



GAMES IM GESCHICHTSUNTERRICHT

Handreichung zum praktischen Einsatz von digitalen Spielen in der historisch-politischen Bildung am Beispiel von Games auf dem Tablet

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

INHALT

EINFÜHRUNG	2
PRAKTISCHE HINWEISE	6
UNTERRICHTSKONZEPTE	10
AUSBLICK	18
LITERATUR	19

Einführung

Vorbemerkung

Digitale Spiele sind nicht nur eine Freizeitaktivität, sondern ein wichtiges Kulturgut. Mehr als zwei Drittel der Menschen in Deutschland spielen regelmäßig Spiele – auf dem Computer, der Konsole oder dem Handy ([game Jahresreport 2023](#)). Unter Jugendlichen liegt der Anteil der Spielenden bei 81% ([KIM-Studie 2022](#)). Spiele mit geschichtlichem Hintergrund erfreuen sich dabei einer großen Beliebtheit (Schwarz 2023, Brandenburg u.a. 2023). Spiele sind dadurch auch ein wesentlicher Teil unserer Geschichts- und Erinnerungskultur ([Pfister/Zimmermann 2020](#), Nolden 2019) und damit eine wichtige Form der Geschichtsvermittlung ([Behnke 2022](#)). Die Art und Weise, wie wir erinnern und an was wir heute erinnern, wird durch Spiele maßgeblich mit beeinflusst. In den Bildungsinstitution wie der Schule oder in der Lehramtsausbildung spielen Spiele aber weiterhin noch immer nur eine marginale Rolle und zählen weiterhin nicht zu den etablierten Lernmedien. Das ist nicht nur ein Manko, sondern nicht mehr zeitgemäß, weil der Anschluss an die jüngere Generation verpasst wird und die Prägung in diesem Bereich dem Freizeitbereich überlassen wird, anstatt die jugendliche Lebenswelt bezogen auf den Umgang mit Games auch in der Schule zu „bejahren“ ([Uzunoğlu 2019](#), 5). Zudem wird Potential verschenkt, in der heutigen medial geprägten Welt Kompetenzen wie Medienkompetenz und Geschichtsbewusstsein zu schulen, was im Zuge des immer stärker werdenden Einflusses von Fake News und geschichtsrevisionistischen Tendenzen in Politik und Gesellschaft wichtiger denn je wird.

„Viele junge Menschen erhalten ihren ersten Eindruck von historischen Epochen, Personen und Ereignissen in diesem visuell überzeugenden spielerischen Format, [Lehrkräfte und] Historiker*innen sollten diesen virtuellen Darstellungen der Vergangenheit daher mehr Aufmerksamkeit schenken“ ([AHR 2021](#), 214, eigene Übers.). Junge Menschen spielen und Spiele haben sich fest in der Medienkultur etabliert, demnach sollte das Medium auch im kontrollierten Rahmen der Schule thematisiert werden. Wissenschaftliche Pionierstudien wie das Berliner Modellprojekt „Games machen Schule“ der Stiftung Digitale Spielekultur von 2022 haben gezeigt, dass Spiele den Lernerfolg bei Lernenden erhöhen ([Stiftung Digitale Spielekultur 2022](#)). Studien zeigen zudem, dass sich bereits 3/4 der Lehrkräfte mehr Spiele in der Lehramtsausbildung wünschen ([Rüth/Birke/Kaspar 2022](#)). In der alltäglichen Praxis und in der Breite jedoch, so die Rückmeldungen von Lehrkräften in Seminaren und Fortbildungen, werden die Hürden zur Nutzung von Spielen im Unterricht noch immer zumeist als zu hoch empfunden. Fehlende technische Ausstattung, rechtliche Bedenken, zu viel Aufwand, Befürchtungen bezogen auf fehlende eigene Kompetenzen auf Seiten der Lehrkraft, befürchtete Kritik von Seiten der Elternschaft, fehlender Überblick zu aktuellen Spielen, fehlende Zeit oder Anbindung an den Lehrplan sind die typischen Bedenken bezogen auf den Einsatz von Spielen.

Das reichhaltige Angebot von digitalen Spielen, das es mittlerweile auf dem Markt gibt und das in dieser Handreichung anhand von vier Spielen mit Unterrichtskonzepten vorgestellt wird, erleichtert es, diese Bedenken auszuräumen und im Gegenzug die Bereitschaft zu erhöhen, Spiele im Unterricht auszuprobieren. Der Einsatz von digitalen Spielen ist eine lohnende Ergänzung im Geschichtsunterricht. Er ist nicht als Ersatz für andere Lernformen misszuverstehen und sollte kombiniert werden mit zusätzlichen Lernmaterialien und der Quellenarbeit mit Originalquellen. Spiele bieten dann als eigenes Medium und als eine neue und lebensweltnahe historische Form der Geschichtsvermittlung eine innovative Bereicherung für den Unterricht.

Zielsetzung

Mit dieser Handreichung für Lehrkräfte und Lehramtsstudierende soll der Einstieg in den Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht mittels niedrigschwelliger Beispiele erleichtert werden. Das Konzept baut auf Vorarbeiten der letzten Jahre auf (Preisinger 2022, Pfister u.a. 2023, [Pfister/Winnerling 2020](#), [Lenz/Nolden 2022](#), [Stiftung Digitale Spielkultur 2021/2022](#)) auf deren Handreichungen ebenfalls verwiesen wird. Die praktischen Ausführungen basieren auf Lehrkräftefortbildungen und Erprobungen im Geschichtsunterricht und der Lehramtsausbildung, die mit Patrick Heike, Lehrer am Artland-Gymnasium Quakenbrück sowie mit Studierenden der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg zwischen den Wintersemestern 2021 und 2024 durchgeführt wurden ([GameLab UOL](#)).

Das vorliegende Konzept wurde für den Geschichtsunterrichts entwickelt. Die praktischen Hinweise lassen sich aber ebenso auf andere Fächer anwenden oder im Rahmen von fächerübergreifendem Projektunterricht oder freien Modulen wie an integrierten Gesamtschulen (IGS) und auch mit anderen Fächern wie Ethik bzw. Werte und Normen, Deutsch oder Musik und entsprechend angepassten Fragestellungen kombinieren. Neben dem Gymnasium wurden die Arbeitsaufträge auch an Integrierten Gesamtschulen getestet. Das Konzept soll insgesamt die Bereitschaft erhöhen, den Einsatz von Games nachhaltig im Schulalltag zu integrieren. Der Einsatz der Materialien kann variiert, kombiniert und auf die jeweiligen Klassen angepasst werden. Die Arbeitsaufträge verstehen sich als Vorschläge.

Thematischer Rahmen

Den thematischen Rahmen der Handreichung bilden Spiele zum 1. und 2. Weltkrieg auf dem Tablet oder iPad. Zu diesem Themenkomplex gibt es mittlerweile mehrere Spiele, die sich für den praktischen Einsatz im Unterricht anbieten, niedrigschwellig einsetzbar sind und dennoch lohnend neue Impulse im Unterricht setzen. Die Spiele können den Unterricht sowohl thematisch als auch methodisch bereichern, d.h. bezogen auf die besonderen Eigenschaften des Mediums Spiels und der Medienbildung. Zu den besonderen Eigenschaften digitaler Spiele gehören etwa die Immersion und das Vorhandensein von Handlungsoptionen im Spiel, die es erlauben mit der historisierten Spielwelt in eine Interaktion zu treten ([Nolden 2022](#)). Ein solches Probedahnen ist mit keinem anderen Lernmedium so selbstwirksam zu erreichen wie mit Spielen (Mai/Preisinger 2020). Aber auch der Entwicklungsprozess der Spiele selbst und die Art und Weise, wie Geschichte im Spiel konstruiert wird und mit welcher Zielsetzung, bietet zahlreiche Reflexionsangebote für die Schule. Die Spiele beruhen zu großen Teilen auf kompetenter Recherche und dem Austausch mit Bildungsinstitutionen, was einen gewissen Qualitätsstandard gewährleistet. Für den Bereich der Erinnerungskultur und der digitalen Geschichtskultur handelt es sich bei den Spielen um herausragende Beispiele. Die Spiele wurden von den Studios in Zusammenarbeit mit Gedenkstätten, Historiker*innen und Akteuren der politischen Bildung entwickelt. Gleichzeitig bedingt dieser Umstand, dass diese Spiele keinen generellen Überblick zur Thematik bieten, sondern Spezialthemen abdecken.

In den Beispielen dieser Handreichung sind diese Themen:

- (Tschechischer) Widerstand im NS
- Zwangsarbeit im NS
- NS-Krankenmorde und Gesundheitspolitik
- Afroamerikanische Soldaten und Rassismus im 1. Weltkrieg

Jedes der Themen wird von Schüler*innen mit Interesse und auch der nötigen Ernsthaftigkeit aufgenommen, wobei es als förderlich und positiv zurückgespielt wird, dass die Thematisierung mittels eines Spiels geschieht.

