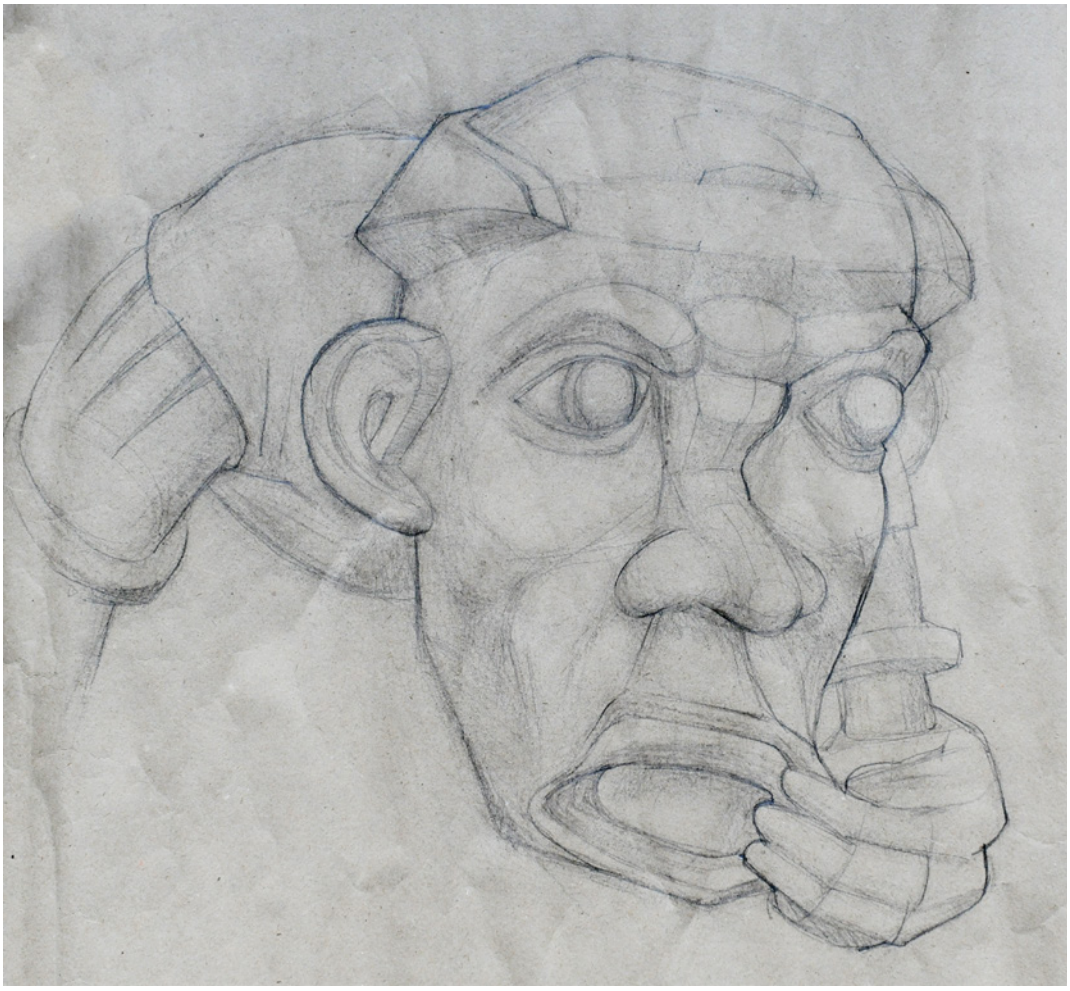
stadtkunde online

MÜNSTER



Herausgeber
Erziehungsdepartement Basel-Stadt
Volksschulen, Kohlenberg 27
Postfach, 4001 Basel
www.bs.ch

Druck
Materialzentrale Basel

Gestaltung und Layout
Atelier Guido Köhler & Co.
www.layout-und-illustration.ch

Projektleitung
Daniel Aeschbach
Fachstelle Pädagogik
Volksschulleitung

Fachliche Beratung
Stefan Fricker,
Pädagogisches Zentrum PZ.BS
Franz König,
Pädagogisches Zentrum PZ.BS

Autorengruppe
Regine Arber
Marie-Claude Borer
Franz König
Patrizia Schaub
Martin Schmid

Fotos
Regine Arber
Guido Köhler
Franz König

INHALT MÜNSTER

EXKURSIONEN

Einleitung und Übersicht 4
Grundriss des Münsters 5
Die Münstertürme 6
Turmquiz 7
Der Flüsterbogen 8

LEGENDEN UND GESCHICHTEN

Einleitung und Übersicht 9
Die Legende von Ritter Georg 10
Die Legende von Ritter Martin 12
Die Geschichte von Heinrich und Kunigunde 14
Die traurige Geschichte von Pyramus und Thisbe 16
Die Basler Zeit 19
Baumgeschichten 21

ZAHLEN UND FORMEN

Einleitung und Übersicht 23
Mit Winkel und Zirkel 24
Rosetten 25

SZENISCHE DARSTELLUNG

Einleitung und Übersicht 28
Hilfe zur szenischen Darstellung 29
Die Legende von Vincentius 30

BAU UND ARCHITEKTUR

Einleitung und Übersicht 33
Handwerker benötigen Werkzeuge 34
Bilderbogen Werkzeuge 35
Harte Arbeit auf der Baustelle 36
Bilderbogen Handwerker 38

Einleitung und Übersicht

Kompetenzen:
Die Schülerinnen und Schüler können sich mit dem Grundrissplan des Münsters orientieren.
Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Figuren an der Münsterfassade benennen.
Die Schülerinnen und Schüler können zwischen fiktiven und historischen Figuren unterscheiden und Beziehungen zwischen den dargestellten Figuren herstellen.

Material:

- Kollektivbillett TNW
- Erste-Hilfe-Set
- Lehrperson: Arbeitsblätter, Zeichnungsblätter, Arbeitsunterlagen, evtl. Spitzer
- Schülerin und Schüler: Bleistift, Radiergummi, Farbstifte, Schreibheft, evtl. Uhr und Fotoapparat

Vorgehen:

- Anreise mit dem Tram bis Station Kunstmuseum (ca. 5 Min. via Rittergasse) oder bis Station Barfüsserplatz (ca. 5 Min. via Streitgasse und Münsterberg) oder bis Station Schifflände (ca. 10 Min. via Rheinsprung)
- Die Kinder werden mit unterschiedlichen Aufträgen in Gruppen eingeteilt.
- Kinder, die ihre Arbeiten erledigt haben, erhalten Gelegenheit, am Münster eigene Motive zu suchen und zu fotografieren; ihre Auswahl sollen sie schriftlich begründen können.

Weitere Ideen:

- Auswertung der Ergebnisse an Ort, Fragen beantworten
- Erstellen eines Klassen-Fotoalbums zur Exkursion
- das Innere des Münsters (Vincentiustafel, Pyramus & Thisbe)
- Weitere Materialien aus den anderen Themenbereichen

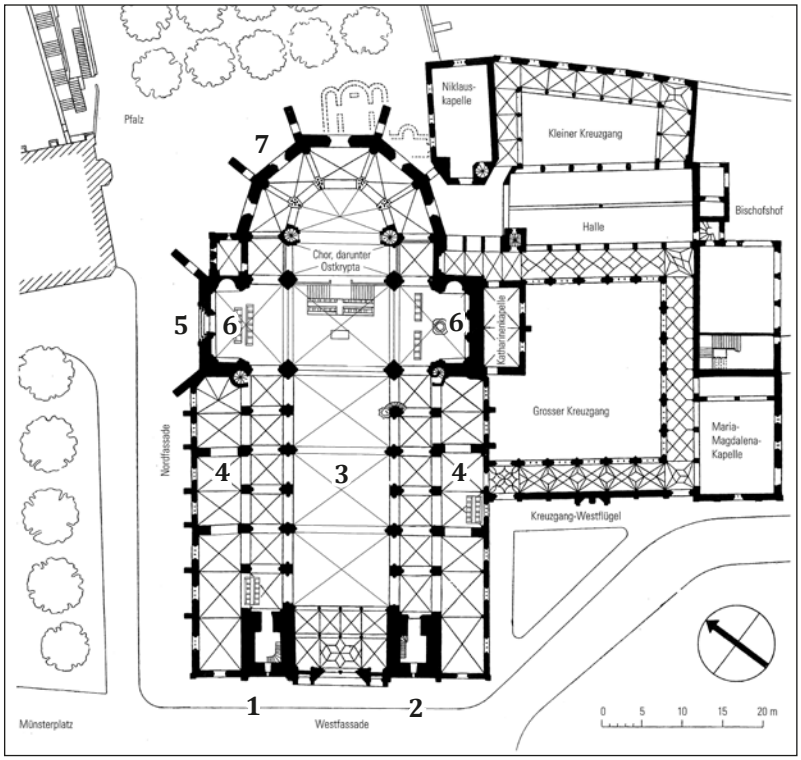
Tätigkeiten und Arbeitsformen:

Grundriss des Münsters

VERSCHAFFE DIR EINEN ÜBERBLICK

Das Münster von oben gesehen

Hier siehst du einen Grundrissplan des Münsters. Ein Grundriss zeigt die Bodenfläche eines Gebäudes von oben, so als ob das Dach aufgemacht worden wäre. Bevor das Münster gebaut wurde, haben die Baumeister wohl diesen Grundriss mit Seilen und Pflöcken markiert und ausgemessen; erst dann konnten sie anfangen zu bauen.



