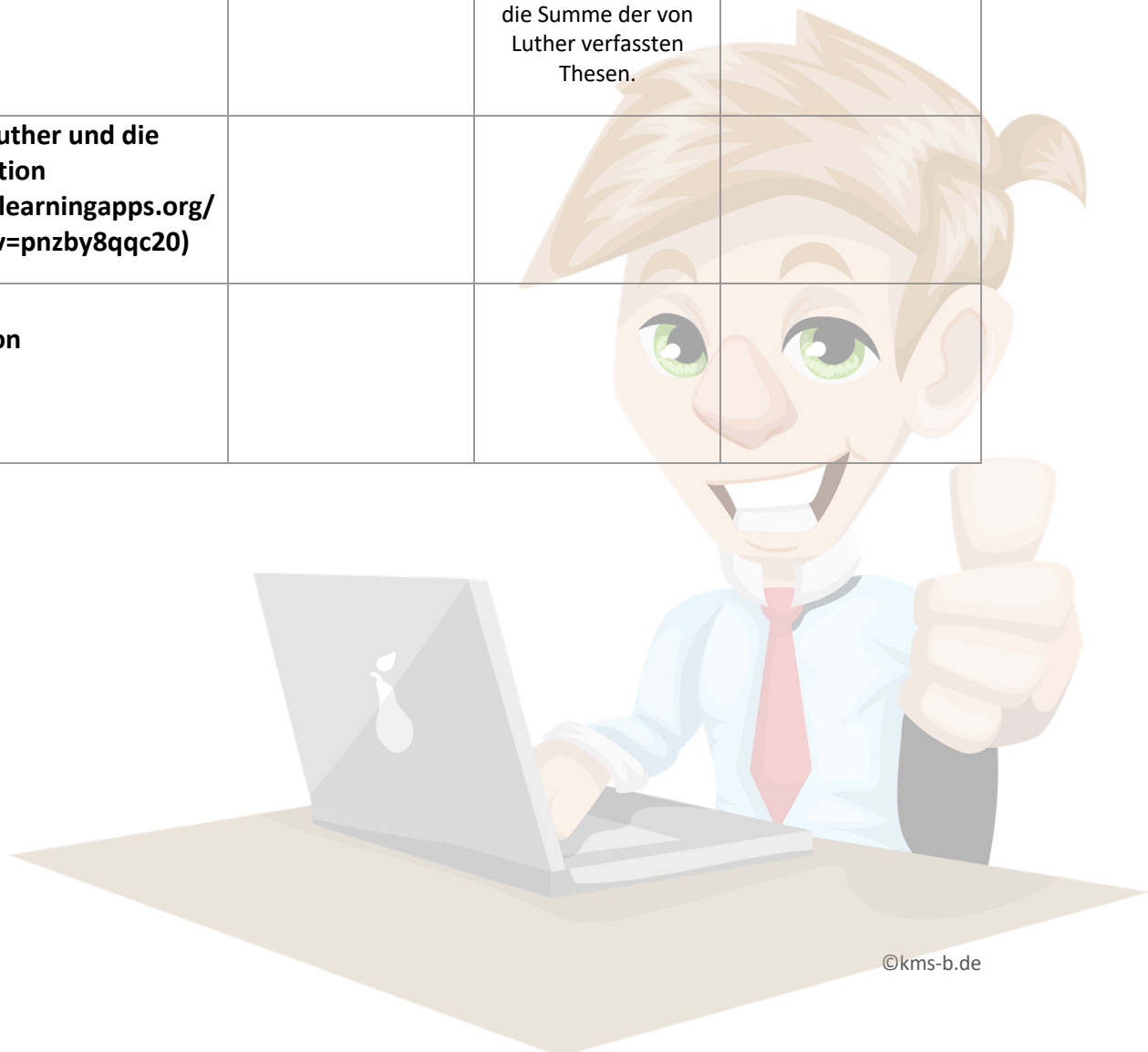


# Code - Buch

Hilf Paul auf seinem Weg zurück in die Zukunft. Löse die Rätsel und knacke den Code der Zeitmaschine, welche Paul wieder zurück zu seinen Eltern und Freunden in das Jahr 3020 bringen wird.