Das spielerische, selbst erkundende Format führt dazu, dass Hemmschwellen in der Diskussion auch ernster Themen wie Tod oder Leid überwunden werden, gleichzeitig jedoch fokussiert und kompetent über die Themen gesprochen wird. Bedingt durch den besonderen Fokus der Spiele ist für diese Diskussion jedoch entsprechend vorauszusetzen, dass bereits vorab im Unterricht ein Überblick und Grundwissen über den 1. und 2. Weltkrieg hergestellt worden ist. Die Spiele können dann zur Festigung oder Vertiefung eingesetzt werden. Auch sollte die Klasse auf die jeweilige Thematik und etwaige Trigger vorbereitet werden, gerade für den Fall, dass Kinder mit eigenen Erfahrungen von Krieg, Leid oder Vertreibung Teil der Klasse sind, auf die behutsam eingegangen werden muss. Die Spiele sind ab 12 Jahren freigegeben, dennoch sollte die Elternschaft mittels Elternzettel über den Einsatz informiert werden. Dieses funktioniert meist problemlos, da Eltern zu zuvorderst dankbar darüber sind, dass das Thema Games in der Schule thematisiert wird. Inmitten einer Lerneinheit bieten die vorgestellten Spiele dann innovative, abwechslungsreiche und für die Schüler*innen vielfach auch unerwartete Impulse, die den Horizont erweitern, Kompetenzen schulen, einen Lernanreiz bieten und bestenfalls zur weiteren Beschäftigung mit der Thematik führen – womit dem pädagogischen Anspruch entsprochen wird.

Serious Games

Die vorgestellten Spiele werden durch ihren pädagogischen Anspruch häufig dem Genre sogenannter „Serious Games“ zugeteilt. Als solche gelten Spiele, die neben dem Unterhaltungsziel auch einen Lernzweck erfüllen sollen und einem didaktischen Anspruch verfolgen ([Zimmermann 2023](#), [Göbel 2020](#)). Der Begriff der Serious Games wird mittlerweile sehr weit gefasst und umfasst viele unterschiedliche Spiele, die aus einem Bildungsauftrag heraus entstehen, etwa auch zur sozialen Arbeit oder zum Klimawandel, was dem Konzept teilweise die Kritik von Beliebigkeit eingebracht hat. Feststeht jedoch, dass Serious Games nicht nur als Label, sondern auch vom Ansatz her den Einstieg in den Einsatz von Spielen im Unterricht erleichtern ([Haasis 2023](#)). Zudem haftet Lernspielen auch heute noch immer das Vorurteil der Überpädagogisierung gegenüber dem Spielspaß an und entsprechend wird Langeweile auf Seiten der Schüler*innen befürchtet. Aus der praktischen Erfahrung lässt sich sagen, dass dieses Vorurteil auf die meisten neueren Serious Games nicht mehr zutrifft. Die Spiele sind spielmechanisch durchdacht und spezifisch auf die Themen hin zugeschnitten. Es wird Wert auf interessante Spielmechaniken gelegt. Zum anderen zeigt die Erfahrung, dass die meisten Lernenden über jegliche Formen spielerischen Lernens – wenn sinnvoll und stringent eingesetzt und nicht zum puren Selbstzweck – dankbar sind. Zuletzt können natürlich auch aus Unterhaltungsspielen Lerneffekte erzielt werden, weswegen der Begriff der Serious Game nicht als ausklammernd verstanden werden sollte, sondern eher eine hilfreiche Kategorie darstellt, zielführend konkrete Spiele für Bildungskontexte ausfindig zu machen, die sich für bestimmte Themen anbieten. Heute spricht die Forschung statt von Serious Games häufig auch von Serious Gaming ([Preisinger 2022](#)) um damit weniger den Bildungsauftrag der Spiele selbst als vielmehr den bewussten Umgang mit den Games und mit deren Aussage in den Vordergrund zu rücken. Treffend formuliert kann zu den Spielen dieser Handreichung das Ziel benannt werden, dass in diesen besonderen Spielen ernste Themen durch spielerische Elemente vermittelt werden ([Thiele-Schweiz 2022](#)), was es dennoch zulässt, dass die Mechaniken interessant sind. Die Vorteile von Serious Games sind:

- der Spielentwicklung gehen fundierte Beratungs- und Rechercheaktivitäten durch Expert*innen voraus
- Pädagogischer Anspruch ohne das spielerische Element außer Acht zu lassen
- Spiele sind spielbar auf dem Tablet (ebenfalls auf dem Smartphone und teils im Browser)
- Gameplay ist niedrighschwellig, d.h. die Spielmechaniken sind einfach zu erlernen
- Spiele sind nicht zeitaufwendig und können in kürzeren Spielsequenzen eingesetzt werden
- keine oder sehr geringe Anschaffungskosten (zumeist kostenfrei)

Relevanz

Der zeitliche Abstand zu den Weltkriegen wird immer größer. Studien haben gezeigt, dass neben der unmittelbaren Folge, dass die direkte Erinnerung und das individuelle Gedächtnis an die Kriege und deren Folgen immer mehr erlischt, auch das Interesse für die Thematik bei der jüngeren Generation geringer wird. Teilweise ist weniger Allgemeinwissen über die Hintergründe zum 1. oder 2. Weltkrieg und insbesondere auch zum NS bei Schüler*innen vorhanden. Der Übergang zwischen lebendigem und künstlichem Gedächtnis hat eingesetzt und an diesem kritischen Punkt ist die Geschichtsvermittlung von großer Bedeutung (Widmann 2023/[Pfister 2022](#)). Gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Entwicklungen in Deutschland, Europa und der Welt und einem Rechtsruck vielerorts sowie dem Zugewinn von Deutungshoheit von sozialen Medien ist die Relevanz der Auseinandersetzung mit Faschismus, Rassismus und jeglichen Formen von Gewalt, in Medien und Schule wichtig. Spiele können hier ein Mittel sein, die Diskussion mit Kindern und Jugendlichen auf niedrighschwellige, aber gleichzeitig lebensnahe Art und Weise zu ermöglichen, ihr Interesse über das Medium Spiel zu wecken und ihnen gleichzeitig Medienkompetenz zu vermitteln, d.h. ihnen auch die Relevanz der Diskussion und des Wissens um die Vergangenheit für ihre eigene Lebenswelt aufzuzeigen ([LaG Magazin 2022](#)).

Nützliche Links

Zur weiteren Auseinandersetzung mit der Thematik sowie als guter Einstieg und Überblick zu einer Vielzahl an Spielen mit Fokus auf Geschichte, Erinnerungskultur und Geschichtsvermittlung bietet die Stiftung Digitale Spielekultur die umfangreiche und gut kuratierte Datenbank „Games und Erinnerungskultur“ an: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur>

Darüber hinaus bieten mittlerweile mehrere Institutionen Homepages mit qualitativ hochwertigen Überblicksangeboten an. In den nächsten Jahren wird auch der Bereich schulischen Einsatzes weiter ausgebaut werden.

Datenbank des NRW-Spieleratgebers:

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>

Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung:

<http://spielbar.de>

Übersicht des GameLab der Universität Wien:

https://padlet.com/alexander_preisinger/gamelab-il5fpsste5jizgr

Spieledatenbank des Zentrums für didaktische Computerspielforschung:

<https://zfdc.ph-freiburg.de/spieledatenbank>

Für einen guten thematischen Einstieg bietet die Bundeszentrale für politische Bildung:

<https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele>

<https://www.bpb.de/lernen/games>

Für einen niedrighschwelligen, kurzweiligen Einstieg bietet Arte:

<https://www.arte.tv/de/videos/RC-014296/art-of-gaming>

Praktische Hinweise

In dieser Handreichung werden für den Einsatz im Geschichtsunterricht die folgenden vier Spiele vorgestellt:

[Attentat 1942 \(Charles Games, 2017\)](#)

[Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters \(Paintbucket, 2022\)](#)

[Spuren auf Papier \(Playing History/Gedenkstätte Wehnen, 2021\)](#)

[Valiant Hearts: Coming Home \(Ubisoft, 2023\)](#)

Im Folgenden werden zunächst die praktischen Bedingungen erläutert, die der Einsatz dieser Spiele im Unterricht voraussetzt und dann die konkreten Unterrichtskonzepte vorgestellt.

