

# ANALOGE SPIELE

## FÜR DIE POLITISCHE BILDUNG



Stefan Ancuta und Alexander Preisinger  
Wien: Edition *polis*, 2021

# INHALT

## I: EINFÜHRUNG

- 4 Das analoge Spiel in der Politischen Bildung –  
Kompetenzen und didaktische Konzepte  
Alexander Preisinger
- 6 Ein Analyseschema für analoge Spiele  
im Kontext der Politischen Bildung  
Lukas Boch
- 8 WIENXTRA-Spielebox. Die Ludothek  
in Wien mit 7.000 verschiedenen Brettspielen  
Sonnja Altrichter, Michaela Schierhuber

Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung  
[www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht](http://www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht)

Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte  
[www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning](http://www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning)

Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele  
[www.politik-lernen.at/pbunddigitalesslernen](http://www.politik-lernen.at/pbunddigitalesslernen)

Klimawandel im digitalen Spiel  
[www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel](http://www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel)



## II: DIE SPIELE

- 10 **Carcassonne**  
Kooperativ-kompetitiver Landschaftsausbau  
Stefan Ancuta
- 11 **Cards Against Humanity**  
Ein fruchtbares Spiel für furchtbare Leute?  
Niku Dorostkar
- 12 **CO<sub>2</sub> Second Chance**  
Spielend klimafreundliche Wirtschaft betreiben  
Andreas Endl
- 13 **Democracy 3**  
Ein Regierungssimulator als analog-digitaler  
Planspielhybrid  
Alexander Preisinger
- 14 **Halt mal kurz. Das Känguru-Spiel**  
oder politisches Mau-Mau mit Körpereinsatz  
Lorenz Prager
- 15 **Hellapagos**  
Ein kooperatives Spiel ... bis alle Hunger kriegen!  
Kornel Dorner
- 16 **Kyoto. Money makes the world go down**  
Ein zynisches Verhandlungsspiel zur Klimapolitik  
Sabine Harrer, Johannes Krenner
- 17 **Red Outpost**  
Aufbau einer kommunistischen Siedlung auf  
einem fernen Planeten  
Anna Klara Falke
- 19 **Schnapsen**  
Soziale Hierarchien anhand eines Kartenspiels  
reflektieren  
Florian Aumayr
- 20 **Secret Hitler**  
Partyspiel über die Machtergreifung Adolf  
Hitlers in der Weimarer Republik 1933  
Lukas Zuliani
- 22 **Spirit Island**  
(Post-)Kolonialismus aus magischer Perspektive?!  
Christin Reisenhofer
- 23 **Virusalarm in Bleibhausen**  
Schüler\*innen sperren ein ganzes Dorf zu?!  
Elmar Mattle
- 24 **WENDEPUNKTE**  
Biografiearbeit im Kontext der  
Wiedervereinigung 1989/90  
Martin Thiele-Schweiz

## 26 III: AUTOR\*INNEN

# I. EINFÜHRUNG

## DAS ANALOGE SPIEL IN DER POLITISCHEN BILDUNG – KOMPETENZEN UND DIDAKTISCHE KONZEPTE

Totgesagte leben länger: Analoge Spiele boomen mehr denn je, nicht obwohl, sondern gerade wegen der Popularität von Computerspielen. Die Angst davor, dass Computerspiele das nichtelektronische Spiel verdrängen würden, hat sich als unbegründet erwiesen. Rekordsummen werden auf der Crowdfunding-Plattform „kickstarter“ bei der Projektfinanzierung von Spielneuheiten erzielt. Die „Spiel“, die weltweit größte Brettspielmesse in Essen, wächst jedes Jahr. Überhaupt ist der deutschsprachige Spielemarkt seit rund 20 Jahren einer der vitalsten und hat mit Spielen wie „Siedler von Catan“ oder „Carcassonne“ internationale Bestseller oder mit „Legenden von Andor“ Brettspielinnovationen geschaffen. Der deutsche „Spiel des Jahres“-Preis ist die international wichtigste Auszeichnung für analoge Spiele.

Spiele gehören heute zum Standardrepertoire der Politischen Bildung; während klassische Lernspiele (Tabu, Kreuzworträtsel) zur Wissensreproduktion dienen, können mit Plan- und Rollenspielen demokratiepolitische Kompetenzen „erlebt“ werden. Analoge Spiele, im Sinne von Karten- und Brettspielen, werden im Unterricht hingegen nur selten verwendet: Die Spiele müssen gekauft und von der Lehrkraft erarbeitet und ihre Regeln den Schüler\*innen vermittelt werden. Meist sprengt der Einsatz eines Brettspiels den Umfang einer Normstunde deutlich.

Wir plädieren dennoch mit dieser Broschüre für ihren Einsatz: Eine ganze Reihe von Spielen ist einfach umsetzbar und motiviert intrinsisch, sie laden zum Wettkampf, zum Entdecken und Ausprobieren ein. Mit ihnen spielend lernen bedeutet, forschend-entdeckend, interaktiv und im sozialen Rahmen zu handeln.

Was die Politische Bildung betrifft, so zielen viele analoge Spiele weniger auf hartes politisches Faktenwissen oder institutionenbezogenes Wissen, sondern vielmehr auf die persönlichkeitsbildende Komponente und auf die politische Kultur ab – letztlich auf Politik als Handlungstyp. Schon die Form des Spielens ist so gesehen Teil der Politischen Bildung: Regeln müssen verstanden, erklärt und ausverhandelt werden. Spiele benötigen gegenseitiges Einschätzen, emotionale (Selbst-)Kontrolle, Taktieren, Kommunizieren und Verhandeln. Soziale, kognitive und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen werden gefördert. Vor allem aber machen sie die im Unterricht mitunter so schwer zu vermittelnde politische Handlungskompetenz, wenn auch in einem simulierten Rahmen, „erlebbar“. Sie fördern damit insgesamt die Entwicklung jener Kompetenzen, die die Politdidaktik als zentral für die Entwicklung eines mündigen, emanzipierten, (selbst-)reflexiven Subjekts im Rahmen der Citizenship Education ansieht. Der für die Politische Bildung relevante Lernprozess fängt damit schon beim Vorbereiten der Spielsitzung an.



Die vorliegende Broschüre stellt in den kommenden Kapiteln etliche Spiele und ihre Nutzung vor. Über die einzelnen Spieltitel hinweg lassen sich folgende methodische Formen der didaktischen Nutzung umsetzen, mit denen sich auch manche der oben besprochenen Herausforderungen lösen lassen:

- 📌 Beobachtetes Spiel und Plenarspiel: Die Klasse spielt gemeinsam oder beobachtet, mit Aufträgen versehen, die Spielenden.
- 📌 Gruppenspiel: Mehrere Spieler\*innen übernehmen gemeinsam eine Spielrolle und einigen sich auf ihre Spielzüge.
- 📌 Organisation durch die Schüler\*innen: Mehrere Schüler\*innen bringen ihre passenden Spiele mit, erklären die Regeln und organisieren die Sitzungen.

- 📌 Anschlusskommunikation analysieren oder produzieren: Kritiken, Rezensionen, YouTube-Videos, Podcasts oder Diskussionen können rezipiert oder – noch besser – produziert werden.
- 📌 Game Design: Spiele können auch dazu inspirieren, ihre Regeln zu ändern oder selbst zu gestalten.

Viele der im Rahmen des Spielens vermittelten Kompetenzen werden von den Lernenden implizit aufgenommen. Sie explizit zu machen, muss die Aufgabe des Lernarrangements sein. Umso wichtiger ist die Phase der Nachbesprechung: Durch den Transfer zwischen spielinterner und -externer Wirklichkeit wird spielerisches Lernen nachhaltig.



# EIN ANALYSESCHEMA FÜR ANALOGE SPIELE IM KONTEXT DER POLITISCHEN BILDUNG

Die Beliebtheit von analogen Spielen, gerade die von Brettspielen, wächst stetig. Die Autor\*innen dieser Spiele nutzen unterschiedliche Themen, um ihre Produkte interessant zu gestalten, oder haben ein eigenes Interesse an dem jeweiligen Setting.

Bei der spielerischen Umsetzung dieser Themen fließen die Werte, Normen und Vorstellungen ihrer Entstehungszeit mit ein, daher sind Brettspiele kulturelle Artefakte und sollten bei einer historischen oder po-

litischen Betrachtung quellenkritisch untersucht werden. Brettspiele können auf unterschiedliche Weise Botschaften implizit und explizit vermitteln. Neben den einzelnen materiellen Komponenten und den Illustrationen tragen auch die Regeln inklusive der Siegbedingungen bei, bestimmte „Weltbilder“ zu kommunizieren.

Anhand des folgenden Analyseschemas soll Lehrer\*innen die Möglichkeit gegeben werden, analoge Spiele für die Politische Bildung zu untersuchen.

Äußere Quellenkritik	Das Brettspiel wird wie eine „konventionelle“ Quelle behandelt; Eckdaten und der Entstehungskontext werden berücksichtigt.	Wann ist das Spiel erschienen? Wer hat es konzipiert? In welchem Verlag ist es erschienen? Welches Thema greift es auf? Inwiefern war das Thema im Entstehungskontext relevant?
Setting und Storytelling	Jedes Spiel hat ein Setting, das dem abstrakten Regelwerk eine Bedeutung gibt. Die Beziehung zwischen Regelwerk und Setting kann unterschiedlich gestaltet sein.	Welches Setting hat das Spiel? Inwiefern wird dadurch Bezug auf politische Ereignisse, Sachverhalte etc. genommen? Welche Botschaften vermittelt das Spiel? Ist die Behandlung bestimmter Themen problematisch? Werden bestimmte Themen ausgeblendet?
Regelwerk und Mechaniken	Ein Brettspiel funktioniert nach bestimmten Regeln, die die Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen determinieren. Dementsprechend müssen die Regeln verstanden werden, um das Spiel zu spielen und zu analysieren.	Bilden die Regeln des Spiels Handlungsmöglichkeiten ab, die förderlich für die Politische Bildung sind? Müssen sich die Spieler*innen bspw. absprechen oder koordinieren, um bestimmte Ziele zu erreichen? Inwiefern wird das Setting des Spiels im Regelwerk umgesetzt? Passen etwa die Regeln auf den erzählerischen Rahmen des Spiels?
Spielmaterial	Das Setting eines Spiels wird maßgeblich durch das Spielmaterial umgesetzt. Dabei gibt es eine Fülle von Komponenten, die im Idealfall einzeln untersucht werden, um die Gesamtdarstellung des Settings zu erarbeiten.	Wie wird das Setting visuell umgesetzt? Was ist auf der Verpackung zu sehen? Wie wird das Spiel beworben? Welches Spielmaterial (Marker, Figuren etc.) liegt dem Spiel bei? Nützt das Spiel bestimmte Ikonen oder Symboliken? Finden sich Stereotype, die problematische Narrationen tradieren?
Spielerlebnis	Spielmechanische und ästhetische Gestaltung bilden im Spielerlebnis eine Einheit. Daher sollten analoge Spiele nicht nur in einem theoretischen Rahmen analysiert, sondern auch gespielt werden!	Passen die Regeln zum Thema? Ist das Spiel „fair“ gestaltet? Möchte man es erneut spielen? Kann durch das Spiel etwas Bestimmtes gelernt werden? Auch Fragen des Spieldesigns lassen sich aufgreifen: Wie kann das Spiel anders gestaltet werden? Etwa, damit bestimmte Aspekte oder ein anderes Setting zur Geltung kommen.



