

## Handel, Wissenschaft und Kultur um 1500

Didaktische Anregungen für den Unterricht  
in der Sekundarstufe

*Standort Füssen*

### Kurzinformation

|            |  |
|------------|--|
| Thema      | <b>Handel um 1500:</b> Warenaustausch zwischen Bayern und Italien; Handelswaren, Handelshäuser, Verkehrswege und –mittel<br><b>Wissenschaft und Kultur um 1500:</b> Renaissance-Humanismus; Astronomie / Mathematik und Geschichtsschreibung als Beispiele für den Aufschwung der Wissenschaften |
| Zielgruppe | Sek I  |
| Zeitraum   | Vorbereitung des Ausstellungsbesuchs: ca. zwei Stunden (je nach methodischem Umgang mit der vorgeschlagenen Lektüre);<br>Ausstellungsbesuch: ca. 75 Minuten<br>Nachbereitung im Unterricht: Je nach Intensität etwas 2-3 Stunden   |
| Autor      | Ralf Skoruppa  |

### Didaktisch-methodischer Kommentar

Buchdruck, Entdeckungsreisen, Reformation, Frühkapitalismus und das heliozentrische Weltbild sind nur einige wenige Begriffe, die die „neue Zeit“ um 1500 charakterisieren.

**Die Bayerische Landesausstellung „Bayern-Italien“** bietet eine spannende Möglichkeit, anhand verschiedener Biographien und herausragender Exponate Handel, Wissenschaft und Kultur um 1500 erlebbar zu machen und sie in eine Jahrhunderte lange Beziehung zwischen Bayern und Italien einzuordnen.

Zwei Abteilungen widmen sich explizit der Frühen Neuzeit. In den drei Räumen der Abteilung „Hans Jakob König – Silber, Seide, Spezereien“ wird das neue, gewinnorientierte Wirtschaften in den Städten jenseits und diesseits der Alpen thematisiert. Der Füssener Kaufmann König, der im Italienhandel engagiert war, dient dabei als biografischer Türöffner zu einer Abteilung, die Handelwaren, Handelswege, Transportmittel, den bargeldlosen Zahlungsverkehr sowie schließlich auch die mächtigen Kollegen, die Fugger, vorstellt. Die Schüler können Reproduktionen der gehandelten Tuche anfassen und Gewürze an einer interaktiven Riechstation erraten. Eine große didaktische Karte lädt ein, neben Venedig und Augsburg weitere Handelsorte und Handelshäuser zu erkunden.

In der Abteilung „Regiomontanus, Celtis, Peutingen – Sternenkunde und Prachtbände“ wird der Mensch in den Mittelpunkt gerückt, denn hinter den drei Namen verbergen sich drei hervorragende Persönlichkeiten des Renaissance-Humanismus. Der Augsburger Stadtschreiber Peutingen ist in und um Augsburg eine bekannte Person, auf Regiomontanus und Celtis dürfte dies in weitaus geringerem Maße zutreffen. (→ **Material 1**)

So wird der gelehrte Wissenskosmos der Renaissance exemplarisch an drei Biografien bzw. Disziplinen aufgezeigt und der Nachweis geführt, dass um 1500 nicht nur Handelswaren nach Bayern und Deutschland gelangten, sondern auch eine neue Lebensanschauung, ein neues Bildungskonzept sowie ein neues Denken in den Wissenschaften. Ein Besuch der Landesausstellung bietet in dieser Hinsicht die Chance, den Renaissance-Humanismus, der in den Schulbüchern eher an da Vinci und Galilei orientiert ist, unter einem neuen bayerischen Blickwinkel zu sehen: Italien erscheint dabei als Zentrum und Ausgangspunkt des neuen Denkens.

Für die **Vorbereitung des Ausstellungsbesuchs** am Standort Füssen wird ein literarischer Ansatz vorgeschlagen. Das historische Jugendbuch von Harald Parigger: „Fugger und der Duft des Goldes. Die Entstehung des Kapitalismus“ (Arena-Verlag, Würzburg 2009) eignet sich hervorragend, um einzelne Themenkapitel herauszunehmen, die von den Schülern erschlossen werden. Ein fächerübergreifendes Projekt mit dem Fach Deutsch bietet sich ebenfalls an. Beim **Besuch der Bayerischen Landesausstellung** erhalten die Schüler eine Überblicksführung mit Schwerpunktsetzung in den Abteilungen zur Frühen Neuzeit. In Gruppenarbeit erarbeiten die Schülerinnen und Schüler anschließend selbsttätig an den Ausstellungsobjekten Wissensfragen für ein historisches Lernspiel (Brettspiel).