Technische Voraussetzungen

Mittlerweile haben sich deutschlandweit vielerorts Tablet-Klassen etabliert, in denen die Schülerinnen und Schüler mit Tablets oder iPads ausgestattet sind oder diese ausleihen können. Für den Einsatz von Spielen und der Schulung von Medienkompetenz ist dieser Schritt eine positive Entwicklung und eine große Hilfe. Die Spiele dieser Handreichung können – wie die meisten Serious Games – alle auf dem Tablet gespielt werden. Eines der Spiele (Spuren auf Papier) ist ein Browsergame und benötigt Internet. Die weiteren Spiele können auch ohne Internetverbindung gespielt werden. Stehen Computerräume zur Verfügung können diese genutzt werden und die Spiele heruntergeladen werden bzw. im Browser gespielt werden. Der technische Aufwand und die technischen Hürden sind somit denkbar niedrig. Zwei der vier vorgestellten Spiele werden kostenfrei angeboten (Spuren auf Papier und Forced Abroad) und können somit ohne Lizenzbedenken oder weiterem Budget gespielt werden. Das dritte und vierte Spiel (Attentat 1942 und Valiant Hearts) sind kostengünstig in der Anschaffung. Sollte in Gruppen gespielt werden, was generell in dieser Handreichung angeraten wird, reichen als Minimallösung 3-4 Spielversionen pro Klasse (die kostenfreien Spiele können und sollten auf mehr Tablets gespielt werden). Charles Games bietet zu ihrem Spiel Schullizenzen mit besonderen Konditionen und weiterführendem Material an ([Attentat 1942 EDU](#)). Neben den sogenannten Independent Game Studios („Indie-Studios“) wie Paintbucket Games, Charles Games oder Playing History ist mit Ubisoft auch ein sogenanntes AAA-(Triple-A) Studio in dieser Handreichung vertreten, das Blockbuster-Games entwickelt. Das Spiel Valiant Hearts von Ubisoft wurde dennoch für Bildungskontexte entwickelt. Wird es im Netflix-Abo gespielt ist es inklusive, hier sind jedoch die Datenschutzrichtlinien der Schulen zu beachten. Ansonsten bietet der Publisher Ubisoft mit dem Programm [Play to Learn](#) eine Möglichkeit an, über die Online-Vertriebsplattform UbisoftConnect Spiele kostenfrei und für Bildungskontexte lizenziert zu beziehen. UbisoftConnect muss jedoch auf jedem Gerät einzeln installiert werden. Der Vollständigkeit halber ist zu erwähnen, dass alle vier Spiele auch auf dem Handy spielbar sind, teilweise sind sie sogar als Mobile Game entwickelt worden. Das hilft bei einer etwaigen Nachbereitung zu Hause, wird für die Schule aber in den meisten Fällen nicht in Frage kommen. Sollten weder Tablets noch Computer zur Verfügung stehen, können die Spiele gemeinsam am LED-Board oder mittels Beamer gespielt werden. Als hilfreicher Tipp, falls keine Endgeräte vorhanden sind, bieten lokale Medienzentren oder eSport Vereine gerne ebenfalls Hilfe und technischen Support bei Games-Projekten an Schulen an.

Notwendiges spielerisches Know-How

Die Spiele der Handreichung sind sogenannte „Point and Click Adventures“, „Puzzle-Plattformer“ oder „Visual Novels“. Diese Game-Genres eint, dass ihre Spielmechaniken – d.h. die Art und Weise, wie praktisch gespielt wird – zu großen Teilen aus Wischtechniken, aus Interaktionen mittels einfachen Klickens/Berührens des Bildschirms, durch das Lösen einfacher Rätsel oder durch narrative Entscheidungen geprägt werden. Spielaffine und nicht spielaffine Kinder lernen diese Mechaniken schnell innerhalb von etwa 3 Minuten. Diese Mechaniken sind auch für bisher unerfahrene Lehrkräfte und bisher Nicht-Spielende leicht zu erlernen. Generell gilt, dass Spiele, die im Unterricht eingesetzt werden, vorher von der Lehrkraft selbst gespielt werden sollten (Politopoulos/Mol 2021, Lenz/Nolden 2022) – nicht auf höchster Schwierigkeitsstufe, aber soweit, dass die grundlegende Bedienung verstanden wird und bei Nachfragen der Schüler*innen Hilfestellung geboten werden kann. Dieses gelingt bei den gezeigten Spielen auch ohne dass jemals zuvor ein digitales Spiel gespielt worden ist. Gaming Skills sind somit keine notwendige Bedingung für den Einsatz der Spiele.

Sozialform im Unterricht

Als hilfreich bezogen auf den Einsatz von Games im Unterricht erweist es sich gezielt spielaffine Schüler*innen dadurch zu fördern, dass sie in den Spielgruppen als Hauptspieler*in und Expert*innen eingesetzt werden. Das hilft, die Motivation dieser Schüler*innen trotz des geringen Schwierigkeitsgrades der Spiele (etwa im Vergleich zu Unterhaltungsspielen) im Sinne von Peer-Education zu fördern und gleichzeitig entbindet es diejenigen Schüler*innen, die keine Lust haben selbst zu spielen, von der Pflicht, in der Gruppe spielen zu müssen. Innerhalb der Gruppen können nicht-spielaffine Schüler*innen, die es in jeder Klasse gibt, die Rolle der Schriftführer*in übernehmen, die die Ergebnisse der Gruppe auf dem Tablet oder auf Papier festhält. Aus der Erfahrung hat sich die Sozialform der Gruppenarbeit bzw. der aktiven Spielegruppen als förderlich für den Austausch erwiesen. In diesen Gruppen versammeln sich 3-5 Schüler*innen von denen diejenigen, die spielen wollen, reihum nach fester Zeitvorgabe spielen sollen und diejenigen, die nicht spielen wollen, dennoch aktiv eingebunden werden, etwa über die Beobachtungsaufgaben, Rechercheaufgaben oder die Mitschrift. Ebenfalls wird das (gelenkte) Klassengespräch als Sozialform zu Spielen gerne angenommen.

Zeitlicher Umfang

Die Arbeitsaufträge zu den in dieser Handreichung vorgestellten Spielen sind durch die Zielsetzung des Konzepts zunächst für den Minimaleinsatz und mit möglichst wenig zusätzlichem Arbeitsmaterial und keinen weiteren Arbeitsblättern ausgelegt. Das heißt, um einen ersten Einstieg zu bieten, sollten es die Unterrichtskonzepte erlaube, die Spiele ohne großen Aufwand in einer Einzel- oder Doppelstunde einzusetzen. Mit mehr zeitlicher Flexibilität ließen sich die unterschiedlichen Spiele in Unterrichtseinheiten auch miteinander kombinieren oder es ließe sich mehr Quellenmaterial einbinden. Es wären auch Einheiten denkbar, in denen mehrere der Spiele gleichzeitig in der Klasse in Kleingruppen bearbeiten werden – dieses z.B. im Rahmen von Projektunterricht. Die Gruppen würden die unterschiedlichen Spiele und Erkenntnisse am Ende z.B. eines Projekttagess wechselseitig präsentieren um das Spektrum an Spielen und Erkenntnismöglichkeiten zu Spielen im Klassenverband zu entdecken und zu diskutieren. Ebenfalls sind thematische Erweiterungen oder – bei vorhandener Vorkenntnis und Konzept – die Kombination mit anderen Medien (Film, Serien, Comics) oder auch Unterhaltungsspielen möglich. Die Spiele lassen sich je nach Möglichkeiten auch in mehreren Einheiten über einen längeren Zeitraum einsetzen. Inspiration dazu bieten die weiterführenden Angebote in den Spielbeschreibungen.

Langfristiges Ziel wäre es, den Einsatz von Spielen im Unterricht zu unterschiedlichen Themen im Unterrichtsalltag zu verstetigen, sodass die Spiele zum regulären Lernmittel im Unterricht werden. Bei allen vier Spielen ist Vorbereitung und teilweise auch Begleitung und Nachbereitung notwendig (unabdingbar insbesondere bei Spuren auf Papier). Das bedeutet, dass die jeweiligen Einheiten mit den Spielen nicht am Anfang einer Lerneinheit stehen sollten, sondern zur Mitte der Lerneinheit stattfinden sollten. Generell sollte vor dem Einsatz ein Vorwissen zum Krieg und den Hintergründen als auch zu den Folgen des Krieges, im Falle des 2. Weltkriegs insbesondere zum Nationalsozialismus, bei den Schüler*innen vorhanden sein um durch die Spiele einen thematisch fokussierten und zugespitzten Blickwinkel als Ergänzung zu erhalten.