Der „Investor“ aus der ersten Edition des Spiels „My City“ erinnert an das Stereotyp vom „Geldjuden“. Der Verlag hat nach Kritik reagiert.

Im Spiel „Red Outpost“, das sich satirisch mit dem Kommunismus auseinandersetzt, kann man Spielfiguren in den Ort Arbeitslager stellen. Im Unterricht kann man darüber diskutieren, ob das angemessen ist.

Durch diese grundlegenden Untersuchungspunkte können Lehrpersonen, die überlegen, ein analoges Spiel für die Politische Bildung zu nutzen, bereits zu Beginn herausfinden, ob sich die Verwendung des Spiels für den Unterricht lohnt. Gleichzeitig haben sie eine Gliederung zur Hand, nach der sie Aufgaben im Unterricht erstellen können. Viele der Aspekte lassen sich dabei problemlos in eine Unterrichtsstunde einbetten, ohne das Spiel tatsächlich zu spielen. Dies ist besonders von Vorteil, wenn Zeit im Unterricht fehlt oder keine finanziellen Mittel für ausreichend Spiel-exemplare zur Verfügung stehen.

### Diese Überlegungen basieren auf detaillierteren Ausführungen in:

Anna Klara Falke, Lukas Boch:  
Wikinger im modernen Brettspiel.  
In: Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020), S. 95-117.

[https://wordpress.mittelalter.digital/wp-content/uploads/2020/12/Mittelalter\\_Digital\\_2020\\_02\\_Wikinger\\_im\\_modernen\\_Brettspiel\\_Lukas\\_Boch\\_Anna\\_Falke.pdf](https://wordpress.mittelalter.digital/wp-content/uploads/2020/12/Mittelalter_Digital_2020_02_Wikinger_im_modernen_Brettspiel_Lukas_Boch_Anna_Falke.pdf)

# WIENXTRA-SPIELEBOX DIE LUDOTHEK IN WIEN MIT 7.000 VERSCHIEDENEN BRETTSPIELEN

Die Spielebox ist eine Einrichtung des gemeinnützigen Vereins WIENXTRA und Österreichs größte Ludothek und Fachstelle für das Spiel. Als Brettspielverleih bietet sie eine Auswahl von über 7.000 verschiedenen Spieltiteln. Sämtliche Spiele können kostenfrei in der Ludothek ausprobiert oder gegen eine kleine Gebühr ausgeliehen werden – darunter auch zahlreiche, die sich für den Bereich der Politischen Bildung eignen.

Die Spielebox fördert als **Fachstelle für das Spiel** das gemeinsame Spielen von Kindern, Familien, Jugendlichen und jungen Erwachsenen in unterschiedlichen Kontexten. Die Basis hierfür bildet das Bildungsmedium Brettspiel. Es ist geeignet, Bildungsinhalte zu transportieren und Fähigkeiten und Potentiale wie Kreativität, Toleranz und Gemeinschaftsgefühl in ihrer Entwicklung zu fördern, das Selbstbewusstsein zu stärken und die Entwicklung einer sozialen Einstellung zu unterstützen. Am Spielbrett kann das soziale Miteinander in einem begrenzten Rahmen ausprobiert werden: das Brettspiel erfordert dabei das gemeinsame Ausverhandeln und Einhalten der Regeln und ermöglicht das Ausprobieren von Rollen und Verhaltensweisen.






Die Spielebox bietet **Expertise und Empfehlungen** zu den Themen Spiel, Spielmaterial, Spielpädagogik, Medienspielpädagogik, alters- und themengerechtes Spiel sowie Einsatz von Lernspielen. Die Spielebox publiziert Empfehlungen und kostenfreie Infobroschüren zu Brettspielen sowie zu digitalen Spielen, wobei die Empfehlungen spielpädagogischen Qualitätskriterien unterliegen und sich auf erhältliche oder in der Spielebox entlehbare Titel beschränken.

Die **Ludothek** bietet eine vielseitige Auswahl, die ein breites Themenspektrum, unterschiedliche Spielgenres und Spiele für alle Altersgruppen umfasst. Das Spieleangebot wird laufend nach spielpädagogischen Kriterien erweitert. Berücksichtigt werden Spielwert, Förderpotenzial, Aufforderungscharakter, Aktualität sowie auch eine gewisse Tauglichkeit des Materials

für den Verleih. Die Auswahl der Titel bildet gezielt das breite Spektrum des Mediums ab und erfolgt unabhängig, ohne Einflussnahme von Herstellern und Vertrieben.

Zur Unterstützung in der Vermittlung Politischer Bildung führt die Spielebox Titel, in denen kommunikative, kooperative oder strategische Elemente im Vordergrund stehen. In diesen werden die unterschiedlichen Facetten von Kommunikations- und Entscheidungsprozessen sichtbar und erfahrbar.

In der Spielebox stehen unterschiedliche, thematisch relevante Genres zur Auswahl:

-  Handeln mit Rohstoffen in strategischen Spielen, in denen die Spieler\*innen versuchen, mehr aus einem Tausch rauszuholen als die Gegner\*innen. Zu den bekanntesten Handelsspielen gehören jene der „Catan“-Reihe, in dem die Spieler\*innen die Insel „Catan“ besiedeln und durch geschicktes Handeln und strategisches Ausbreiten versuchen, zum Sieg zu gelangen.
-  Diskutieren und verteidigen der eigenen strategischen Ideen in Kooperationsspielen.
-  Täuschen und Überzeugen in sozialen Deduktionspielen, in denen Spieler\*innen unterschiedliche und oftmals geheime Rollen einnehmen.
-  Brauchbar sind auch die bekannten Großgruppenspiele wie „Die Werwölfe von Dusterwald“, in denen die Gruppe vor der Herausforderung steht, die mordenden Werwölfe unter sich zu enttarnen.
-  Kennerspiele wie „Die Burgen von Burgund“, in dem die Spieler\*innen als einflussreiche Fürsten alles daran setzen, ihre verschiedenen Ländereien durch überlegten Handel und Wandel zu Wohlstand und Ansehen zu führen.





Einsehbar ist der gesamte **Spielebestand** inklusive einer Kurzbeschreibung und pädagogischer Beschlagwortung auch im Online-Spielekatlog. Unter 7.000 verschiedenen Spielen wird man dort u.a. zu den Suchbegriffen Antike, Armut, Demokratie, Diktatur, Diversität, Diskussion, Gender, Geschichte, Klima, Kooperation, Politik und Pandemie fündig. Um den Zugang zum Bildungsmedium der Gesellschaftsspiele oder Brettspiele zu erleichtern, verleiht die Spielebox an Mitarbeiter\*innen der schulischen und außerschulischen Kinder- und Jugendeinrichtungen pro Semester bis zu 8 Spieletitel für jeweils einen Zeitraum von 14 Tagen kostenfrei.

**Spielveranstaltungen** in ganz Wien werden von der Spielebox in unterschiedlichen Kooperationen angeboten. An Schulklassen richtet sich das Gruppenangebot der Spielebox mit Brettspiel-Workshops, Games-Workshops und Spiele-Erfinde-Werkstätten.

**Fortbildungen** für Multiplikator\*innen sowie für interessierte Eltern sind fester Bestandteil des WIENXTRA-Bildungsprogramms. Die Inhalte sind

geprägt von aktuellen und praxisnahen Anregungen und bieten Weiterbildungen für Multiplikator\*innen im Bereich der Spielpädagogik und Medienpädagogik. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit, in Multiplikator\*innen-Workshops die Angebote der Spielebox vor Ort und neue Brettspiele kennenzulernen, die sich sowohl für die Zielgruppenarbeit eignen als auch auf spezifische thematische Interessen fokussieren.

#### **Kontakt**

WIENXTRA-Spielebox  
Albertgasse 37  
1080 Wien  
T 01/4000-83424  
spielebox.at und opac.spielebox.at (Online-Katalog)

#### **Ludografie**

- Feld, Stefan (2003): Die Burgen von Burgund. alea.
- Pallières, Philippe des; Marly, Hervé (2003): Die Werwölfe von Dusterwald. lui-même.
- Teuber, Klaus (1995): Die Siedler von Catan. Kosmos.



Foto: Christoph Liebenritt

# II. SPIELE

## CARCASSONNE



### KOOPERATIV-KOMPETITIVER LANDSCHAFTSAUFBAU

In Carcassonne legen Spieler\*innen zufällig gezogene Landschaftskarten passend aneinander und bauen Landschaftsmerkmale (Städte, Straßen, Klöster oder Wiesen) zu einer von Südfrankreich inspirierten Festungslandschaft. Jede\*r Mitspieler\*in hat eine beschränkte Anzahl an Gefolgsleuten zur Verfügung, welche strategisch eingesetzt werden müssen, um die Landschaftsmerkmale zu kontrollieren. Man kann seine Spielfiguren erst dann wieder auf die Hand nehmen, wenn das Landschaftsmerkmal fertiggebaut ist. Steht eine Figur schon auf einem offenen Landschaftsmerkmal, dann dürfen keine weiteren mehr dorthin gesetzt werden. Indem man clever Landschaftskarten setzt, können sich aber trotzdem Figuren mehrerer Spieler\*innen in einer Stadt befinden. Hält man die Mehrheit der Gefolgsleute auf einem abgeschlossenen Landschaftsmerkmal, bekommt man alle dazugehörigen Punkte; herrscht Gleichstand, bekommen alle in Frage kommenden Spieler\*innen dieselbe Punkteanzahl. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.



