

Torsten Wondrejz, M.A.
Kastanienallee 16 A
64653 Lorsch

Tel.: 06251 / 9760171
Mobil: 0160 / 96738116
E-Mail: Torsten260482@web.de

Wie Luthers „bewegende“ Schriften das Reich in Aufruhr brachten – Bruder Martin auf dem Wormser Reichstag 1521

Ein museumspädagogisches Projekt für das Museum
der Stadt Worms im Andreasstift, Lutherzimmer,
(Weckerlingplatz 7, 67547 Worms)

Abschlussarbeit für den Zertifikatskurs “Die Sprache der Dinge” des
Hessischen Museumsverbandes e.V.

Eingereicht am 7. Dezember 2009

Wie Luthers „bewegende“ Schriften das Reich in Aufruhr brachten – Bruder Martin auf dem Wormser Reichstag 1521

Zielsetzung:

Unser Wissen über die Vergangenheit beruht auf oft mühsamer Quellenarbeit, die nach außen hin häufig den Eindruck eines „verstaubten“ und „trockenen“ Unterfangens hinterlassen mag. Besonders Schüler und Jugendliche, die mitunter multimediale Beschäftigungsmittel wie Computer und Internet einem guten alten Buch vorziehen, müssen geradezu zwangsläufig ein Desinteresse an historischen Schriften und Büchern entwickeln. Mit meinem Projekt, das sich besonders an Schüler zwischen 13 und 17 Jahren richtet, habe ich es mir zur Aufgabe gesetzt, den Jugendlichen auf interessante, spannende und vor allem spielerische Art und Weise zu vermitteln, dass hinter schnöde und langweilig wirkenden historischen Dokumenten lebendige, mitreisende und dramatische Lebenssituationen einer „vergangenen“ Zeitepoche stecken können. Vergangen? Nicht ganz: Martin Luthers Schriften und seine unerschütterliche Entschlossenheit, zu ihnen zu stehen, brachen eine Bewegung los, die noch heute zu spüren ist (Kirchenspaltung). So soll die Macht der Feder und der Sprache erfahren werden, mit der sich Luther als Einzelner in Worms auf dem Reichstag 1521 gegen die damaligen Autoritäten Papst und Kaiser zur Wehr gesetzt hat.

Zielgruppe:

Bei der Zielgruppe habe ich mich ganz bewusst für Schüler und Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren entschieden, gerade weil erfahrungsgemäß diese Alterstufe als „Problemfall“ gilt, wenn es um Museumsbesuche geht. Wie oben schon angesprochen liegt das Interessensfeld bei dieser Zielgruppe nicht primär in der Aufarbeitung historischer Dokumente, sondern eher am Erreichen des nächsten Levels auf der Playstation. Sich dennoch gerade an diese Alterstufe zu richten, halte ich besonders aus zwei Gründen für sinnvoll:

1. Das Thema *Luther* ist im schulischen Lehrplan in Rheinland-Pfalz für die Fächer Geschichte sowie evangelische Religion in den Jahrgangsstufen 7–10, die genau die gewünschte Zielgruppe betreffen, fest verankert. Das gilt für Gymnasium und Realschule genauso wie für die Hauptschule. Im Fach Geschichte der 9. Klasse Hauptschule ist zum Thema *Deutschland: Idee, Staat und Nation* die Lutherschrift „An den christlichen Adel deutscher Nationen ...“ als Textgrundlage vorgesehen. Dieses historische Dokument ist im Museum der Stadt Worms im Andreasstift als Reproduktion zu sehen. Durch die bewusste Anlehnung an den schulischen Lehrplan ist zu erwarten, dass die Schüler bereits wichtiges Hintergrundwissen mitbringen. Anhand der im Museum vorhandenen Textdokumente sehen die Schüler, wie solche Schriften im Original ausgesehen haben, von denen sie lediglich den Inhalt kennen.
2. Für das historische Rollenspiel sind Kreativität, Konzentration, systematisches Vorgehen und Eigenständigkeit gefragt. Zu jung sollten die Kinder daher nicht sein. Die älteren Oberstufenschüler sind mitunter bereits mit Quellenarbeit vertraut. Mein Projekt soll gerade aber die 13–17-Jährigen an historische Quellen heranzuführen.

