

# ZEITPLAN Modul 3: „Jetzt wird’s konkret!“ Games in der historischen Bildung. Spiele, Auswahlkriterien und Einsatzszenarien

## Dauer:

- 190 Minuten

## Zielsetzung:

Die Workshopteilnehmer\*innen...

- lernen fünf exemplarische Games zum Einsatz in historischen Bildungskontexten kennen und setzen sich leitfragenorientiert mit diesen in erfahrungsbasierten Spielungen auseinander.
- tauschen sich in Kleingruppen über ihre spielbasierten Erfahrungen anhand von Reflexionsfragen aus und beziehen Position.
- lernen Kriterien für die Auswahl von geeigneten Games für ihre spezifischen Einrichtungen und Zielgruppen kennen und wenden diese gemeinsam analytisch an.
- reflektieren Einsatzszenarien und Anforderungen ihrer spezifischen Einrichtung und Zielgruppe und leiten Konsequenzen hinsichtlich des Einsatzes von Games ab.

**Minimalziel:** Die Workshopteilnehmer\*innen lernen exemplarische Spiele und Auswahlkriterien kennen.

**Maximalziel:** Die Workshopteilnehmer\*innen setzen sich analytisch-reflexiv mit den verwendeten Games auseinander, wenden Auswahlkriterien an und reflektieren bereits selbstständig die Anforderungen ihrer spezifischen Einrichtung und Zielgruppe vor dem Hintergrund ihrer Zielsetzung beim Einsatz von Games.

Zeit in Min	Phase	Geplanter Verlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
15 Min.	Hinführung	Die Workshopleitung begrüßt die Teilnehmer*innen, fasst die bisherigen Workshopinhalte zusammen und leitet zum heutigen Thema über. <u>Beispielhafte Überleitung:</u> „Sie haben in den bisherigen Modulen viel über Games an sich und die Grundlagen der Erinnerungskulturellen Arbeit mit diesen	Plenum	Workshop-Präsentation, vorbereitete Spielumgebung (siehe unten), Schreibmatten an den „Spielplätzen“, Stifte	Die Workshopteilnehmer*innen werden kognitiv aktiviert, der Workshopteil an das bisher Kennengelernte angebunden und eine Problemstellung für die Weiterarbeit eröffnet.  Die Teilnehmer*innen kennen den weiteren Ablauf des Workshops, der

		<p>erfahren. Heute stellt sich daher die Frage: Was machen wir nun aber damit?“</p> <p>Die Workshopleitung erläutert, dass es nun um die konkrete Arbeit mit Games im Kontext der Erinnerungskultur gehen soll und hierzu fünf exemplarische Anwendungen genauer betrachtet werden. Die Workshopleitung erläutert den Ablauf des Tages, der kommenden Spielphase, den Arbeitsauftrag und die Materialien.</p> <p><u>Beispielhafte Formulierung:</u> „In der kommenden Stunde werden wir uns fünf Anwendungen genauer anschauen. Hierzu werden Sie dreimal 20 Minuten miteinander spielen. Nach den 20 Minuten tauschen wir die Stationen und tauschen uns kurz aus, bevor dann weitergespielt wird. Ihre Aufgabe wird es sein, Ihre Eindrücke auf den beiliegenden Schreibmatten festzuhalten. Diese nutzen wir anschließend für den gemeinsamen Austausch.“</p> <p>Die Workshopleitung zeigt die Schreibmatten und erläutert das Vorgehen zur Dokumentation. Anschließend teilen sich die Workshopteilnehmer*innen auf die Spielstationen auf.</p>			<p>kommenden Arbeitsphase und des Spielablaufs.</p> <p><b>Hinweis – Arbeitsauftrag erläutern:</b> Je nach Gruppe kann es notwendig sein, die einzelnen Stationen miteinander einmal abzugehen, so werden die einzelnen Spiele kurz vorgestellt und kontextualisiert. Auch kann es sinnvoll sein, die Schreibmatten und den entsprechenden Arbeitsauftrag durchzugehen und die einzelnen Bereiche miteinander zu besprechen. Entsprechende Folien finden sich in der beiliegenden Workshoppräsentation.</p>
75 Min.	Spielphase	<p>Die Workshopteilnehmer*innen begeben sich zu den Spielstationen, wodurch Kleingruppen entstehen. Nach Möglichkeit sollten <b>maximal vier Personen pro Station</b> zusammen spielen, sodass jede*r ausreichende Eindrücke zu den Spielen sammeln kann.</p>	Didaktische Spielung	Vorbereitete Spielumgebung: fünf Stationen mit je einem Spiel (hierzu notwendig: Laptops bzw. Tablets, Ladekabel, Stromanschluss,	Erfahrungsbasierte Auseinandersetzung mit exemplarischen Spielen vor dem Hintergrund gestaltungsspezifischer Leitfragen (Spieleindruck, Einsatzideen, Wissensvermittlung, Perspektivierung); Möglichkeiten zur Anschlusskommunikation, Blitzlicht als