#### DIDAKTISIERUNG

Spielt man passiv, führt der grundsätzliche Glücksfaktor beim Ziehen der Karten zu einer ungleichen Entwicklung von Punkten, was Spieler\*innen, die gewinnen wollen, dazu zwingt, entweder bewusst zusammenzuarbeiten oder „parasitäre“ Verbindungen zu den wertvollen, unfertigen Landschaftsmerkmalen ihrer Mitspieler\*innen zu suchen. Diese Spielstrategie kann als Gesellschaftsmodell thematisiert werden: Auch wenn manche durch pures Glück einen unverdienten gesellschaftlichen Vorteil erlangen, kann die breite Masse der „Verlierer\*innen“ durch Kooperation und Solidarität diesen Vorteil überwinden. Da aber nach dem Umsturz des\*der Tabellenersten jemand anderes dessen Stelle einnehmen kann und der Zyklus neu starten wird, müssen Spieler\*innen immer wieder neu abwägen, ab wann ein Bündnis nicht mehr sinnvoll ist.

Interessant ist es auch, die Schüler\*innen dazu aufzufordern, mit geänderten Regeln zu spielen und diese zu reflektieren. Was passiert beispielsweise, wenn man den Sieg nicht zu einem Nullsummenspiel erklärt? Wie ändert sich die politische Realität der Kooperation, wenn man nicht das individuelle Interesse dem kollektiven gegenüberstellt? Die Schüler\*innen können dazu aufgefordert werden, Überlegungen wie diese auf die gesellschaftliche Realität anzuwenden: Wer sind die „Verlierer\*innen“ und „Gewinner\*innen“, wie interagieren diese miteinander und muss man gegeneinander spielen oder kann man die Regeln ändern?

#### Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Hans im Glück

30-45 Minuten, 2-5 Personen, ab 7 Jahren



# CARDS AGAINST HUMANITY

## EIN FRUCHTBARES SPIEL FÜR FURCHTBARE LEUTE?

„A party game for horrible people“ so lautete einst die selbstironische Spielbeschreibung auf der Box dieses Spiels, das bewusst mit der politischen Korrektheit spielt, um sie aufs Korn zu nehmen – so wie es „furchtbare Leute“ nun einmal gerne tun. Entwickelt von acht Schülern einer US-amerikanischen High School wurde es 2011 im Rahmen einer Kickstarterkampagne von Cards Against Humanity LLC veröffentlicht. Gespielt werden kann das Spiel, das aus weißen und schwarzen Karten besteht, ab 3 Spielern\*innen, empfohlen sind mindestens 4. Jede\*r Spieler\*in erhält 10 weiße Karten mit Begriffen oder Satzteilen (z.B. „Child support payments“), die in Zusammenhang mit den schwarzen Karten politisch inkorrekte Aussagen ergeben können (z.B. „She’s up all night for good fun. I’m up all night for \_“. Der oder

die Spielleiter\*in liest eine der schwarzen Karten vor, auf denen Lückentexte oder Fragen abgedruckt sind (z.B. „What killed my boner?“). Die Spieler\*innen müssen nun von ihren weißen Karten eine auswählen, die ihrer Meinung nach am besten zu der vorgelesenen schwarzen Karte passt bzw. die lustigste Aussage ergibt („funniest play“), und sie verdeckt in der Mitte des Tisches ablegen. Der oder die Spielleiter\*in liest die Karten nacheinander vor und wählt die aus eigener Sicht am besten passende Karte aus – die Person, die diese Karte ausgespielt hat, erhält einen Punkt. Das Spielziel ist variabel, besteht jedoch meistens darin, mehr Punkte als die anderen Spieler\*innen zu erhalten. Nachziehregeln und Spielende können individuell vereinbart werden.



### DIDAKTISIERUNG

Bereits der Spieltitle kann für die Unterrichtsarbeit nutzbar gemacht werden. Dass es sich dabei um eine Anspielung auf „Verbrechen gegen die Menschlichkeit“ handelt, wird Schüler\*innen nicht evident sein. Zunächst können Schüler\*innen über ihr eigenes Verständnis des Spieltitle reflektieren. Historische Bezugspunkte wie die Verbrechen des Nazi-Regimes können in der Diskussion von der Lehrkraft ergänzt werden. Noch direkter berührt das Spiel das kontroverse Thema der politischen Korrektheit sowie die Frage, welche Aussagen im Rahmen von Humor, Ironie und Satire erlaubt sein sollen bzw. wo die Grenzen des Sagbaren verlaufen. Weitere Anknüpfungspunkte bieten Debatten rund um Meinungsfreiheit und „Cancel Culture“. Dass Worten (oder auch Karikaturen) verheerende Taten folgen können, hat das Beispiel „Charlie Hebdo“ gezeigt, das nicht nur in Frankreich, sondern in ganz Europa breit diskutiert wurde. Tiefenpsychologische Betrachtungen über die Funktion von Galgenhumor könnten für Schüler\*innen ebenfalls interessant sein (vgl. Sigmund Freud: „Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten“, 1905, Franz Deuticke).

Als Spiel selbst kann Cards Against Humanity im Unterricht allerdings nur mit Vorsicht nutzbar gemacht werden, enthält das Kartendeck in der Kombination von weißen und schwarzen Karten doch eine Reihe von sexistischen, homophoben, vulgären und anderen politisch inkorrekten Aussagen, die im Unterricht nicht



unkontextualisiert stehen gelassen werden können. Auch Humor ist letztlich kulturabhängig – oder sollte man im Fall des schwarzen Humors dieses Spiels sagen: stößt nur bei furchtbaren Leuten auf fruchtbaren Boden?

### Cards Against Humanity

Josh Dillon, Daniel Dranove, Eli Halpern, Ben Hantoot, David Munk, David Pinsof, Max Temkin, Eliot Weinstein

Cards Against Humanity LLC

30 Minuten, 3+ Personen, ab 18 Jahren



# CO<sub>2</sub> SECOND CHANCE

## SPIELEND KLIMAFREUNDLICHE WIRTSCHAFT BETREIBEN

CO<sub>2</sub> Second Chance ist ein kooperatives Brettspiel für 2-4 Spieler\*innen zum Thema Klimawandel und Energieversorgung. Im Spiel übernehmen die Spieler\*innen die Rolle von global agierenden Energiekonzernen, die versuchen, den globalen Energiebedarf zu decken, ohne dabei die notwendige Reduzierung des Treibhausgasen aus den Augen zu verlieren. Das Spiel ist ein rundenbasiertes Strategiespiel über vier Runden (Dekaden) und kann in einer rein kooperativen als auch semi-kooperativen Variante gespielt werden. Alle Spieler\*innen haben das Spiel gewonnen, wenn sie zugleich bis Ende der letzten Epoche die notwendigen Treibhausgasreduktions- (UN-Energieziele), als auch Energieversorgungsziele (das Bauen von Kraftwerken)

erreicht haben. Das Spiel gibt Einblicke in Bereiche des unternehmerischen Handelns in Form von Finanz- und Forschungsressourcen, stellt globale Zusammenhänge von Energiebereitstellung und Treibhausgasemissionen dar und zielt auf das Erfüllen von globalen Siegesbedingungen (UN-Umweltziele) ab.

Das Spiel gibt es als kostenfrei zugängliche digitalisierte Version auf der Spieleplattform tabletopia (<https://tabletopia.com/games/co2-second-edition>). Dafür benötigt man einen PC oder Laptop und Internetzugang sowie eine Registrierung auf der Plattform.



### DIDAKTISIERUNG

- **Spielerische Reduktion:** Das Spiel besitzt aufgrund seiner facettenreichen Spielelemente, Mechanismen und Siegesbedingungen einen hohen Grad an Komplexität, der eine Herausforderung für Lehrpersonal sowie Schüler\*innen darstellen kann. Dementsprechend wird besonderes Augenmerk auf eine ausreichend lange Vorbereitungsphase empfohlen (Regelkenntnisse, Spielaufbau, Vorbereitungen der Inhalte), ein Reduzieren der Spieldauer, z.B. von insgesamt vier auf zwei Spielrunden (= Dekaden) und das Einengen der behandelten Unterrichtsinhalte auf maximal zwei der zahlreichen vorhandenen Aspekte, das Zusammenfassen von mehreren Schüler\*innen in Gruppen oder vereinfachte Siegesbedingungen.
- **Unternehmerisches Handeln:** Das Management von unternehmerischen Ressourcen wie Forschungsfortschritt, Geld und Wissenschaftler\*innen sind dabei wichtige Elemente, um das Errichten von Kraftwerken gemeinschaftlich zu ermöglichen. Schüler\*innen können dazu angehalten werden, in Kleingruppen mittels Internetrecherche ein Profil eines Energiekonzerns anhand eines vom Lehrpersonal entwickelten Unternehmensprofilblattes zu gestalten.
- **Technologien der erneuerbaren Energie:** Das Spiel behandelt unterschiedliche erneuerbare Energien. Spieler\*innen müssen sich koordinieren, da nicht jedes Unternehmen die notwendigen Ressourcen zur Verfügung stellt, um die drei Spielelemente (Projekte, Infrastruktur oder Kraftwerke) zu verwirklichen. Schüler\*innen können kurze Impulsreferate zu unterschiedlichen Technologien und Energieträgern



halten. Kleingruppen erarbeiten anschließend die Zusammenhänge zwischen diesen und weiteren Themen: Forschung und Projekteinreichung (was sind Solartechnologien und welchen Beitrag leisten sie zur Energieversorgung eines Landes), notwendige Infrastruktur (Straßen und Transportnetzwerke für Biomasse und andere Energieträger wie Wasser oder Wind) und Faktoren zur Errichtung eines Kraftwerks (Bauzeit, Kosten).