Lehrplan und Kompetenzen

Die empfohlene Altersfreigabe für die Spiele dieser Handreichung ist 12 Jahre. Das entspricht der Klassenstufe ab Jahrgang 8. Ab Klasse 8 wird in nahezu allen Schulformen sowie Bundesländern der 1. Weltkrieg unterrichtet, im weiteren Verlauf, spätestens in Jahrgang 9 wird der Nationalsozialismus und seine Folgen unterrichtet. Um zwei Bundesländer herauszugreifen, wird der 1. Weltkrieg in [Niedersachsen](#) und in [Bayern](#) ab Klasse 8, der 2. Weltkrieg ab Klasse 9/10 behandelt. Werden die Spiele in höheren Klassenstufen eingesetzt, wird insbesondere der Aspekt der Erinnerungskultur (Jahrgang 11) wichtig. Die thematische Passung der Spiele zum Lehrplan ist sehr hoch, auch deswegen, weil der Einsatz in der Schule während der Konzeption der Spiele mitbedacht wurde. Die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), die ähnlich der FSK bei Filmen die Jugendschutzbestimmungen bei Spielen gewährleisten soll, beschreibt als Kennzeichen dieser Altersfreigabe, dass „12- bis 15-Jährigen die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit bereits stärker zugetraut [wird] als jüngeren Kindern. Sie können bereits auf vielfältige und komplexe Medienerfahrungen zurückgreifen und sich mit deren Hilfe auch von einem mitreißenden Spielgeschehen distanzieren. Die Darstellung und Rahmung von Kämpfen oder Auseinandersetzungen sorgt dafür, dass diese auch für 12-Jährige eindeutig als Teil einer erdachten Spielwelt erkennbar bleiben. [...] Sofern sie durch die Handlung gerahmt und nicht zu detailliert gezeigt werden, können auch realistischere Gewalttaten thematisiert werden“ (<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/usk-ab-12-jahren/>). Verglichen mit den Vorgaben in den Lehrplänen und curricularen Vorgaben der Länder zu den Kompetenzen, die in der Schule für die gleiche Altersstufe angesetzt werden, zeigen sich erneut große Schnittmengen. Die jeweiligen Kerncurricula kondensieren die Kompetenzmodelle der Fachdidaktik (wie FUER, Gautschi oder Pandel) um sie durch bewusste Reduktionen für die Umsetzung im Unterrichtsalltag anzupassen. Dieser Praxisansatz wird auch in dieser Handreichung verfolgt. Einigkeit besteht darin, dass im Geschichtsunterricht die narrative Kompetenz von zentraler Bedeutung ist, „wodurch Schülerinnen und Schüler die Erkenntnis [gewinnen], dass Geschichte wesentlich über Narrationen, also erzählende Darstellungen von Vergangenen, vermittelt und somit von handelnden Subjekten konstruiert wird. Die Narrative Kompetenz hat somit eine erkenntnistheoretische (Geschichte als Konstrukt) und eine konkrete (z.B. Verstehen und Verfassen von Texten) Bedeutung.“ (LehrplanPLUS, Fachprofil Geschichte, „[Narrative Kompetenz](#)“). Spiele sind nicht nur erzählende Medien, sondern sie zeugen dabei ebenfalls von dem angesprochenen Konstruktionscharakter von Geschichte und können daher zur Dekonstruktion verwendet werden. Spiele können sowohl als ein Lernmedium eingesetzt werden, das zur Vermittlung von Sachwissen genutzt werden kann, als auch selbst zum Lerngegenstand werden und als eine eigene Quellengattung untersucht werden, mit eigenen Charaktereigenschaften (Preisinger 2022). Damit eignen sich Spiele auch für die Schulung der Methodenkompetenz: „Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Fähigkeit, Quellen verschiedener Gattungen (z. B. wie gegenständliche Quellen, Textquellen, Bildquellen, Tondokumente und Filme) und Darstellungen (z. B. Schulbuchtexte, fachwissenschaftliche und journalistische Texte, Grafiken und Statistiken, Geschichtskarten) zu analysieren und zu

interpretieren. Methodenkompetenz bedeutet für das Fach Geschichte u. a., zwischen Quelle und Darstellung zu unterscheiden sowie Informationen aus Narrationen unterschiedlicher Art zu entnehmen.“ (LehrplanPLUS, Fachprofil Geschichte, „[Methodenkompetenz](#)“). Im Spiel kommen beide Ebenen zusammen und sollten in Verbindung miteinander thematisiert werden. Das erfordert eine Reflexionsleistung auf Seiten der Schüler*innen, die die Arbeit mit Spielen einträglich macht. Letztlich geht es bei der Arbeit mit Spielen also immer auch um die Schulung der Medienkompetenz und Medienbildung, die noch dazu an einem Medium durchgespielt wird, das einen hohen Lebensweltbezug bei den jungen Menschen aufweist und dadurch meist intrinsische Motivation hervorruft. Die hohe Passung zwischen den Angaben der USK, den Lehrplänen sowie der Lebenswelt der Schüler*innen zeigt das Potential der Arbeit mit Spielen auf. Es werden gleichzeitig mehrere Kompetenzbereiche angesprochen und in der Praxis miteinander verbunden.

Der erste Ratschlag an dieser Stelle lautet daher, den Nutzen von Spielen nicht nur in der Vermittlung von Sachwissen (etwa zum 1. oder 2. Weltkrieg) zu suchen, dahingehend greifen Spiele zuweilen durch die notwendige Reduktion im Spiel zu kurz, sondern gerade in der Verbindung der Schulung von Sach- und Methodenkompetenz, der Narrativen Kompetenz und der Medienkompetenz. Das heißt, es gilt immer auch danach zu fragen, wie die Konstruktion von Geschichte im Spiel geschieht und so Geschichtsbilder (re)produziert werden. „Von Interesse ist hier, mit welchen Mitteln Digitale Spiele Vergangenheit erzählen und somit eigene Arten von Geschichte schreiben, die sich qualitativ ganz grundsätzlich von wissenschaftlichen Monographien, aber auch von Historien-Romanen oder -Filmen unterscheiden“ und damit eine eigene Qualität in der Vermittlung aufweisen. Gleichzeitig zeigen sich Spiele dadurch als „Produkte ihrer jeweiligen Entstehungszeit. [...] Sie geben Auskunft über die Gesellschaft, Kultur und Politik, die sie hervorgebracht hat“ ([Pfister/Zimmermann 2020](#), 111).

Der zweite Ratschlag lautet, dass Spiele, um ihre Wirkung und ihren Mehrwert im Unterricht auch zu zeigen, gespielt werden sollten. Das Medium versetzt die Lernenden in eine historisierte Welt und fordert sie gleichermaßen dazu auf, sich mit dieser digitalen Erfahrung kompetent und quellenkritisch auseinanderzusetzen. Der Einsatz von Trailern, Screenshots, Walkthroughs oder Let's Plays (das sind Formate in denen Spielende z.B. auf Online-Plattformen wie Twitch oder YouTube ihr eigenes Spielen kommentieren und aufzeichnen) erscheint im ersten Augenblick einfacher und ist legitim, weil es für den Einstieg praktikabel ist. Einträglicher ist es jedoch, im weiteren Verlauf auch das Spielen selbst als eigene Lernerfahrung aktiv einzusetzen. Formate wie kommentierte Let's Play können wiederum methodisch in der Schule konstruktiv gewendet werden, d.h. selbst zur Aufgabe für die Schüler*innen werden. Im Spielen wirken emotionale und kognitive Effekte auf die Spielenden, die von den besonderen Atmosphären der Spiele ausgelöst werden ([Zimmermann 2023](#)) und ebenfalls ein Alleinstellungsmerkmale von Spielen sind. Spiele nicht des Spielens wegen einzusetzen, entspricht letztlich einem „[Chocolate-Covered Broccoli](#)“ – d.h. einem Vorgehen, das den gleichen Lernstoff nur auf eine kaschierte Weise vermittelt. Das aktive Spielen aber macht Spiele letztlich zum historischen Erlebnis- und Entdeckungsraum (McCall 2011/2023), der Probedenken zulässt und damit die aktive Selbstaneignung von Wissen und Kompetenzen fördert – das zeichnet die produktive Arbeit mit Spielen aus. Je nach Thema und Fokus können bei der Vielzahl des Angebots an Spielen mittlerweile zu nahezu jedem Themengebiet Spiele gefunden werden. Eine Passung im Lehrplan ist meist herstellbar. Die Spiele sind dabei ebenso effektiv wie andere Lernmedien einsetzbar. Es hängt letztlich davon ab, wie die Lehrkraft die Spiele als Lernmedium einsetzt und wie sie in der Lage ist, die Schüler*innen zum Mitdenken und Mitmachen zu animieren.

