



MODUL 3

„Jetzt wird's konkret!“ Games in der historischen Bildung.
Spiele, Auswahlkriterien und Einsatzszenarien

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages





INHALT

- 1. Kurzer Rückblick auf die Module 1 und 2**
- 2. „Jetzt wird’s konkret!“ Spielung von exemplarischen Games**
- 3. „Was haben wir mitgenommen?“ – Reflexionsrunde**
- 4. Input „Auswahlkriterien für den konkreten Einsatz“**
- 5. Arbeits- und Analysephase**
- 6. Abschluss**



KURZER RÜCKBLICK
**WAS BISHER
GESCHAH ...**

In den Modulen 1 und 2

WAS BISHER GESCHAH ...

Modul 1: Was sind Games, was ist Spielekultur?



MODUL 1

„Erste Schritte gehen“ – Digitale Spiele als Teil unserer Gesellschaft

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Utrecht
Gefördert durch:

Bundesministerium der Finanzen
Stiftung
evz Erinnerung
Kultur
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

Modul 2: Games im Kontext von Erinnerungskultur



MODUL 2

„Let's remember... playfully“. Erinnerungskultur in digitalen Spielen

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Utrecht
Gefördert durch:

Bundesministerium der Finanzen
Stiftung
evz Erinnerung
Kultur
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Deutscher Kulturrat

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

→ Darum jetzt: Konkreter Blick in Spiele, Auswahlkriterien und Einsatzszenarien



„JETZT WIRD’S KONKRET!“

SPIELUNG

von ausgewählten Games



DAS VORGEHEN FÜR DIE KOMMENDE STUNDE



DIE SPIELE

Forced Abroad
(Paintbucket
Games, 2022)

Train to Sachsenhausen
(Charles Games, 2022)



Through the Darkest
of Times (Paintbucket
Games, 2020)



Attentat 1942
(Charles Games,
2017)



My Child Lebensborn
(Sarepta Studios,
2018)

DIE AUFGABE

Spielen Sie das jeweilige Spiel ca. 20 Minuten lang.

Notieren Sie Ihre Eindrücke zu den Schwerpunktthemen:

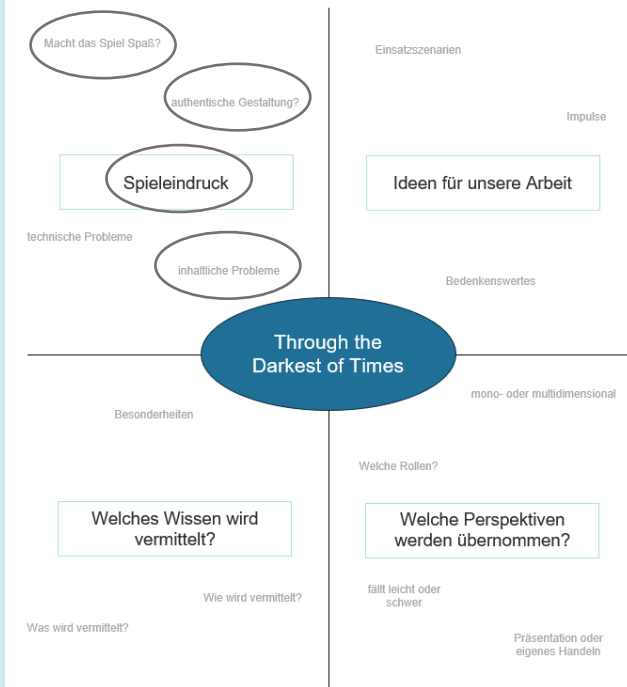
- Spieleindruck
- Ideen für Ihre Arbeit
- Wissensvermittlung
- Perspektivübernahme

Gerne können Sie sich an den Impulsen (in grau) orientieren.

Hinweis: Sollten Sie zu zweit oder in einer Kleingruppe spielen, wechseln Sie sich regelmäßig mit der Steuerung ab.

