

TUCH+TECHNIK
TEXTILMUSEUM
NEUMUENSTER

Die Tuchmacherstadt Neumünster vom Zuchthausbetrieb zur Manufaktur

ab 7. Klasse, 3 Stunden

Kosten: 85 € Programm, zzgl. 2 € Eintritt pro Person
eine Begleitperson frei

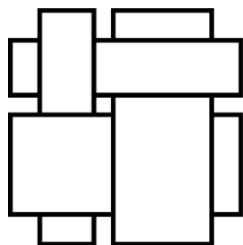
Kurzbeschreibung

Im 18. Jahrhundert, der Zeit des Absolutismus und der Ständegesellschaft, verändern sich durch die Manufaktur die Arbeitsbedingungen. Die Entstehung des Manufakturgewerbes hat direkte Auswirkungen auf die zünftig und bäuerlich geprägte Gesellschaft.

1758 - Die Regierungskommission kommt nach Neumünster, weil es starke Konflikte zwischen den Tuchmachern, der Zuchthausleitung und den bäuerlichen Heimarbeiterinnen und Lohnspinnern gibt. Als Tuchmacher, Zuchthausleitung und Lohnspinner bzw. Heimarbeiter stellen die Schülerinnen und Schüler in einem Rollenspiel ihre Forderungen an die Regierungskommission.

Programmablauf

	Inhalt: Vom Zuchthausbetrieb zur Manufaktur
1.	<p>Einführung in das Thema allgemein: Geschichtliche Einführung ins 18. Jahrhundert</p> <ul style="list-style-type: none">• Die Tuchmacherstadt Neumünster• Was ist eine Manufaktur? Was ist ein Zuchthaus?• Klärung neuer Begriffe
2.	<p>Vorstellen der Arbeitsaufträge</p> <ul style="list-style-type: none">• Was ist ein Rollenspiel?
3.	<p>Inhaltliche Einführung durch erzählte Geschichte:</p> <p>1758 bat das Tuchmacheramt von Neumünster, keine Wolle mehr an das Zuchthaus liefern zu müssen. Die Schüler werden mit der damaligen Situation vertraut gemacht, die als Rahmenhandlung für das Rollenspiel dient.</p> <p>Aufteilen der Schüler in zweimal drei Gruppen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tuchmacher• Zuchthausleitung• Lohnspinner – Heimarbeiterinnen



4.	<p>Kurzer Rundgang durch den Ausstellungsbereich zur handwerklichen Textilherstellung</p> <ul style="list-style-type: none">• Vorstellung und Vorführung der Arbeitsgeräte eines Handwebers
5.	<p>Recherche in Gruppen in der Ausstellung mit Fragebögen inklusive praktischer Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none">• Inhalt: Textilherstellung und Arbeitsbedingungen für die Tuchmacher, die Zuchthausinsassen und die Lohnspinner
	<p>Pause</p>
6.	<p>Vorbereitung des Rollenspiels</p> <ul style="list-style-type: none">• Die Gruppen erarbeiten ihre Forderungen an die Regierungskommission.<ul style="list-style-type: none">○ <u>Tuchmacher</u>: bemängeln die schlechte Garnqualität und den Abgabezwang an das Zuchthaus○ <u>Zuchthausleitung</u>: bemängelt die schlechte Arbeitsmoral der Zuchthausinsassen sowie die Kritik der Tuchmacher an der Garnqualität○ <u>Lohnspinner</u>: fürchten um ihre ohnehin schon schlechten Nebeneinnahmen und dass ihre Arbeit durch die der Zuchthäusler überflüssig wird
7.	<p>Regierungskommission in Neumünster</p> <ul style="list-style-type: none">• Durchführung des Rollenspiels
8.	<p>Zusammenfassung und Reflektion</p>