

Landesmuseum Zürich. SCHWEIZERI
SCHES NATIONALMUSEUM. MUSÉE
NATIONAL SUISSE. MUSEO NAZION
ALE SVIZZERO. MUSEUM NAZIUNA
L SVIZZER.

DER NEUE

WEST FLÜGEL

Aufgabenset 1:
«Tiere und Fabel-
wesen – krächzen,
brüllen, fauchen»

Schul-
unterlagen

Lehrerkommentar
& Aufgabensets

Landesmuseum Zürich.

«Sammlung im Westflügel»

Schulunterlagen | Unterstufe bis Sekundarstufe II

Inhalt

Angebote für Schulen	3
Einleitung in die Ausstellung	4
Ausstellungsplan	5
Sammlungsbereiche	7
Übersicht Aufgabensets	10
Bezüge zu den Lehrplänen	11
Medienverzeichnis	14

Aufgabensets und Lösungen

1. Tiere und Fabelwesen – krächzen, brüllen, fauchen
2. Mode – Kostüme, Knopf und Kniehose
3. Die Reformation und ihre Folgen

Arbeitssets
zu den Themen «Mode»
und «Reformation» unter:
[www.landesmuseum.ch/de/ihr-
besuch/schulen/die-
sammlungschulen](http://www.landesmuseum.ch/de/ihr-besuch/schulen/die-sammlungschulen)

Impressum

Konzept und Inhalt

Landesmuseum Zürich
Team Bildung & Vermittlung: Stefanie Bittmann,
Valérie Boban, Lisa Engi, Maria Iseli, Severin Marty

Texte zu den Sammlungsbeständen

Team Kuratorinnen und Kuratoren

Lektorat

Miriam Waldvogel

Gestaltung und Illustration

Regula Baumer

Alle Rechte vorbehalten.

© Schweizerisches Nationalmuseum



Führungen

Kindergarten | Unterstufe | Mittelstufe

Tiere und Fabelwesen – krächzen, brüllen, fauchen

Fliegen wie ein Vogel, kämpfen wie ein Löwe, klettern wie ein Affe – seit jeher sind die Menschen fasziniert von den besonderen Fähigkeiten der Tiere. Aber wieso gelten manche Tiere als schlau oder böse? Und warum haben die Menschen früher an Drachen geglaubt? Anhand auserwählter Objekte erkunden Schülerinnen und Schüler die enge Beziehung zwischen Mensch und Tier.

Mittelstufe | Sekundarstufe I und II

Mode – Kostüme, Knopf und Kniehose

Kleider sind Ausdruck eines persönlichen Lebensgefühls oder einer gesellschaftlichen Rolle. Kleidung ist aber immer auch ein Spiegel ihrer Zeit. Wie hat sich die Mode im Lauf der Jahrhunderte gewandelt? Was lässt sich an der Kleidung ablesen? Auf der Führung entdecken die Schülerinnen und Schüler die Geschichte der Mode vom 17. Jahrhundert bis heute.

Sekundarstufe I und II

Die Reformation und ihre Folgen

Die Reformation hat die europäische Geschichte geprägt: Sie begann als Kritik an der römischen Kirche und entwickelte sich zu einer wichtigen religiösen Reformbewegung. Wie kam es zur Spaltung in eine katholische und eine reformierte Kirche? Welchen Einfluss hatte die Reformation auf Gesellschaft und Politik? Der Rundgang verdeutlicht die tiefgreifenden Veränderungen, die die Reformation mit sich brachte.

Sekundarstufe II

Sammlung im Westflügel – Räume für Geschichte

Bedeutende Objekte aus der Sammlung treten in einen Dialog mit den neu sanierten historischen Räumen. Dabei lässt sich Geschichte hautnah erleben. Wie wohnte die letzte Äbtissin des Fraumünsterklosters? Was schmückte früher eine Stube? Die historisch dichte Atmosphäre lässt die Schülerinnen und Schüler tief in die Vergangenheit eintauchen.

Selbstständiger Besuch

Die Ausstellung kann auf Anmeldung auch selbstständig besucht werden. Vorgängige Besuche sind für Lehrpersonen kostenlos.

Schulunterlagen

Die Schulunterlagen mit drei Aufgabensets dienen der vertiefenden Beschäftigung mit der Ausstellung und einzelnen Themen.

Download: www.landesmuseum.ch/schulen

Einführung für Lehrpersonen

Führungen durch die Ausstellung mit Inputs zur Arbeit mit Schulklassen werden regelmässig angeboten. Siehe Webseite.

Information & Anmeldung

Mo–Fr 09.00–12.30 | T. 044 218 66 00 | reservationen@nationalmuseum.ch

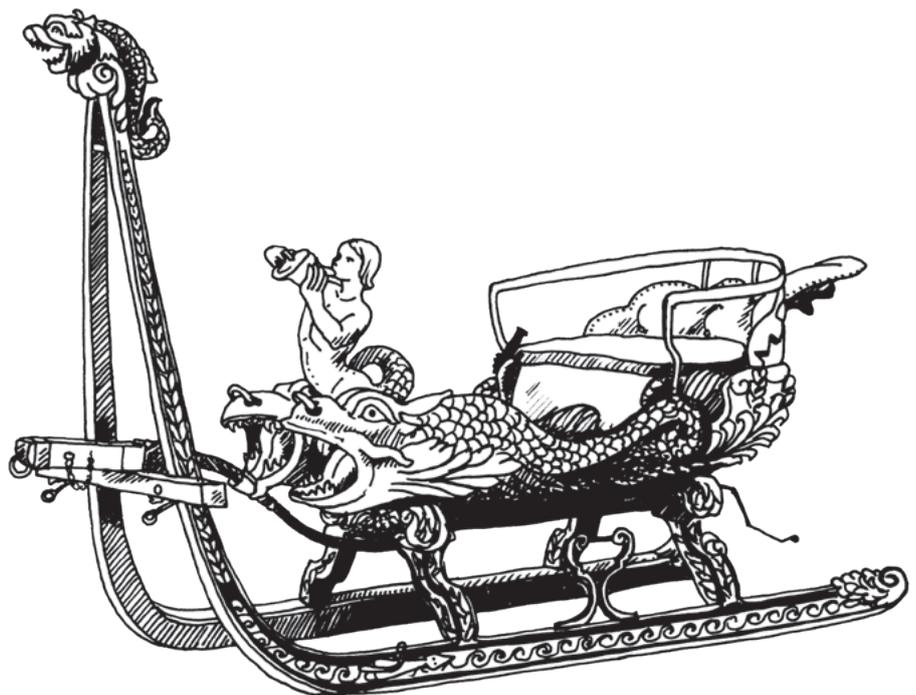
Einleitung in die Ausstellung

» Die völlig neu konzipierte Dauerausstellung «Sammlung im Westflügel» im Landesmuseum Zürich zeigt über 7000 Exponate aus den eigenen Beständen. Diese wichtige Schau hat im sanierten westlichen Museumsflügel einen geschichtsträchtigen Standort erhalten.

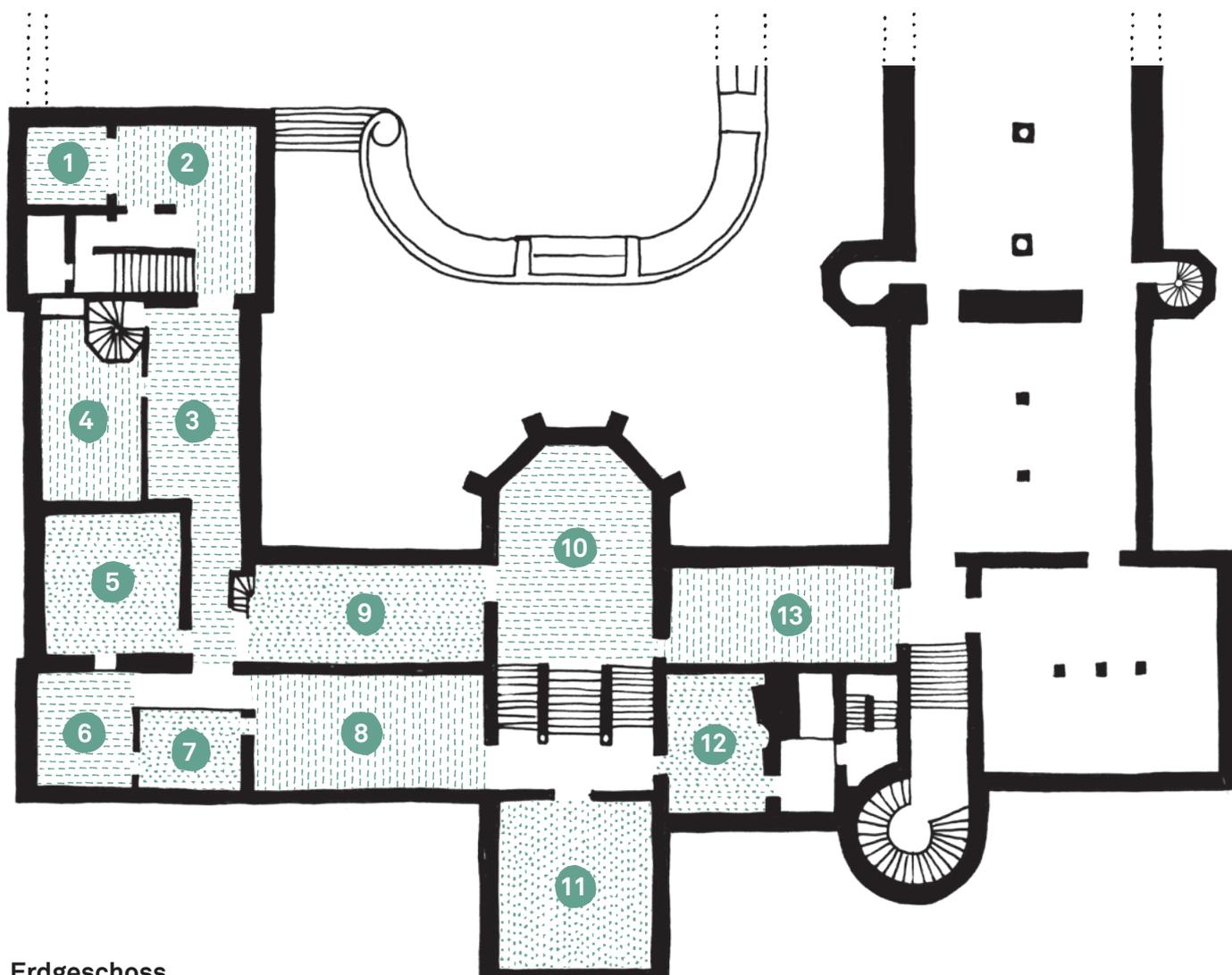
Die neue Dauerausstellung «Sammlung im Westflügel» im Landesmuseum Zürich zeigt das handwerkliche und kunsthandwerkliche Schaffen der Schweiz über einen Zeitraum von 1000 Jahren. Die Exponate reichen vom sakralen Palmesel aus dem 11. Jahrhundert über den weltbekannten Globus des genialen Gelehrten Jost Bürgi aus dem 16. Jahrhundert bis hin zum edlen Valentino-Kleid, das vor fünf Jahren von Forster-Rohner in St. Gallen hergestellt wurde. Auf drei Stockwerken und rund 2'000 Quadratmetern werden den Besucherinnen und Besuchern über 7000 Exponate präsentiert. Die Ausstellung ist ein Querschnitt durch die Bestände des Schweizerischen Nationalmuseums, die mit 860'000 Objekten die umfangreichste kulturhistorische Sammlung des Landes bilden.

