



Unterrichtsmaterialien zur Landesausstellung „Marc Aurel“
für Vorschule, Grundschule, Sek I und Sek II



FB III – Didaktik der Gesellschaftswissenschaften

FB III – Didaktik der Gesellschaftswissenschaften

INHALT

Vorwort

Die Ausstellung im Rheinischen Landesmuseum Trier

Die Ausstellung im Stadtmuseum Simeonstift Trier

Vorschule

1 Kaiser und Pferd – ein starkes Team

2 Wie lebt es sich mit einer guten Regierung?

Grundschule

1 Spielen in der Kindheit im Römischen Reich – Herstellung eines Mühlespiels

2 Römisches Reich – Ein neues Herrschaftsmodell

3 Antike Epidemien

4 Marc Aurel und die Philosophie – die „Selbstbetrachtungen“

5 Demokratie

6 Philosophie – Gute Herrschaft, schlechte Herrschaft

7 Revolutionen

8 Lebenswelt vergleichen zwischen dem 18./19. Jahrhundert und dem heutigen Leben

Orientierungsstufe

1 Kindheit zur Zeit Marc Aurels

2 Justitia: Göttin der Gerechtigkeit – Gute Herrschaft, schlechte Herrschaft

Sekundarstufe I

1 Karriere im Römischen Reich – die Ämterlaufbahn

2 Tugenden und Untugenden

Sekundarstufe II

1 Krieg und Frieden

2 Marc Aurel und die Philosophie

3 Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung in Gefahr?

4 Aufstände und Revolutionen

Exkursionstipps

Porta Nigra

Amphitheater

Barbarathermen

Stadtmuseum Simeonstift: Rundgang – Zeugnisse Guter Stadtregierung in Trier

Allgemeine Informationen zur Landesausstellung

Angebote für Schulklassen, Kinder- und Jugendgruppen

Vorwort

Die Ausstellung im Rheinischen Landesmuseum Trier

Marc Aurel. Kaiser, Feldherr, Philosoph

Das Rheinische Landesmuseum Trier lädt zu einer Zeitreise in das Römische Reich des 2. Jahrhunderts ein und geht der Faszination um den Kaiser Marc Aurel auf den Grund.

Die archäologische Ausstellung präsentiert mit wertvollen Spitzenexponaten einen chronologischen Gang durch das facettenreiche Leben und die Epoche des römischen Kaisers. Seine Lebenszeit ist gezeichnet von Gegensätzen: Während die langen Jahre als Thronfolger überwiegend friedlich waren, ist seine Regentschaft als Kaiser von erbitterten Kriegen geprägt. Vor allem aber seine Liebe zur Philosophie macht ihn zur Ausnahmeerscheinung der Antike und hebt ihn von anderen Herrschern seiner Zeit ab.



Die Ausstellung im Stadtmuseum Simeonstift

Marc Aurel. Was ist Gute Herrschaft?

Das Stadtmuseum Simeonstift Trier lädt zu einer durch die Bilderwelt von der Antike bis heute ein und untersucht die Frage „Was ist Gute Herrschaft?“. Ausgangspunkt dafür ist der römische Kaiser Marc Aurel, der bereits seit der Antike als guter Herrscher galt. Auch heute werden er und seine Selbstbetrachtungen als Vorbild und Anleitung zum guten Regieren gesehen. Die Ausstellung präsentiert mit Exponaten von der Antike bis heute Vorstellungen und Bilder Guter Herrschaft über die Epochen hinweg und zeigt Veränderungen und Konstanten in der Selbstdarstellung Guter Herrschaft auf. Dabei werden Themen wie Tugenden und Allegorien und die Darstellung der unterschiedlichen Herrschaftsformen erläutert. Die Ausstellung bietet aber auch einen chronologischen Rundgang von der Antike über das Mittelalter und Die Frühe Neuzeit, das Zeitalter des Absolutismus und der Aufklärung, über die unruhige Zeit des langen 19. Jahrhunderts bis in die Gegenwart.



Vorschule

1 Kaiser und Pferd – ein starkes Team

Katharina Ackenheil

Im Folgenden finden Sie Anregungen für die Bildungs- und Vermittlungsarbeit mit Kita- und Vorschulgruppen zur Vor- oder Nachbereitung eines Museumsbesuches. Dabei steht das bis heute erhaltene Reiterstandbild des Marc Aurel vom Kapitolsplatz in Rom (Original: Bronze, vergoldet. – 2. Hälfte 2. Jh. n. Chr.) im Mittelpunkt. Ein kurzer Vorlesetext gibt Grundinformationen zu Leben und Herrschaft Kaiser Marc Aurels (161-180 n. Chr.).

Ausstellungsbezüge: In der Ausstellung im Rheinischen Landesmuseum Trier sind zahlreiche originale Bilder von Marc Aurel ausgestellt, zum Beispiel Porträts auf Münzen, Büsten aus Marmor. Großgrafiken, wie das Reiterstandbild, ergänzen die Präsentation. Im Rahmen des buchbaren Programms „Kaiser und Pferd – ein starkes Team“ entdecken die Kinder spielerisch ausgewählte Objekte.

Vorbereitung und Durchführung:

1. Zeigen Sie den Kindern die Bildvorlage „Reiterstandbild“ (Material A) und führen Sie durch Fragen ein, z. B.: Was ist auf dem Bild zu sehen? Wie sieht die Person aus?
2. Vorlesetext (Material B) vorlesen
3. Spielvorlage (Material C) und Buntstifte austeilen: Die Kinder können die Abbildungen ausmalen und anschließend den richtigen Weg durch das Labyrinth suchen.

Material B – Vorlesetext

„Mein Name ist Marc Aurel. Ich lebte in der Römerzeit. Das ist schon sehr lange her! Ich war Kaiser und herrschte über das riesige Römische Reich. Ich war also die wichtigste und mächtigste Person. Auch die Stadt Trier gehörte damals zum Römischen Reich.

Als Kaiser hatte ich viele wichtige Aufgaben zu tun:

- Ich musste dafür sorgen, dass Frieden ist. Viele Soldaten unterstützten mich dabei.
- Ich musste dafür sorgen, dass die Menschen genug zu Essen hatten.

Alle Menschen sollten natürlich wissen, dass ICH der Kaiser bin. Daher gab es viele kleine und große Bilder von mir. Die großen Bilder standen zum Beispiel auf Plätzen in der Stadt in Rom. Ein ganz besonderes Bild gibt es sogar heute noch. Es zeigt mich auf einem Pferd. In der Römerzeit war dieses Bild sogar mit Gold bemalt!

Immer wenn ich Zeit hatte, habe ich gerne Bücher gelesen. Ich habe sogar selbst Texte geschrieben. Dieses Buch lesen Menschen heute noch! In meinem Buch habe ich mir zum Beispiel Gedanken darüber gemacht, wie man ein glückliches Leben lebt. Und: Was ist wichtig für die Gemeinschaft?

Ich habe mich sehr bemüht, meine Aufgaben als Kaiser gut zu machen. Das habe ich geschafft: Damals und heute sagen die Menschen: Marc Aurel war ein guter Kaiser!“

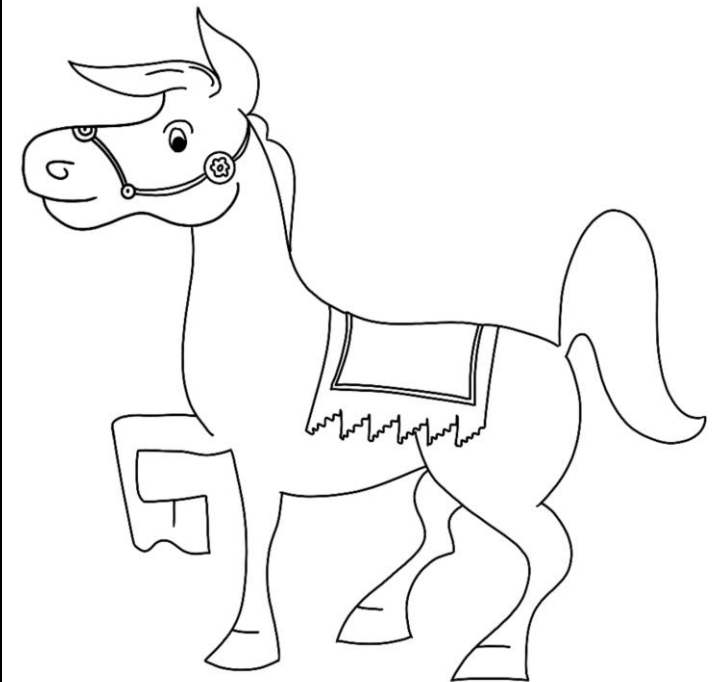
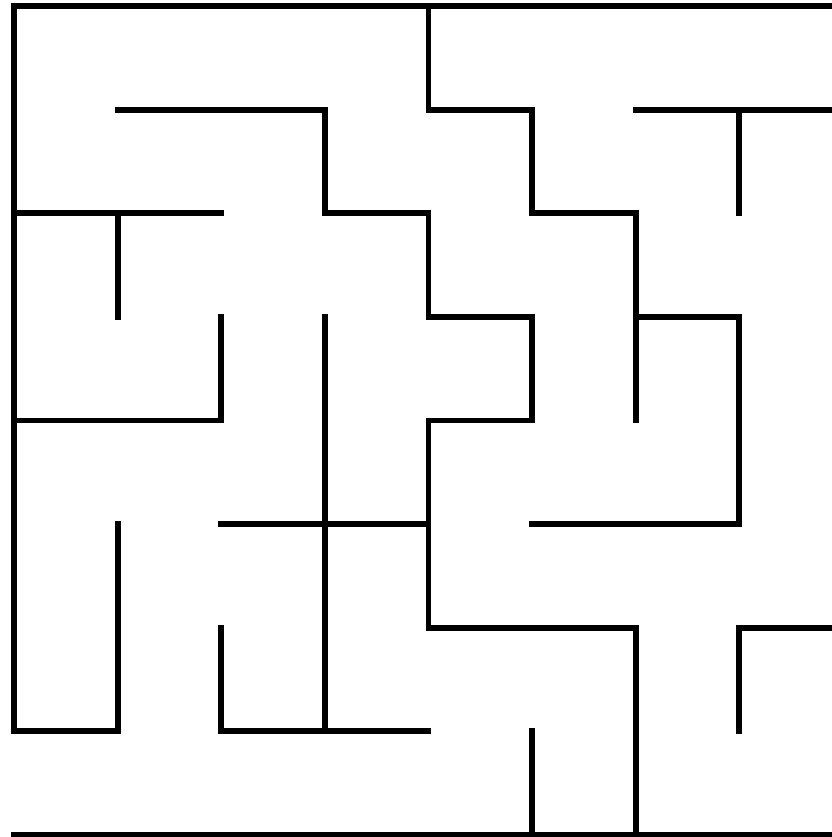
Abbildungsnachweise Material Spielfeld: Umzeichnung Marc Aurel, GDKE, RLM Trier S. Dreßler; Umzeichnung Pferd, Atelier Hammerl & Dannenberg, A. Reil; Labyrinth-Vorlage, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Labirinto.gif> (Public Domain)

Material A – Reiterstandbild Marc Aurel



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mark_Aurel_Reiterstandbild.jpg Autor: Rabax63.

Verwendet unter dieser Lizenz <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Vorschule

2 Wie lebt es sich mit einer guten Regierung?

Dorothee Henschel

Im Folgenden finden Sie Anregungen für die Bildungs- und Vermittlungsarbeit mit Kita- und Vorschulgruppen zur Vor- oder Nachbereitung eines Museumsbesuches. Dabei steht das imposante Wandgemälde des italienischen Malers Ambrogio Lorenzetti im Mittelpunkt. Es befindet sich bis heute im Rathaus in Siena und trägt den Titel „Die Allegorie der guten und der schlechten Regierung“.

Ausstellungsbezüge: In der Ausstellung im Stadtmuseum sind die Wandgemälde als große Tapeten zu sehen. Sie zeigen die Allegorien der guten und der schlechten Regierung, jeweils in Begleitung von Tugenden (Frieden, Gerechtigkeit, Weisheit oder eben Neid und Ungerechtigkeit). Der Maler hat aber die Auswirkungen der guten und der schlechten Regierung auf das Leben in der Stadt und auf dem Land dargestellt. Hierzu bietet die Ausstellung eine Medienstation mit Erklärungen aber auch Taschenlampenbilder zum spielerischen Erkunden der großformatigen Wimmelbilder.

Vorbereitung und Durchführung:

1. Zeigen Sie den Kindern die Bildvorlage „Auswirkungen der Guten Regierung auf die Stadt und das Land“ (Material A), führen Sie durch Fragen ein, z. B.: Was ist auf dem Bild zu sehen? Was tun die Menschen? Wie wirken die Menschen auf euch?
2. Spielvorlage: Suchbild (Material B); lassen Sie die Kinder die Detailausschnitte suchen.
3. Spielvorlage (Material C) und Buntstifte austeilen: Die Kinder können die Abbildung ausmalen.

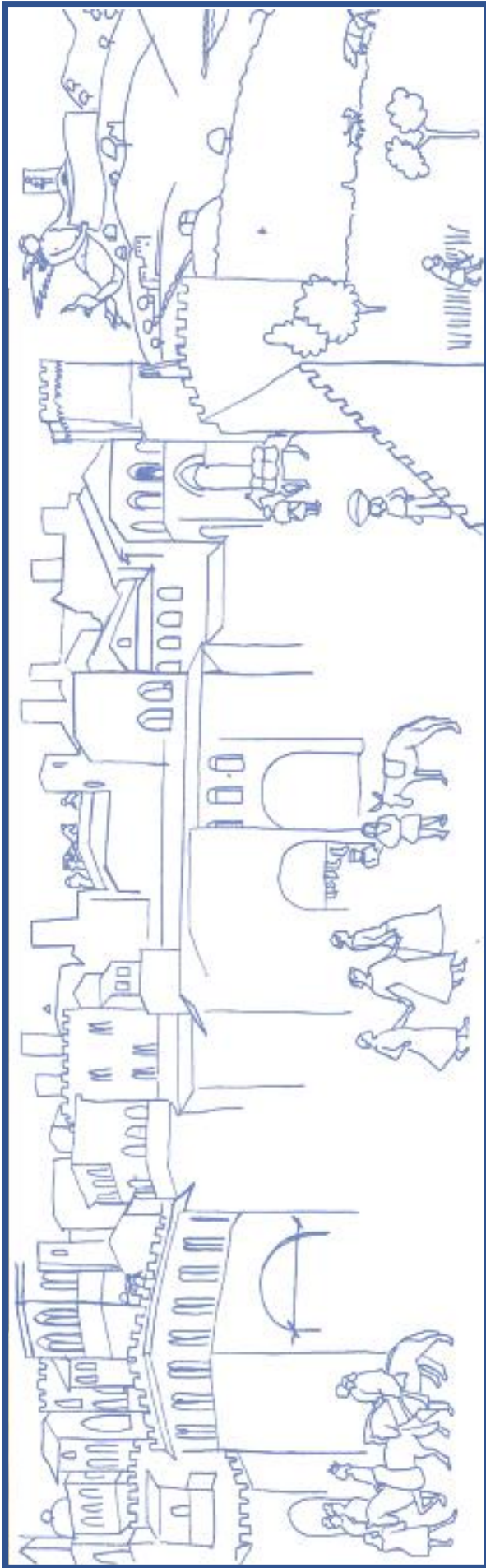


Abbildungsnachweis: Ambrogio Lorenzetti (1290–1348), Auswirkungen der Guten Regierung auf die Stadt und das Land, 1338–1339, Fresko, Fondazione Musei Senesi, Palazzo Pubblico, Siena / Wikimedia Commons, public domain

MATERIAL B



Findest du die sechs Ausschnitte auf dem Bild wieder? Du kannst dir sicher auch spannende Geschichten zu den Details ausdenken.



Grundschule

1 Spielen in der Kindheit im Römischen Reich – Herstellung eines Mühlespiels

Lara Lauterbach, Jessica Brodt

Modulname: Museen als außerschulische Lernorte in der Grundschule	Klassenstufen: 2 und 4	Fächer: Sachunterricht, Kunst, Mathematik
Lehrplanbezüge <u>Teilrahmenplan Sachunterricht:</u> Erfahrungsbereich „Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft – Perspektive Zeit“ • Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an ausgewählten Beispielen erkennen • Gegenwärtige Lebensumstände auch als Folge von früheren Entwicklungen, Handlungsweisen, Erfindungen und Entdeckungen erkennen Erfahrungsbereich „Natürliche Phänomene und Gegebenheiten – Perspektive Natur“ • Belebte und unbelebte Natur unterscheiden Erfahrungsbereich „Ich und Andere“ – Perspektive Gesellschaft • Die Konsumangebote der Umwelt reflektiert nutzen • Auswirkungen der arbeitsteiligen Herstellung von Produkten (...) auf das eigene Leben und das Anderer erkennen (...). <u>Teilrahmenplan Kunst:</u> Aktionsfeld Farbe • Werkzeuge und Materialien erkunden und erproben • Körperformen, Strukturen und Veränderbarkeit unterschiedlicher körperhafter Materialien bewusst wahrnehmen und vergleichen <u>Teilrahmenplan Mathematik:</u> Raum und Form • Sich mit Richtungen und Lagebeziehungen in der Ebene (...) orientieren • Elemente von Figuren und deren Beziehungen • 2D-Figuren (ebene Figuren): Quadrat, Kreis		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Thronfolger über Umwege Bereichsthema: Hoffnungsträger einer einflussreichen Familie Objektbezeichnung: Ziegelplatte mit eingeritztem Mühlespiel und Spielsteinen Material: Keramik (Spielbrett), Knochen (Spielsteine); Maße: 23 cm Seitenlänge; Daierung: römisch Fundort: Trier; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier Unterschiedliche Spielzeuge gehören zum Alltag römischer Kinder. Reliefs zeigen sie beim Musizieren oder Spielen. Laut Überlieferung sind Marc Aurel und sein Großvater besonders geschickt im Ballspiel.		
Didaktische Überlegungen Das Mühlespiel steht exemplarisch für die Möglichkeiten der Freizeitgestaltung in der Römerzeit. Dieses Beispiel verdeutlicht den Kindern, dass schon damals Gesellschaftsspiele gespielt wurden, die noch bis heute Verwendung finden. Dadurch werden ihnen die Parallelen zwischen den heutigen		

Freizeitgestaltungsmöglichkeiten und denen in der Römerzeit bewusst.

Lernziele: Die Lernenden erkennen gegenwärtige Lebensumstände als Folge von früheren Entwicklungen, Handlungsweisen, Erfindungen und Entdeckungen, indem sie die Beschaffenheit der Ziegelplatte mit eingeritztem Mühlespiel und Spielsteinen mit heutigen Mühlespielen vergleichen. Die Lernenden erkennen die Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände, indem sie Freizeitgestaltungsmöglichkeiten der heutigen Zeit mit denen in der Römerzeit am Beispiel des Mühlespiels vergleichen.

Methoden: Die Lernenden erstellen mithilfe einer Anleitung selbst ein Mühlespiel. Für Klasse 2 ist dies in Partnerarbeit vorgesehen, bei der die Kinder ein Spielfeld im Format 70 x 70 cm und Spielsteine mit einem Durchmesser von max. 4 cm aus Tonpapier basteln (siehe Lösungsvorschlag A). Die Anleitung besteht hier aus Tafelmaterial mit Bildkarten.

In Klasse 4 sollen die Kinder mithilfe einer eignen Bastelanleitung in Einzelarbeit ein „Mühlespiel to go“ im Format einer CD-Hülle (11,7 x 11,7 cm) aus Tonpapier, mit Spielsteinen aus lufttrocknendem Ton (max. 1,5 cm Durchmesser) herstellen (siehe Lösungsvorschlag B). Aus Nachhaltigkeitsgründen empfiehlt es sich, für Bestandteile des Spiels, die aus Tonpapier gefertigt werden, alte Plakate zu nutzen.

Vorwissen: Den meisten Kindern sollte das Spiel „Mühle“ bereits bekannt sein. Entweder haben sie es selbst schon einmal gespielt, oder sie kennen es von älteren Familienmitgliedern.