		<p>Die Spielphase gliedert sich wie folgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3x je 20 Minuten spielen an einer Spielstation</li> <li>• Unterbrechung des Spielens nach 20 Minuten <ul style="list-style-type: none"> <li>• kurzes Blitzlicht: Was ist in besonderer Art und Weise aufgefallen?</li> </ul> </li> <li>• anschließend: Wechsel der Station und erneute Spielphase von 20 Minuten</li> </ul> <p>Die Workshopleitung steht bei technischen und inhaltlichen Fragen zur Verfügung und unterstützt die Teilnehmer*innen beim Spielen.</p> <p>Die Workshopleitung legt die Talkpoints für die kommende Reflexionsphase aus.</p>		<p>eventuell Internetverbindung, entsprechende Spielsoftware, Steuerungsmöglichkeiten über Maus und Tastatur, oder aber [kabelgebundener] Controller)</p> <p>zu den Spielen passende Schreibmatten (siehe AB Schreibmatte)</p> <p>Stifte</p> <p>Akustisches Signal für Rundenwechsel (Glocke, Klingel, Wecker-App...)</p>	<p>niedrigschwellige Reflexionsrunde (Achtung: Hier sollen lediglich kurze Ersteindrücke gesammelt werden, eine ausführliche Reflexion der Spielerfahrungen erfolgt im weiteren Verlauf des Workshops.)</p> <p><b>Hinweis – Spielauswahl:</b> Die hier verwendete Spieleauswahl hat lediglich exemplarischen Charakter, je nach Schwerpunktsetzung der Teilnehmer*innen können auch andere Spiele verwendet werden. Wichtig hierbei ist lediglich, dass diese potenzialbehaftet sind, um Lernprozesse im Sinne eines best practice zu ermöglichen (vgl. hierzu ausführlich die Erläuterungen im Briefingsheet des Workshops).</p> <p><b>Hinweis – Steuerung:</b> Bei entsprechenden Gruppengrößen weisen Sie die Teilnehmer*innen darauf hin, sich bei der Steuerung des Spiels abzuwechseln. So erhalten alle Teilnehmer*innen die Möglichkeit, primäre Spielerfahrungen zu sammeln, was eine nachhaltigere Verarbeitung ermöglicht.</p>
15 Min.	Reflexionsphase	<p>Im Anschluss an die Spielung finden sich die Workshopteilnehmer*innen an Talkpoints zusammen und diskutieren in drei Runden zu je fünf Minuten ihre Spielerlebnisse vor dem Hintergrund der dort gestellten Leitfragen:</p>	<p>Reflexionsgespräche, Gruppenformat</p>	<p>Talkpoints (vgl. Material Talkpoints, entweder in der großen oder der kleinen Version)</p> <p>Akustisches Signal für Rundenwechsel</p>	<p>Analytisch-reflexive Auseinandersetzung mit den eigenen Spielerlebnissen; Orientierung der Leitfragen an den unterschiedlichen Zugangsformen menschlicher Erschließung (emotiv-affektiv, kognitiv, metakognitiv); Möglichkeit zur Anschlusskommunikation mit</p>

