



# M3: „Jetzt wird's konkret!“ Games in der historischen Bildung

## Spiele, Auswahlkriterien und Einsatzszenarien

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



Bundesministerium  
der Finanzen



Stiftung  
**evz**  
Erinnerung  
Verantwortung  
Zukunft



Deutscher  
Kulturrat



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# EINFÜHRUNG

---

## Zielsetzung:

Das Ziel dieses Workshops ist es, den Teilnehmenden die Fähigkeit zu vermitteln, Spiele für ihre eigene Bildungsarbeit auszuwählen und Konzepte für den Einsatz in ihren Einrichtungen zu entwickeln. Das Modul folgt einem erfahrungsbasierten Ansatz, in dem 1) eigene Erfahrungen gewonnen, diese 2) reflektiert und anschließend 3) in konzeptuelles Wissen überführt werden. Es soll die Teilnehmer\*innen anregen, auch über den Workshop hinaus den Einsatz von Games in erinnerungskulturellen Bildungszwecken zu verfolgen.

Aus diesem Grund werden Phasen der Instruktion oder Vermittlung von Fachinhalten zur Spielanalyse nur fokussiert eingesetzt und die Weiterarbeit der Teilnehmer\*innen mit diesen Informationen zentral gestellt.

**Zeitlicher Umfang:** 3h

## Benötigte Materialien:

- Ausdrucke der Schreibmatten für die verwendeten Spiele (DIN A3), Talkpoints, Karten zum Gruppenpuzzle und der Checkliste entsprechend der Anzahl der Teilnehmer\*innen
- Stifte für Schreibmatten
- Laptops/ Tablets mit den Testspielen
- Laptop mit Präsentation
- Projektor/Beamer

Diese Einheit hat Spiele zum Thema ‚NS-Unrecht‘ gewählt, grundsätzlich ist das Konzept aber für andere Kontexte problemlos adaptierbar oder für größere Gruppen um weitere Spiele erweiterbar. Ein bearbeitbares Dokument zur Anpassung der Schreibmatten liegt den Materialien bei.

# ANLEITUNGSSKRIPT

## AUFBAU

### 1. Hinführung [~15 Minuten]

Wir gehen davon aus, dass die Gruppe sich bereits kennt und somit keine gesonderte Begrüßung notwendig ist. Ansonsten ist hier eine Vorstellungsrunde zum Start sinnvoll.

#### [Inhaltliche und organisatorische Einleitung]

**Material:** Laptop mit Powerpoint-Präsentation (für alle Phasen durchgängig), Spielstationen: Laptops/ Tablets mit den Testspielen, Ausdrucke der Schreibmatten neben den Geräten.

Zu Beginn wird das Vorgehen in diesem Workshopblock vorgestellt: Aufbauend auf dem bis hier hin erworbenen Wissen werden nun erste Konzepte für die konkrete Weiterarbeit mit Games in den Gedenkstätten/ Bildungseinrichtungen entwickelt.

In einer ersten Phase spielen die Teilnehmenden in drei ca. 20-minütigen Slots unterschiedliche Spiele und lernen so ein Spektrum aktueller Titel zum Thema „NS-Unrecht“ kennen. Anschließend reflektieren sie ihr Spielerleben und wenden Kriterien für die Auswahl von Spielen für die erinnerungskulturelle Arbeit an. Die Spielphase zu Beginn dient dem Aufbau eigener Erfahrungen, dem eine Reflexion und abschließend eine Konzeptbildung folgt.

Es ist gewünscht, dass sich zwei bis vier Teilnehmende zusammenschließen und gemeinsam spielen. Der Austausch über das Spiel schon im Spielprozess hilft bei der Auseinandersetzung mit Inhalten, Form und Anforderungen, die für den späteren Praxiseinsatz wichtige Anregungen liefern können.

Parallel zum mündlichen Austausch sollen Gedanken auf den Schreibmatten festgehalten werden. Sie bleiben die ganze Zeit bei den Spielstationen liegen und werden von den Folgegruppen weiter befüllt. Sie kommen in der Arbeitsphase nach der Pause erneut zum Einsatz.