Die komplett renovierten Ausstellungsräume sind wichtige Zeitzeugen. Ihr Architekt Gustav Gull entwarf das Landesmuseum im 19. Jahrhundert nach historistischen Grundsätzen. Er führte Stile vergangener Epochen ein und stimmte dabei Architektur, Interieurs und Sammlungsexponate aufeinander ab. Ein Kernstück in der Planung des Museums waren die sogenannten «Period Rooms», zwölf originale Prunkstuben aus dem Mittelalter, der Renaissance und der Barockzeit. Diese Räume zeigen auf eindruckliche Art und Weise das kunsthandwerkliche Können der Schweiz und gehören zu ihrem kulturgeschichtlichen Erbe.

Entstanden ist eine historisch dichte Ausstellung, die nicht nur ein Eintauchen in die Vergangenheit erleichtert, sondern auch tief blicken lässt: in die kulturelle Vielfalt des Landes, die gesellschaftlichen Veränderungen und die Entwicklung der Schweizer Wirtschaft.

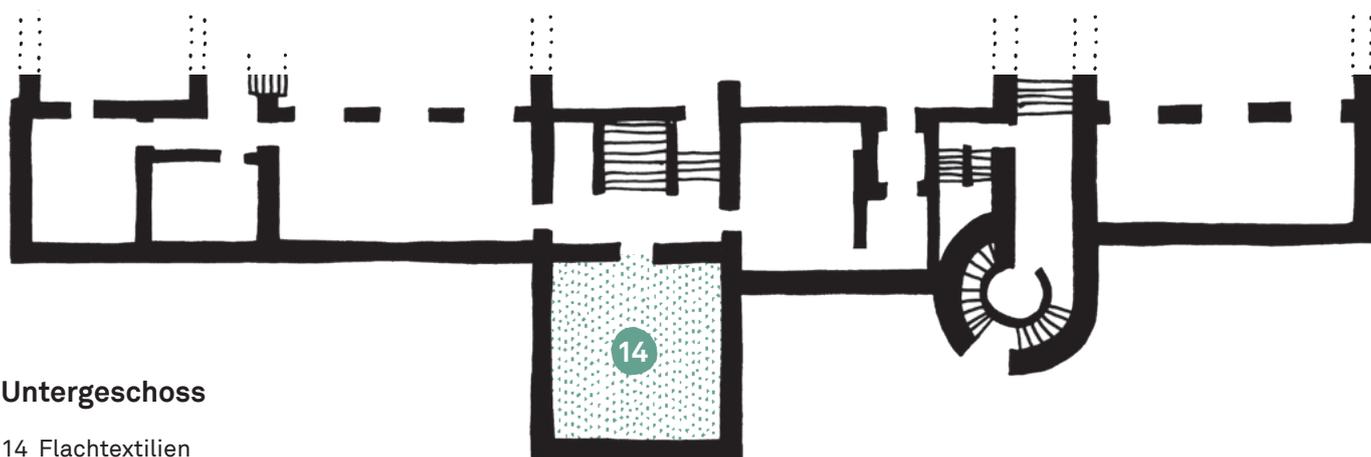


Ausstellungsplan



Erdgeschoss

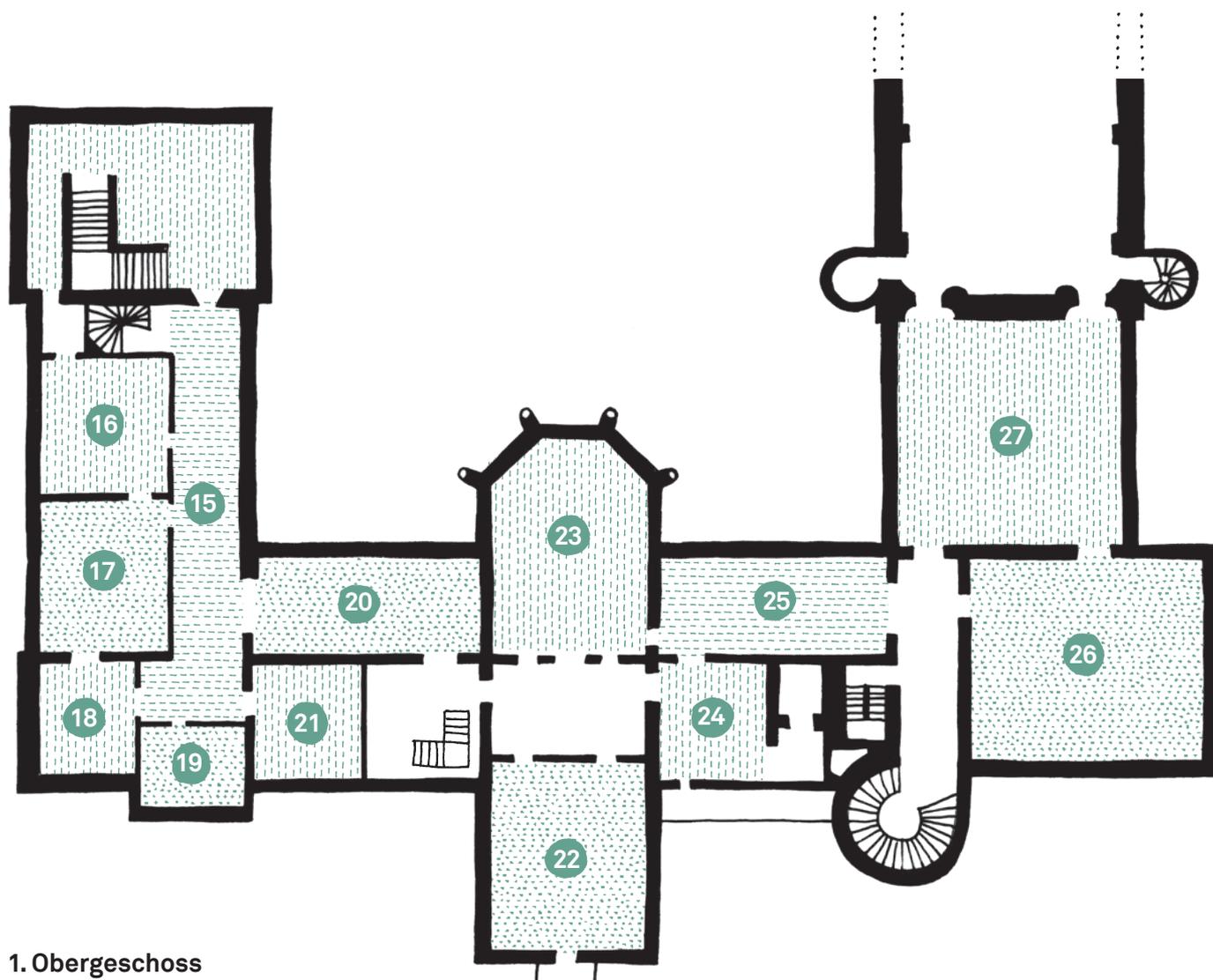
- | | |
|--|---|
| 1 Klosterapotheke | 8 Kreuzgang: Porträts |
| 2 Korridor: Wissenschaftliche Instrumente | 9 Korridor: Tafelgemälde |
| 3 Korridor: Glasgefässe | 10 Untere Kapelle: Altaraufsätze und Skulpturen |
| 4 Loggia: Prunkschlitten | 11 Mellingerstube: Edelmetalle |
| 5 Fraumünsterzimmer: Empfangsraum der Äbtissin | 12 Haus «Zum Loch»: Fahnen |
| 6 Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin | 13 Zillisraum: Zillisdecke |
| 7 Helfensteinzimmer | |



Untergeschoss

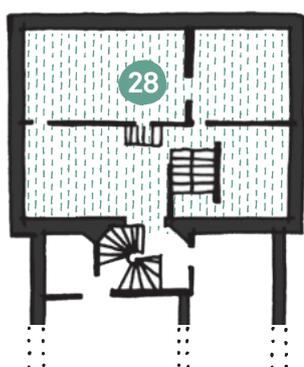
- 14 Flachtextilien

Ausstellungsplan



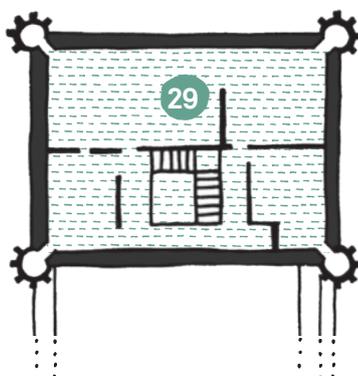
1. Obergeschoss

- 15 Korridor: Glasgemälde
- 16 Oetenbachzimmer
- 17 Pestalozzizimmer
- 18 Rosenburgzimmer
- 19 Wiggenzimmer
- 20 Korridor: Uniformen und Repräsentationswaffen
- 21 Seidenhofzimmer
- 22 Lochmannsaal
- 23 Obere Kapelle: Kostüme
- 24 Korridor: Ofenkeramik
- 25 Korridor: Tafelgeschirr
- 26 Sammlung Hallwyl
- 27 Ringsammlung A. und L. Koch



2. Obergeschoss

- 28 Turm: Tourismus



3. Obergeschoss

- 29 Turm: Tourismus

Sammlungsbereiche



Fahnen

Das weisse Kreuz im roten Feld ist ein international bekanntes Zeichen und steht auch für die Werte der Schweiz, wie Selbstbestimmung, Neutralität oder Stabilität. Im 19. Jahrhundert existieren unterschiedliche Formen des Kreuzes nebeneinander, 1889 legt die Bundesversammlung dessen Proportionen fest.

Kästchen

Kleine Truhen und Kassetten dienen zur Aufbewahrung von Wertgegenständen. Im Mittelalter sind sie mit geschnitzten und bemalten Motiven verziert. Beliebt sind Fabeltiere, Karikaturen oder Szenen rund um das Thema Liebe und Treue. Seit der Renaissance kommen Miniaturkabinette mit kleinen Schubladen und Fächern auf. Oft sind sie mit Intarsien aus edlen Hölzern und Elfenbein verziert.

Goldschmiedekunst

Aus Edelmetall werden seit dem Mittelalter Gegenstände für kirchliche Zeremonien hergestellt. In der Neuzeit geben Städte, Zünfte und Privatpersonen repräsentatives Trinkgeschirr für das gesellige Zusammensein bei Goldschmieden in Auftrag. Diese prächtigen Objekte haben hohen künstlerischen Wert, können bei Bedarf zu Bargeld gemacht werden und dienen als Vermögensanlagen.

Glasgefässe

Aus Glas wird eine breite Palette an Produkten gefertigt: für den Alltag Trinkbecher und Flaschen, zur Belustigung Scherzgläser und zur Repräsentation technisch anspruchsvolle Gläser. Zürich ist um 1600 ein Zentrum für die Produktion von Gegenständen in Hinterglasmalerei. Davon zeugen die mit vergoldeten Silberhalterungen zusammengesetzten Schalen und Humpen.

Wissenschaftliche Instrumente

Zur Beschäftigung mit antiken Schriften und naturwissenschaftlichen Studien gehören auch wissenschaftliche Messinstrumente. Globen in verschiedenen Grössen und aus unterschiedlichen Materialien veranschaulichen und erklären das neue Weltbild. Die Instrumente vereinen technische Perfektion mit kunsthandwerklicher Höchstleistung.

Kachelöfen

Im Landesmuseum Zürich gehören Kachelöfen zur Standardeinrichtung der historischen Zimmer. Seit dem Mittelalter erlauben die Öfen, einen Raum rauchfrei zu beheizen. Sie werden mit glasierten Kacheln verziert, die Träger eines reichen Bildprogramms sind. Kleine Ofenmodelle illustrieren das Angebot und Können der Hafner.

Waffen und Uniformen

Prunkwaffen dienen der Repräsentation und sind kunsthandwerkliche Meisterstücke. Mit ihrer Fertigung werden Goldschmiede und Büchsenmacher beauftragt. Auch Uniformen beeindrucken und geben Auskunft über die jeweiligen Dienstherrn ihrer Träger. Viele Schweizer Männer leisten vom 15. bis ins 18. Jahrhundert Dienst im Ausland, etwa in Italien, in Frankreich und in den Niederlanden.