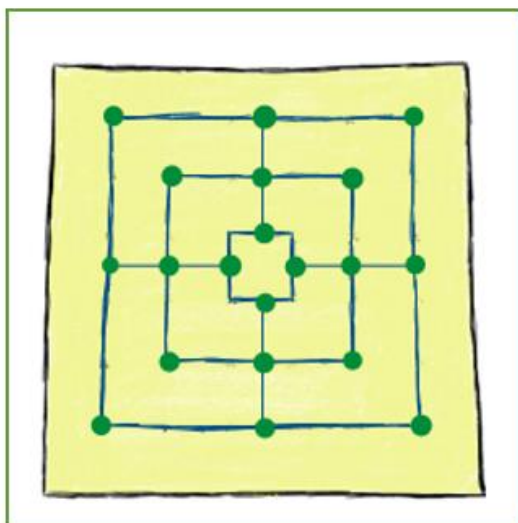
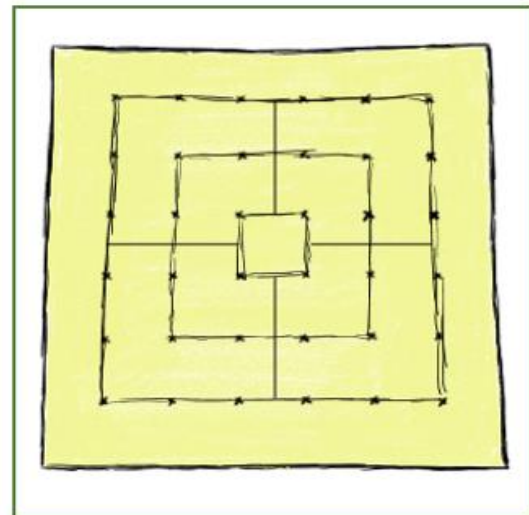
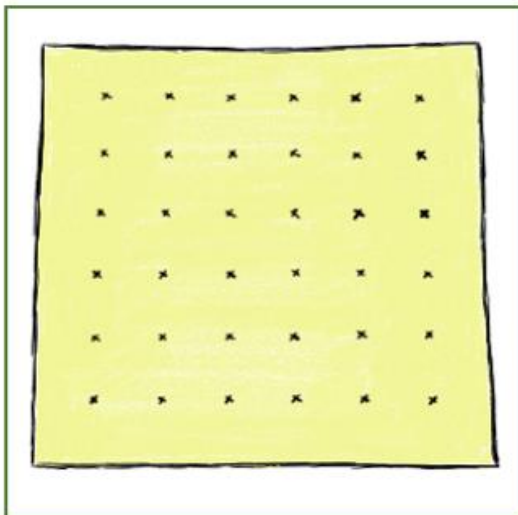
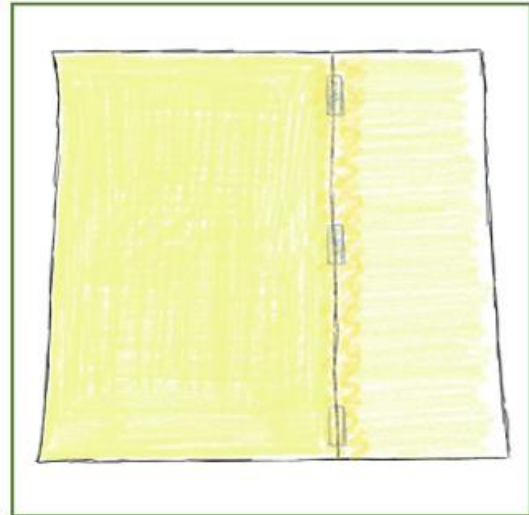
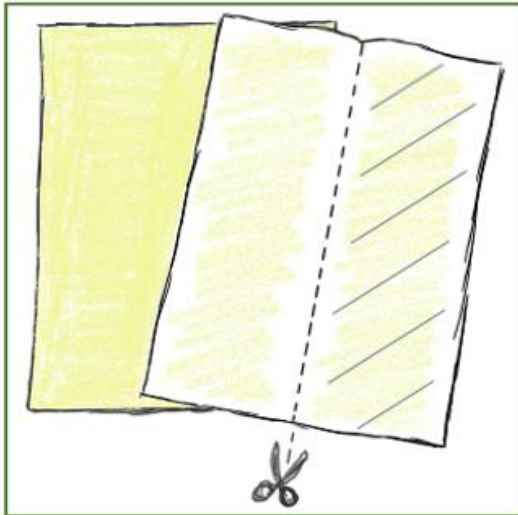
Lernvoraussetzungen: Feinmotorische Fähigkeiten, Bild-/ Lesekompetenz

Differenzierung: In erster Linie stellt die Auslegung für Klasse 2 bzw. 4 eine äußere Differenzierung dar. Innerhalb der Variante für Klasse 4 besteht zudem die Möglichkeit, für Kinder mit eingeschränkten (fein-)motorischen Fähigkeiten, eine großformatige Alternative umzusetzen: Dazu ein DIN A 4 Blatt erst längs und dann mittig falten, sodass die kürzeste Seite 10,5 cm misst. Um ein Quadrat zu erhalten, wird mit genau diesem Abstand eine parallele Linie zu der besagten Seite gezeichnet, und das Blatt dort gekürzt. Aufgefaltet erhält man so ein Kreuz als Orientierung, welches den Mittelpunkt vorgibt. Von dort ausgehend werden Abstände von 3, 6 und 9 cm auf den Faltlinien eingezeichnet und diese mit entsprechenden Strecken zu drei ineinander liegenden Quadraten verbunden. Die weiteren Ausgestaltungsmöglichkeiten gleichen denen des „herkömmlichen“ Vorgehens.

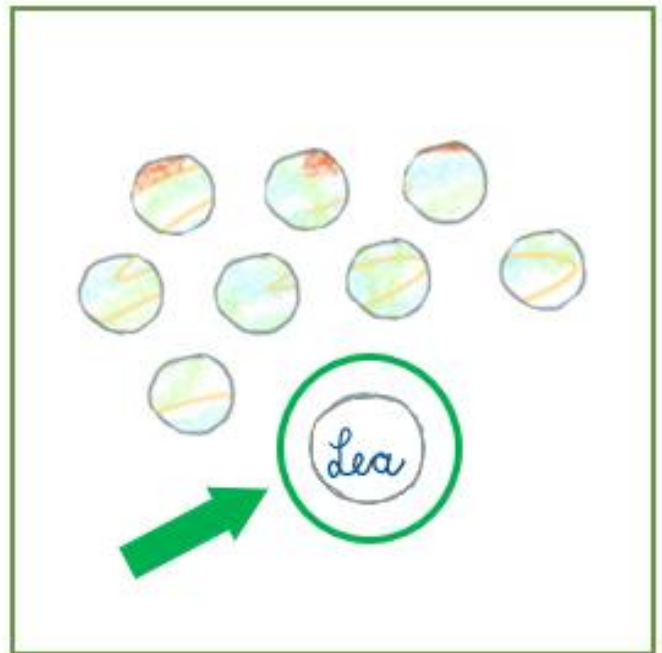
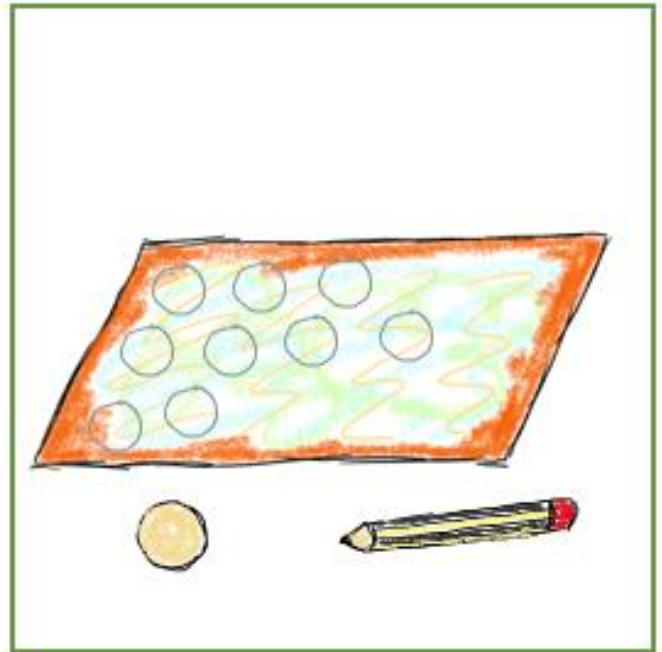
Abbildungsnachweise

Römisches Mühlespiel – GDKE, RLM Trier, Th. Zühmer
Tafelmaterial, Musterbeispiele – Lara Lauterbach

Material A (1): Visualisierungskarten für die gemeinsame Erarbeitung des Mühle-Spielfeldes (Tafelmaterial)



Material A (2): Visualisierungskarten für die Herstellung der Spielsteine
(Tafelmaterial)



Material B: Bastelanleitung für ein Mühlespiel mit 18 Spielsteinen

Du brauchst:

Tonkarton	Bleistift	Geodreieck
lufttrocknenden Ton	Schere	Radiergummi
Filzstifte	leere CD-Hülle	



Anleitung:

1. Rolle deinen Ton auf dem Tisch zu einer ~5 mm dicken Schlange.
2. Trenne mit dem Geodreieck 1 cm lange Stücke ab. **Du brauchst 18 Stücke.**
 Wenn du dein Geodreieck neben die Tonschlange legst, kannst du mit der Schere die 1 cm Abstände einritzen.
3. Forme aus den Tonstücken jetzt Kugeln und drücke sie anschließend **0,6 cm flach**. Deine Spielsteine sollen einen **Durchmesser von 1 cm bis max. 1,5 cm** haben. Stanze 9 davon mit einer Filzstiftkappe leicht ein. Lege sie zum Trocknen einen Tag an einen geschützten, trockenen Ort.

-
4. Zeichne mit dem Geodreieck auf den Tonkarton ein **Quadrat** mit 11,7 cm langen Seiten und schneide es aus.
 5. Miss mit dem Geodreieck die Mitte des Quadrats und der Seiten aus und markiere sie. Verbinde dann die Markierungen miteinander, sodass ein + entsteht.
 6. Miss mithilfe der 90° Winkelhilfslinie von der Mitte ausgehend auf jeder Linie Abstände von 1 cm, 2,5 cm und 4 cm und markiere sie. Verbinde diese Punkte so miteinander, dass 3 Quadrate entstehen.

 Das Bild rechts oben in der Ecke hilft dir dabei.

7. **Zeige deiner Lehrkraft die Skizze.**

-
8. Zeichne die Linien mit Filzstiften deiner Wahl nach. Markiere alle Kreuzungspunkte und die Eckpunkte mit einem Zeichen oder Muster.
 9. Gestalte das Spielfeld mit bunten Stiften.
 10. Löse den schwarzen Teil aus der CD-Hülle heraus. Jetzt haben dein Spielfeld und die Spielsteine Platz in der Hülle und du kannst sie überall hin mitnehmen!

Viel Spaß beim Spielen 

Lösungsvorschlag A



Lösungsvorschlag B



Grundschule

2 Römisches Reich – Ein neues Herrschaftsmodell

Luis Schurb, Michelle Meinz

Modulname: Ein neues Herrschaftsmodell	Klassenstufen: 3 und 4	Fach: Sachunterricht
Lehrplanbezüge Teilrahmenplan Sachunterricht: • Zu diesem Thema zählt der V. Erfahrungsbereich „Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft – Perspektive Zeit“ (S. 14). Zu den Erfahrungen gehören u. a. „Bei der Beurteilung von Entscheidungen und Handlungen die jeweiligen Zeitumstände berücksichtigen“; „Verschiedene Quellen als Grundlage des Wissens über Vergangenheit kennen, vergleichen und ausgewählte Quellen sachgerecht nutzen und dokumentieren“ (S. 15).		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Marc Aurel wird Kaiser Bereichsthema: Gemeinsame Herrschaft Objekt: Münze (Aureus) des Marc Aurel mit Lucius Verus Maße: Dm. 1,9 cm; Material: Gold; Datierung: 161 n. Chr.; Fundort: unbekannt; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier Nach dem Tod von Kaiser Antoninus Pius wird Marc Aurel 161 römischer Kaiser. Er heißt nun Marcus Aurelius Antoninus Augustus. Überraschend macht er seinen Adoptivbruder Lucius Verus zum Mitkaiser. Zum ersten Mal gibt es eine Zweierherrschaft. Münzprägungen nach dem Herrschaftsantritt von Marc Aurel und Lucius Verus betonen die einträchtige Zusammenarbeit (concordia) der Doppelspitze: Die Kaiser stehen sich im Handschlag gegenüber. Umschrift Münze Rückseite: CONCORDIAE AVGVSTOR(um) TR(ibunica) P(otestate) XV CO(n)S(ul) III. / „Die Eintracht der Kaiser / 15. Tribunizische Gewalt, Konsul zum 3. Mal.“ Nach acht Jahren Zweierherrschaft stirbt Lucius Verus überraschend mit 38 Jahren. Marc Aurel regiert nun allein.		
Didaktische Überlegungen Mit den ersten zwei Aufgaben lernen die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung der Münzrückseite kennen, um zu verstehen, was mit einer Doppelherrschaft gemeint ist. Die erste Aufgabe fördert zusätzlich das Beschreiben von Bildern, indem sie die Vorder- und Rückseite einer Münze beschreiben. Durch die dritte Aufgabe wird den Kindern ermöglicht ihre eigene Münze zu gestalten bzw. zu prägen. Hier durchlaufen sie, wie bei einer richtigen Herstellung, einzelne Herstellungsschritte.		
Abbildungsnachweise Goldmünze – GDKE, RLM Trier, Th. Zühmer Musterbeispiel Münze – Luis Schurb, Michelle Meinz		

NAME:

KLASSE:

DATUM:

RÖMISCHES REICH

Zum ersten Mal in der römischen Kaiserzeit übernehmen zwei Herrscher die Regierung: Marc Aurel und sein Adoptivbruder Lucius Verus.



Rückseite



Vorderseite

Abb. 1: Goldmünze des Marc Aurel mit Lucius Verus

Aufgabe 1: Beschreibe, was du auf der Münze sehen kannst und nenne die Person, die auf der Vorderseite abgebildet ist.

Aufgabe 2: Stelle mithilfe der folgenden Abbildung dar, was die Rückseite der Münze bedeutet, indem du die passende Antwort verbindest.



- ☐ Freundschaft
- ☐ Doppelherrschaft
- ☐ berufliche Partnerschaft
- ☐ Vergebung

NAME:

KLASSE:

DATUM:

Aufgabe 3:

Nun bist du an der Reihe. Gestalte nach deinen Vorstellungen eine Münze. Entwerfe eine andere Möglichkeit, wie man eine Mehrkaiserherrschaft auf der Rückseite einer Münze darstellen kann.

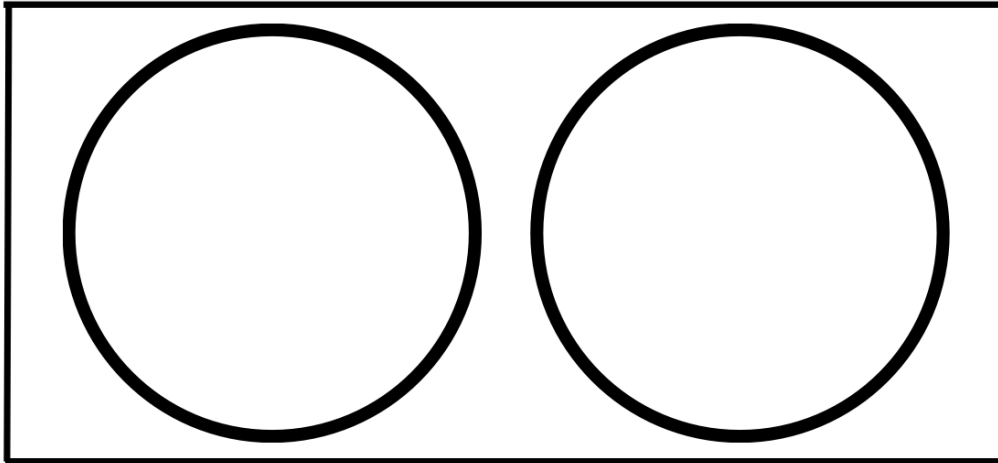


Abb. 2: Kreisvorlage

oder:

Gestalte deine eigene Münze mit Modelliermasse.

Dazu formst du im ersten Schritt die Modelliermasse zu einem Kreis, drückst diese dann platt und mit Prägestempeln kannst du anschließend deine selbstgemachte Münze prägen. Zum Schluss muss die Modelliermasse nur noch trocknen und fertig ist deine selbstgemachte Münze.

So könnte deine Münze dann aussehen:



Abb. 3: Musterbeispiel Münze

3 Antike Epidemien

Kira Seack, Nicolas Boden

Modulname: Römisches Reich	Klassenstufen: 3 und 4	Fach: Sachunterricht
Lehrplanbezüge Teilrahmenplan Sachunterricht RLP, S. 10: Gesellschaft, Zeit, (Natur) Perspektive Gesellschaft (S. 11/12): • Informationen über (ausgewählte) sozial bedeutsame Ereignisse und Einrichtungen selbstständig ermitteln, bewerten und darstellen Perspektive Zeit (S. 14/15): • Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an ausgewählten Beispielen erkennen • Über den Einfluss gegenwärtiger Entscheidungen und Handlungen auf zukünftige Lebensumstände nachdenken und die möglichen Folgen abwägen • Bei der Beurteilung von Entscheidungen und Handlungen die jeweiligen Zeitumstände berücksichtigen • Veränderungen menschlicher Lebensbedingungen erkennen, vergleichen und für die Gegebenheiten sensibilisiert werden (S. 28) • Dokumente und Berichte aus früheren Zeiten mit Gegenwärtigem vergleichen (S. 29) Perspektive Technik (S. 25): • Auswirkungen von Erfindungen in ihrer Zeit erkennen, reflektieren und würdigen		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Die „Pest“ geht um? Bereichsthema: Mit Medizin und Magie Die „Antoninische Pest“ gilt in der Forschung als Pandemie der Regierungszeit von Marc Aurel. Der Begriff leitet sich von seinem vollen Namen Marcus Aurelius Antoninus ab. Unsere Informationen über diese „Pest“ stammen aus antiken Berichten von oft zweifelhaftem Wahrheitsgehalt. Nach heutiger Einschätzung handelt es sich um örtlich begrenzte, oft tödliche Krankheiten im Römischen Reich, die das ganze 2. Jahrhundert prägen. In der Antike gibt es für sie keine genaue Bezeichnung. Es handelt sich jedoch nicht um die Pest im heutigen Sinne. Erfolglos versucht man mit Medizin und Magie, das Sterben zu bekämpfen. Marc Aurel tritt in diesem Zusammenhang weder selbst in Erscheinung noch erwähnt er die Dramatik einer Seuche. Objekt 1: Flasche mit Salbe Maße: H. 15,2 cm; Material: Glas, Salbe; Datierung: Spätes 1. Jh. bis 1. Hälfte 2. Jh. n. Chr.; Fundort unbekannt; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier Unter besonderen Bedingungen kann sich der Inhalt von Gefäßen lange erhalten und gibt Aufschluss über die antiken Salben. In der Flasche befinden sich eine wachsartige Masse aus Fettsäuren und Glycerin mit Pflanzenfasern von Hölzern sowie Pollen und Samen. Objekt 2: Etui für Reibpalette Maße: B. 8 cm; Material: Grünstein (Diabas), Kupferlegierung; Datierung: Anfang 3. Jh. n. Chr.; Fundort: Trier; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier		

Das Etui für eine Reibpalette besteht aus einer perforierten Platte, an deren Unterseite ein Reibstein eingeschoben wird. Die Hülse dient der Aufbewahrung von Stäbchen und Sonden, die Halbkugel der von Pulver und Pasten. Das Kästchen unter den Götterbildnissen ist verloren.

Objekt 3: Chirurgische Pinzette mit Zahnung

Maße: L. 16 cm; Material: Kupferlegierung; Datierung: 1. Jh. bis 3. Jh. n. Chr.; Fundort unbekannt; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier

Objekt 4: Räucherkelch

Material: Ton; Datierung: 2. Jh. bis 3. Jh. n. Chr.; Fundort: Trier; GDKE, Rheinisches Landesmuseum Trier

Um „verpestete“ Luft zu neutralisieren, sollen Nase und Ohren mit duftenden Ölen und Parfüms gefüllt werden. Auch mit Räuchermischungen glaubt man das Gift in der Luft fernzuhalten. Reibstäbchen dienen dem Zerkleinern und Mischen von Kräutern und Salben auf Paletten.

Didaktische Überlegungen

Es bietet sich an, vor dem Museumsbesuch mit dem Text und den Bildkarten zu arbeiten, so können die Schüler*innen die Ausstellungsstücke während des Besuches wiedererkennen. Die Lehrkraft kann den Text beispielsweise zu Beginn einer Stunde im Sitzkreis vorlesen oder ihn als Rollenspiel mit den Kindern inszenieren. Dabei kann durch den unterschiedlichen Umfang der Rollen eine quantitative Differenzierung erfolgen.

Danach gibt es ein Arbeitsblatt mit Bildkarten zur Wissenssicherung. Die Karten können entlang der schwarzen Linien ausgeschnitten, sortiert und gegebenenfalls ins Heft geklebt werden. Dies kann das Erinnerungsvermögen unterstützen und die Zuordnung erleichtern.

Der Bezug zur heutigen Zeit bietet einen Lebensweltbezug. Ziel ist es, das Thema kindgerecht aufzuarbeiten und die Idee zu vermitteln, dass jede*r im Museum etwas finden kann, das sie/ihn interessiert.

Abbildungsachweise

Archäologische Objekte – GDKE, RLM Trier

Foto moderne Gegenstände – Kira Seack, Nicolas Boden

Material A: Rollenspiel „Antike Epidemien“

Wie wurde früher geheilt?

Erzähler*in: Heute ist ein großer Tag, denn Markus fährt gemeinsam mit seiner Klasse ins Museum. Es geht um die Römer. Nach der etwas zu langen Anreise kann es dann auch schon losgehen: Eine freundliche Dame namens Frau Schulz erklärt ihnen die Ausstellung. Die drei Freunde laufen an Rüstungen, alten Steinen und Kunstwerken vorbei. Ganz schön beeindruckend, aber auf Dauer auch ein wenig langweilig. Doch dann bekommen die Kinder ein komisches Glasgefäß präsentiert.

Kim: „Was ist das denn?“

Markus: „Ich habe überhaupt keine Ahnung.“

Erzähler*in: Das hört die nette Museumsführerin und erklärt laut für alle:

Frau Schulz: „In so einem Gläschen wurden früher zum Beispiel Salben und Kräuter aufbewahrt. Mit diesen hat man versucht Krankheiten zu heilen. Das kennt ihr doch bestimmt auch: Welche Kräuter können bei Krankheiten helfen?“

Erzähler*in: Emre meldet sich und sagt:

Emre: „Also, wenn ich Halsweh habe, gibt meine Anne mir einen Pfefferminztee.“

Frau Schulz: „Ja, ganz genau!“

Erzähler*in: Daraufhin ruft Markus rein:

Markus: „Einmal, da war ich richtig, richtig krank und meine Nase war so zu, dass ich nicht mehr atmen konnte. Mein Papa hat mir dann so ein komisches Ding mit heißem Wasser drin hingestellt. Da musste ich meine Nase dranhalten und einatmen. Das hat auch nach Minze gerochen, da habe ich mir aber fast die Nase verbrannt!“

Erzähler*in: Die ganze Klasse lacht. Die Museumsführerin sagt daraufhin:

Frau Schulz: „Aah, ich weiß, was du meinst, du musstest inhalieren. Ja, da muss man aufpassen, hat es denn geholfen?“

Markus: „Ja, danach konnte ich endlich wieder atmen“.

