

Projektskizze:

„Wir Feinde von gestern – Ein digitales Exit Game zum Zweiten Weltkrieg“



Projektidee

Ein hybrides **History-Exit-Game** für Schüler*innen der 9./10. Klassen mit dem Ziel der spielerischen Wissensvermittlung und Förderung von Empathie und kritischem Denken.

Die Schüler*innen übernehmen dabei die Rolle von **fiktiven Charakteren im Zweiten Weltkrieg** (z. B. Wehrmachtssoldat, sowjetischer Soldat, KZ-Aufseher, Widerstandskämpferin, polnischer Jude), die an reale Biografien angelehnt sind. Durch das Lösen von Rätseln und das Entschlüsseln von Dokumenten rekonstruieren sie deren **Lebensgeschichten**. An einigen Stellen müssen die Schüler*innen sich zwischen zwei möglichen Wegen entscheiden, die

den Verlauf des Lebens ihrer Protagonisten entscheidend verändern könnten. Fragen wie „Was hätte ich an seiner oder ihrer Stelle gemacht?“ sollen gefördert werden.

Die Geschichten sollen so gestaltet sein, dass die persönlichen Hintergründe der Figuren deutlich werden. Wie sind sie zu den Menschen geworden, die sie sind? Welche äußeren und inneren Umstände haben sie in ihre jeweilige Situation geführt? Welche Rolle spielt Indoktrinierung – und wie zeigt sich Mut, Solidarität und Menschlichkeit im Krieg?

Alle Rätsel sollen in etwa 40-60 Minuten in Teamarbeit lösbar sein und der gesamte Lebensweg der fiktiven Figuren ist damit entschlüsselt. Wenn die Schüler*innen die Lebenswege ihrer Protagonisten vor der Klasse vorstellen, gibt es **Überraschungsmomente**, denn sie erkennen, dass sich die **Schicksale** der Personen an einigen Punkten **überschneiden**. Dies soll die Erkenntnis hervorrufen, dass die Leben aller Menschen im Krieg eng miteinander verflochten sind, Entscheidungen sich über das eigene Leben hinaus auswirken, und oft Herkunft oder Zufall über Überleben oder Tod entscheiden.

Das digitale Spiel kann mit **begleitenden Unterrichtsmaterialien** z. B. Portraits von realen Personen und Hintergrundinformationen zu geschichtlichen Ereignissen unterstützt werden.

Ziele

- **Geschichtsbewusstsein fördern** durch multiperspektivische Zugänge.
- **Kritisches Denken** durch spielerische Methoden üben.
- **Digitale Bildung** mit Escape-Game-Mechanik verbinden.
- **Empathie & Reflexion** über Opfer, Täter, Mitläufer und Widerstand fördern.

Zielgruppe

- Schüler*innen der 9./10. Klassen (Sek I).
- Einsatz im **Geschichts-/Politikunterricht**, Projektwochen, AGs

Visuelles Konzept (Quelle: Stolpersteine WDR)



Umsetzung

- **Digitale Web-App** für Android und Apple, spielbar auf Tablets und Smartphones, abrufbar über App-Store
- **Downloadbare Begleitmaterialien** (Erstellung durch Experten in Didaktik der Geschichte in Zusammenarbeit mit Studierenden des Fachs), Zeitzeugen-Interviews und reale Biografien, Hintergrundinformationen zu historischen Wendepunkten
- **5–7 Charakterbiografien**, historisch korrekt und von einem Historiker geprüft.
- **Illustrationen** für Figuren und Spielmaterialien, altersgerecht und sensibel gestaltet im Graphic Novel Stil
- **Spieldauer:** 2 Unterrichtsstunden pro Durchlauf, mit Vor- und Nachbereitung und Einsatz der Begleitmaterialien

Projektphasen

1. **Antragsstellung für Förderung**
2. **Konzept & Storyboard**
3. **Prototyp (Pilotversion)**
4. **Historische Fachprüfung**
5. **Illustration & technische Umsetzung**
6. **Testläufe in Schulen + Evaluation**
7. **Veröffentlichung mit Lehrerhandreichung**

Team

- **Stiftung/Institution:** Geschichtsort Villa ten Hompel Münster, Stiftung Wolfgang Suwelack, Projekt Zeitzeugen Bistum Limburg
- **Universitäten:** RWTH Aachen, Universität Leipzig
- **Multiplikatoren:** Friedensinitiative in Münster e. V., Geschichtswerkstatt Uezlen e. v.
- **Organisatorische Leitung, Entwicklung & Marketing:** Christina Hackl
- **Konzeption & Spielmechanik:** [Ronald Hild](#)
- **Spieleentwickler & Illustration:** Programmierung Web-App durch [Playing History](#)
- **Historiker/in:** Sicherstellung historischer Genauigkeit u.a. [Ronald Hild](#)
- **Didaktische Beratung & Erstellung von Begleitmaterialien:** Einbindung in Lehrpläne, weiterführendes Material zu realen Personen und geschichtliche Zusammenhänge durch Dr. Sabrina Schmitz-Zerres vom Institut für Didaktik der RWTH Aachen

Finanzierung

- **Gesamtbudget ca. 15.000-20.000 €** (je nach Illustrationsumfang) davon 90% durch Förderung angestrebt, 10% als Eigenmittel durch den Hauptpartner bereitzustellen
- Enthalten: Programmierung, Illustration, historische Begleitung, Pilotierung, Veröffentlichung, technische Betreuung für mind. 2 Jahre

Nachhaltigkeit

- Bereitstellung gegen eine Jahreslizenz von 40-80 Euro zur Kostendeckung und moderaten Gewinnerzielung
- **Weiterentwicklung und regelmäßige Updates** möglich (z. B. neue Figuren und Szenarien)
- **Perspektivisch auch Ausbau auf den europäischen Raum** denkbar – durch Übersetzung in verschiedene Sprachen und Anpassung an die jeweiligen Kulturräume; mögliche Förderung über das **CERV-REM-Programm der Europäischen Kommission**

Projektpartner:



UNIVERSITÄT
LEIPZIG



Friedens
Initiative
Münster