- **UN-Klima-, Energie- und Umweltziele:** Das Spiel umfasst Aspekte wie Energiegipfel, Treibhausgas-Emissionshandel und UN-Umweltziele als Mechanismen des globalen Handels. Diese sind interessante Aspekte, wenn es um das Verstehen von Handlungsspielräumen geht, die außerhalb des Wirkens des Einzelnen stehen. Die Schüler\*innen können in Kleingruppen zu den UN-Klimazielen, Weltklimakonferenzen oder zum Emissionshandel recherchieren. Der Spielaufbau kann gezielt verändert werden, um die Elemente stärker zur Geltung zu bringen.

### CO<sub>2</sub> Second Chance

Vital Lacerda

giochix.it

60-120 Minuten, 2-4 Personen, ab 12 Jahren



# DEMOCRACY 3

## EIN REGIERUNGSSIMULATOR ALS ANALOG-DIGITALER PLANSPIELHYBRID

Das Spiel „Democracy 3“ (Positech Games) erschien 2013 und gehört zum Genre der Politiksimulatoren. Die Spieler\*innen übernehmen die Rolle der Regierung eines gewählten Staates (etwa Deutschland oder Frankreich) und müssen rundenweise in bestehenden oder neu zu integrierenden Politikfeldern (Außenpolitik, Wirtschaft, Sicherheit etc.) ihre Maßnahmen umsetzen. Jede Maßnahme „kostet“ jedoch Politikpunkte und verändert das Budget. Die Simulation ist

komplex: Die Entscheidungen wirken mitunter erst etliche Runden nach deren Inkrafttreten. Ihre Auswirkungen sind dynamisch und verändern sich von Runde zu Runde. Außerdem beeinflusst jede Maßnahme indirekt weitere Faktoren, sodass die Gründe für die Veränderung der Kennzahlen (z. B. BIP, Arbeitslosigkeit, CO<sub>2</sub>-Bilanz), dargestellt durch Statistiken und Diagramme, erschlossen werden müssen.



### DIDAKTISIERUNG

Aufgrund seines Simulationscharakters eignet sich Democracy 3 besonders für forschend-entdeckende Stundenkonzeptionen. Das Spiel fordert heraus, in Input- und Outputfaktoren zu denken, Regelkreise zu konzipieren und Zusammenhänge zu erkennen. Es kann begreifbar machen, dass gesellschaftliche Veränderungen, insbesondere in Demokratien, nicht einfach befohlen, sondern durch eine Vielzahl an Faktoren beeinflusst werden.

Das Spiel ist für Plenarspielphasen hervorragend geeignet, in denen ein einziger Computer verwendet und das Spiel über einen Beamer visualisiert wird. Digitale und analoge Spielphasen wechseln sich ab, das Spiel wird zum „Labor“. Drei Spielarten sind denkbar:

- Maßnahmen umsetzen, Kennzahlen interpretieren oder Politik „nachspielen“: Ziel dieser Variante ist es, politische Maßnahmen umzusetzen und deren Auswirkungen zu testen, zu diskutieren und zu interpretieren. Etwa könnte sich die Klasse darauf einigen, den Staat möglichst klimaneutral umzubauen, und anhand der Statistiken zu erschließen, welche Konsequenzen dies auf die gesellschaftlichen Teilbereiche hat. Es könnten auch das aktuelle Regierungsprogramm, Budgets oder ideologisch motivierte Politiken (z. B. wirtschaftskonservative Politik) nachgebaut bzw. „getestet“ werden.
- Planspiel Regierungsarbeit: Zunächst werden verschiedene reale oder erfundene Parteien gegründet, diese stellen ihr Regierungsprogramm vor. Nach einer ersten Wahl hat die Partei mit den meisten Stimmen die Chance, innerhalb eines bestimmten Zeitabschnitts oder einer Rundenanzahl ihre Politik umzusetzen. Ein Protokollteam hält die Maßnahmen fest und eine „Nachrichtengruppe“ kommentiert die Veränderungen auf Basis der statistischen Daten. Anschließend wird erneut gewählt. Je



nach Komplexitätsgrad sind Koalitionsregierungen ebenso möglich wie differenzierte Simulationen des Politikzyklus, der Wahlkampfphase oder der parlamentarischen Arbeit (Arbeitsgruppen, Ausschüsse, Beschlussfassung im Parlament). Den Spieler\*innen sollten die Maßnahmen im Vorhinein bekannt sein; sie lassen sich etwa per Screenshot direkt im Spiel abfotografieren und ausdrucken.

- Spielkritik: Eine Thematisierung des Spiels an sich ist dann interessant, wenn die Schüler\*innen bereits über genügend Spielerfahrung verfügen. Democracy 3 lässt sich mit der politischen Realität vergleichen und designtechnische Spielumsetzungen können diskutiert werden. Eine solche Stunde stellt das Game Design ins Zentrum und stärkt die game literacy der Schüler\*innen.

### Democracy 3

Positech Games  
ab 12 Jahren



# HALT MAL KURZ. DAS KÄNGURU-SPIEL

## ODER POLITISCHES MAU-MAU MIT KÖRPEREINSATZ

Das Spiel erschien 2016 aus der Zusammenarbeit von Marc-Uwe Kling, Bärbel Schmidts und Roman Klein im Kosmos-Verlag. Ziel des Kartenspiels ist es, alle Handkarten – sogenannte „Stresskarten“ – abzulegen. Je nach Anzahl der Spielenden werden zu Beginn sieben, sechs oder fünf Karten – je mehr Spieler\*innen desto weniger – vom Nachziehstapel abgehoben. Anschließend wird reihum im Urzeigersinn jeweils eine Karte abgelegt, sofern sie das gleiche Symbol wie die oberste Karte des Ablagestapels aufweist. Wird eine Karte abgelegt, so muss die Aktion, die auf ihr beschrieben ist, ausgeführt werden. So müssen beispielsweise alle Spielenden, außer dem-/derjenigen, der/die die Karte abgelegt hat, auf die „Nazi“-Karte draufschlagen. Die Person, die als letzte reagiert, muss eine Karte ziehen.

Durch die Aktionen, die mit den Karten verbunden sind, können sich die Kartenverhältnisse rasch verändern, was zu einem sehr dynamischen und wenig berechenbaren Spielverlauf führt. Die optische Ähn-

lichkeit zwischen den Nazi- und den Polizei-Karten führt in Kombination mit dem Spielmechanismus, der das Schlagen auf Polizei-Karten ebenso wie das Nicht-Schlagen auf Nazi-Karten sanktioniert, zu einer stärkeren – mitunter körperlichen – Dynamik im Zuge des Spielverlaufs.



### DIDAKTISIERUNG

Das Spiel enthält zahlreiche Anspielungen auf die Känguru-Bücher von Marc-Uwe Kling, die wiederum eine Reihe an Referenzen zu – linken – politischen Inhalten (Policy) und dezidierte politische Positionierungen beinhalten, insofern ist das Spiel selbst politisch aufgeladen.

Grundlegende politische und ökonomische Konzepte, Modelle und Theorien (wie beispielsweise Eigentumsverhältnisse, Kommunismus oder Kapitalismus, Demokratie oder das staatliche Gewaltmonopol) können mittels des Spiels deduktiv abgeleitet oder induktiv auf die Triftigkeit ihrer reduzierten Darstellung überprüft werden.

Davon ausgehend ist es möglich, ökonomische Theorien, die Verzahnung von Ökonomie und Gesellschaft, unterschiedliche Sichtweisen auf den Kapitalismus etc. zu diskutieren. Im Rahmen dessen bietet sich das Schaffen von Sinnzusammenhängen an, um die historische Perspektive stärker zur Geltung zu bringen. Hierbei handelt es sich nach Klaus Bergmann um eine Spielart des Gegenwartsbezugs: „Beim Sinnzusammenhang richten sich die Fragen auf historische Sachverhalte und Entwicklungen, die durch die in ihnen auffindbaren Probleme, Wertvorstellungen und Erfahrungen in eine Beziehung zu gegenwärtigen Problemen gesetzt werden können“ (Klaus Bergmann, Der Gegenwartsbezug im Geschichtsunterricht, Methoden

historischen Lernens, Schwalbach 2002, S. 40.)

Insofern kann das Spiel genutzt werden, um eine Reihe von politisch-ökonomischen Fragen aufzuwerfen. Beispielsweise lässt sich die Spielmechanik der Kapitalismus-Karte – „Wer die meisten Karten hat, muss zwei Karten ziehen.“ – aufgreifen und interpretieren. Man kann mutmaßen, weshalb die Entwickler diese Aktion mit der Kapitalismus-Karte gekoppelt haben.

Eine weitere Möglichkeit der didaktischen Spielnutzung bietet sich durch das Erstellen von neuen Karten oder der Modifikation der Spielmechanik durch die Lernenden. Dadurch kann sowohl historisch-politisches Lernen stattfinden, z.B. durch die Erstellung einer Gewerkschafts-Karte oder einer Steuersenkungs-Karte, als auch das Entwickeln von Spielen – über die spielmechanischen Auswirkungen der erdachten Karten – als solches thematisiert werden. Das tatsächliche Spielen mit den neuen Karten oder nach modifizierten Regeln ist als Ausgangsbasis für eine abschließende Reflexion denkbar.

### Halt mal kurz. Das Känguru-Spiel

Marc-Uwe Kling, Bärbel Schmidts, Roman Klein  
Kosmos

20 Minuten, 3-5 Personen, ab 8 Jahren



# HELLAPAGOS

## EIN KOOPERATIVES SPIEL ... BIS ALLE HUNGER KRIEGEN!

In dem kooperativen Partyspiel Hellapagos geht es um das Überleben auf und das Entkommen von einer einsamen Insel.

