



Arbeitsblatt: Sprichwörter und Redewendungen prüfen

Du siehst hier Sprichwörter und Redewendungen aus dem Sachsenspiegel.¹ Sie waren kurz und präzise formuliert.

Name:

Klasse:

Es gibt keine Sache, es gehört nicht auch ein Recht dazu.

Jeder muß sein Recht wissen.

Wer zuerst zur Mühle kömmt, soll zuerst mahlen.

Wo der König ist, ist sonst kein Richter.

Rittersrecht ist anders denn Bauernrecht.

Eigen hat man ohne allen Zins.

Was du erlaubest, das sollst du gewähren.

Wer das Erbe nimmt, der soll die Schuld gelten.

Was man einmal genehmigt, kann man nicht widerrufen.

Gewohnheit ist die beste Deuterin des Rechts.

Welcher Wagen zuerst zur Brücke kömmt,
der fährt zuerst über.

Welch fremder Mann sich frei sagt,
den soll man für frei halten.

Wer den Zehnten gibt nach rechter Gewohnheit, der hat ihn recht gegeben.

All Schatz tiefer, denn ein Pflug geht,
gehört in das Reich.

Wenn das Kind sich selber kann verstehen,
so kann es auch seine Mündel wohl verstehen.

Der Pfaff teilt mit dem Bruder, aber nicht der Mönch.

Der Mann ist des Weibes Vormund zu Hand,
da sie ihm angetrauet wird.

1. Welche der genannten Sprichwörter und Redewendungen aus dem Sachsenspiegel könnten heute noch gelten? Kreuze an!

2. Wähle dir einen Rechtsgrundsatz aus dem Sachsenspiegel aus und versuche, ihn mit eigenen Worten wiederzugeben.

3. Versetze dich in die Lage eines Fürsten, der einen anderen davon überzeugen will, dass er den Sachsenspiegel für sich erwirbt. Notiere die Argumente.

¹ Graf, Eduard/Diether, Mathias: Deutsche Rechtssprüche, Nördlingen 1864



Arbeitsblatt: Gericht nachspielen

Die nachstehende Situationsvorgabe soll euch als Vorlage für ein historisches Puppenspiel dienen. Natürlich ist die Handlung (Zeitpunkt, Ort, Personen) frei erfunden. Jedoch könnte es so oder ähnlich gewesen sein.

Name:

Klasse:

Bauer Gundolf lebte und arbeitete mit seiner Frau Hilla und den drei Söhnen und vier Töchtern auf dem Lehen seines Herrn Hugo im Südharz. Im Spätsommer 1284 waren er und sein ältester Sohn Adelbar schon in den frühen Morgenstunden auf den Acker gegangen, um den reifen Hanf und Flachs zu ernten. Viel zu lang wartete Adelbar bereits vergeblich auf den Tod des alten Bauern, um endlich sein Recht auf das Lehen geltend zu machen. Die Situation schien günstig wie nie! Nach einer kurzen Pause, in der er seine Sense gedengelt^① hatte, packte er kurzentschlossen mit beiden Händen sein Werkzeug, schlich sich von hinten an den ahnungslosen, bereits erschöpften Vater und tötete ihn. Plötzlich nahm er Schritte wahr! Sein jüngerer Bruder Giselbert war unverhofft Zeuge des Verbrechens geworden. Entsetzt trat er auf Adelbar zu und stellte ihn zur Rede. Dieser behauptete in Notwehr gehandelt zu haben. Voller Trauer brach Giselbert neben dem toten Vater zusammen und weinte bitterlich. Um Gerechtigkeit zu bekommen, rannte er schließlich zum Dorfrichter, dem Schultheiß, und zeigte den Vatermord an.

① dengeln: schärfen der Sense mit einem Stein

Bestimmungen des Sachsenspiegels

„Tötet ein Mann seinen Vater oder seinen Bruder oder seinen Verwandten oder jemanden auf dessen Grundeigentum oder Lehen er ein Anwartschaftsrecht hat, so hat er seine ganze Anwartschaft verloren, wenn er es nicht in Notwehr gegen den Toten bewiesen oder er es unbewusst tut, so dass es ohne seine Absicht geschieht.“²

„Alle Mörder ... oder die (zu ihrem eigenen Nutzen) einen Auftrag ausführen, die soll man alle radebrechen“.