Rätsel	Erledigt	Lösungszahl	Anmerkungen
Einführung		Du musst Paul erst kennenlernen, bevor du Codes sammeln kannst 😊	
Wer war Martin Luther?			
Der Thesenanschlag		Die Lösungszahl ist die Summe der von Luther verfassten Thesen.	
Martin Luther und die Reformation ( <a href="https://learningapps.org/display?v=pnzby8qqc20">https://learningapps.org/display?v=pnzby8qqc20</a> )			
Evaluation			



# Einführung

YES!! YEAH! ES HAT FUNKTIONIERT! Ich bin in der Vergangenheit. Aber was blinkt hier an meinem Raumschiff so komisch rot?  
„Energie schwach. System fährt sich in 72h herunter. Bitte Code eingeben“ steht hier auf dem Display. Welchen Code bitte? Ich habe keinen Code und ... ohne diesen Code kann ich das Raumschiff nicht mehr bedienen und muss in der Vergangenheit bleiben. Was soll ich jetzt nur machen?!



## Aufgabe

Hilf Paul bei der Suche nach dem Code für seine Zeitmaschine. Hierfür musst du verschiedene Rätsel aus der Vergangenheit lösen. Gib die fünfstelligen Ziffer am Ende der Aufgaben in das Feld der Zeitmaschine ein und ermögliche Paul die Rückkehr zu seiner Familie in das Jahr 3020.

## Paul

- **Geburtstag:** 12.03.3007
- **Hobbies:** Fußball und Zeitreisen
- **Lieblingsessen:** Pizza und Spaghetti
- **Größter Wunsch:** Einmal in die Vergangenheit reisen



# Wer war Martin Luther?

**Aufgabe:** Löse das Rätsel unter Zuhilfenahme deines Schulbuchs, eines Lexikons, des Internets oder eines anderen Hilfsmittels.



In der Nacht des 02. Juli 1505 ist Martin Luther unterwegs auf dem Rückweg von seinem Elternhaus an seinen Studienort Erfurt. Hier studierte er Jura. Plötzlich wird der junge Jurist von einem [ ] überrascht und fürchtet um sein Leben. In seiner Not betet Martin Luther zur heiligen Anna. Folgende Legende ist hierbei überliefert:

"Heilige Anna, hilf! Lässt Du mich leben, so will ich ein [ ] werden." Martin Luther überlebt den Wolkenbruch und tritt zwei Wochen später in das [ ] der Augustiner ein.

Über sein Leben als Mönch sagt Luther Jahre später: "Ich bin nicht gern und nicht aus Eifer ein Mönch geworden, viel weniger des Bauchs wegen, sondern da mich eine Angst und Todesschreck unversehens überfiel, tat ich ein erzwungen und erdrungen Gelübde." Martin Luther traf die Entscheidung ins Kloster zu gehen, aus Angst vor dem [ ] und aus Angst, unvorbereitet auf den Schöpfer treffen zu müssen.

Auch wenn Luthers Bestreben für seinen Werdegang nicht primär der Wunsch nach einem Leben im Kloster gewesen war, nahm dieser das Leben im Stift trotzdem sehr ernst. Seine furchtbare Angst vor dem [ ], welche ihn auch schon zum Eintritt ins Kloster bewogen hatte, lassen Luther verzweifelt und depressiv werden. Der Mönch wähnt sich permanent in [ ] und fürchtet das Urteil Gottes nach seinem Tod.

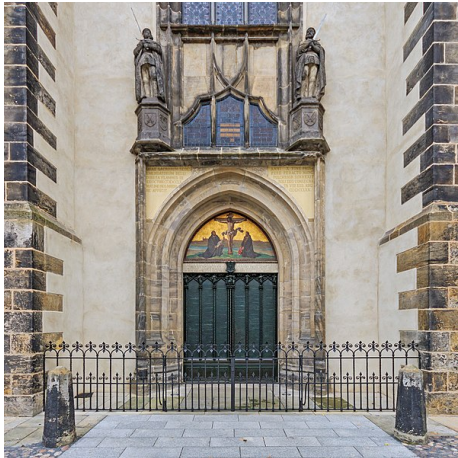
Durch das Studium der Bibel und insbesondere der Briefe des Apostels Paulus lernt Martin Luther einen Gott kennen, der den [ ] nicht für seine Sünden bestraft. Luther erfährt einen gnädigen und barmherzigen Gott, der die Menschen liebt und nicht vernichten möchte. Gott kommt zu dem Sünder und nimmt diesen an und möchte ihn nicht aufgrund seiner Taten verurteilen.