Textilien

Gewirkte Bildteppiche, Leinen- und Wollstickereien schmücken private Haushalte, aber auch Kirchen und Klöster vom 15. bis ins 17. Jahrhundert. Es ist die Aufgabe von Berufsleuten, solche Wandteppiche herzustellen, während Bürgersfrauen und ihre Töchter die Stickereien anfertigen. Das Übergewand eines Priesters bei der Messe wird Kasel genannt. Es besteht aus wertvollen Stoffen, die aus Italien und Frankreich importiert oder lokal hergestellt werden.

Porzellan

Grosse, handbemalte Porzellanservice für zwölf und mehr Personen sind repräsentative Luxusprodukte und werden selten gebraucht. In Privathaushalten verbreitet sind kleinere Tee- und Kaffeeservice. Bevor ab 1763 in der Schweiz – in Kilchberg-Schooren, dann in Nyon und später in Langenthal – Porzellan hergestellt wird, musste das Geschirr aus dem Ausland importiert werden.

Tafelgemälde

Die bemalten Tafeln gehen auf das Mittelalter und die frühe Neuzeit zurück. Sie sind Teile von Altartabeln und stehen in öffentlichen Kirchen oder Kapellen. Dargestellt sind Szenen aus dem Alten und Neuen Testament oder Heiligenfiguren. Entstanden sind sie bei Meistern wie Hans Leu Vater und Sohn in Zürich oder Hans Fries in Freiburg.

Mode

Die historischen Kostüme illustrieren die internationalen Modetrends, welche die Schweiz vom 17. bis ins 19. Jahrhundert aus Frankreich, England oder dem Orient erreichen. Seit dem 19. Jahrhundert stellen Schweizer Firmen hochwertige und exklusive Stoffe für die internationale Haute Couture her. Heute setzen Schweizer Modedesignerinnen und -designer mit charakterstarken Entwürfen und innovativen Materialien Akzente.

Sammlung Hallwil

Ein Museum im Museum: 1912 schenken Gräfin Wilhelmina (1844–1930) und Graf Walther (1839–1921) von Hallwyl dem Landesmuseum Zürich Gemälde, Möbel, Keramik, Silber und Textilien aus Familienbesitz. Die archäologischen Funde stammen aus den von Wilhelmina initiierten Grabungen auf Schloss Hallwyl im Kanton Aargau. Die Sammlung wird noch heute nach dem Konzept der Gräfin präsentiert und widerspiegelt die Geschichte der alten Adelsfamilie.

Ringsammlung A. und L. Koch

Der Frankfurter Juwelier Louis Koch (1862–1930) und seine Frau Alice (1866–1937) sammeln vor über hundert Jahren Ringe aus der Antike, dem Mittelalter, der Renaissance und dem Barock bis in die Zeit um 1900. Ihre Nachkommen erweitern die Sammlung um Ringe aus dem 20. und 21. Jahrhundert. Schmuckkünstler aus Europa, Amerika und Asien sind vertreten. Entstanden ist eine der weltweit umfassendsten Ringsammlungen.

Altaraufsätze und Skulpturen

In Holz geschnitzte und gefasste Kultbilder gehören seit dem frühen Mittelalter zur Ausstattung von Kirchen und Kapellen. Die Altaraufsätze entfalten ein reiches Bildprogramm zur christlichen Heilsgeschichte. Ihre Flügel werden nur an Feiertagen geöffnet. Andere Bildwerke, wie die Christusfigur auf dem Palmesel, veranschaulichen die Ereignisse bei Prozessionen.

Porträts

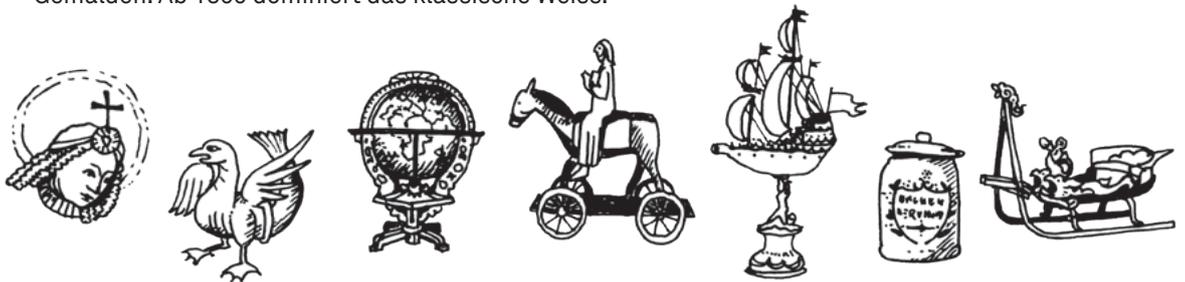
Das Porträt gehört zu den frühesten Motiven in der Malerei. In Ölfarbe auf Holz oder auf Leinwand gemalt, erlebt es seit der Renaissance im 16. Jahrhundert bis zur Verbreitung der Fotografie im ausgehenden 19. Jahrhundert eine Hochblüte. Die Sammlung bietet einen Überblick über 500 Jahre Geschichte mit Porträts berühmter und weniger bekannter Personen, die in der Schweiz gelebt haben.

Prunkschlitten

Im 18. und 19. Jahrhundert sind Ausfahrten mit prunkvollen Schlitten für wohlhabende Familien ein besonderes Vergnügen, vor allem während der Fastnachtszeit. Dabei versucht man sich gegenseitig zu übertrumpfen mit prächtig herausgeputzten Pferden und originellen, ein- oder zweispännigen Schlitten.

Ofenkeramik

Kachelöfen geben die gespeicherte Wärme langsam im Raum ab und werden zu repräsentativen Schmuckstücken in den Stuben wohlhabender Haushalte. Die einfarbigen Reliefkacheln aus dem 14. und 15. Jahrhundert entwickeln sich im Verlauf des 16. bis 18. Jahrhunderts zu farbenfrohen Gemälden. Ab 1800 dominiert das klassische Weiss.



Übersicht Aufgabensets

Die Ausstellung «Sammlung im Westflügel» lässt sich nach verschiedenen Themen entdecken. Für diese Schulunterlagen wurden Themen berücksichtigt, welche einerseits dem Interessensgebiet der jeweiligen Altersgruppe entsprechen und andererseits zum Schulstoff der jeweiligen Schulstufen passen.

Nr.	Aufgabensets	US	MS	Sek I	Sek II
1	Tiere und Fabelwesen – krächzen, brüllen, fauchen	X	X		
2	Mode – Kostüme, Knopf und Kniehose		X	X	
3	Die Reformation und ihre Folgen			X	X

Die drei Themen sind in Aufgabensets (AS) zusammengefasst. Sie wurden ausgehend von den historischen Zimmern entwickelt und fokussieren auf ausgewählte Objekte.

Durch das Bearbeiten der Aufgabensets werden die Schülerinnen und Schüler (SuS) in ihren geschichtsdidaktischen Kompetenzen gefördert, d.h. sie können Objekte als Zeugnisse unserer Vergangenheit wahrnehmen, erschliessen, interpretieren und beurteilen.

Jedes Aufgabenset beinhaltet Folgendes:

- Einleitung in die Thematik
- Aufgabenüberblick zur Planung der Unterrichtssequenz in der Ausstellung
- Aufgaben, die alleine oder in Kleingruppen gelöst werden können
- Aufgaben, die im Plenum (moderiert durch die Lehrperson) bearbeitet werden
- Lösungen

Es empfiehlt sich, die Ausstellung vor dem Besuch mit der Klasse zu besichtigen.

Bezüge zu den Lehrplänen

a) Themen aus der Geschichte

Lehrplan 21

Fachbereich

Zyklen

Auswahl an Fertigkeiten

NMG

1. und 2. Zyklus
(Kindergarten bis
2. Klasse)

Zeit, Dauer und Wandel verstehen – Geschichte und Geschichten unterscheiden

Die SuS können Dauer und Wandel bei sich sowie in der eigenen Lebenswelt und Umgebung erschliessen.

Die SuS können alte und moderne Dinge vergleichen. Was ist gleich? Was ist anders (z.B. Werkzeuge, Kleider, Essen)?

Die SuS können fiktive Geschichten von realen Geschichten unterscheiden.

Die SuS können die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selber beschreiben.

Die SuS können verstehen, wie Geschichte aus Vergangenheit rekonstruiert wird.

Die SuS können aus Funden und alten Gegenständen (z.B. Objekte in Museen, prähistorische Felsmalereien) Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen (z.B. Steinzeit, Römer, Spätmittelalter).

Die SuS können sich aus Geschichten, Erzählungen, Bildern ein Bild über eine vergangene Kultur machen.

RZG

3. Zyklus
(7. bis 9. Klasse)

Schweiz in Tradition und Wandel verstehen

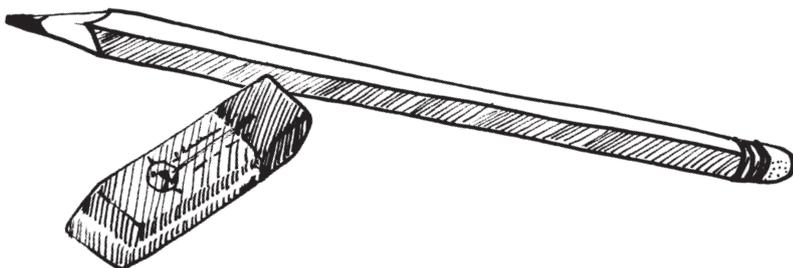
Die SuS können das Alltagsleben von Menschen in der Schweiz in verschiedenen Jahrhunderten vergleichen.

Die SuS können eine Quelle oder eine Darstellung zum Alltag eines Menschen in der Schweiz lesen und analysieren.

Geschichtskultur analysieren und nutzen

Die SuS können sich an ausserschulischen geschichtlichen Bildungsorten zurechtfinden und sie zum Lernen nutzen.

Die SuS können nach einem Museumsbesuch einen Ausstellungsgegenstand beschreiben und dazu eine Geschichte erzählen.



Bezüge zu den Lehrplänen

Fachbereich	Zyklen	Auswahl an Fertigkeiten
RKE	3. Zyklus (7. bis 9. Klasse)	Spuren und Einfluss von Religionen in Kultur und Gesellschaft erkennen Die SuS können religiöse Motive im Alltag und in kulturellen Werken erkennen und einschätzen, wie Religionen in Medien dargestellt werden. Die SuS können Dauer und Wandel bei sich sowie in der eigenen Lebenswelt und Umgebung erschliessen.

Rahmenlehrplan für den allgemeinbildenden Unterricht

Lernbereich Gesellschaft	Auswahl an Fertigkeiten
Aspekt Kultur	Beschäftigung mit Kultur ist ein Dialog zwischen Wahrnehmungen, Interpretationen und Sichtweisen von Wirklichkeit, eine Auseinandersetzung um Sinn und Orientierung. Unser kulturelles Erbe erleben die Lernenden als etwas Dynamisches und Geschichtliches. Die Lernenden erkennen in der Beschäftigung mit Kultur grundlegende Themen des Lebens und setzen sich mit diesen auseinander.

b) Denkprozesse und Arbeitsweisen

Die SuS sollen lernen, historisch zu denken und zu arbeiten. Dieser Anspruch umfasst die folgenden Fähigkeiten:

- Geschichte bewusst wahrnehmen können
- Zu vorgegebenen Fragen begründete Vermutungen formulieren können
- Eigene Fragen an die Geschichte stellen können
- Informationen suchen und Materialien sachgerecht erschliessen können
- Aussagen zur Vergangenheit hinterfragen, allenfalls auch überprüfen und kritisieren können
- Historische Erkenntnisse in einen grösseren Zusammenhang stellen und mündlich oder schriftlich darstellen können

Rahmenlehrplan für Maturitätsschulen

Fächer	Auswahl an Fertigkeiten
Geschichte und Staatskunde	<ul style="list-style-type: none">- Die historischen Dimensionen der Gegenwart begreifen- Historische und aktuelle Phänomene adäquat in Worte fassen und miteinander verknüpfen
Religion	<ul style="list-style-type: none">- Religiöse Phänomene als wesentliche Dimensionen des Menschen in seiner individuellen und sozialen Existenz wahrnehmen und verstehen

Literatur

Architektur

Christina Sonderegger, Joya Indermühle
Das Landesmuseum in Zürich. Altbau – Sanierung – Erweiterung
Kunstführer GSK 981-982, Bern 2016

Themenheft von Hochparterre, Oktober 2019
Spuren der Zeit. Architektur und Handwerk haben dem sanierten Westflügels des Landesmuseums Zürich zu neuem Glanz verholfen.