„Wer den Mann erschlägt oder gefangen nimmt oder beraubt oder verbrennt ..., denen soll man das Haupt abschlagen.“³

1. Lies den Text und ermittle die nachfolgenden Angaben:

Zeit

Personen

2. Formuliere eine Anklage (1. Gruppe) bzw. eine Verteidigung (2. Gruppe) und fordere ein Strafmaß. Nutze dazu die Bestimmungen des Sachsenspiegels.

3. Führe gemeinsam mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern mit Hilfe des Arbeitsmaterials „Gericht auf dem Lande“, der fünf Arbeitsmaterialien „Wir bauen eine Stabpuppe“, des Arbeitsmaterials „Bau der Bühne für ein historisches Puppenspiel“ und des Arbeitsmaterials „Worauf man beim Spielen achten sollte“ ein historisches Puppenspiel auf.

² Riedl, Eckhard: Die Bilderhandschriften des Sachsenspiegels und das geltende deutsche Recht, Oldenburg 1996, S. 32 (=Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland, Beih. 11)

³ Hirsch, Hans Christoph: Eike von Repgow. Der Sachsenspiegel (Landrecht), Berlin/Leipzig 1936, S. 179f.



Arbeitsmaterial: Gericht auf dem Lande

In der mittelalterlichen Gesellschaft spielten Gerichte eine wichtige Rolle. Ihre Aufgaben waren: Recht zu sprechen, Streitfragen zu entscheiden, die öffentliche Sicherheit zu gewährleisten und das Gemeinschaftsleben durch allgemeine Anordnungen zu regeln. Der gesellschaftliche Stand und die Art der Strafsache selbst entschieden darüber, welches Gericht man aufsuchen musste. Jedes Gericht bestand aus einem Gerichtsherrn und der Gerichtsgemeinde. Da im Mittelalter über 80% der Bevölkerung auf dem Lande lebten, wird im folgenden das Dorfgericht näher vorgestellt.

In den Dörfern des Mittelalters kannte jeder jeden. Man sah sich bei der Arbeit, im Gottesdienst, bei Beerdigungen und feierte gemeinsam Dorffeste. Weil man auf engem Raum zusammenlebte und um das eigene Wohl bedacht sein musste, kam es immer wieder zu Streitigkeiten, denn man achtete eifersüchtig darauf, dass einem nicht irgend ein Nachteil entstand.

Fühlte sich jemand in seinen Rechten verletzt, so klagte er vor dem Dorfgericht. Es wurde vom Schulzen (Schulden, Schultheiß) geleitet. Er vertrat im Dorf den Grundherren und war für die Einziehung der Abgaben zuständig. Da er gleichzeitig über einen großen Hof verfügte, war er eine der wichtigsten Personen in der Dorfgemeinschaft und in der Regel auch der Leiter des Dorfgerichts. Er wurde von den Dorfbewohnern gewählt oder vom Grundherrn ernannt. Das Gericht tagte mehrmals im Jahr und zwar immer an einem Sonntag, damit niemand der Arbeit fernbleiben musste.

Gerichte tagten unter der Dorflinde oder auf dem Marktplatz. Für die direkt Beteiligten am Gerichtsverfahren wurde ein besonderer Platz abgeteilt - meist durch Bänke, die im Viereck oder in Kreisform aufgestellt werden. Auf der Bank gegenüber dem Richter nahmen die Urteiler Platz, auf den anderen die Kläger mit ihren Helfern. In vielen Gerichten stand vor den Richtern und Urteilsfindern ein Tisch.

Der Richter sorgte für einen ordnungsgemäßen Ablauf des Gerichtsverfahrens: Er fragte den Kläger und Beklagten ab, forderte Beweise ein, ersuchte das Urteil vom Gericht, dessen Vorsitz er inne hatte und welches aus sogenannten Urteilern (= Schöffen) bestand, und verkündete das Urteil. Der Dorfrichter, ein Mann ohne juristische Ausbildung, hielt im Mittelalter während seiner Amtshandlungen stets den Richterstab und saß dabei auf einem besonderen Richterstuhl. Im Sachsenspiegel wird der Richter mit dem Schwert und einer besonderen Kopfbedeckung ausgewiesen.



