

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	viii
1. EINFÜHRUNG	1
1.1 EINLEITUNG	1
1.1.1 VORBEMERKUNG ZUM GEGENWÄRTIGEN FORSCHUNGSSTAND	4
1.1.2 ÜBERLEGUNGEN ZUM HISTORISCHEN ABSTAND	6
DIDAKTISCHE BEGRIFFLICHKEITEN	6
DIE BEDINGUNGEN DES LERNENS IM MITTELALTER (EXKURS)	10
1.2 "LERNEN" BEI MARTIN LUTHER. EINE QUELLENÜBERSICHT	22
1.2.1 PERMANENTES LERNEN	23
DIE EINSTELLUNG ZUM LERNEN	26
LERNEN ALS KINDWERDUNG	28
DAS VERMÖGEN ZU LERNEN	30
DIE FREUDE AM LERNEN	34
FRAUEN IM LERNPROZESS	35
1.2.2 DAS LEHREN	38
DAS GEBOT ZU LEHREN	38
DER LEHRER IM ÖFFENTLICHEN AMT	41
DIE EINSTELLUNG DES LEHRERS	43
LERNEN DURCH UNTERRICHTEN	45
1.2.3 DER LERNSTOFF	46
DAS WORT GOTTES	47
MENSCHLICHE WISSENSCHAFTEN UND KÜNSTE	52
1.2.4 DIE LERNMETHODEN	55
LERNEN DURCH BILDER	57
LERNEN DURCH VORBILDER UND NACHAHMUNG	60
LERNEN DURCH TUN UND ANFECHTUNG	63
LERNEN DURCH ERFAHRUNG	65
LERNEN DURCH VEREINFACHUNG	67
LERNEN DURCH ZUSAMMENFASSUNGEN	68
LERNEN DURCH GEWÖHNUNG	69
FESTE LERNZEITEN	70
LERNEN DURCH DAS GEBET	72
LERNEN DURCH SINGEN	72
LERNEN DURCH BEFRAGUNGEN	73
1.2.5 DIE LERNZIELE	75
LUTHERS KRITIK AM "FLEISCHLICHEN NUTZ" DES LERNENS	75
KUNDIG IM WORT GOTTES	77
DAS GOTTESWORT IM HERZEN: DIE ERNEUERUNG DES MENSCHEN	78
GLAUBEN LERNEN	80
WEITERE RELIGIÖSE LERNZIELE	83
LERNEN, WIE MAN SICH MIT DEM TEUFEL SCHLÄGT	84
GOTT ERKENNEN	86
LERNZIELKONTROLLEN	87

2. LERNEN ALS SPIEL BEI MARTIN LUTHER	90
2.1 LUTHERS ENGAGEMENT FÜR SPIELERISCHE LERNFORMEN	92
2.1.1 THEOLOGISCHE ARGUMENTE	102
DIE INKARNATION CHRISTI	102
DAS KINDERSPIEL ALS GABE GOTTES	110
2.2 DIE VORRAUSSETZUNGEN FÜR DAS SPIEL	113
2.2.1 PARADIESISCHE UND HIMMLISCHE SPIELPLÄTZE	113
2.2.2 DAS FURCHTLOSE SPIEL DER ENGEL	115
2.2.3 DAS SPIEL DER WEISHEIT IM REICH DES FRIEDENS	119
2.2.4 DIE ANGST ALS FEIND DES SPIELS	122
2.3 DER MESSIANISCHE UNTERRICHT ALS MODELL	126
2.3.1 DER LEHRER "VERGIßT" SICH SELBER	126
2.3.2 MIT DEN <i>IDIOTAE</i> SPIELEN	127
2.3.3 SPIELERISCHE VERSTÄNDNISFRAGEN	131
2.3.4 EIN INSZENIERTES GLEICHNIS	132
2.3.5 DIE SPIELERISCHE SIMULATION DER ZUKUNFT	134
2.4 GESCHICHTE UND SCHICKSAL ALS SPIEL GOTTES (EXKURS)	137
2.4.1 VOM URSPRUNG DES MOTIVS	137
2.4.2 DAS SPIEL GOTTES MIT DEN MÄCHTIGEN	144
2.4.3 DAS SPIEL GOTTES MIT DEN GLÄUBIGEN	148
2.4.4 VOM SPIEL DES TEUFELS	148
2.4.5 GOTT SPIELT MIT SEINEN HEILIGEN	151
2.4.6 DAS GÖTTLICHE LERNSPIEL ALS GLÄUBIGE EXISTENZDEUTUNG LUTHERS	161
2.5 LERNSTOFF IN SPIELGESTALT	165
2.5.1 LUTHER WARNT VOR DEM SPIEL MIT DEM GOTTESWORT	165
2.5.2 DIE FABELN AUS ÄSOP	169
2.5.3 PSALM 119	171
2.5.4 DAS EVANGELIUM ALS GEISTLICHES SPIEL	174
2.6 PRAKTISCHE UNTERRICHTSBEISPIELE LUTHERS	179
2.6.1 KATECHISMUSUNTERRICHT UND SPIELERISCHE EINFÜHRUNG IN DIE SCHRIFT	179
2.6.2 THEATER IM DIENST DES RELIGIÖSEN LERNPROZESSES	190
LUTHERS KONFLIKT MIT DEN ZEITGENÖSSISCHEN, GEISTLICHEN SPIELEN	192
CHRISTOPHORUS ALS SCHAU-SPIEL	195
DAS PALMESELSPIEL IN DER SCHULE	200
ILLUSTRIERTES GLAUBENSBEKENNTNIS	203
JUDITH UND TOBIAS ALS VOLKSTHEATER	206
LUTHER AUF DEM WEG ZUM EIGENEN THEATERSTÜCK?	209

3. LUTHERS LERNEN ALS SPIEL IM SPIEGEL ANTIKER-HUMANISTISCHER ÜBERLIEFERUNGEN	215
3.1 DER FORSCHUNGSSTAND: LUTHER VERWEISE LEDIGLICH AUF DAS ANTIKE-HUMANI- STISCHE SPIELKONZEPT	215
3.2 KONZEPTE SPIELERISCHEN LERNENS IN LUTHERS UMFELD	225
3.2.1 PLATO (427-347 v. CHR.)	226
3.2.2 GAB ES SPIELSCHULEN IM ANTIKEN ROM?	229
3.2.3 QUINTILIAN (CA. 30-96 N. CHR.)	231
3.2.4 ERASMUS VON ROTTERDAM (1466-1536)	237
3.2.5 PHILIPP MELANCHTHON (1497-1560)	242
3.2.6 LUTHER UND DAS PÄDAGOGISCHE WERK VON PLATO, QUINTILIAN UND ERASMUS	245
3.2.7 LUTHER ÜBER DEN GEISTLICHEN URSPRUNG DER <i>PAEDAGOGIA</i>	250
3.2.8 EIN VERGLEICH DER KONZEPTE	253
3.3 LERNEN ALS SPIEL IN DEN REFORMATORISCHEN KIRCHEN- UND SCHULORDNUNGEN?	258
ZUSAMMENFASSUNG	261
ANHANG	268
WEGE ZUR ERHEBUNG UND AUSWERTUNG DER QUELLEN	268
WEITERFÜHRENDE QUELLEN ZU KAPITEL 1.2: "LERNEN" BEI MARTIN LUTHER	275
WORTZÄHLUNGEN ZU "LERNEN" UND VERWANDTER BEGRIFFE IM WERK LUTHERS ...	278
BIBLIOGRAPHIE	279
ABBILDUNGEN UND EXKURSE	291
STICHWORTVERZEICHNIS	292