Historische Zimmer

Schweizerisches Nationalmuseum (Hrsg.)
Christina Sonderegger
Period Rooms. Die Historischen Zimmer im Landesmuseum Zürich
Zürich 2019

Sammlungskataloge

Alain Gruber, unter Mitarbeit von Anna Rapp
Weltliches Silber
Verlag Berichthaus, Zürich 1977
344 S., ISBN 3-85572-020-7

Hanspeter Lanz. Unter Mitarbeit von Ulrich Heusser et al.
Weltliches Silber II
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 2001
568 S., Abb., ISBN 3-908025-34-6

Lucas Wüthrich, Mylène Ruoss
Katalog der Gemälde
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 1996
432 S., ISBN 3-908025-45-1

Dione Flühler-Kreis, Peter Wyer
Die Holzskulpturen des Mittelalters
Bd. I: Einzelfiguren
Bd. II: Altarretabel und Retabelfiguren
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 2007
334 S., 411 S., ISBN 978-3-908025-69-6

Schweizerisches Nationalmuseum (Hrsg.)
Rudolf Schnyder
Mittelalterliche Ofenkeramik
Bd. 1: Das Zürcher Hafnerhandwerk im 14. und 15. Jahrhundert
Bd. 2: Der Zürcher Bestand in den Sammlungen des Schweizerischen Nationalmuseums
Chronos-Verlag, Zürich 2011
Bd. 1-2, ISBN 978-3-905875-14-0 (SNM);
ISBN 978-3-0340-1096-2 (Chronos)

Bildband-Reihe

Peter M. Mäder, Günter Mattern
Fahnen und ihre Symbole
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 1993
72 S., ISBN 3-908025-24-9

Ludwig Oechslin
Der Bürgi-Globus: Technik und Kultur
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 2000
63 S., ISBN 3-908025-27-3

Ausstellungskataloge

Sigrid Pallmert, Barbara Welter und Beatrice Hirt
Modedesign Schweiz, 1972-1997
Schweizerisches Landesmuseum,
Zürich 1997 / Chronos Verlag
365 S., ISBN 3-908025-17-6 / 3-905312-35-2

Schweizerisches Nationalmuseum (Hrsg.)
Pia Schubiger et al.
Trachten auf dem Laufsteg / Défilé de mode / Costumes traditionnels suisses / Costumi tradizionali svizzeri in passerella / Traditional Swiss costumes on the catwalk
Schweizerisches Nationalmuseum, Forum Schweizer Geschichte Schwyz, Schwyz 2010
ISBN 978-3-908025-79-5

Medienverzeichnis

Schweizerisches Nationalmuseum (Hrsg.)
Sigrid Pallmert et al.

Soie pirate: Geschichte der Firma Abraham.
Deutsche Ausgabe der zweibändigen Publikation
«Soie pirate». Geschichte und Stoffkreationen
der Firma Abraham.
Scheidegger & Spiess, Zürich 2010
208 S., ISBN 978-3-85881-310-7.
(Set-ISBN für Bd. 1 und 2 deutsch 978-3-85881-
311-3)

Schweizerisches Nationalmuseum (Hrsg.)
Sigrid Pallmert et al.

**Soie pirate. Stoffkreationen der Firma Abraham /
The fabric designs of Abraham Ltd.**
Bd. 2 der zweisprachigen Publikation «Soie
pirate». Geschichte und Stoffkreationen der
Firma Abraham.
Scheidegger & Spiess, Zürich, 2010,
207 S., ISBN 978-3-85881-313-8

Emmanuel Breguet, Nicole Minder, Rodolphe de
Pierri (Hrsg.)

**Abraham-Louis Breguet. Die Uhrmacherkunst
erobert die Welt.**
Schweizerisches Nationalmuseum, Zürich /
Somogy éd., Paris (et al.) 2011
271 S., ISBN 978-3-905875-27-0 (SNM),
ISBN 978-2-7572-0435-1 (Somogy éd.)

Schweizerisches Nationalmuseum; Museo d'Arte
della Svizzera Italiana; Eidgenössisches Departement
des Innern, Bundesamt für Kultur (Hrsg.)

Meisterwerke der Gottfried Keller-Stiftung.
Scheidegger & Spiess, Zürich 2019
215 S., ISBN 978-3-85881-629-0

Weitere Publikationen

Hugo Schneider.
Der Schweizerdolch
Orell Füssli, Zürich 1977
184 S., ISBN 3-280-00921-9

Sigrid Pallmert
**Breguet – ein Schweizer in Paris / Breguet –
un Suisse à Paris.**
Schweizerisches Landesmuseum, Zürich 1991
32 S.

Jost Schmid
**Der St. Galler Globus. Ein kosmographisches
Modell des Tilemann Stella**

Sammlung Online

Durchsuchen Sie die 14 Sammlungsbereiche des Schweizerischen Nationalmuseums online, erfahren Sie mehr über die ausgewählten Objekte und nutzen Sie die Möglichkeit, Bilddaten direkt zu bestellen!

www.nationalmuseum.ch/sammlung_online/

Unterrichtsmaterialien

Gesellschaften im Wandel. Geschichte und Politik
Sekundarstufe I, Themenbuch 1+2
Archiv, Handbuch, Webplattformen
Lehrmittel Verlag Zürich, Zürich 2017

Menschen in Zeit und Raum
Bd. 6-7, Schulverlag plus, Bern 2015 (5. Aufl.)

Pierre Felder, Helmut Meyer, Claudius Sieber-Lehmann

Die Schweiz und ihre Geschichte, Urzeit bis Gegenwart
Lehrmittel Verlag Zürich, Zürich 2007

Schweizer Geschichtsbuch 1. Von der Urgeschichte bis zur Frühen Neuzeit
Cornelsen Verlag, Berlin 2011

Zeitreise, Schulbuch, Ausgabe für die Schweiz
Bd. 1-3, Klett und Balmer, Baar 2018

Blickpunkt
Religion und Kultur, Unterstufe, Mittelstufe, Sekundarstufe I
Klett und Balmer, Baar 2018

Weitere Unterlagen für Schulen unter:
www.landesmuseum.ch/schulen

Aufgabenset 1: Tiere und Fabelwesen – krächzen, brüllen, fauchen



Einleitung Tiere und Fabelwesen

»» Drachen, Meeresungeheuer und Sirenen sind nur einige der wundersamen Wesen, die es in der Sammlungsausstellung des Landesmuseums zu sehen gibt. Das vorliegende Aufgabenset macht sich auf die Spur dieser tierischen Geschöpfe und ist damit einem äusserst prominenten Thema der Kunstgeschichte gewidmet. Darstellungen von realen und mythischen Kreaturen gehören zu den häufigsten und ältesten Motiven der bildenden Kunst. Sie sind bereits auf altsteinzeitlichen Höhlenmalereien zu finden und begegnen uns in allen Epochen.

Im Fokus des vorliegenden Aufgabensets stehen kulturhistorische Objekte und Kunstwerke mit Tierdarstellungen aus dem späten Mittelalter und der frühen Neuzeit. Auf anregende Weise erfahren die Kinder, wie Tiere und Fabelwesen wiedergegeben wurden, welche Bedeutung sie hatten und welche Vorstellungen sie vermittelten. Die aufeinander aufbauenden Aufgaben fördern darüber hinaus die geschichtsdidaktischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. So üben sich die Kinder im Betrachten von Kunstwerken und Objekten, die als Quellen über die Vergangenheit erzählen. Zudem trainieren sie spielerisch, Vermutungen zu formulieren sowie Kunstwerke und Objekte mithilfe von Texten und Bildern zu erschliessen.

Im Rundgang werden insgesamt fünf Objekte aus verschiedenen Sammlungsbereichen betrachtet. Der Rundgang startet im Privatraum von Katharina von Zimmern, der letzten Äbtissin des Zürcher Fraumünsterstifts. Das Zimmer ist eines von insgesamt zwölf historischen Zimmern, die zusammen einen wichtigen Sammlungsbereich des Landesmuseums bilden. Von der Äbtissin in Auftrag gegeben und im frühen 16. Jahrhundert erbaut, verfügt das Zimmer über kunstvolle Flachschnitzereien mit Tierdarstellungen. Die Schülerinnen und Schüler lernen ausgehend von den Schnitzereien den Unterschied zwischen Tieren und Fabelwesen kennen, wobei auch die Bedeutung von Wappentieren thematisiert wird.

Das nächste Objekt ist eine prachtvolle Leinenstickerei mit Seiden- und Goldfäden aus dem 16. Jahrhundert. Sie zeigt die Gründungslegende des Fraumünsters und steht damit im direkten Zusammenhang mit dem Privatraum der Äbtissin. In der Gründungslegende tritt ein Hirsch mit leuchtendem Geweih auf. Die Kinder lernen, dass wundersame Tiere Gegenstand von Legenden und mythischen Erzählungen sind. Zudem üben sie, ein Bild mit einer Geschichte zu verknüpfen.

Anschliessend befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem sogenannten Tritonschlitten aus dem 17. Jahrhundert. Das kunstvolle Gefährt ist ein Highlight der Sammlung und ein schönes Beispiel eines Luxusobjekts, das mit tierischen Fantasiegestalten geschmückt ist. In einer Gruppenarbeit erfahren die Kinder, wie der Schlitten einst gebraucht wurde.

An den beiden letzten Objekten lässt sich hervorragend ablesen, dass man im 15. und 16. Jahrhundert noch an die Existenz von Fabeltieren glaubte: Auf dem St. Galler Globus, der vermutlich von 1571 bis 1584 basierend auf der damals weltberühmten Karte des Gerhard Mercator in Mecklenburg hergestellt wurde, entdeckt man kuriose Meeresungeheuer, und auf einer Wollwirkerei, die zwischen 1450 und 1475 entstanden ist, sieht man neben seltsam behaarten Menschen bunte Fabeltiere. Wie zahlreiche Sagen und Darstellungen belegen, glaubte man, dass solche Wildleute – und mit ihnen auch Fabeltiere – in abgeschiedenen Berg- und Waldgebieten hausten.

Der Rundgang schliesst mit einem Märchen, das bei knapper Zeit auch später im Schulzimmer vorgelesen werden kann. Die letzte Aufgabe ist für das Schulzimmer gedacht. Sie ermöglicht es den Kindern, das Gesehene und Gelernte auf kreative Weise noch einmal aufzunehmen und in einer eigenen gestalterischen Arbeit umzusetzen.