Frau Schulz: „Salben, also eine Art Creme, waren nur eine von vielen Methoden, um Erkrankungen und Verletzungen zu behandeln. Man nutzte den sogenannten Räucherkerch, um mit verschiedenen Düften die Luft sauber zu halten. Damals gab es viele Krankheiten, die man zu behandeln versuchte, oft jedoch ohne Erfolg. Manche Krankheiten waren zu bestimmten Zeiten in einigen Gebieten sehr ansteckend und für fast alle Menschen eine Gefahr. Dann nennt man sie auch Epidemien. Außerdem gab es damals Reibpaletten. Was denkt ihr, wurde damit gemacht?“

Erzähler*in: Alle Kinder sind ratlos, keiner antwortet.

Frau Schulz: „Man hat die Reibpalette früher genutzt, um die Zutaten für Medikamente zu zerkleinern und diese aufzubewahren. Ging es um Wunden, mussten die Heiler manchmal zur Behandlung eines Patienten auch zu einer Pinzette greifen.“

Kim: „Aber die gibt es doch heute auch noch!“

Frau Schulz: „Ja, das stimmt, aber sehen die heute noch so aus?“

Erzähler*in: Sie zeigt den Kindern die früher genutzten Pinzetten. Danach gehen die Kinder weiter und bekommen noch viele interessante Dinge erzählt, doch Markus kann nur noch daran denken, zuhause die ganzen Salben aus dem Badezimmerschrank zu räumen und sich zu heilen. Wovon er sich heilen muss, weiß er allerdings noch nicht. Besser Vorsicht als Nachsicht denkt er.

Rollen:

Erzähler*in

Markus

Frau Schulz

Kim

Emre

Heute



Pinzette



Etui für eine Reibpalette

Covid-Test



Maske



Flasche mit Salbe



Räucherkelch



Pinzette



Nasenspray

Damals

Heute

Damals

Covid-Test



Etui für eine Reibpalette



Maske



Flasche mit Salbe



Pinzette



Pinzette



Nasenspray



Räucherkelch

4 Marc Aurel und die Philosophie – die „Selbstbetrachtungen“

Juliana Schiff, Maribel Pütz

Modulname: Philosophie – Selbstbetrachtungen	Klassenstufe: 1 bis 4	Fächer: Ethik
Bezüge zum Rahmenplan Ethik <u>Didaktisch-methodische Leitvorstellungen:</u> • Philosophieren, Lebensweltbezug, Biographisches Lernen • Kompetenzen: Selbstwertgefühl entwickeln und Selbstvertrauen gewinnen – individuelle Fähigkeiten reflektieren, eigene Stärken und Schwächen erkennen (Bezugsfeld „Ich als Person“); sich in Beziehung zu den Mitmenschen erfahren und wahrnehmen – Begreifen der Notwendigkeit sozialer Beziehungen; sich der eigenen Rolle in diesen bewusst werden (Bezugsfeld „Ich und die Anderen“)		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsräume: Die Welt der Stoa / Die „Selbstbetrachtungen“ Marc Aurel ist heute durch sein philosophisches Werk „Die Selbstbetrachtungen“ bekannt. Die „Selbstbetrachtungen“ entstehen wahrscheinlich überwiegend in den Feldlagern zwischen 172 und dem Tod Marc Aurels im Jahr 180. Die griechische Schrift besteht aus kurzen Absätzen. Sie können als Übungen des Kaisers für ein Leben nach den Ideen der Stoa verstanden werden und sind wohl nicht zur Veröffentlichung gedacht. Ereignisse oder Personen werden nur selten erwähnt. Es ist nicht bekannt, was nach dem Tod Marc Aurels mit den Aufzeichnungen geschieht. Der Text scheint wenig beachtet im Osten des Römischen Reiches überdauert zu haben. Im Jahr 1559 erscheint erstmals eine Übersetzung in Latein. Von da an wird der Text in weitere Sprachen übertragen. Daher gilt Marc Aurel Vielen als „Philosophen-Kaiser“.		
Didaktische Überlegungen Das bereitgestellte Arbeitsblatt besteht aus zwei Sinnabschnitten: Der erste ist zur inhaltlichen Einführung gedacht, der zweite zur anschließenden Bearbeitung durch die Schülerinnen und Schüler. Die Überlegungen Marc Aurels können auf verschiedene Weise besprochen werden, beispielsweise kann dieser Teil des Blattes mittels Kamera oder Projektor an die Wand geworfen, so gemeinsam besprochen und erst danach das Blatt ausgeteilt werden. Marc Aurels Antworten sind aus den „Selbstbetrachtungen“ übernommen, aber zur besseren Verständlichkeit gekürzt und sprachlich angepasst. Durch das Besprechen der Antworten Marc Aurels ist die Aufgabenstellung und Struktur relativ klar. Haben alle Schülerinnen und Schüler ihr Blatt fertig bearbeitet, bietet es sich an, die Antworten zu sammeln, zu besprechen und wertzuschätzen. Dieser Abschnitt der Einheit sollte nicht unterschätzt werden, ist doch das philosophische Gespräch ein essentieller Bestandteil des Ethikunterrichts der Grundschule. Da es bei solch persönlichen Fragen kein richtig und falsch gibt, enthält diese Einheit kein Lösungsblatt.		

Als optionale Weiterführung kann folgende Anschlussaufgabe genutzt werden:

Ein Zitat aus den „Selbstbetrachtungen“ kann an die Tafel (o. Ä.) geschrieben werden, z.B.:

- „Was dem Schwarm nicht nützt, nützt auch der Biene nicht.“ (Selbstbetrachtungen 6, 54), bzw. vereinfacht: „Was nicht gut für den Schwarm ist, ist auch nicht gut für die Biene.“
- „Wir sind ja zur Zusammenarbeit geschaffen, wie die Füße, Hände, Augenlider oder die obere und untere Zahnreihe. Gegeneinander zu arbeiten ist wider die Natur.“ (Selbstbetrachtungen 2,1), bzw. vereinfacht: „Wir sind zur Zusammenarbeit geschaffen, wie die Füße, Hände, Augen oder obere und untere Zahnreihe zusammenarbeiten. Arbeiten wir gegeneinander, leben wir falsch.“
- „Keine deiner Handlungen sei unüberlegt.“ (Selbstbetrachtungen 4, 2), bzw. vereinfacht: „Über alles, was du tust, solltest du vorher nachgedacht haben.“

Im Folgenden kann zuerst gemeinsam besprochen werden, was genau Marc Aurel meint. Dann können Anschlussfragen gestellt werden, z.B. ob die Kinder ihm zustimmen würden, wo man das beispielsweise im Alltag sehen kann, etc.

Abbildungsnachweis

Kopie Porträt Marc Aurel – GDKE, RLM Trier

Name:

Datum:

Marc Aurel und die Philosophie

Marc Aurel war ein Kaiser des Römischen Reiches. Er hat viel nachgedacht und auch eine Art Tagebuch geschrieben. Es heißt "Selbstbetrachtungen". Dort kann man einige seiner Überlegungen lesen. Zuerst denkt er darüber nach, von wem er was geerbt oder gelernt hat.

Von meinem Vater
habe ich
Bescheidenheit.

Von meinem
Großvater habe ich
die Gelassenheit.

Von meinem Lehrer
habe ich gelernt, sich
ganz besonders
anzustrengen.

Von meinem Freund
Catulus habe ich
gelernt, ein besserer
Freund zu sein.



Von meiner Mutter
habe ich, nichts Böses
tun oder denken zu
wollen, sondern Gutes.



Jetzt bist du dran: Was hast du von wem geerbt oder gelernt?
Schreibe deine Überlegungen in die Gedankenblase.



5 Demokratie

Luis Schurb, Michelle Meinz

Modulname: Orte und Symbole der Demokratie	Klassenstufen: 3, 4	Fächer: Sachunterricht
Lehrplanbezüge II. Erfahrungsbereich „Ich und andere“ – Perspektive Gesellschaft • Wissen und respektieren, dass alle Menschen die gleichen Rechte haben • Aufgaben und Arbeitsweisen ausgewählter öffentlicher Einrichtungen erkunden und beschreiben können • Bedeutung verschiedener demokratischer Instanzen kennen		
Ausstellungsbezüge • Stadtmuseum Simeonstift, Kapitel 7 und 8 – Orte und Symbole der Demokratie • Inszenierung der Zeichnung von Leo von Klenze: Tempel der Gleichheit, 1803 als • Reproduktion, als Übergang zur Architektur der Demokratie • Hands-on Station: Balancespiel „Demokratie in Gefahr“		
Sachinformationen Leo von Klenze, geboren am 28. Februar 1784, ist einer der bedeutendsten Architekten des Klassizismus. Seine Bauwerke nahmen Prinzipien aus der antiken Baukunst auf. Zu seinen berühmtesten Bauwerken zählen die „Glyptothek“ in München oder das „Walhalla“ in Regensburg. 1803 entwarf er den „Tempel der Gleichheit“, der einen Übergang zur Architektur der Demokratie darstellt, allerdings nie gebaut wurde. Das Kapitol in Washington ist das Zentrum der Politik in Amerika und repräsentiert die Demokratie. Die vielen Säulen sind an der römischen Republik orientiert und die Kuppel ist die eines profanen Gebäudes. Das Gebäude gilt als Haus des Volkes. Der Reichstag in Berlin ist der Sitz des Bundestages und das Zentrum der Politik Deutschlands. Die große Glaskuppel symbolisiert Transparenz und Offenheit. Über dem Eingang steht der Schriftzug „Dem deutschen Volke“. Quelle: Nerdinger, Winfried (2000): Leo von Klenze: Architekt zwischen Kunst und Hof 1784-1864. München. Bernau, Nikolaus/Wuttke, Gabi (2021): Architektur des Kapitols: Gebaute Demokratie. https://www.deutschlandfunkkultur.de/architektur-des-kapitols-gebaute-demokratie100.html (zuletzt aufgerufen am 06.02.2025) Kaiser, Wolfgang (2000): Das Reichstagsgebäude: Symbol deutscher Geschichte. https://www.bundestag.de/besuche/architektur/reichstag/geschichte/symbol-246952 (zuletzt aufgerufen am 06.02.2025)		

Name: _____

Datum: _____

Symbole der Demokratie

Schaue dir den Tempel der Gleichheit, das Kapitol und den Reichstag noch einmal genauer an.
Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede fallen dir auf? Nenne sie in der Tabelle.

Gemeinsamkeiten	Unterschiede

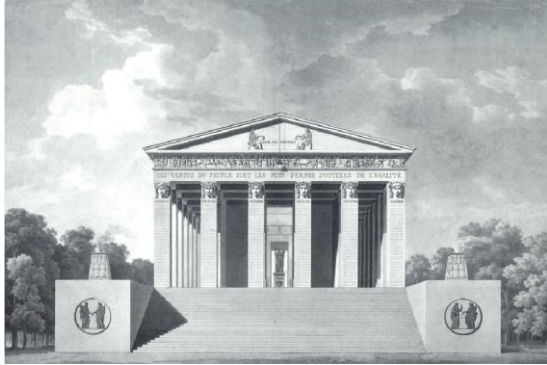
Beschreibe, warum die Gebäude Symbole der Demokratie sind.

Kennst du weitere Symbole der Demokratie? Nenne sie.

Name: _____

Datum: _____

Symbole der Demokratie



Der Tempel der Gleichheit



Das Kapitol in Washington D.C.



Der Reichstag in Berlin

Name: _____

Datum: _____

Symbole der Demokratie

Der Tempel der Gleichheit:

Dieser Tempel sollte ein Symbol der Gerechtigkeit und Gleichheit sein. Das Dach wird von vielen Säulen getragen, die alle gleich groß und wichtig sind. Der Tempel ist offen und einladend, weil Demokratie alle Menschen einbezieht.

Das Kapitol:

Das Kapitol in Washington DC ist ein wichtiger Ort der Demokratie in den USA und das Zentrum der Politik. Hier treffen sich die gewählten Vertreter, um Gesetze zu machen. Die Säulen orientieren sich an denen der römischen Republik.

Der Reichstag:

Der Reichstag in Berlin ist ein Ort, an dem über wichtige Entscheidungen für Deutschland gesprochen wird. Die Worte "Dem deutschen Volke" am Gebäude zeigen, dass es für alle Menschen im Land da ist.

Die Friedenstaube:

Die Friedenstaube steht für Frieden, Freiheit und Zusammenhalt. In einer Demokratie ist es wichtig, dass Menschen ohne Gewalt und in Freundschaft miteinander leben können. Die Taube mit dem Olivenzweig zeigt, dass Demokratie für ein friedliches Miteinander sorgt.



Die Waage der Gerechtigkeit:

Die Waage der Gerechtigkeit steht für faire Regeln und Gleichheit. In einer Demokratie sind alle Menschen vor dem Gesetz gleich. Die Waage zeigt, dass Entscheidungen gut abgewogen werden müssen, damit sie für alle gerecht sind.



Die Waage steht auch für die Justiz, also für die Rechtsprechung in Deutschland.

Die Wahlurne:

Die Wahlurne steht für das Recht jedes Menschen, seine Stimme abzugeben und mitzubestimmen. In einer Demokratie werden Stellvertreter gewählt, die dann die Entscheidungen für alle treffen. Die Wahlurne zeigt, dass Zusammenarbeit zu einem besseren Leben für alle führt.

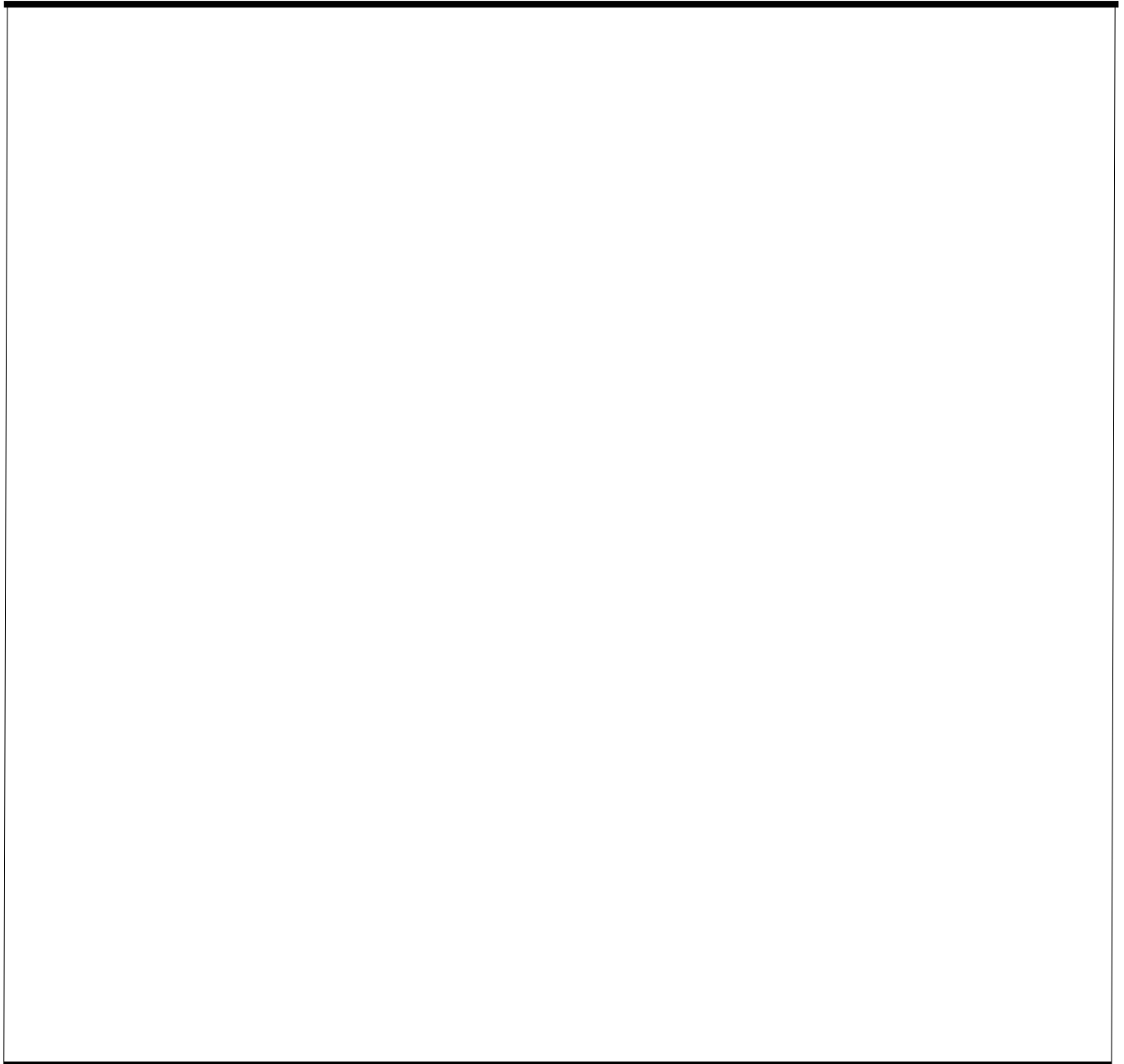


Name: _____

Datum: _____

Symbole der Demokratie

Jetzt bist du an der Reihe! Zeichne oder male deinen eigenen Tempel der Demokratie. Nutze dazu die Informationen über die Gebäude und Symbole, die du kennst und gebe deinem Tempel einen Namen.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw their own 'Temple of Democracy'. The box occupies most of the lower half of the page.

6 Philosophie – Gute Herrschaft, schlechte Herrschaft

Juliana Schiff, Maribel Pütz

Modulname: Anleitungen zum guten Regieren	Klassenstufe: 3-4	Fächer: Sachunterricht
Bezüge zum Teilrahmenplan Sachunterricht (Rlp) II. Erfahrungsbereich - Perspektive Gesellschaft ("Ich und andere") • (2) Sich in die Rolle und Situation anderer Menschen hineinversetzen • (9) Mitbestimmungsmöglichkeiten für die Gestaltung des Zusammenlebens erkennen V. Erfahrungsbereich - Perspektive Zeit ("Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft") • Veränderung menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an ausgewählten Beispielen erkennen Didaktisch-methodische Leitvorstellungen: Kommunikative und soziale Kompetenz; Erweiterung des Wissens; Die Welt mitgestalten		
Ausstellungsbezüge Die erstellte Unterrichtsstunde greift die Leitfrage des Stadtmuseums „Was ist Gute Herrschaft?“ auf, indem verschiedene Herrschaftsformen beleuchtet und hinterfragt werden. Das illustrierte Werk von Nicole Oresme („Le Livre de Politiques“) wurde zur Analyse der Unterschiede zwischen guten und schlechten Regierungsformen herangezogen.		
Sachinformationen In der antiken Staatstheorie (Polis) von Aristoteles werden die Formen politischer Herrschaft systematisch analysiert. Dabei wird nicht nur betrachtet, wie viele Menschen herrschen (quantitatives Kriterium: eine Person, eine Gruppe von Personen oder die (freien) Staatsbürger), sondern auch, ob diese Herrschaft dem Wohl der Allgemeinheit oder den eigenen Interessen der Machthabenden dient (qualitatives Kriterium). Auf dieser Grundlage unterscheidet Aristoteles zwischen „guten“ Herrschaftsformen und deren Verfehlungen bzw. Degenerationen. Quelle: Struck, Wolfgang: Herrschaftsformen. https://www.spektrum.de/lexikon/philosophie/herrschaftsformen/874 (Stand: 02.01.2025)		
Didaktische Überlegungen Das Arbeitsblatt wurde im Kontext des Themas „Was ist gute Herrschaft?“ entwickelt, wobei bewusst eine didaktische Reduktion vorgenommen wurde, um die Komplexität des Themas altersgerecht und verständlich zu gestalten. Aus den sechs Herrschaftsformen des Exponats von Nicole Oresme wurden drei zentrale Formen ausgewählt: Demokratie, Monarchie und Tyrannei. Demokratie und Monarchie sind Konzepte, mit denen einige Schüler*innen wahrscheinlich bereits vertraut sind. Diese Auswahl erlaubt es, auf Bekanntem aufzubauen und gleichzeitig durch die Herrschaftsform Tyrannei eine neue Perspektive einzuführen, die den Lernprozess bereichert. Die Methode, Standbilder nachzustellen, wurde gewählt, um den Schüler*innen eine aktive Auseinandersetzung mit den Herrschaftsformen zu ermöglichen. Durch das Nachstellen und Beobachten können sie sich in die Perspektive der Herrschenden und der Regierten hineinversetzen. Diese Form der Auseinandersetzung fördert das historische Einfühlungsvermögen sowie die Reflexion über Macht und Verantwortung.		

Gute Herrschaft, schlechte Herrschaft

i

Es gibt verschiedene Arten, wie Länder regiert werden können und jede Form hat ihre eigenen Besonderheiten.



Unter einer Tyrannei bestimmt eine einzelne Person allein über alles und handelt, ohne andere zu fragen oder Rücksicht zu nehmen.



In einer Demokratie entscheiden die Menschen gemeinsam, wer das Land regieren soll und jeder hat eine Stimme.



Eine Monarchie wird von einem König oder einer Königin geführt, die das Land entweder allein oder mit Unterstützung anderer regieren.

1

Teilt eure Gruppe in der Hälfte auf und entscheidet, wer Schauspieler*in und wer Zuschauer*in sein möchte. Die Aufgabe eurer Rolle findet ihr auf eurer Rollenkarte.