AB – Schreibmatte zur Spielphase

AUFGABE: Spielen Sie das Spiel „Through the Darkest of Times“ ca. 20 Minuten lang. **Notieren** Sie Ihre Eindrücke zu den jeweiligen Schwerpunktthemen. Gerne können Sie sich an den Impulsen (in grau) orientieren.
Hinweis: Sollten Sie zu zweit oder in einer Kleingruppe spielen, wechseln Sie sich regelmäßig mit der Steuerung ab.



DIE SPIELE

Forced Abroad
(Paintbucket
Games, 2022)

Train to Sachsenhausen
(Charles Games, 2022)



Through the Darkest
of Times (Paintbucket
Games, 2020)



Attentat 1942
(Charles Games,
2017)



My Child Lebensborn
(Sarepta Studios,
2018)



SPIELZEIT ~ 20 MIN



BLITZLICHT

Was ist Ihr aktueller Spieleindruck?



WAS HABEN WIR
MITGENOMMEN?

REFLEXIONSRUNDE

Ihre Eindrücke und Spielerfahrungen



REFLEXIONSRUNDE

Finden Sie sich mithilfe des Gruppenpuzzles in Kleingruppen **an einem Talkpoint** zusammen.

Diskutieren Sie miteinander die jeweilige Leitfrage.

Wechseln Sie anschließend zu einem anderen Talkpoint.

Dauer je Diskussion:
ca. 5 Minuten

Eine **Figur**, die ich mochte ...



Das ist mir besonders in **Erinnerung** geblieben ...



Ein **Gedanke**, der mir beim Spielen kam ...



Eine **Emotion**, die ich gespürt habe ...



Eine **Situation**, die mir (un-)angenehm war ...





PAUSE ~ 10 MIN ...





DOCH WAS IST GEEIGNET
**ZUR HISTORISCHEN
BILDUNG**

Auswahlkriterien zum Einsatz digitaler Spiele
in erinnerungskulturellen Kontexten



KRITERIEN FÜR DEN EINSATZ VON GAMES

... lassen sich in vier
Kategorien unterteilen:



Methodische
Einbettung wie

Wichtig: Es geht vor allem um die Passung!
Passt ein Spiel zu einer Zielsetzung / Einrichtung / Zielgruppe?

Hardfacts
wie Altersfreigabe,
Plattform,
Spielzeit...



Kriterien zur
historischen Bildung
wie Perspektivität,
Geschichts-
bewusstsein...

ALLGEMEINE KRITERIEN HARDFACTS



Hardfacts
wie Altersfreigabe,
Plattform,
Spielzeit...

Spieltitlel	
Altersfreigabe	
Verfügbare Plattformen	
Spielzeit	
Kosten	
Thema	

SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Kriterium	Erläuterung
Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">o eher interaktiv odero eher präsentierend	<i>Hier geht es um die Möglichkeiten, die das Spiel den Spielenden lässt. Werden die Inhalte selbst erschlossen oder durch eigenständig getroffene Entscheidungen sogar beeinflusst oder werden die Inhalte eher präsentiert?</i>
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">o eher exemplarisch odero eher generalisierend	<i>Hier geht es darum, wie weitreichend die Entscheidungen der Spielenden im Spiel sind. Beeinflussen die Entscheidungen der Spieler*innen den Spielverlauf eher im Kleinen, oder wirken sie sich größer auf Gesamtstrukturen des dargestellten Inhalts aus?</i>
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">o eher gegen eine Instanz odero eher für eine Instanz	<i>Hier geht es um die Rolle, die die Spielenden einnehmen. Ist es ihre Aufgabe, sich gegen eine Instanz zu stellen oder aber ist das Ziel, sich für einen Inhalt/ein Thema einzusetzen?</i>
Darstellung <ul style="list-style-type: none">o eher abstrakt odero eher konkret	<i>Hier geht es um die ästhetische Ebene des Spiels. Werden die Inhalte eher abstrakt dargestellt, sodass eine größere Distanz zu den Inhalten entsteht, oder aber sind sie eher lebenswelt- und realitätsnah?</i>
Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">o eher allein odero eher zusammen	<i>Hier geht es um die Möglichkeiten als Single- oder Multiplayerspiel. Entfaltet das Spiel sein volles Potenzial eher, wenn Spielende es alleine spielen oder ist die Auseinandersetzung wirkungsvoller, wenn Kleingruppen miteinander Spielprozesse aushandeln müssen?</i>



Spielbezogene Kriterien wie Form der Auseinandersetzung, Richtung, Darstellung..