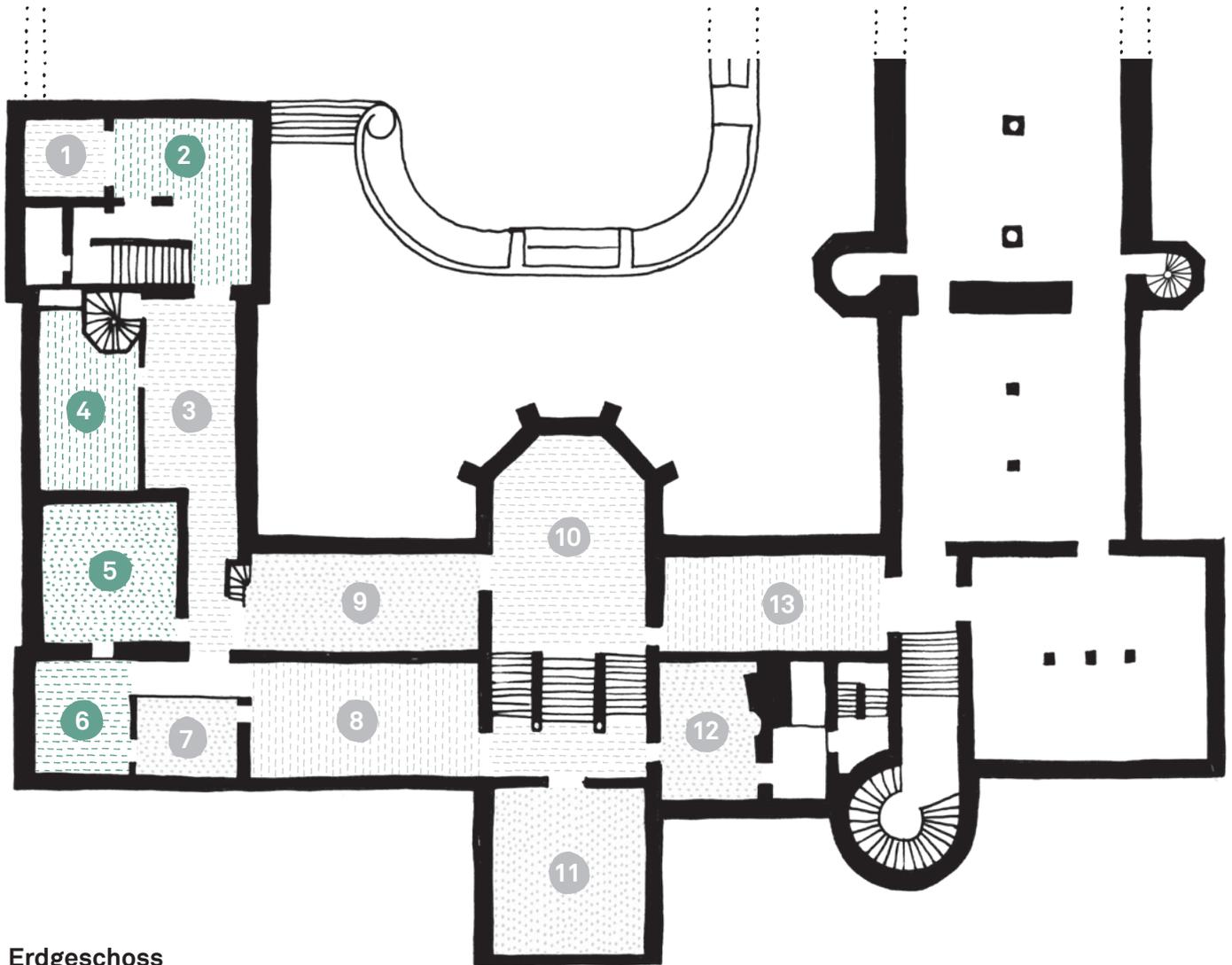
Aufgabenüberblick Tiere und Fabelwesen

Dauer der Bearbeitung: 90 Minuten

Die blau markierten Aufgaben werden von der Lehrperson moderiert. Die Lösungen stehen direkt auf den Aufgabenblättern.

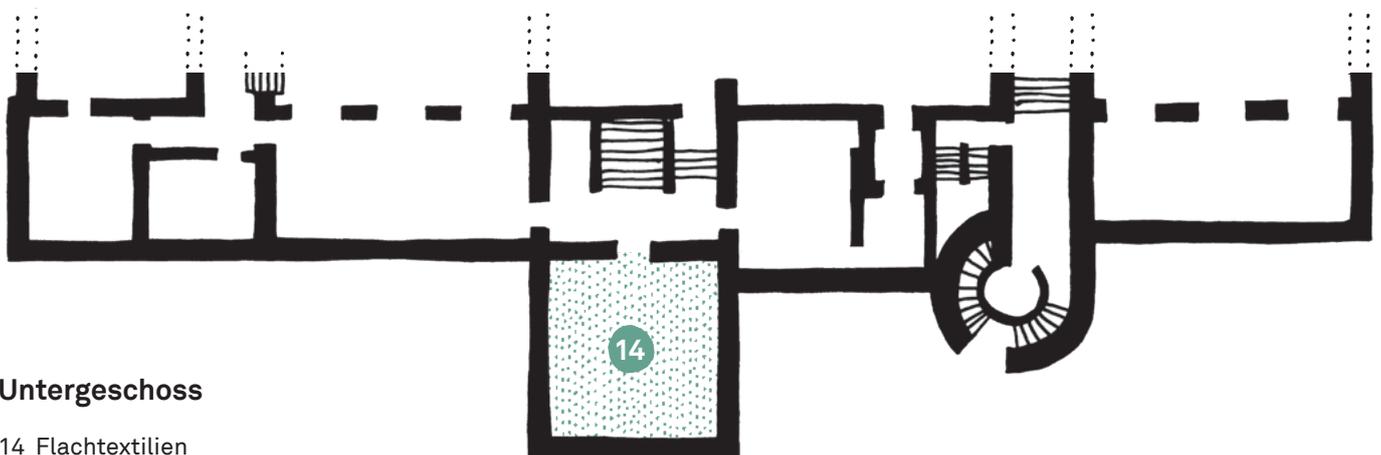
Raum	Aufgaben	Sozialform / Aufgabe der SuS	Rolle der Lehrperson
6 Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin (EG)	Einstieg	Aufgabe im Plenum	> Die LP formuliert die Einstiegsfrage: Geh im Zimmer herum und schau dir alles genau an. Was fällt dir auf? > Die LP sammelt erste Eindrücke der SuS.
	1 2 3	Einzelarbeiten	> Die LP unterstützt die SuS nach Bedarf beim Lösen der Aufgaben.
	4	Einzelarbeit, anschliessend Austausch im Plenum	> Die LP erläutert den Hintergrund der Äbtissin und zeigt das Fraumünsterkloster aus der ältesten Ansicht von Zürich. > Die LP leitet den Austausch im Plenum.
5 Fraumünsterzimmer: Empfangsraum der Äbtissin (EG)	5 6	Einzelarbeiten	> Die LP zeigt das Wappen der Familie von Zimmern. > Die LP unterstützt die SuS nach Bedarf beim Lösen der Aufgaben.
6 Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin (EG)	7 8 9 10 11 12 13	Objektbetrachtung und Fragestellungen im Plenum	> Die LP führt die SuS zum Wandbehang mit der Fraumünsterlegende. > Die LP moderiert die Objektbetrachtung anhand des Fragenblattes und erzählt die Gründungsgeschichte.
4 Loggia: Prunkschlitten (EG)	14 15 16 17	Gruppenarbeit, anschliessend Austausch im Plenum	> Die LP bildet Dreier- oder Vierergruppen. > Die LP unterstützt die Gruppen nach Bedarf beim Lösen der Aufgaben.
2 Korridor: Wissenschaftliche Instrumente (EG)	18	Gruppenarbeit	> Die LP bildet Dreier- oder Vierergruppen und führt diese zum St. Galler Globus. > Die LP verteilt jeder Gruppe die Karten mit den Beschreibungen und unterstützt nach Bedarf beim Lösen der Aufgaben.
14 Flachtextilien (UG)	19 20 21 22 23	Objektbetrachtung im Plenum	> Die LP führt die SuS zum Bildteppich mit den Wildleuten und Fabeltieren und moderiert die Objektbetrachtung anhand des Fragenblattes.
6 Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin (EG)	24	Märchenerzählung, anschliessend Austausch im Plenum	> Die LP liest das Märchen «Wettkampf der Zauberer» vor. > Die LP moderiert die letzte Aufgabe zu den Tierwünschen.
Schulzimmer	A B C	Einzel- und Gruppenarbeit, anschliessend Austausch im Plenum	> Die LP bildet Kleingruppen für Aufgabe 3. > Die LP unterstützt die Gruppen nach Bedarf beim Lösen der Aufgaben und moderiert die Abschlussrunde.

Ausstellungsplan Tiere und Fabelwesen



Erdgeschoss

- | | |
|--|---|
| 1 Klosterapotheke | 8 Kreuzgang: Porträts |
| 2 Korridor: Wissenschaftliche Instrumente | 9 Korridor: Tafelgemälde |
| 3 Korridor: Glasgefässe | 10 Untere Kapelle: Altaraufsätze und Skulpturen |
| 4 Loggia: Prunkschlitten | 11 Mellingerstube: Edelmetalle |
| 5 Fraumünsterzimmer: Empfangsraum der Äbtissin | 12 Haus «Zum Loch»: Fahnen |
| 6 Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin | 13 Zillisraum: Zillisdecke |
| 7 Helfensteinzimmer | |



Untergeschoss

- 14 Flachtextilien

Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin

>> Komm mit auf eine Zeitreise und erfahre, wie die Menschen früher lebten. Das Zimmer, in dem du gerade stehst, ist über 500 Jahre alt. Auch lustige Tiere und Fabelwesen gibt es hier zu entdecken.

Holz wurde früher oft zum Bauen gebraucht. Die Wände und Decken vornehmer Häuser waren mit Holztafeln verkleidet. Sie schützten vor Kälte und machten den Wohnraum gemütlich.

Glas war früher sehr kostbar. Lange war es unmöglich, grosse durchsichtige Glasscheiben herzustellen. Im Mittelalter bestanden die Fenster deshalb aus kleinen Scheiben. Diese wurden mit Blei zusammengefügt. Sie liessen das Licht hinein und schützten vor Wind und Regen.

- 1 Woraus sind der Boden, die Wände, die Decke und die Fenster gemacht? Verbinde die einzelnen Bestandteile und das passende Material.



- 2 Hast du die schönen farbigen Schnitzereien oben an den Wänden gesehen? Kreuze an, welche Tiere und Fabelwesen du dort findest.

verschiedene Vögel

Hase

Drache

Schaf

Kuh

Maus

Sirene

Wal

Hund

Fraumünsterzimmer: Privatraum der Äbtissin

Ein Fabelwesen ist ein Tier, das es in Wirklichkeit nicht gibt. Es kommt in Märchen oder Sagen vor. Manchmal erinnert das Fabelwesen auch an Menschen.

Viele Fabelwesen hat man sich im Mittelalter oder sogar noch früher ausgedacht. Die Menschen glaubten damals, dass es diese wirklich gibt. Dies hat auch damit zu tun, dass man Dinge aus der Natur falsch verstand. So hielt man zum Beispiel die Knochen von Mammuts oder Dinosauriern für die Überreste von Drachen.

- 3 Schau dir die unten stehende Zeichnung an und zeichne dann ein anderes Fabelwesen ab, das du im Zimmer findest.



Fraumünsterzimmer: Empfangsraum der Äbtissin

Ein Wappen ist ein schildförmiges Zeichen. Es steht für eine Stadt oder ein Land, und zudem haben einige Familien ein Wappen. Häufig sind darauf Tiere abgebildet. Beliebte Wappentiere sind zum Beispiel Adler, Löwen, Leoparden und auch Fabeltiere.

Flachschnitzerei, Wappen und Motto von Katharina von Zimmern im Empfangsraum der Äbtissin.

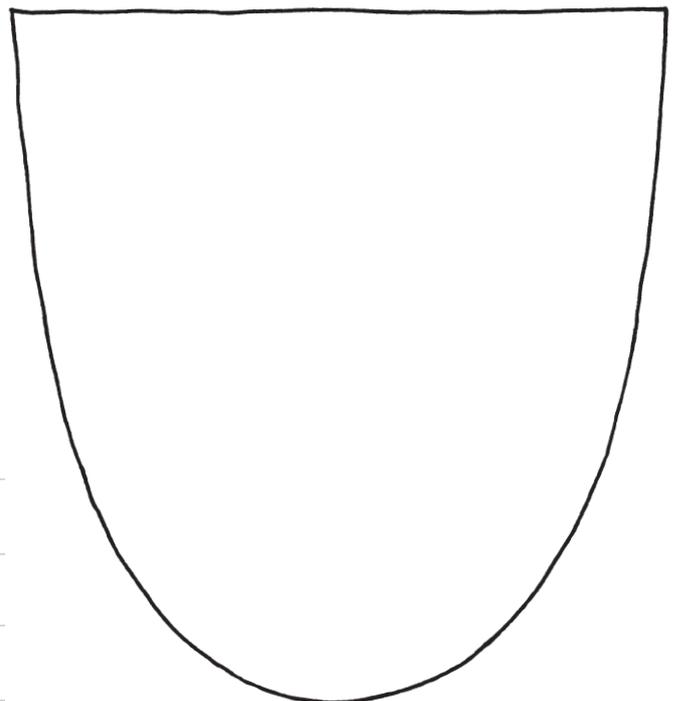


- 5 Auf dem Wappen der Familie von Zimmern ist ein Löwe abgebildet. Für welche Eigenschaften steht wohl der Löwe? Unterstreiche die Eigenschaften.

Schlaueit Stärke Stolz Geschicklichkeit Mut Faulheit

- 6 Welches Tier würdest du für dein eigenes Wappen wählen? Zeichne es in die leere Wappenform. Schreibe besondere Eigenschaften auf, die gut zu dir passen.

Meine besonderen Eigenschaften:



In diesem Zimmer erfahrt ihr auch, wie das Fraumünsterkloster in Zürich gegründet wurde. Der schöne Wandbehang, der in der Mitte des Zimmers in einer Vitrine ausgestellt ist, erzählt euch die Gründungsgeschichte.



7 Beschreibt die Personen, die ihr auf dem Wandbehang entdeckt.

- Abgebildet sind zwei Frauen in langen farbigen Kleidern mit hochgesteckten Haaren und mit Kronen auf dem Kopf. Sie tragen Schmuck um den Hals.
- Die eine Frau hält etwas in der Hand, die andere Frau hat einen Gürtel oder ein Tuch um die Hüften gebunden.
- Ein bärtiger Mann mit einem knielangen Gewand begleitet die Frauen. In seiner Hand hält er ein Zepter und an den Hüften hat er ein Schwert umgeschnallt.

8 Hört euch nun die Geschichte zum Wandbehang an.

zum
Vorlesen

Auf der Burg Baldern, auf dem Grat des Üetlibergs, wohnten einst Hildegard und Berta, die Töchter des Königs Ludwig II. des Deutschen. Sie mieden das laute Treiben auf der Pfalz. Sie liebten die Abgeschiedenheit und die Stille des Waldes.

Jede Nacht stiegen die frommen Frauen den gefährlichen Weg nach Zürich hinunter, um dort in einer Kapelle zu beten. Da sandte ihnen Gott einen Hirsch, der brennende Kerzen im Geweih trug. Das mächtige Tier begegnete ihnen immer an derselben Stelle, begleitete sie in der Stadt und führte sie wieder sicher nach Hause zurück.

Die Schwestern sannten über dieses Wunder nach. Sie hielten es für ein Zeichen dafür, dass dort, wo der Hirsch jeweils wartete, ein Gotteshaus errichtet werden sollte.

Der König erhielt Kunde vom nächtlichen Treiben seiner Töchter. Eines Nachts folgte er ihnen und wurde Zeuge des Wunders. Er rief die beiden zu sich und erforschte ihren Sinn. Ihm gefiel jedoch der Platz nicht, wo seine Töchter die Kirche bauen lassen wollten. Da erflehten die Töchter ein Zeichen von Gott. Gott erhörte sie und sandte ein Seil vom Himmel herab an den von ihnen gewählten Platz.

Da erkannte der König, dass seine Töchter im Recht waren. Er stiftete dort ein Kloster für adlige Frauen, das heutige Fraumünster.

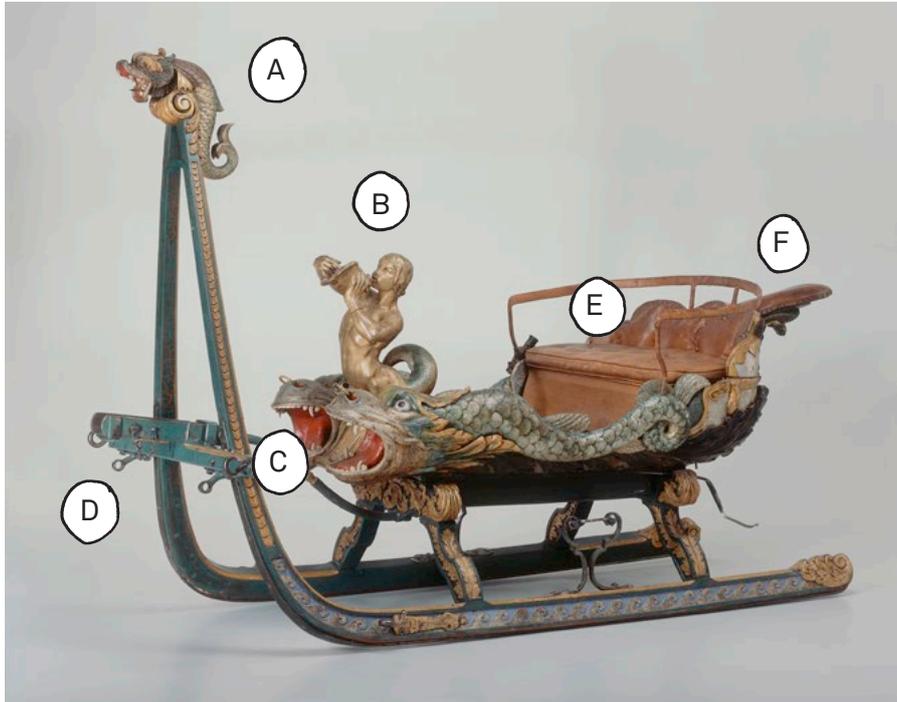
- 9 Ihr habt nun die Geschichte gehört. Wer ist auf dem Bild dargestellt und welche Gebäude sind zu sehen?
- Auf dem Bild dargestellt sind der König Ludwig II. der Deutsche und seine Töchter Hildegard und Berta. Zudem sieht man den Hirsch mit dem leuchtenden Geweih.
 - Im Hintergrund entdeckt man die Burg Baldern und links vorne das Fraumünsterkloster.
- 10 Im Mittelpunkt der Geschichte steht der Hirsch, der die beiden Töchter des Königs im dunklen Wald beschützt und ihnen den Weg weist. Kennt ihr andere Beispiele, in denen Tiere als Beschützer auftreten?
- Z.B. Blindenhunde, Lawenhunde
- 11 Welche Eigenschaften hat der Hirsch?
- Der Hirsch mit seinem prächtigen Geweih, seiner majestätischen, kraftvollen Erscheinung ist Symbol für Männlichkeit, Stärke und Führungskraft.
 - Der Hirsch ist ein aufmerksames und wachsames Tier, das Gefahren frühzeitig erkennen kann. Er weiss seine Kräfte gut einzuteilen. Der Hirsch als Seelenführer findet sich in keltischen Mythen und Märchen.
 - Er kennt sich im Dickicht des Waldes aus und weist Suchenden wie Umherirrenden den rechten Weg.¹
- 12 Der Hirsch führte die Töchter des Königs sicher durch den Wald. Welche Gefahren könnten dort lauern? Und kennt ihr andere wilde Tiere, die im Wald leben?
- Die Gefahren sind z.B. Dunkelheit, Unwetter, unsichere Wege.
 - Im Wald leben Tiere wie z.B. Wolf oder Bären.
- 13 In der Geschichte vom Hirsch mit dem leuchtenden Geweih erfahren wir also, wie das Fraumünsterkloster gegründet wurde. Was denkt ihr, ist die Geschichte wahr oder erfunden? Begründet eure Überlegungen.
- 853 übergibt Ludwig der Deutsche das bereits bestehende Kloster an seine Tochter Hildegard. Sie wird die erste Äbtissin.
 - Es folgt eine lange Liste von Äbtissinnen.
 - 1496 bis 1524 ist die letzte Äbtissin, Katharina von Zimmern (1478–1547), im Amt.
 - 1524 wird das Kloster im Zuge der Reformation aufgehoben.
 - 1539 wird die Leinenstickerei angefertigt.
 - Die Gründungsgeschichte des Klosters findet sich erstmals in Heinrich Brennwalds Schweizerchronik von 1510.

1) Symbolonline, Hirsch, <https://www.symbolonline.de/index.php?title=Hirsch> (10.7.19).

Loggia: Prunkschlitten

» Tiere und Fabelwesen kamen nicht nur in zahlreichen Legenden vor. Besonders beliebt waren sie auch für Verzierungen, wie zum Beispiel an diesem Schlitten.

- 14 Betrachtet den Schlitten genau und beantwortet in eurer Gruppe die Fragen. Vielleicht hilft euch auch das Bild auf der nächsten Seite.



A Wie viele Tiere oder Fabeltiere schmücken den Schlitten?

B Weshalb bläst das seltsame Wesen ins Muschelhorn?

C Weshalb tragen die Seeungeheuer Nasenringe?

D Was war an den Haken befestigt?

E Wer nahm auf der ledernen Bank Platz?

F Wer sass auf dem kleinen Sitz?

Loggia: Prunkschlitten

Ausschnitt des Ölgemäldes «Fahrt der Familie Hirzel in vier reichgeschmückten Schlitten», von Ida Reinhart nach einer Vorlage von Christoph II. Kuhn (Original von 1759), 1908.



- 15 Wem hat wohl dieser Schlitten gehört? War es eine wichtige und mächtige Person oder jemand aus dem Volk? War die Person eher reich oder arm? Schreibt auf, warum ihr dieser Meinung seid.

- 16 Heute sind Schlitten ganz einfach gebaut. Warum ist dieser wohl so reich verziert?

- 17 Weshalb wurden Seeungeheuer als Schmuck für den Schlitten gewählt? Das passt doch nicht in den Schnee! Hast du eine Idee?

» Der St. Galler Globus zeigt, wie man sich die Welt früher vorstellte. Viele Teile der Erde waren damals noch unerforscht. Das Unbekannte ruft immer auch Angst hervor. So stellte man sich vor, dass es zum Beispiel Menschenfresser, Riesen und Seeungeheuer gibt. Solche Darstellungen und noch viele weitere könnt ihr auf dem Globus entdecken.

18 Das Meer ist von fantastischen Gestalten bevölkert. Ihr findet dort Seeungeheuer und andere Kreaturen. Auf den Karten sind die Fabelwesen beschrieben. Sucht diejenigen Fabelwesen auf dem Globus, die zu den Beschreibungen passen.



Erd- und Himmels-
globus, um 1570,
aus dem Kloster
St. Gallen. Holz,
Papiermaché.
Schweizerisches
Nationalmuseum,
Zentralbibliothek
Zürich.

Karten
als Kopiervorlagen
auf der nächsten
Seite

Detailaufnahmen
Erd- und Himmels-
globus.



1. Seekuh / Meerkalb



2. Meerthier



3. Braunfische oder Balenen



4. Wallnassel



5. Meeraffe



6. Schwertfisch

1.

Dieses Tier sieht einem Kalb sehr ähnlich. Es ist bedeckt mit Haaren und hat Flecken am Bauch. Seine Augen leuchten in allen Farben.

2.

Dieses sonderbare Tier lebt im Wasser und auf dem Land. Es hat Klauen wie ein Löwe.

3.

Diese grossen Fische haben auf ihrer Stirn Löcher, durch welche sie die Luft einziehen oder Wasser herausspritzen können.

4.

Dieses Tier zählt zu den Walfischen. Es hat ganz viele Flossen, die es zum Schwimmen braucht.

5.

Dieses Tier ist am Rücken ganz grün, seine Flossen streckt es aus wie ein fliegender Fisch.

6.

Dieser edle Fisch ist nach seiner Schnauze in Form eines scharfen Schwerts benannt. Er soll sich im Süss- und im Salzwasser aufhalten können.



» Nicht nur im Meer, sondern auch im tiefen Wald glaubte man früher Fabeltiere und andere geheimnisvolle Wesen zu finden.

19 Setzt euch hin und schaut euch den Bildteppich genau an. Woraus besteht der Teppich?

- Das Bild wurde aus farbigen Wollfäden gewirkt.
- Ähnlich wie bei der Weberei wurden dafür Kettfäden gespannt und die verschiedenen Motive mit farbigen Fäden eingeflochten.

20 Beschreibt, was ihr seht.

- Inmitten bunter Blumen, Sträucher und Bäume ist eine rätselhafte Zusammenkunft von Fabelwesen und Menschen mit zottigen Haaren am Körper zu sehen.
- Links, neben einem löwenartigen Fabeltier, hält ein bärtiger, bekränzter Wildmann in der einen Hand eine Keule. Mit der anderen führt er ein zweibeiniges Drachentier an der Leine.
- Diesem Tier abgewandt, folgt eine langhaarige, blonde Frau mit roten Zotten. Ihre Linke hat sie auf das Halsband eines pferdeähnlichen Fabeltiers gelegt.
- Ganz rechts im Bild scheint ein Jüngling mit erhobener Hand etwas zu sagen.
- Am unteren Rand wird in einer vom Hauptbild unabhängigen Szene ein Einhorn in dreifacher Ausführung von Hunden gejagt.

21 Fauchen, brüllen oder bellen: Wie klingen die Fabeltiere wohl? Sind sie lieb oder böse?

22 Sind die Fabeltiere mit den Menschen befreundet?

- Bei den dargestellten Menschen handelt es sich um sogenannte Wildeute. Man erkennt sie an ihren behaarten Körpern, am Kranz im Haar des bärtigen Mannes und an der Keule.
- Im Mittelalter stellte man sich vor, dass solche Männer und Frauen tief im Wald friedlich mit wilden Tieren und im Einklang mit der Natur lebten. Davon erzählen viele Sagen und Darstellungen.²
- Auch die Fabeltiere auf dem Bildteppich erscheinen zahm, nur das drachenartige Fabeltier wird an der Leine geführt.

zum
Vorlesen

Bildteppiche wurden in unzähligen Arbeitsstunden von Hand gemacht. Sie dienten als Wandschmuck und waren ein sichtbares Zeichen von Reichtum und Macht. Bildteppiche waren aber auch nützlich: Sie schützten im Winter vor der Kälte.

² Ott N. H., Wildeute, in: Lexikon des Mittelalters, Zürich/München 1998, Bd. 9, S. 120–121.

- 23 Oft sind Fabeltiere aus verschiedenen echten Tieren zusammengesetzt. Aus welchen Tieren bestehen die Fabelwesen auf dem Bildteppich?



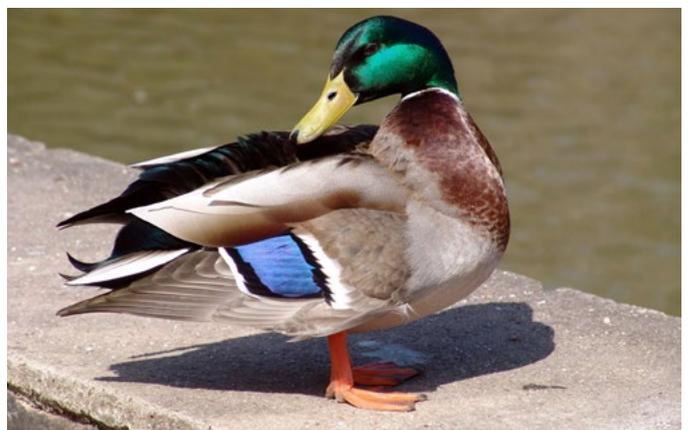
Karten
als Kopiervorlagen
auf den nächsten
beiden Seiten

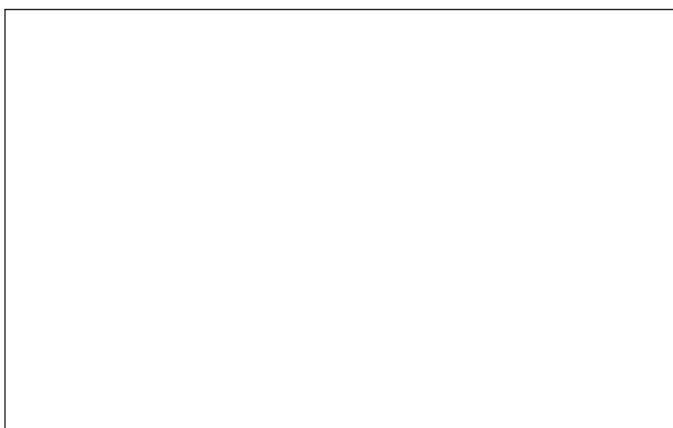
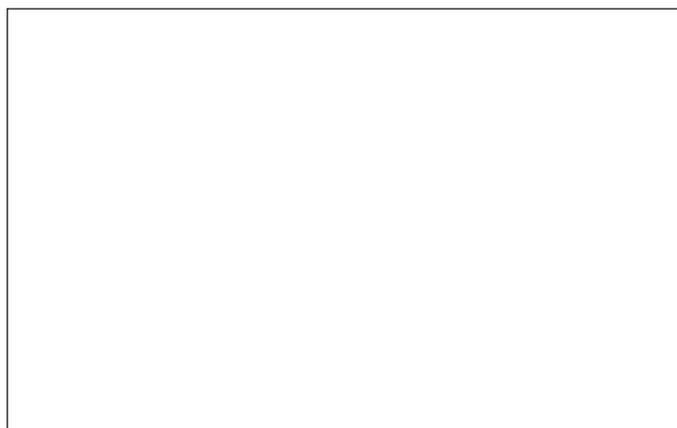
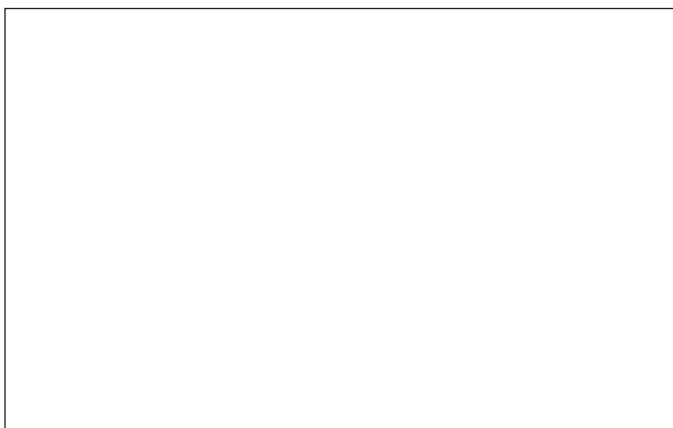
Bildkarten ohne Zuordnung:



Die Zuteilungen sind Vorschläge, denn bei dieser Aufgabe gibt es kein Richtig oder Falsch. Die Darstellungen auf dem Bildteppich sind sehr fantasievoll und ermöglichen einen grossen Spielraum beim Interpretieren.

Auf die leeren Bildkarten können Tiere gezeichnet werden, die die SuS zusätzlich auf dem Bildteppich entdecken.





- 24 Hört euch zum Schluss ein altes Märchen an, in dem viele Tiere vorkommen!
Es heisst «Wettkampf der Zauberer».³

zum
Vorlesen

Wettkampf der Zauberer

Es war einmal ein junger Mann, der lernte das Buchbinderhandwerk. Als er seine Gesellenprüfung bestanden hatte, ging er auf die Wanderschaft. In jeder Stadt besuchte er den Buchbindermeister und fragte nach Arbeit. Aber sie hatten nicht viel zu tun und konnten ihn deshalb nicht einstellen. Doch jeder gab ihm ein bisschen Geld, damit er sich etwas zu essen kaufen und im Wirtshaus übernachten konnte. Endlich kam er zu einem Meister, der einen Gesellen brauchte: «Du hast es gut bei mir, denn du musst nur jeden Tag die Bücher abstauben und ordentlich wieder aufstellen. Aber etwas muss ich dir sagen: Dort in der Ecke steht ein rotes Büchlein; das darfst du nicht anrühren, sonst geht es dir schlecht!»

Der Geselle tat, wie ihm der Meister befohlen hatte, staubte täglich die Bücher ab und las darin, soviel er wollte. Das rote Büchlein aber liess er stehen, auch wenn es noch so staubig war. So hatte er nun schon zwei Jahre lang Dienst getan und erlebte bei der leichten Arbeit die schönsten Tage. Sein Meister freute sich, dass der junge Geselle das verbotene Buch nicht anrührte: «Ich habe Vertrauen zu dir, weil du mir immer gehorcht hast. Deshalb lasse ich dich allein und gehe auf die Reise. Auf Wiedersehen!» «Auf Wiedersehen, Meister!»

Nun, der Buchbinder war schon drei Tage fort, sein Geselle aber stand allein in der Buchbinderei. Weil er aber schon alle Bücher gelesen hatte, langweilte er sich. Deshalb ging er in die Ecke zu dem verbotenen Buch: «Der Meister ist ja fort und wird nicht so schnell wieder heimkommen; da kann ich ruhig einmal hineinschauen.» Und schon hatte er es vom Regal geholt und abgestaubt. Dann begann er zu lesen. Er las und las und konnte nicht aufhören, denn es war ein Zauberbuch. «Ah, jetzt weiss ich, warum er mir's verboten hat!» Und er las weiter, bis es zu Ende war. «Nun kann ich zaubern!» Er versuchte es ein paarmal, und alles gelang ihm.

Da verzauberte er sich in eine Schwalbe. Dann nahm er das Büchlein unter die Flügel und flog heim zu seinem Vater. Der war nicht wenig erstaunt, als plötzlich eine Schwalbe zum Fenster hereinkam und zu sprechen begann: «Vater, ich bin dein Sohn!» «Mein Sohn? Du bist doch eine Schwalbe! Wie soll ich das verstehen?» «Ich habe mich nur in eine Schwalbe verwandelt. Ich kann noch mehr zaubern! Und jetzt bleibe ich bei dir. Wenn du mir hilfst, können wir reiche Leute werden!» Das war dem Vater recht, denn er lebte in grosser Armut.

Am nächsten Tag verwandelte sich der junge Zauberer in einen grossen, fetten Ochsen und sprach zu seinem Vater: «Nun führe mich zum Markt und verkaufe mich! Aber bevor mich der Käufer fortführt, musst du den Strick an meinem linken Hinterfuss losbinden und einstecken, sonst bin ich verloren.» Also machte sich der Vater mit dem fetten Ochsen auf den Weg. Am Markt kamen die Metzger herbei und betrachteten das prächtige Tier; jeder wollte es haben: «Ich biete tausend Mark!»

«Und ich biete hundert Mark mehr!» So steigerten sie weiter, bis endlich einer zweitausend Mark bot; der bekam den Ochsen. Schnell band der Vater den Strick los und steckte ihn ein. Der Käufer aber wurde von den Leuten beneidet, weil er einen so schönen Ochsen heimführen konnte. Er stellte das Tier in den Stall. Am nächsten Morgen kam er mit seinen Metzgerburschen, um es zu schlachten, doch da lag nur noch ein wenig Stroh im Stall, der herrliche Ochse aber war verschwunden. Nun war der junge Zauberer wieder daheim bei seinem Vater. Sie hatten viel Geld und konnten gut essen und trinken.

Bald darauf verwandelte sich der Bursche in einen prächtigen Rappen. Der Vater führte ihn auf den Rossmarkt. Wieder eilten die Leute herbei: «Du liebe Zeit, was für ein schönes Pferd!» Und sie boten viel Geld, aber keiner von ihnen konnte das Tier kaufen; denn plötzlich erschien ein fremder Mann, der bot einen so hohen Preis, dass ihm der Alte das Pferd überliess. Der Fremde aber war der Buchbindermeister, der sein Zauberbuch und den Gesellen suchte. Weil er ein grosser Zauberer war, merkte er gleich, dass der Rappe niemand anders war als sein Buchbindergeselle. Als er nun das Pferd an der Leine nahm, wollte der Vater wieder den Strick am linken Hinterbein losbinden, aber der Käufer liess es nicht zu: «Der Strick gehört zum Pferd! Er bleibt dran!» Also war nichts zu machen. Der Rappe aber zitterte und schwitzte, als ihn sein Käufer fortführte. Der alte Zauberer band ihn daheim im Stall fest. Die Nachbarn kamen herbei und bewunderten den schönen Rappen. Es war auch ein Knabe darunter; der streichelte das Pferd, weil es ihm so gut gefiel. Da hörte er es leise sprechen: «Lieber Junge, hast du ein Messer dabei?» «Oh ja, das habe ich immer in meiner Hosentasche. Warum fragst du?» «Ich bitte dich, schneide den Strick an meinem linken Hinterfuss ab!» Das tat der Bub.

In diesem Augenblick fiel das schöne Pferd zusammen, und die Leute sahen nur noch ein Bündlein Stroh. Daraus flog eine Schwalbe hervor und stieg in die Luft empor. Der Buchbindermeister sah es und wusste gleich, was geschehen war. Er sagte einen Zauberspruch, durch den er sich in einen Geier verwandelte, und schoss der flüchtigen Schwalbe nach. Fast hätte er sie mit seinen Klauen gefasst, aber das Schwälblein bemerkte den Feind und flog schneller. Dann blickte es zur Erde hernieder und sah unter sich ein mächtiges Schloss. Vor dem Tor sass eine Prinzessin. Schnell verzauberte sich das Schwälblein in einen goldenen Fingerring; der fiel hinunter und gerade der Prinzessin in den Schoss. Die wusste nicht, woher das Ringlein kam, freute sich aber darüber und steckte es an den Finger.

Der Geier kreiste über dem Schloss und erblickte mit seinen scharfen Augen das Ringlein an der Hand des Mädchens. Da verwandelte er sich in einen schönen, jungen Mann und trat vor die Königstochter hin: «Prinzessin, ich sehe, du hast meinen Goldring am Finger. Ich habe soeben damit gespielt, da ist er mir aus der Hand gefallen, direkt in deinen Schoss. Bitte, gib mir den Ring zurück!» Das Mädchen dachte nichts Böses, zog den Goldreif vom Finger und reichte ihn lächelnd dem Jüngling. Aber dabei rutschte ihr der Ring aus der Hand. Und als er auf die Erde fiel, verwandelte er sich in ein Hirsekorn und rollte zwischen zwei Pflastersteine. Auf einmal war der Jüngling verschwunden, denn er hatte sich in einen Gockelhahn verzaubert und pickte nun mit seinem spitzen Schnabel in die Steinritze, um das Hirsekorn zu erreichen. Doch plötzlich wurde aus dem Hirsekörnlein ein Fuchs, und der stürzte sich auf den Gockelhahn und biss ihm den Kopf ab. So. Damit war der Zaubermeister besiegt.

>> Ein Fabeltier ist meist eine Kreatur, die aus zwei oder mehreren Tieren zusammengesetzt ist. Es ist ein Wesen, das es nur in der Fantasie gibt. Aber die Menschen glaubten früher, dass es diese wundersamen Wesen tatsächlich gibt.

A Zeichne dein eigenes Fabeltier. Wähle dafür zwei Tiere aus und verbinde sie zu einem neuen, fantasievollen Wesen.

Löwe	Elefant	Fisch	Reh	Huhn
Katze	Hund	Giraffe	Wal	Schlange
Schildkröte	Spinne	Wolf	Nilpferd	Kamel
Schaf	Kuh	Affe	Bär	Fledermaus
Eule	Fuchs	Schnecke	Hamster	Krebs
Hirsch	Maus	Igel	Nashorn	Flamingo
Frosch	Panda	Ente	Pinguin	Schwein
Krokodil	Esel	Tiger	Pfau	Schmetterling
Pferd	Papagei	Känguru	Zebra	Ameise
Marienkäfer	Delfin	Storch	Schwan	Biene

So ähnlich könnte dein Tier dann aussehen:



Pfauguin



Flamischaf

Zeichne
dein Fabeltier auf ein
Zeichenpapier. Danach
geht es auf der Rück-
seite weiter!



Suniggeli

- B** Beschreibe dein Fabeltier mit deinen eigenen Worten. Ist es vielleicht stark, klug, gefährlich oder gar hinterhältig? Gib deinem Fabeltier einen Namen.

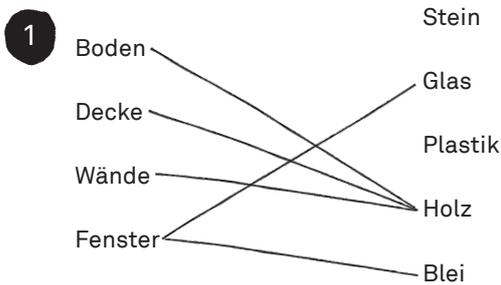
Mein Fabelwesen heisst:

Das sind seine besonderen Eigenschaften:

- C** Nehmt nun eure selbst gezeichneten Fabelwesen und legt sie vor euch hin. Überlegt euch gemeinsam eine Geschichte, in der alle eure Fabeltiere vorkommen. Gehören sie zur gleichen Familie oder sind sie befreundet? Welche Abenteuer erleben die Fabeltiere zusammen?

Erzählt die Geschichte danach der Klasse.

Aufgabenset 1: Tiere und Fabelwesen – krächzen, brüllen, fauchen



2 Hunde, ein Hase, eine Sirene, ein Drache, verschiedene Vögel, z.B. ein Kauz, eine Wildente, ein Kranich

4 Das mit kostbaren Schnitzereien geschmückte Zimmer gehörte der Äbtissin Katharina von Zimmern. Sie war die letzte Äbtissin des Fraumünsterstifts.

1478 in Süddeutschland geboren, war sie eines von insgesamt elf Kindern des Freiherrn Hans Werner von Zimmern und der Gräfin Margarethe von Oettingen. Sie stammte also aus einer Adelsfamilie.

Mit nur 13 Jahren trat sie zusammen mit ihrer Schwester in das Zürcher Fraumünsterstift ein. Bereits mit 18 Jahren wurde sie zur Äbtissin des Klosters gewählt. Damit stand sie nicht nur dem Kloster vor, sondern war auch Herrin über weite Ländereien mit vielen Untertanen.

In ihrer Amtszeit veranlasste sie den Neubau des Klostergebäudes, zu welchem dieses Zimmer und das Zimmer nebenan früher gehörten.⁴ Im Zimmer nebenan empfing die Äbtissin wichtige Gäste. Dieses Zimmer hingegen war ihr Privatraum. Nach dem Abriss des Klosters wurden beide Räume im Landesmuseum gemäss dem Original nachgebaut.

Dass Katharina die Auftraggeberin der Zimmer war, erkennt man auch an einem Detail der Schnitzereien im Empfangsraum: Katharina liess die Wappen der Familien ihrer Mutter und ihres Vaters anbringen. Für den Adel waren solche Familienwappen durchaus üblich. Häufig waren darauf Tiere abgebildet. Diese hatten meist eine besondere Bedeutung: Sie standen für bestimmte Eigenschaften oder verrieten etwas über den Namen oder die Herkunft der Familie.

- 14
- A **Wieviele Tiere oder Fabeltiere schmücken den Schlitten?** Drei drachenartige Meeresungeheuer und ein Mischwesen mit menschlichem Oberkörper und fischartigem Schwanz.
- B **Weshalb bläst das seltsame Wesen ins Muschelhorn?** Es kündigt damit die wichtigen Fahrgäste an. Zugleich erkennt man daran, dass es sich beim Mischwesen um den Meeresgott Triton handelt. Nach antiker Vorstellung konnte er mit seinem Horn das Meer aufwühlen oder beruhigen. Er verfügte also über ungeheure Macht.
- C **Weshalb tragen die Seeungeheuer Nasenringe?** Durch die Nasenringe wurden die Zügel des Kutschers geführt. Damit hatte der Kutscher nicht nur die Pferde, sondern auch die drachenartigen Meeresmonster unter Kontrolle.
- D **Was war an den Haken befestigt?** An den Haken war das Zugeschirr der Pferde befestigt. Die meisten Figureschlitten wurden von einem Pferd gezogen. Vor diesen Schlitten konnten zwei Tiere gespannt werden.
- E **Wer nahm auf der ledernen Bank Platz?** Die Sitzbank war für die vornehmen Passagiere bestimmt.
- F **Wer sass auf dem kleinen Sitz?** Von hier aus lenkte ein Kutscher das Gespann.

⁴) Gysel Irene, Katharina von Zimmern. Flüchtling – Äbtissin – Ehefrau – Witwe, <http://frauen-und-reformation.de/?s=bio&id=93> (21.6.19).

Lösungen

- 15 Nicht jeder konnte sich ein solches Gefährt leisten. Dieser Schlitten gehörte einst Ludwig Pfyffer. Von 1658 bis 1686 kommandierte er die Schweizer Garde in Rom und gehörte einer wichtigen Familie der Luzerner Oberschicht an.⁵
- 16 Schlittenfahren war früher gross in Mode. In der Renaissance wurden prächtige Schlitten zuerst an Königs- und Fürstenhöfen für festliche Schlittenzüge benutzt. Noch bis ins 19. Jahrhundert unternahmen wohlhabende Familien mit reich verzierten Schlitten Ausfahrten im Schnee. Mit ihren prunkvollen Gefährten stellten sie ihre Macht und ihren Reichtum zur Schau. Auch mit diesem Schlitten wurden solche Ausfahrten gemacht. Ende des 17. Jahrhunderts gefertigt, wurde er noch von vielen späteren Generationen bis ins 19. Jahrhundert für vergnügliche Fahrten gebraucht.⁶
- 17 Früher glaubte man, dass im tiefen Wasser Seeungeheuer leben, und da Eis gefrorenes Wasser ist, passen Seeungeheuer als Schmuck für Schlitten.

5) Furger Andreas, Paraden – Maskeraden – Promenaden. Die Schlitten des Schweizerischen Landesmuseums im europäischen Kontext, in: Zeitschrift für Schweizer Archäologie und Kunstgeschichte (ZAK), Bd. 66, 2009, Heft 1, S. 22.

6) Furger Andreas, Paraden – Maskeraden – Promenaden. Die Schlitten des Schweizerischen Landesmuseums im europäischen Kontext, in: Zeitschrift für Schweizer Archäologie und Kunstgeschichte (ZAK), Bd. 66, 2009, Heft 1, S. 20.