

Anno Domini – Das Stadtspiel zu Wittenberg im Mittelalter

*Die Kulturelle Bildung der Stiftung Luthergedenkstätten hat gemeinsam mit den Städtischen Sammlungen und dem Luther-Melanchthon-Gymnasium ein neues spannendes Mitmachprogramm für Schüler*innen der 6./7. Klassen in Wittenberg entwickelt.*

Nina Mütze
Pressesprecherin
Collegienstraße 54
06886 Lutherstadt Wittenberg

T. + 49 (0) 34 91- 4 20 31 27
F. + 49 (0) 34 91- 4 20 32 70
presse@martinluther.de
www.martinluther.de

Wittenberg, den 01. März 2022

Die Kulturelle Bildung der Stiftung Luthergedenkstätten hat gemeinsam mit den Städtischen Sammlungen und dem Luther-Melanchthon-Gymnasium in Wittenberg ihr museumspädagogisches Angebot erweitert: Mit dem Stadtspiel „Anno Domini“ können Schüler*innen das mittelalterliche Leben in Wittenberg direkt erfahren und die Kommune in ihrer historischen Gestalt entdecken.

Katharina Bautz
Mitarbeiterin
für Öffentlichkeitsarbeit
Lutherstraße 26
06343 Mansfeld-Lutherstadt

T. + 49 (0) 34782 - 91 93 812
kommunikation@martinluther.de

Dafür schlüpfen sie in die Rollen typischer Vertreter der damaligen Stadtgesellschaft vom Ratsherr, der Hebamme und dem Henker über den Arzt, die Magd und den Apotheker bis hin zum Mönch, der Bettlerin und dem Spielmann. Ziel ist es, auf einem Parcours zwischen dem Lutherhaus und den Städtischen Sammlungen jeder Schülerin und jedem Schüler eine Persönlichkeit zuzuweisen, die mit anderen Figuren einen Konflikt im Dialog lösen. Während eine Gruppe in Aktion ist, fungieren die übrigen Schüler*innen als Zuschauer, die wichtige Informationen über den Rang und die Rolle im historischen Kontext erhalten. Alle Figuren begegnen sich in wechselnden Konstellationen an verschiedenen Schauplätzen in der Stadt wie beispielsweise im Melanchthongarten, in der Stadtkirche, auf dem Markt oder in der Klosterkirche und klären individuelle Fragen. So debattieren etwa der Arzt, der Apotheker und die Hebamme über die passende Arznei für eine Krankheit oder der Mönch, die Gauklerin und der Spielmann über Tugend und Sünde.

Start des Programms ist das Lutherhaus. Hier werden die Schüler*innen in das Spiel eingeführt, erhalten ihre Rollen, verkleiden sich entsprechend und erarbeiten sich die Dialoge und Inhalte. Nach den Rollenspielen in der Stadt kommt es zum finalen Höhepunkt in den Städtischen Sammlungen: Passend zu ihrer jeweiligen Rolle finden die Schüler*innen hier entsprechende originale mittelalterliche Exponate, die sie anfassen und entdecken können.

Begleitend zum Projekt gibt es ein Mitmachbuch, das den Schüler*innen neben einer allgemeinen Anleitung zum Spiel Hilfestellungen bei der Erarbeitung der Rollen sowie einen Stadtplan zur Orientierung in Wittenberg enthält. Zudem können sie hier ihre neu erworbenen Informationen sammeln und ihr Wissen abschließend mit einem Quiz testen.

Das vierstündige Programm ist ausgelegt für die 6./7. Klasse und erfüllt alle Vorgaben für das Geschichts-Fachpraktikum an Gymnasien. Das Angebot beinhaltet die Erarbeitung eines Berufsprofils, ein kurzes Rollenspiel mit Verkleidung in der Stadt, Eintritt in die Klosterkirche und die Städtischen Sammlungen sowie eine Erfahrung mit Originallexponaten und kostet 11 Euro pro Schüler*in.

Buchbar ist das Stadtspiel ab sofort bei der Kulturellen Bildung der Stiftung Luthergedenkstätten telefonisch unter 03491-4203-116 oder per Mail an bildung.wittenberg@martinluther.de. Weitere Informationen auf www.martinluther.de.

Pressebilder:

Unter folgendem Link können Sie Pressebilder herunterladen:

<https://wolke.martinluther.de/index.php/s/SXP8YF6wRtREGBY>

Copyright: © Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt / Foto: Uwe Schulze