Vor Spielbeginn stellt die Referent\*in die ausgewählten Spiele kurz vor und weist darauf hin, dass in der folgenden Spielzeit, drei Spiele getestet werden können und jede Teilnehmer\*in mindestens einmal die Spielsteuerung eines Spiels übernommen haben soll.

**Anmerkung:** Bei den ausgewählten Titeln handelt es sich um Best-Practice-Beispiele, um computerspielunerfahrenen Praktiker\*innen Werke vorzustellen, die sich prinzipiell für die Arbeit in der erinnerungskulturellen Arbeit eignen.

Der Einsatz von Negativbeispielen bietet sich nur bei spielerfahreneren Gruppen an, die vor dem Hintergrund eines breiten Erfahrungsschatzes die spezifischen Herausforderungen einzelner weniger geeigneter Titel reflektieren können.

#### Ablauf der Hinführung:

- ي Vorstellung des Ablaufs
  - gemeinsam Spielen
  - dabei Austauschen
  - Schreibmatten befüllen
  - Ggf. Audiosignal zum Spielwechsel
- ي Kurzvorstellung der Spiele
- ي ggf. Gruppenfindung

## 2. Spielphase [~75 Minuten]

### [Gewinnen eigener Erfahrungen]

Die Teilnehmer\*innen spielen in zwei bis vier Personengruppen die Spiele jeweils ca. 20 Minuten, anschließend wird das Spiel unterbrochen und die Personen wechseln zu einem neuen Spiel. Die Referent\*in achtet darauf, dass Eindrücke auf den Schreibmatten gesichert werden und ermuntert während der Spielzeit dazu, hier im Sinne eines Schreibgesprächs Anmerkungen – auch für die kommenden Spieler\*innen – zu hinterlassen.

Zwischen den Spielrunden ist kurzer Austausch willkommen, aber nicht zwingend. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer\*innen unterschiedliche Spiele kennenlernen. Nach drei Spielphasen endet die Phase.

**Anmerkung:** Folgende fünf Spiele wurden exemplarisch zum Thema „NS-Unrecht“ ausgewählt: Through the Darkest of Times, My Child Lebensborn, Train to Sachsenhausen, Attentat 1942, Forced Abroad. Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, die Auswahl zu erweitern, bei Teilnehmer\*innen, die aus einem anderen Kontext kommen, kann die Spielauswahl variiert werden.

## 3. Nachbesprechung [~15 Minuten]

### [Reflexion der Erlebnisse]

Die Teilnehmer\*innen reflektieren ihr Spielerleben anhand spezifischer Erlebnisse, die in Form von Talkpoints auf dem Boden im Raum verteilt liegen. Bis zu fünf Teilnehmer\*innen treffen sich an diesen Punkten und sprechen über ihre Erlebnisse. Hierbei stehen Erfahrungen im affektiven Bereich im Vordergrund, sodass sich die Teilnehmer\*innen über ihre Erlebnisse austauschen.

**Material:** Ausdruck der Talkpoints, ggf. Ausdruck der Gruppenpuzzle-Karten

Die Teilnehmer\*innen verteilen sich im Raum und finden sich bei den auf dem Boden liegenden Talkpoints in Dreier- bis Fünfergruppen zusammen – bei großen Teilnehmer\*innenzahlen können die Talkpoints mehrere Male ausgedruckt und ausgelegt werden, sodass die Gruppen nicht zu groß werden. Nach drei bis fünf Minuten werden die Teilnehmer\*innen aufgefordert, die Position zu wechseln, sodass sich jede\*r an mindestens drei Stationen austauschen konnte.

Die fünf Impulse zielen auf einen allgemeinen Ersteindruck ab: auf Emotionen, Gedanken, Figuren und Erlebnisse, die mit Gefühlen verknüpft sind. Hiermit ist ein breites Spektrum erfahrungsbasierten Lernens abgedeckt, das in der Folge reflektiert wird. Diese Aspekte lassen sich als Ausgangspunkt für die Bildungsarbeit in den jeweiligen Einrichtungen nutzen, um eigene Ansätze für die Arbeit mit dem Spiel zu finden.

In der Regel wählen die Teilnehmenden ihre Stationen frei, bei unentschlossenen Gruppen kann das Verfahren durch ein Gruppenpuzzle formalisiert werden – das Material hierfür liegt bei.