Es gilt, für Nahrung und Wasser zu sorgen sowie am gemeinsamen Floß zu bauen. Während die Wassermenge von einer zufällig gezogenen Wetterkarte abhängt, werden Nahrungsbeschaffung und Floßbau mit einer Kugelziehmechanik durchgeführt. Je mehr Fische abgebildet sind, desto voller werden die Bäuche. Für den Floßbau betritt man den Wald und zieht eine frei wählbare Anzahl an Kugeln. Erwischt man die schwarze Kugel, ist man vergiftet und muss für eine Runde aussetzen. Im Schiffswrack werden zufällig nützliche Gegenstände, die das Überleben erleichtern,

oder Unbrauchbares gefunden. Mit Axt, Flasche und delikaten Fertigsandwiches ausgerüstet wird man zur unverzichtbaren Stütze für die Gruppe. Haben alle Spieler\*innen eine Aktion durchgeführt, werden die Lebenden gezählt und entsprechend viele Einheiten Nahrung und Wasser verbraucht. Mangelt es an Ressourcen, so entscheidet die Gruppe demokratisch, wer ausscheidet. Irgendwann wird die Monsunkarte gezogen, welche die letzte Runde einläutet. Spätestens jetzt müssen die Spieler\*innen mit dem Floß in See stechen. Die Plätze sind dabei jedoch streng limitiert: Es braucht für jede\*n Spieler\*in einen Platz sowie ausreichend Verpflegung. Besitzt die Gruppe zu wenig Ressourcen, so wird abgestimmt, bis die Gruppe auf die passende Größe schrumpft, Segel setzt und das Spiel gewinnt.



### DIDAKTISIERUNG

In Hellapagos sind alle Ressourcen knapp bemessen. Wer wieviel zur Gruppe beiträgt, wird dabei ununterbrochen von der Gruppe evaluiert und in entscheidenden Momenten von den Spieler\*innen ins Feld geführt, um das eigene Überleben zu rechtfertigen. Die Entscheidung ist auch von der Argumentation, mit der diese präsentiert wird, abhängig. Es werden Anknüpfungspunkte zum weltpolitischen Geschehen aufgeworfen: Wer kann sich wie und auf welche Art einbringen? Wie ist mit Knappheit umzugehen? Inwiefern ist es fair, Personen, die als belastend betrachtet werden, weiter „durchzufüttern“? Wie viele Opfer sind für die eigene Rettung vertretbar? Mit dieser Frage spielt die Turniervariante des Spieles, die eine kooperative wie auch eine einzelgängerische Ausrichtung erlaubt und spannende moralische Fragen aufwirft.

Wenngleich die Spieler\*innen über ihre Handlungen selbst bestimmen, wird normalerweise ein gemeinsamer Plan verfolgt. Weicht jemand davon ab, so kann dieses deviante Verhalten bei der nächsten Abstimmung tödliche Konsequenzen nach sich ziehen. Welches Verhalten von wem wann als negativ empfunden wird, ist stark von Situation, Charakter und Begründung abhängig. Außerdem zu beachten: ausgerüstete Spezialgegenstände gehen verloren, wenn der\*die Besitzer\*in stirbt. Sollte die Gruppe einen „idealen“ Lösungsweg gefunden haben, kann durch kleine Eingriffe (kooperative und einzelgängerische Variante) eine vollkommen neue Ausgangslage geschaffen werden. Hellapagos hat dadurch einen hohen Wiederspielwert.

Es bietet sich die Möglichkeit, immer wieder neue Gruppen in der Klasse entstehen zu lassen und deren Dynamik zu erfahren. Gerade wenn die sonst tonangebenden Schüler\*innen in einer Gruppe komplett fehlen oder eine Gruppe nur aus diesen besteht, können wertvolle Diskussionserfahrungen gemacht werden, die Bedeutung für (andere) politische Prozesse haben. Diskussionsregeln und Gesetze, die sich die Gruppe ausmacht, sind der Schlüssel zum Sieg in Hellapagos und zur Wahrung einer erfolgreichen Demokratie. Dieser Prozess, also das Finden und Aushandeln von Regeln und deren Ahndung bei Verstößen, kann gut aufgegriffen werden.

### Hellapagos

Laurence Gamelin, Philippe Gamelin

Gigamic

20 Minuten, 3-12 Personen, ab 8 Jahren



# KYOTO. MONEY MAKES THE WORLD GO DOWN

## EIN ZYNISCHES VERHANDLUNGSSPIEL ZUR KLIMAPOLITIK

Die Spieler\*innen verhandeln als (eventuell korrupte) Umweltpolitiker\*innen auf einer Klimakonferenz die Reduktion des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes und andere Klimaschutzziele. Jede\*r Spieler\*in bekommt eine der Flaggen, einen Anteil an Geld und Wohlstandskarten sowie zwei geheime Agendakarten. Die Erde liegt in Form einer Scheibe auf dem Tisch. Zunächst ist das Ökosystem noch in Ordnung, die Temperaturanzeige ist am unteren Ende der Skala und es gibt keine Smogwolken. Ein Stapel Studienkarten liegt in der Mitte. Ein Spieler übernimmt den Vorsitz, um zu entscheiden, welche Studienkarte in der aktuellen Runde verhandelt wird. Der Vorsitz wechselt jede Runde.

Das Ziel des Spiels besteht darin, möglichst viele Punkte für das eigene Land zu erspielen, indem man den Wohlstand der eigenen Nation sichert und seine geheimen Ziele erfüllt. Über mehrere Runden verhandeln die Spieler\*innen je ein Klimaziel einer Studien-

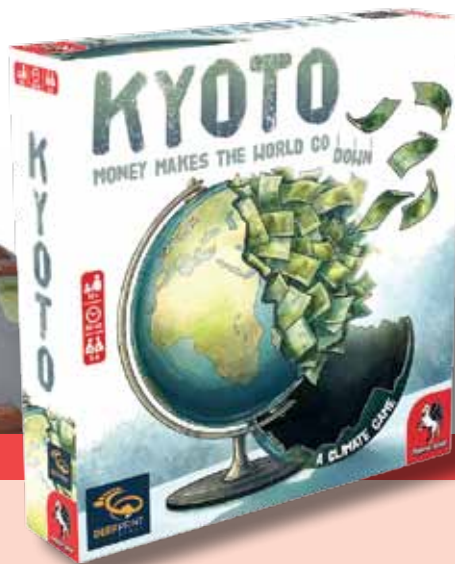
karte. Werden passende Wohlstandskarten abgeworfen und Finanzmittel investiert, kann der Klimawandel verhindert werden. Wird zu wenig investiert, bevor die Verhandlungszeit (90 Sekunden) abgelaufen ist, steigt die Erdtemperatur, entstehen Smogwolken und sterben Tierarten aus. Das Spiel endet, wenn der Stapel der Studienkarten aufgebraucht ist und kein Umweltschaden das Maximum erreicht hat. Es gewinnt, wer mit Wohlstandskarten, geheimen Zielen und der Geldwertung am meisten Punkte erreicht hat – also die „gierigste“ Nation. Oder aber eine der drei Kategorien von Umweltschäden erreicht das Maximum – es kommt zum Kollaps. Wer bei diesem Spielende die meisten Punkte hat, verliert.



### DIDAKTISIERUNG

In einem didaktischen Setting eignet sich Kyoto zur spielerischen Auseinandersetzung mit Klimawandel und Klimagerechtigkeit. Mit der direkten Anspielung auf das Kyotoprotokoll von 1998 schlüpfen die Spieler\*innen in die Rolle eines\*r Politikers\*in, der/die unter wirtschaftlichem Druck steht, während ein möglicher – vermeidbarer – Umweltkollaps bevorsteht. Daraus ergeben sich drei konkrete didaktische Anknüpfungspunkte an das Thema Klimawandel:

- Erstens basieren die Klimabedrohungen, die durch die Studienkarten ins Spiel kommen, auf aktuellen Erkenntnissen der Klimaforschung, können also zu Diskussionen über die generellen Merkmale des Klimawandels anregen.
- Zweitens eignet sich das zentrale Rollenspielszenario zur Diskussion psychologischer und wirtschaftlicher Aspekte des Klimawandels. Wie erleben sich Schüler\*innen in der Rolle von Politiker\*innen, die Wirtschaftsleistung und Individualismus vor Klimaziele stellt? Welche Rolle spielt die menschliche Psychologie bei der Bekämpfung des Klimawandels?



Solche Fragen thematisieren aktuelle Hürden im globalen umweltpolitischen Kampf. Weiterführende Themen wie Globalisierung, Lobbyismus und Kapitalismus können angesprochen werden.

- Drittens provoziert Kyoto bewusst eine zynische Perspektive auf die Klimapolitik.

Eine mögliche Modding-Aufgabe für Schüler\*innen besteht z.B. darin, das Spielziel so zu verändern, dass die Spieler\*innen motiviert werden, zu Gunsten des Klimas zu spielen. Gekoppelt an eine Diskussion über gesellschaftspolitische Interessen und Machtverteilung kann dies zu einem tieferen Verständnis der derzeit stattfindenden Klimadebatte beitragen.

### Kyoto. Money makes the world go down

Sabine Harrer, Johannes Krenner

Deep Print Games, Pegasus Spiele

30-45 Minuten, 3-6 Personen, ab 10 Jahren





# RED OUTPOST



# RED OUTPOST

## AUFBAU EINER KOMMUNISTISCHEN SIEDLUNG AUF EINEM FERNEN PLANETEN

In Red Outpost geht es darum, auf einem fremden Planeten eine kommunistische Siedlung zu errichten, wobei jede\*r Spieler\*in versucht, den größten Beitrag zu leisten und so die meisten Siegpunkte zu erlangen. Um die Kolonie aufzubauen, werden Arbeiter\*innen an verschiedenen Orten eingesetzt, wo sie anschließend tätig sind oder sich erholen und dann ihre Stimmung

entsprechend angepasst wird. Red Outpost thematisiert die kommunistische Planwirtschaft und wirkt auf den ersten Blick wie ein idyllisches kooperatives Spiel, bei dem der Idealzustand des Kommunismus erlebbar wird. Doch das Spiel schafft es gekonnt, diese Illusion zu brechen.



### DIDAKTISIERUNG

Das Spiel kann in Gruppen von vier Schüler\*innen gespielt werden. Da eine Partie über zwei Spielphasen (= Tage) geht, diese aber gleich aufgebaut sind, ist es ausreichend, im Unterricht nur eine Phase zu spielen, um die Mechanik kennenzulernen. Der Spieleinsatz bietet sich nach einer Unterrichtsreihe in Geschichte oder Politik zum Thema Kommunismus bzw. Kalter Krieg an. Die Schüler\*innen können so das gelernte Wissen praktisch bei der Analyse des Spiels anwenden und dadurch ihre geschichtskulturelle Kompetenz stärken.