Schauspieler*in

Schaut euch die Bilder genau an und versucht eins nach dem Anderen gemeinsam nachzustellen. Dabei nehmt ihr die Positionen der Menschen im Bild ein und versucht euch so wenig wie möglich zu bewegen. Wie fühlt ihr euch? Was denkt ihr wie sich die Menschen früher gefühlt haben? Teilt eure Gedanken und Gefühle den Zuschauer*innen, indem ihr sie ihnen erzählt.

Zuschauer*in

Die Schauspieler*innen werden die Bilder der Herrschaftsformen nachstellen, ihr seid die Zuschauer*innen und beobachtet das Standbild. Schaut genau hin und hört euch an, wie die Schauspieler*innen sich fühlen. Dann seid ihr an der Reihe. Wie würdet ihr die Herrschaftsform beschreiben? Ist es eine Art wie du dein Land regieren möchtest oder ein Land, in dem du leben möchtest, wenn das die Herrschaftsform wäre?

7 Revolutionen

Kira Seack, Nicolas Boden

Modulname: Revolutionen	Klassenstufen: 3/4	Fächer: Sachunterricht
Lehrplanbezüge - Teilrahmenplan Sachunterricht RLP, S.10: Gesellschaft, Zeit - Sich in die Rolle und in die Situation anderer Menschen hineinversetzen, um zu versuchen, deren Handlungen, Vorstellungen, Ansichten und Gefühle besser zu verstehen - Bedeutung von Kulturen, Religionen, Traditionen, Familie für die eigene Sinn- und Wertorientierung und die anderen Menschen nachvollziehen können und die grundlegenden Menschenrechte kennen, verstehen und achten - Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an ausgewählten Beispielen erkennen - Über den Einfluss gegenwärtiger Entscheidungen und Handlungen auf zukünftige Lebensumstände nachdenken und die möglichen Folgen abwägen		
Ausstellungsbezüge Revolutionen Stadtmuseum Simeonstift Trier: Kapitel 7: Das Volk wird Souverän oder Quelle der Macht; grundlegender Wandel im Herrschaftssystem Unterkapitel: Protest und Revolution Objekt: Gemälde von Philipp Hoyoll: Sturm auf das Backhaus am Breslauer, Neumarkt, 1846		
Sachinformationen: Das Gemälde zeigt einen Ausschnitt aus den Nahrungsmittelprotesten im 19. Jahrhundert. Die von Hunger geplagten Menschen sorgten für so viel Chaos, dass das Militär eingreifen musste, teils auch mit Gewalt. Durch Mangel angefeuerte Proteste, wie auf dem Gemälde gezeigt, mündeten unter anderem in die sogenannte „Kartoffelrevolution“ von 1847 in Berlin. Damals waren es überwiegend Bäckerläden, die gestürmt wurden, da Bäcker zu den reichsten Bürgern der Stadt zählten, weil sie sich Zusatzgewinne erwirtschafteten. Dies war nur möglich, da sie das Brot, das pro Kilo bezahlt wurde, mit Untergewicht verkauften. Aus Frust gegenüber dieser Ungerechtigkeit, begannen die anderen Bürger zu randalieren und sich gegen das System und die Bäcker aufzulehnen. Didaktische Überlegungen: Das ausgearbeitete Material stellt vielmehr eine Hilfestellung für die Lehrkraft, als ein konkretes Arbeitsblatt für die SuS dar. Die angefertigte Karikatur basiert auf dem Gemälde „Sturm auf das Backhaus am Breslauer Neumarkt“ von Philipp Hoyoll aus dem Jahr 1846. Diese vereinfachte und von überflüssigen Reizen befreite Version des Gemäldes ermöglicht es den SuS sich emotional besser in die Charaktere hineinversetzen zu können und deren Perspektiven einzunehmen. Die kindgerechtere Gestaltung macht dieses für Grundschüler*innen durchaus anspruchsvolle Thema leichter zugänglich. Sinn und Zweck dieser Karikatur, ist es von Lehrkraft und SuS gemeinsam besprochen und analysiert zu werden. Die SuS werden dazu eingeladen, das Bild genau zu betrachten und ihre Vermutungen zu äußern, wobei stets erwünscht ist, einen Bezug zum eigenen Leben, oder dem der Verwandtschaft (Eltern/Großeltern etc.) herzustellen. Um dieses Gespräch möglichst angemessen anleiten zu können, steht der Lehrkraft ein Fragenkatalog zur Verfügung mit einer Auswahl an Antwortmöglichkeiten durch die SuS.		

Bezogen, auf die hervorgehobenen fünf Charaktere, die die SuS im Bild suchen und auch selbst benennen können, bietet es sich an, mit der Gedanken-/Sprechblase zu arbeiten, um, erstens den Fokus immer auf der entsprechenden Figur zu halten und zweitens, die Ergebnisse ggf. an der Tafel festzuhalten.

Das Material ermöglicht es den SuS vor allem zu erfahren welche Auswirkungen eine Revolution auf die einzelnen Menschen gehabt haben könnte und welche Probleme mit ihr einhergingen. Die Karikatur lässt sich sowohl vor als auch nach dem Museumsbesuch behandeln. Ggf. kann Bezug zum eigentlichen Gemälde erstellt werden, da mit Absicht viele wiederzuerkennende Elemente in die Karikatur mit eingearbeitet wurden.

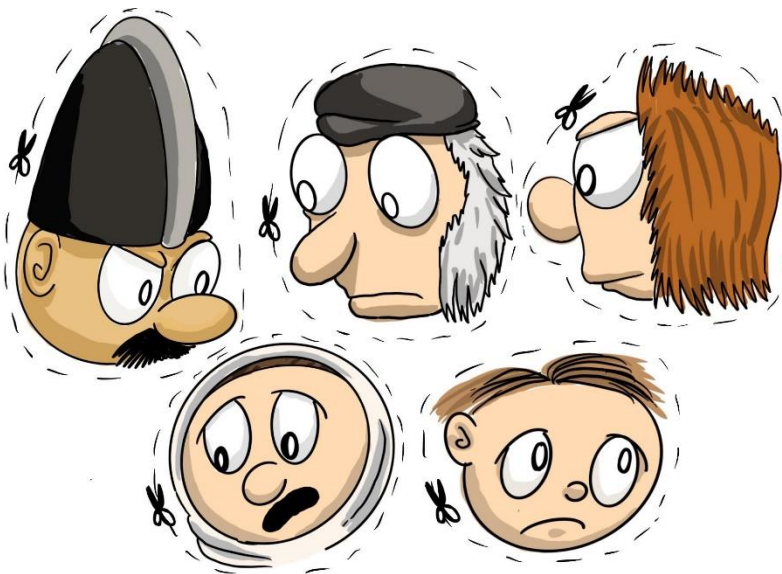
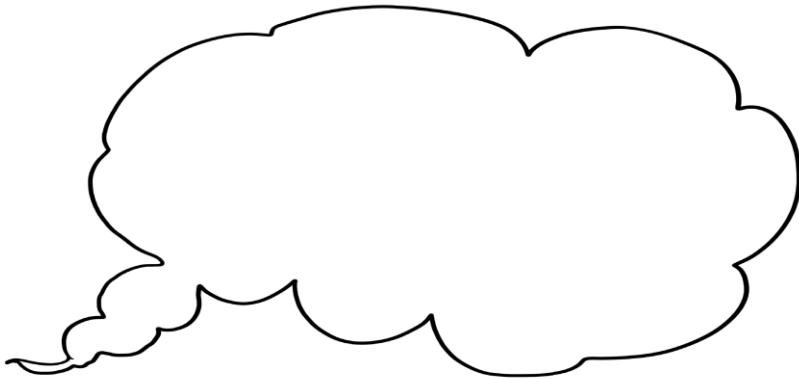
Material A



Quelle: <https://www.dhm.de/archiv/ausstellungen/streik/html/brot3.html#bild09>

Letzter Zugriff: 14.02.2025

MATERIAL B



Fragenkatalog zur Karikatur

Was kannst du auf dem Bild erkennen?

- Alte Häuser
- Viele Menschen (bettelnde, wütende, traurige, ängstliche, beobachtende)
- Ein Bäcker
- Soldaten
- Eine Mutter und ihre Kinder
- Verletzte
- Soldaten
- Brunnen

Was passiert dort?

- Schüsse, Krieg, Kampf
- Mitter beschützt ihre Kinder
- Chaos, Angst
- Flucht
- Zuschauer

Wie ist die Stimmung?

- aufgebracht
- verstörend
- chaotisch/hektisch
- ängstlich/panisch/verzweifelt
- unterdrückend
- aggressiv
- traurig, trostlos/schlimm

Wie geht es den Menschen?

- Schlecht
- Sie haben Angst
- Sie sind arm
- Sie sind verzweifelt
- Sie sind unzufrieden

Was denken die Menschen auf dem Bild (Verbalisierung)?

Denkt an die unterschiedlichen Personengruppen:

- Soldaten
- Mutter
- Kinder
- wütender Mann
- Bäcker

Kennst du den Begriff Revolution?

Kennt ihr noch andere Revolutionen?

Was sind die Gründe für Revolutionen?

Weiterführende Fragen:

- Hast du dich schon mal hilflos gefühlt?
- Was findest du ungerecht?
- Wie würdest du den Menschen helfen?
- Was würdest du in so einer Situation machen?
- Was fällt dir besonders auf?

8 Lebenswelt vergleichen zwischen dem 19. Jahrhundert und dem heutigen Leben

Marie-Christin Koewenig, Felix Weber, Max Welter

Modulname: Museen als außerschulische Lernorte in der Grundschule	Klassenstufen: 2 bis 4	Fächer: Sachunterricht
Lehrplanbezüge <u>Kernkompetenzen aus Perspektive Zeit:</u> Veränderungen menschlicher Gewohnheiten, Bedürfnisse und Lebensumstände an ausgewählten Beispielen erkennen. ➔ Veränderungen menschlicher Lebensbedingungen erkennen, vergleichen und für die unterschiedlichen sozialen und wirtschaftlichen Gegebenheiten sensibilisiert werden ➔ Gegenwärtige Lebensumstände auch als Folge von früheren Entwicklungen, Handlungsweisen, Erfindungen erkennen. Lebensbedingungen der verschiedenen Generationen erforschen		
Ausstellungsbezüge Friedrich Eduard Bilz: Der Zukunftsstaat. Staatseinrichtung im Jahre 2000, Leipzig 1904 (Kapitel 5)		
Sachinformationen Der Zukunftsstaat von Friedrich Eduard Bilz zeigt die Entwicklung der Gesellschaft und Kultur in der Zeit vom Ende des 19. Jhd. bis zum Jahr 2000. Bilz hat dies auch in einem Buch beschrieben. Auf der linken Seite sieht man den Staat um 1900. Die rechte Seite stellt die Gesellschaft der Zukunft dar, wobei Analogien zur linken Seite geschaffen werden. In der Mitte zwischen beiden Seiten ist Bilz selbst abgebildet. Bilz spricht in seiner Ausarbeitung von einem Zukunftsstaat als Utopie. Er versucht auf zahlreiche wichtige Fragen gesellschaftlicher Ungleichheit eine Antwort zu finden, beziehungsweise prognostiziert, dass der Zukunftsstaat diese Antworten bereithält. Er befasst sich dabei sowohl mit politischen Fragen, in denen er den Staat als treibende, jedoch reformbedürftige Kraft darstellt, welche sich in der Zukunft besonders dem Wohl der Bürger verschreibt. Neben Politik und Gesellschaft betrachtet Bilz auch Bereiche wie die Wirtschaft, den Einfluss von Religion auf die Gesellschaft und das Individuum oder Dinge wie das Konzept von Liebe und Ehe. All dies wird verbunden mit der Besinnung des Menschen auf die Naturgesetze sowie den sozialen Kontext, in denen er wandelt. Bilz reflektiert den Staat kritisch, wobei er verschiedene Bereiche nennt, in denen eine Reform nötig ist. Gesellschaftliche Fragen um Krieg, Erziehung, Politik, usw. bleiben ungeklärt.		
Didaktische Überlegungen Lernziele: Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Vergleich zum Leben im 18/19 Jahrhundert zu dem heutigen Leben. Methoden: Anhand von Bildausschnitten des Exponats wird überlegt, welche Sachverhalte dargestellt werden und wie diese heute gelöst werden können. Im Folgenden sollen die Schülerinnen und Schüler sich ihren eigenen Zukunftsstaat vorstellen, insbesondere in Bezug darauf, welche Entwicklungen es in der Zukunft geben wird, geben könnte oder welche sie sich wünschen. Vorwissen: Verständnis wie früher gelebt wurde und was es noch nicht gab (optional) Lernvoraussetzung: Vorstellung wie ein anderes Leben aussehen könnte (hineinversetzen in eine andere Zeit/Epoche/Person kann durch Anreize oder Bildkarten differenziert werden.		

Literaturverzeichnis: Bilz, F. E. (1904): Der Zukunftsstaat: Staatseinrichtung im Jahre 2000. 1. Aufl. F. E. Bilz Verlag, Leipzig.

Name:	Klasse:	Datum:
-------	---------	--------

Thema: Lebenswelt vergleichen



Bild 1)



Bild 2)

Aufgabe:

Male oder schreibe auf, wie die Sachverhalte der Bilder heute gelöst sind.

Bild 1):

Bild 2):

Wie stellst du dir deine Zukunft vor?

Mein Zukunftsstaat

Orientierungsstufe

1 Kindheit zur Zeit Mark Aurels

Michelle Heckeler, Luisa Hoepfner

Modulname: Kindheit zur Zeit Marc Aurels	Klassenstufen: 5/ 6	Fach: Geschichte
Lehrplanbezug Lehrplan Gesellschaftslehre. Sekundarstufe I, Klassen 5-10 (2022), S. 31: Römisches Reich und Romanisierung.		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Thronfolger über Umwege Im 2. Jahrhundert regieren Kaiser, die ohne leibliche Thronerben sind. Sie adoptieren Nachfolger aus ihrem Umfeld, regeln so die Machtübergabe und verhindern Konkurrenzkämpfe nach ihrem Tod. Marc Aurel wird am 26. April 121 in Rom geboren. Seine Familie gehört zur Elite. Sorgfältig wird er auf eine politische Karriere vorbereitet. Die Nähe der Familie zum Kaiserhaus verschafft Marc Aurel früh erste Auszeichnungen. Dennoch ist nicht vorhersehbar, dass er einmal Kaiser werden wird. Im Jahr 138 ernennt Kaiser Hadrian seinen Nachfolger und befiehlt diesem, den 17-jährigen Marc Aurel zu adoptieren. Marc Aurel ist nun Thronfolger des Thronfolgers.		
Didaktische Überlegungen Die Themen bieten verschiedenes Material zur Kindheit in der Zeit von Marc Aurel, insbesondere die Aspekte des kindlichen Alltagslebens, der Erziehung und der Spielzeuge in der Antike. Auf dem Arbeitsblatt werden historische Informationen mit Abbildungen und Aufgaben kombiniert, die die Lernenden zur Analyse und Reflexion anregen. Lernziele sind Sachkompetenz, Methodenkompetenz und Urteilskompetenz. Mit dem Lernziel der Sachkompetenz erhalten die Schüler*innen einen Einblick in die Kindheit und Erziehung im alten Rom sowie in die kulturellen Besonderheiten der Antike. Die Methodenkompetenz erlangen sie durch die Zuordnung der Objekte (Aufgabe 1) und den Vergleich mit heutigen Gegebenheiten (Aufgabe 2). Die Schüler*innen üben dadurch historische Methoden wie Quelleninterpretation und Vergleichsanalysen, jedoch in vereinfachter, für die Sekundarstufe I angemessener Schwierigkeit. Die Urteilskompetenz (Aufgabe 3) fordert die Schüler*innen dazu auf, die Chancengleichheit in der römischen Bildung kritisch zu bewerten. Dadurch verbessert sich die historische Reflexion und die ethische Urteilsbildung.		

Name:

Datum:

Kindheit zur Zeit Marc Aurels

Auch in der Römerzeit spielten Kinder gerne. Viele der Spielzeuge, die damals verwendet wurden, benutzen wir auch heute noch.

Mit sieben Jahren durften Mädchen und Jungen zur Schule gehen. Damals gab es aber noch keine richtigen Schulen so wie heute. Ärmere Kinder wurden an ungewöhnlichen Orten unterrichtet, wie beispielsweise unter dem Dach eines Ladens. Kinder, die auf dem Land wohnten, mussten ihren Eltern bei der Arbeit helfen und gingen nicht zur Schule.

Kinder aus reichen Familien hatten einen Privatlehrer, der zu ihnen nach Hause kam. Mit zwölf Jahren durften die Jungen weiterlernen, um beispielsweise später in einem politischen Amt zu arbeiten, während die Mädchen auf ihre spätere Rolle als Mutter und Hausfrau vorbereitet wurden.

Aufgabe 1

Ordne den Objekten den richtigen Begriff **zu**, indem du sie verbindest.

Schreibtäfel

Flötenfragment

Schreibgriffel



Flöte in Form eines Vogels

Mühlespiel mit Spielsteinen

Aufgabe 2

Überlege, welche der Objekte aus der Römerzeit (siehe Aufgabe 1) du heute verwenden würdest.

Aufgabe 3

Beurteile, ob die Lernchancen für arme und reiche Kinder gleich waren.

Lösung

Aufgabe 1

Ordne den folgenden Objekten den richtigen Begriff zu, indem du sie verbindest.



Aufgabe 2

Überlege, welche der Objekte aus dem alten Rom (siehe Aufgabe 1) du heute verwenden würdest.

Mühlespiel:

- Spielt man mit Freunden / Familie
- Eventuell spielt man es im Verein

Flöten:

- Kennt / lernt man in der Schule
- Spielt man als Hobby

Aufgabe 3

Beurteile, ob die Lernchancen für arme und reiche Kinder gleich waren.

Nein, reiche Kinder:

- Privatlehrer
- Konnten (Jungen) noch lange lernen, z.B. Sprache, Rhetorik

Arme Kinder:

- Mehrere Kinder wurden gemeinsam unterrichtet; es gab kein Schulgebäude
- Kinder vom Land gingen gar nicht zur Schule, mussten mitarbeiten

Orientierungsstufe

2 Justitia: Göttin der Gerechtigkeit – Gute Herrschaft, schlechte Herrschaft

Michelle Heckeler, Luisa Hoepfner

Modulname: Justitia – Göttin der Gerechtigkeit	Klassenstufen: 5/6	Fächer: Geschichte
Lehrplanbezüge Lehrplan für die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Mainzer Studienstufe – Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2022), S. 81: Attische Demokratie und Römische Republik – Antike Volksherrschaften. Lehrplan Gesellschaftslehre. Sekundarstufe I, Klassen 5-10 (2022), S. 31: Römisches Reich und Romanisierung.		
Ausstellungsbezüge Stadtmuseum: Marc Aurel. Landesausstellung in Trier. Die gute und schlechte Regierung im Bild.		
Sachinformationen Lange bevor Marc Aurel den Thron bestieg, gab es bereits klare Vorstellungen zu den Eigenschaften, die ein guter Herrscher zu verkörpern hatte. In der griechischen Antike entstand ein Kanon von vier Kardinaltugenden. Er umfasste Tapferkeit, Gerechtigkeit, Klugheit und Mäßigung bzw. Besonnenheit. Bereits der griechische Philosoph Platon hatte diese Haupttugenden seiner idealen Gesellschaftsordnung zugewiesen. Aristoteles modifizierte sie und entwarf eine Theorie der Herrschaftsformen. Dieser Tugendkanon prägte bis in die Neuzeit die Selbstdarstellung von Herrschern und deren Herrschaft.		
Didaktische Überlegungen Dieses Arbeitsblatt behandelt die Konzepte von Gerechtigkeit und Herrschaft anhand antiker und moderner Darstellungen. Es wird die Figur der Justitia als Symbol für Gerechtigkeit vorgestellt und es findet eine Analyse von Fresken statt, die die Gute und die Schlechte Herrschaft veranschaulichen. Auch dieses Arbeitsblatt richtet sich an die Sekundarstufe I, für die Klassenstufe 5 und 6, im Geschichtsunterricht. Im Gegensatz zu dem ersten Arbeitsblatt, dient dieses Arbeitsblatt zur Nachbereitung des Museumsbesuchs von Marc Aurel. Es werden historische, ethnische und politische Fragestellungen miteinander verbunden. Auch hier wird die Sachkompetenz gefördert, indem die Schüler*innen das Symbol der Justitia kennenlernen und dessen Bedeutungen. Sie setzen sich mit antiken Fresken auseinander und gewinnen einen Einblick in die Darstellung von Herrschaft. Durch die hier vorliegende Methodenkompetenz über die Schüler*innen die Analyse von historischen Bildquellen und die Darstellung von Konzepten in Schaubildern. Zuletzt wird vor allem durch die 2. Aufgabe die Urteilskompetenz durch die Reflexion und Diskussion über gute und schlechte Herrschaft angeregt. Dadurch wird die Fähigkeit zur differenzierten Urteilsbildung gefördert. Das Arbeitsblatt nutzt einen multiperspektivischen Ansatz, da in Aufgabe 1 die Identifikation und Analyse von Elementen der Justitia gefordert ist, wodurch die Fähigkeit, Symbole zu entschlüsseln geschult wird. Der Vergleich zweier Fresken fördert visuelles Denken und das Verständnis von verschiedenen Botschaften in Kunstwerken. Die letzte Aufgabe regt aufgrund der geforderten Interpretation, kreatives und transferorientiertes Denken an. Zu den didaktischen Prinzipien gehören Anschaulichkeit (Fresken und Bild Justitia), Handlungsorientierung (Gestaltung eines Schaubildes) und Kontroverse (Diskussion über gute und schlechte Herrschaft).		