**Alternative Methode:** Bei zurückhaltenden Gruppen, die nur mühevoll miteinander ins Gespräch kommen, kann die Methode ‚Meinungslinie‘ als Eisbrecher dienen: Hierbei wird zwischen zwei Stellen im Raum eine imaginäre Linie gezogen, deren Enden „Ich stimme völlig zu.“, und „Ich stimme überhaupt nicht zu.“, symbolisieren. Die Impulse der Talkpoints müssen nun durch die Referent\*in in Fragen umgestaltet werden, z.B.: „In einem der Spiele kam eine Figur vor, die ich besonders mochte.“ Die Teilnehmer\*innen verteilen sich nun entsprechend ihrer Einschätzung auf der

imaginären Linie zwischen den beiden Polen und begründen nach Aufforderung die Wahl ihrer Position. So lassen sich die Äußerungen leichter steuern, kontroverse Positionen laden zum Austausch ein.

#### 4. Optional: Pause [~10 Minuten]

Wenn eine Pause für diesen Block angestrebt wird, ist sie an dieser Stelle optimal: Die Teilnehmer\*innen haben ihre Spielerfahrungen gesammelt und in einer ersten Form reflektiert, es besteht dennoch genügend Anlass zum freien Austausch. Zugleich sollte der folgende Block aus Input und Arbeitsphase nicht unterbrochen werden, damit die vermittelten Informationen präsent bleiben.

#### 5. Kriterien der Computerspielauswahl für erinnerungskulturelle Kontexte [~20 Minuten]

##### [Fachlicher Input]

In diesem Block werden Kriterien für die eigene Auswahl von Spielen für die Bildungsarbeit vorgestellt. Hierbei ist der zentrale Punkt, dass es kein richtig und falsch bei der Auswahl gibt, sondern die Passung zu Lerngruppe und Lernzielen der entscheidende Auswahlfaktor ist.

Im Zentrum der Betrachtung stehen spielseitige Aspekte und Kriterien historischer Bildung, die für jedes Spiel individuell betrachtet werden können.

**Material:** ausgedruckte Checklisten

Die Referent\*in leitet in die nächste Phase über, in der Kriterien für die Auswahl für Spiele in der erinnerungskulturellen Bildungsarbeit vorgestellt werden – in der kommenden Phase werden diese dann an den erprobten Spielen angewendet. Die Checklisten werden zu Beginn der Phase ausgeteilt und die Kriterien anschließend von der Referent\*in mit Hilfe der PowerPoint-Präsentation vorgestellt. Die Kriterien teilen sich in vier Bereiche: allgemeine Kriterien, spielbezogene Kriterien, Kriterien zur historischen Bildung und die methodische Einbettung.

**Hintergrundinformationen:** Die *allgemeinen Kriterien* bilden pragmatische Fragen ab: Steht die Hardware für den Einsatz zur Verfügung? Sind Altersfreigabe, Spielzeit, Preis und Thema angemessen? Diese Fragen sind in diesem Workshop randständig interessant und werden beiläufig betrachtet. Während alle anderen Aspekte insbesondere durch die Teilnehmenden offen diskutiert werden, sind die allgemeinen Kriterien aus zeitökonomischen Gründen bereits in der Präsentation hinterlegt.

Thematisch interessant sind *spezifische Kriterien*, da sie inhaltliche Potenziale aufweisen – diese werden von den Teilnehmer\*innen an den Beispielen diskutiert:

##### *Spielseitige Kriterien*

- ﻯ Form der Auseinandersetzung: Zwischen interaktiv und präsentierend. Interaktivität und Einflussnahme führen zu hoher kognitiver Aktivität und dem Hineindenken in die Geschichte des Spiels, häufig laden sie zur Perspektivübernahme mit Figuren ein, da sie aber den Spielenden verschiedene Möglichkeiten innerhalb der Handlung lassen, bilden sie selten historische *Wahrheiten* ab und bleiben auf der Ebene des Gedankenspiels. Präsentierende Spiele können Inhalte präziser und detaillierter darstellen, sie können sich an historischen Ereignissen orientieren und eine detaillierte Chronologie von Ereignissen präsentieren.
- ﻯ Tragweite des eigenen Handelns: Zwischen exemplarisch und generalisierend.