Didaktisches Konzept, Ablauf und Durchführung:

Das Museum der Stadt Worms im Andreasstift verfügt im Erdgeschoss über ein Wormser Stadtmodell. Für mein Projekt bietet es sich an, die Schülergruppe zum Empfang hier zu versammeln, um nach den Begrüßungsworten anhand dieses Modells auf die wichtigsten Plätze, Gassen und Gebäude hinzuweisen, an denen sich Martin Luther in Worms aufgehalten und wo er gewirkt hat. An schönen Tagen ist es zudem möglich, sich zu Beginn im Heylshof zu treffen. Dort stand 1521 das Gebäude, in dem der Reichstag stattfand. Heute erinnert an diese Gerichtsverhandlung eine Gedenkplatte im Boden. Der Heylshof ist nur wenige Meter vom Museum entfernt.

Der handlungsorientierte Hauptteil des Projekts findet im Lutherzimmer im 2. Stock des Museums statt. Hier sind die Lutherschriften, um die auf dem Reichstag in Worms 1521 gestritten wurde, in einer Glasvitrine ausgestellt. Diese Begegnung mit den historischen Schriften bildet den Ausgangspunkt für alle weiteren Schritte. Ohne seine schriftlichen Erzeugnisse hätte Luther nicht die Massen mobilisieren können, ohne sie wäre er nicht nach Worms gekommen.

An dieser Stelle kommt der Museumspädagoge ins Spiel. Seine Aufgabe ist es, diese Dinge den Schülern in einem Gespräch deutlich zu machen. Zunächst sollte der Hinweis darauf erfolgen, wie Bücher und Schriften um 1500 aussahen. Die Unterschiede werden durch den Blick auf die heutige Zeit schnell deutlich. Dann soll anhand von Fragen an die Jugendlichen deren Wissenstand über Luther und besonders über Luther in Worms eruiert werden. Umso mehr die Schüler von sich aus beitragen, umso besser. Erst die Dinge, die nicht gewusst werden, sollen vom Museumspädagogen ergänzt werden, so dass alle Schüler über den gleichen Kenntnisstand verfügen.

Was muss erklärt werden:

Ziel dieses Gespräches, bei dem darauf geachtet werden sollte, dass nicht immer nur ein Schüler spricht, sondern viele miteinbezogen werden, ist, zu verstehen, warum Martin Luther mit seinen Schriften eine solche Bewegung auslöste und was gerade das Papsttum, und den in Worms anwesenden Kaiser daran so erzürnte. Auch was wir als Historiker aus solchen Schriften entnehmen und eventuell lernen können, sollte Thema sein. Essentiell ist die Schilderung der genauen Abläufe der damaligen Gerichtsverhandlung. Wer war anwesend, wer führte den Vorsitz vor Gericht, wie hat sich Martin Luther verhalten.

Ausgehend von dieser detailgetreuen Erläuterung lässt sich die Brücke schlagen zum handlungsorientierten Teil des museumspädagogischen Projekts.

Das historische Rollenspiel:

Damit die Schüler nicht planlos und überfordert an das Spiel herantreten, muss der Museumspädagoge die konkrete Spielanweisung bzw. Spielsituation klarlegen, welche die Schüler handlungsfähig macht (vgl. Anlage). Das historische Spiel stellt die Gerichtsverhandlung vom April 1521 nach, bei der Martin Luther auf dem Wormser Reichstag vor Kaiser und Reich erscheinen sollte, um seine Schriften – die Schriften, die in der Vitrine des Lutherzimmers ausgestellt sind – zu widerrufen. Der Raum des Lutherzimmers im Museum der Stadt Worms im Andreasstift bildet hierbei die Spielkulisse. Die einzelnen Rollen müssen vom Museumspädagogen festgelegt und vorgestellt werden. Jede Figur wird in historische Gewänder gehüllt. Dabei ist es sinnvoll, will man einen zu großen Aufwand vermeiden, die Figuren lediglich mit charakteristischen Attributen auszustatten, welche die jeweilige Rolle klar erkennen lassen.

Ein wesentlicher Bestandteil der Spielanleitung ist auf das (Rollen)-Verhalten der einzelnen Gerichtsteilnehmer zu verweisen: Wie sind die Personen (die als Figuren dargestellt werden) damals aufgetreten? Wer waren Luthers Befürworter, wer sein Gegenspieler? Wie haben die Personen ihre jeweilige Überzeugung zum Ausdruck gebracht?