Unterrichtskonzepte

Attentat 1942 (Charles Games, 2017)

kombiniert mit der [WDR AR History App: Kriegskinder](#)

Attentat 1942 erzählt die Geschichte des (fiktiven) Großvaters Jindřich Jelínek, der 1942 mit seiner Frau Ludmilla in Prag lebte und im Anschluss an das Attentat auf den Nazi-Kriegsverbrecher Reinhard Heydrich von der Gestapo deportiert wurde. Die Aufgabe des Spielenden ist es herauszufinden, warum der Großvater deportiert wurde.

Verfügbar für: Windows, MacOS, Linux, iOS, Android

Spieldauer insgesamt: 2 Stunden, Spielszenen sind einzeln spielbar

Sachkompetenz: 2. Weltkrieg, Tschechien, NS & Holocaust, Widerstand, Zivilbevölkerung

Sachwissen: Beweggründe für den Beitritt in den (tschechischen) Widerstand

Methodenkompetenz: Quellen und Darstellungen, Medienkompetenz, Zeitzeugeninterviews

Kostenpunkt: 8,99 Euro, Charles Games bietet vergünstigte Edu-Lizenzen

Geeignet ab Sekundarstufe I (ab Klasse 8) als Gruppenarbeit mit Spielgruppen, als begleitende Unterrichtseinheit oder alternativ auch als Stationenlernen; lässt sich produktiv mit der kostenfreien WDR AR History App „Kriegskinder“ und im weiteren Verlauf ebenfalls mit dem Spiel „Forced Abroad“ kombinieren

Weiterführendes Material: <https://attentat1942.com/edu> mit Teacher's Guide

Zu Zeitzeugen: <https://www.bpb.de/themen/erinnerung/geschichte-und-erinnerung/39849/holocaust-erziehung-und-zeitzeugen>

Datenbank: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/attentat-1942>

Konzept „Investigativ-Journalist*in“, Einzel-/Doppelstunde

Phase I Einstieg

Startet das Spiel auf dem Tablet und hört euch gemeinsam den Vorspann an (ca. 2 Minuten).

Fasst den Inhalt und historischen Kontext zusammen

Wortklärung Protektorat, Info Heydrich als kurzer Frontalimpuls

Gemeinsame Vorstellung im Klassenverband – Sammlung Schaubild Tafel.

Phase II Erarbeitung

Aufgabe I: Spielt gemeinsam in der Gruppe die erste Szene des Spiels (ca. 6 Minuten) und bearbeitet folgende Fragen: Wann spielt das Spiel? Woher stammen die Informationen des Spiels? Welche Quellen werden verwendet?

Zeitzeugenberichte werde als maßgebliche Quellen verwendet, ergänzt um weitere Quellen wie Zeitungen, Briefe, Reden, Radiosendungen

Vertiefung: Was ist ein Zeitzeuge? Schreibt eine eigene Definition in der Gruppe

Warum sind Zeitzeugen wichtig? Sammelt drei Stichpunkte (z.B. authentisch, subjektiv, emotional)

Abstand zum NS wird größer, Zeitzeugen verstummen immer mehr

Sammlung an der Tafel

Aufgabe II: Spielt die Szene „Josef Málek“. Welche Rolle spielt Josef Málek in der Geschichte?

Schildert wie es euch in der Szene ergangen ist. (*Je nach Fragen öffnet Josef die Tür oder nicht*)

Fragen: Was muss man bei Zeitzeugeninterviews beachten?

Eigene Perspektive (Subjektivität), Verfälschung, Málek weist Schuld von sich

Vertiefung: Sind Zeitzeugen objektiv? Klärung anhand zweier Zitate, bereitgestellt durch Lehrkraft:

Zitat [Aleida Assmann](#): „Der Übergang vom lebendigen individuellen zum künstlichen kulturellen Gedächtnis ist allerdings problematisch, weil er die Gefahr der Verzerrungen, der Reduktion, der Instrumentalisierung von Erinnerung mit sich bringt. Solche Verengungen und Verhärtungen können nur durch öffentlich begleitende Kritik, Reflexion und Diskussion aufgefangen werden.“

Assmann, Aleida. *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: C.H. Beck, 2018, S. 15.

Zitat [Bundeszentrale für politische Bildung](#): „Zeitzeugen werden oft als ein Stück unverfälschter, wandelnder Geschichte missverstanden. Aber der Bericht des Zeitzeugen ist nicht historische Wahrheit, sondern eine Konstruktion, an der Wahrnehmung, Erinnerungsvermögen, historisches Wissen, ethische Überzeugungen und sprachliche Ausdrucksfähigkeit beteiligt sind.“

Imhof, Werner. „Oral History Chancen, Grenzen, Praxis.“ *Bundeszentrale für politische Bildung* 2008.

Ist ein Spiel ein adäquates Mittel um das Thema „Zeitzeugen“ zu thematisieren?

Sammelt in der Gruppe Pro- und Kontra-Argumente

Pro: Interesse wecken, Interaktion, Atmosphäre | Kontra: Fakt und Fiktion werden vermischt

Phase III Urteilebene | Werturteil

Öffnet die WDR AR History App [Kriegskinder](#) und holt ein*e Zeitzeug*in eurer Wahl zu euch ins Klassenzimmer: Was ist der Unterschied zum Spiel? Was findet ihr angemessener? Welche unterschiedlichen Lerneffekte glaubt ihr haben die beiden Formate?

Sammlung im Tafelbild:

Vorteil des Spiels: Interaktion, Eindruck/Erfahrung des Kontakts mit einem Zeitzeugen, Erfahrung eines tatsächlichen Interviews mitsamt der dazugehörigen Herausforderungen

Vorteil der App: Zeitzeugen im Spiel sind Schauspieler*innen: das zeigt die Grenzen und künstlerischen Freiheiten des Spiels auf, in der App handelt es sich um tatsächliche Zeitzeugen, allerdings fehlt die Interaktionsmöglichkeit

Mögliche Vertiefung zur Werturteilskompetenz/zur inneren Differenzierung: Glaubte ihr diese Formate können die Lücke füllen, die durch das Verschwinden der Zeitzeugen entsteht?

Phase IV Hausaufgabe

Verfasst Fragen für ein eigenes Zeitzeugeninterview mit euren Urgroßeltern oder einer Person, der ihr gerne Fragen stellen würdet. Auf was würde es euch ankommen?

Lernziel: Erfahrungen von Krieg und Widerstand thematisieren, (besseres) Verständnis für die Eigenschaften von Zeitzeugeninterviews erhalten, Unterschied zwischen Quellen und Darstellungen erkennen, im Spiel künstlerische Freiheiten entdecken, aber auch erkennen, dass die Simulation der tatsächlichen Situation eines Interviews eine eigene einträgliche Lernerfahrung ist. Urteil bilden zum Spiel als Erinnerungsmedium.

Forced Abroad. Tage eines Zwangsarbeiters (Paintbucket Games, 2022)

als Ergänzung zu Attentat 1942 oder als eigenständiges Konzept

Forced Abroad erzählt die Geschichte des jugendlichen niederländischen Zwangsarbeiters Jan de Boer, der während zur Nazizeit nach Deutschland zum Arbeitsdienst verschleppt wurde. Das Spiel basiert auf echten Tagebuchaufzeichnungen des Niederländers Jan Henrik Bazuin.

Verfügbar für: Windows, MacOS, Linux, iOS, Android

Dauer insgesamt: 1 Stunde, Spielszenen sind einzeln spielbar

Sachkompetenz: 2. Weltkrieg, NS & Holocaust, Vertreibung und Zwangsarbeit, NS-Besatzungsherrschaft, Zivilbevölkerung

Sachwissen: Rolle von Zwangsarbeit im NS

Methodenkompetenz: Quellen und Darstellungen, Medienkompetenz

Narrative Kompetenz: Umgang mit Tagebüchern

Kostenpunkt: kostenloses Mobile Game für iOS und Android

Geeignet ab Sekundarstufe I (ab Klasse 8) als Gruppenarbeit mit Spielgruppen, als begleitende Unterrichtseinheit oder alternativ auch als Stationenlernen

Weiterführendes Material: [Begleitmaterial](#) des NS-Dokumentationszentrum München

Datenbank: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/forced-abroad>

Konzept „Spiele und Originalquellen“, Einzel-/Doppelstunde

Phase I Einstieg

Startet das Spiel auf dem Tablet und hört euch gemeinsam im Klassenverband den Vorspann an (ca. 2 Minuten). Fasst den Inhalt und historischen Kontext zusammen

Wortklärung /Verständnisfragen, Info über Zwangsarbeit als kurzer Frontalimpuls

Gemeinsame Vorstellung im Klassenverband – Sammlung Schaubild Tafel

Das Spiel ist inspiriert von einer echten historischen Quelle: dem Tagebuch von Jan Henrik Bazuin. Das Studio Paintbucket Games legt großen Wert auf respektvolle Geschichtsdarstellung und Spiele mit politischer Aussage.