Je nachdem wie viel Einfluss die Spielenden auf das (Spiel-)Weltgeschehen nehmen können, gewinnen sie unterschiedliche Eindrücke – auch von den Einflussmöglichkeiten einzelner historischer Personen. Kleinere exemplarische Erlebnisse helfen bei der Perspektivübernahme und fördern die Empathie mit einzelnen Figuren/ Menschen, während umfangreichere oder generalisierende Spielhandlungen einen Blick auf größere Zusammenhänge des Weltgeschehens werfen können.

ﻯ Richtung des Spielens: für oder gegen eine Instanz?

Die Handlungsmotivation für oder gegen eine Sache liefert unterschiedliche Schlaglichter für die spätere Weiterarbeit: Setzt man sich für besondere Gruppen ein, richtet dies den Fokus auf deren Nöte und Sorgen, richtet sich das Handeln gegen eine unterdrückende Instanz, liegt der Fokus auf den Möglichkeiten des Widerstands, ohne aber zumeist Unterdrückungsmechanismen und Auswirkungen auf bestimmte Gruppen genauer zu betrachten.

ﻯ Darstellung im Spiel: Zwischen abstrakt und konkret.

Je konkreter eine Darstellung ist, desto genauer können sich die Spielenden sie vorstellen, abstrakte Darstellungen bergen das Potenzial verallgemeinerbar zu bleiben.

ﻯ Spielprinzip: Singleplayer oder Multiplayer?

Spiele, die alleine rezipiert werden, legen ihren Inhalt häufig auf komplexe festgelegte Geschichten, die im Spielprozess nacherfahren werden, während Multiplayer-Titel in der Regel inhaltlich fluidier bleiben, aber spezifische Dynamiken auslösen, in denen durch Kommunikation oder Handlungen Gruppenerfahrungen gewonnen werden. Erfahrungen wie Gruppendruck, taktisches Geschick oder Aushandlungsprozesse können die Grundlage für kritische Reflexion darstellen.

Die *Kriterien historischer Bildung* orientieren sich an den Möglichkeiten zur Ausprägung historischen Denkens, hier exemplarisch am Kompetenzmodell Hans-Jürgen Pandels (exemplarisch nachzulesen unter: Pandel 2016), und legen in unserem Fall ihren Fokus auf die im Spiel vermittelten Dimensionen des Geschichtsbewusstseins:

ﻯ Temporalbewusstsein: Unterstützt das Spiel beim Verstehen der zeitlichen Dimension bzw. der Verortung in einer bestimmten, in der Vergangenheit liegenden Zeit?

ﻯ Wirklichkeitsbewusstsein: Unterstützt das Spiel beim Verstehen, was an der erzählten Geschichte real ist bzw. reale Grundlagen aufweist und was fiktiv hinzugedichtet wurde?

ﻯ Historizitätsbewusstsein: Unterstützt das Spiel beim Verstehen davon, was dauerhaft bleibt und was veränderlich ist, bzw. im Laufe der Geschichte durch Transformationsprozesse verändert wurde?

Die sozialen Dimensionen richten sich auf Zeitfragen in heutiger Perspektive:

ﻯ Identitätsbewusstsein: Bietet das Spiel Möglichkeiten das eigene Identitätsbewusstsein zu stärken: Welcher Gruppe gehöre ich heute an? Was verbindet mich mit den Figuren im Spiel, was unterscheidet uns?

ﻯ Politisches Bewusstsein: Greift das Spiel auf, welche Rolle die Politik im Zeitverlauf spielt und wie sich politische Einflussnahme auf die Geschehnisse im Spiel auswirkt?

ﻯ Ökonomisch-soziales Bewusstsein: Liefert das Spiel Hinweise darauf, wie ökonomische und soziale Fragen in die dargestellten Sachverhalte hineinspielen?

ﻯ Moralisches Bewusstsein: Hilft das Spiel dabei, sich mit moralischen Fragen auseinanderzusetzen und regt es komplexe Auseinandersetzungsprozesse an oder liefert es einfache moralische Antworten, die sich aus der Geschichte ableiten lassen?