Im Februar 1507 wird Martin Luther zum [ ] geweiht. Drei Jahre später reist er

im Auftrag seines Klosters nach [REDACTED]. Dort rutscht er auf Knien Treppen zur Vergebung der Sünden hinunter und bezahlt Geld, den sogenannten [REDACTED] damit seinen verstorbenen Angehörigen im [REDACTED] (Ort, wo der Verstorbene für seine getanen Sünden bestraft wurde) die Sünden Erlassen werden. Mit den Einnahmen durch den sogenannten [REDACTED] finanziert der Papst unterdessen den Bau des Petersdomes in Rom.

Diese Erlebnisse und die Erfahrungen beim Studium der Briefe des Apostels Paulus erwecken bei Luther Zweifel und lassen ihn seine Stimme gegen die Institution der Kirche erheben.

# Der Thesenanschlag



© A.Savin, WikiCommons

Martin Luther setzt sich zur Wehr und verfasst 95 Thesen, welche die Missstände der Kirche aufzeigten. Diese Thesen soll der Mönch – so die Legende – am 31. Oktober 1517 an die Tür der Schlosskirche (s. Fotografie) in Wittenberg genagelt haben.

Wie bereits angesprochen, handelt es sich bei der Schilderung dieses Ereignisses um eine Legende, also eine historische Erzählung, die durch spätere Hinzufügungen verfälscht wurde. Der Historiker möchte allerdings keine Legende über ein historisches Ereignis erzählen, sondern eine historische Narration (Erzählung).

## Die historische Narration - Kriterienkatalog

Eine historische Narration darf keine erfundene oder vermutete Erzählung sein. Hierfür muss der Erzählende begründen, warum er sich für seine Darstellungsweise eines Ereignisses entschieden hat. Folgende Kriterien können ihm dabei helfen:

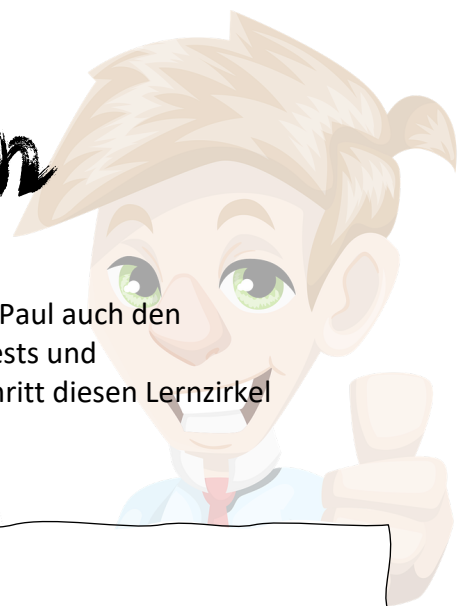
- **Selektivität:** Welche Informationen werden benötigt, um eine historische Narration zu einem bestimmten Thema zu verfassen?
- **Triftigkeit:** Gibt es Quellen, Zeitzeugen oder andere Angaben, die über das zu erzählende Ereignis berichten?
- **Temporalität:** Sind die Vergangenheitspartikel, welche in den Quellen gefunden wurden, in einen logischen zeitlichen Zusammenhang gebracht worden?

## Aufgabe

Begib dich nun mit Paul auf Spurensuche in Wittenberg und recherchiere in Büchern und im Internet über den Anschlag der 95 Thesen an die Schlosskirche in Wittenberg. Schreibe deine eigene historische Narration über den Thesenanschlag und begründe deine Sichtweise mit Hilfe des Kriterienkataloges. Vergiss hierbei auch nicht, die von dir verwendeten Quellen anzugeben.



# Feedback-Bogen



Du hast nun erfolgreich den „Escape Room“ abgeschlossen und neben Paul auch den Reformator Martin Luther kennengelernt. Wie die Lehrkräfte dich in Tests und Klassenarbeiten bewerten dürfen, darfst du nun auch im folgenden Schritt diesen Lernzirkel bewerten und dein Feedback dazu abgeben.

Am „Escape Room“ hat mir besonders gefallen ...

Am „Escape Room“ hat mir weniger gut gefallen ...

Gerne „Escape Room“ würde ich die folgenden Punkte am „Escape Room“ ändern ...

Dem „Escape Room“ würde ich im Gesamten die folgende Note geben ...

## Codeeingabe

Trage nun zum Abschluss dieser Einheit den gefundenen Code in das dafür vorgesehene Feld ein und helfe Paul damit, wieder zurück in die Zukunft reisen zu können.

