GAMES
im Unterricht

Through the Darkest of Times

Through the Darkest of Times ist ein historisches Strategiespiel über den Widerstand gegen den Nationalsozialismus während des Dritten Reichs in Berlin. Die Spielenden nehmen die Rolle eines Widerstandskämpfers ein. Sie planen und führen Aktionen durch, um Anhänger zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Dabei müssen sie die Moral der Gruppenmitglieder des Widerstands ausbalancieren, Ressourcen zur Durchführung von Aktionen beschaffen und vermeiden, von der Gestapo erwischt zu werden.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

fächerunabhängig, Basiskurs Medienbildung (BKMB), Sachunterricht (SU), Geschichte (GES), Gemeinschaftskunde (GK)

4 Unterrichtstunde(n)
Der Zeitaufwand hängt davon ab, wie viele der 4 Kapitel gespielt werden. Je mehr Kapitel gespielt werden, desto höher auch der zeitliche Bedarf zur Auswertung.

1 Kapitel: halber Tag spielen + halber Tag auswerten
2 Kapitel: ein Tag spielen + ein Tag auswerten
3 Kapitel: eineinhalb Tage spielen + ein bis eineinhalb Tage auswerten
4 Kapitel: zwei Tage spielen + zwei Tage auswerten

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Through the Darkest of Times (*TtDoT*) ist ein Strategiespiel, bei dem man während der Nazizeit eine Widerstandsgruppe in Berlin spielt. Das Computerspiel gliedert sich in vier Kapitel: Machtergreifung (1933), Gipfel (1936), Krieg (1940/41), Zusammenbruch (1944).

Du spielst Widerstandskämpfer*innen und planst und führst Aktionen durch, um Anhänger*innen zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Du musst die Moral deiner Gruppenmitglieder ausbalancieren, Ressourcen zur Durchführung von Aktionen beschaffen und vermeiden, von der Gestapo erwischt zu werden.

Das Unterrichtskonzept zu *Through the Darkest of Times* enstand in Kooperation mit dem Internationalen Bund (IB).

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- SU - Demokratie und Gesellschaft
- Demokratiebildung
- GES - Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Zerstörung der Demokratie und Verbrechen gegen die Menschlichkeit
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- forschendes-entdeckendes sowie aktives und kritisches Lernen
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand / Methode
- Lernen über und mit Medien
- Kontrolle politischer Herrschaft

Prozessbezogene Kompetenzen

- Reflexionskompetenz
- Medienkompetenz
- Geschichten erzählen
- Analysekompetenz
- Problemlösen

Leitperspektiven

- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)
- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Nein Es kann sinnvoll sein, das Spiel in der Schule zu spielen, damit Lehrkräfte oder andere Fachkräfte gleich ansprechbar sind, um das Erlebte gleich zu besprechen.

Unterrichtsabschnitt

Unterrichtsabschnitt

180 min | Spiel: Kapitel 1 Machtergreifung (1933)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 1 beginnt am 30. Januar 1933 mit der Ernennung Hitlers zum Kanzler und endet mit dem Verbot der SPD am 22. Juni 1933.

Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das erste Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

Unterrichtsabschnitt

90 min | Auswertung: Kapitel 1 Machtergreifung (1933)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

Unterrichtsform

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

Unterrichtsabschnitt

180 min | Spiel: Kapitel 2 Höhepunkt der Macht (1936)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 2 findet vom **29. März 1936 bis zum 16. August 1936** statt und beschreibt den Höhepunkt der Macht des Deutschen Reiches.

Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das zweite Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

Unterrichtsabschnitt

180 min	Spiel: Kapitel 3 Krieg! (1940/41)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 3 handelt **vom 22. Juni 1941 bis zum 9. November 1941** und beschreibt den Krieg, als es noch so aussah, als könnte Hitler-Deutschland gewinnen.

Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das dritte Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

Unterrichtsabschnitt

180 min	Spiel: Kapitel 4 Krieg! (1940/41)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 4 findet **vom 18. Dezember 1944 bis zum 8. Mai 1945** statt und beschreibt die letzten Tage des Reiches, der Nazis und des Krieges, bevor Berlin von der Roten Armee eingenommen wird.

Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das vierte Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

Unterrichtsabschnitt

90 min	Auswertung: Kapitel 2 Höhepunkt der Macht (1936)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

Unterrichtsform

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

Unterrichtsabschnitt

90 min	Auswertung: Kapitel 3 Krieg! (1940/41)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

Unterrichtsform

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

Unterrichtsabschnitt

90 min	Auswertung: Kapitel 4: Zusammenbruch (1944)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

Unterrichtsform

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

Unterrichtsabschnitt

90 min	Auswertung: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

In diesem Teil wird das Spielerlebnis ausgewertet. Dabei geht es nicht um historische Ereignisse, die im Spiel vorkommen, sondern um Fragen wie:

- Habt ihr euch mit eurer Gruppe identifiziert?
- Welche Strategien (eher aufklärend, eher helfend oder eher mit Gewalt) seid ihr gefahren?
- Würdet ihr das Spiel nochmal spielen?

Unterrichtsform

gemeinsame Besprechung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer

Unterrichtsabschnitt

90 min	Transfer: Was kannst du heute gegen Ausgrenzung tun?

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Als Transfer kann man als letzten Block noch ins Hier und Heute blicken. Ist so etwas wie die Nazi-Zeit noch mal denkbar und was können wir tun, um solch eine Terrorherrschaft zu verhindern? Was kannst du selbst heute gegen Ausgrenzung und Diskriminierung tun?

Unterrichtsform

gemeinsame Besprechung im Klassenverbund

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer

JannesRupf, CC-BY-SA 4.0