→ AUFGABEN

1. Findest du die Informationstafel? Zeichne sie mit einem roten Punkt im Plan ein.
2. Trage nun die Namen der ausgewählten Bereiche im Plan zur richtigen Nummer ein.
3. Schreite langsam die ganze Länge und die ganze Breite des Münsters ab und zähle deine Schritte.

a Schritte (Länge): _____

b Schritte (Breite): _____

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

→ **AUFGABE**

Betrachte die Statue von **Georg** genau und beantworte folgende Fragen:

1. Beschreibe die Kleider von Georg.
2. Betrachte den Drachen genau. Erkennst du in ihm noch andere Tiere?
3. Was siehst du oberhalb der Reiterstatue von Georg? Was könnte es bedeuten?
4. Sieh dir die Fassade zwischen Georg und Drachen genau an. Was erkennst du? Was könnte dies bedeuten?

Betrachte die Statue von **Martin** genau und beantworte folgende Fragen:

1. Beschreibe die Kleider von Martin.
2. Wer beschützt Martin? Woran erkennst du das?
3. Man erkennt von vorne nur drei Beine des Pferdes. Findest du einen Grund dafür?
4. Womit ist Martin gerade beschäftigt?
5. Mit welcher Hand führt Martin das Schwert?

Turmquiz

→ AUFGABE

Lies die Behauptungen durch. Kreuze die richtige Antwort an! Viel Erfolg!

1. Der höhere Turm ist der …

☐ Martinsturm.
☐ Georgsturm.

2. Die Höhe des Georgturmes beträgt …

☐ 30 Meter.
☐ 65 Meter.
☐ 100 Meter.

3. Schaut man von vorne auf das Münster ist der Martinsturm …

☐ links.
☐ rechts.

4. Drei Männer kommen um die Ecke des Georgturmes. Dies sind …

☐ der Santiglaus und zwei Schmutzli.
☐ die drei Könige.
☐ drei Evangelisten.

5. Nenne drei Unterschiede zwischen Georgs- und Martinsturm!

a.

_____

b.

_____

c.

_____

6. Von welchem Turm hörst du den Glockenschlag?

☐ Martinsturm
☐ Georgsturm

7. Schau Dir die beiden Türme an. Die oberste Spitze ist eine Kreuzblume. Diejenige des Martinturmes ist 2700 kg schwer. Sie wurde aus einem Sandsteinblock herausgehauen. Wie schwer war dieser Block wohl?

☐ 2000 kg
☐ 4000 kg
☐ 8000 kg

8. Zwischen den Türmen ist ein Giebel. Dort befinden sich drei Figuren: Kaiser Heinrich II. und seine Frau Kunigunde, und über den beiden – ganz im Giebelspitz – steht eine weitere Figur. Sie trägt ein Kind im Arm. Wen stellt sie dar?

_____

_____

Der Flüsterbogen

→ **AUFGABEN**

Pssst, bitte leise!

Geh zum Hauptportal. Auf der linken Seite beim Georgsturm findest du den sogenannten Flüsterbogen. Wieso er so heisst, wirst du gleich entdecken.

Stellt euch je an ein Ende des Bogens.

1. Notiere drei Wörter und einen Satz.

Was du sagst …

1. Wort: _____

2. Wort: _____

3. Wort: _____

Satz: _____

_____

_____

2. Jetzt flüsterst du in deine Rille des Bogens leise deine 3 Wörter und den Satz.
3. Deine Partnerin / dein Partner hält am Ende des Bogens das Ohr hin und schreibt auf, was sie/er gehört hat.

Was du hörst…

1. Wort: _____

2. Wort: _____

3. Wort: _____

Satz: _____

_____

_____

4. Nun wechselt ihr ab und vergleicht. Das Blatt dazu entlang der Linie falzen.

Welche Wörter wurden hier geflüstert?

pfalzliliesandsteinmartinsturm

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

rittergeorgchordracheschwert

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

LEGENDEN UND GESCHICHTEN

Einleitung und Übersicht

Kompetenzen:
Die Schülerinnen und Schüler können eine Erzählung erlesen.
Die Schülerinnen und Schüler können die narrativen Formen «Legende» und «Geschichte» unterscheiden.
Die Schülerinnen und Schüler erkennen fiktive Elemente der Erzählung.
Die Schülerinnen und Schüler erfinden Geschichten und Dialoge und können diese verschriftlichen.
Die Schülerinnen und Schüler können Texte vervollständigen.
Die Schülerinnen und Schüler können Suchfunktionen im Internet sinnvoll einsetzen.

Material:

- Lesetexte mit Aufträgen
- Computer mit Internet
- Papier und Schreibutensilien
- Lehrperson: evtl. zusätzliche Sachbücher und Bildbände zum Thema Münster

Vorgehen:

Voraussetzungen: die Kinder können Sachinformationen in einem Text verstehen.

- Aktivierung der Kinder: Interesse wecken, ermutigen eigene Fantasien zu entwickeln, Forschungsdrang anregen.
- Aufgabe für die Kinder: Lösen der Arbeitsaufträge.

Weitere Ideen:

- Drachenbilder suchen, selber zeichnen, Drachen basteln.
- Weitere Figuren des Münsters und die dazu gehörenden Erzählungen kennen lernen.
- Die Erzählungen bebildern.
- Weitere Legenden suchen und lesen.
- In anderen Religionstraditionen nach ähnlichen Erzählungen suchen.

Tätigkeiten und Arbeitsformen:

Die Legende von Ritter Georg

Vor mehr als tausend Jahren stand im Allschwilerwald in der Nähe einer Quelle ein Schloss. Dort lebte ein Herzog mit seiner Frau und seiner Tochter.

Der Allschwilerwald war damals eine gefährliche Gegend, denn ein Drache wohnte dort in der Wildnis. Er zerriss und frass alles, was seinen Weg kreuzte.

Jeden Tag zog der Drache vor die Mauern der Stadt Basel und bedrohte die Menschen. Er zog sich nur zurück, wenn die Basler ihm von der Stadtmauer aus ein Schaf zum Frass herunterwarfen.

Eines Tages ging der Herzog auf die Jagd. Auf dem Heimweg hielt er bei der Quelle an um zu trinken. Plötzlich sprang der Drache aus dem Gebüsch, packte den Herzog und frass ihn mit Haut und Haaren.

Als die Herzogin die traurige Nachricht hörte, wurde sie sehr krank. Ihre Tochter machte sich grosse Sorgen um sie.

Die Herzogin meinte, dass nur das Wasser aus der Quelle sie heilen könnte, aber niemand wagte sich dorthin. Alle hatten zu grosse Angst vor dem Drachen.

Da beschloss die Tochter selber hinzugehen. Sie packte einen Krug ein und machte sich auf den Weg in den Wald. Unterwegs betete sie und bat Gott um Schutz und Hilfe.

Als sie bei der Quelle angekommen war und sich zum Wasser hinunter bückte, stürzte abermals der Drache aus dem Wald.

Ein Reiter, der an diesem Tag im Wald auf der Jagd war, ritt in diesem Augenblick an der Quelle vorbei und griff den Drachen sofort an. Er stach ihm seine Lanze in den Rachen, bevor das Untier das Mädchen töten konnte.

Dieser tapfere Reiter war Ritter Georg.

Die Basler waren ihm sehr dankbar, weil er sie von dem fürchterlichen Drachen befreit hatte, und liessen seine Statue an einem der Basler Münstertürme anbringen.

→ AUFGABE

1. Kennst du weitere Geschichten mit Drachen?
2. Zeichne einen Drachen.
3. Erfinde eine eigene Drachengeschichte.
4. Wo gibt es in Basel weitere Darstellungen von Ritter Georg – oder von Drachen? > Siehe Bildersammlung stadtkunde online.
5. Was haben die Herzogin und ihre Tochter besprochen, als sie erfuhren, dass der Herzog vom Drachen gefressen worden war?
6. Suche in Büchern und im Internet verschiedene Bilder von Ritter Georg; kannst du sagen, warum dir die eine Darstellung besser gefällt als eine andere? Vergleicht eure Meinungen in Gruppen.
7. Kennst du andere Geschichten, Legenden, Sagen, in denen eine Frau vor einem Ungeheuer gerettet wird?
8. Was bedeutet der Drache in anderen Kulturkreisen?

Die Legende von Ritter Martin

Vor mehr als 1000 Jahren war Ritter Martin hoch zu Ross auf dem Heimweg. Es war ein bitterkalter Abend im frühen Winter und ein eisiger Wind blies über die Ebene. Die ersten Schneeflocken fielen und Martin wickelte seinen warmen Mantel eng um sich.

Plötzlich entdeckte er neben dem Weg einen alten Bettler.
Der kauerte frierend auf einem Stein und zitterte vor Kälte.
Martin zügelte sein Pferd neben dem Bettler und rief:
«Du armer Mann! Was kann ich für dich tun? Gold und Silber habe ich nicht und das würde dir auch nicht viel nützen. Mein Schwert brauche ich noch.»