Die Ausarbeitung weiterer Quizfragen sowie die Gestaltung des Lernspiels ist Gegenstand der **Nachbereitung** des Ausstellungsbesuchs.

### Lernziele

Die Schüler und Schülerinnen

- erarbeiten sich einen Überblick über die Themen Handel, Wissenschaft und Kultur um 1500,
- lernen die Begriffe „Frühkapitalismus“, „Renaissance“ und „Humanismus“ kennen,
- gewinnen dabei insbesondere einen Eindruck von der Vielfaltigkeit des Warenaustausches zwischen Nord und Süd,
- lernen Mittel und Wege des Warentransports durch die Alpen kennen,
- erwerben eine grundlegende Vorstellung vom Renaissance-Humanismus in Bayern und
- sehen den Zusammenhang zwischen dem Aufblühen des Handels und der Herausbildung einer verfeinerten Lebensweise am Hof und in den Städten und erkennen die Modernität der Epoche.

### Lehrplanbezüge

- Hauptschule: GSE 7.1 Die Europäisierung der Welt  
GSE 7.4 Das konfessionelle Zeitalter
- Realschule: G 7.3 Europa im Wandel vom Mittelalter zur Neuzeit  
Rückgriff und Wandel des Humanismus und der Renaissance (neue Wertschätzung der Antike; Kunst, Wissenschaft und Technik; Bildungsideale; Frühkapitalismus);  
Die Europäisierung der Erde (Voraussetzungen für die überseeische Expansion Europas)
- Gymnasium: G 7.3 Neue geistige und räumliche Horizonte  
Anfänge moderner Wirtschaftsformen; Renaissance und Humanismus (neues Menschenbild; Erfindungen)

## Übersicht über die Unterrichtseinheit


| VORBEREITUNG   | AUSSTELLUNGSBESUCH   | NACHBEREITUNG  |
|--|--|--|
| <p><u>Literarischer Zugang:</u></p> <p>Harald Parigger: „Fugger und der Duft des Goldes. Die Entstehung des Kapitalismus“, Arena-Verlag, Würzburg 2009</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lektüre ausgewählter Kapitel oder</li> <li>• Referat zum Buch / zu Kapiteln</li> <li>• Lektüre des Buches in Zusammenarbeit mit dem Deutschunterricht</li> </ul> | <p><u>I. Führung durch die Landesausstellung mit Schwerpunkt in den Abteilungen „Hans Jakob König“ und „Regiomontanus, Celtis, Peutinger“ (ca. 45 Min.):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vermittlung eines Gesamtüberblicks über den Kulturtransfer von Italien nach Bayern</li> <li>• Klärung der Begriffe „Frühkapitalismus“, „Renaissance“ und „Humanismus“</li> <li>• Vermittlung eines Überblicks über die Epoche um 1500: Erkennen des Zusammenhangs zwischen ökonomischen und kulturell-gesellschaftlichen Veränderungen</li> </ul> <p><u>II. Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit:</u></p> <p>Gestaltung eines historischen Brettspiel zur Epoche um 1500<br/> Die Landesausstellung als Fundgrube für Wissens- und Ereignisfragen (ca. 30 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zielangabe: Erstellung eines historischen Brettspiels; Tipps zu Gestaltung, Fragetypen und Möglichkeiten der Erweiterung,</li> <li>• Erarbeitung von Wissens- und Ereigniskarten zu einem Brettspiel sowie</li> <li>• deren Erarbeitung durch die Schüler: Vertiefung ausgewählter Aspekte zu Handel, Wissenschaft und Kultur um 1500,</li> <li>• Begleitung der selbstständigen Arbeit der Schüler durch die Führungskräfte.</li> </ul> <p><u>III. Sammeln und Abschluss</u><br/> (nach insgesamt 75 Minuten)</p> | <p><u>Nachbereitung:</u></p> <p>Ausarbeitung des Brettspiels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterung des Fragehorizonts,</li> <li>• Nutzen verschiedener Informationsquellen,</li> <li>• Gestaltung der Brettspielbögen,</li> <li>• Spielen der Brettspiele.</li> </ul> <p>optional: <u>Nachbereitung 2:</u></p> <p>Fortsetzung der Lektüre „Fugger und der Duft des Goldes“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb neuer Wissensbestände über die Epoche um 1500,</li> <li>• Einarbeitung des neuen Wissens in die Wissensfragen zum Brettspiel.</li> </ul> <p>optional: <u>Nachbereitung 3:</u></p> <p>Einarbeitung des Grundwissens des laufenden Schuljahres in die Wissensfragen zum Brettspiel</p> |

### Vorbereitung: Buchlektüre zum Handel um 1500

„1519: Die Welt steht an der Schwelle zur Neuzeit. Nicht mehr nur hohe Geburt, sondern auch Tüchtigkeit und wirtschaftlicher Erfolg, Wissen und wirtschaftlicher Erfolg bestimmen den Gang der Dinge. Das Bürgertum strebt aufwärts und mehrt seinen Einfluss...“ So lautet der Klappentext der Erzählung „Fugger und der Duft des Goldes“ (Parigger, Harald: Fugger und der Duft des Goldes. Die Entstehung des Kapitalismus. Arena-Verlag. Würzburg 2009).

Der junge Bauernsohn Johann tritt in die Dienste des Augsburger Kaufmanns Jakob Fugger und gerät in eine ihm fremde Welt, die allein der Regel „Zeit ist Geld“ zu funktionieren scheint. In die Rahmengeschichte um Johann werden Sachkapitel eingefügt, welche inhaltlich passend die historischen Sachverhalte vertiefen und erläutern. Dieses Montageverfahren beugt zudem der Gefahr vor, dass die Schüler die Fiktionalität der Erzählung nicht mehr erkennen und meinen, es direkt mit vergangener Realität zu tun zu haben. Aus alledem ergibt sich ein doppeltes Inhaltsverzeichnis:

| <b>Inhalt – Fugger und der Duft des Goldes</b> |     |
|--|-----|
| Der Überfall                                   | 4   |
| Rettung in höchster Not?                       | 16  |
| Im Haus Jakobs des Reichen                     | 37  |
| Krieg unter Ehrenmännern                       | 63  |
| Rückzahlung mit Zinsen                         | 84  |
| Gefährliche Botschaft                          | 99  |
| Schuss aus dem Hinterhalt                      | 121 |
| Der süße Duft des Goldes                       | 138 |

| <b>Inhalt – Sachkapitel</b>  |     |
|--|-----|
| Die Wege des Herrn sind unergründlich ... – Von Hans Fugger, dem Weber, zu Jakob Fugger, dem Reichen | 10  |
| Der Aufstieg zur europäischen Metropole – Augsburg am Ende des Mittelalters                          | 13  |
| Der Beginn einer neuen Epoche  | 30  |
| Das Privatleben zur Zeit Jakob Fuggers des Reichen   | 55  |
| Was zu Fuggers Zeiten auf den Tisch kam  | 60  |
| Der Mensch lernt den Wert der Bildung schätzen   | 78  |
| Der Mensch erweitert seinen Horizont   | 95  |
| Der rechte Weg zum Seelenheil  | 113 |
| Die Fugger, Augsburg und die Reformation   | 118 |
| Wer zahlt, schafft an – Die Kurfürsten, Fugger und die Kaiserwahl von 1519                           | 135 |
| Glossar  | 145 |
| Quellennachweise/Impressum   | 150 |

Zeichnungen und Abbildungen (unter anderem Jakob Fugger in seinem Kontor, das „Nürnberger Ei“ – eine Taschenuhr aus dem 16. Jahrhundert, die Erschaffung Adams von Michelangelo) lockern Erzählung und Layout auf. Ein Glossar erklärt wichtige Begriffe. Das Buch bietet eine gute Möglichkeit, den Besuch der Bayerischen Landesausstellung vorzubereiten.