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG

Kriterium	Erläuterung
Multiperspektivität <ul style="list-style-type: none">o eher mono- odero eher multiperspektivisch	<i>Hier geht es um die Perspektivierung des Spiels und den sich hieraus ergebenden Potenzialen: Wird im Spiel eine Perspektive auf historische Ereignisse verfolgt oder aber ein multiperspektivischer Zugriff ermöglicht?</i>
Geschichtsbewusstsein ...Einbezug von historischen Dimensionen <ul style="list-style-type: none">o Temporalbewusstseino Wirklichkeitsbewusstseino Historizitätsbewusstsein ...Einbezug von sozialen Dimensionen <ul style="list-style-type: none">o Identitätsbewusstseino Politisches Bewusstseino Ökonomisch-soziales Bewusstseino Moralisches Bewusstsein	<i>Hier geht es darum, inwiefern das Spiel im Sinne der Erinnerungskultur zur Ausprägung einer oder mehrere Dimensionen des Geschichtsbewusstseins (hier nach Pandel 2016) genutzt werden kann. Das Spiel kann dabei entweder nur für eine Dimension oder auch für mehrere Dimensionen geeignet ein oder sich aufgrund seiner Struktur in besonderer Art und Weise für spezifische Schwerpunkte anbieten. Der Einbezug alternativer Kompetenzmodelle ist selbstverständlich möglich, die Dimensionen des Geschichtsbewusstseins nach Pandel erlauben nur einen schnellen und pragmatischen Zugriff auf die spielinhärenten Gestaltungsstrukturen, weshalb es an dieser Stelle exemplarisch ausgewählt wurde.</i>
Einbezug von Quellen und Darstellungen <ul style="list-style-type: none">o eher Quellenarbeit odero eher geschichtskulturelle Darstellungen	<i>Hier geht es um die Einbettung von historischen Quellen und Darstellungen im Spiel, die als potenzielle Zugriffsmöglichkeiten für die Anbahnung historischer Bildungsprozesse genutzt werden können: Werden im Spiel Originalquellen bzw. Abbildungen davon verwendet, oder handelt es sich eher um Darstellungen des Geschehens?</i>



Kriterien zur
historischen Bildung
wie Perspektivität,
Geschichtsbewusstsein...

METHODISCHE EINBETTUNG



Methodische Einbettung
wie konkrete Einsatzszenarien an der Gedenkstätte,...

Kriterium	Erläuterung
Hinweis: Die hier aufgeführten methodischen Umsetzungsideen geben lediglich einen Überblick über ein exemplarisches Spektrum – weitere methodische Einbettungen, die sich an den jeweiligen Einrichtungen und Zielgruppen orientieren, sind möglich.	
<ul style="list-style-type: none">○ Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema○ Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als<ul style="list-style-type: none">○ Selbstlernangebot oder○ als geschichtskulturelle Darstellung○ Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen	<i>Hier geht es um mögliche Einsatzszenarien des Spiels in der jeweiligen Einrichtung/ Gedenkstätte vor dem Hintergrund der Zielsetzung, der Rahmenbedingungen vor Ort und der spezifischen Zielgruppe. Macht es beispielsweise Sinn, einen Workshop anzubieten, indem Besucher*innen sich anhand des Spiels mit einem Schwerpunktthema auseinandersetzen können? Kann das Spiel in eine Ausstellung oder einen Rundgang integriert werden? Braucht die Zielgruppe hierzu Unterstützung? Oder kann das Spiel aus Ausgangspunkt für eine weiterführende Vertiefung mit Themen aus der Gedenkstätte fungieren?</i>



UND JETZT ALLE

ANALYSE UND ANWENDUNG DER KENNENGELERNTEN SPIELE

DIE SPIELE

Forced Abroad
(Paintbucket
Games, 2022)

Train to Sachsenhausen
(Charles Games, 2022)



Through the Darkest
of Times (Paintbucket
Games, 2020)



Attentat 1942
(Charles Games,
2017)



My Child Lebensborn
(Sarepta Studios,
2018)