Phase II Erarbeitung

Spielt gemeinsam in der Spielgruppe die Szene „Warten im Sturm“ des Spiels (ca. 6 Minuten).

Lest dazu die Auszüge aus dem Originaltagebuch von Jan Bazuin (im „[Tagebuch eines Zwangsarbeiters](#)“ 2022): <https://www.nsdoku.de/publikationen/jan-bazuin>

Notiert zu beidem eure Eindrücke: Was wird dargestellt? Wie wird es dargestellt?

An wen richten sich das Tagebuch / das Spiel?

Notiere zu beiden Quellengattungen drei Stichworte, die kennzeichnend sind für die Quelle.

Tagebuch: z.B. *subjektiv, persönlich, authentisch, original*

Spiel: z.B. *emotional, künstlerisch umgesetzt, fiktiv*

Beantwortet gemeinsam in der Gruppe die Frage: Was ist der Unterschied zwischen den Erzählungen des Tagebuchs und denen im Spiel?

Im Spiel: Eigene Entscheidungen werden getroffen mit Wirkung auf Geschichte – wir spielen Jans Weg und Entscheidungen nach, unterschiedliche Wege sind möglich, wir erfahren Selbstwirksamkeit und erfahren damit eine spielerische Aneignung des Themas

Paintbucket Games schreiben zum Ansatz des Spiels, Zitat wird durch Lehrkraft bereitgestellt: „Tauche ein in Jans Aufzeichnungen, treffe Entscheidungen über den Verlauf seiner Reise und sammle Erinnerungen über seine Zeit in Nazi-Deutschland.“ ([Paintbucket Games Homepage](#))

Klassengespräch: Durch welche Mittel versuchen die Entwickler*innen, diese Erfahrungen erfahrbar und nahbar zu machen und auf was zielen diese Mittel ab? Wer ist das Zielpublikum?

Emotionalität: Erfahrung von Leid, Schmerz, Liebesgeschichte (Annie), Lebensbedingungen, direkte Vermittlung im Spiel, z.B. am Beispiel „Frostbrand“ gegenüber authentischer Erfahrung im Buch

Phase III Urteilebene | Werturteil

Das Spiel soll einen neuen Zugang zum Thema Zwangsarbeit ermöglichen. Dabei nutzt es die Aufmachung einer „Visual Novel“

Schreibe in Stillarbeit einen Brief an Jan Bazuin, in dem Du ihm davon berichtest, dass Du gerade ein Spiel zu seinem Tagebuch gespielt hast und was das mit Dir gemacht hat. Erkläre darin auch, was eine Visual Novel ist und was dabei der Unterschied zu seinem Tagebuch ist. Begründe im Brief, warum Du das Spiel gut/angemessen/schlecht/problematisch findest und was genau deine Pro- und Kontra-Argumente sind. Beschreibe deine Emotionen während du das Spiel gespielt hast. Treffe ein abschließendes Urteil, ob das Spiel die Erfahrungen und Erzählungen von Bazuin angemessen/auf eine neue Art/unangemessen darstellt.

Lernziel: Eigenschaften der Quellengattung „Tagebuch“ und der Quellengattung „Spiel“ (narrative Kompetenz) methodisch kennenlernen, Sachwissen über Zwangsarbeit im NS (auch Sachkompetenz), Urteilsbildung darüber, ob Spiele ein Weg sind, Interesse und Zugänglichkeit zu ernstesten Themen zu schaffen (Methodenkompetenz), Rolle von emotionaler Auseinandersetzung mit den Schilderungen eines Zeitzeugen bezogen auf heutige Erinnerungskultur (Urteilsbildung).

Spuren auf Papier (Playing History / Gedenkstätte Wehnen, 2021)

Das Spiel erzählt die Geschichte von Anna Lorenz, die als manisch-depressive Patientin 1939 in die Heil- und Pflgeanstalt Wehnen eingewiesen wird und dort zu Tode kommt. Anna ist ein fiktiver Charakter. Ihre Figur vereint jedoch das Schicksal der etwa 1500 Menschen, die in der Heilanstalt Wehnen tatsächlich durch Hungertod ermordet wurden.

Verfügbar für: Browsergame (Windows, MacOS, Linux, iOS, Android) spielbar über die Homepage von Playing History / Gedenkstätte Wehnen

Dauer insgesamt: 45 Minuten bis eine Stunde

Sachkompetenz: 2. Weltkrieg, NS & Holocaust, NS-Gesundheitspolitik, Euthanasie, Krankenmorde

Sachwissen: Euthanasie, Krankenmorde

Methodenkompetenz: Quellen und Darstellungen, Medienkompetenz, Gedenkstättenbesuch

Kostenpunkt: kostenloses Browsergame

Geeignet ab Sekundarstufe I (ab Klasse 8) als Gruppenarbeit mit Spielgruppen, als begleitende Unterrichtseinheit oder alternativ auch als Stationenlernen, das Spiel sollte wegen der hohen Emotionalisierung nicht ohne Begleitung gespielt werden

Begleitmaterial: [Handbuch](#) der Gedenkstätte Wehnen/Playing History

Homepage: <https://gedenkstaette-wehnen.de/spuren-auf-papier>

Datenbank: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/spuren-auf-papier>

Konzept „Game-Entwicklung“, Einzel-/Doppelstunde

Phase I Einstieg

Rechercheauftrag: Recherchiert online die Hintergründe der [Gedenkstätte Wehnen](#) (im Klassenverband): Was ist dort passiert? An was erinnert die Gedenkstätte? Was wird dort heute noch gezeigt?

Alternative zur Onlinerecherche: Infoblatt; Alternative zu Eigenarbeit: Frontalimpuls

Stellt eure Ergebnisse im Klassengespräch vor

Phase II Erarbeitung

Aufgabe in der Spielegruppe: Ihr habt vom Kultusministerium die Aufgabe erhalten, zu den Taten, die die Nationalsozialisten in der Heilanstalt Wehnen begangen haben, ein Spiel zu entwickeln. Dabei ausgeschlossen ist es, die Täterrolle einzunehmen. Wie würdet ihr die Geschichte der Gedenkstätte erzählen? Beratet euch in der Gruppe und haltet die Ideen gemeinsam fest.

Zur Orientierung könnt ihr euch an folgende Fragen halten:

Wer ist der Hauptcharakter eures Spiels? Real/fiktiv?

Wann spielt das Spiel? Vergangenheit/heute?

Wie wird die Geschichte erzählt werden? Linear oder parallel?

Welchen Grafikstil verwendet ihr?

Was sind die Dinge, die euer Avatar im Spiel „macht“ (*Gamemechaniken/Worterklärung*)

Welche Herausforderungen begegnen euch?

Welche „Botschaft“ soll euer Spiel haben?

Spielt nun gemeinsam in der Gruppe die erste Szene des Spiels (ca. 6 Minuten) und beantwortet dann in der Gruppe die folgenden Fragen:

Wer ist der Hauptcharakter des Spiels? Real/fiktiv? Welche Vor-/Nachteile hat die Umsetzung?
Wann spielt das Spiel? Welche Vor-/Nachteile hat die Umsetzung?
Wie wird die Geschichte erzählt werden? Warum ist das Spiel linear aufgebaut?
Überlegt, welchen Vor- oder Nachteil die grafische Umsetzung hat
Sind die Spielmechaniken angemessen für so ein Spiel? Wie stellt das Spiel die Täter und Täterinnen dar? Welche Fragen bleiben unbeantwortet?
Welche Emotionen löst das Spiel bei euch aus?

Haltet das Ergebnis auf dem Tablet in Stichworten zu den Fragen fest und stellt sie euren eigenen Spielideen gegenüber.

Vertiefung: Würdet ihr eure Spielideen jetzt noch einmal anpassen?

Stellt eure Ideen und Erfahrungen im Anschluss durch eine Vortragende im Impulsvortrag der Klasse vor.

Phase III Urteilsebene | Werturteil

Die Arbeit in Gedenkstätten ist wichtig. Gedenkstättenbesuche sind bereits Teil des Schuljahres, aber finden dennoch in Anbetracht des Stellenwerts von Erinnerungsarbeit noch zu wenig im Schulalltag statt. Die Schüler*innen finden nicht immer gleich einen Bezug zur Gedenkstätte. Durch digitale Spiele wird ein Angebot geschaffen, das auf die Lebenswirklichkeit der Jugendlichen reagiert und eventuell in der Lage ist, Brücken zu bauen und nachhaltig die Gedenkstättenarbeit zu prägen. Den Gedenkstättenbesuch ersetzen sie nicht, sondern schaffen ein zusätzliches Angebot für die Gedenkstättenarbeit.