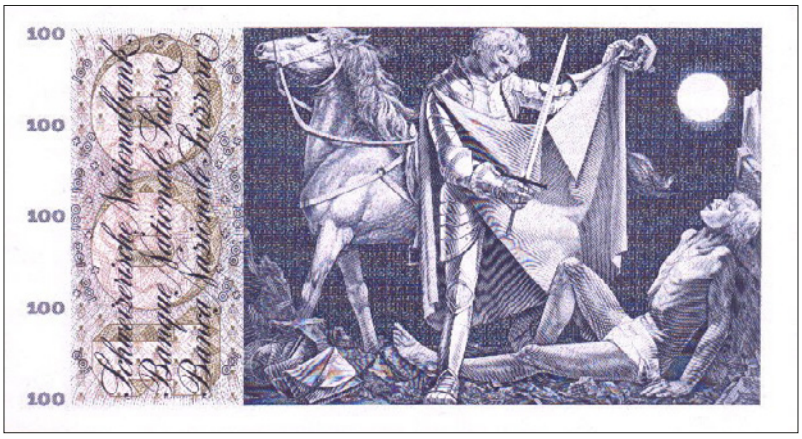
Der Bettler gab keine Antwort und senkte den Blick.
Martin aber zog sein schweres Schwert und schnitt seinen warmen, weiten Mantel entzwei. Den einen Teil schenkte er dem Bettler, in den Rest wickelte er sich ein und ritt davon.

Als Martin daheim angekommen war und in seinem Bett schlief, hatte er einen besonderen Traum:
In seinem Traum erschien ihm der alte Bettler. Er trug seinen Mantel, aber der Bettler war nicht mehr alt, sondern viel jünger - und sein Gesicht strahlte wie die Sonne.
Da erkannte Martin, dass er seinen Mantel mit Jesus geteilt hatte.

Um die reichen Basler daran zu erinnern, dass die Menschen, die genug haben, ihren Besitz mit den Armen und Bedürftigen teilen sollen, liess man die Statue des heiligen Ritters Martin an einem der Münstertürme anbringen.

→ AUFGABEN

1. Kennst du weitere Erzählungen, in denen ein Mensch teilt, was er besitzt, um andern zu helfen?
2. Verteilt die Rollen und spielt die Geschichte szenisch nach.
3. Hast du schon selbst Bettler getroffen? Wie hast du dich verhalten?
4. Auf einer älteren Schweizer Banknote für hundert Franken war Ritter Martin dargestellt. Was haben sich die Leute wohl überlegt, als sie das Bild von Ritter Martin dafür ausgewählt hatten?
5. Findest du andere Darstellungen am Münster, in denen gezeigt wird, wie reichere Menschen ärmeren Menschen helfen?



Die Geschichte von Heinrich und Kunigunde

Im Jahre 917 zerstörten ungarische Reitervölker die Stadt Basel. Sie plünderten auch das Münster und raubten alles Wertvolle vom Altar.

Im Jahre 1000 hatten die Basler ihre Stadt wieder aufgebaut. Auch das Münster erhob sich wieder aus den Trümmern. Doch die Basler waren verarmt und sie hatten kein Geld, um kostbare Dinge für ihr Münster zu kaufen.
Damals gehörte Basel zum Heiligen Reich deutscher Nation, das vom deutschen König Heinrich regiert wurde. Anstelle des Kaisers regierte in Basel ein Bischof.
Heinrich und seine Frau Kunigunde hielten sich um 1020 einige Zeit in Basel auf. Sie beschlossen der Stadt beim Wiederaufbau zu helfen:
So bezahlten sie die Verschönerung der Aussenfassade des Münsters und schenkten dem Bischof folgende Gegenstände:

- eine grosse, goldene Altartafel
- ein goldenes Altarkreuz
- einen silbernen Kronleuchter
- eine silberne Messbuchhülle mit 5 Edelsteinen
- einen prächtigen Bischofsmantel.

Alle diese kostbaren Gegenstände gehören zum Münsterschatz*. Der Kronleuchter wurde 500 Jahre später eingeschmolzen, als ein Basler Bischof dringend Geld brauchte. Die goldene Altartafel wurde verkauft, als sich die Stadt Basel vom Land Basel trennte und die beiden Halbkantone entstanden.
Die Basler verehrten Heinrich und Kunigunde. Sie erhoben sie zu den Schutzheiligen der Stadt. Der Heinrichstag am 13. Juli wurde zum wichtigsten Feiertag der Stadt.
Am Münster sind Kaiser Heinrich und Kaiserin Kunigunde zweimal dargestellt. Der Kaiser trägt ein kleines Münster in der rechten Hand und ein Zepter in der linken. Die Kaiserin hält ein Kreuz in den Händen.

* > Siehe Bilderbogen stadtkunde online.

→ AUFGABEN

1. Wen findest du grosszügiger, Heinrich und Kunigunde oder Ritter Martin? Kannst du deine Antwort begründen?
2. Stell dir vor, du wärst Kaiser oder Kaiserin! Was würdest du in Basel verändern?
3. Was hat das Basler Wappen damit zu tun, dass Basel Jahrhunderte lang von einem Bischof regiert wurde?
4. Finde heraus, in welchen Ländern es heute noch Könige, Königinnen und Kaiser gibt.
5. Heinrich und Kunigunde wurden nach ihrem Tod «heilig» gesprochen. Wer hatte das Recht die beiden heilig zu sprechen? Was hatte er wohl für Gründe?

Die traurige Geschichte von Pyramus und Thisbe

Pyramus, ein griechischer Junge, und Thisbe, ein griechisches Mädchen, wohnten in zwei Häusern nebeneinander. Sie waren etwa gleich alt. Von klein auf spielten sie miteinander im grossen Garten zwischen ihren Häusern.

Es war kein Wunder, dass sie sich ineinander verliebten, als sie älter wurden.

Leider bekamen ihre Väter Streit miteinander und bauten eine hohe Mauer mitten durch den Garten zwischen ihren beiden Häusern. Pyramus und Thisbe waren sehr traurig.

Zu ihrem Glück hatte die Mauer eine Schwachstelle und als Pyramus dort klopfte, brach ein Stein heraus und liess ein kleines Loch entstehen. Durch diese Lücke konnten die beiden nun miteinander sprechen. Nur küssen konnten sie sich nicht, denn die Mauer war immer noch zu dick. Die beiden waren aber so verliebt, dass ihnen das nichts ausmachte, denn sie wollten einfach nur zusammen sein.

Sie schmiedeten einen Plan: Um Mitternacht, wenn alle im Bett lagen und schliefen, wollten sie heimlich aus ihren Häusern und aus ihrem Garten schleichen. Sie wollten sich bei der kleinen Waldlichtung mit der Quelle und dem Teich treffen. Dort stand auch ein dichter Maulbeerbaum mit weissen Früchten. Ja, dort wollten sie sich treffen und dann gemeinsam in die weite Welt ziehen.

Aber leider kam alles ganz anders:

Thisbe stand leise auf, nahm ihren Umhang und schlich als erste auf Zehenspitzen aus ihrem Zimmer. Barfuss lief sie durch den Garten und in den nahen Wald. Ungeduldig erwartete sie ihren Pyramus. Sie erschrak heftig, als sie plötzlich das Gebrüll einer Löwin hörte. Thisbe rannte davon und kletterte schnell auf einen hohen Baum. Leider verlor sie dabei ihren weissen Umhang. Die Löwin hatte gerade eine Ziege gefressen und ihr Maul war voller Blut. Als sie den hellen Schleier am Boden liegen sah, packte sie ihn und spielte damit. Der Schleier zerriss und war voller Blut!

Ausgerechnet dann kam Pyramus. Er hatte lange warten müssen, bis sein Vater endlich zu Bett ging, es war schon weit über Mitternacht. Er glitt lautlos aus seinem Zimmer und aus dem Haus. Dann rannte er so schnell er konnte in den Wald und zur Quelle beim Maulbeerbaum. Da sah er den blutigen zerrissenen Schleier von Thisbe.

Er hörte von ferne noch das Gebrüll der Löwin und meinte, die Löwin habe seine geliebte Thisbe gefressen. Er war so verzweifelt, dass er sich in sein eigenes Schwert stürzte und starb.
Als Thisbe vom Baum herunterstieg und zurückkam, sah sie den bleichen toten Pyramus neben der Quelle am Boden liegen. Da wollte sie auch nicht mehr länger leben und stürzte sich in die Schwertspitze, um so zu sterben wie ihr Geliebter.

→ AUFGABEN

1. Verteilt die möglichen Rollen und spielt die Geschichte nach.
2. Zeichne die Geschichte als Bildergeschichte.
3. Betrachte die verschiedenen Bilder zu Pyramus und Thisbe. Welches gefällt dir am besten? Weshalb?
4. Suche im Internet nach weiteren Darstellungen dieser Geschichte; wie viele Darstellungen findest du? Welche Unterschiede findest du in den Darstellungen?
5. An den vier Seiten oben an einer kleinen Säule im Chor des Münsters findest du eine Darstellung dieser Geschichte. Fotografiere die vier Seiten. Weil es im Münster dunkel ist, brauchst du für diese Aufgabe einen Fotoapparat mit guter Lichtempfindlichkeit. Erzähle oder notiere zu jedem der vier Bilder den passenden Teil der Geschichte.