Through the
Darkest
of Times
a historical resistance
strategy game



IHRE SCHREIBMATTEN



ALLGEMEINE KRITERIEN THROUGH THE DARKEST OF TIMES



ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitel	Through the Darkest of Times (Paintbucket Games, 2020)
Altersfreigabe	USK 12
Verfügbare Plattformen	Switch, Playstation, Xbox, PC
Spielzeit	ca. 5 Stunden
Kosten	5 bis 20€ je nach Plattform
Thema	Widerstandskampf von 1933 bis 1945, Strategiespiel

SPIELBEZOGENE KRITERIEN THROUGH THE DARKEST OF TIMES



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG THROUGH THE DARKEST OF TIMES



KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Geschichtsbewusstsein

...Einbezug von historischen Dimensionen

- Temporalbewusstsein
- Wirklichkeitsbewusstsein
- Historizitätsbewusstsein

...Einbezug von sozialen Dimensionen

- Identitätsbewusstsein
- Politisches Bewusstsein
- Ökonomisch-soziales Bewusstsein
- Moralisches Bewusstsein

Multiperspektivität

- eher mono- oder
- eher multiperspektivisch

Einbezug von Quellen und Darstellungen

- eher Quellenarbeit oder
- eher geschichtskulturelle Darstellungen

METHODISCHE EINBETTUNG THROUGH THE DARKEST OF TIMES



METHODISCHE EINBETTUNG

- Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema
- Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als
 - Selbstlernangebot oder
 - als geschichtskulturelle Darstellung
- Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen

ATTENTAT 1942





IHRE SCHREIBMATTEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

ATTENTAT 1942



ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitel	Attentat 1942 (Charles Games, 2017)
Altersfreigabe	USK 12
Verfügbare Plattformen	Switch, Tablet, PC
Spielzeit	ca. 2 bis 3 Stunden
Kosten	10 bis 15€ je nach Plattform
Thema	Dialoge mit inszenierten Zeitzeugen zum Attentat auf Reinhard Heydrich

SPIELBEZOGENE KRITERIEN

ATTENTAT 1942



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG

ATTENTAT 1942



KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Geschichtsbewusstsein

...Einbezug von historischen Dimensionen

- Temporalbewusstsein
- Wirklichkeitsbewusstsein
- Historizitätsbewusstsein

...Einbezug von sozialen Dimensionen

- Identitätsbewusstsein
- Politisches Bewusstsein
- Ökonomisch-soziales Bewusstsein
- Moralisches Bewusstsein

Multiperspektivität

- eher mono- oder
- eher multiperspektivisch

Einbezug von Quellen und Darstellungen

- eher Quellenarbeit oder
- eher geschichtskulturelle Darstellungen

METHODISCHE EINBETTUNG

ATTENTAT 1942



METHODISCHE EINBETTUNG

- Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema
- Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als
 - Selbstlernangebot oder
 - als geschichtskulturelle Darstellung
- Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen

Hier stehen etwa 1000 Männer,
zusammengestellt wie Vieh vor der
Schlachtung. Und wir alle hören
auf den Mann vom Arbeitsamt, der
an einem Tisch sitzt und Nummern
aufruft, die uns zugeteilt wurden.



FORCED tage eines zwangsarbeiters **ABROAD**





IHRE SCHREIBMATTEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

FORCED ABROAD



ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitel	Forced Abroad (Paintbucket Games, 2022)
Altersfreigabe	USK 12
Verfügbare Plattformen	Tablet, PC
Spielzeit	ca. 1 bis 2 Stunden
Kosten	kostenlos
Thema	Visual Novel zu einem fiktiven Tagebuch eines niederländischen Zwangsarbeiters



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

FORCED ABROAD



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG FORCED ABROAD



KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Geschichtsbewusstsein

...Einbezug von historischen Dimensionen

- Temporalbewusstsein
- Wirklichkeitsbewusstsein
- Historizitätsbewusstsein

...Einbezug von sozialen Dimensionen

- Identitätsbewusstsein
- Politisches Bewusstsein
- Ökonomisch-soziales Bewusstsein
- Moralisches Bewusstsein