Die Rolle von Games in der Gedenkstättenarbeit der Zukunft soll abschließend mit den Schüler*innen diskutiert werden. Dieser Schritt bietet sich insbesondere an, wenn ein tatsächlicher Gedenkstättenbesuch bevorsteht. In diesem Falle kann die obige Aufgabe auch auf die entsprechende Gedenkstätte, die besucht wird, angepasst werden.

Aufgabe – zunächst in Stillarbeit (10 Minuten), dann im Klassengespräch:

Ihr seid die primäre Zielgruppe von Spielen wie Spuren auf Papier.

Findet ihr – nachdem ihr das Spiel und den Entwicklungsprozess kennengelernt habt – ein Spiel über eine Gedenkstätte ist ein gutes und angemessenes Mittel um die Erinnerung aufrecht zu halten? Begründet eure Antwort

Fühlt ihr euch angesprochen durch das Spiel? Begründet eure Antwort

Würdet ihr euch mehr solcher Spiele wünschen? Begründet eure Antwort

Beantwortet abschließend die Frage (oder als Hausaufgabe):

Welche Rolle spielen digitale Angebote für die Gedenkstättenarbeit der Zukunft?

Valiant Hearts: Coming Home (Ubisoft, 2023)

kombinierbar mit Teil 1 der Spielereihe: Valiant Hearts: The Great War von 2014

Das Spiel erzählt die Geschichte der Harlem Hellfighters, des ersten afroamerikanischen Regiments, das im 1. Weltkrieg zum Einsatz kam. Die Harlem Hellfighters brachten die Musikrichtung des Jazz nach Europa.

Verfügbar für: Windows, MacOS, Linux, iOS, Android

Dauer insgesamt: ca. 7 Stunden, Spielszenen sind einzeln spielbar

Sachkompetenz: 1. Weltkrieg, Kriegseintritt USA, Rassismus und Diskriminierung, Jazz

Sachwissen/Sachurteil: Rassismus im amerikanischen Heer, Erfahrungen von schwarzen Soldaten

Methodenkompetenz: Quellen und Darstellungen

Kostenpunkt: 10 Euro, Play to Learn-Programm

Geeignet ab Sekundarstufe I (ab Klasse 8) als Gruppenarbeit mit Spielgruppen, als begleitende Unterrichtseinheit oder alternativ auch als Stationenlernen

Weiterführendes Material: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts/coming-home>

Interview mit Narrative Director: <https://youtu.be/ipYA6ZhbBsl>

Datenbank: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/valiant-hearts-coming-home>

Konzept „Unsung Heroes“, Einzel-/Doppelstunde

Phase I Einstieg

Startet das Spiel auf dem Tablet, beginnt zu spielen und hört euch gemeinsam im Klassenverband den Vorspann an („Vorgeschichte“, ca. 3 Minuten)

Fasst den Inhalt und historischen Kontext des Spiels zusammen

Gemeinsame Vorstellung im Klassenverband – Sammlung Schaubild Tafel

Alternativ: Lest den Darstellungstext (Presseinfo Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/valiant-hearts/coming-home>)

Phase II Erarbeitung

Gruppe 1: Spielt gemeinsam in der Spielgruppe die erste Szene des Spiels (Kapitel 1, Episode 2, „Folge mir nicht hierher“, Trainingscamp, ca. 3:30 Minuten) und bearbeitet folgende Fragen:

Was zeigt die Szene? Welche Erfahrungen macht James? Welche Gefühle löst es bei euch aus James zu spielen?

James ist mit Segregation und Diskriminierung konfrontiert. Im Trainingscamp muss James einen separaten Eingang nehmen, bekommt statt Waffen Stöcke und muss fegen beim Morgenappell.

Gruppe 2: Spielt gemeinsam in der Gruppe die Szene Kapitel 2, Szene 7, „Hautevolee“ in Paris (ca. 2 Minuten) und bearbeitet folgende Fragen: Was zeigt die Szene? Welche Rolle spielt die Musik im Spiel? Welche Gefühle lösen die Bilder bei euch aus?

Die Harlem Hellfighters erfahren erst durch die Musik die Anerkennung, die ihnen zusteht.

Die Grafik (und das konkrete Bildprogramm in Gruppe 2) ist inspiriert von der Graphic Novel „Elender Krieg“ von Jacques Tardi in Zusammenarbeit mit dem Historiker Jean-Pierre Verney sowie von Originalfotografien des [Imperial War Museums](#), [ECPAD](#) und [Europeana](#), die am Ende des Spiels aufgelistet werden.

Rechercheauftrag: Recherchiert beide Inspirationsquellen im Internet und vergleicht die Originalquellen sowie die Graphic Novel mit der Darstellung im Spiel.

Spielt dann Kapitel 3, Episode 2, die „Maas-Argonnen“ Offensive (ca. 9 Minuten).

Lest dabei den Informationstext im Menü zur Maas-Argonnen-Offensive. Wie wird die Situation auf dem Schlachtfeld gezeigt?

Franzosen und Harlem Hellfighters kämpfen zusammen, machen die gleichen Erfahrungen, der Tod ist allgegenwärtig, Hautfarbe macht keinen Unterschied

Lest bzw. hört die Interviewausschnitte:

Gruppe 1: Interview mit Maya Loréal (Manager of Inclusive Games and Content) und Historiker Dr. John H. Morrow Jr.: <https://news.ubisoft.com/en-gb/article/6JXdXiyDUBLQWXSOEIE5a>

Gruppe 2: Interview mit Narrative Manager Gérard Barnaud: <https://youtu.be/ipYA6ZhbBsl>

Klärt in der Gruppe: Was ist der Anspruch der Entwickler und der beteiligten Historiker?

Phase III Urteileben | Werturteil

Klassengespräch: Handelt es sich um eine angemessene Darstellung, um die Geschichte der Harlem Hellfighters zu „ehren“? Begründe Deine Antwort

Die Geschichte der Harlem Hellfighters ist heute nahezu unbekannt. Rassismus im Heer im 1. Weltkrieg wird in Spielen wenig thematisiert. Das Spiel erfüllt eine wichtige Funktion in der Erinnerungskultur, auch wenn es die historischen Umstände kondensieren muss.

Vertiefung/innere Differenzierung: Der deutsche Charakter Ernst, der auf Grund von Freundschaft den Befehl verweigert, bietet Reflexionsansatz für eine eingehendere Auseinandersetzung. Die Geschichte der „Canary Girls“ im Spiel (Spielcharakter Anna) – das waren Frauen, die in Munitionsfabriken arbeiteten – bietet ebenfalls weiterführende Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit der Repräsentation der Geschichte marginalisierter Gruppen.

Lernziel: Die unbekanntere Geschichte weckt Interesse für ein unterrepräsentiertes aber zentrales Thema zum 1. Weltkrieg mit Aktualitätsbezug. Das Thema Rassismus im 1. Weltkrieg im Spiel zu analysieren trägt zur Methodenkompetenz und Medienbildung bei. Durch die Nähe des Spiels zu Originalquellen erkennen die Schüler*innen im Spiel einen Beitrag zur Erinnerungskultur und gleichzeitig die Grenzen des Mediums Spiel.

Ausblick

Neben den hier vorgestellten Beispielen an empfehlenswerten Spielen für die Schule, gibt es weitere Spiele, die sich für den Einsatz im Geschichtsunterricht anbieten, etwa „Kleine Schritte im Großen Krieg“ (Browsergame von Planet Schule), „Train to Sachsenhausen“ (Charles Games 2022) oder „Through the Darkest of Times“ (Paintbucket Games 2020) um die diese Handreichung ergänzt werden könnte. Beide erfordern allerdings einen größeren Planungsaufwand. Das erste Spiel fällt von der Umsetzung als interaktiver Browsercomic sehr einfach aus und das zweite Spiel wiederum erfordert einen hohen zeitlichen Aufwand. Beide bieten sich dennoch für die Schule an und haben den Praxistext bereits bestanden, niedrigschwelliger sind die vorgestellten Spiele. Vielversprechende Spiele, die sich gerade in der Entwicklung befinden, aber in Zukunft das Angebot an Spielen für die Schule als sogenannte „Remembrance Games“ erweitern werden, sind [Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm](#) (Paintbucket Games/Landecker Foundation 2024) zur gleichnamigen Gedenkstätte in Hamburg sowie [The Darkest Files](#) (Paintbucket Games 2024) zur Aufarbeitung der Naziverbrechen und der Verfolgung der Nazi-Verbrecher.

Über die Thematik der Handreichung hinaus gehen weitere empfehlenswerte Angebote von Spielen z.B. zur SPD-Gründung wie in [Friedrich Ebert](#) (Playing History 2023) oder zu Spielen zur Wende. Zu guter Letzt soll diese Handreichung vor allem dazu einladen, sich als Lehrkraft zu trauen, mehr Spiele im Unterricht einzusetzen und auch offener und experimentierfreudiger zu werden. So lassen sich in einem weiteren, aufwendigeren Schritt auch Unterhaltungsspiele oder sogar Blockbuster-Games wie „Call of Duty WW2“ (Sledgehammer Games/Activision 2017) im Unterricht einsetzen – gesetzt den Fall, dass die Schüler*innen im Umgang mit Games bereits geschult sind und die nötige Medienkompetenz aufweisen.

Literatur

Agentur für Bildung, Geschichte und Politik (Hrsg.). *LaG-Magazin (Lernen aus der Geschichte). Erinnern in digitalen Spielen*, Berlin: Agentur für Bildung, 2023. <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/Magazin/15619>.

Assmann, Aleida. *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: C.H.Beck, 2018, 15.

Behnke, Daniel. „Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht (Digitale Spiele).“ In *Dossier Digitale Spiele*, herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung, 28.03.2022. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504550/lernen-mit-digitalen-spielen-im-unterricht>.

Brandenburg, Aurelia u.a. (Hrsg.). *Verspielte Vergangenheit. Texte aus sieben Jahren AKGWDS*. Glückstadt: vwh, 2023.

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.). *Dossier Digitale Spiele*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele>.

Farber, Matthew. „Why Serious Games Are Not Chocolate-Covered Broccoli (Game-Based Learning)“ *Edutopia*, 19. Februar 2014. <https://www.edutopia.org/blog/serious-games-not-chocolate-broccoli-matthew-farber>.

Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2023>.

Göbel, Stefan. „Serious Games.“ In *Handbuch Gameskultur*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 105–109. Berlin: Deutscher Kulturrat, 2020.

Haasis, Lucas. „Serious Games in der Schule.“ In *LaG-Magazin (Lernen aus der Geschichte). Erinnern in digitalen Spielen*, herausgegeben von der Agentur für Bildung, Geschichte und Politik, 55–58. Berlin: Agentur für Bildung, 2023. <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15612>.

Imhof, Werner. „Oral History Chancen, Grenzen, Praxis“ In *Dossier Lernen. Geschichte begreifen. Oral History*, herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung, 13. November 2008. <https://www.bpb.de/lernen/historisch-politische-bildung/geschichte-begreifen/42324/oral-history>.

Lehrplan Niedersachsen: Curriculare Vorgaben für allgemeinbildende Schulen und berufliche Gymnasien in Niedersachsen. Geschichte – Kerncurriculum für das Gymnasium, Schuljahrgänge 5–10, herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium, Stand: aktuell. Sämtliche Kerncurricula können vom Niedersächsischen Bildungsserver (NIBIS) (<http://www.cuvo.nibis.de>) heruntergeladen werden.

Lehrplan Bayern: LehrplanPLUS, herausgegeben vom Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München (ISB): Realschule G9: LB2 (Imperialismus und Erster Weltkrieg), G10: LB7 (Geschichtskultur – wie wir mit Geschichte umgehen); Gymnasium: G8: LB6 (Imperialismus und Erster Weltkrieg), G9: LB2 (Nationalsozialismus, Zweiter Weltkrieg und Holocaust). Stand: aktuell. Sämtliche Lehrpläne können über die Homepages des Staatsinstituts für Schulqualität und Bildungsforschung München (ISB) (<https://www.lehrplanplus.bayern.de>) heruntergeladen werden.

Lenz, Patrick/Nolden, Nico. *Geschichte spielen? Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht. Handreichung für Lehrer*innen und Multiplikator*innen*. München: Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit, 2022.
https://www.blz.bayern.de/data/pdf/handreichung_geschichte-spielen_web-1017-1205-17.pdf.

Mai, Stephan Friedrich/Preisinger, Alexander. *Digitale Spiele und historisches Lernen*. Frankfurt am Main: Wochenschauverlag, 2020.

McCall, Jeremiah. *Gaming the Past. Using Video Games to Teach Secondary History*. New York/London: Routledge, 2011, Second Edition 2023.

Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). *KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*.
<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022>.

Nolden, Nico. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter, 2020.

Nolden, Nico. „Digitale Spiele, Geschichte und Erinnerungskultur“. In *Dossier Digitale Spiele*, herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung, 28. März 2022.
<https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504552/digitale-spiele-geschichte-und-erinnerungskultur>.

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias. *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: vwh, 2020.

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias. „Digitale Spiele (Version: 1.0)“. In *Docupedia-Zeitgeschichte*, 10. Januar 2020, http://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020
DOI: <http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok-1718>.

Pfister, Eugen. „Potentiale digitaler Spiele für Erinnerungskulturen.“ *Stiftung Digitale Spielekultur*, 10. Januar 2022. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/potentiale-digitaler-spiele-fuer-erinnerungskulturen-eugen-pfister>.

Pfister, Eugen u.a. „Geschichte in digitalen Spielen.“ *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, herausgegeben von Peter Burschel u.a., Nr. 3/4. Hannover: Friedrich Verlag, 2023.

Pfister, Eugen/Zimmermann, Felix. „Erinnerungskultur.“ In *Handbuch Gameskultur*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 110–115. Berlin: Deutscher Kulturrat, 2020.

Politopoulos A./Mol, Angus A.A. “Video games as concepts and experiences of the past” In *Virtual Heritage: A Guide*, edited by Champion E.M., 81–92. London: Ubiquity Press, 2021.

Preisinger, Alexander. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt am Main: Wochenschauverlag, 2022.

Rüth, Marco/Birke, Adrian/Kaspar, Kai. "Teaching with digital games: How intentions to adopt game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers." *British Journal of Educational Technology* 53, no. 5 (2022): 1412–29. <https://doi.org/10.1111/bjet.13201>.

Schwarz, Angela. *Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen*. Stuttgart: Kohlhammer, 2023.

Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.). *Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*. Berlin: Stiftung Digitale Spielekultur, 2021.

Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.). *Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung*, Berlin: Stiftung Digitale Spielekultur, 2022. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/publications/handbuch-spielen-lernen-wissen-einsatzmoeglichkeiten-von-games-in-der-bildung>.

Stiftung Digitale Spielekultur. „Engagiertes Lernen, technische Herausforderungen: Berliner Modellprojekt „Games machen Schule“ veröffentlicht Ergebnisse.“ Stiftung Digitale Spielekultur, 26. Januar 2022. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/engagiertes-lernen-technische-herausforderungen-berliner-modellprojekt-games-machen-schule-veroeffentlicht-ergebnisse>.

Thiele-Schweiz, Martin. „Games als Rettungsring der Historie.“ In *Handbuch: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung*, herausgegeben von der Stiftung Digitale Spielekultur, 29–32. Berlin: Stiftung Digitale Spielekultur, 2022.

Uzunoğlu, Çiğdem. „Vorwort.“ In *Bildung neu gestalten mit Games (Broschüre)*, herausgegeben von der Stiftung Digitale Spielekultur: Berlin: Stiftung Digitale Spielekultur, 2019.

Video Game Reviews: Introduction, *The American Historical Review*, Volume 126, Issue 1, March 2021. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhab188>.

Widmann, Tabea. *The Game is the Memory. Prosthetic Witnessing in digitalen Spielen als Erinnerungsmedium um den Holocaust*. Göttingen: V&R unipress, 2023.

Zimmermann, Felix. *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Marburg: Büchner, 2023.

Zimmermann, Felix. „Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Zwischen Unterhaltungsspielen und Serious Games.“ In *LaG-Magazin (Lernen aus der Geschichte). Erinnern in digitalen Spielen*, herausgegeben von der Agentur für Bildung, Geschichte und Politik, 10–19. Berlin: Agentur für Bildung, 2023. <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15607>.

Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.). *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Deutscher Kulturrat, 2020. <https://www.kulturrat.de/publikationen/handbuch-gameskultur>

Kontakt

Dr. Lucas Haasis
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
GameLab in der Villa Geistreich
Institut für Geschichte
26129 Oldenburg

Homepage: <https://uol.de/geschichte-der-fruehen-neuzeit/mitarbeiterinnen/lucas-haasis>
GameLab: <https://uol.de/villa-geistreich/projekte-geschichte/digitale-spiele-in-geschichtswissenschaft-und-unterricht>

E-Mail: lucas.haasis@uni-oldenburg.de

Dank an Patrick Heike, Lehrer am Artland-Gymnasium Quakenbrück und Jule Sommersberg, Lehrerin an der IGS Flötenteich in Oldenburg. Ebenfalls gilt der Dank Charles Games, Paintbucket Games, Playing History und Ubisoft Deutschland.

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