Die Basler Zeit

Die Basler waren immer eine Stunde voraus – und das während vier Jahrhunderten (1380–1779). Denn sie hatten eine eigene Zeit, die sogenannte Basler Zeit. Es gibt dazu eine Geschichte, die die Basler Zeitverschiebung zu erklären versucht:

Obwohl Basel lange Zeit reich und mächtig war, geriet die Stadt durch äussere Feinde immer wieder in Bedrängnis. Vielleicht war es gerade der Reichtum, den die Basler über Jahrhunderte angehäuft hatten, der den Neid ihrer Nachbarn auf sich zog. So geschah es, dass die Stadt und ihre Bewohner von einem besonders hartnäckigen Gegner eingeschlossen und tagelang belagert wurden.

Je länger die Belagerung andauerte, desto grösser wurde der Unmut der Bevölkerung. Alle Geschäfte standen wegen des Krieges still und die Kaufleute und Handwerker fürchteten, dass sie nichts mehr verkaufen könnten. So kam es, dass sich unzufriedene Bürger der Stadt im Geheimen verschworen, um mit dem Feind gemeinsame Sache zu machen.

Durch einen geheimen Boten verabredeten sie mit den Belagerern, punkt zwölf Uhr Mitternacht gemeinsam loszuschlagen: Die Verschwörer wollten die mächtigen Stadttore von der Innenseite her öffnen und so die Feinde einlassen, weil diese ihnen versprochen hatten, sie für ihren Verrat zu belohnen.

Durch Zufall hörte ein einfacher Turmwächter ein Gespräch der Verschwörer, als er unbeobachtet seinen Rundgang machte, und er beschloss ein paar Minuten vor Mitternacht, den Bösewichten diesen Streich gründlich zu verderben. Zeit, um Alarm zu schlagen, blieb ihm keine und so rannte er zu allen Turmuhren, um die Zeiger von «kurz vor zwölf» auf «kurz vor eins» umstellen.

Nun schlugen alle Glockenuhren der Stadt alle einmal ein mächtiges «Eins»! Zwölfmal schlug in dieser Nacht keine einzige Glocke.

Die Verräter im Innern wie auch die Belagerer draussen dachten, sie hätten verschlafen und wussten nicht mehr, was sie jetzt tun sollten.

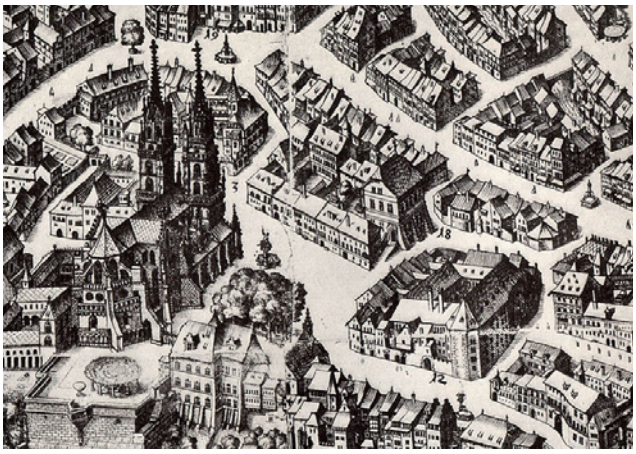
Der schlaue Turmwächter aber nutzte die Zeit, um die Ratsherren der Stadt aus dem Schlaf zu holen und ihnen von der drohenden Gefahr zu erzählen. Sofort wurden die Mauern, Türme und Tore mit treuen Basler Wächtern besetzt und die Verschwörer wurden verhaftet und in den Turm geworfen. Die Belagerer aber zogen entmutigt ab – und einmal mehr war die Stadt wieder frei!

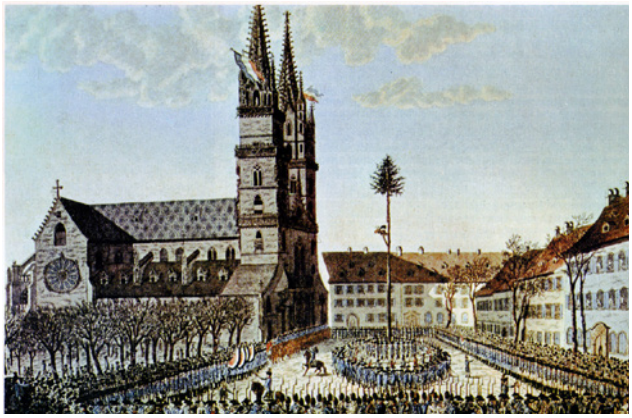
→ **AUFGABEN:**

1. Denke dir die Gespräche der Verschwörer aus; notiere sie oder nimm sie als geflüstertes Hörspiel auf.
2. Schreibe die Brief-Botschaft der Verschwörer an die Belagerer in einer Geheimschrift.
3. Ist auf der ganzen Welt zur gleichen Zeit Mittag?
4. Wieso gibt es verschiedene Zeitzonen?

Der Münsterplatz wurde von den Stadtherren und reichen Familien für verschiedene Veranstaltungen genutzt: Für feierliche Prozessionen, Feste, Ritter-Turniere und grandiose Empfänge königlicher und kaiserlicher Besucher. Auch Märkte wurden dort abgehalten.

Bis vor ungefähr 250 Jahren gab es wahrscheinlich noch keine Kastanienbäume auf dem Münsterplatz. Der Basler Samuel Burckhardt hat um 1743 zehn junge importierte Rosskastanien gepflanzt.





→ AUFGABEN

1. Zähle die Bäume auf allen drei Darstellungen. Notiere, warum sich die Anzahl verändert haben könnte.
2. Vergleiche die Anordnung der Bäume auf den Darstellungen. Beschreibe die Unterschiede.
3. Wieviele Kastanienbäume stehen heute dort? Zähle nach.
4. Kannst du zu jeder Darstellung einen Plan von oben zeichnen, in dem du die Kastanien einzeichnest?
5. Findest du heraus, wie alt ein Kastanienbaum werden kann?
6. Im Mittelalter fanden auf dem Münsterplatz regelmässig grosse Ritter-Turniere statt. Findest du mehr dazu?

Einleitung und Übersicht

Kompetenzen:
Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene geometrische Formen benennen und erkennen.
Die Schülerinnen und Schüler können mit dem Zirkel und dem Geodreieck verschiedene Formen (insbesondere Rosetten) zeichnen und entwerfen.
Die Schülerinnen und Schüler können erkennen, aus welchen einzelnen geometrischen Grundelementen Muster zusammengesetzt sind.

Material:

- Zirkel
- Lineal, Massstab oder Geodreieck
- Bleistifte, Spitzer, Radiergummi

Mögliches Vorgehen:

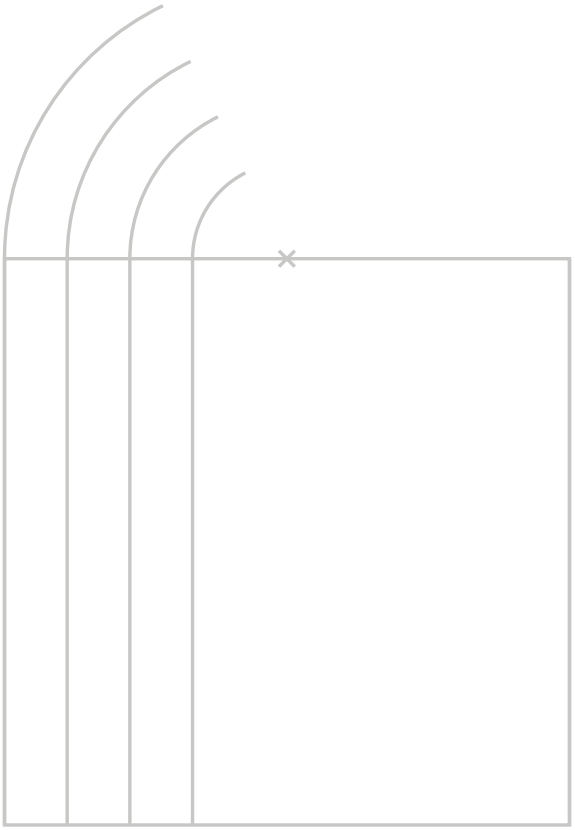
- Voraussetzungen: Schülerinnen und Schüler können mit Zirkel und Winkel arbeiten.
- Einstieg: Schülerinnen und Schüler zeichnen geometrische Formen und benennen sie oder die Lehrperson zeigt Bilder mit verschiedenen geometrischen Formen.
- Danach können die Schülerinnen und Schüler an den Arbeitsblättern arbeiten.

Weitere Ideen:

- Am Münster können viele geometrische Formen entdeckt werden. Daher eignet sich dieses Kapitel gut für eine Exkursion.
- Memory oder Puzzle zu den gefundenen geometrischen Formen herstellen.