Multiperspektivität

- eher mono- oder
- eher multiperspektivisch

Einbezug von Quellen und Darstellungen

- eher Quellenarbeit oder
- eher geschichtskulturelle Darstellungen



METHODISCHE EINBETTUNG FORCED ABROAD



METHODISCHE EINBETTUNG

- Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema
- Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als
 - Selbstlernangebot oder
 - als geschichtskulturelle Darstellung
- Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen



MY CHILD LEBENSborn

REMASTERED





IHRE SCHREIBMATTEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

MY CHILD: LEBENSBOEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitel	My Child: Lebensborn (Sarepta Studios, 2018)
Altersfreigabe	USK 12
Verfügbare Plattformen	Switch, Playstation, Android, Tablet, PC
Spielzeit	ca. 3 bis 4 Stunden
Kosten	3 bis 8€ je nach Plattform
Thema	Umgang mit einem Kind aus dem Lebensborn-Projekt (Norwegen)

SPIELBEZOGENE KRITERIEN

MY CHILD: LEBENSBORN



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG

MY CHILD: LEBENSBORN



KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Geschichtsbewusstsein

...Einbezug von historischen Dimensionen

- Temporalbewusstsein
- Wirklichkeitsbewusstsein
- Historizitätsbewusstsein

...Einbezug von sozialen Dimensionen

- Identitätsbewusstsein
- Politisches Bewusstsein
- Ökonomisch-soziales Bewusstsein
- Moralisches Bewusstsein

Multiperspektivität

- eher mono- oder
- eher multiperspektivisch

Einbezug von Quellen und Darstellungen

- eher Quellenarbeit oder
- eher geschichtskulturelle Darstellungen



METHODISCHE EINBETTUNG

MY CHILD: LEBENSBOHN



METHODISCHE EINBETTUNG

- Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema
- Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als
 - Selbstlernangebot oder
 - als geschichtskulturelle Darstellung
- Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen



TRAIN TO SACHSENHAUSEN



IHRE SCHREIBMATTEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

TRAIN TO SACHSENHAUSEN



ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitel	Train to Sachsenhausen (Charles Games, 2022)
Altersfreigabe	USK 12
Verfügbare Plattformen	Tablet, PC
Spielzeit	ca. 10 bis 15 Minuten pro Runde
Kosten	kostenlos
Thema	Studentenproteste gegen die deutsche Besatzung 1939

SPIELBEZOGENE KRITERIEN

TRAIN TO SACHSENHAUSEN



SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG

TRAIN TO SACHSENHAUSEN



KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Geschichtsbewusstsein

...Einbezug von historischen Dimensionen

- Temporalbewusstsein
- Wirklichkeitsbewusstsein
- Historizitätsbewusstsein

...Einbezug von sozialen Dimensionen

- Identitätsbewusstsein
- Politisches Bewusstsein
- Ökonomisch-soziales Bewusstsein
- Moralisches Bewusstsein

Multiperspektivität

- eher mono- oder
- eher multiperspektivisch

Einbezug von Quellen und Darstellungen

- eher Quellenarbeit oder
- eher geschichtskulturelle Darstellungen

METHODISCHE EINBETTUNG

TRAIN TO SACHSENHAUSEN



METHODISCHE EINBETTUNG

- Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema
- Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als
 - Selbstlernangebot oder
 - als geschichtskulturelle Darstellung
- Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen



ABSCHLUSSREFLEXION

ABSCHLUSSREFLEXION WAS NEHMEN SIE MIT?

Fünf-Finger-Feedback



Überlegen Sie sich zu jedem Finger einen Aspekt aus dem Workshop. Anschließend teilen wir Ihre Eindrücke im Plenum.

Bildquelle: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/70/5-Finger-Feedback.png/788px-5-Finger-Feedback.png?20220407144051>

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



*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.*

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

Inhaltliche Überarbeitung:



Vertreten durch: Prof. Dr. Jan Michael Boelmann,
Dr. Lisa König (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Inhaltliche Vorbereitung und Recherche:



Vertreten durch: Peter Färberböck (Universität Salzburg,
IMAREAL), Christian Günther (Bergische Universität
Wuppertal), Aska Mayer (Tampere University)