Name:

Datum:

Marc Aurel – Gute / Schlechte Herrschaft

Den Römern war die Gerechtigkeit sehr wichtig. Sie hatten eine Göttin, die Justitia hieß. Justitia bedeutet übersetzt „Gerechtigkeit“.

Man erkennt sie an ihrem Richtschwert (Härte der Strafe), ihrer Waage (gerechte Strafe) und einer Augenbinde (Urteilen, ohne Ansehen der Person zu kennen).



Aufgabe 1

Beschreibe die Abbildung der Justitia. Welche Bedeutung könnten das Schwert, die Waage und die Augenbinde haben? (Schreibe die Ergebnisse in dein Heft)

Aufgabe 2

Vergleiche die Bilder miteinander. Achte auf die Justitia! **Diskutiere** anschließend die Unterschiede von guter und schlechter Herrschaft. Was fällt die in der guten Herrschaft besonders auf? Was unterscheidet sie von der schlechten Herrschaft? (Schreibe die Ergebnisse in dein Heft)

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Ambrogio_Lorenzetti#/media/Datei:Ambrogio_Lorenzetti_-_Allegory_of_Good_Government_-_Google_Art_Project.jpg (gute Herrschaft); https://de.wikipedia.org/wiki/Ambrogio_Lorenzetti#/media/Datei:Allegory_of_the_Bad_Government_-_Palazzo_Pubblico_-_Siena_2016.jpg (schlechte Herrschaft))



(Allegorie der guten Herrschaft)



(Allegorie der schlechten Herrschaft)

Aufgabe 3

(Halte die Ergebnisse in deinem Heft fest)

- Nenne, welche Symbole Gerechtigkeit heute hat?
- Male ein Bild von der Justitia aus heutiger Sicht **oder** schreibe einen kurzen Text darüber, was Gerechtigkeit für dich bedeutet?

Sekundarstufe I

1 Karriere im Römischen Reich – die Ämterlaufbahn

Seval Akpürcek, Tobias Breidt

Modulname: Römisches (Kaiser-)Reich	Klassenstufen: 9 /10 / MSS	Fächer: Geschichte, Gesellschaftslehre
Lehrplanbezüge Lehrplan für die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2021), S. 92-97: Antike Kulturen im Mittelmeerraum Lehrplan für die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer Mainzer Studienstufe Rheinland-Pfalz (2022), S.84: Wahlmodul 1.2: Imperien im Vergleich		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Roms goldenes Zeitalter Bereichsthema: Vielschichtige Gesellschaft Schätzungen zufolge leben im 2. Jahrhundert nach Christus 50 bis 70 Millionen Menschen im Imperium. Die meisten besitzen kein römisches Bürgerrecht. Viele von ihnen sind Sklaven. Sozialer Aufstieg ist stark vom Vermögen abhängig und gelingt in der Regel nur über mehrere Generationen. Kleidung und Schmuck geben Hinweise auf die soziale Herkunft. In der Politik können nur wenige Männer mit römischem Bürgerrecht Karriere machen. Für die höchsten Ämter in Rom benötigen sie zudem ein sehr großes Vermögen und die Gunst des Kaisers.		
Didaktische Überlegungen Als Einführung zur politischen Laufbahn, und damit der römischen Oberschicht, soll das vorliegende Spiel die tatsächlichen Aufstiegsmöglichkeiten grundlegend einordnen und zur weiteren Auseinandersetzung mit dem Thema motivieren. Die Spieler*innen können hierbei sowohl den Verlauf ihres Spielwegs wählen, als auch durch den Glücksfaktor des Würfels die komplexen und teils willkürlichen Einflüsse auf die Karriere eines römischen Senators nachspielen. Dabei soll das Medium Spiel als möglichst niedrigschwelliges Angebot mithilfe kurzer Erklärtexte grundlegendes Wissen über die verschiedenen Ämter vermitteln.		

Cursus Honorum

In diesem Spiel durchläufst du die Ämterlaufbahn im Römischen Reich, den sogenannten cursus honorum. Dein Ziel ist es, möglichst viel Macht und Einfluss in Form von Prestigepunkten zu erreichen, indem du durch geschickte Manöver und Diplomatie möglichst hohe Positionen erreichst. Deine Entscheidungen zählen, also triff sie weise!

Das Spiel kann alleine oder zusammen gespielt werden.

Du brauchst:

1 Würfel

1+ Spielfigur Stift und Papier

Sobald du ein beschriftetes Feld auf dem Spielplan erreichst, stoppst du und liest den unten angegebenen Text. Darin wird ein Ereignis beschrieben, welches, je nach Entscheidung und Würfelwurf, Einfluss auf dein Vorankommen nehmen wird.

Insgesamt hast du 30 Züge Zeit, um deinen Namen in die Geschichtsbücher zu bringen.

START

Du bist ein junger, ehrgeiziger Römer aus einer angesehenen Familie. Deine Zeit ist gekommen, die politische oder militärische Laufbahn des cursus honorum zu beginnen. Der Senat und deine Familie erwarten viel von dir, doch der Weg ist voller Herausforderungen. Welchen Pfad wirst du wählen?

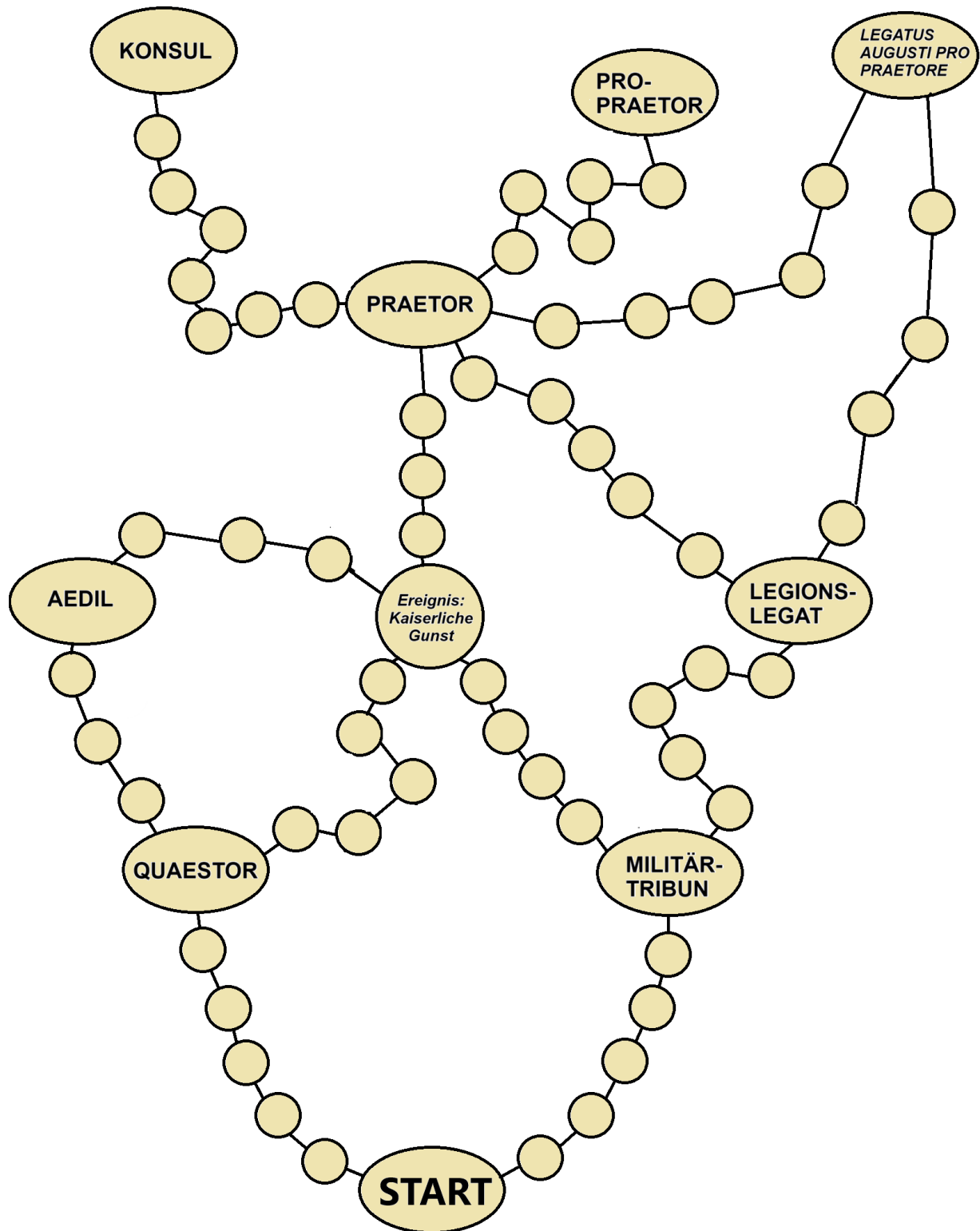
Würfle einmal.

Falls du eine 6 würfeln solltest, erhältst du den Bonus „Familienpolitik“, welcher dir einen Bonus von +1 auf deinen Würfelwert bis zu deinem ersten Amt gibt.

Falls du eine 1 würfeln solltest, setze einen Zug aus. Bis zu deinem ersten Amt gibt es einen Malus von -1 auf deinen Würfelwert.

Andernfalls: Fahre mit Schritt 2 fort.

Wähle entweder den zivilen (Richtung Quaestor) oder militärischen Pfad (Richtung Militärtribun) und würfle einmal, um die Anzahl der gewürfelten Felder vorzurücken.



QUAESTOR

Gratulation! Du hast das Amt des Quaestors erreicht, dein erstes offizielles Amt im cursus honorum. Deine Hauptaufgabe ist in den meisten Fällen die Verwaltung der Finanzen, entweder in Rom oder in einer Provinz. Doch Vorsicht: Deine Entscheidungen könnten über deinen weiteren Aufstieg oder deinen Fall entscheiden.

Finanzielle Prüfung:

Würfle, um zu sehen, wie gut du als Quaestor deine Aufgaben erfüllst:

- **1–2:** Deine Finanzverwaltung ist ein Desaster! Du verlierst das Vertrauen des Senats. Setze einen Zug aus, um deine Fehler zu korrigieren.
- **3–4:** Solide Arbeit – du erhältst keine Strafen, aber auch keine Belohnungen.
- **5–6:** Du beeindruckst den Senat mit deiner Verwaltung. Deine Reputation steigt! Würfle erneut und ziehe bei einer 4–6 direkt ein Feld vor. Du erhältst einen **Prestigepunkt**.

Du kannst nun wählen, ob

- du dich auf das Amt des Aedils bewerben möchtest, um so mehr Einfluss zu gewinnen
- oder:
- du direkt das höhere Amt des Praetors anstrebst. Dieser Weg ist potenziell kürzer, aber riskanter.

MILITÄRTRIBUN

Herzlichen Glückwunsch! Du wurdest zum tribunus militum, einem militärischen Tribun, ernannt. In dieser Rolle übernimmst du die Verantwortung für die Führung einer Legionseinheit und lernst, wie römische Militärpolitik funktioniert. Deine Entscheidungen auf dem Schlachtfeld und in der Verwaltung deiner Truppen können deine Karriere maßgeblich beeinflussen.

Erster Einsatz im Feld:

Deine Legion wird in einen Konflikt geschickt. Würfle, um den Ausgang deines ersten Einsatzes zu bestimmen:

- **1–2:** Du scheiterst bei deinem ersten Einsatz – die Truppen sind enttäuscht, und deine Karriere stockt. Setze einen Zug aus.
- **3–4:** Du erfüllst deine Aufgaben zufriedenstellend. Keine weiteren Effekte.
- **5–6:** Dein Einsatz ist ein großer Erfolg, und du gewinnst Ansehen beim Kaiser. Ziehe 1 Feld vor und erhalte einen **Prestigepunkt**.

AEDIL

Glückwunsch! Du wurdest zum Aedil ernannt, einer der wichtigsten Positionen für das tägliche Leben in Rom. Als Aedil bist du verantwortlich für die Instandhaltung der Stadt, die Organisation von Spielen und Festen sowie die Versorgung der Bevölkerung mit Getreide. Deine Amtszeit wird nicht nur deinen Ruf bei der Bevölkerung prägen, sondern auch deine politischen Unterstützer beeindrucken.

Die Spiele organisieren:

Die Organisation der öffentlichen Spiele bietet dir die Chance, das Volk zu beeindrucken – oder zu enttäuschen.

- **1–2:** Dein Fest war ein Fiasko! Du verschuldest dich und verlierst Ansehen. Setze einen Zug aus, um deine Finanzen zu stabilisieren.
- **3–4:** Die Spiele verliefen solide, aber unspektakulär. Keine besonderen Auswirkungen.
- **5–6:** Deine Spiele waren ein voller Erfolg! Du gewinnst das Wohlwollen des Volkes und ziehst 1 Feld vor und erhalte einen **Prestigepunkt**.

LEGIONSLEGAT

Herzlichen Glückwunsch! Du wurdest zum Legionslegat ernannt, einer wichtigen militärischen Position im römischen Heer. Als Legat bist du verantwortlich für eine komplette Legion und leitest deine Truppen auf den Schlachtfeldern. Deine Fähigkeiten in der Führung und Organisation werden auf die Probe gestellt – der Erfolg deiner Legion hängt von deiner strategischen Intelligenz und deinem Führungsstil ab.

Die erste Schlacht:

Du ziehst mit deiner Legion in den Kampf, und der Ausgang dieser ersten Schlacht könnte entscheidend für deine militärische Karriere sein.

- **1–2:** Die Schlacht endet mit einer Niederlage. Deine Legion wird geschlagen, und deine Führungskompetenzen werden infrage gestellt. Deine Karriere kommt ins Stocken. Setze einen Zug aus, um das Vertrauen deiner Truppen wiederzugewinnen.
- **3–4:** Der Ausgang der Schlacht ist unspektakulär. Deine Legion übersteht den Einsatz ohne großen Ruhm oder Schande. Du bleibst in deiner Position, aber ohne nennenswerte Veränderungen.
- **5–6:** Du führst deine Legion zu einem glorreichen Sieg! Deine taktische Brillanz und deine Fähigkeit, deine Truppen zu motivieren, beeindrucken die höheren Offiziere. Du erhältst Anerkennung vom Kaiser. Ziehe 1 Feld vor und erhalte einen **Prestigepunkt**.

Du kannst nun wählen, ob

• du das militärische Amt des Legatus Augusti pro Praetore anstebst.
oder:

- du das zivile Amt des Praetors anstrebst.

EREIGNIS: KAISERLICHE GUNST

Du hast das Interesse des Kaisers auf dich gezogen! Deine politischen oder militärischen Erfolge haben ihn beeindruckt. Er erwägt, dir mit einer Beförderung oder einem besonderen Privileg zu helfen. Der Aufstieg im cursus honorum könnte nun schneller gehen, aber das Vertrauen des Kaisers kann ebenso schnell erlöschen. Es liegt an dir, diese Gunst zu nutzen – oder zu verlieren.

Kaiserliche Politik:

Würfle, um dein machtpolitisches Geschick zu nutzen. Pro in dieser Runde bereits erspieltem Prestigepunkt erhältst du +1 auf dein Würfelergebnis:

- **1–2:** Du leistest dir ein Missgeschick und dein Ansehen im Senat ist – wenn auch nur kurzzeitig – angekratzt. Setze deinen nächsten Zug aus.
- **3–5:** Du leistest dir zwar keine Fehler, machst jedoch auch nicht besonders auf dich aufmerksam.
 - (Ziviler Weg): **Skandal im Senat**

Ein Skandal im Senat betrifft auch dich, entweder durch Gerüchte, oder eine unkluge Bemerkung. Dein Name wird mit einem skandalösen Vorfall verbunden.

- **1–2:** Der Skandal zieht sich weiter. Du verlierst Ansehen und setzt einen Zug aus, um deinen Ruf zu retten.
- **3–5:** Der Skandal wird schnell vergessen, und du bist in der Lage, deine Position zu stabilisieren. Kein weiterer Effekt.
- **6:** Du nutzt die Gelegenheit, den Skandal zu drehen und bekommst Unterstützung von den richtigen Leuten. Du darfst im nächsten Zug weiterziehen und erhältst einen **Prestigepunkt**.

- (Militärischer Weg:) **Loyalität der Truppen**

Deine Legion hat Zweifel an deiner Führungsfähigkeit. Du musst ihre Loyalität zurückgewinnen.

- **1–2:** Deine Truppen beginnen, dich in Frage zu stellen, und deine militärische Karriere verzögert sich. Setze einen Zug aus.
- **3–5:** Du schaffst es, ihre Loyalität zu wahren, aber ohne großen Enthusiasmus vonseiten der Soldaten. Kein weiterer Effekt
- **6:** Du führst deine Truppen mit Bravour und stärkst ihre Loyalität, was dir Anerkennung vom Kaiser einbringt. Du darfst im nächsten Zug weiterziehen und erhältst einen **Prestigepunkt**.

- (Warten): Würfle im nächsten Zug erneut.

- **6:** Du konntest auf dich aufmerksam machen und hast das Wohlwollen des Kaisers erreicht, welcher für deine Kandidatur ein gutes Wort einlegt. Du darfst im nächsten Zug weiterziehen und erhältst einen **Prestigepunkt**.

PRAETOR

Herzlichen Glückwunsch! Du hast das Amt des Praetors erreicht, eine der höchsten Positionen im Römischen Reich. Als Praetor bist du für die Rechtsprechung und das Verwalten des Gesetzes zuständig, sowohl in Rom als auch in den Provinzen. Deine Aufgaben sind vielfältig und entscheiden oft über das Wohl der Menschen. Doch sei vorsichtig: Deine Entscheidungen und dein Handeln können schnell zu Ruhm oder Fall führen.

Gerichtliche Entscheidungen:

Deine Fähigkeit, Recht zu sprechen, wird jetzt auf die Probe gestellt. Eine Fehlentscheidung könnte deine Karriere gefährden. Würfle, um zu sehen, wie erfolgreich du in deiner Rolle als Praetor bist:

- **1–2:** Deine Entscheidungen sind umstritten und führen zu Skandalen. Du verlierst das Vertrauen der Bevölkerung und der Senatoren. Setze einen Zug aus, um den Schaden zu begrenzen und deinen Ruf wiederherzustellen.
- **3–4:** Du führst deine Aufgaben ordnungsgemäß aus, aber ohne großes Aufsehen. Du erhältst keine besonderen Belohnungen, aber auch keine Strafen. Keine Auswirkungen, fahre fort.
- **5–6:** Du triffst exzellente Entscheidungen und steigst in den Augen des Senats und der Bürger. Deine Karriere ist auf einem guten Weg! Ziehe 1 Feld vor und erhalte einen **Prestigepunkt**.

Du hast nun die Möglichkeit, deinen Aufstieg fortzusetzen:

- **Konsul:** Der Weg zum höchsten zivilen Amt des römischen Staates steht dir offen. Du bist jedoch nicht allein – viele Mitbewerber streben nach diesem Amt. Es könnte ein langer und harter Kampf werden.
- **Propraetor:** Eine Möglichkeit, weiter zu wachsen, indem du die Verantwortung für eine Provinz übernimmst. Das Amt eines Propraetors bietet dir neue Herausforderungen und Chancen.
- **Legatus Augusti pro Praetore:** Du kannst deinen Fokus auch auf militärische Erfolge legen und als Legatus Augusti pro Praetore eine Provinz militärisch verwalten. Deine Entscheidungen auf dem Schlachtfeld könnten dein weiteres Schicksal bestimmen.

KONSUL

Herzlichen Glückwunsch! Du hast das höchste zivile Amt im Römischen Reich erreicht – das des Konsuls. Als Konsul bist du einer der beiden höchsten Magistrate des Römischen Reiches, jedoch unter dem wachsenden Einfluss des Kaisers. Du wirst eine wichtige Rolle im Senat spielen und das Reich nach außen repräsentieren, doch der Kaiser behält in den meisten Entscheidungen das letzte Wort.

Politische Führung im Schatten des Kaisers:

Du hast nun das Konsulat erreicht – aber dein Einfluss ist nicht mehr unbegrenzt. Du stehst im politischen Spiel nicht nur den Senatoren gegenüber, sondern musst auch die Gunst des Kaisers sicherstellen, um deine Macht zu festigen. Würfle, um zu sehen, wie du dich als Konsul im politischen System der Kaiserzeit behauptest:

- **1–2:** Deine Amtsführung ist von Skandalen und Intrigen geprägt. Dein Einfluss schwindet, und die politischen Gegner nutzen deine Schwächen aus. Setze einen Zug aus, um deinen Rückhalt zu stabilisieren und dich von den Auswirkungen deiner Fehler zu erholen.
- **3–4:** Du machst deine Sache ordentlich, ohne groß aufzufallen. Dein Ruf bleibt neutral, und du behältst deine Position, aber es gibt keine großen Erfolge oder Misserfolge. Keine Auswirkungen.
- **5–6:** Du beweidst dich als fähiger Konsul! Du gewinnst das Vertrauen des Senats und auch die Gunst des Kaisers, was dir zusätzliche Macht und Ansehen verleiht. Du erhältst **2 Prestigepunkte**.

Danach: siehe „Ende der Spielrunde“.

PROPRÆTOR

Glückwunsch! Du hast das Amt des Proprætors erreicht und bist nun für die Verwaltung einer Provinz verantwortlich. In dieser Position hast du nicht nur die Aufgabe, für Ordnung und Gerechtigkeit zu sorgen, sondern auch, das Ansehen des Kaisers in der Provinz zu wahren. Unter **Marc Aurel** ist das Amt des Proprætors eine wichtige Aufgabe, aber du solltest nie vergessen, dass der Kaiser der wahre Machthaber bleibt. Deine Entscheidungen in der Provinz könnten den Verlauf deiner Karriere maßgeblich beeinflussen, aber du musst immer auch die Gunst des Kaisers sicherstellen.