Tätigkeiten und Arbeitsformen:

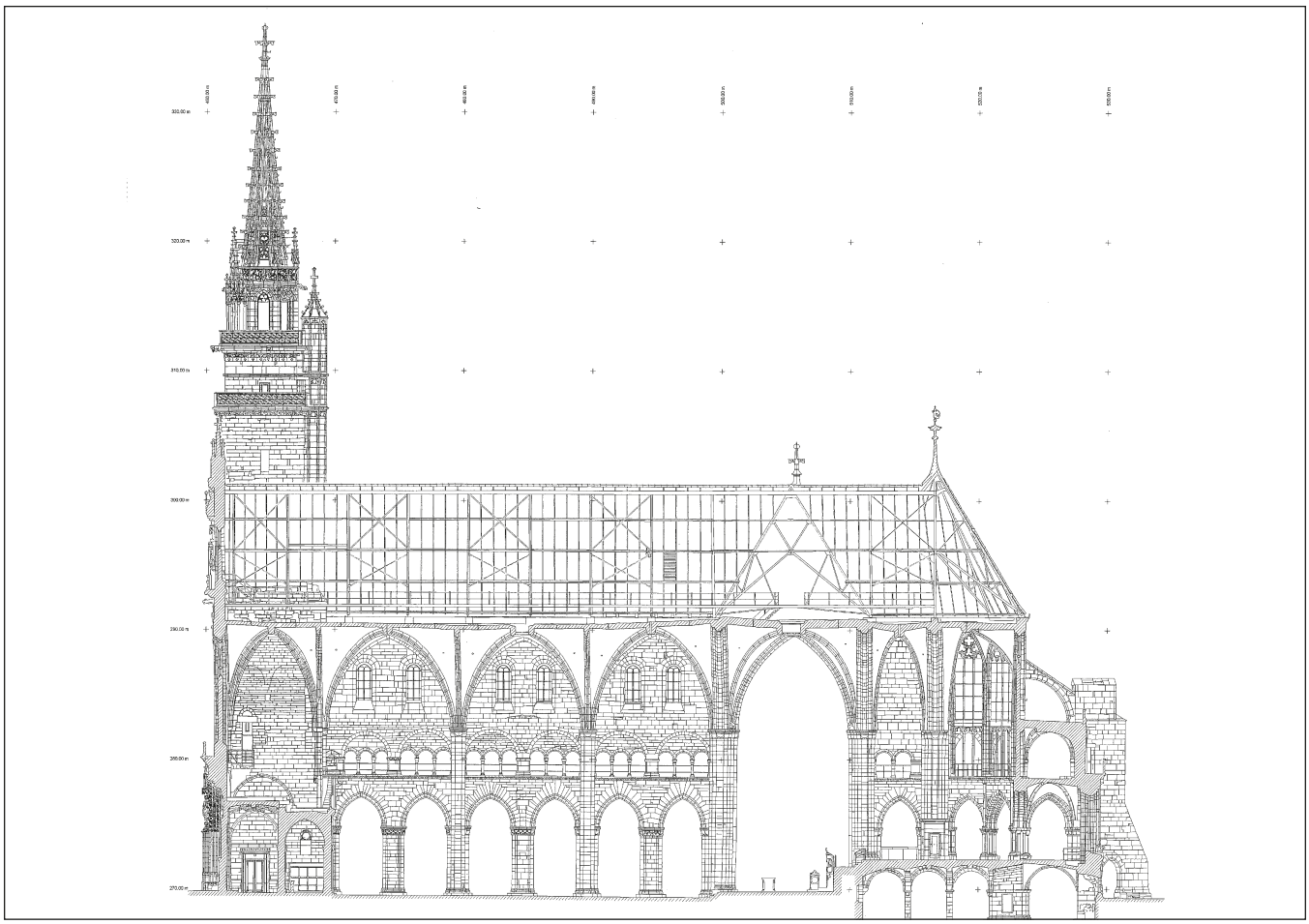
Mit Winkel und Zirkel



→ **AUFGABEN**

1. Zeichne die Halbkreise über der Pforte ein und die geraden Linien auf der anderen Seite.

2. Markiere Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Halbkreise, die du auf dem Bild findest.

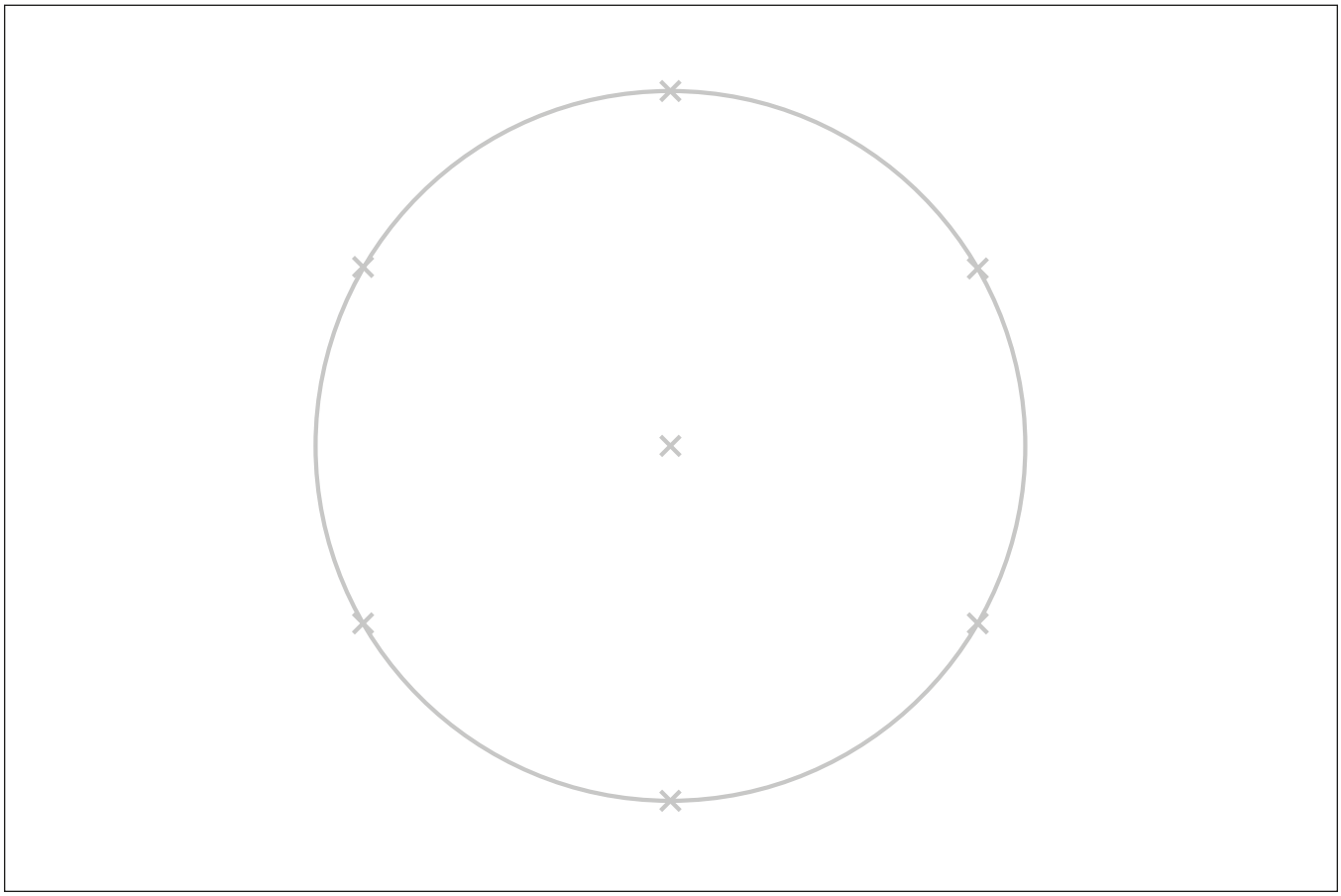


→ AUFGABEN

Dies ist ein Rosettenfenster des Münsters – von aussen und innen betrachtet.

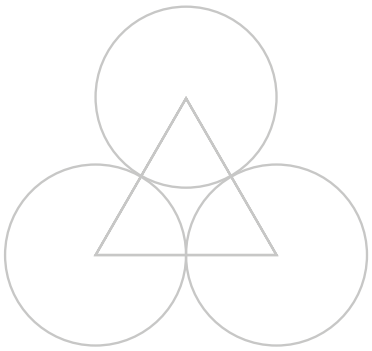
Fotos © Dennis L. Rhein

1. Zeichne die beiden Dreiecke ein!

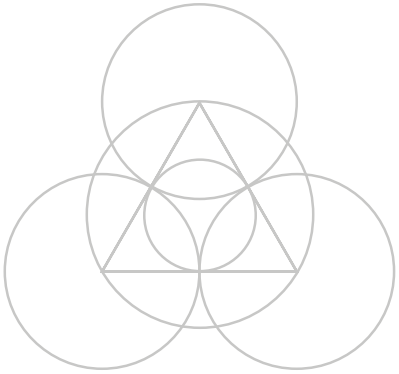


2. Versuche die nachfolgenden Figuren zu konstruieren. Verwende dazu die Vorlage auf der nächsten Seite.

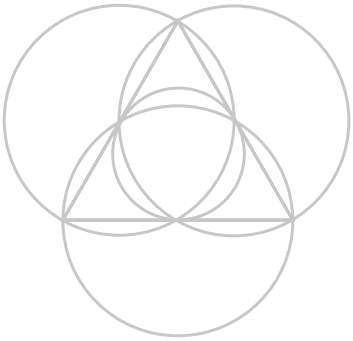
1



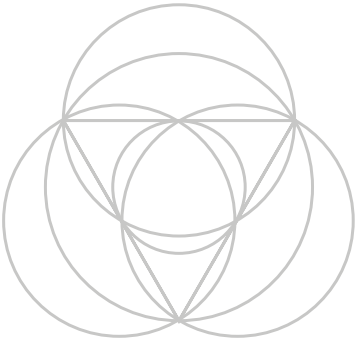
2



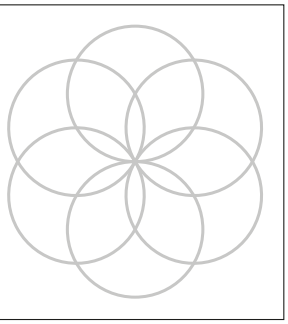
3



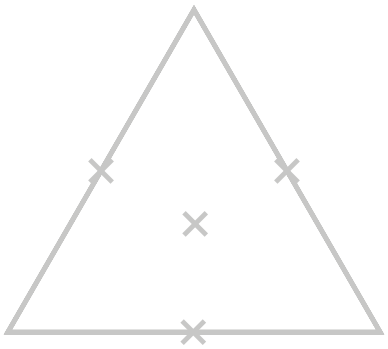
4

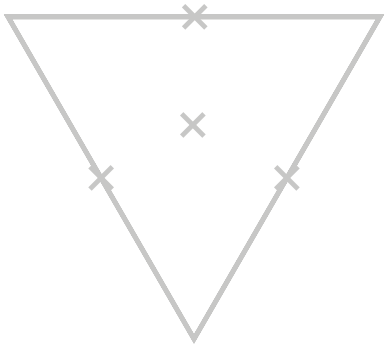


3. Man kann auch Rosetten aus lauter Kreisen gestalten. Versuche die nachfolgende Figur zu konstruieren und male sie anschliessend aus.



4. Du kannst auch eigene Rosetten erfinden.





SZENISCHE DARSTELLUNG

Einleitung und Übersicht

Kompetenzen:
Die Schülerinnen und Schüler können eine Bildsequenz in eine zusammenhängende Erzählung umsetzen.
Die Schülerinnen und Schüler können Beziehungen zwischen den dargestellten Figuren konstruieren.
Die Schülerinnen und Schüler können unterscheiden zwischen fiktiven und realen Figuren.
Die Schülerinnen und Schüler können fiktive Elemente der Erzählung erkennen und Deutungen versuchen.
Die Schülerinnen und Schüler können die Beziehungen zwischen den Figuren in passende Aussagen und Dialoge umsetzen.
Die Schülerinnen und Schüler können ihre Texte im sprachlichen Ausdruck angemessen gestalten.

Material:

- Kollektivbillett, ein Erste-Hilfe-Set
- Fotokamera/Handy
- evtl. zusätzliche Lichtquelle zur Betrachtung der Originaltafel, Audio-Aufnahmegerät

Mögliches Vorgehen:

- Voraussetzung: Die Schülerinnen und Schüler sind mit grundlegenden Erzählstrukturen vertraut.
- Improvisiertes Rollenspiel vor Ort: Die Kinder geben einzelnen Figuren eine Stimme und Aussage.
- Die Lehrperson kann diese Aussagen vor Ort mit einem Audio-Recorder aufnehmen, als Grundlage für ein Rollenspiel, das anschliessend in der Klasse eingeübt wird.
- Die Erzählung wird als Szenenfolge eingeübt und vor Publikum präsentiert.

Weitere Ideen:

- Memory/Puzzle aus selbst gemachten Fotos.
- Passende Musikstücke zur Handlung suchen – oder erfinden.
- Weitere Figuren des Münsters und die dazu gehörenden Erzählungen kennen lernen (Ritter Georg und Ritter Martin, Pyramus und Thisbe).
- Die Geschichte auf eigene Art nachzeichnen, eventuell auch als Comic.
- Figuren der Geschichte herstellen und die Geschichte als Figurentheater aufführen.

Tätigkeiten und Arbeitsformen:

Hilfe zur szenischen Darstellung

Figuren:

- 1 Affe, 2 sprechende Hunde, 2 sprechende Raben und 2 wilde Tiere
- Bischof Valerius und Richter Dacian
- Vincentius und 4 Christen (Markus, Lukas, Matthäus, Johannes)
- 2 Engel (Gabriel, Raffael)
- 2 römische Soldaten (Claudius, Titus)

Vorschläge für stilisierte Requisiten:

- 2– 4 Bänkchen (als Säule, Haus, Rost, Schiff, Kirche, …)
- Besen (als Stab, Peitsche, Schwert, Ruder, Mast)
- Seil und Tücher (Kostüme, Segel, Engelsflügel etc.)
- eventuell Kopfbedeckungen

Vorschläge für die Gestaltung des Spielraums im Klassenzimmer:

1. Szene
mit Richter Dacian, Bischof Valerius, Vincentius, römischen Soldaten, Affe
Ort: Im Innern eines Palastes: kann einfach angedeutet werden mit zwei stehenden Bänkchen und einem Stuhl mit Kissen für den Richter vor der Tafel oder vor einem Tuch.

2. Szene
mit Richter Dacian, Vincentius, römische Soldaten
Ort: Säule: kann mit einem aufgestellten Bänkchen angedeutete werden.
*Die Auspeitschung kann grausam wirken; sie kann durch wenige Schläge in Slowmotion angedeutet werden – (oder weggelassen werden; dann wird Vincentius direkt in den Turm gebracht)

3. Szene
mit römischen Soldaten, Vincentius, Engel
Ort: Turmverlies: kann hinter einer Schranktür, mit der beweglichen Wandtafel angedeutet werden; der Engel schwebt auf einem Tisch

4. Szene
mit römischen Soldaten, Vincentius, Engel
Ort: Raum mit Feuerrost: angedeutet mit einem roten Tuch auf einem Tisch.
*die drastische Darstellung der Grausamkeit ist problematisch, eine Stilisierung des Todes z.B. durch stilles Einwickeln in ein rotes Tuch zeigt, dass im Theater auch grässliche Inhalte angemessen dargestellt werden können

5. Szene
mit Engel, römischen Soldaten, Vincentius, Raben, Hunden, wilden Tieren
Ort: Auf dem Feld: grüne oder braune Tücher an den Bänkchen und am Boden können die Natrunähe bezeichnen
* Tiere evtl. mit Kartonmasken

6. Szene
mit römischen Soldaten, Schiffsleuten, Vincentius
Ort: Im Boot auf dem Meer: mit blau-weissen Tüchern und einem umgekehrten Bänkchen als Boot angedeutet.

7. Szene
mit vier Freunden, Vincentius
Ort: am Strand: das blaue Tuch als Meer, das Bänkchen deutet den Beginn des Festlandes an.

8. Szene
mit vier Christen, Vincentius, Raben
Ort: Grabmal / Kirche / Denkmal: Wenn die Beerdigung unter der Wandtafel stattfindet, können Grabmal und Kirche auf der Wandtafel gezeichnet werden
* Hier kann eine Beerdigungsszene dargestellt werden, die Darstellungen verschiedener Beerdigungsbräuche aus verschiedenen Kulturen und Religionen nebeneinander einbezieht.

Die Legende von Vincentius

Im Basler Münster sehen wir die Geschichte von Vincentius. Die acht Szenen wurden vor neunhundert Jahren in eine Steintafel gehauen.

Es war im Jahr 300 n. Chr. Der mächtige Kaiser Diokletian beherrschte das riesige römische Reich. Diokletian liess die Christen in allen Provinzen des Reichs verfolgen, einsperren und sogar töten, weil sie die alten römischen Götter und Göttinnen nicht beachteten und nie mehr in die alten Tempel gingen, um an den Götterfeiern teilzunehmen.

Auch in der spanischen Stadt Valencia liess der Gouverneur Dacian als Statthalter des Kaisers die Christen verfolgen. Besonders die Leiter der christlichen Gemeinden, die Bischöfe, wollte er weg haben. Der Bischof von Valencia hiess damals Valerius – und Vincentius war sein Freund. Dacian liess beide Männer von seinen Soldaten verhaften und liess sie vor sein Gericht führen.