- „Das ist mir besonders in Erinnerung geblieben...“
- „Eine Emotion, die ich gespürt habe...“
- „Ein Gedanke, der mir beim Spielen kam...“
- „Eine Figur, die ich mochte...“
- „Eine Situation, die mir (un-)angenehm war...“

Um die Gruppeneinteilungen zu bestimmen, kann das beiliegende Gruppenpuzzle verwendet werden (ausgelegt für eine Teilnehmer\*innenanzahl von 25 Personen, alternativ sind auch andere Zuordnungsmethoden möglich, beispielhaft  
Runde 1: nach Formen  
Runde 2: nach Farben  
Runde 3: nach Sätzen).

Die Workshopleitung sammelt währenddessen die Schreibmatten ein und verschafft sich einen Überblick über die notierten Erfahrungen der Workshopteilnehmer\*innen zu den Spielen.  
Aufarbeitungsweg 1: Die Workshopleitung beschließt, die Matten im Folgenden im Original zu zeigen, eventuell steht auch eine Dokumentenkamera zur Verfügung.  
Aufarbeitungsweg 2: Die Workshopleitung fotografiert die Ergebnisse ab und fügt die Fotos auf den entsprechenden Leerfolien der Workshoppräsentation ein.

(Glocke, Klingel, Wecker-App...)  
  
weitere Materialien je nach Zuordnungsmethode (bspw. Gruppenpuzzle)

unterschiedlichen Gesprächspartner\*innen

**Hinweis – Gruppeneinteilung**  
Das Format des Gruppenaustauschs ermöglicht die kommunikative Verarbeitung mit wechselnden Partner\*innen, sodass in kurzer Zeit unterschiedliche Meinungen und Perspektiven zusammengetragen werden können. Die Teilnehmer\*innen wählen ihre Partner\*innen frei, alternativ kann die Workshopleitung die Einteilung übernehmen. Im Workshopkit finden Sie ein Gruppenpuzzle, welches Sie für die Gruppeneinteilung nutzen können – alternativ lässt sich jedoch natürlich ebenso eine andere methodische Form zur Einteilung verwenden.

**Hinweis – Austauschformat:**  
Sollten sich die Teilnehmer\*innen schwer tun, miteinander ins Gespräch zu kommen (dies kann bereits in der vorherigen Phase beobachtet werden), ist es auch möglich, die Reflexion in einem weniger gruppendifferenziellen Format mit wechselnden Partner\*innen zu gestalten. Hier empfiehlt sich u.a. die Arbeit mit einer Meinungslinie. Hierzu können die Impulse auf den Talkpoints verwendet werden, zu denen sich die Teilnehmer\*innen dann auf einer gedachten oder physischen Linie im Raum nach „stimme nicht zu“ bis „stimme zu“ positionieren können. Sollten Sie eine physische Linie ziehen