Verwaltung einer Provinz:

Als Proprætor verwaltest du eine Provinz, in der du sowohl für die politische Ordnung als auch für die militärische Sicherheit verantwortlich bist. Deine Fähigkeit, den Widerstand der lokalen Bevölkerung zu brechen und den Kaiser loyal zu unterstützen, wird entscheidend für deinen weiteren Aufstieg sein. Würfle, um zu sehen, wie gut du dich in dieser Position bewährst:

- **1–2:** Deine Verwaltung ist von Konflikten und Missmanagement geprägt. Du gewinnst das Vertrauen der lokalen Bevölkerung nicht und gefährdest deine Karriere. Setze einen Zug aus, um deine Verwaltung zu stabilisieren und den Schaden zu begrenzen.
- **3–4:** Du führst deine Aufgaben ordentlich aus, ohne besonders aufzufallen. Die Provinz bleibt ruhig, aber du gewinnst keinen besonderen Ruhm. Keine weiteren Auswirkungen.
- **5–6:** Deine Verwaltung ist ein Erfolg! Du festigst die Macht des Kaisers und gewinnst das Vertrauen der römischen Bürger und Soldaten in der Provinz. Du erhältst **2 Prestigepunkte**.

Danach: siehe „Ende der Spielrunde“.

LEGATUS AUGUSTI PRO PRAETORE

Herzlichen Glückwunsch! Du hast das Amt des *legatus Augusti pro Praetore* erreicht. Der Titel bedeutet „Gesandter des Kaisers als Praetor“ und verweist auf eine hochrangige militärische Position, in der du eine Provinz im Auftrag des Kaisers verwaltest. Du übernimmst die Führung einer Legion oder einer ganzen militärischen Einheit und bist verantwortlich für den Schutz der Grenzen des Imperiums und die Aufrechterhaltung der Ordnung. Dieses Amt ist von zentraler Bedeutung für das römische Militär, und deine Leistungen auf dem Schlachtfeld könnten nicht nur dir Ruhm, sondern auch die Gunst des Kaisers einbringen.

Militärische Verantwortung:

Als Legatus Augusti pro Praetore führst du eine Legion oder mehrere Truppen in einer Provinz, oft an der Grenze des Imperiums. Dein Erfolg auf dem Schlachtfeld oder in der Verwaltung des Militärs wird dir nicht nur militärischen Ruhm einbringen, sondern könnte auch deine Karriere in der Politik und bei dem Kaiser fördern. Würfle, um zu sehen, wie gut du als militärischer Führer abschneidest:

- **1–2:** Deine Kampagne ist ein Fehlschlag. Deine Truppen leiden unter schlechtem Management, und die Bevölkerung in der Provinz ist unzufrieden. Deine militärische Karriere gerät ins Stocken. Setze einen Zug aus, um deinen Fehler zu korrigieren und deine Truppen neu zu organisieren.
- **3–4:** Deine Militäraktionen sind erfolgreich, aber nicht besonders beeindruckend. Deine Truppen sind in guter Verfassung, und du erhältst Anerkennung für die Aufrechterhaltung der Ordnung. Du behältst deinen Status als Legatus, aber es gibt keine besonders herausragenden Ergebnisse.
- **5–6:** Deine Kampagne ist ein triumphaler Erfolg! Du gewinnst nicht nur die Treue deiner Truppen, sondern auch die Gunst des Kaisers, der deine Führungsqualitäten anerkennt. Du erhältst 3 Prestigepunkte.

Danach: siehe „Ende der Spielrunde“.

ENDE DER SPIELRUNDE

Am Ende deines Weges – nach dem Erreichen eines Endpunktes (Konsul, Proprätor, Legatus Augusti pro Prætor) – hast du nun die Möglichkeit, dich durch eine Adoption direkt in die engste Umgebung des Kaisers zu katapultieren. Dies ist ein seltenes, aber entscheidendes Ereignis, das dir nicht nur die politische und militärische Macht des Kaisers verschafft, sondern dich auch in den cursus honorum auf eine neue Ebene hebt.

Adoptions-Ereignis: Am Ende deines Zuges, wenn du eines der Endfelder erreichst (Konsul, Proprätor, Legatus Augusti pro Prætor), kannst du eine Entscheidung treffen:

- „Vom Kaiser adoptiert werden?“ Würfle:
 - **1-3:** Deine Chancen auf eine Adoption sind gering. Du hast zwar die Gunst des Kaisers, aber dieser bevorzugt jemanden mit größerem Einfluss. Du bleibst auf deinem bisherigen Amt. Setze einen Zug aus und entscheide dich dann erneut.
 - **4-5:** Der Kaiser erkennt deinen Einfluss und deine Erfolge an, aber es gibt noch Bedenken. Du kannst dich im nächsten Zug nochmal entscheiden.
 - **6:** Der Kaiser ist von deinem Erfolg beeindruckt und adoptiert dich offiziell! Du erlangst nicht nur ein neues politisches Ansehen, sondern erhältst auch 3 Prestigepunkte. Deine Karriere ist nun offiziell an den Kaiser gebunden! Fange im nächsten Zug wieder am Start an.
- „Schon gut, danke.“ Fange im nächsten Zug wieder am Start an.

ENDE DES SPIELS

0-2 Prestigepunkte: Deine Karriere war kaum durchschnittlich. Dein Name wird allenfalls als Randnotiz in der Geschichte auftauchen.

3-5 Prestigepunkte: Du hast dich gut geschlagen und den Ruhm Roms vergrößert! Deine Zeitgenossen schätzen dich wert und die Senatoren werden dich in ihrer Geschichtsschreibung lobend nennen.

6-8 Prestigepunkte: Deine außergewöhnliche Karriere hat dir sowohl Neid als auch Anerkennung eingebracht. Die Errungenschaften, die du für dich verbuchen kannst, werden dir einen bemerkenswerten Platz in der Geschichte sichern!

9+ Prestigepunkte: Senat und Volk von Rom lieben und verehren dich! Dein Name wird in die Geschichtsschreibung eingehen und auch noch in Jahrhunderten werden Menschen von dir sprechen!

Sekundarstufe I

2 Wettstreit der Tugenden– die Darstellung von Allegorien in der Kunst

Dorothee Henschel

Modulname: Tugenden und Allegorien	Klassenstufen: 11 bis 13	Fächer: Geschichte, Kunst
Lehrplanbezüge Grundlegung Europas im Mittelalter: Auf der Grundlage antiken Denkens entwickelten sich in der Zeit des so genannten Mittelalters grundlegenden Strukturen des neuzeitlichen und modernen Europas. Hierzu zählen eine stark gegliederte Gesellschaft mit einer sich im agrarischen Umfeld entwickelnden städtischen Kultur, die Ausbildung zentraler und föderaler Herrschaftsstrukturen, die Entfaltung des Christentums und das Aufeinander treffen der Kulturen und Religionen (Kreuzzüge, interreligiöse Dialoge). Die Tugenden einer guten Regierung basieren auf dem Tugendkanon der Antike und dem christlich geprägten Europa. Lehrplan für die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer: Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Stadtmuseum Simeonstift Trier Kapitel 3, 4 und 6: Tugenden einer Guten Regierung, Die Gute und die Schlechte Regierung, Der Herrscher als Garant des Guten Regiments		
Didaktische Überlegungen Tugenden sind künstlerische Darstellungen von etwas Abstraktem in Gestalt einer Person. Personifikation von Tugenden gibt es in allen Epochen. Die Haupttugenden Mäßigung (Prudentia), Tapferkeit (Fortitudo), Weisheit (Sapientia) und Gerechtigkeit (Justitia) gehen auf Aristoteles zurück und wurden später durch die christlichen Kardinaltugenden Glaube, Liebe, Hoffnung ergänzt. Den Tugenden werden immer wieder weitere Symbole zur Seite gestellt, die die jeweilige historische Situation aufgreifen und präzisieren. Sie beispielsweise im 18. Jahrhundert der Leviathan. Der Leviathan geht auf die jüdische Mythologie zurück. Dort wird es als Seeungeheuer beschrieben, das nur durch Gott selbst besiegt werden kann. Thomas Hobbes zieht den Leviathan in seiner politischen Theorie des Gesellschaftsvertrags als Bild für den allmächtigen Staat und Souverän heran, der in der Lage ist über ein Territorium, Städte, Dörfer und die Bevölkerung zu herrschen. Mit Hilfe des Leviathans wird der chaotische Urzustand von Gesellschaften überwunden und mündet in dauerhaften Frieden und Ordnung. Mithilfe der Arbeitsblätter sollen die Schülerinnen und Schüler ein Ranking aufstellen, welche der Tugenden auch heute noch von Bedeutung sind. Im Anschluss daran halten die Schülerinnen und Schüler ein Plädoyer für eine der traditionellen Tugenden oder eine neue, eigenen Allegorie. Die Beschäftigung mit den traditionellen Tugenden und deren Erweiterung und Veränderung soll verdeutlichen, dass bestimmte Tugenden einem Kanon angehören, der seit der Antike gilt, der jedoch durch gesellschaftliche Veränderungen einem stetigen Überprüfungsprozess unterworfen ist.		

Wettstreit der Tugenden



Hans Vredeman de Vries (1527–1609), *Lustitia und Iniustitia*, (Gerechtigkeit und Ungerechtigkeit)

1594–95, Öl auf Leinwand, 145 x 232 cm, Historisches Museum der Stadt Danzig, Polen

Inv. Nr. MHMG/S/R/1

Das Gemälde aus dem Danziger Ratssaal zeigt Gerechtigkeit (links) und Ungerechtigkeit (rechts) jeweils flankiert von sechs Schöffen, die die Hände verstecken bzw. für Geschenke öffnen. Die Beischrift lautete: „Die Gerechtigkeit untersucht alles bis zum kleinsten Körnchen / Nur sie allein vermag das Menschengeschlecht in Gemeinschaft zu erhalten.“

„Was geschieht, wenn es nicht gelingt, gerecht und tugendhaft zu regieren, hält Hans Vredeman de Vries in seinem Gemälde *lustitia et Iniustitia* fest. In der zweigeteilten Bildkomposition stellt er eine gerecht agierende Regierung einer ungerechten gegenüber. Die Gerechtigkeit, allegorisch als Frau mit Schwert und Waage dargestellt, thront linksseitig, umgeben von ihren Beratern. Vor ihr sind Veritas (Wahrheit), Ratio (Vernunft) und die Klugheit positioniert. Am Eingang des Raumes wird eine Witwe mit ihren Waisen, von Misericordia, hier personifiziert durch einen Mann und eine Frau, hilfsbereit in Empfang genommen. Eine Hinrichtungsszene im Bildhintergrund zeigt, dass Lustitia ihres Amtes waltet: Hilfesuchenden wird Barmherzigkeit entgegengebracht, Straftäter werden verurteilt. Im Ratssaal rechts herrscht hingegen Unruhe. Die Hilfesuchenden werden abgewiesen, im Zentrum des Raumes lässt sich einer der Richter bestechen, die anderen zu Seiten der Regentin halten ebenfalls die Hände auf. Die Waage der Regierung ist aus dem Gleichgewicht geraten – es herrscht Ungerechtigkeit, welche sich in Chaos, Unruhe, Kriminalität und Not widerspiegelt.“

(Aus: Larissa Wesp: *Herrschartugenden im Wandel der Zeit*, Katalog zur Ausstellung „Marc Aurel. Was ist Gute Herrschaft“, 2025)

Gerechtigkeit

Der Begriff der Gerechtigkeit kommt aus dem Griechischen: δικαιοσύνη dikaiosýne, im Lateinischen von iustitia. Der Begriff bezeichnet seit der antiken Philosophie in seinem Kern eine menschliche Tugend. Gerechtigkeit ist nach dieser klassischen Auffassung ein Maßstab für ein individuelles menschliches Verhalten. Es existieren zahlreiche künstlerische Darstellungen der Gerechtigkeit, zum Beispiel in Malereien und Skulpturen. Häufig wird die Gerechtigkeit allegorisch als Frau mit Schwert, Waage und Augenbinde gestaltet. In einer Reihe von Städten gibt es Gerechtigkeitsbrunnen, oft mit einer Statue der Justitia.

Weisheit

Der Begriff der Weisheit kommt aus dem Griechischen von σοφία sophía und vom Lateinischen sapientia und bezeichnet vorrangig ein tiefgehendes Verständnis von Zusammenhängen in Natur, Leben und Gesellschaft sowie die Fähigkeit, bei Problemen und Herausforderungen die jeweils schlüssigste und sinnvollste Handlungsweise zu identifizieren. Es gibt mehrere Definitionen und Konzepte von Weisheit, die sich in der Regel in den Spannungsräumen zwischen Rationalität und Intuition, Wissen und Glauben sowie zwischen Erfahrung und Instinkt bewegen. Dargestellt wird die Allegorie der Weisheit mit den Attributen Schlange und Spiegel.

Mäßigung

Die Mäßigung gehört zu den platonischen Kardinaltugenden. Im Deutschen gibt es keine Übersetzung von temperantia oder σωφροσύνη sōphrosýne. Der deutsche Begriff leitete sich von Maß ab. In der Antike galt und in der christlichen Tugendethik gilt die Mäßigung als eine grundlegende menschliche Tugend. Für Platon war die *sophrosyne* „das harmonische Zusammenspiel zwischen den verschiedenen Ebenen der Seele, genauer zwischen Begierde, Mut und Vernunft“. Bei Aristoteles dient das Maßhalten dem Ziel ethischen Verhaltens.

Stärke, Mut und Tapferkeit

Tapferkeit ist die Fähigkeit, in einer schwierigen, mit Nachteilen verbundenen Situation trotz Rückschlägen durchzuhalten. Sie setzt Leidensfähigkeit voraus und ist meist mit der Überzeugung verbunden, für übergeordnete Werte zu kämpfen. Der Tapfere ist bereit, ohne Garantie für die eigene Unversehrtheit einen Konflikt durchzustehen oder einer Gefahr zu begegnen.

Seit Platon zählt die ἀνδρεία zu den Grundtugenden. Auch für seinen Schüler Aristoteles ist die ἀνδρεία (andreía) eine ethisch wertvolle Eigenschaft, eine ἀρετή (areté).

Sekundarstufe II

1 Krieg und Frieden

Felix Henigin, Felix Limbach, Elisabeth Wilczek

Modulname: Krieg und Frieden	Klassenstufen: 11 bis 13	Fächer: Gesellschaftslehre, Geschichte
Lehrplanbezüge Im Bereich des Rahmenlehrplans der gesellschaftlichen Fächer in Rheinland-Pfalz kann das Thema „Krieg und Frieden“ gezielt mit dem Wahlmodul 1.4 „Krieg und Friedensschlüsse im Vergleich“ bearbeitet werden. Hier soll ein Vergleich zwischen vormoderner und moderner Kriegsführung hergestellt werden. Gerade im Bereich der Urteilskompetenz wird diskutiert, welche Vor- und Nachteile mit Friedensschlüssen einhergehen und evaluiert, welche Tragfähigkeit diese letztendlich haben. Der Einstieg in das Wahlmodul bietet mit dem Fokus auf die vormoderne Kriegsführung eine Möglichkeit, thematischen Bezug auf die kriegerische Zeit während der Regentschaft Marc Aurels zu nehmen.		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsraum: Krieg als kaiserliche Pflicht Bereichsthema: In Stein gemeißelter Krieg Noch zu Lebzeiten Marc Aurels, oder kurz danach, wurde dem Kaiser in Rom eine fast 40 Meter hohe Ehrensäule errichtet. Sie zeigt bis heute die römische Sicht auf die langen Kriege an der Donau. Neben Truppenaufmärschen, militärischen Ansprachen des Kaisers und weiteren Kriegsvorbereitungen sind Vorgänge gezeigt, die wir heute als Brutalitäten beschreiben würden: das Niederbrennen von Dörfern, das Köpfen von Gefangenen sowie die Versklavung von Frauen und Kindern. Diese Darstellung ist ein deutlicher Gegensatz zur heutigen Vorstellung eines guten, philosophiebegeisterten Herrschers. Die Römerinnen und Römer hingegen zeigen stolz, dass ihr Kaiser im Krieg alle verfügbaren Mittel nutzt.		
Didaktische Überlegungen Die Marc-Aurel-Säule bietet einen exemplarischen Einstieg in die Darstellung von Krieg in der Antike. Dabei ist vor allem die markante Darstellungsweise von Sieg und Selbstinszenierung prägnant. Die Schüler*innen sollen sich zuerst über den Hintergrund der Säule informieren, was einen aktiven Bearbeitungsprozess erfordert und in die Thematik von Krieg und Frieden einleitet. Hieran anknüpfend sollen die Schüler*innen beschreiben, was auf der Säule dargestellt ist und erläutern, wie die Markomannenkriege dargestellt werden. Im Bearbeitungsprozess soll die Einseitigkeit der Darstellung herausgearbeitet und kritisch hinterfragt werden, was letztendlich zu einer Förderung der Urteilskompetenz führen soll. Aufgabe (1d) vertieft die Urteilsbildung weiter, indem die Schüler*innen das Bild von gerechter Herrschaft deuten soll.		

Krieg und Frieden

Aufgabenstellung:

Recherchieren Sie, wie die Marc-Aurel-Säule in Rom gestaltet ist. Nutzen sie entweder das Internet oder die Grafiken in der Ausstellung.

- a) Informieren Sie sich über den Hintergrund der Säule.

- b) Beschreiben Sie kurz, was auf der Säule dargestellt ist.

- c) Erläutern Sie, wie der Krieg auf der Säule dargestellt wird.

- d) Bewerten Sie das Bild von Herrschaft, welches auf der Säule dargestellt ist, kritisch.

Lösungshorizont

Aufgabenstellung:

Recherchieren Sie, wie die Marc-Aurel-Säule in Rom gestaltet ist. Nutzen sie entweder das Internet oder die Grafiken in der Ausstellung.

- a) Informieren Sie sich über den Hintergrund der Säule. Mögliche Aspekte:
- Fertigstellung der Säule vermutlich erst nach Marc Aurels Tod 180 n. Chr.
 - Lage in Rom auf dem Marsfeld
 - Erinnerung an die militärischen Siege Marc Aurels während der Markomannenkriege (166-180 n. Chr.).
 - Funktion als Ehrendenkmal und Machtsymbol des Römischen Reiches.
- b) Beschreiben Sie kurz, was auf der Säule dargestellt ist. Mögliche Aspekte:
- Reliefs entlang der Säule zeigen Szenen aus den Markomannenkriegen.
 - Abgebildet sind römische Truppen, Kämpfe gegen germanische und sarmatische Stämme sowie Szenen der Bestrafung und Unterwerfung der Feinde.
 - Götter, insbesondere Jupiter, erscheinen als Unterstützer für Marc Aurel.
 - Darstellung von Kriegshandlungen
- c) Erläutern Sie, wie der Krieg auf der Säule dargestellt wird. Mögliche Aspekte:
- Heroische Darstellung der römischen Soldaten: Diszipliniert, organisiert und überlegen.
 - Feinde oft als unterwürfig dargestellt.
 - Kriegsführung mit Fokus auf Siege, Gefangennahme und Unterwerfung.
 - Brutale Aspekte des Krieges, z. B. Hinrichtungen und Zerstörung, sind prominent gezeigt.
 - Marc Aurel wird als Kriegsherr und erfolgreicher Herrscher dargestellt
- d) Bewerten Sie das Bild von Herrschaft, welches auf der Säule dargestellt ist, kritisch. Mögliche Aspekte:
- Propaganda: Die Säule stellt Marc Aurel als göttlich legitimierten Herrscher dar, der Frieden durch militärische Macht herstellt.
 - Einseitige Darstellung: Römische Seite glorifiziert, während die Gegner als unzivilisierte Barbaren erscheinen.
 - Idealisierung von Krieg und Gewalt als notwendiges Mittel zur Stabilisierung, Legitimierung und Ausweitung des Reiches für den Herrscher.
 - Kritisch: Ein solches Herrschaftsbild blendet soziale und moralische Folgen für die Zivilbevölkerung aus.
 - Kritisch: Krieg wird „positiv“ (für die Römer) dargestellt, was kritisch zu hinterfragen ist.

2 Marc Aurel und die Philosophie

Jonah Moser, Marie Thielen

Modulname: Philosophie	Klassenstufen: 11, 12, 13	Fächer: Geschichte, Latein, ggf. Philosophie
Lehrplanbezüge Lehrplan für die Gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Mainzer Studienstufe – Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2024), S. 81: Attische Demokratie und Römisches Reich – antike Volksherrschaften? Lehrplan Latein. Sekundarstufe II (1998), S. 44: Römisches Philosophieren. Lehrplan Philosophie. Gymnasiale Oberstufe (Grundfach), S. 34: Grundfragen der Staats- und Rechtsphilosophie. Lehrplan Philosophie. Leistungsfach in der gymnasialen Oberstufe (2011), S. 84: Politische Philosophie und Rechtsphilosophie.		
Ausstellungsbezüge / Sachinformationen Rheinisches Landesmuseum Trier Ausstellungsräume: Die Welt der Stoa / Die „Selbstbetrachtungen“ Marc Aurel ist heute durch sein philosophisches Werk „Die Selbstbetrachtungen“ bekannt. Die „Selbstbetrachtungen“ entstehen wahrscheinlich überwiegend in den Feldlagern zwischen 172 und dem Tod Marc Aurels im Jahr 180. Die griechische Schrift besteht aus kurzen Absätzen. Sie können als Übungen des Kaisers für ein Leben nach den Ideen der Stoa verstanden werden und sind wohl nicht zur Veröffentlichung gedacht. Ereignisse oder Personen werden nur selten erwähnt. Es ist nicht bekannt, was nach dem Tod Marc Aurels mit den Aufzeichnungen geschieht. Der Text scheint wenig beachtet im Osten des Römischen Reiches überdauert zu haben. Im Jahr 1559 erscheint erstmals eine Übersetzung in Latein. Von da an wird der Text in weitere Sprachen übertragen. Daher gilt Marc Aurel Vielen als „Philosophen-Kaiser“.		
Ergänzende Sachinformationen Die Philosophie Marc Aurels ist eng mit der Stoa verbunden, einer philosophischen Schule, die im 3. Jahrhundert v. Chr. von Zenon von Kiton gegründet wurde. Als römischer Kaiser (161-180 n. Chr.) und Philosoph verkörperte Marc Aurel das Ideal eines weisen und tugendhaften Herrschers, dessen Denken und Handeln stark von stoischen Prinzipien geprägt war. In seinem Werk „Selbstbetrachtungen“ reflektiert er über die Natur des Universums, die Vergänglichkeit des Lebens und die Rolle des Menschen als vernunftbegabtes Wesen. Zentrale Leitlinien der Stoa, wie die Orientierung am Logos (der universalen Vernunft), die Akzeptanz des Schicksals und die kultivierte Gelassenheit gegenüber äußeren Umständen, spiegeln sich in Marc Aurels philosophischem Denken wider. Die Stoa lehrte, dass das Streben nach Tugend und die Beherrschung der Leidenschaften zu einem erfüllten und sinnvollen Leben führen würden. Diese Haltung half Marc Aurel, die Herausforderungen seiner Herrschaft – darunter Kriege, Seuchen und politische Intrigen – mit innerer Stärke und Besonnenheit zu meistern.		