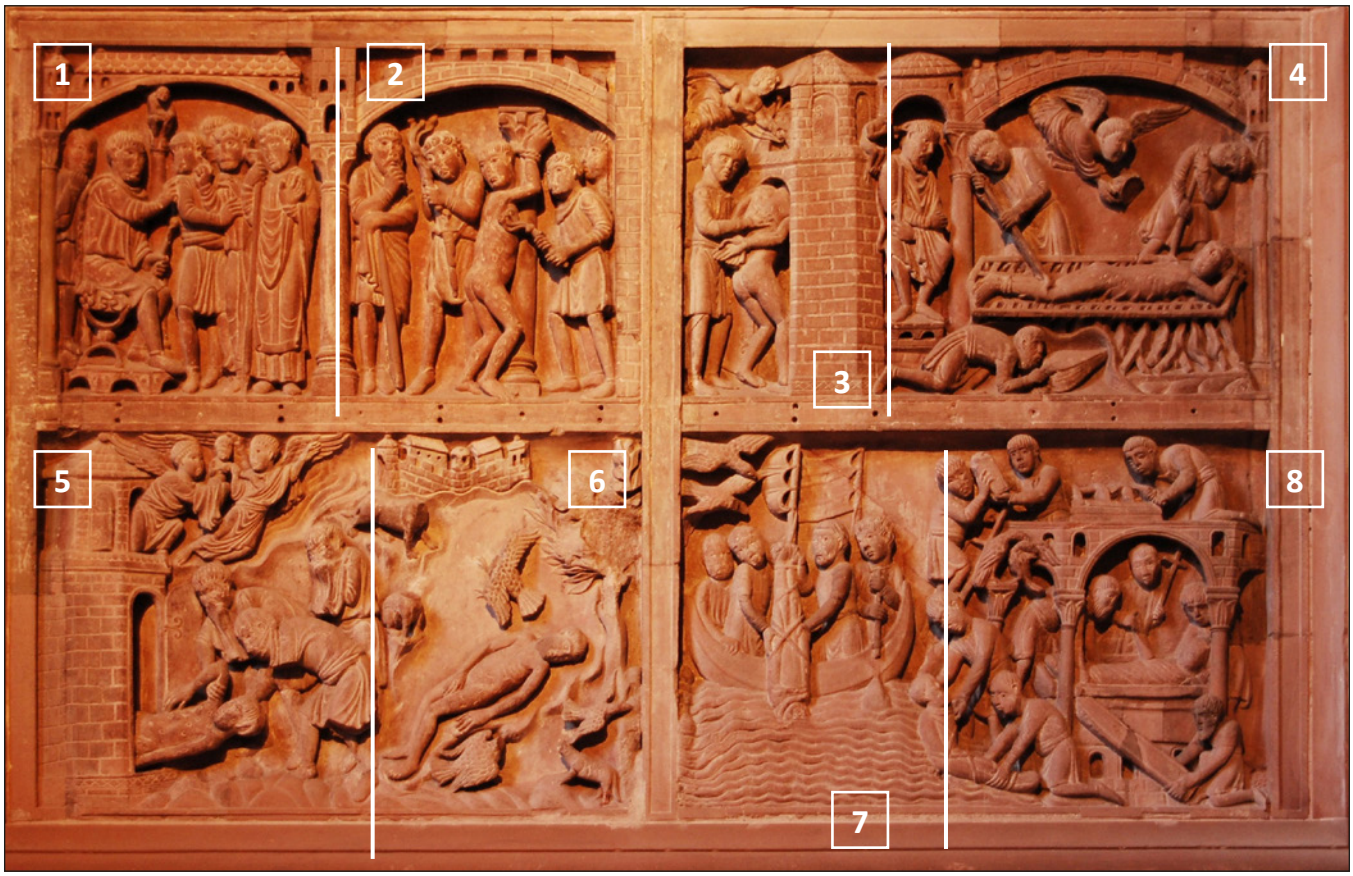
→ GLOSSAR:

Legende: *Eine erdichtete Geschichte über einen Heiligen in der katholischen Kirche.*

Bischof: *Der Bischof wird vom Papst bestimmt, so wie der Herzog vom Kaiser bestimmt wird. Beide sind Fürsten, die über Städte und Länder regieren. Dem Bischof von Basel gehörten ausser der Stadt kleinere Städte, Dörfer und Landgebiete bis in den Jura.*

Statthalter: *Der Statthalter vertritt den Herrscher und regiert dann, wenn der Herrscher unterwegs ist.*

Gouverneur: *Der Gouverneur regiert im Auftrag des Königs oder Kaisers in einem fest gelegten Gebiet, zum Beispiel in einer Provinz.*



→ AUFGABEN

1. Lies die Texte zu den einzelnen Szenen.
2. Setze den passenden Buchstaben eines Text-Teils zur richtigen Nummer der Bildtafel. In der richtigen Reihenfolge ergeben die Buchstaben einen Namen aus dem Text.
3. Schreibe pro Szene für zwei Figuren auf, was diese sagen oder denken.

E. Der Richter Dacian schaut zu, wie Vincentius auf dem Feuerrost gequält wird. Der Teufelsaffe freut sich darüber, dass Vincentius mit Feuer und Zangen gefoltert wird. Ein Engel bringt ihm himmlische Salben, die ihm die Schmerzen und den Tod erleichtern sollen.

U. Damit niemand Vincentius' Leichnam mehr sehen kann, wird er auf Befehl des Gouverneurs Dacian kopfüber ins Meer versenkt. Die Raben begleiten das Schiff und beobachten, was weiter geschieht.

L. Vincentius wird nackt in einen Gefängnisturm gebracht, seine Hände sind auf seinen Rücken gebunden. Über ihm schwebt ein Engel, der ihm Mut zuflüstert.

I. Der leblose Körper von Vincentius wird ohne Beerdigung auf dem Feld den wilden Tieren hingeworfen. Drei Raben aber beschützen den Leichnam und vertreiben die wilden Tiere.

V. Der Palast von innen. Der Gouverneur Dacian sitzt als Richter auf dem Richterstuhl, in der Hand hält er seinen Richterstab. Rechts neben ihm hockt auf einer hohen Säule ein Affe. In der Mitte steht Vincentius, der seinen Freund Valerius, den Bischof, vor dem Richter schützen will. Rechts aussen steht Bischof Valerius.

R. Der leblose Körper von Vincentius wird nach seinem Tod aus dem Turm getragen. Seine Seele wird von zwei Engeln aus dem Turmfenster getragen; der rechte Engel zeigt mit der Hand auf die himmlische Stadt Jerusalem.

S. Die Meereswellen tragen Vincentius' Körper sanft ans Land. Die treuen Raben fliegen zu seinen christlichen Freunden und zeigen ihnen den Strand, wo Vincentius liegt. Vincentius' Freunde finden den Leichnam, balsamieren ihn sorgfältig ein und beerdigen ihn feierlich. Über seinem Grab bauen sie eine Kirche, die Vincentiuskirche.

A. Vincentius wird ausgezogen, mit den Händen an eine Säule gefesselt und von zwei Soldaten ausgepeitscht.

Kompetenzen:
Die Schülerinnen und Schüler können mehrere Unterschiede zwischen mittelalterlichen und heutigen Arbeiten beim Gebäudebau nennen.
Die Schülerinnen und Schüler können neuen und alten Bauwerkzeugen Funktionen zuordnen. Diese Funktionen können sie mündlich oder schriftlich beschreiben.
Die Schülerinnen und Schüler können drei Tätigkeitsfelder in einer mittelalterlichen Bauhütte beschreiben.
Die Schülerinnen und Schüler können drei Tätigkeitsfelder bei heutigen Bauarbeiten beschreiben.

Material:

- Übliches Schulmaterial; Schere, Leimstift und Farben sind besonders wichtig.

Vorgehen:

- Die vorliegenden Text- und Bilderbogen sind als **Baukasten-System** entworfen, was eine hohe Differenzierung der Aufgabenstellung je nach Leistungsfähigkeit der Kinder ermöglicht. Die Lehrperson legt fest, welche Felder der leeren Vorlage sie für welche Kinder vorgeben möchte – und welche Bilder und Texte die Kinder selbständig den richtigen Feldern zuordnen sollen.

Weitere Ideen:

- Die Bildkarten können koloriert und zu einem Memory zusammengefügt werden.
- Gewichte heben und Auftürmen mit einer mittelalterlichen Bauchmaschine; Versuche mit Flaschenzug, mit einem Kran; je nach Ressourcen spielerisch mit Bauklötzen oder auf einem Robi-Spielplatz mit schweren Holzstücken.
- Rate-Pantomime: Eine Kindergruppe führt pantomimisch verschiedene Bautätigkeiten aus, die andern Kinder raten.
- Gruppen-Reportage auswärts: Die Kinder suchen auf einer aktuellen Baustelle, welche Tätigkeiten heute auf welche Art und mit welchen Mitteln und Maschinen ausgeführt werden; mit Interviewfragen an die Arbeitenden und Bauleitenden. (Zusätzliches Material: Fotokamera, Audio-Aufnahme-Gerät, vorbereitete Fragebogen)

Tätigkeiten und Arbeitsformen:

Handwerker benötigen Werkzeuge

BAUSTELLE MÜNSTER

Das Münster entstand über mehrere Jahrhunderte. Immer wieder wurde es erweitert und verändert.

Die Teile des Münsters wurden nicht alle zur gleichen Zeit gebaut. Mauern und Türme wurden seit dem Neubau um das Jahr 1000 immer wieder dazugesetzt, entfernt, erweitert oder verändert.

Die verschiedenen Arbeiten wurden unter vielen Handwerkern aufgeteilt.

Wenn ein junger Handwerker in Europa seine Lehrlingsprüfung bestanden hatte, zog er als Geselle durch die Länder und nahm dort Arbeit an, wo gerade gebaut wurde. So lernte er an jeder Baustelle etwas Neues über Bau und Architektur. Wenn er gut war, konnte er sich um die Meisterprüfung bewerben.