Diese Verhaltensmuster klar zu definieren, ist Aufgabe des Museumspädagogen. Diese Erklärungen bilden die Grundlage dafür, dass die Jugendlichen nun herangehen können, um auf der Basis der Spielanweisung in das Spielgeschehen einzusteigen. Jeder kennt jetzt seine Rolle mit den dazugehörigen Eigenschaften und Wesensmerkmalen. Die Konstellationen sind nun klar. Jeder weiß, welche Rolle er/sie verkörpert (Haupt- oder Nebenrolle). Die Schüler sollen nun eigenständig ihre Rollen mit Leben füllen. Wer was sagt und wie sich das Spiel im Detail entwickelt, ist Aufgabe der Jugendlichen. Kreativität, Konzentration, systematisches Vorgehen und Mut sind gefragt.

Um das Spiel am Ende gemeinsam analysieren zu können, soll es auf Video aufgezeichnet werden. Da dieser Schritt bei vielen Kindern Hemmungen auslösen könnte, besteht die Aufführung aus zwei Phasen:

1. Zunächst wird in der ersten Phase ohne laufende Kamera der Ablauf entwickelt und durchgespielt. Zu erwarten ist, dass vieles zunächst schief geht und improvisiert wirkt. Genau das aber ist wünschenswert. So können sich die Schüler gegenseitig Verbesserungsvorschläge unterbreiten: „So hat der Kaiser sicher nicht im Stuhl gehangen!“ „Martin Luther sollte doch mit Leidenschaft und Inbrunst zu seinen Schriften stehen!“ usw. Ein spielerischer Lerneffekt ist so garantiert. Erst auf diese Weise kann man sich Schritt für Schritt mehr in die historische Szenerie hineinversetzen und diese besser verstehen und verinnerlichen.
2. Die zweite Phase ist dann die Vorführung bei laufender Kamera. Jetzt sollte nicht mehr improvisiert werden, sondern das zuvor Erlernte und gemeinsam Entwickelte umgesetzt werden. Bevor es aber losgeht, müssen sich die Jugendlichen einen möglichst passenden und spannenden Titel für ihren Film ausdenken.

Da nicht alle Schüler eine bedeutende Rolle spielen können, ist es sinnvoll, bei wechselnder Besetzung das Rollenspiel mehrfach durchzuführen.

Die Abschlussanalyse:

Als letzter Schritt wird das eben aufgezeichnete Videomaterial gemeinsam angeschaut und besprochen. Viele Lacher sind beim Videogucken garantiert. Das ist auch wünschenswert, denn nur wer Spaß an Geschichte verspürt, nimmt für sich seinen Teil aus der Veranstaltung mit.

Dennoch steht neben der Lockerheit die wichtige gemeinsame Analyse des Gesehenen, welche die Reflexion des Erlebten und Erfahrenen mit einschließt. Die Jugendlichen sollten ihr Feedback abgeben: „Was haben ich gelernt und erfahren?“, „Was hat mir besonders Spaß gemacht und was überhaupt nicht?“, „Zu welchem Fazit komme ich?“

Zeitplan, Personalaufwand und Finanzierung:

Mein Projekt hat besonders für ein kleineres Museum den Vorteil, dass sowohl der Personalaufwand als auch die Finanzierungskosten im überschaubaren Rahmen verbleiben. Zur Durchführung und Erläuterung des historischen Spiels benötigt man angesichts der Zielgruppe von Schülern im Alter von 13–17 Jahren maximal zwei Aufsichtspersonen. Prinzipiell ist mein Projekt auch problemlos von einem Museumspädagogen durchführbar. Kosten fallen lediglich bei der Beschaffung der historischen Gewänder an. Aber selbst diese sind reduzierbar, da man sich auf die charakteristischen Attribute (wie Mütze, Krone und Schwert) beschränken kann. Zudem verfügen die Wormser Museen bereits über eine gut ausgestattete Sammlung solcher Materialien, so dass Neuanschaffungen nur zur Ergänzung notwendig werden.

Zeitplan:

- | | |
|--|-------------------|
| 1. Begrüßung am Stadtmodell bzw. im Heylshof | (10–15 Minuten) |
| 2. Begegnung mit den Exponaten und deren Erläuterung | (30 Minuten) |
| 3. Historisches Rollenspiel (bestehend aus zwei Phasen und Wiederholung) | (ca. 120 Minuten) |
| 4. Abschlussdiskussion | (15 Minuten) |

Gesamtdauer: 3 Stunden

Kritische Analyse und Projekterfolg:

Das Projekt ist ein Erfolg, wenn...

- die Schüler die Erfahrung mitnehmen, dass hinter den vermeintlich langweilig und uninteressant erscheinenden Schriften und Büchern Martin Luthers spannende und lebendige (Lebens)-Situationen stecken, deren Auswirkungen sogar noch heute spürbar sind (Reformation und Kirchenspaltung).
- die Spielsituation/Spielanleitung exakt definiert und den Schülern vorgestellt wird.