Arbeitsmaterial: Wir bauen eine Stabpuppe - Materialliste

Das Grundgerüst der Puppe besteht aus einem 100 cm langem Rundstab, der die gesamte Puppe trägt. Auf ihn wird eine ca. 15 cm dicke Kugel (der Kopf) geschoben. Als Hals dient eine Klopapierrolle. Die Schultern bestehen aus einem Kleiderbügel, über dem ein Stück Stoff (das Kleid) hängt. Zwei Nylonschnüre verbinden die Hände mit einem ca. 30 cm langem Rundstab.

Jede/r braucht:

- eine Styroporkugel, 15 cm (Kopf der Puppe)
- alte Zeitungen zum Aufbau des Kopfes (Pappmaché)
- einen Rundstab, Ø 10 mm, Länge 1 m
- einen Rundstab, Ø 6-8 mm, Länge 30 cm (ein Meterstab reicht hier für drei Kinder)
- eine Papierrolle, z. B. von Toilettenpapier (Hals der Puppe)
- einen Kleiderbügel aus Holz, einfachste Ausführung (Schultern der Puppe)
- ein Stück Stoff, ca. 50 x 100 cm und/oder alte Kleidungsstücke (Kleid der Puppe)
- zwei rosa Filzstückchen, ca. 30 x 15 cm (Hände der Puppe)
- Woll- und Stoffreste, alte Kleidung, alte Bettlaken, Watte, Felle, Hanf, Borden, Knöpfe und ähnliche Utensilien (diese Sachen kann jeder für sich sammeln, sie können jedoch auch zu einem gemeinsamen Fundus zusammengetragen werden; 3 bis 4 Bettlaken werden später auch zum Bau der Bühne noch benötigt)
- Klebstoff
- Schere
- verschiedene Pinsel
- Nadel und Faden
- evtl. Deckfarben

alle gemeinsam benötigen:

- Kleister (1 bis 2 Päckchen)
- einen Eimer für Kleister
- Holzstab (Dachlatte o. Ä.) zum Anrühren des Kleisters
- Dosen, Gläser oder Plastebecher zum Abfüllen von Kleister und Farbe
- Dispersions- oder Schulfarben, je eine große Tube weiß, blau, rot, gelb und schwarz
- eine kleine Dose Klarlack
- eine kleine Dose Terpentin zum Reinigen der Pinsel
- ein Röllchen Nylonfaden (Angelschnur)
- Klebestreifen (1 bis 2 Rollen)
- wenig Blumendraht
- Pappe (Verpackungsmaterial, leere Schachteln etc.)
- ein Bohrer, Ø 9 mm, dazu Handbohrmaschine
- ein oder mehrere Teppichmesser
- eine Säge (Fuchsschwanz o. Ä.)
- evtl. eine Nähmaschine⁴

⁴ Vgl. Hering, Jochen: Ein Puppenspiel zum Bauernkrieg. In: Geschichte lernen. Sammelband Geschichte lehren und lernen - Unterrichtsmethoden, Lerntechniken, Handlungsorientierung, Velber 1997, S. 98



Arbeitsmaterial: Wir bauen eine Stabpuppe - 1. Arbeitsschritt

Bevor ihr mit eurer Arbeit beginnt, sollte der angerührte Kleister bereitstehen. Im 1. Arbeitsschritt werden Kopf und Meterstab miteinander verbunden.

Folgendes Material ist notwendig:

- Kugel
- Rundstab (1 m)
- Papierrolle (z. B. Toilettenpapier)
- Bohrer
- Gefäße zum Abfüllen von Kleister
- Zeitungen
- Blumendraht
- Pappschachteln
- Klebstoff
- Klebestreifen

Arbeitet wie folgt:

Zuerst bohrt ihr ein Loch mitten durch die Kugel und steckt den Stab soweit hinein, dass er an einem Ende etwa 10 bis 15 cm herausragt. Nase, Kinn und Ohren können sofort einem stabilisierenden Unterbau aus Pappe oder Blumendraht erhalten. Auch den Hals könnt ihr schon anbringen. Dazu nehmt ihr die Papierrolle, schneidet sie von einer Seite ringsum 1 bis 2 cm tief ein und biegt die so entstandenen Laschen nach außen, bestreicht sie mit Klebstoff und schiebt die Rolle über das längere Stabende an den Kopf. Alle Teile können grundsätzlich noch mit Klebestreifen abgeklebt und gesichert werden.

