-type: none"> • Stadtrechte und Stadtregierung • Zünfte • Hanse und Handel • Ostsiedlung

In einer ersten Untereinheit sollen Grundprinzipien der mittelalterlichen Herrschaft deutlich werden: Die Idee des Gottesgnadentums, die das Prinzip des Königsheils ablöst; das Lehnswesen und seine besondere Ausformung im Reichskirchensystem, die zu der für das Mittelalter typischen, aber auch problematischen Vermischung von weltlicher und geistlicher Herrschaft führt. Zuletzt geht es um die Frage, wie ein König bzw. Papst gewählt wird.

Von einer Behandlung der einzelnen Königs- und Kaiserdynastien wird man aus Zeitgründen im Schulunterricht in der Regel absehen müssen. Hier bereitet die Notwendigkeit zur didaktischen Reduktion dem Geschichtswissenschaftler im Geschichtslehrer gewiss besonderes Unbehagen, da hier viele Differenzierungen und interessante Fragestellungen auf der Strecke bleiben müssen.

Nachdem das Herrschaftsverständnis exemplarisch geklärt ist, geht es um die grundlegende Frage des mittelalterlichen Denkens: Wie sahen die mittelalterlichen Gelehrten die Welt? Was wollten sie erforschen, wenn sie sich der Naturbetrachtung zuwandten? Was war die Richtschnur ihres Lebens? In diesem Zusammenhang steht auch eine Betrachtung zur Problematik des Heiligen Kriegs.

Damit ist ein Grundverständnis mittelalterlichen Denkens erworben, auf dessen Hintergrund einzelne Lebensformen betrachtet und verstanden werden können: Das Leben im Kloster, auf einer Burg, in einer Grundherrschaft. So wird das alltägliche Leben der drei Stände erfasst. Die Stadt zeigt schon einige Elemente, die für das Leben in der Neuzeit charakteristisch sind; sie leitet in die Betrachtung der Neuzeit über und steht daher am Ende der Unterrichtseinheit zum Mittelalter.