Die verschiedenen Arbeiter\*innen sind in stereotypen Rollen vertreten. So gibt es eine Kommissarin, die am Palast der Sowjets Reden über die glorreiche Zukunft der Siedlung hält, und so die Stimmung der Arbeiter\*innen steigen lässt. Zusammen mit den bildlichen Darstellungen im Spiel (auf dem Cover, den Karten, der Anleitung usw.) können die Stereotypen sowie die künstlerische Gestaltung im Stil sowjetischer Propaganda besprochen werden.

Grundlegendes Spielelement ist die Stimmung der Arbeiter\*innen, welche sich durch bestimmte Aktionen verändert. Im Unterricht könnte man diskutieren, wofür die Stimmung steht. Handelt es sich nur um das Wohlbefinden der Arbeiter\*innen oder gibt die Stimmung mitunter auch Auskunft über die Zustimmung zur kommunistischen Führung (Moral)? Die Bedeutung der Stimmung kann im Zusammenhang mit der Darstellung des Lebens in der kommunistischen Siedlung und dem Verhältnis von Gemeinwohl und individuellen Bedürfnissen diskutiert werden. Hierbei ist die Spielmechanik interessant, wonach man für Arbeiter\*innen, auf die man den meisten Einfluss hat, Siegpunkte für eine besonders hohe Stimmung erhält

bzw., bei schlechter Stimmung, verliert. Diesbezüglich ist die Spielmechanik des Arbeitslagers interessant, das ein Ort auf dem Spielplan ist und im Regelwerk wie folgt beschrieben wird: „[Es] ist ein Glanzstück der Planwirtschaft. Es erlaubt den Arbeitern, sich von ihrer produktivsten Seite zu zeigen.“ (S. 6) Arbeiter\*innen, die dem Lager zugeteilt werden, produzieren drei Ressourcen, während die Stimmung gleich um zwei Punkte sinkt.

Das Lagerhaus bildet den Ort, an dem die produzierten Ressourcen allen zugänglich gelagert werden. Einzelne Spieler\*innen können durch Aktionen Gemeinschaftsgüter zu eigenen Zwecken stehlen. Zu dieser Spielmechanik bietet sich eine Diskussion über die Planwirtschaft, den Umgang mit Überproduktion/Knappheit und gesellschaftliche Zielkonflikte an.

Ursprünglich ist das Spiel bei Lifestyle Boardgames Ltd. erschienen, einem der führenden Brettspielhersteller auf dem russischen Markt. Es stellt sich die Frage, wieso gerade dort ein Spiel entstanden ist, das die Schwächen des Kommunismus so detailliert und satirisch behandelt. Außerdem könnte man darüber nachdenken, wie eine kapitalistische Variante des Spielprinzips aussähe. Interessant wäre es auch, die Schüler\*innen diskutieren zu lassen, warum das Setting des Spiels auf einem fremden Planeten angesiedelt ist und ob die spielerische Umsetzung eines Arbeitslagers erinnerungskulturell angemessen ist.

### Red Outpost

Raman Hryhoryk  
Lifestyle Boardgames Ltd, Asmodee, Happy meeple games, Imperial Publishing Inc, Reflexshop  
30-60 Minuten, 2-4 Personen, ab 10 Jahren



# SCHNAPSEN

## SOZIALE HIERARCHIEN ANHAND EINES KARTENSPIELS REFLEKTIEREN

Schnapsen ist ein einfaches und in Österreich sehr verbreitetes Kartenspiel für zwei Spieler\*innen, wobei es Versionen mit erweiterten Kartensets für drei oder vier Personen gibt. Es wird in Österreich nach leicht variierenden Regeln mit 20 „doppeldeutschen“ Karten gespielt, wobei das Ziel ist, als erste\*r Spieler\*in 66 „Augen“ zu erreichen. Jede Karte zählt eine bestimmte Anzahl an Augen, wenn man sie sticht – je höherwertig die Karte, umso mehr Augen. Für gewonnene Spiele erhält man Punkte, die man von seinen sieben Siegpunkten herunterzählen darf. Wer zuerst von sieben Punkten auf null herunterzählt, gewinnt die Partie, wobei der\*die Gegenspieler\*in ein „Bummerl“ notiert.

Der\*die erste Spieler\*in mit drei Bummerln verliert. Beim Stand von 7:0 Spielen muss der\*die Verlierer\*in zwei Bummerln notieren. Die Karten sind in vier Farben aufgeteilt (Herz, Schellen, Grün und Eichel), von der bei jedem Spiel eine zufällig als Trumpf-Farbe gezogen wird. Sie zeigen neben Jahreszeiten (für die Asse) und zehn Stück der Farbsymbole einen „König“, einen „Ober“ und einen „Unter“, die in dieser Reihenfolge in ihrer Wertigkeit absteigen. Das Spiel und die traditionellen Karten gibt es seit dem 19. Jahrhundert, weshalb sie als Public Domain gelten. Ein bekannter Hersteller doppeldeutscher Karten ist der österreichische Spielevertrieb Piatnik (Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Wien), dessen Karten sogar in vielen Supermärkten zu finden sind.



### DIDAKTISIERUNG

Das Kartenspiel „Schnapsen“ lässt sich sehr gut in den Unterricht zur mittelalterlichen Gesellschaft beziehungsweise zum Feudalsystem integrieren. Gegenüber der Verwendung von anderen Spielen im (Geschichts-) Unterricht bietet „Schnapsen“ eine Reihe von Vorteilen: Die Regeln sind schnell erklärbar und vielen Schüler\*innen schon im Vorhinein bekannt. Ein einzelnes Spiel ist sehr kurz und die Vorbereitungs- oder Aufbauphase dauert nur wenige Sekunden. Es lässt sich leicht auch in größeren Mengen transportieren, benötigt wenig Platz beim Spielen und ist sehr günstig in der Anschaffung. Der Einsatz des Spiels ist sowohl in der Einstiegsphase wie auch in der Phase der Sicherung des im Unterricht vermittelten Wissens gut umsetzbar. Man kann etwa, nach Erklärung der Regeln und einer geeigneten langen Spielphase, in einer Plenardiskussion auf das historische Thema hinleiten. Dazu können beispielsweise folgende Fragen gestellt werden: Warum gibt es eine Hierarchie beim „Stechen“? Mit welcher Zeit werden Könige etc. verbunden? Welche gesellschaftlichen Umstände werden im Spiel charakterisiert?

Zur Veranschaulichung, kann ein „Soziales Rollenspiel“ genutzt werden: Die Schüler\*innen nehmen die verschiedenen „Rollen“ im Spiel ein und werden für den Rest der Stunde von der Lehrkraft entsprechend

dieser Rolle anders „behandelt“.

Um das Spiel in der Phase der Wissenssicherung zu verwenden, können die Schüler\*innen, nach der Erklärungs- und Spielphase, die Spielregeln und den Spielablauf unter Einbeziehung der Besonderheiten der mittelalterlichen Gesellschaft interpretieren. Mögliche Fragen wären: Für welche Gesellschaftsschichten stehen „König“, „Ober“ und „Unter“? In welchen Zusammenhang lässt sich das mit dem über die mittelalterliche Gesellschaft Gelernten setzen? Wie kann die Beziehung zwischen den Rollen interpretiert werden? Wie fügen sich die anderen Karten in diese Interpretation (Naturpersonifikationen) ein?

Abschließend bieten sich auch Übungen an, in denen die Schüler\*innen etwa die historische „Authentizität“ verbessern oder ein Kartenset für die moderne Welt entwerfen (zum Beispiel Kanzler\*in/Präsident\*in für den „König“, Manager\*in für den „Ober“ etc.). So lässt sich das erworbene Wissen über die Vergangenheit zur Orientierung in der Gegenwart anwenden.

### Schnapsen

Traditionelles Kartenspiel

8-15 Minuten, 2 Spieler (bis 4 mit Varianten)





# SECRET HITLER

## PARTYSPIEL ÜBER DIE MACHTERGREIFUNG ADOLF HITLERS IN DER WEIMARER REPUBLIK 1933

Secret Hitler ist ein kurzweiliges Partyspiel, das sich mechanisch an „Die Werwölfe von Dusterwald“ oder „Mafia“ anlehnt. Die Teilnehmer\*innen bekommen durch Kartenziehen geheime Rollen zugeteilt und müssen durch Deduktion, Lüge und Manipulation ihr teamspezifisches Ziel erreichen. Es gibt zwei Teams, Liberals und Fascists, sowie einen Secret Hitler. Spielziel der zahlenmäßig unterlegenen Fascists ist

es, Secret Hitler zur Kanzlerschaft zu verhelfen, während die Liberals dies um jeden Preis verhindern müssen. Die Krux dieses Spiels besteht darin, die Gegenspieler\*innen davon zu überzeugen, dass man zu ihnen gehört. Dadurch werden die demokratischen Wahlen so beeinflusst, dass die Kanzlerschaft von Secret Hitler entweder unterstützt oder vereitelt wird.



### DIDAKTISIERUNG

Dank kurzer Spieldauer und einfacher Regeln ist eine Spielrunde in einer Unterrichtsstunde gut durchführbar. Für weiterführende Lernziele und Unterrichtsinhalte sollte man allerdings mehr Zeit einplanen. Secret Hitler bedient sich einfacher Spielinhalte, welche das Interesse der Spieler\*innen schnell erwecken und damit das Spiel aus didaktischer Perspektive wertvoll machen. Diese Spielinhalte sowie deren Perception gilt es, nach dem Spiel mit den Schüler\*innen zu dekonstruieren und zu erarbeiten. Allen voran geht es dabei um drei große Themenbereiche: das soziale Handeln, die Sprache und den historischen Hintergrund, zu denen hier beispielhafte Fragen vorgeschlagen werden.

Die Spieler\*innen fangen schnell an, Anekdoten zu geschichtlichen Ereignissen und moderner Politik herzustellen. Diese Anekdoten können in ein Verhältnis zu historischen Ereignissen gesetzt und analysiert werden. Ebenso lassen sich Handlungsmuster und Rhetorik moderner Politiker\*innen im Spiel beobachten. Diese können anschließend abstrahiert werden und veranschaulichen, wie politische Agenden das Handeln von Politiker\*innen beeinflussen.

- „Welches Ziel könnte Politiker\*in X verfolgen, indem er/sie Politiker\*in Y Zugeständnisse macht?“
- „Wieso wurde Anekdote X mehrmals zitiert bzw. wieso kam sie überhaupt auf?“
- „Wo wurden Parallelen zwischen historischen Ereignissen und moderner Politik gezogen?“
- „Wie gehen die Spieler\*innen mit Aggressionen und Schuldzuweisungen um? Wie gehen moderne Politiker\*innen mit Aggressionen und Schuldzuweisungen um? Gibt es Parallelen?“

Secret Hitler ist ein überaus interaktives Spiel. Es gibt keine Phasen, während derer man untätig ist. Ständig wird diskutiert, kleinste Hinweise und potenzielle Lügen werden analysiert. Im Anschluss an das Spiel (bzw. außenstehende Beobachter\*innen schon während des Spiels) kann die Rhetorik der Spieler\*innen analysiert werden.

- „Wie wurde manipuliert?“
- „Wie wurde Vertrauen erarbeitet?“
- „Wie wurde eine Lüge enttarnt/verschleiert?“
- „Wie funktioniert Teambuilding in einem System, bei dem es offensichtlich rivalisierende Gruppen gibt?“

Die Macher von Secret Hitler bedienen sich eines historischen Ereignisses, um Manipulation und Intrige spielerische Dramatik zu verleihen.

Nun stellt sich die Frage, inwiefern Spiel und Wirklichkeit divergieren („ludonarrative Dissonanz“). Ein Brettspiel lässt sich, ebenso wie ein Film oder Text, analysieren und dekonstruieren. Durch die Herausarbeitung der Unterschiede von Realität und Spiel findet historisches Lernen statt.

- „Worin unterscheiden sich Spiel und Wirklichkeit?“
- „Verharmlost das Spiel die Ereignisse von 1933?“
- „Kann man sich in die Position von Politiker\*innen im Jahr 1933 hineinversetzen?“

### Secret Hitler

Max Temkin, Mike Boxleiter, Tommy Maranges  
Blackbox

45 Minuten, 5-10 Personen, ab 13 Jahren



# SPIRIT ISLAND

## (POST-)KOLONIALISMUS AUS MAGISCHER PERSPEKTIVE?!

Spirit Island ist ein kooperatives Strategiespiel, in dem Spieler\*innen als magische Naturgeister ihre Siedlung vor der Zerstörung durch französische oder britische Invasoren zu bewahren haben.

Entgegen anderer Strategiespiele geht es hierbei nicht darum, auszukundschaften, sich auszubreiten und auszubeuten, sondern genau dies zu verhindern. Hierfür müssen Aktionen jedoch miteinander geplant und abgewogen werden, denn nur gemeinsam gelingt es, die Invasoren in die Flucht zu schlagen.

Jede Runde dringen die europäischen Invasoren tiefer in das Land ein, die Spieler\*innen benutzen spezifische Elementargeist-Power-Karten, um magische Aktionen auszuführen, das Volk der Dahan zu bewegen (Verbündete) oder Angreifer bzw. ihre Städte zu zerstören. Hierfür wird jedoch Energie benötigt, die man sich erst holen muss. Weiters können nicht alle Aktionen gleichzeitig eingesetzt werden, denn manche brauchen eine längere Vorlaufzeit, die von den Invasoren jedoch für eine weitere Ausbreitung genutzt wird.

Zu Beginn des Spiels wird jeweils ein Elementargeist gewählt. Alle Geister haben verschiedene Kräfte und sind unterschiedlich schwer zu spielen. Die Invasoren bringen sogenannte „Blight“-Marker mit sich, die anzeigen, wie sehr das Land bereits zerstört und ausgebeutet wurde. In der Gegnerphase verbreiten sich diese kaskadenartig über das geliebte Land, das je nach Spieler\*innenanzahl unterschiedlich groß ausfällt.



### DIDAKTISIERUNG

Wie wollen wir leben? Diese Frage lässt sich im Rahmen Politischer Bildung im Kontext diversitätsorientierter, globalisierter und postkolonialer Kontexte mit Schüler\*innen ab 12 Jahren bearbeiten. Die eigene Involviertheit in Machtstrukturen kann anhand der Spielerfahrung auf den Kopf gestellt und zunächst vor dem Hintergrund fantastischer und magischer Welten erarbeitet werden. Dies ermöglicht den Schüler\*innen, einen unbefangenen Blick auf Herrschaftsstrukturen zu werfen. Ausgehend von diesen Lernerfahrungen ist es dann in einem nächsten Schritt möglich, die eigene Eingebundenheit in globale, postkoloniale und diversitätsorientierte Verhältnisse zu reflektieren.

Das Verstehen globaler Zusammenhänge, die Beziehung auf eigene Verhältnisse und die Verstrickung in globale Machtverhältnisse ist für Schüler\*innen nicht immer einfach bzw. ohne Abwehr nachzuvollziehen. Die angeleitete Spielerfahrung im Unterricht eröffnet hier die Möglichkeit, diese Prozesse zunächst auf einem abstrakten Level zu verstehen.

Schließlich können sich die Schüler\*innen damit beschäftigen, wie sie, unter Berücksichtigung all dieser Thematiken, gemeinsam (global) leben wollen und was es hierbei zu berücksichtigen und zu verändern gilt.

Partizipation sowie demokratische Grundhaltungen und Werte, wie Grund- und Menschenrechte, sind nicht voraussetzungslos und müssen auch im Rahmen unseres demokratischen Systems gefördert und erlernt werden. Wenn Schüler\*innen verstehen, dass universale Menschlichkeit nicht in allen Teilen der Welt gleichermaßen umgesetzt wird, werden Bildungs- und Partizipationsprozesse ermöglicht, die die Widersprüche der Globalisierung erkennbar und bearbeitbar machen.

Nur gemeinsam können wir unsere Welt so gestalten, dass wir alle gerne darin leben möchten und können. Wenn wir dabei schon auf magische Hilfe verzichten müssen, so können wir uns dieser Thematik zumindest spielerisch annähern.

Auch dass die Gegner „Invasoren“ genannt und die dazugehörigen Spielfiguren als männliche Entdecker dargestellt werden, kann Ausgangspunkt einer Diskussion zu Gender und der Rolle von Männlichkeit bei der Schaffung von Kolonialreichen sein.

### Spirit Island

R. Eric Reuss

Greater Than Games

90-120 Minuten, 1-4 Personen, ab 13 Jahren



# VIRUSALARM IN BLEIBHAUSEN

## SCHÜLER\*INNEN SPERREN EIN GANZES DORF ZU?!

Virusalarm in Bleibhausen ist ein kostenfreies Spiel, das im Zuge der Corona-Pandemie entwickelt wurde. Die Spieler\*innen schlüpfen je nach Spielvariante in die Rolle von Wissenschaftler\*innen, die untersuchen, wie schnell sich das NOSO-Virus in Bleibhausen ausbreiten kann, bzw. Politiker\*innen, die Maßnahmen gegen einen drohenden Ausbruch treffen müssen, ohne den Ort komplett lahmzulegen. Beide Varianten können entweder alleine oder in Gruppen gespielt werden. Die Spielentwickler\*innen weisen darauf hin, dass dieses Simulationsspiel natürlich nicht die reale (und deutlich komplexere) Situation der Corona-Pandemie abbilden kann. Es ist allerdings sehr wohl ihre Absicht, grundsätzliche Fragen und Themen zu veranschaulichen.

Die Variante „Simulation“ soll den Spieler\*innen Einblicke in die Ausbreitung von Viren geben, indem sie etwa in einem Diagramm festhalten, wie schnell sich das Virus in Bleibhausen ausgebreitet

hat. Ausgehend von zwei Infizierten, verfolgen die Spieler\*innen über 10 Tage den rasanten Anstieg an infizierten Menschen. Den Abschluss bilden weiterführende Fragen, die nach dem Ablauf der Spielzeit diskutiert werden sollen.

Die Variante „Challenge“ fordert deutlich mehr Entscheidungen von den Spieler\*innen, die als verantwortliche Politiker\*innen zum Beispiel darüber entscheiden müssen, welche Gebäude in Bleibhausen gesperrt werden, ohne gleich das ganze Dorf lahmzulegen. Ziel ist es, eine gute Balance zwischen Maßnahmen zur Eindämmung der Pandemie und dem Ermöglichen des öffentlichen Lebens zu finden. Die Spieler\*innen haben 10 Tage Zeit, um ihre Entscheidungen der Ausbreitung des Virus entsprechend anzupassen. Spielziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, die sich aus der Anzahl der gesunden Menschen (Plus-Punkte) und geschlossenen Gebäude (Minus-Punkte) zusammensetzen.



### DIDAKTISIERUNG

Im Vordergrund beider Spielvarianten stehen zunächst epidemiologische Themen, die die Schüler\*innen mit der Ausbreitung und der Eindämmung einer hochansteckenden Krankheit vertraut machen sollen. Für die Politische Bildung ist eine Erweiterung notwendig, die wohl am besten nach dem eigentlichen Spiel (bevorzugt die Variante „Challenge“) durchgeführt wird.

Als Politiker\*innen in Bleibhausen treffen die Schüler\*innen Entscheidungen, die sich zunächst nur in bloßen Punkten manifestieren. Im Sinne der politischen Urteilskompetenz wäre es aber denkbar, die Maßnahmen auch zu begründen und über ihre Folgen nachzudenken. Natürlich ist es aus epidemiologischer Sicht sinnvoll, etwa die Schule zu schließen. Was heißt das aber für die betroffenen Schüler\*innen? Welche (negativen) Auswirkungen einer Schulschließung sind dabei zu bedenken? Wie gehe ich mit der Frage um,

dass wesentliche Grund- und Freiheitsrechte beschnitten werden? Die Bewohner\*innen von Bleibhausen erscheinen nur als weiße bzw. gelbe Chips, dahinter stecken jedoch Individuen mit unterschiedlichen Interessen und Standpunkten. Weiterführend könnten die Schüler\*innen auch noch darüber nachdenken, wie sie ihre Positionen bzw. Entscheidungen vertreten würden (politische Handlungskompetenz). Sie könnten auch eine eigene politische Manifestation erstellen (Plakat, Posting), die ihrer Meinung nach am besten dafür geeignet ist, eine entsprechende Botschaft zu transportieren (politikbezogene Methodenkompetenz).

### Virusalarm in Bleibhausen

IST Austria / Max-Planck-Institut für Evolutionsbiologie  
30 Minuten, ab 12 Jahren



# WENDEPUNKTE

## BIOGRAFIEARBEIT IM KONTEXT DER WIEDERVEREINIGUNG 1989/90

Das Spiel WENDEPUNKTE (Playing History) erschien 2017 in einer ersten Auflage beim DDR Museum Verlag. Eine zweite, überarbeitete Auflage erschien 2020 bei der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Es handelt sich um ein kartenbasiertes Draftingspiel für drei bis acht Spieler\*innen. Die Spieler\*innen erleben insgesamt drei Spielrunden, wobei zwei Runden die Zeit vor dem Mauerfall und eine Spielerunde die Zeit nach dem Mauerfall erzählen. Die auszulegenden Karten stellen biografische Ereignisse dar. Mit dem Auslegen jeder einzelnen Karte erschaffen die Spieler\*innen eine individuelle Biografie. Vor und nach dem Mauerfall findet eine Punktwertung der Lebensereignisse statt, wobei diejenige Person gewinnt, welche die meisten Punkte sammeln konnte. Die Spieler\*innen nehmen wahr, welche Abhängigkeiten zwischen Lebensereignissen bestehen und wie Lebensereignisse, im Rahmen verschiedener politischer Systeme, unterschiedlich bewertet werden.







## DIDAKTISIERUNG

WENDEPUNKTE ist als Impulsspiel konzipiert. Eine Spielerunde dauert ca. 15 Minuten. Dies erlaubt Lehrkräften im Anschluss an das Spiel diverse Themenkomplexe zu besprechen, die vom Spiel angesprochen werden. Die wichtigsten Ebenen, die durch das Spielen von WENDEPUNKTE thematisiert werden, sind folgende:

- **Biografiearbeit:** Biografien verlaufen nicht linear. Sie sind abhängig von getroffenen Entscheidungen der Vergangenheit, von Zufällen, vom Handeln anderer Personen und vielem mehr. WENDEPUNKTE arbeitet mit Symbolen, wobei jedes Symbol auf einer Karte eine Kategorie repräsentiert. Sammeln Spieler\*innen Symbole einer bestimmten Kategorie, sorgt dies dafür, dass sich gewisse Möglichkeiten im Spiel ergeben, andere Möglichkeiten jedoch wegfallen. Beispiel: Um das Studium in Moskau auszuspielen, ist es essentiell, dass vorher ein Engagement in der SED (Sozialistische Einheitspartei Deutschlands) stattfand. Parteitreuere politisches Engagement kann jedoch nach der Wiedervereinigung zu Problemen führen.
- **Wertevorstellungen:** In WENDEPUNKTE werden Lebensereignisse mit Punkten bewertet. Diese Punkte sind jedoch nicht einmalig absolut, sondern es findet eine Bewertung innerhalb der DDR-Zeit statt und eine Bewertung nach der Wiedervereinigung. Spieler\*innen wird dadurch bewusst, dass das, was früher als positiv angesehen wurde, später möglicherweise negativ bewertet wird. Beispiel:

Gelang es, Mitglied des ZK (Zentralkomitees) zu werden, wurde dies im Sozialismus hoch angesehen, im geeinten Deutschland jedoch nicht.

- **Erzählen:** Eine besondere Qualität von WENDEPUNKTE liegt darin, dass Schüler\*innen angehalten sind, die Biografie, die sie erlebt haben, nachzuerzählen. Dabei werden Brüche, Ungerechtigkeiten, Abhängigkeiten und glückliche Umstände deutlich. Einerseits erfahren die Schüler\*innen dadurch etwas über das alltägliche Leben in der DDR- und der Wendezeit. Andererseits sind sie niedrigschwellig eingeladen, das spielerisch Erlebte mit ihrer eigenen Biografie abzugleichen.

Neben dem Spiel ist ein 50-seitiges Begleitmaterial für Lehrkräfte verfügbar, welches zahlreiche Einsatzmöglichkeiten für den Schulunterricht nahelegt. Die darin dargestellten Aufgaben und Empfehlungen sind nach Altersgruppe, Themenschwerpunkt und verfügbarer Einsatzzeit spezifiziert. Da es sich bei WENDEPUNKTE um ein höchst narratives Spiel handelt, ist es nicht nur für den Geschichtsunterricht zu empfehlen, sondern lädt auch zum Einsatz in anderen Unterrichtsfächern bzw. Bildungskontexten ein.

### WENDEPUNKTE

Michael Geithner, Martin Thiele-Schweiz  
DDR Museum, Playing History  
10-20 Minuten, 3-8 Personen, ab 12 Jahren



# III. AUTOR\*INNEN

**Sonnja Altrichter** hat Bildungswissenschaften und Konfliktmanagement studiert und ist Leiterin der WIENXTRA-Spielebox. Ihre inhaltlichen Schwerpunkte sind Spielpädagogik und Kommunikation, die in den Konzepten und in der Praxis der Spielebox einen hohen Stellenwert haben.

**Stefan Ancuta** arbeitet als Studienassistent am Institut für Geschichte der Universität Wien. Er schreibt eine Masterarbeit über die Geschichte von Medievalismen in Videospielen. In seiner Freizeit versucht er, Gegner für Brettspielpartien zu finden, die sich nicht zu schnell schlagen lassen.

**Florian Aumayr** ist Lehrer für Geschichte und Politische Bildung an einer HLW in Wien.

**Lukas Boch** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Historische Theologie und ihre Didaktik an der Universität Münster. In seiner Promotion untersucht er die Repräsentation und Funktion der Kirchengeschichte des Mittelalters in Brettspielen. Er ist Mitbegründer des Projekts „Boardgame Historian“, das sich für eine geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Brettspielen einsetzt. Er bloggt unter <https://bghistorian.hypotheses.org>.

**Kornel Dörner**, Junglehrer für Mathematik, Physik und Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung sowie Geschichtestudent ist Brettspieleenthusiast. Die aufkommende Disziplin der Games Studies mit Blick auf schulische Anwendungsmöglichkeiten begeistern ihn als Synthese von Beruf und Hobby.

**Niku Dorostkar** ist in Lehre und Forschung an der KPH Wien/Krems im Bereich Elementarbildung tätig und unterrichtet Deutsch und Pädagogik (einschl. Psychologie und Philosophie) an einer Bildungsanstalt für Elementarpädagogik.

**Andreas Endl** ist als Senior Researcher und Projektleiter am Institut für Nachhaltigkeitsmanagement der Wirtschaftsuniversität Wien tätig und forscht zu den Themen Nachhaltige Entwicklung und Europäische Rohstoffpolitik.

**Anna Klara Falke** ist wissenschaftliche Hilfskraft am Bibelmuseum der Universität Münster und promoviert in Klassischer Archäologie. Sie ist Mitbegründerin des Projekts „Boardgame Historian“, das sich für eine geisteswissenschaftliche Beschäftigung mit Brettspielen einsetzt.



**Sabine Harrer** ist Spieldesigner'in und -forscher'in aus Wien und arbeitet derzeit am Institut für Game Design der Universität Uppsala in Schweden.

**Johannes Krenner** lebt in Wien von Grafik-Design und fürs Spiele-Entwickeln.

**Elmar Mattle** ist AHS-Lehrer in Linz, Mitarbeiter am Bundeszentrum für Gesellschaftliches Lernen (NCoC) an der PH Salzburg Stefan Zweig und mitverwendet an der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz (Geschichts- und Politikdidaktik).

**Lorenz Prager** ist Universitätsassistent am Institut für Geschichte der Universität Wien. Er arbeitet an einer Dissertation zur Repräsentation von NS-Verbrechen in Digitalen Spielen. Seine Forschungsschwerpunkte sind: Digitale Spiele, Geschichtskultur, Erinnerungskultur, Holocaust Education und Geschichtsdidaktik.

**Alexander Preisinger** arbeitet als Geschichte- und Deutschlehrer an einer Wiener Handelsakademie. Außerdem ist er an der Universität Wien als Senior Lecturer im Bereich der Fachdidaktik tätig. Er betreibt das GameLab des Instituts für Geschichte und arbeitet im Bereich der historischen Game Studies.

**Christin Reisenhofer** arbeitet am Institut für Bildungswissenschaft als Universitätsassistentin (Arbeitsbereich psychoanalytische Pädagogik) und am Demokratiezentrum Wien als wissenschaftliche Mitarbeiterin. Sie spielt in ihrer Freizeit nicht nur gerne Brett- und Videospiele, sondern schreibt auch an ihrer Dissertation. Sie beschäftigt sich mit Themen der Diversität in der Politischen Bildung, der Medienpädagogik und mit Fragen nach (Bildungs-)Erfahrungen in der frühen Kindheit aus psychoanalytisch-pädagogischer Perspektive.

**Michaela Schierhuber** hat Sozialanthropologie und Soziale Arbeit studiert und ist spielpädagogische Mitarbeiterin der WIENXTRA-Spielebox. Dort plant und organisiert sie Spielveranstaltungen für Kinder und Familien in Wien sowie Fortbildungen für Pädagog\*innen und gibt Tipps und Empfehlungen rund um Brettspiele.

**Martin Thiele-Schweiz** ist Geschäftsführer von Playing History. Sein Arbeitsschwerpunkt liegt auf der Vermittlung komplexer Inhalte durch Spiele. In seiner Dissertation forschte er zur Spielkultur der DDR.

**Lukas Zuliani** ist Lehrer für Geschichte und Politische Bildung sowie Bewegung und Sport an der Wiener AHS Heustadelgasse 4. Mit dieser Tätigkeit stieg sein Interesse, analoge Spiele in den Unterricht zu implementieren.

## Impressum

Stefan Ancuta, Alexander Preisinger:  
Analoge Spiele für die Politische Bildung  
Wien: Edition *polis*, 2021  
ISBN 978-3-902659-22-4

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule  
Helferstorferstraße 5/1  
1010 Wien  
T 01/353 40 20  
service@politik-lernen.at  
www.politik-lernen.at  
twitter.com/Zentrum\_polis  
www.facebook.com/zentrumpolis

Fotos: Wenn nicht anders angegeben Zentrum *polis*, freepik oder privat

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung,  
Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung].  
Projektträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter: [www.politik-lernen.at/newsletter](http://www.politik-lernen.at/newsletter)