Nun nehmt ihr die Zeitungen und reißt sie in sehr kleine Schnipsel. Diese taucht ihr in Kleister und klebt damit ein paar Schichten um den gesamten Kopf. Auch in die Papierrolle solltet ihr eingekleisterte Zeitungsstückchen stopfen, den Hohlraum aber nicht ganz zukleistern, weil später die Schultern (Kleiderbügel noch hindurchgesteckt werden müssen (im 3. Arbeitsschritt)). Jetzt muß die Puppe trocknen.

Gefällt euch danach das Gesicht, könnt ihr mit dem 2. Arbeitsschritt fortfahren; wollt ihr es aber noch feiner ausmodellieren, muss die Arbeit mit Papier und Kleister fortgesetzt werden.⁵

⁵ Vgl. ebenda



Arbeitsmaterial: Wir bauen eine Stabpuppe - 2. Arbeitsschritt

Zum Bemalen der Gesichter der Stabpuppe arbeitet man mit Dispersions- oder Schulfarben. Diese Farben lassen sich gut untereinander mischen, so dass ihr alle Töne erhalten könnt, die ihr benötigt.

Folgendes Material ist notwendig:

- Pinsel
 - Farben
 - Klarlack
 - Terpentin
 - Töpfchen zum Mischen und Abfüllen der Farben oder Mischpalette
- } bzw. Schulfarben

Arbeitet wie folgt:

Bevor ihr nun mit dem Bemalen beginnt, solltet ihr genau überlegen, welchen Charakter eure Puppe ausdrücken soll: fröhlich, traurig, zornig, entschlossen ... Farbe und Gesichtszüge, vor allem Augen und Mund, sollten ihm entsprechen.

Gefällt euch das gemalte Gesicht, könnt ihr es bei getrockneter Farbe anschließend mit Klarlack überpinseln; das sieht gut aus und schützt die Farbe.⁶

⁶ Vgl. ebenda



Arbeitsmaterial: Wir bauen eine Stabpuppe - 3. Arbeitsschritt

Nachdem die Farben im Gesicht der Puppe getrocknet sind, solltet ihr genau überlegen, welche Bekleidung für die darzustellende Figur tatsächlich geeignet ist. Achtet auf die Stoffbeschaffenheit und Farbe.

Folgendes Material ist notwendig:

- Stoff (ca. 150 x 100 cm) oder alte Kleidungsstücke
- Kleiderbügel
- Nadel
- Faden
- evt. eine Nähmaschine.

Arbeitet wie folgt:

Ihr nehmt das Stück Stoff, faltet es in der Mitte zusammen, so dass ihr etwa ein Quadrat erhaltet. Oben in die Mitte schneidet ihr ein Loch, das gerade auf den Hals (Papierrolle) passt. Nun schiebt ihr das Kleid von unten über den Stock bis zum Kopf und dreht die Puppe um. In die Papierrolle schneidet ihr von jeder Seite ein Loch, so dass der Kleiderbügel (Schultern der Puppe) hindurchgesteckt werden kann.

Sicherheitshalber werden Schultern und Hals noch mit Klebestreifen umwickelt. Auch können die beiden Schultern mit Zeitungspapier, welches wiederum mit Klebestreifen am Bügel befestigt wird, gepolstert werden; die Puppe wirkt dann plastischer. Mit ein wenig Phantasie kann man auch aus alten Kleidern schöne Kostüme herstellen. Weiter können Taschen, Kragen, Borden usw. aufgenäht werden.

Um eure Puppe mit Schultern zu versehen, geht wie folgt vor:

1. Löcher in die Papierrolle schneiden,
2. Kleid anziehen, umdrehen,
3. Kleiderbügel durch die geschnittenen Löcher stecken,
4. umdrehen, fertig.⁷

⁷ Vgl. ebenda



Arbeitsmaterial: Wir bauen eine Stabpuppe - 4. Arbeitsschritt

In diesem Arbeitsschritt nehmt ihr letzte Feinheiten zur Fertigstellung eurer Stabpuppe vor.