					wollen: Klebeband nicht vergessen (siehe Briefingsheet).
10 Min.	Optional Pause	<i>Die Workshopleitung kündigt eine kurze Pause von 10 Minuten an, in der sich die Teilnehmer*innen kurz erholen sollen. Die hierfür notwendige Zeit kann an anderer Stelle eingespart werden.</i>			<i>Regeneration, Phase kognitiver Entspannung</i>
20 Min.	Input	<p>Die Workshopleitung begrüßt die Teilnehmer*innen nach der Pause und erläutert die kommende Workshopphase. <u>Beispielhafte Formulierung</u>: „Sie haben nun selbst gespielt und sich auch schon ausgetauscht. Nun wollen wir ihre Erfahrungen auf ein theoretisches Fundament setzen und Entscheidungskriterien zur Auswahl von Games in historischen Bildungskontexten betrachten. Anschließend wollen wir diese und Ihre bisherigen Ergebnisse nutzen, um Eignung und Einsatzszenarien zu reflektieren.“</p> <p>Die Workshopleitung gibt den Input „Auswahlkriterien von Games“.</p> <p>Die Workshopteilnehmer*innen hören aufmerksam zu, stellen Rückfragen und machen sich Notizen. Je nach Gruppe kann es sinnvoll sein, die Checkliste inkl. Kommentaren auszuteilen, sodass sich die Teilnehmer*innen orientieren können.</p>	Plenum, Vortrag	<p>Workshop-präsentation</p> <p>Eventuell: AB Checkliste inkl. Erläuterungen</p>	<p>Theoretischer Fundierung der bisherigen Spielerfahrungen der Teilnehmenden; Anreicherung zur Konzeptbildung; Kennenlernen von Auswahlkriterien</p> <p><b>Hinweis – Auswahlkriterien:</b> Mithilfe der aufgeführten Auswahlkriterien können sich die Workshopteilnehmer*innen einen Überblick über die Beschaffenheit eines Spiels verschaffen und anschließend entscheiden, ob dieses für ihr Szenario oder ihre spezifische Zielgruppe geeignet ist – die beiliegende Checkliste ermöglicht folglich Aussagen über die Passung eines Spiels zu einem Szenario und weniger über die Qualität eines Spiels an sich.</p>

50  
Min.

Arbeitsphase

Die Workshopleitung leitet in die Arbeitsphase über.

Beispielhafte Überleitung: „Nachdem wir nun die Auswahlkriterien zur Analyse der Passung eines Spiels kennengelernt haben, wollen wir diese nun zusammen anwenden.“

Die Workshopleitung teilt die Checkliste mit den Auswahlkriterien aus (**Achtung: Differenziertes Material.** Die Checkliste liegt sowohl mit erläuternden Hinweisen als auch als didaktisch reduzierte Variante zum direkten Ausfüllen vor).

Die Workshopleitung geht gemeinsam mit den Teilnehmer\*innen die Spiele aus der Spielphase durch – ca. 10 Minuten pro Spiel. Gemeinsam wird die Eignung des jeweiligen Spiels vor dem Hintergrund der Kriterien besprochen. Hierbei fließen auch die bisherigen Spielerfahrungen der Teilnehmer\*innen als auch die Ergebnisse aus der Reflexionsrunde und der Schreibmatten mit ein. Ein besonderer Schwerpunkt liegt hierbei auf der Reflexion der Teilnehmer\*innen hinsichtlich der Eignung der Spiele an den jeweiligen Einrichtungen.

Plenumsarbeit

Workshop-  
präsentation

Schreibmatten  
(aufbereitet nach  
Aufbereitungsweg 1  
oder 2, siehe  
Erläuterungen  
„Spielphase“)

AB: Checkliste

Anwendungsorientierte Analyse und Reflexion von spielinhärenten Gestaltungsstrukturen (Kriterienorientiert nach allgemeinen Kriterien, spielorientierten Kriterien, Kriterien zur Historischen Bildung, methodischen Einsatzszenarien); hierbei wird ein Schwerpunkt auf die letzten drei Aspekte gelegt, die allgemeinen Kriterien finden sich bereits fertig ausgefüllt in der Workshoppräsentation

5 Min.	Abschluss	<p>Die Workshopleitung schließt mit der Fünf-Finger-Methode.  <u>Mögliche Formulierung:</u> „Nach unserer Analyse der Spiele wollen wir nun abschließend den Workshop reflektieren. Das machen wir mit der <i>Fünf-Finger-Methode</i>.“</p> <p><u>Erläuterungen:</u>          Daumen: Das war super...          Zeigefinger: Darauf möchte ich hinweisen...          Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen...          Ringfinger: Das nehme ich mit...          Kleiner Finger: Das kam zu kurz...</p> <p>Alternativ sind auch andere Reflexionsmethoden möglich.</p> <p>Die Workshopleitung geht noch auf entstehende Fragen ein und beendet anschließend den Workshop.</p>	Plenumsarbeit	Workshop-präsentation	Abschluss; Möglichkeit für Fragen, Diskussionen und Austausch; Gesamtreflexion
-----------	-----------	--	---------------	-----------------------	--