- die Jugendlichen engagiert und gemeinschaftlich an der Entwicklung eines gelungenen Rollenspiels mit Freunde mitwirken.
- die Schüler sich nicht gegenseitig hänseln und auslachen.
- die Lehrer den Museumsbesuch vor- und nachbereiten (Nachhaltigkeit).
- sich die Lehrer während der Durchführung des museumspädagogischen Projekts im Museum nicht völlig aus der Verantwortung und Aufsichtspflicht stellen.
- sich das museumspädagogische Projekt vom Charakter einer schulischen Lehrveranstaltung unterscheidet.

Wo liegen die Probleme und Schwierigkeiten bei der Realisierung des Projekts?

- Die Vermittlungsarbeit stellt die Museumspädagogen vor die große Herausforderung, ein anspruchsvolles Thema für Schüler verständlich aufzubereiten, so dass der handlungsorientierte Teil (historisches Rollenspiel) folgen kann.
- Beim Betrachten der Lutherschriften besteht das Problem, dass nicht nur in den Wormser Museen häufig der Leitsatz gilt: „Nicht anfassen, begreifen!“ Die Exponate können nur durch eine Glasvitrine angesehen, nicht aber in die Hand genommen und durchgeblättert werden. Das könnte das Desinteresse an den Schriften fördern.
- Voraussetzung zur Durchführung des historischen Rollenspiels ist die Lust und Motivation der Jugendlichen, ihre Kreativität abzurufen, diese zu entfalten und sich so auf individuelle Weise mit den Exponaten und dem historischen Kontext auseinander zu setzen. Diese Motivation, die erfahrungsgemäß gerade bei der Alterstufe 13–17 häufig in eine „Null-Bock-Stimmung“ umschlägt, zu wecken, ist Aufgabe des Museumspädagogen. Daher ist das Wie bei der Vermittlung sehr wichtig. Der Pädagoge sollte sich dieser Schwierigkeiten bewusst sein und Anzeichen von Desinteresse motivierend entgegensteuern. Besonders aber die Rolle des Lehrers ist entscheidend. Ist der Lehrer selbst nicht motiviert, sind auch seine Schüler nur schwer zu erreichen.
- Beim Aufführen eines Rollenspiels besteht die Gefahr, dass sich die Schüler gegenseitig hänseln und auslachen, weil Dinge schief gehen. So könnte die Lust schnell zum Erliegen kommen und das Resultat entsprechend ungenügend ausfallen.
- Zudem ist die Gruppenstärke ein mögliches Problem. Nicht alle Schüler können Hauptrollen erhalten. Ein Großteil muss sich mit ungeliebten Nebenrollen begnügen.
- Zwar kann dieser Problematik dahingehend entgegen gewirkt werden, dass man das Stück mehrfach durchspielt, jedoch könnte sich dabei Langeweile bei den Schülern einstellen, die dann anfangen, sich mit ganz anderen Dingen selbst zu beschäftigen.
- Manche Schüler könnten zwar Lust haben, eine Rolle zu übernehmen, dass sie dabei aber gefilmt werden, könnte Hemmungen auslösen. Hierbei sollte der Museumspädagoge darauf hinweisen und darauf achten, dass niemand nur weil ihm/ihr ein Texthänger oder ähnliches unterläuft, gehänselt oder beleidigt wird.
- Es gilt darauf zu achten, dass der Zeitplan nicht durcheinander kommt, da die Klassen meist nur einen beschränkten Zeitrahmen mitbringen.
- Sollten die Schüler überhaupt keine Vorkenntnisse mitbringen, könnte das die Erklärung der Spielsituation erschweren.

Wie könnte es weiter gehen?

Zwar habe ich die Zielgruppe für mein Projekt bewusst auf die Alterstufe 13–17 beschränkt. Das historische Rollenspiel ist aber durchaus auch mit älteren und etwas jüngeren Schülern durchführbar. Zu jung sollten die Kinder allerdings nicht sein, weil eine gehörige Portion Selbstständigkeit und die Fähigkeit, sich für eine längere Zeit zu konzentrieren, erforderlich sind. Zudem braucht das Projekt nicht nur auf Schulklassen beschränkt zu bleiben, sondern kann auch Jugendgruppen aller Art angeboten werden.

Mittels Musikinstrumenten könnte eine realistische Geräuschkulisse nachempfunden werden, die 1521 im Wormser Gerichtsgebäude geherrscht haben muss.