- Die gemeinsame Behandlung im Unterricht kann die thematische Führung „Handel, Wissenschaft und Kultur um 1500“ im Voraus entlasten. Insbesondere die Kapitel bis einschließlich S. 83 (Sachartikel „Der Mensch lernt den Wert der Bildung schätzen“) geben einen sehr guten Überblick über die Epoche.
- Die Schüler können auf die Darstellung reagieren, indem sie Briefe an Personen schreiben, innere Monologe verfassen, eine Alternative zur Erzählhandlung entwickeln usw. Hier bietet sich die Zusammenarbeit mit dem Deutschunterricht an.
- Der Umbruch um 1500 wird im Buch an den Figuren Johann und Jakob Fugger entwickelt. Johann steht für die traditionelle agrarische Lebensweise, Jakob Fugger ist schon ganz Repräsentant der Moderne. Die Gegensätze wie Stadt/Land; Bildung/Nichtbildung; Handel/Landwirtschaft; Kapital-Tauschwirtschaft; Reichtum/Armut; (Stadt-)Adel/Grundholde; „Weltbürger“/„Dorfbewohner“; Festtafel/Grütze können in Steckbriefen herausgearbeitet werden
- Das Buch als Ganzes oder auch einzelne Kapitel, vertieft durch Jugendsachbücher und Lexika, können aber auch als Referatthemen ausgegeben werden.

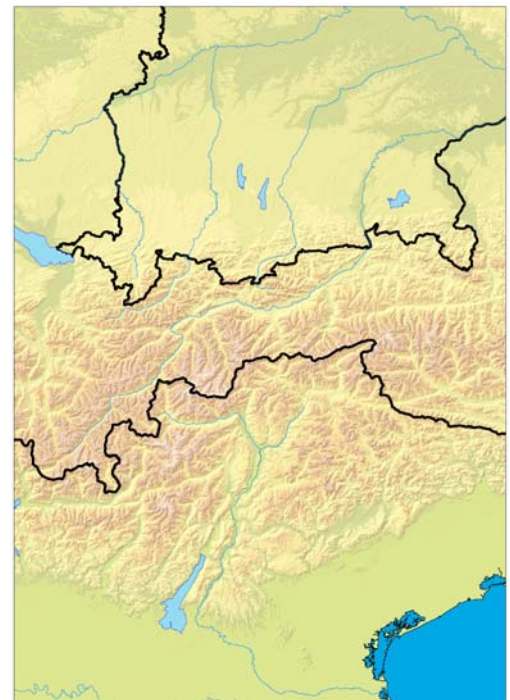
Die originalen Exponate in der Ausstellung sowie das museumspädagogische Angebot vertiefen die bei der Lektüre gewonnenen Kenntnisse. Wiedererkennungseffekte hinsichtlich einzelner Sachverhalte (bspw. gehandelte Waren zwischen Augsburg und Italien) sind zu begrüßen, weil sie motivierend wirken.

### Ausstellungsbesuch

Beim Besuch der Bayerischen Landesausstellung am Standort Füssen gewinnen die Schüler in einer thematischen Führung zunächst einen Überblick über die Epoche um 1500. Schwerpunkte der Führung sind die Abteilungen „Hans Jakob König – Silber, Seide, Spezereien“ sowie „Regiomontanus, Celtis, Peutingen – Sternenkunde und Prachtbände“. Wichtige Begriffe wie „Frühkapitalismus“, „Renaissance“ oder „Humanismus“ werden geklärt. Im Anschluss erhalten sie die Möglichkeit zur selbstständigen Vertiefung beider Themenkomplexe. Dazu erarbeiten die Schüler Fragen (zu Wissens- und Ereigniskarten) für ein Brettspiel.

Der Spielplan in Form einer Rohkarte (DIN A2, Kartenbereich: Südbayern und Oberitalien) wird zur Verfügung gestellt (ein Spielplan für je vier Schüler). Es werden Tipps zur Ausgestaltung des Spielplans und des Spieltyps gegeben. Ausgestattet mit Klemmbrettern und Skizzenpapier begeben sich die Schüler nochmals in die Abteilungen zu Handel und Renaissance-Humanismus, um anhand der Exponate, interaktiven Stationen, Karten und Abteilungstexte Wissens- und Ereignisfragen auszuarbeiten. Dabei können auch Alpenpässe und Transportrouten an den didaktischen Karten der Abteilungen herausgearbeitet und in eine eigene Skizze übertragen werden.

In dieser Phase unterstützen Lehrer und Führungskräfte die Schüler bei inhaltlichen Fragen oder Formulierungsschwierigkeiten.