Als Baumeister konnte er auch Baupläne zeichnen und den Bau einer Kathedrale oder einer Burg leiten. Von den andern Meistern erhielt er spezielles Wissen über Bautechniken und genaue Berechnungen, die garantierten, dass eine Kathedrale oder Burg nicht zusammenfiel. Diese Kenntnisse wurden von den Meistern als grosse Geheimnisse gehütet.

Zwar gab es damals noch keine Baumaschinen. Als Hilfsmittel standen den Bauleuten aber Gerüste aus Holz, Leitern, Flaschenzüge und Kräne mit Treträdern zur Verfügung. Im Bilderbogen stadtkunde online findet ihr zusätzliche Beispiele weiterer Werkzeuge aus der damaligen Zeit.

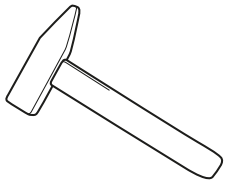
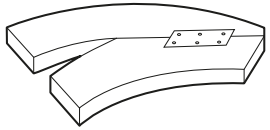
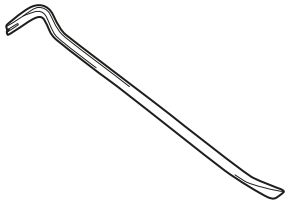
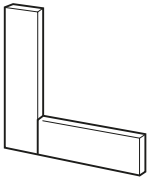
Liste einiger Werkzeuge auf der Münsterbaustelle:

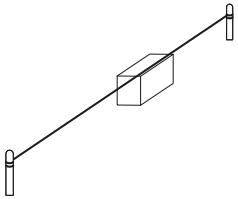
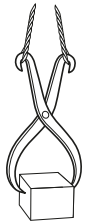
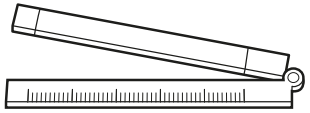
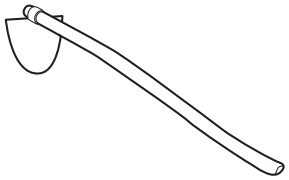
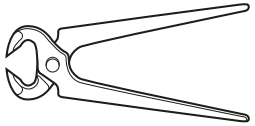
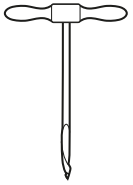
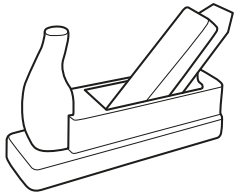
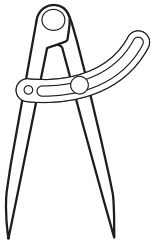
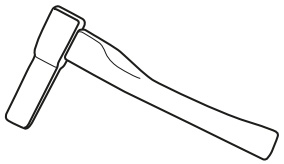
- der Amboss
- das Brecheisen
- das Breitbeil
- der Bohrer
- der Hammer
- der Hobel
- die Kelle
- das Lot
- der Meissel
- die Mörtelhacke
- die Richtschnur
- die Säge
- die Schablone
- die Steinzange
- das Winkelmass
- die Zange
- der Zirkel
- der Zollstock.

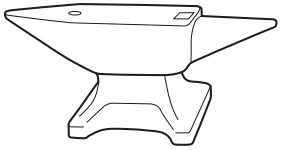
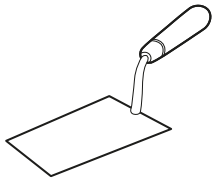
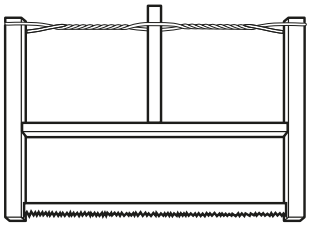
→ AUFGABE

1. Unterstreiche in der Liste die Werkzeuge, welche du kennst.
2. Schreibe alle Namen unter die entsprechenden Bilder auf dem Bilderbogen.
3. Von welchen Werkzeugen kannst du erklären, wie man sie gebraucht?

Bilderbogen Werkzeuge

Harte Arbeit auf der Baustelle

→ AUFGABE

Schau dir die 'Bilderbogen Handwerker' an. Lies unten die Beschreibungen genau durch. Schneide die Felder aus und klebe die Texte ins richtige Feld auf den Bilderbogen.

Er setzte die fertig behauenen Steine aufeinander. Er verband die Steine mit Mörtel. So entstand eine feste Mauer. Mit Lot und Winkelmass kontrollierte er seine Arbeit immer wieder, damit die Mauer auch wirklich gerade wurde.	Er kümmerte sich um die Werkzeuge. Immer wieder mussten die Werkzeuge neu geschärft werden. Er schmiedete auch die Beschläge an den Türen.	Er war verantwortlich für den Bau. Er entschied bei Fragen zur Konstruktion, verwaltete die Gelder, koordinierte die Arbeiten und war verantwortlich für die Beschaffung der Baumaterialien.
Er arbeitete hart und brachte die schweren Steine nach oben. Diese wurden entweder in Körben nach oben getragen, mit Flaschenzügen gehoben oder von einem Kran, der von Menschen oder Tieren bewegt wurde, hochgezogen.	Sie bohrten Löcher in die Steine, trieben die Keile in die Bohrlöcher und spalteten so grosse Brocken vom Fels. Dabei mussten sie beachten, in welcher Richtung das Gestein leicht springen konnte.	Er errichtete den Dachstuhl. Er baute auch die Gerüste und die Leerformen, über welchen die Steinbögen errichtet wurden.

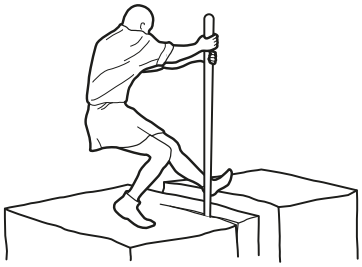
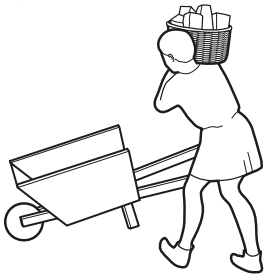
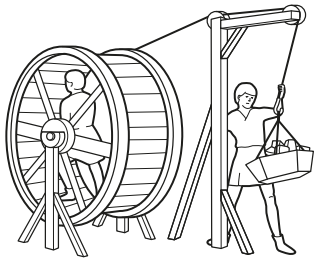
Er bearbeitete die rohen Steinbrocken zu massgenauen Steinblöcken. Mit Winkel und Lot prüfte er immer wieder rechte Winkel und ebene Flächen. War ein Stein bearbeitet, schlug er sein Zeichen in den Stein.

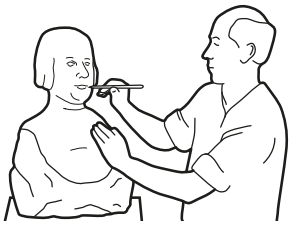
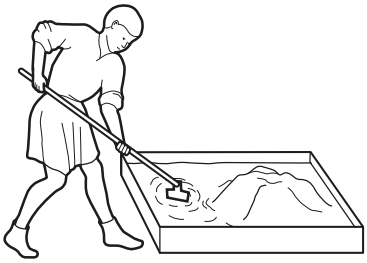
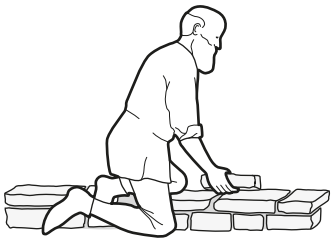
Starke Männer trugen die Steinquader zur Baustelle. Für weite Strecken wurden die Steine auf Ochsenkarren oder Kähne geladen. Diese Lastschiffe steuerten die Männer dann mit langen Stangen und Rudern den Rhein hinunter.

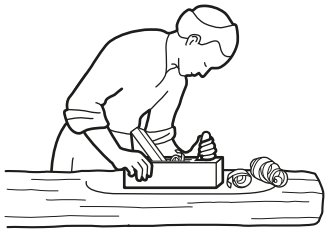
Er formte aus den Steinen Skulpturen und Figuren. Die feinen Fensterverzierungen gestaltete er nach den Plänen und Schablonen des Baumeisters.

Sie mischten in einem Holzbehälter Sand, gebrannten Kalk und Wasser zu einer feuchten Masse.
Mit Körben oder Mulden wurde der feuchte Mörtel zum Maurer gebracht.

Bilderbogen Handwerker

BERUF	WERKZEUGE	ARBEIT
Steinbrecher 	– Hammer – Bohrer – Keil – Stangen	
Fuhrmann, Fährmann, Träger 	– Karren – Kahn – Schubkarre – Tragegestell	
Arbeiter 	– Tretrad – Flaschenzug – Kran	
Baumeister	– Winkel – Zirkel – Messlatte – Pergament	

Steinmetz 	– Winkelmass – Lot – Meissel – Hammer – Spitzeisen	
Bildhauer 	– verschiedene Spitzeisen – Hammer – Säge – Richtscheit	
Mörtelmischer 	– Schaufel – Mörtelhacke	
Maurer 	– Hammer – Hebeleisen – Richtscheit – Richtschnur – Winkelmass – Lot – Lotwaage – Kelle	

Zimmermann 	– Säge – Hobel – Hammer	
Schmied 	– Amboss – Hammer – Zange	