Didaktische Überlegungen

Das Material zur Philosophie Marc Aurels und der Stoa dient als Nachbereitung eines Besuchs der Landesausstellung „Marc Aurel“, insbesondere bei gezielten Führungen zur Philosophie Marc Aurels, oder als Vertiefung der Stoa im Rahmen einer Unterrichtseinheit zu einem solchen Thema, sodass die Kardinaltugenden und Prinzipien der Stoa bereits vor der Bearbeitung bekannt sind. Es veranschaulicht sowohl die historischen als auch die philosophischen Grundlagen der Stoa und stellt gleichzeitig Bezüge zur Gegenwart her. Um die zentralen Fachbegriffe und Prinzipien wie die stoischen Kardinaltugenden (Weisheit, Gerechtigkeit, Tapferkeit und Maßhaltung) sowie Marc Aurels Gedanken über Tugend und Natur zu verstehen, werden vielfältige Arbeitsaufgaben angeboten. Diese lassen sich überwiegend durch einen Auszug aus Marc Aurels „Selbstbetrachtungen“ und gezielte Fragen bearbeiten, die eine Vertiefung der Inhalte fördern.

1. Die stoischen Kardinaltugenden

Recherchieren und nennen Sie die vier stoischen Kardinaltugenden und beschreiben Sie jede Tugend kurz.

2. Marc Aurel – Reflexion über Natur und Tugend

„Tue nichts gegen deinen Willen, nichts ohne Rücksicht auf das Gemeinwohl, nichts ohne vorherige Prüfung, nichts, wogegen du noch innere Bedenken hast. Deine Gedanken sollen sich nicht mit gezierten Worten schmücken. Rede nicht viel.“

Marc Aurel: Selbstbetrachtungen, übers. und hrsg. von Gernot Krapinger, Stuttgart 2019, S. 28.

Lesen Sie den Auszug aus Marc Aurels Selbstbetrachtungen.

- Arbeiten Sie aus dem Zitat heraus, welche Prinzipien der Stoa angewendet werden.
- Analysieren Sie die zentralen Botschaften, die in dem Zitat vermittelt werden.
- Erklären Sie die Begriffe „Gemeinwohl“, „Rücksicht“ und „Prüfung“ im Kontext der stoischen Philosophie.

3. Die Stoa als Lebenshilfe im 21. Jahrhundert

Die Prinzipien der Stoa werden heute in vielen Ratgebern aufgegriffen, um Menschen zu Gelassenheit im Alltag zu verhelfen und einen neuen Blickwinkel einzunehmen.

- Übertragen Sie die Prinzipien der Stoa auf eine aktuelle Herausforderung des 21. Jahrhunderts (z.B. Klimawandel, soziale Ungleichheit, ...). Beurteilen Sie dazu Ihre (persönlichen) Einflussmöglichkeiten auf Aspekte des Themas, indem Sie diese in zwei Kategorien einteilen.

Dinge, die wir kontrollieren können	Dinge, die wir nicht kontrollieren können

- Wählen Sie eine der stoischen Kardinaltugenden aus und beurteilen Sie, wie diese Tugend in der heutigen Politik oder in der Führung von Organisationen eine Rolle spielen kann.

Lösungen

1. Die stoischen Kardinaltugenden

Die vier stoischen Kardinaltugenden sind:

- Weisheit (*sophia*): Die Fähigkeit, vernünftige Entscheidungen zu treffen und Wissen klug anzuwenden.
- Gerechtigkeit (*dikaiosyne*): Die Tugend, jedem das ihm Zustehende zu geben und fair zu handeln.
- Tapferkeit (*andreia*): Die Fähigkeit, mutig und standhaft schwierige Situationen zu bewältigen.
- Maßhalten (*sophrosyne*): Die Tugend, Selbstdisziplin und Ausgeglichenheit in Gedanken und Handlungen zu bewahren.

2. Marc Aurel – Reflexion über Natur und Tugend

a) Prinzipien der Stoa im Zitat

- Weisheit und Vernunft: „Tue nichts ohne vorherige Prüfung“ verweist auf die stoische Idee, Handlungen rational abzuwägen.
- Gerechtigkeit: „Nichts ohne Rücksicht auf das Gemeinwohl“ betont die Verpflichtung gegenüber der Gesellschaft, fair zu handeln.
- Selbstbeherrschung: Gedanken sollen „frei von Geschwätz, Redekunst und Inszenierung“ sein, was auf die innere Ruhe und Maßhalten hinweist.

b) Zentrale Botschaften

- Handlungen sollen bewusst und geprüft erfolgen, ohne impulsives oder unüberlegtes Handeln.
- Die Gemeinschaft und das Gemeinwohl stehen über individuellen Interessen.
- Selbstdisziplin und Redlichkeit im Denken und Handeln sind entscheidend für ein tugendhaftes Leben.

c) Begriffserklärung

- Gemeinwohl: Das Wohl der Gemeinschaft über persönliche Interessen zu stellen, ein zentraler Wert der Stoa.
- Rücksicht: Die Fähigkeit, andere Menschen und ihre Bedürfnisse in die eigenen Überlegungen einzubeziehen.
- Prüfung: Kritische Überlegung und rationale Abwägung bevor eine Entscheidung getroffen wird.

3. Die Stoa als Lebenshilfe im 21. Jahrhundert

a) Individuelle Antworten der Schüler*innen sind möglich, beispielsweise zum Thema „Klimawandel“:

Dinge, die wir kontrollieren können	Dinge, die wir nicht kontrollieren können
- Eigene Konsumentscheidungen (z. B. nachhaltiger Einkauf, Energiesparen) - Engagement in sozialen und ökologischen Initiativen - ...	- Globale politische Entscheidungen - Verhalten anderer Menschen - ...

b) Individuelle Antworten der Schüler*innen sind möglich, beispielsweise:

Weisheit: In der heutigen Politik oder Führung kann Weisheit bedeuten, fundierte Entscheidungen auf Basis von Fakten und langfristigen Perspektiven zu treffen. Eine weise Führungskraft wägt unterschiedliche Interessen ab und orientiert sich am Gemeinwohl.

3 Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung in Gefahr?

Felix Henigin, Felix Limbach, Elisabeth Wilczek

Modulname: Demokratie	Klassenstufen: 11 bis 13	Fächer: Gesellschaftslehre, Geschichte
Lehrplanbezüge Das nachfolgende Arbeitsblatt lässt sich thematisch in den Rahmenlehrplan der Sekundarstufe II im Fach Geschichte einbinden und knüpft an diverse Pflicht- und Wahlmodule an. So lässt sich Thema „Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung in Gefahr“ in das Pflichtmodul 1.2 mit dem Titel „Imperien im Vergleich“ einbinden, welches hinterfragt, ob es direkt Verbindungen gibt zwischen dem römischen Imperium und dem Regierungssystem der USA. Zusätzlich kann man das Arbeitsblatt im Rahmen des Pflichtmoduls 1.2 bearbeiten, welches eine Thematisierung von antiker Volksherrschaft vorsieht und ebenfalls Querverweise zieht mit modernen Regierungssystemen. Dabei werden unter anderem Kompetenzen wie die Urteilskompetenz gezielt geschult.		
Ausstellungsbezüge Stadtmuseum Simeonsstift: Inszenierung der Zeichnung von Leo von Klenze: Tempel der Gleichheit (1803), als Übergang zur Architektur der Demokratie und Reproduktionen von der Ostseite des Kapitols im Jahr 2013, dem Sturm auf den Reichstag in Berlin am 29.8.2020 sowie dem Sturm auf das Kapitol in Washington, 2021.		
Sachinformationen Die Unterrichtsmaterialien beziehen sich auf das Konzept der modernen Demokratie, Ausprägungen, Werte und Prinzipien demokratischer Herrschaft. In Deutschland manifestiert sich diese in freiheitlich demokratischen Zügen mit den Ideen der Gewaltenteilung, der Volkssouveränität und des Pluralismus. Die Orte der Demokratie wie der Reichstag, Gerichte oder auch ganz nahbar in Schulen und Vereinsheimen gestalten und prägen die moderne Demokratie in der Bundesrepublik Deutschland. Somit haben diese einen Symbolcharakter und repräsentieren jene.		
Didaktische Überlegungen Die Schüler: innen sollen in diesen Aufgabenstellungen die Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung für diese erläutern. Hierfür sollen sie in der ersten Aufgabenstellung beschreiben, was für sie Demokratie ausmacht. Hieran sollen sie aus ihrer Lebensrealität Anknüpfungspunkte ziehen und aktiv in die Aufgabenstellung eingebunden werden. Danach soll beantwortet werden, inwiefern man Demokratie aktiv ausgestalten kann und welche partizipatorischen Möglichkeiten sich für die Schüler: innen bieten können. Diese Aufgabe ist schülerorientiert und soll einen Beitrag zur politischen Bildung liefern, indem es die Demokratiekompetenz fördert. Um das große Konstrukt der Demokratie zu veranschaulichen, erfolgt eine didaktische Reduktion auf die Orte der Demokratie. In Aufgabe (3) sollen die Schüler: innen Orte der Demokratie nennen, die sie kennen. Daran anknüpfend sollen die Schüler: innen Vergleiche zwischen diesen Orten herstellen und als Unterstützung werden Materialien/Fotos aus der Ausstellung herangezogen werden und dienen als Hilfestellung, um eine sinnvolle Binnendifferenz innerhalb der Klasse/Kurs gewährleisten zu können. Um den Lernprozess abzurunden, erfolgt eine Vertiefung, die sich mit den jüngsten Angriffen auf westliche Demokratien beschäftigt. Hier sollen die Schüler: innen bewerten, ob die westliche Demokratie durch diese symbolischen Angriffen gefährdet wird.		

Name:

Datum:

Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung in Gefahr?

Aufgabenstellung

Aufgabe 1: Beschreiben Sie, was für Sie eine Demokratie ausmacht? Antworten Sie in Stichpunkten.

Aufgabe 2: Wie kann man eine Demokratie aktiv gestalten?

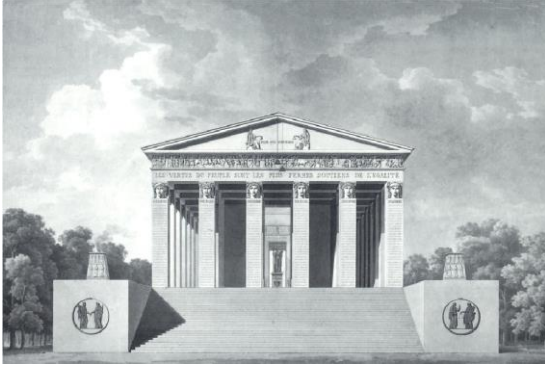
A) Nennen Sie Möglichkeiten und Beispiele wie man sich engagieren kann oder welche Sie in Zukunft nutzen wollen?

Aufgabe 3: Bestimmen Sie Orte der Demokratie, die Sie kennen.

Aufgabe 4: Vergleichen Sie, was diese Orte gemeinsam haben. (Orientieren Sie sich hier an dem Material 1)

Aufgabe 5: Bewerten Sie, ob durch Angriffe auf diese Orte, wie der Sturm auf das Kapitol 2021 oder Sturm auf den Reichstag 2020, die Demokratie gefährdet wird?

Symbole der Demokratie



Der Tempel der Gleichheit



Das Kapitol in Washington D.C.



Reichstag in Berlin

Bildnachweis: Public Domain

Lösungsblatt: Orte der Demokratie und deren symbolische Bedeutung in Gefahr?

Aufgabenstellung

Aufgabe 1: Beschreiben Sie, was für Sie eine Demokratie ausmacht? Antworten Sie in Stichpunkten.

Mögliche Aspekte:

- Volkssouveränität: Macht geht vom Volk aus.
- Gewaltenteilung: Exekutive, Legislative und Judikative sind getrennt.
- Rechtsstaatlichkeit: Gesetzgebung bindet alle an die Verfassung.
- Meinungsfreiheit und Pressefreiheit.
- Freie, gleiche und geheime Wahlen.
- Schutz von Minderheiten.
- Pluralismus: Vielfalt von Meinungen und Parteien.

Aufgabe 2: Wie kann man eine Demokratie aktiv gestalten?

A) Nennen Sie Möglichkeiten und Beispiele wie man sich engagieren kann oder welche Sie in Zukunft nutzen wollen?

Mögliche Aspekte:

- Teilnahme an Wahlen (z. B. Bundestagswahlen).
- Engagement in politischen Parteien oder Bürgerinitiativen.
- Mitarbeit in Nichtregierungsorganisationen (NGOs).
- Teilnahme an Demonstrationen für demokratische Werte.
- Ehrenamtliche Arbeit in zivilgesellschaftlichen Projekten.
- Diskussionsveranstaltungen besuchen und informieren.
- Nutzung von Petitionen
- Bildung und Aufklärung im sozialen Umfeld fördern.
- Arbeiten im Verein

Aufgabe 3: Bestimmen Sie Orte der Demokratie, die Sie kennen.

Mögliche Aspekte:

- Bundestag und Landtage.
- Rathäuser und Gemeindeversammlungen.
- Vereinshäuser
- Verfassungsgerichte (z. B. Bundesverfassungsgericht).
- Schulen und Universitäten (als Orte der politischen Bildung).
- Demonstrationen und Versammlungsorte.
- Medienhäuser und Presseinstitutionen.

Aufgabe 4: Vergleichen Sie, was diese Orte gemeinsam haben. (Orientieren Sie sich hier an dem Material 1)

Mögliche Aspekte:

- Architektur (wie z.B. Säulen, Offenheit, Glas, etc.)
- Förderung von Meinungs- und Entscheidungsbildung.
- Ermöglichung von Beteiligung am politischen Prozess.
- Schutz der Grundrechte und demokratischen Prinzipien.
- Institutionalisierte Rahmen zur Umsetzung der Volkssouveränität.
- Transparenz und Rechenschaftspflicht (z. B. öffentlich einsehbare Sitzungen).

Aufgabe 5: Bewerten Sie, ob durch Angriffe auf diese Orte, wie der Sturm auf das Kapitol 2021 oder Sturm auf den Reichstag 2020, die Demokratie gefährdet wird?

Mögliche Aspekte

- **Gefährdung:**
 - Angriffe auf demokratische Institutionen (z. B. Reichstag, Kapitol) untergraben das Vertrauen in den Rechtsstaat.
 - Signalwirkung: Radikale Gruppen fühlen sich ermutigt, demokratische Strukturen weiter zu attackieren.
 - Schwächung der Stabilität und Glaubwürdigkeit des Systems.
- **Widerstandsfähigkeit:**
 - Demokratische Systeme haben Mechanismen zur Verteidigung (z. B. Sicherheitskräfte, Gesetze).
 - Durch Aufklärung und Transparenz kann das Vertrauen der Bürger gestärkt werden.
 - Langfristige Gefährdung, wenn Angriffe wiederholt und ungestraft bleiben.
 - Diese Angriffe sind rein symbolisch zu verstehen.

4 Aufstände und Revolutionen

Jonah Moser, Marie Thielen

Modulname: Aufstände und Revolutionen	Klassenstufen: 11, 12, 13	Fächer: Geschichte, ggf. Sozialkunde
Lehrplanbezüge Lehrplan für die Gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Mainzer Studienstufe – Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2024), S. 89: Die Französische Revolution und ihre Folgen. Lehrplan für die Gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Mainzer Studienstufe – Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2024), S. 100: Deutsch-deutsche Geschichte nach 1945. Lehrplan für die Gesellschaftswissenschaftlichen Fächer. Mainzer Studienstufe – Erdkunde, Geschichte, Sozialkunde (2024), S. 142: Politische Prozesse.		
Ausstellungsbezüge Stadtmuseum Simeonstift Trier: Marc Aurel. Was ist gute Herrschaft?		
Sachinformationen Revolutionen und Aufstände sind zentrale Ereignisse der Geschichte, die grundlegende politische, soziale und wirtschaftliche Veränderungen bewirken können. Während Revolutionen oft durch einen plötzlichen und weitreichenden Wandel bestehender Machtverhältnisse gekennzeichnet sind, beziehen sich Aufstände in der Regel auf lokale oder regionale Widerstandsbewegungen gegen Missstände oder autoritäre Herrschaftsstrukturen. Zu den wesentlichen Merkmalen von Revolutionen zählen der Wechsel von Macht und Herrschaft, verschiedene Formen des Protests wie Demonstrationen oder Streiks sowie die Verfolgung bestimmter Ziele, die von Freiheit und Gleichheit bis hin zu Demokratie oder nationaler Unabhängigkeit reichen. Ein bedeutsames Beispiel in der deutschen Geschichte ist die friedliche Revolution von 1989, die zum Sturz der SED-Diktatur und zur Wiedervereinigung Deutschlands führte. Diese Revolution unterschied sich von anderen revolutionären Ereignissen vor allem durch ihren gewaltfreien Charakter. Im Herbst 1989 fanden in mehreren Städten der DDR sogenannte Montagsdemonstrationen statt, die sich durch klare Forderungen nach Demokratie, freien Wahlen und politischer Mitbestimmung auszeichneten. Die Demonstrierenden strebten dabei nicht nur eine Veränderung der politischen Situation, sondern auch die Abschaffung autoritärer Strukturen an. Besondere Bedeutung kommt dabei dem Flugblatt der Bürgergruppe „Neues Forum“ zu, das zu Organisation und Dialog aufrief und die Werte der Demokratie hervorhob.		
Didaktische Überlegungen Das Thema „Aufstände und Revolutionen“ eignet sich für die Sekundarstufe II, da es historische Prozesse vermittelt und gleichzeitig zur Reflexion über aktuelle Herausforderungen wie den Schutz demokratischer Werte anregt. Die Unterrichtsmaterialien fördern durch Quellenarbeit und die kritische Gegenüberstellung von Revolutionen in der Vergangenheit und aktuellen Herausforderungen die Analysefähigkeit und Urteilskompetenz der SuS. Ein anfängliches Brainstorming zu den Merkmalen von Revolutionen ermöglicht einen niedrigschwelligen Einstieg, während die Analyse historischer Flugblätter der Montagsdemonstrationen von 1989 die kritische Auseinandersetzung mit zentralen Forderungen und Werten der friedlichen Revolution unterstützt. Abschließend findet ein Transfer auf heutige Bedrohungen demokratischer Strukturen statt.		

1. Merkmale einer Revolution - Brainstorming

Nennen Sie Merkmale, die Ihrer Meinung nach eine Revolution ausmachen. Denken Sie an Kategorien wie Macht/Machtwechsel, Protestformen, Folgen, Veränderung und Stabilität.

2. Die friedliche Revolution – Quellenarbeit

Im Herbst 1989 kam es in verschiedenen Städten der DDR, beginnend in Leipzig, zu den sogenannten „Montagsdemonstrationen“, mit denen die DDR-Bürger:innen gegen die politischen Verhältnisse protestierten. Nachdem es am 7. Oktober 1989 in Plauen zu teilweise gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen Demonstrierenden und Sicherheitskräften gekommen war, verteilten Mitglieder der Bürgergruppe „Neues Forum“ im Rahmen der Leipziger Massendemonstration am 9. Oktober 1989 ein Flugblatt an die Demonstrierenden.

AUFRUF

Nach der Demonstration am letzten Montag von etwa 20000 Leipziger Bürgern und den Ereignissen des 7. Oktober stehen alle demokratischen Kräfte vor einer Herausforderung.

Deshalb rufen wir auf:

- Organisation statt Konfrontation!
- Dialog statt Gewalt!
- Einsatz für Demokratie mit demokratischen Mitteln!

Und fordern:

- Zusammenschluß aller demokratischen Kräfte
- Aktives Handeln der Reformkräfte in der SED
- Stellt alles Trennende zurück!

[...] Öffentlichkeit ist für unsere Gesellschaft überlebenswichtig, seid Euch dieser Verantwortung bewußt, sorgt für einen friedlichen Verlauf der Demonstration [...]

Nur so werden Forderungen nach OFFENHEIT, DIALOG und ERNEUERUNG durchzusetzen sein.

Die demokratische Bewegung kann nur friedlich und gewaltfrei ihren Weg gehen. [...]

(Auszug aus: Flugblatt mit einem Aufruf des Neuen Forums zur Montagsdemonstration am 9. Oktober

- Charakterisieren Sie den von der Gruppe „Neues Forum“ vorgesehenen Ablauf der Montagsdemonstrationen und arbeiten Sie Merkmale der sogenannten „Friedlichen Revolution“ heraus.
- Vergleichen Sie diese Merkmale mit den Ergebnissen Ihres Brainstormings in Aufgabe 1. Welche Parallelen und Unterschiede erkennen Sie?