## Nachbereitung: Die Ausarbeitung des Brettspiels

Die Ausarbeitung des Brettspiels braucht man:

- zugeschnittenen Karton oder Leerkarten (Bastelverlag oder -geschäft, für 36 Karten ca. 1 €)
- Klebepunkte in verschiedenen Größen
- Stifte
- Erdkundeatlanten bzw. Internet
- Spielfiguren und Würfel

Aus der rein topografischen Karte entsteht ein Brettspiel. Dazu müssen die Schüler nicht nur fächerübergreifend mit dem Geografie-Atlas arbeiten, sondern sich bei der Herstellung der Frage- und Ereigniskarten auch in geeigneten Formulierungen üben. Auf dem Spielplan müssen Gewässer und Orte lokalisiert und benannt werden, einige Knobelarbeit ist bei der genauen Verortung von Passstraßen erforderlich, die Routen (und Ereignisse!) müssen wohlüberlegt sein. Spielregeln müssen entworfen und die beim Besuch der Landesausstellung aufgesetzten Wissens- und Ereignisfragen müssen ins Reine geschrieben werden. (→ **Material 2**). Fundgruben für weitere Wissens- und Ereigniskarten sind das Schulbuch, Jugendlexika, Sachbücher, das Internet und gegebenenfalls der Katalog, der zur Bayerischen Landesausstellung 2010 erscheint und in dem alle Exponate zusammen mit Kapiteleinführungen aufgeführt sind. Für die Lehrkraft bietet sich die Chance, eine verbindliche Anzahl von Grundwissensfragen aus dem Geschichtsunterricht in die Wissensfragen einfließen zu lassen, sodass am Ende auch dieses spielerisch wiederholt und gefestigt werden kann.

### Konkretes Beispiel

Spielbrett: Das hier vorgestellte Brettspiel (→ **Material 3**) folgt einfachen Spielregeln. Aufgabe ist es, als Herrscher mit einem Fuhrwerk Waren möglichst schnell von Venedig nach Augsburg zu transportieren. Die Spielfigur startet in Venedig und würfelt sich Stück für Stück vorwärts nach Norden. Verschiedene Wege über die Alpen können gewählt werden, wobei die kürzeren Wege die schwierigeren Routen sind. Einige Felder sind festgelegt: Gerät man beispielsweise auf ein Feld „Alpenpass“, stürzt das Fuhrwerk in die Tiefe und man muss zurück bis auf Venedig ziehen. Das Spiel ist für bis zu vier Spieler gedacht.

Die Wissens- und Ereigniskarten sind in einem Stapel zusammengefasst. Die Karten selbst wurden aus blanko Spielkarten hergestellt. Die Spielfelder sind zum Teil mit Filzschreiber eingefärbte, selbstklebende Markierungspunkte, wie sie in jedem Bastel- oder Schreibwarengeschäft erhältlich sind:

### Wissens- und Ereigniskarten:

Die Rubriken „Wissen“, „Ereignis“ und „Grundwissen“ können frei gewählt bzw. durch weitere Fragebereiche ergänzt werden. Bei der sprachlichen Gestaltung helfen als Vorlagen Karten einschlägig bekannter Karten- und Gesellschaftsspiele (→ **Material 4**).

## Regiomontanus, Celtis, Peutinger

Der in Königsberg im heutigen Franken geborene Regiomontanus (1436-1476) bemühte sich um eine Verbesserung der astronomischen Kenntnisse seiner Zeit. Regiomontan studierte in Leipzig, in Wien und dann in Italien Astronomie an den antiken Quellen. Ergebnis dieses Studiums war unter anderem die Herausgabe eines Auszugs aus dem Handbuch der Astronomie des Ptolemaios von Alexandrien, das zu einem Standardwerk wurde. Sein astronomisches Tafelwerk wurde wahrscheinlich von Kolumbus benützt. In der Mathematik gilt er als Begründer der Trigonometrie (Dreiecksberechnungen).

Bild: Dürer-Gymnasium Nürnberg; © HdBG / Christiane Richter, Fürth



Der in Wipfeld bei Schweinfurt geborene „Erzhumanist“ Konrad Celtis (1459-1508) wollte „Apoll von Italien nach Deutschland“ führen: Die Deutschen sollten sich bilden und alle Barbarei hinter sich lassen. Nach italienischem Vorbild sollte eine neue, lateinische Literatur entstehen. Beispielgebend waren seine an antiken Vorbildern geschulten „Amores“, die zugleich die Funktion einer nationalen Landeskunde erfüllten. Vom König 1487 zum Dichturfürsten gekrönt wollte Celtis die Dichtung erneuern, die Beredsamkeit verbessern und beides in dem von ihm gegründeten „Dichter- und Mathematikerkolleg“ pflegen.