Prinzip der Multiperspektivität: Wird zudem nur die Perspektive einer Gruppe eingenommen oder werden verschiedene Sichtweisen auf einen Sachverhalt ermöglicht?

Quellen oder Darstellungen: Nutzt das Spiel zudem Quellen und Darstellungen, die Quellenarbeit oder die Auseinandersetzung mit geschichtskulturellen Darstellungen ermöglichen?

Als letztes Kriterium nutzen wir die *methodische Einbettung*: Hier können sich die Teilnehmer\*innen eigene Einsatzszenarien überlegen, wenngleich drei übergeordnete Möglichkeiten vorgestellt werden, die als Ausgangspunkt für die Konkretisierung in den jeweiligen Einrichtungen dienen können – der Kreativität der Teilnehmer\*innen sollten keine Grenzen gesetzt werden. Die leitende Frage für die Diskussion darf hier sein: „Was könnten Sie sich für den Einsatz dieses Spiels in Ihrer Einrichtung *konkret* vorstellen?“.

Drei konkrete Beispiele zu den Kategorien:

- ﻯ Das Spiel Train to Sachsenhausen kann im Rahmen eines Workshops zu einem Konzentrationslagerbesuch genutzt werden, um einen Blick dafür zu gewinnen, welche Menschen auf welchen Wegen ins Schutzhaftlager/ Konzentrationslager kamen.
- ﻯ Through the Darkest of Times birgt Potenziale als spielbares Exponat in einer Ausstellung zum Thema Widerstand gegen den Nationalsozialismus, um die Konzeptbildung darüber, was im Widerstand möglich oder schwierig war, zu unterstützen.
- ﻯ Das Spiel The Darkest Files kann in einem Archiv als Grundlage für Recherchen oder den Einstieg in die Archiv-Arbeit genutzt werden.

## 6. Potenzialanalyse [~50 Minuten]

### [Anwendung der Erkenntnisse und Entwicklung eigener Ideen]

In dieser Phase werden die anfangs kennengelernten Spiele anhand der vorgestellten Kriterien untersucht und konkrete an die Einrichtungen der Workshopsteilnehmer\*innen angepasste Konzepte angedacht.

**Material:** Ausgefüllte Schreibmatten, Checklisten.

Ausgangspunkt sind die Schreibmatten vom Beginn, die für die Vorstellung des Spiels durch die Referent\*in zur Erinnerung an die Ersteindrücke und der – anfänglich erdachten – Potenziale dient. Nachdem das Spiel in Erinnerung gerufen wurde, werden die allgemeinen Kriterien knapp vorgestellt (oder nur gezeigt) und dann die einzelnen spezifischen Kriterien betrachtet. Zentral steht hier die Diskussion der Teilnehmer\*innen um Potenziale der Spiele, nicht das vollständige Durcharbeiten aller Aspekte mit dem Ziel der Vollständigkeit. Wenn es den Teilnehmenden gelingt, eigene Ideen für den Einsatz von Games in ihrer Bildungsarbeit zu formulieren, gilt dieser Workshopteil als erfolgreich.

Wünschenswert sind möglichst konkrete Ideen, wobei diese ein Spiel, eine Lerngruppe und Lernziele mit einer Perspektive auf die konkrete Arbeit innerhalb der Einheit enthalten (bspw.: „Ich könnte mir vorstellen, mit erwachsenen Besuchsgruppen ‚My Child Lebensborn‘ zu spielen und dies als Grundlage für die Auseinandersetzung mit Briefen aus dem Archiv zu nutzen, von Eltern, die ihre Kinder in den Kriegswirren verloren haben.“).

Angedacht ist die Arbeit an allen fünf Spielen zu je zehn Minuten, eine Schwerpunktlegung auf weniger Spiele mit längerem zeitlichem Umfang ist aber auch möglich.

Zum Abschluss dieses Blocks steht eine Fragerunde.

## 7. Abschlussreflexion [~10 Minuten]

Sollte eine Abschlussreflexion dieses Moduls oder der gesamten Veranstaltung gewünscht werden, kann diese mittels der 5-Finger-Methode erfolgen. Die PowerPoint-Präsentation begleitet dies.

*Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) und des Bundesministeriums der Finanzen (BMF) dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der:die Autor:in die Verantwortung*

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages