

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Geschichte in Spielen - Was steckt dahinter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort.....	4
Spiele und Lernen: theoretischer Hintergrund und allgemeine Hinweise.....	5
Vor- und Frühgeschichte	
• Die Männer jagen, die Frauen sammeln? – Rollenbilder in Spielen zur Steinzeit untersuchen ...	13
• Text-Adventures – interaktive Geschichten über das alte Ägypten erstellen.....	17
Antike	
• Escape Game – EduBreakouts zum antiken Griechenland erstellen	21
• Digitale Dioramen – Schauplätze und Ereignisse der griechischen Antike nachbilden und vorstellen	25
• Historische Spiele – Spiele aus dem Römischen Reich vorstellen und kontextualisieren	29
• <i>Am Limes im Römischen Reich</i> – unterschiedliche Geschichtsverläufe „simulieren“	33
Mittelalter	
• Bloxels vs. Zivilisationen – historische Darstellungen des Mittelalters in verschiedenen Genres vergleichen.....	36
• Städte, Burgen und Könige – Wie werden historische Inhalte aus dem Mittelalter in Spielen verwendet?.....	43
• Friedrich Barbarossa, Hildegard von Bingen und Co. – Avatare für historische Personen kreieren.....	48
Neuzeit	
• Geschichte in Spielen „reparieren“ – historische Elemente in Spielen rund um den Epochenwechsel zur Neuzeit untersuchen und modifizieren	52
• <i>Textura</i> – Geschichte spielerisch erzählen. Die Herrschaft Ludwigs XIV.....	57
• <i>Anno 1800</i> – Rezensionen zu einem Geschichtsspiel analysieren	63
• <i>Mombasa</i> – Darstellung des Imperialismus im Brettspiel untersuchen	68
• <i>Verdun</i> – Geschichte als Marketing-Argument hinterfragen	72
Zeitgeschichte	
• <i>Through the Darkest of Times</i> – Widerstand im Nationalsozialismus	75
• <i>Jagd auf Roter Oktober</i> – Geschichtsdarstellung in Film und Spiel vergleichen.....	79
• <i>Kolejka</i> – Schlange stehen. Alltagsleben im Ostblock als Spiel	82
Allgemeine Ideen	
• Spielebasierte Lernmethoden auf andere Spiele übertragen – geeignete Methoden für den Einsatz bestimmter Spiele finden	86
• Beobachtungsaufträge für die Analyse analoger und digitaler Spiele	89
• Eignung von Lernspielen für den Einsatz im Unterricht prüfen	93



Die Gamescom, die weltweit größte Messe für digitale Spiele, hatte 2020 auf ihrer begleitenden Konferenz in Workshops und Vorträgen den Schwerpunkt auf das Thema „Lernen“ gelegt. Die Frage nach dem Zusammenhang von Lernen und Spielen hat eine Geschichte, die so alt ist wie die Pädagogik, aber die Diskussion darüber hat angesichts der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungen, der neuen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts und ihrer Rückwirkung auf die Frage nach der Gestaltung von Schule und Lernen in den letzten Jahren Fahrt aufgenommen. Insbesondere digitale Spiele haben in den letzten Jahrzehnten eine rasante Entwicklung durchlaufen. Sie haben sich weit von ihren Anfängen in den 1970er Jahren mit den einfachen Strichgrafiken des Spiels *Pong* entfernt. Digitale Spiele scheinen also erwachsen geworden zu sein und haben damit eine Bedeutung bekommen, die ihnen einen Platz als zentrales narratives Medium des 21. Jahrhunderts zuweist.

Geschichte ist eines der zentralen Schulfächer für Medienbildung. Die unterschiedlichsten Medien – journalistische wie Zeitungen oder Dokumentationen ebenso wie geschichtskulturelle Zeugnisse wie Spielfilme, Romane oder Comics – haben nach und nach als Quellen und Darstellungen Eingang in den Geschichtsunterricht und damit in das Erlernen einer kritischen, medienkompetenten und fachlichen Auseinandersetzung gefunden. Für Spiele steht dieser Schritt angesichts ihrer enorm gewachsenen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bedeutung und ihrer Anerkennung als Kulturgut weitgehend noch aus.

Die vorliegenden Unterrichtsideen nehmen gezielt den Geschichtsunterricht in den Blick und bieten konkrete Vorschläge für das Lernen mit Spielen im Fach Geschichte. Die Ideen basieren auf den aktuellen Erkenntnissen zu spielebasiertem Lernen sowie der geschichtsdidaktischen wie geschichtswissenschaftlichen Beschäftigung mit Spielen und sollen die Vielfalt der Möglichkeiten abbilden, mit analogen und digitalen Spielen im Geschichtsunterricht zu arbeiten. Sie sind daher exemplarisch zu verstehen. An ausgewählten Spielen werden verschiedene didaktische und methodische Zugänge gezeigt, die auf andere Spiele, Themen und Epochen übertragbar und somit für alle Klassenstufen und Lehrplaninhalte adaptierbar sind. Mal überwiegen analytische Ansätze, mal geht es um die Erstellung eigener Lernprodukte, mal ist das Ziel die Erarbeitung historischer Inhalte, mal steht die spielerische Auseinandersetzung mit Inhalten und anschließender Reflexion im Zentrum. Ebenso vielfältig sind die gewählten Kompetenzschwerpunkte:

- Fachwissen wiedergeben und überprüfen
- Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten
- eigene Fragen entwickeln
- recherchieren und präsentieren
- bildliche Darstellungen beschreiben, untersuchen und beurteilen
- Geschichte medial darstellen

Damit bieten sich zahlreiche Einsatzmöglichkeiten, in allen Phasen des Unterrichts – vom Einstieg über die Erarbeitung und Ergebnissicherung bis hin zur Projektarbeit.

Mit diesen unterschiedlichen Beispielen möchte diese Ideensammlung schließlich auch dazu anregen, das Lernpotenzial, das Spiele als Lernmedium im Geschichtsunterricht bieten können, in der ganzen Breite wahrzunehmen und weiter zu erkunden.

Was ist überhaupt ein Spiel?

Man könnte meinen, es sei klar, was ein Spiel ist. Im Alltag ist es einleuchtend: Man bezeichnet damit das, was Kinder tun. Oder man meint Gesellschafts- und Videospiele. Vielleicht noch sportliche Wettkämpfe. Eben keine „Arbeit“, keine „ernsthaften“ Tätigkeiten, sondern freiwillige, ungezwungene Aktivitäten, die man meist gern macht, die für Spaß und Unterhaltung sorgen und die in einer Art anderen Sphäre stattfinden, in der andere Regeln gelten, an die sich alle Mitspieler*innen halten.

Doch versucht man sich an einer Definition, kommt man schnell ins Schleudern. Das beginnt bereits damit, dass man mit „Spiel“ sowohl das Regelspiel (engl. „game“) meinen kann – also das Spiel mit vorgegebenen Regeln, aus der Schachtel, auf dem Fußballfeld oder an der Videospielekonsole – als auch das freie, kreative, unreglementierte Spiel (engl. „play“), das im Erfahrungsmodus der meisten Kinder selbstverständlich ist.

Hinzu kommt, dass es unzählige Ausprägungen von Games gibt, die sich alle irgendwie unterscheiden: Brettspiele, Kartenspiele, Würfelspiele, Wissensspiele, Geschicklichkeitsspiele, Glücksspiele, Strategiespiele, Musikspiele, Jump'n'Run-Spiele, Ego-Shooter, Simulationen, Open-World-Spiele, Rollenspiele, Abenteuerspiele, Planspiele usw. Es gibt sie im analogen wie im digitalen Raum, aber an ganz unterschiedlichen Orten. Es gibt sie für einzelne Spieler*innen oder mehrere, kooperativ oder wettkampfbetont, mit oder ohne Spielgerät usw. Spiele können sich eben in unzähligen Merkmalen unterscheiden.

Und doch scheinen sie alle um einen gemeinsamen Wesenskern zu kreisen. Intuitiv scheint dieser klar, sodass man sich eigentlich keine Gedanken darüber macht. Aber eine einheitliche Definition mit einer eindeutigen Antwort auf die Frage, was ein Spiel genau ist, gibt es nicht (Schell, 2015). Als ein entscheidendes Merkmal hebt Jesse Schell (2015) die Spielerfahrung bzw. das Spielerlebnis („experience“) hervor. Die Spieler*innen entscheiden letztlich (mehr oder weniger unbewusst), ob sie etwas als Spiel erleben oder nicht. Es ist damit also eine höchst subjektive Entscheidung, ob man etwas als Spiel anerkennt.

Es gibt aber auch einen Ansatz, der ein gewisses Maß an Objektivität zulässt: Man schaut darauf, was Spieleentwickler*innen tun. Sie versuchen, bewusst und zielgerichtet bestimmte Merkmale und Aspekte von Spielen so zu gestalten und in Einklang zu bringen, dass Erfahrungen bzw. Erlebnisse entstehen, die von anderen als Spiel wahrgenommen werden.

Das Institute of Play, das Spiele in erster Linie aus der Perspektive betrachtet, wie sie im Bildungskontext eingesetzt werden, hebt sechs Merkmale hervor, die eine einfache und pragmatische Definition erlauben.

Spiele sind demnach geprägt durch

1. ein Ziel,
2. Herausforderungen,
3. Kernmechaniken (d.h. wesentliche Tätigkeiten und Handlungsabläufe im Spiel),
4. Komponenten (d.h. analoge wie digitale Spielmaterialien),
5. Regeln und
6. einen Raum, in dem gespielt wird (Behnke, 2020).

Mit dem Fokus auf diese sechs Grundelemente bewegt man sich bei der Spieleentwicklung in der Regel in Richtung Spielerlebnis. Beim Lernen mit Spielen werden häufig weitere Teil- oder Nebenaspekte hinzugezogen (z. B. das Thema des Spiels, die Darstellungsformen oder die Bewerbung des Spiels), aber für die Beschreibung dessen, womit man da lernt (also das Spiel), reichen diese Grundelemente in vielen Fällen aus.

Was ist Game-based Learning?

Nüchtern betrachtet sind Spiele (d. h. Regelspiele bzw. Games) multimediale Objekte. Sie bestehen aus unterschiedlichen Materialien und Medien. Je nachdem, ob sie analog, digital oder als hybride Form vorliegen, gibt es z. B. Spielfelder, Karten, Figuren, Grafiken, Texte, Animationen, Sounds, Musik, Skripte bzw. Codes und Mitspieler*innen. Unabhängig von diesen medialen Eigenarten, die von Spiel zu Spiel sehr unterschiedlich ausfallen, bleiben sie Objekte. Und damit sind sie immer auch eines: potenzielle Lernobjekte, mit denen, über die, an denen und in denen gelernt werden kann (Bernsen/König/Spahn, 2012).

Für den Einsatz von Spielen als Lernobjekte haben sich die Begriffe Game-based Learning (GBL) bzw. Digital Game-based Learning (DGBL) etabliert. Gemeint sind damit alle Lernmethoden, bei denen (digitale) Spiele zum Einsatz kommen, also spielebasierte Methoden. Sie können sich z. B. durch den Einsatz von Lernspielen – auch als Educational Games bezeichnet (Hoblitz, 2015) – auszeichnen. Dabei handelt es sich um Spiele, die explizit zum Lernen entwickelt wurden. Die Bezeichnung Educational Games bringt diese Art von Spiel gedanklich bereits in Zusammenhang mit den Serious Games. Unter dem Begriff Serious Games, der sich im letzten Jahrzehnt vor allem im digitalen Bereich etabliert hat, werden alle Formen digitaler Spiele zusammengefasst, deren Zweck über denjenigen der bloßen Unterhaltung hinausgeht (Breuer, 2010). Damit aber können Educational Games als „Serious Games für den Bildungsbereich“ aufgefasst werden bzw. als eine Unterkategorie von Serious Games (Hoblitz, 2015). Übrigens: Auch Modifikationen von herkömmlichen Spielen können als Lernspiele bzw. Educational Games betrachtet werden, z. B. die *Assassin's Creed Discovery Tour(en)* oder die *Minecraft: Education Edition* (Behnke, im Erscheinen).

Man kann aber nicht nur mit Lernspielen lernen. Viele GBL-Methoden basieren auf Spielen, die nicht explizit für einen Lernzweck erstellt wurden. Mit der passenden Methode können auch diese Spiele, oft auch bekannte Mainstream Games, zum Lernen genutzt werden – wie das z. B. bei Filmen schon lange gang und gäbe ist. Natürlich eignen sich die verschiedenen Medien für verschiedene Lernabsichten unterschiedlich gut. Prinzipiell aber können Spiele wie andere, bereits etablierte Lernmedien im Unterricht genutzt werden.

Grundsätzlich hilfreich ist es, GBL-Methoden von anderen spielerischen Lernformaten, z. B. Gamification, abzugrenzen (Behnke, 2019). Game-based Learning steht für das Lernen mit Spielen, z. B. mit Brett-, Karten- oder Videospiele. Gamification meint (für gewöhnlich) die Anwendung von einzelnen Spielelementen in einem spielfremden Kontext, z. B. im Unterricht. Dabei kann ein spielerisches Erlebnis entstehen, es muss aber nicht. So werden Elemente wie Avatare, Auswahlmöglichkeiten oder Feedbacksysteme, die in vielen Spielen für ein ansprechendes, motivierendes und herausforderndes Spielerlebnis sorgen, zur Gestaltung des Lernsettings verwendet – in der Hoffnung, dass diese im Lernprozess dieselbe Wirkung erzielen. Bei Gamification geht es also im Grunde um etwas anderes als beim Game-based Learning (Gestaltung eines Lernangebots versus Lernen mit Spielen). Eine absolute Trennung der Ansätze ist im Einzelfall jedoch nicht immer möglich (oder notwendig), sich aber bewusst zu machen, dass es unterschiedliche spielerische Lernformate gibt, hilft, sie sinnvoll und zielgerichtet in den Unterricht einzubinden.

Gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung von Spielen heute: Warum ist Geschichte in Spielen so beliebt?

Mit der SPIEL in Essen und der Gamescom in Köln finden in Deutschland die weltgrößten Messen für analoge und für digitale Spiele statt. Der Spielemarkt boomt in beiden Bereichen seit Jahren, mit hohen Wachstumsraten, wobei zwischen dem analogen und dem digitalen Spielemarkt große Unterschiede bestehen.

Während die SPIEL 2019 erstmals über 200.000 Besucher*innen meldete, besuchten im selben Jahr rund 370.000 Spielebegeisterte die Gamescom. Die Produktionskosten wie auch der Umsatz der großen Videospieletitel, sogenannte Triple-A-Titel, sind mittlerweile höher als bei Blockbuster-Hollywoodfilmen. Digitale Spiele sind zum größten Bereich der Unterhaltungsindustrie geworden (Pfister/Winnerling, 2020a). In Deutschland spielen rund 34 Millionen Menschen zumindest gelegentlich Video- oder Computerspiele. Dabei ist das Gaming keineswegs ein reines Jugendphänomen: 2020 betrug das Durchschnittsalter der Gamer*innen in Deutschland 37,5 Jahre.¹

Brettspiele haben eine deutlich geringere Bedeutung. Die Auflagen bewegen sich in der Regel im drei- oder vierstelligen Bereich und nur in seltenen Fällen, z. B. bei Gewinn des prestigeträchtigen Titels „Spiel des Jahres“, schnellen die Auflagen in den sechsstelligen Bereich hoch. Für Familien gehören Brett- und Kartenspiele zu den beliebtesten gemeinsamen Freizeitaktivitäten neben Fernsehschauen, Zoobesuch und Computerspielen. Gesamtgesellschaftlich betrachtet bilden Brettspiele aber eine Nische für Familien.

Betrachtet man den Spielmarkt näher, so zeigt sich, dass sowohl bei analogen als auch bei digitalen Spielen Geschichte eine wichtige Rolle spielt. Geht man die Liste durch, welche analogen Spiele zwischen 2010 und 2019 für das „Spiel des Jahres“ nominiert und welche mit dem Preis ausgezeichnet wurden, finden sich hier rund 60 Spiele mit Geschichtsbezug. In den Top 100 Spielen auf Boardgamegeek, der zentralen internationalen Plattform für Brettspiele, sind es 46 (Stand: 24.02.2020). Bei den digitalen Spielen kommen jährlich über 100 neue Spiele auf den Markt, die einen Geschichtsbezug aufweisen. Und auch die großen Erfolge der Branche, z. B. die *ANNO*- oder *Assassin's-Creed*-Reihe, deren verschiedene Titel sich bis 2020 insgesamt über 140 Millionen Mal verkauft und rund 95 Millionen Spieler*innen weltweit erreicht haben, sind Spiele mit Geschichtsbezug. Kurz zusammengefasst lässt sich also sagen: Geschichte verkauft sich gut!

Die Gründe dafür sind vielfältig: Für Spieleentwickler*innen bietet Geschichte ein umfangreiches Repertoire an fertigen Spielwelten, die somit nicht neu erfunden werden müssen, eine inhaltliche Plausibilität der Erzählung bieten und lizenzfrei zur Verfügung stehen. Für Spieler*innen ist sowohl das Interesse an Geschichte ausschlaggebend als auch die Möglichkeit, sich als mächtige, handelnde Person zu erleben, die – wie beispielsweise in Strategie- und Zivilisationsspielen – sogar den Lauf der Geschichte verändern kann. Aber auch die Möglichkeit, in Spielwelten abzutauchen, spielt eine wichtige Rolle. Die historischen Spielwelten sind vielfältig. Oft werden historische Epochen verklärt und idealisiert dargestellt mit vertrauten Bildwelten, z. B. des europäischen Mittelalters als häufig gewählter Epoche, die zugleich das Erlebnis einer technologiefreien Welt und die Erfahrung von Fremdheit und Exotik anbieten.

Geschichte im Spiel: Spiele als Darstellungsform von Geschichte

Geschichte wird in analogen wie digitalen Spielen über Texte in der Anleitung, auf den Spielkarten und in Dialogen, durch die Darstellung historischer Gebäude und über die Auswahl historischer Personen als Spielfiguren abgebildet. Aus Quellen und Darstellungen lassen sich Bedingungen historischer Situationen oder Entwicklungen herausarbeiten und dann „durchspielen“. Spiele reduzieren jedoch historische Komplexität immer auf wenige Punkte und sind zugleich in hohem Maße abstrahiert. Ein „Erleben von Geschichte“ oder gar ein „Lebendigmachen der Vergangenheit“ bzw. das „Erleben von Vergangenheit“ – Schlagworte, mit denen Spiele mit Geschichtsbezug häufig beworben werden – ist daher nicht möglich.

Damit ähnelt die Darstellung von Geschichte im Spiel der in anderen Kulturgütern bzw. populären Medien wie z. B. in Romanen oder Filmen. Sie unterscheidet sich jedoch auch in wichtigen Punkten:

¹ Verband der deutschen Games-Branche: Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter. [https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/\[22.11.2021\]](https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/[22.11.2021])

Bücher und Filme sind lineare Medien. Sie haben in der Regel ein festgelegtes Ende. Spiele hingegen müssen offen sein und damit unterschiedliche Verläufe und Ausgänge zulassen. Auf diese Weise entstehen in Spielen unabhängig vom Authentizitätsanspruch immer kontrafaktische Erzählungen.

Daraus leitet sich ein weiterer Unterschied ab: Die Spieler*innen werden im Spiel zu Handelnden, sie treffen Entscheidungen. In digitalen Spielen sind es meist Einzelpersonen, in analogen Spielen vor allem Gruppen, denen besonders viel Macht und damit große Handlungs- und Spielräume zugeschrieben werden. Damit wiederum bieten sich viele Handlungsoptionen für die Spielenden, die das Spiel interessant machen. Oft sind es auch Abstrakta, die von den Spieler*innen personalisiert werden, z. B. ein Land, Staat oder Unternehmen. Einfache Menschen oder weniger einflussreiche gesellschaftliche Gruppen (z. B. Bettler*innen in einer mittelalterlichen Stadt) kommen in Spielen selten vor. Diese scheinen auf den ersten Blick weniger „agency“ (im Sinne von Handlungsmöglichkeiten) im Spiel zu haben und damit weniger interessante Entscheidungen zu ermöglichen. Bekannte Ausnahmen wie *Agricola* oder *Arler Erde* (beide von Uwe Rosenberg) bestätigen diese Regel.

Darüber hinaus beinhalten Spiele immer ein oder mehrere Spielziel(e), über das/die am Ende Gewinner und Verlierer definiert werden. Hieraus folgt wiederum, dass sich Geschichte im Spiel üblicherweise über Wettbewerb und Konfrontation abbildet. Damit findet aber eine Eingrenzung nicht nur der Rollen, sondern auch der möglichen Themen statt, die stark repetitiv scheinen. So finden sich zahlreiche Spiele, die sich thematisch an der Wirtschaft in der Vormoderne, dem Kolonialismus, der Industrialisierung (insbesondere „Eisenbahn“-Spiele), den beiden Weltkriegen sowie dem sogenannten Kalten Krieg als Machtkampf der beiden Supermächte USA und UdSSR (insbesondere 2-Spieler*innen-Spiele) orientieren.

Analoge und digitale Spiele im Geschichtsunterricht

„Würde aber jemand heute alles was er über die Geschichte des Dritten Reich weiß, ausschließlich aus Computerspielen lernen, dann gäbe es in dieser Geschichte keinen Holocaust und Nazis wären die Fraktion, die zwar niemand mag, die aber die schicksten Uniformen und die besten Panzer hat“², so Jörg Friedrich, einer der Entwickler von *Through the Darkest of Times*, im Interview mit Felix Zimmermann. Dies gilt im übertragenen Sinne auch für andere historische Epochen und Themen. Daher kann es bei der Arbeit mit Spielen im Geschichtsunterricht in der Regel nicht um Wissensvermittlung und das Aneignen historischer Fakten und Daten gehen. Spiele ersetzen bislang weder das Schulbuch noch die Lehrkraft. Nichtsdestotrotz sind für den Geschichtsunterricht analoge wie digitale Spiele in vielfacher Hinsicht interessant.

Als Zeugnisse der jeweilig zeitgebundenen Alltags- und Geschichtskultur können sie im Unterricht dahingehend untersucht werden, wie Geschichte und Politik zu bestimmten Zeiten in Spielen dargestellt wurden. Dies gilt sowohl für Spiele der aktuellen Gegenwart als auch vergangener Epochen. So können z. B. auch Spiele aus den 1950er Jahren oder dem Kaiserreich zum Untersuchungsgegenstand werden. Die Spiele werden damit zu Lernobjekten, an denen etwas über Geschichte gelernt wird.

Auch die Geschichte von analogen und digitalen Spielen, ihre gesellschaftlichen Funktionen und die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen lassen sich thematisieren und in den Blick nehmen. Damit erfolgt ein Lernen über Spiele als Zeugnisse der Alltags-, Geschichts- oder Erinnerungskultur der jeweiligen Epoche.

Haben Spiele einen historischen Bezugsrahmen und beruhen die den Spielmechanismen zugrunde liegenden Bedingungen auf der Analyse von historischen Quellen und Darstellungen, können Spiele auch Modelle für historische Entwicklungen und Prozesse bieten. Modelle sind aber notwendigerwei-

² Zimmermann, Felix (2017): *Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview*. gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. <https://gespielt.hypothesen.org/1568> [22.11.2021].

se Verkürzungen: Es werden nur relevante Aspekte herausgegriffen und berücksichtigt. Sie erfüllen damit immer eine bestimmte Funktion und dienen so z. B. der Unterhaltung, der Veranschaulichung (für Besucher*innen im Museum) oder dem Geschichtslernen in der Schule. Im Sinne des Modell-Charakters ist es nicht maßgebend, ob in einem Spiel historische Details wie Kleidung, Waffen oder Gebäude akkurat (z. B. durch Fotos oder Illustrationen) abgebildet werden. Entscheidend ist, ob die Kernmechanismen darauf abzielen, ein plausibles Modell eines historischen Systems oder Prozesses abzubilden. Die unterschiedlichen Spielverläufe lassen sich dann im Unterricht vergleichen und auf ihre jeweiligen Bedingungen hin untersuchen. Damit werden mit Spielen, die hier primär als Werkzeuge dienen, historische Mechanismen z. B. von Wirtschaft und Handel modellhaft nachvollziehbar. In den höheren Jahrgangsstufen lassen sich wiederum mit einem stärker analytischen Zugang (als Lernobjekt) die dem Spiel zugrunde liegenden, durch die Autor*innen definierten Bedingungen prüfen.

Durch die in Spielen gegebene Rollen- und Perspektivübernahme kann auch in Spielen gelernt werden, die dann einen Lern- und Erfahrungsraum bieten. Insbesondere bei digitalen Spielen ist die Möglichkeit der Immersion gegeben. Diese direkten Erlebnisse müssen dann für das Lernen entsprechend aufbereitet und reflektiert werden.

Nicht zuletzt können Spiele auch von den Schüler*innen selbst entwickelt und gestaltet werden und damit als Lernprodukt das Ergebnis eines Lernprozesses bilden. Die Schüler*innen wiederholen dabei fachliche Inhalte, sie transformieren diese in die Darstellungsform des Spiels und lernen zugleich Wesentliches über die Bedingungen und Grenzen der Darstellung von Geschichte in Spielen.

Die vorliegenden Unterrichtsideen zeigen exemplarisch unterschiedliche Zugangsweisen und Einsatzmöglichkeiten von Spielen im Geschichtsunterricht. Sie können auf andere Epochen und historische Themen übertragen werden. Damit zeigt sich, dass sich analoge und digitale Spiele auf vielfältige Weise in den Geschichtsunterricht einbinden lassen, es kommt dabei jedoch immer auf die unterrichtliche Einbettung und Kontextualisierung in entsprechenden Lernsettings an.

Grundsätzlich gilt daher auch für die Beschäftigung mit Spielen im Geschichtsunterricht:

„Durch diese kritische und reflektierte Beschäftigung mit Produkten der Geschichtskultur erhalten die Schüler*innen das methodische Rüstzeug für die zahlreichen Alltagsbegegnungen mit Vergangenheitsdeutungen. Anhand von Geschichtsprodukten wie Computerspielen können die Unterschiede zwischen Vergangenheit und Geschichte, Quelle und Darstellung, Rekonstruktion und Dekonstruktion verdeutlicht werden. Geschichtsbilder werden nicht mehr als Abbilder, sondern als Deutungen von Vergangenheit wahrgenommen.“³

Einbindung in den Geschichtsunterricht: Rahmenbedingungen, Voraussetzungen, Durchführung und Auswertung

Zentral für das Lernen an/mit/durch/in Spiele(n) im Geschichtsunterricht ist die didaktische Einbettung. Die Entscheidung, ein bestimmtes Spiel im Unterricht einzusetzen, sollte sich immer an den didaktischen Bedingungs- und Entscheidungsfeldern orientieren (Kerres, 2018).

Daneben sollten vorab insbesondere die Rahmenbedingungen geprüft werden, z. B. mögliche Kosten, die entstehen, technische Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen (Hardware und ggf. Internetzugang), oder das Zeitfenster, das zur Verfügung steht. Und auch die Altersangemessenheit in Bezug auf die Lerngruppe, vor allem was die Komplexität des Spiels und die Darstellung der Inhalte betrifft, sollte noch einmal kontrolliert werden.

³ Bunnenberg, Christian (2017): *Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht*. In Sandra Aßmann, Kai Kaspar, Peter Moormann, Wolfgang Zielinski (Hrsg.): *Spielend lernen!* Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, Band 5 (S. 117–125). Düsseldorf / München: kopaed verlagsGmbH. S. 121.

Das Spiel muss nicht immer auch tatsächlich gespielt werden, um mit dem Spiel als Lerngegenstand im Unterricht arbeiten zu können. Soll das Spiel jedoch von den Schüler*innen gespielt werden, sollte gerade auch der Einstieg in das Spiel bei der Unterrichtsvorbereitung entsprechend berücksichtigt werden, d. h. die Lehrkraft sollte sich Gedanken machen, wie die Schüler*innen das Spiel erlernen. Sollen sie das Spiel einfach selbst ausprobieren (Trial-and-Error) oder zunächst die Spielanleitung lesen? Übernimmt die Lehrkraft die zentrale Einführung? Gibt es eine Spielanleitung in Form eines Videos oder bietet das Spiel ein Tutorial an?

Für die Einführung bzw. für das Erlernen des Spiels sollte ausreichend Zeit eingeplant werden. Dabei gilt: Je jünger die Schüler*innen sind und je weniger Erfahrung sie mit der gewählten Art von Spiel haben, desto mehr Zeit benötigen die Schüler*innen für das Kennen- und Erlernen des Spiels, um es schließlich spielen, verstehen und angemessen bewerten zu können.

Bei manchen Methoden empfiehlt es sich, dass die Lehrkraft den Schüler*innen bereits bei der Einführung in das Spiel Beobachtungsaufträge erteilt oder ihnen Rollen zuweist, die sie beim Spielen einnehmen. Bei anderen Methoden liegt der Fokus auf der Unterrichtsphase nach dem Spielen. In diesem Fall sollte vorab geklärt werden, wie das Spielerlebnis weiterverwendet, reflektiert, diskutiert oder auf andere Weise verarbeitet werden kann.

Nach Abschluss einer spielebasierten Methode bietet es sich an, eine kurze Reflektionsrunde in der Lerngruppe durchzuführen. Auch die Lehrkraft sollte die eigene Unterrichtspraxis reflektieren, um die Methode dann ggf. an einzelnen Stellen anzupassen, damit sie zukünftig besser zu den eigenen Unterrichtsanforderungen passt.

Und noch eine kleine Anmerkung am Rande: Es ist natürlich hilfreich, wenn auch die Lehrkraft selbst Spiele spielt bzw. das Spielen erlernt. Das mag vielleicht zunächst kontraintuitiv klingen, aber auch Gaming Literacy – also das Beherrschen der Kulturtechnik des Spielens und die Kompetenzen im Umgang mit Spielen – muss erlernt werden (Zimmerman, 2014). Das Spielen hilft, ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie mit einzelnen Aspekten von Spielen gelernt werden kann. Und natürlich sollte auch das eigene Spielerleben jeweils analysiert und reflektiert werden, um so die Lernpotenziale zu erkennen. Eine derartige Auseinandersetzung mit dem Medium Spiel kann schließlich Wege eröffnen, wie dieses zu (neuen) Unterrichtszielen führen kann (vgl. Krommer, 2018).

Literaturverzeichnis

- Behnke, Daniel (2019): *Gamification, Game-Based Learning & Serious Games – Wo ist da der Unterschied?* digital | spielend – lernen. <https://digital-spielend-lernen.de/gamification-game-based-learning-serious-games-wo-ist-da-der-unterschied> [22.11.2021].
- Behnke, Daniel (2020): *Mit Spielen lernen – Der Gold-Standard für Spiele als OER*. OERinfo. <https://open-educational-resources.de/goldstandard-spiele/> [22.11.2021].
- Behnke, Daniel (im Erscheinen): *Lernen mit digitalen Spielen*. Voraussichtlich in Dossier Digitale Spiele, Bundeszentrale für politische Bildung.
- Bender, Steffen (2011): *Erinnerung im virtuellen Weltkrieg*. In Monika Flacke, Peter Haslinger, Monika Heinemann, Hannah Maischein, Martin Schulze Wessel (Hrsg.): *Medien zwischen Fiction-Making und Realitätsanspruch: Konstruktionen historischer Erinnerungen* (S. 93–115). München: Collegium Carolinum.
- Bender, Steffen (2012): *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Bernsen, Daniel/König, Alexander/Spahn, Thomas (2012): *Medien und historisches Lernen: Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik*. In Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften, 1 (S. 1–27).
- Bernsen, Daniel/Kerber, Daniel (Hrsg.) (2017): *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter*. Opladen: Barbara Budrich-Verlag.

- Bernsen, Daniel/Meyer, Till (2020): *Gesellschaftsspiele*. In Felix Hinz, Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (S. 238–260). Göttingen: UTB.
- Bernsen, Daniel/Hild, Ronald (2020): *Am Limes im Römischen Reich*. Stuttgart: Raabe Verlag.
- Boardgame Historian (o. D.): *Über Geschichte in und von Brettspielen*. Bghistorian. <https://bghistorian.hypotheses.org/> [02.02.2022].
- Boller, Sharon/Kapp, Karl (2017): *Play to learn. Everything you need to know about designing effective learning games*. Alexandria, VA: ATD Press.
- Brandenburg, Aurelia (2020): *“If it’s a fantasy world, why bother trying to make it realistic?” Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*. In Martin Lorber, Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (S. 201–220). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Breuer, Johannes (2010): *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning*. LfM-Dokumentation, Band 41. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf> [22.11.2021].
- Bühl-Gramer, Charlotte (2014): *Per Brettspiel in die Vergangenheit. Historische Realität in Spielwelten*. *Public History Weekly*, 2/25. <https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-25/per-brettspiele-die-vergangenheit-historische-realitaet-spielwelten/> [22.11.2021].
- Buchsteiner, Martin/Jahnke, Patrick (2021): *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht*. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag.
- Bunnenberg, Christian (2017): *Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht*. In Sandra Aßmann, Kai Kaspar, Peter Moormann, Wolfgang Zielinski (Hrsg.): *Spielend lernen! Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW, Band 5* (S. 117–125). Düsseldorf/München: kopaed verlags GmbH.
- Chapman, Adam (2016): *Digital Games as History: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York/London: Routledge.
- Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart E. (2011): *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> [22.11.2021].
- Farber, Matthew (2018): *Game-Based Learning in Action*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Friedrich, Jörg/Heinze, Carl/Milch, Daniel (2020): *Digitale Spiele*. In Felix Hinz, Andreas Körber (Hrsg.): *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (S. 261–281). Göttingen: UTB.
- Giere, Daniel (2019): *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag.
- Heinze, Carl (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Hoblitz, Anna (2015): *Spielend Lernen im Flow*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Huizinga, Johan (1938/2011): *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (22. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Kerres, Michael (2018): *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote* (5. Aufl.). Oldenburg: De Gruyter.
- Krommer, Axel (2018): *Wider den Mehrwert! Oder: Argumente gegen einen überflüssigen Begriff*. Axel Krommer. <https://axelkrommer.com/2018/09/05/wider-den-mehrwert-oder-argumente-gegen-einen-ueberfluessigen-begriff/> [22.11.2021].
- Kühberger, Christoph (2017): *Computerspiele als Teil des historischen Lernens*. In Daniel Bernsen, Daniel Kerber (Hrsg.): *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 229–236). Opladen: Barbara Budrich-Verlag.
- Kühberger, Christoph (Hrsg.) (2021): *Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*. Bielefeld: Transcript-Verlag.
- LFK – Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (2020): *Games im Unterricht* (mit Tag „Geschichte“). <https://games-im-unterricht.de/taxonomy/term/9> [02.02.2022].

- Logge, Thorsten (o. D.): *Teaching Staff Resource Center für nicht-textuelle Geschichtssorten – Kategorie: Digitales Spiel*. Universität Hamburg. <https://geschichtssorten.blogs.uni-hamburg.de/category/games/> [22.11.2021].
- Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (Hrsg.) (2020): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Mai, Stephan/Preisinger, Alexander (2020): *Digitale Spiele und historisches Lernen*. Frankfurt a. M.: Wochenschau-Verlag.
- Meyer, Andrea (2008): *Die thematische Einbindung von Spielen*. In Marcel-André Casasola Merkle, Christwart Conrad, Friedemann Friese, Andrea Meyer, Henning Poehl, Andreas Wetter (Hrsg.): *Spiele entwickeln 2008. Dokumentation der 3. Deutschen Spieleautorentage* (S. 29–37). Berlin: Pro Business GmbH.
- Nolden, Nico (2018): *Geschichtsunterricht – auf's Spiel gesetzt? Das Repositorium HistoGames*. Gespielt | Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele. <https://gespielt.hypotheses.org/2059> [22.11.2021].
- Nolden, Nico (2020): *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter.
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020a): *Digitale Spiele*. Docupedia-Zeitgeschichte – Begriffe, Methoden und Debatten der zeithistorischen Forschung. http://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020 [22.11.2021].
- Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (2020b): *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Pfister, Eugen (2020): *Why History in Digital Games Matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths*. In Martin Lober, Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (S. 49–76). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Reinhard, Andrew (2018): *Archaeogaming. An Introduction to Archeology In and Of Video Games*. New York: Berghahn Books.
- Sabin, Philip (2012): *Simulating War. Studying Conflict Through Simulation Games*. London: Continuum.
- Sauer, Michael (2008): *Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*. Seelze-Velber: Klett/Kallmeyer.
- Sauer, Michael/Seidel, Holger (2009): *Geschichte lernen mit Spielen? Ergebnisse einer empirischen Studie*. In Christian Heuer, Christine Pfluger (Hrsg.): *Geschichte und ihre Didaktik. Ein weites Feld. Unterricht, Wissenschaft, Alltagswelt* (S. 149–166). Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verlag.
- Schell, Jesse (2015): *The Art of Game Design. A Book of Lenses* (Second Edition). Boca Raton: CRC Press.
- Schwarz, Angela (2020): *Quarry – Playground – Brand. Popular History in Videogames*. In Martin Lorber, Felix Zimmermann (Hrsg.): *History in Games: Contingencies of an Authentic Past* (S. 25–46). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Sigl, Rainer (2019): *Der Mythos vom unpolitischen Spiel*. Grimme Game. <https://www.grimme-game.de/2019/01/17/der-mythos-vom-unpolitischen-spiel/> [22.11.2021].
- Stiftung Digitale Spielkultur (Hrsg.) (2020): *Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur*. https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/08/SDK_Erinnern-mit-Games_bfrei.pdf [22.11.2021].
- Wagner, Michael G./Gabriel, Sonja (2017): *Game-Based Learning – Computerspiele im Geschichtsunterricht*. In Daniel Bernsen, Daniel Kerber (Hrsg.): *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (S. 337–346). Opladen: Barbara Budrich-Verlag.
- Zimmerman, Eric (2014): *Manifesto For a Ludic Century*. In Sebastian Deterding, Steffen P. Walz (Hrsg.): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (S. 19–22). Cambridge: MIT Press.
- Zimmermann, Felix (2017): *Wider die Selbstzensur – Entwickler Jörg Friedrich und Johannes Kristmann im Interview*. gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele. <https://gespielt.hypotheses.org/1568> [22.11.2021].
- Zimmermann, Felix (2018): *Digitale Spiele als historische Erlebnisräume. Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game*. Masterarbeit, Universität zu Köln. <https://kups.ub.uni-koeln.de/8286/> [22.11.2021].

- ★ Klasse: 5–7
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Erarbeitung, Vertiefung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: keine
- ★ Kompetenzzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten
- ★ Lehrplanbezug: Steinzeit
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Nach einigen Veröffentlichungen der letzten Jahre, in denen heutige Verhaltensweisen, die man Frauen bzw. Männern zuschreibt, evolutionär auf die Steinzeit zurückgeführt wurden, hat die Forschung diesen weiterhin populären Vorstellungen deutlich widersprochen (Röder, 2014).

Die Verbreitung dieser Vorstellungen kann im Geschichtsunterricht anhand von Spielen auf einfache Weise thematisiert werden. Hierzu eignet sich u. a. das Coverbild des Brettspiels *Stone Age* aus dem Jahr 2008. Der Verlag schreibt zu dem Spiel: „[...] Bei *Stone Age* treten die Spieler an, diese Zeit nachzuerleben. Sie schlagen Holz, brechen den Stein und waschen Ihr Gold aus dem Fluss. All das tauschen sie eifrig, erweitern Ihr Dorf und erreichen so neue Ebenen der Zivilisation. Das ist spannend und packend. Glück gehört ebenso dazu wie eine gute Planung. Und eine ausreichende Portion Nahrung für sein Volk nach jeder Runde. Beißen Sie sich durch, wie Ihre Vorfahren es taten. [...]“¹ Das Spiel ist historisch offenkundig in der Jungsteinzeit angesiedelt (Ackerbau, Hausbau usw.), ohne dass dies durch den Namen, in der Beschreibung des Spiels oder in der Anleitung thematisiert wird. Bei entsprechenden Vorkenntnissen können die Schüler*innen anhand der Merkmale auch selbstständig eine zeitliche Einordnung des Spiels vornehmen und diese begründen.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Autor*innen/Illustrator*innen	Verlag
<i>Stone Age</i>	2008	Bernd Brunnhofer/Michael Menzel	Hans im Glück
<i>Stone Age Erweiterung</i>	2011	Bernd Brunnhofer (Pseudonym Michael Tummelhofer)/Michael Menzel	Hans im Glück

Auszeichnungen: u. a. nominiert für das Spiel des Jahres, 2. Platz Deutscher Spielepreis 2008

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Coverbild des Spiels *Stone Age* von 2008 (siehe AB/KV M1 und digitales Zusatzmaterial), ggf. auch der Erweiterung von 2011 (siehe AB/KV M2 und digitales Zusatzmaterial)
- Computer und Beamer oder interaktives Whiteboard, ggf. Smartphone/Tablet je Schüler*innenpaar
- Tipp: Bei einer digitalen Wiedergabe des Coverbilds kann auch in das Bild hineingezoomt werden, um Details besser sichtbar zu machen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Geschichte in Spielen - Was steckt dahinter

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