3. Demokratie in Gefahr?

Diskutieren Sie, inwiefern in der heutigen Zeit die demokratischen Werte in Gefahr sind. Arbeiten Sie dazu Parallelen und Unterschiede zwischen Ihnen bekannten Revolutionen und aktuellen Herausforderungen für die Demokratie heraus. Beziehen Sie die Reaktionen der Bürgerinnen und Bürger, aktuelle Einflussmöglichkeiten und Mittel zu Beibehaltung der demokratischen Werte sowie die Rolle von Protestbewegungen mit in Ihre Überlegungen ein.

Lösungen: Aufstände und Revolutionen

1. Merkmale einer Revolution - Brainstorming

Individuelle Antworten und Assoziationen der Schüler:innen sind möglich, beispielsweise:

Neue Regierung, Gewalt/Bürgerkrieg, Umbruch, radikale Gruppen, Nutzung von Propaganda, Stilisierung: Helden und Feindbilder, ...

2. Die friedliche Revolution – Quellenarbeit

a) Ablauf der Montagsdemonstrationen

- organisierte Demonstrationen mit klaren Forderungen („Organisation“, „Dialog“)
- friedliche Demonstrationen, keine Gewalt gegen Sicherheitskräfte oder andere Demonstrierende

Merkmale der „Friedlichen Revolution“

- gemeinschaftliches Demonstrieren gegen die politische Situation („alles Trennende“ zurückstellen)
- regelmäßige Demonstrationen, Wiederholung der Demonstrationen an einem festen Wochentag, z.B. Montag in Leipzig
- Wichtigkeit der Öffentlichkeit, um die Verbreitung der Forderungen zu fördern
- Ziel: Demokratie, Änderung der politischen Situation („Erneuerung“)
- Friedliches Vorgehen, keine Gewalt

b) Individuelle Antworten der Schüler:innen sind möglich, beispielsweise:

Parallelen	Unterschiede
- Ziel: Veränderung der politischen Situation, politischer Umbruch, Machtwechsel - Forderung nach Demokratie erinnert an Frz. Revolution („Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“) - Einbeziehen der Öffentlichkeit	- Friedliche Demonstrationen statt Gewalt wie bspw. in Frz. Revolution - Ziel kein Umsturz der Regierung, sondern eine „Erneuerung“ durch Dialog - Zusammenarbeit mit politischen Kräften nicht ausgeschlossen - Bemühung, Gruppierungen zu vermeiden (bspw. im Gegensatz zu den verschiedenen Akteuren und Gruppen in der Frz. Revolution)

3. Demokratie in Gefahr?

Individuelle Antworten der Schüler:innen sind möglich, beispielsweise:

- Mitbestimmungsmöglichkeit durch demokratische Wahlen, Petitionen, friedliche Demonstrationen
- Herausforderung: Rechtsruck, Aufschwung radikaler Parteien in vielen europäischen Ländern, Instrumentalisierung von Herausforderungen der Gesellschaft (z.B. Migration) durch rechte Parteien
- Gewaltsame Protestbewegungen, z.B. Stürme auf Orte der Demokratie (Reichstag (2020), Kapitol (2021), Regierungsgebäude in Brasília (2023))
- Gefahr: Fake News, insbesondere durch das Internet und Soziale Medien
- Mittel zur Beibehaltung demokratischer Werte: Bildung, Demokratieerziehung in der Schule, demokratische Strukturen in der Schule (Klassenrat, ...), sodass Kinder und Jugendliche diese Werte früh verinnerlichen

Exkursionstipps

Porta Nigra



Porta Nigra. © GDKE, RLM Trier, Th. Zühmer

Zur Zeit Marc Aurels kam Augusta Treverorum, die älteste Stadt Deutschlands, zu einer ersten großen Blüte. In dieser Epoche entstand auch die Stadtbefestigung und mit ihr die „Porta Nigra“, das antike Stadttor, das bis heute das Wahrzeichen Triers ist.

Die Porta Nigra ist das am besten erhaltene römische Stadttor nördlich der Alpen und zählt zum UNESCO-Welterbe. Erbaut wurde das Stadttor aus ca. 7.200 Steinquadern um 170 n. Chr. unter Kaiser Marc Aurel. Es ist durch die massive Bauweise bis heute erhalten. Mit dem Ende des Römischen Reiches und dem Wandel der Zeit wurde das Stadttor vielfältig genutzt. So diente der Bau im 11. Jahrhundert als Behausung für den als Eremit lebenden Mönch Simeon. Mit dessen Tod wurde das Stadttor zu einer Kirchenanlage umgebaut – ein weiterer Grund dafür, dass es bis heute erhalten blieb. Die folgenden Jahrhunderte waren geprägt von Umbau- und Instandhaltungsmaßnahmen. Unter Napoleons Herrschaft wurde die Kirche 1803 aufgelöst und eine Wiederherstellung der antiken Bauform angeordnet. Auch heute finden wieder Maßnahmen zur Sanierung und Erhaltung der Porta Nigra statt.

Digitale Einblicke: Hier finden Sie das Video „Die Welt der antiken Städte erleben! Folge 3: Auf den Jahresring genau – Tore, Türme und Stadtmauer“ mit 3D-Rekonstruktionen der Trierer Stadtmauer mit Porta Nigra, Video (2:10 min).

Tipp: Während der Laufzeit der Landesausstellung „Marc Aurel“ (15.6.-23.11.2025) bietet die kleine Pop-Up-Ausstellung „Die Porta Nigra – Vom römischen Stadttor zur modernen Architekturikone“ vor Ort in der Apsis vertiefende Einblicke zur Geschichte des Bauwerks. Täglich zu den Öffnungszeiten der Porta Nigra; im regulären Eintritt inbegriffen.



Kontakt

Porta Nigra
Simeonstraße 60
54290 Trier
Telefon 0651 9774-218
info.ZentrumderAntike@gdke.rlp.de

Amphitheater



Amphitheater. © GDKE, RLM Trier, Th. Zühmer

Das Amphitheater begeisterte bereits im antiken Trier als Unterhaltungsstätte die Bevölkerung. Bis heute ist das Amphitheater samt der Arena, den Rängen und dem Kellergeschoss zu besuchen. Dort gab es eine Bühnenmaschinerie, eine Art Aufzug, mit der aufwendige Inszenierungen in der Arena stattfanden. Ebenfalls können die Käfige und Bereiche, in denen Mensch und Tier am Rand der Bande auf ihren Kampf warteten, besichtigt werden.

Erbaut im 2. Jahrhundert war das Amphitheater, ähnlich zu heutigen Veranstaltungsarenen, ein Ort der Massenunterhaltung. Bei der Errichtung wurde der Bau vermutlich als Tor in die Stadtmauer integriert. Die ca. 22 Meter hohen Ränge boten bis zu 18.000 Zuschauerinnen und Zuschauern Platz. Das meist blutrünstige Unterhaltungsprogramm zeigte Kämpfe zwischen Menschen oder zwischen Tieren. Die Arena, umgeben von einer vier Meter hohen Schutz- und Brüstungsmauer, dient aber nicht nur als Schauplatz für Brot und Spiele. Auch wurde sie für Versammlungen oder religiöse Feste genutzt. Mit Ende des römischen Reichs wurde das Amphitheater nicht mehr gebraucht. Mönche nutzten es zu Beginn des 13. Jahrhunderts als Materiallager und Steinbruch. Von den bewachsenen Rängen des Amphitheaters machte man später auch für den Weinbau Gebrauch.

Digitale Einblicke: Hier finden Sie das Video „Die Welt der antiken Städte erleben! Folge 4: Souvenir aus der Arena – Ein Tag im Amphitheater“ mit 3D-Rekonstruktionen des Trierer Amphitheaters, Video (1:39 min).



Kontakt

Amphitheater
Olewiger Straße 25
54295 Trier
Telefon 0651 9774-210
info.ZentrumderAntike@gdke.rlp.de

Barbarathermen



Barbarathermen. © GDKE, RLM Trier, Th. Zühmer

Die monumentale Thermenanlage aus dem 2. Jahrhundert war zur Zeit ihrer Errichtung die zweitgrößte Badeanlage des gesamten Römischen Reiches. Sie umfasste eine Fläche von 42.000 Quadratmetern und war damit fast so groß wie sechs Fußballfelder. In der ältesten Badeanlage der Stadt wurde den Gästen Wellness und Entspannung auf höchstem Niveau geboten. In mehrere, z.T. beheizten Badebecken sowie einem Schwimmbecken verbrachten die Gäste Zeit in einer Wellnessoase mit Kulturzentrum. Bibliotheken, Restaurants, Läden und Schönheitssalons standen dort zur Verfügung.

Der Grundriss der Thermenanlage folgte in der Ausrichtung von Schwimmbecken und Badesälen einem nordafrikanischen Vorbild. Funde belegen, dass die Thermen eine reiche Marmorausstattung aufwiesen, auch waren Nischen als Meeresgrotten gestaltet. Bis ins 5. Jahrhundert war die Anlage in Betrieb. Anschließend setzten verschiedene Baumaßnahmen ein und die Thermen wurden als Steinbruch genutzt. Mit dem Untergang und Abbau der Thermen entstand der Vorort Triers St. Barbara, dem die Anlage heute ihren Namen verdankt.

Auf einem Besuchersteg, der über die Anlage verläuft, sind die Thermen erlebbar. In neun Stationen wird neben der Architektur und der prachtvollen Ausstattung der Anlage auch der Ablauf des Badebetriebs in der Römerzeit anhand von Rekonstruktionen gezeigt. Auch die nachantike Entwicklung sowie aktuelle Restaurierungsmaßnahmen in den Thermen werden illustriert.

Digitale Einblicke: Hier finden Sie das Video „Die Welt der antiken Städte erleben! Folge 1: Fundsache Haarnadeln, Wasserversorgung und Badeanlagen“ mit 3D-Rekonstruktionen der Trierer Barbarathermen, Video (2:11 min).



Kontakt

Barbarathermen
Südallee 48
54290 Trier
info.ZentrumderAntike@gdke.rlp.de

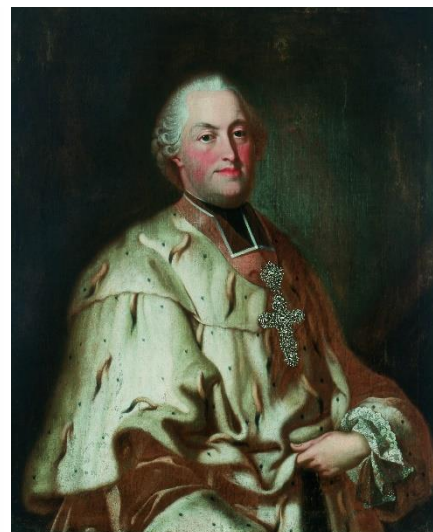
Rundgang – Zeugnisse Guter Stadtregierung in Trier

Städte als Machtzentren in der Frühen Neuzeit

Das vollkommene Leben in der Gemeinschaft der Polis war schon bei Aristoteles das höchst Ziel guter Herrschaft. Die Ausübung guter Herrschaft zur Herstellung Wahrung von Ordnung war Aufgabe und Verpflichtung des Regenten.

Die Sicherung des Gemeinwohls durch Gerechtigkeit und Frieden fiel in den Machtzentren der Städte der Frühen Neuzeit immer häufiger nicht mehr nur dem einzelnen Regenten, sondern auch den Ratsversammlungen zu. So finden sich auch in Trier Gebäude und Bauwerke im öffentlichen Raum sowie Gemälde und Skulpturen die der Repräsentation von guter Herrschaft dienen.

Scannen Sie den QR-Code und folgenden Sie dem Rundgang durch die Dauerausstellung des Stadtmuseums und die Stadt.



©Alle Fotos: Stadtmuseum Simeonstift Trier

Kontakt: museumspaedagogik@trier.de oder 0651 718 1452

Allgemeine Informationen zur Landesausstellung

Öffnungszeiten

Di-So, Feiertage 10-18 Uhr

Für Gruppen Di-So, Feiertage 9-18 Uhr

Preise

	Kombiticket	Rheinisches Landesmuseum	Stadtmuseum Simeonstift
Erwachsene	22 €	16 €	12 €
Erwachsene ermäßigt*	20 €	14 €	10 €
Familienkarte I 1 Erw., bis zu 4 Kinder	22 €	16 €	12 €
Familienkarte II 2 Erw., bis zu 4 Kinder	44 €	32 €	24 €
Gruppen p. P. ab 12 Personen	20 €	14 €	10 €
Schüler p. P. im Klassenverband ab 12 Personen	6 €	4 €	4 €
Dauerticket p. P.**	45 €		

Kinder unter 7 Jahren haben freien Eintritt. Audioguide im Landesmuseum im Eintrittspreis enthalten; im Stadtmuseum zzgl. Leihgebühr. Reservierungen der Geräte sind leider nicht möglich.

Das Kombiticket berechtigt zum jeweils einmaligen Eintritt während der gesamten Laufzeit der Landesausstellung, inkl. der ständigen Sammlungen der Häuser. Die zwei Museen müssen mit dem Kombiticket nicht am gleichen Tag besucht werden.

*Schüler, Studierende, Auszubildende, FSJ-/FÖJ-/BFD-/FWD-Leistende, Arbeitslose, Schwerbehinderte, jeweils mit Nachweis.

**Das Dauerticket ermöglicht es, die Landesausstellung der zwei Museen während der Laufzeit beliebig oft zu besuchen. Im Preis inbegriffen sind die ständigen Sammlungen der beiden Museen. Das Ticket ist personengebunden und nicht übertragbar. Die Teilnahme an Führungen und Veranstaltungen ist nicht in den Leistungen enthalten.

Angebote für Schulklassen, Kinder- und Jugendgruppen

Von der Vorschule bis zum Leistungskurs – die museumspädagogischen Führungen und Workshops vermitteln die Inhalte der Landesausstellung spannend und altersgerecht. Alle Programme können zentral über die Trier Tourismus und Marketing GmbH gebucht werden: Trier Tourismus und Marketing GmbH, marc.aurel@trier-info.de, Tel. 0651 97808-52.

Hinweis: Gruppen ab 12 Personen sind auch ohne Führung zur Anmeldung verpflichtet. Ein kostenpflichtiges Zeitfenster (25,- € zzgl. Eintritt) können Sie bei der Trier Tourismus und Marketing GmbH buchen.

Rheinisches Landesmuseum Trier

Kaiser und Pferd – ein starkes Team

Führung mit Workshop für Vorschule und Klasse 1

Der Kaiser war die mächtigste Person im Römischen Reich. Aber woher wussten alle Menschen, wie er aussah? Am Beispiel von Marc Aurel entdecken die Kinder kleine und große Bilder des Kaisers und lernen spielerisch die Bedeutung von Reiter und Pferd als Zeichen für Macht, Mut und Stärke kennen. Anschließend gestalten die Kinder ein kleines Spiel rund um Kaiser und Pferd.

Dauer: ca. 60 min Kosten: 91,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale und 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei. Bei Vorschulgruppen max. 15 Kinder. Kinder unter 7 Jahre Eintritt frei.

Was ein Kaiser alles können muss – Eine Zeitreise in die Römerzeit

Führung mit Workshop für die Klassen 2 bis 4

Welche Aufgaben und Eigenschaften hatte ein römischer Kaiser wie Marc Aurel? Was musste er alles lernen? Was musste er alles können? Spielerisch begeben sich die Kinder auf eine Zeitreise in das 2. Jahrhundert und entdecken Spannendes über Kaiser Marc Aurel und das Leben in der Römerzeit. Am Ende der Führung wird ein eigenes römisches Schutzamulett gestaltet.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale und 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Marc Aurel – Wie wurde er zum guten Kaiser?

Führung mit Workshop für die Klassen 5 bis 7

Wie wurde man römischer Kaiser? Was waren seine Aufgaben? Und warum gilt Marc Aurel eigentlich als guter Kaiser? Die Schülerinnen und Schüler lernen wichtige Lebensstationen des Kaisers kennen und entschlüsseln dabei aktiv ausgewählte Funde und Schriften. Zum Abschluss fertigen sich alle ein Lesezeichen aus Papyrus mit selbstgewählten Sprüchen des Kaisers Marc Aurel.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale und 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Marc Aurel – Kaiser und Philosoph?

Führung für die Klassen 7 bis 10

Wie sah Marc Aurels Weg zur Macht aus? Welche Herausforderungen hatte er während seiner Herrschaft im 2. Jahrhundert zu meistern? Und warum gilt er bis heute als guter Kaiser? In der Führung soll herausgearbeitet werden, welche Aufgaben und Pflichten ein römischer Kaiser hatte, was von ihm erwartet wurde und was hinter der Philosophie steckt, die Marc Aurels Leben beeinflusste.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 4,- € Eintritt. Zwei Begleitpersonen frei.

Kaiser, Feldherr und Philosoph – Auf den Spuren von Marc Aurel

Führung für die Klassen 10 bis 13

Warum gilt Marc Aurel in der Antike und heute als guter Kaiser? Welche Bedeutung spielen dabei seine Rolle als Feldherr und sein philosophisches Werk die „Selbstbetrachtungen“? Die interaktive Führung verfolgt Marc Aurels ungewöhnlichen Weg zur Macht und gibt Einblicke in seine Herrschaft zwischen kaiserlicher Pflichterfüllung, erbitterten Kriegen und philosophischen Studien.

Dauer: 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Stadtmuseum Simeonstift

Woran erkennt man einen guten Herrscher?

Führung mit Suchspiel für Vorschule und Klasse 1

Kaiser, Könige, Stadträte und Regierungen – Alle wollen, dass wir ein möglichst gutes Bild von ihnen haben. Aber wie sehen diese Herrscherbilder aus und wie haben sie sich verändert? Gibt es vielleicht sogar Bilder, die seit Jahrhunderten gleichgeblieben sind? Ein Suchspiel nimmt die Kinder mit auf Spurensuche.

Dauer: ca. 60 min Kosten: 91,- € Führung plus 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei. Bei Vorschulgruppen max. 15 Kinder. Kinder unter 7 Jahre Eintritt frei.

Gerechtigkeit, Frieden und Stärke – Tugenden eines guten Herrschers

Führung mit Workshop für die Klassen 2 bis 4

Auf Münzbildern Marc Aurels und auch in späteren Zeiten tauchen Herrscher immer wieder in Begleitung sogenannter Allegorien und Tugenden auf. Welche das sind und wie sie dargestellt werden, erfahren die Kinder auf einer spielerischen Zeitreise. Am Ende der Führung wird eine eigene Allegorie als Prägebild gestaltet.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale und 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Das Image Marc Aurels

Führung mit Workshop für die Klassen 5 bis 7

Wer war Marc Aurel und wie sehen wir ihn heute? Die Führung beleuchtet Bilder Marc Aurels in der Kunst und wie sich nachfolgende Herrscher mit ihm verglichen haben. Im Anschluss an eine Führung entstehen in der Museumswerkstatt Collagen.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale und 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Symbole der Macht – Bilder von der guten Herrschaft

Führung mit Workshop für die Klassen 7 bis 10

Seit der Antike suchen Herrscher nach Zeichen und Symbolen, die ihre Macht zum Ausdruck bringen. Die Waage für Gerechtigkeit, das Füllhorn für Wohlstand oder der Spiegel für Weisheit. Einige Symbole erkennen wir heute noch auf den ersten Blick, andere lassen sich nicht so leicht entschlüsseln. Eine interaktive Führung erklärt die geheimen Botschaften. Im anschließenden Comic-Workshop werden die Allegorien zum Sprechen gebracht.

Dauer: ca. 90 min Kosten: 113,- € Führung plus 1,- € Materialpauschale zzgl. 4,- € Eintritt. Zwei Begleitpersonen frei.

Das Image Marc Aurels – Das Bild eines guten Herrschers

Führung für die Klassen 10 bis 13

Bilder und schriftliche Zeugnisse prägen unsere Vorstellung von Marc Aurel bis heute. Dabei scheint der erfolgreiche Feldherr hinter das Bild des Philosophenkaisers und des guten Herrschers zurückgetreten zu sein – ein Image, das in der Antike von allergrößter Bedeutung war. Wie kam es dazu und wie hat dieser Imagewechsel die Vorstellung von guter Herrschaft über die Jahrhunderte geprägt? Die Ausstellung im Simeonstift gibt Antworten darauf.

Dauer: 60 min Kosten: 91,- € Führung plus 4,- € Eintritt p. P. Zwei Begleitpersonen frei.

Texte Arbeitsmaterial:

Seval Akpürcek, Nicolas Boden, Tobias Breidt, Jessica Brodt, Michelle Heckeler, Felix Henigin, Luisa Hoepfner, Marie-Christin Koewenig, Lara Lauterbach, Felix Limbach, Michelle Mainz, Jonah Moser, Maribel Pütz, Juliana Schiff, Luis Schurb, Kira Seack, Marie Thielen, Felix Weber, Max Welter, Elisabeth Wilczek

Betreuung der Seminare an der Universität Trier:

Samantha Airo, M.Ed., Lehrkraft für besondere Aufgaben

Lenard Kramp, M. A., Wissenschaftlicher Mitarbeiter Didaktik der Gesellschaftswissenschaften

Texte Kapitel „Vorschule“, Ausstellungsbezüge / Sachinformationen, Exkursionstipps, Allgemeine Informationen zur Landesausstellung, Angebote für Schulklassen, Kinder- und Jugendgruppen:

Generaldirektion Kulturelles Erbe Rheinland-Pfalz

Rheinisches Landesmuseum Trier

Weimarer Allee 1

54290 Trier

Stadtmuseum Simeonstift Trier

Simeonstiftplatz 60

54290 Trier