Bild: © Staatliche Graphische Sammlung München, Inv.Nr. 1934:46 D



Der Augsburger Humanist Konrad Peutinger (1465-1547) gründete nach italienischem Vorbild die „Sodalitas Litteraria Augustana“, ein Netzwerk gleichgesinnter Humanisten. Er sammelte römische Münzen und Steindenkmäler. Um der Römerstadt Augsburg einen ebenbürtigen Rang zu den Städten Italiens zu verleihen, verzeichnete Peutinger die römischen Inschriften aus Stadt und Diözese Augsburg und beeinflusste mit seiner neuartigen Abbildungstechnik wiederum die ältere italienische Tradition der Inschriftensammlung. Im Laufe seines Lebens trug er die größte Humanistenbibliothek nördlich der Alpen zusammen, um deren Organisation und Ordnung er stets bemüht war.

Bild: © Kunstsammlungen und Museen der Stadt Augsburg, G 9915



# Tipps für die Gestaltung des Brettspiels

## Schritt 1: Orte und Wegstrecken festlegen

Arbeite zunächst mit Bleistift und verwende erst ganz zum Schluss Filzstifte! Dein Geografie-Atlas, Landkarten und Routenplaner im Internet helfen dir bei deiner Arbeit.

- Benenne die auf der Karte eingezeichneten Flüsse und Seen!
- Markiere auf dem Plan die Lage der folgenden Orte: Augsburg, Bozen, Brescia, Füssen, Imst, Innsbruck, Kempten, Ravensburg, Rosenheim, Salzburg, Trient, Udine, Venedig, Verona; ggf. am Kartenrand: Mailand, Nürnberg, Passau, Regensburg.
- Lege zwei Wegstrecken über die Alpen fest. Arbeite hier möglichst genau! Pässe waren damals wie heute zum Beispiel der Brennerpass, der Fernpass oder der Weg über die Hohen Tauern.
- Zeichne die Wegstrecken durch die Alpen mit dem Bleistift nach. Verbinde so die eingetragenen Orte.
- Lege die übrigen Wegstrecken ungefähr fest. Orientiere dich am Verlauf heutiger (Bundes-)Straßen. Überlege dir dabei auch Sackgassen, Umwege, Abkürzungen.

## Schritt 2: Spielfelder markieren

- Trage auf den Linien der Wegstrecken Felder für die Spielfiguren ein. Überlege dir zuvor einen geeigneten Durchmesser (Vorschlag: 1 cm)! Arbeite gegebenenfalls mit Schablonen.
- Markiere und benenne die Orte und Pässe! Start und Endpunkte sind Venedig und Augsburg.
- Richte die Wegstrecken am besten so ein, dass längere Wege zum Ziel leichter eingerichtet sind (bspw. weniger Ereignisse).

## Schritt 3: Aktionen festlegen

- Ordne deine Notizen vom Besuch der Landesausstellung.
- Kennzeichne die Ereignis- und Fragefelder. Du kannst auch eine Farbe für Wissensfragen und Ereignisse auswählen und dem Spieler überlassen, welche Karte er zieht.
- Überlege dir zum jeweiligen Feld, was passiert; bei einem Fragefeld nach einer falschen oder richtigen Antwort! Beispiele: Du musst zurück nach ..., Setze eine Runde aus, Rücke fünf Felder vor, Gehe nach Trient, Rufe wie ein Maultier...
- Fundgruben für weitere Wissens- und Ereignisfragen sind dein Schulbuch (passende Kapitel und Grundwissen!), Jugendsachbücher zum Thema oder der Katalog zur Bayerischen Landesausstellung 2010.