Folgendes Material ist notwendig:

- Filzstücke
- Rundstab (30 cm)
- Nylonschnur
- Stoff- und Wollreste
- Watte und ähnliche Materialien
- Klebstoff
- Säge

Arbeitet wie folgt:

Ihr nehmt ein Filzstück, faltet es in der Mitte zusammen und zeichnet grob die Form einer Hand (Fäustling) darauf, näht es entlang der gezeichneten Linie zusammen, schneidet die überstehende Reste ab und wendet das Ganze. Jetzt stopft ihr Watte hinein. Das gleiche macht ihr mit dem zweiten Filzstück, und fertig sind die Hände der Puppe. Die Hände werden an den äußeren Rockzipfeln angenäht und mit einer ca. 50 bis 70 cm langen Nylonschnur mit dem Rundstab verbunden (er sollte an beiden Enden kleine Einkerbungen haben, damit der Faden nicht abrutscht). Jetzt könnt ihr der Puppe noch Haare, Bart, Mütze, Hut, Kopftuch ... geben und dann mit ihr spielen. Noch ein Tipp: Wenn das untere Stabende mit Filz umwickelt wird, „bollert“ die Puppe beim Gehen nicht.⁸

⁸ Vgl. ebenda



Arbeitsmaterial: Bau der Bühne für ein historisches Puppenspiel

Um mit selbstgebauten Stabpuppen zu spielen, ohne als Spielerin oder Spieler gesehen zu werden, braucht man eine Bühne. Deren Bau wird in diesem Arbeitsmaterial dargestellt.

Folgendes Material ist notwendig:

- mehrere Bettlaken (ca. 3 - 4) als **Vorhang**
- alte Tapete zum Bemalen für das **Bühnenbild**
- einen oder mehrere Tische.

Arbeitet wie folgt:

Die einfachste Möglichkeit, eine Bühne zu bauen, geht so:

Ihr kippt einen Tisch um. Jetzt könnt ihr den Oberkörper der Spielerinnen und Spieler noch sehen. Deshalb müsst ihr einen Vorhang aufhängen. Der Vorhang hängt etwa 30 cm vor dem Tisch herunter, er reicht bis zur Höhe der Tischkante.

Braucht ihr eine breitere Bühne, so nehmt ihr zwei oder drei Tische.

Auf den Tischen könnt ihr noch ein Bühnenbild fest kleben.⁹

⁹ Vgl. ebenda, S. 99



Arbeitsmaterial: Worauf man beim Spielen achten sollte

Um ein historisches Puppenspiel aufzuführen, empfiehlt es sich, zunächst die Puppenführung zu üben. Worauf man beim Spielen achten sollte, zeigt das nachstehende Material.

1. Die Puppen treten seitlich von rechts oder links auf und ab. Von oben oder unten sollten nur überirdische Wesen kommen und gehen (Engel, Tod, Geister, Teufel usw.).
2. Je sparsamer und langsamer die Bewegungen der Puppen sind, umso lebendiger wirken sie. Beim Gehen der Puppe sollte man Hoppeln und Hüpfen u. Ä. vermeiden; besser ist es, mit kleinen rhythmischen Bewegungen zu „gleiten“.
3. Sprechen zwei Puppen miteinander, so sehen sie sich an. Bewegt wird nur die sprechende Puppe, z. B. Bewegen eines Armes, leichtes Vor- und Zurückgehen, leichtes Verbeugen des Körpers. Die angesprochene Puppe sollte nur mit kleinsten Bewegungen zum Ausdruck bringen, dass sie zuhört.
4. Bei einer Puppe, die nicht in Aktion ist, sollte man die Arme leicht anheben und nicht leblos seitlich herabhängen lassen.
5. Bei starken Gefühlsäußerungen (Wut, Freude, Trauer u. Ä.) können beide Arme gleichzeitig bewegt werden.
6. Soll eine Puppe mit ernstem Gesichtsausdruck lachen, dreht man sie mit dem Rücken zum Publikum. Durch kleine Schüttelbewegungen des ganzen Körpers wird der Eindruck von Lachen erzeugt.
7. Soll eine Puppe mit heiterem Gesichtsausdruck weinen, dreht man ihr Gesicht vom Publikum weg, führt beide Hände vors Gesicht und macht kleine Schüttelbewegungen.
8. Jede Puppe sollte sich ihrem Typ entsprechend bewegen, z. B. schnell, langsam, laut, leise usw.¹⁰

¹⁰ Vgl. ebenda