Anlage: Spielanleitung – Rollenverteilung:

Spielsituation:

Gerichtsverhandlung:	Martin Luther ist zum Wormser Reichstag geladen worden, der im April 1521 stattfand, um hier seine Schriften gegen das Papsttum zu widerrufen.
Anwesende Personen / Rollen:	Kaiser Karl V., die sieben Kurfürsten, der Anklageführer Johann von der Eck(en) (Offizial des Trierer Erzbischofs), Johann von Staupitz (Martins Ordensvater) sowie versammelte Wormser Bürger, Adlige und Mönche.
Die wesentlichen Abläufe:	<p>Der Anklageführer fordert Martin Luther am ersten Verhandlungstag zum Widerruf seiner Schriften auf. Er trat stets mit lauter und kräftiger Stimme auf. Martin sollte sie alle widerrufen. Die entsprechenden Bücher lagen damals aufgeschlagen auf einem Pult, im Lutherzimmer des Wormser Museums liegen sie aufgeschlagen in der Glasvitrine, sind also während des Spiels präsent und zählen zu den wesentlichen Requisiten. Der Anklageführer wollte die Luthersache nicht weiter in die Länge ziehen, und forderte immer wieder schroff einen schnellen und eindeutigen Widerruf.</p> <p>Luther ist überrascht, dass er alle seine Bücher mit deren gesamtem Inhalt widerrufen soll und reagiert daher unsicher, leise und verhalten. Er bittet sich einen Tag Bedenkzeit aus, was für die damalige Zeit äußerst ungewöhnlich und mutig war. Diese Bitte löst großes Erstaunen beim Kaiser und den Kurfürsten sowie dem Anklageführer aus und sorgt beim Publikum für ein Raunen.</p> <p>Am zweiten Verhandlungstag tritt Luther bestärkt durch das Wort Gottes auf und verkündet mit lauter und klarer Stimme voll Inbrunst und Leidenschaft, dass er seine Schriften nur dann zurücknehmen werde, wenn er durch das Evangelium widerlegt werde. Sollte er pauschal alles widerrufen, so müsse er die Bibel widerrufen, da er sich in seinen Schriften auf das Wort Gottes stütze. Empörung und Machtlosigkeit bricht los auf der Seite des Kaisers und den Seinen, Begeisterung und Jubel beim übrigen Publikum.</p>

Rollen und Rollenverteilung:

Hauptrollen:	<ol style="list-style-type: none">1. Martin Luther2. Johann von der Eck(en), der Anklageführer
Nebenrollen:	<ol style="list-style-type: none">1. Kaiser Karl V.2. sieben Kurfürsten, u. a. Friedrich der Weise, der Landesvater von Luther3. Johann von Staupitz4. Bürger von Worms, Mönche, Adlige

Auf der Seite Luthers stehen sein Landesvater Friedrich der Weise, sein Ordensvater Johann von Staupitz sowie die anwesenden Bürger von Worms, Mönche und Adlige (möglich ist, einige Bürger, Mönche und Adlige als Gegner Luthers auftreten zu lassen. Die Mehrzahl von ihnen muss aber auf der Seite Martin Luthers stehen).

Auf der Gegenseite stehen der Anklageführer, Kaiser Karl V. sowie die übrigen sechs Kurfürsten (ausgenommen ist Friedrich der Weise von Sachsen).

Kostüme:

Zur Vereinfachung werden die einzelnen Figuren lediglich mit charakteristischen Attributen ausgestattet und gekennzeichnet:

Martin Luther:	Mönchskutte
Johann von der Eck(en):	möglichst dunkler Umhang, um seine negativ konnotierte Rolle optisch hervorzuheben
Kaiser Karl V.:	Kaiserkrone
Drei Erzbischöfe:	Bischofsmitra
Kurfürst Friedrich der Weise:	edler Umhang, mit Krone (kleiner als die Kaiserkrone; seine Krone soll dennoch seine Macht verdeutlichen)
Die übrigen drei weltlichen Kurfürsten:	Schwerter, zur Verdeutlichung ihrer weltlichen Machtposition (die aber ohne Krone von Friedrich dem Weisen unterschieden werden)
Johann von Staupitz	gleiche Mönchskutte, die Luther trägt (gleiche Ordenszugehörigkeit)
Bürger von Worms:	bürgerliche Gewänder
Adlige	etwas feinere Gewänder, die sich aber unterscheiden vom edlen Umhang Friedrichs des Weisen
Mönche	einfache Mönchskutten, oder Mönchsmützen