## Schritt 4: Spielregeln festlegen:

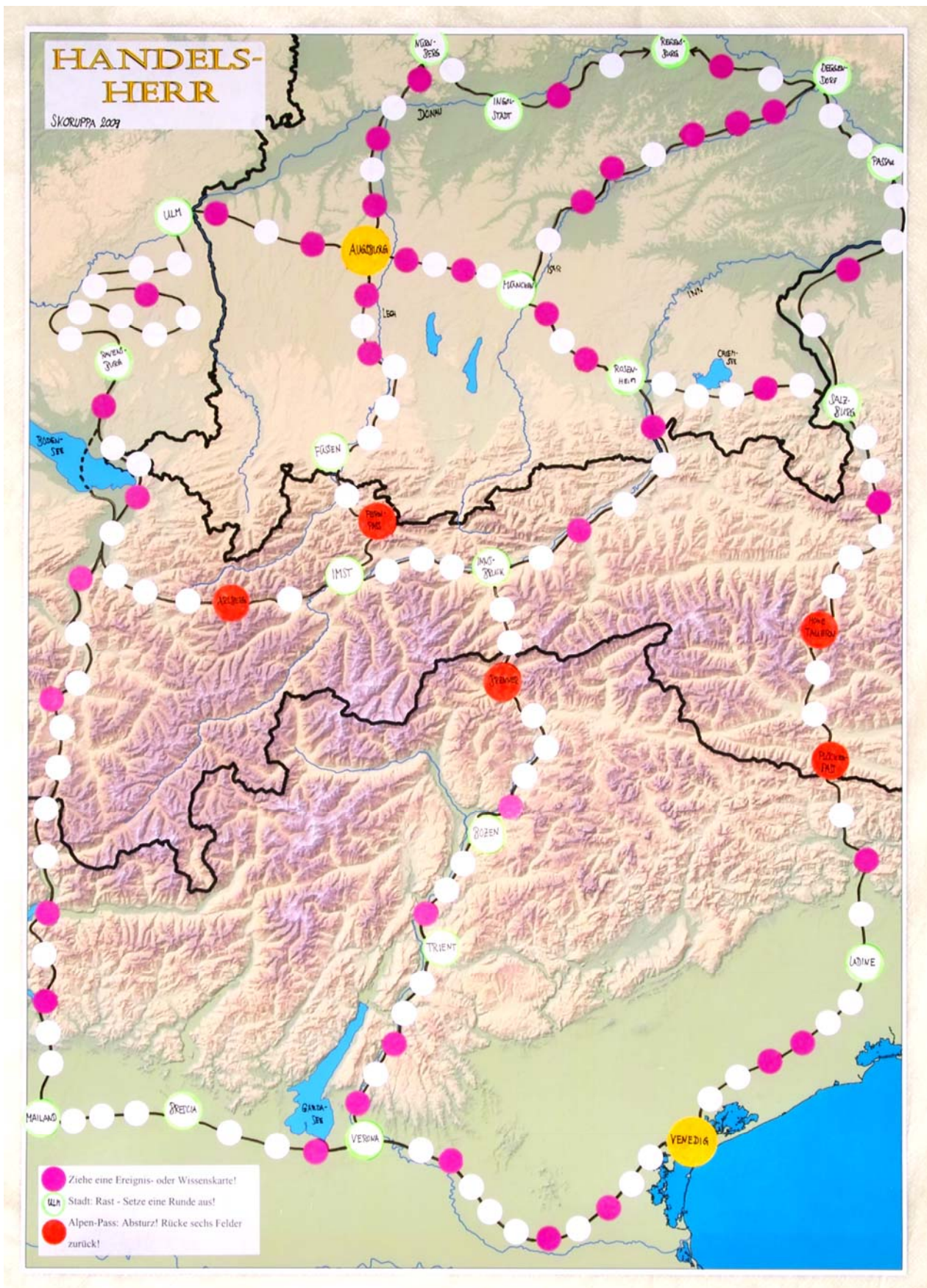
Was wird benötigt? Wie viele Spieler können mitspielen? Was ist Ziel des Spiels? Wie wird das Spiel begonnen?

## Schritt 5: Reinschriften

Bevor du Frage- und Ereigniskarten ins Reine schreibst, Wegstrecken und Spielfelder endgültig festlegst und die Spielregeln zu ganzen Sätzen ausformulierst, kannst du dein Spiel probenhalber durchspielen – vielleicht hast du noch etwas übersehen! Hat dein Spiel schon einen attraktiven Namen? Und nach den Reinschriften: Viel Spaß beim Spielen!



## Beispiel eines Brettspiels





## Beispiele für Wissens- und Ereignisfragen

