



Untersuche ein Spiel deiner Wahl, das Elemente aus dem von dir gewählten Thema aufweist, und modifiziere einen Aspekt.

Thema: _____

Name des Spiels: _____

Erscheinungsjahr: _____ Genre: _____

- Spiel kennenlernen:** Spiele das Spiel an oder nutze zuverlässige Quellen wie Trailer, Let's Plays, Spielkritiken/Reviews usw., die dir Einblick in das Spiel gewähren, um das Spiel kennenzulernen.
- „Historische“ Elemente benennen:** Was ist an dem Spiel „historisch“? Benenne die Elemente, die darauf schließen lassen, dass das Spiel auf das von dir gewählte Thema Bezug nimmt.
- Geschichte im Spiel analysieren:** Spiele weisen meist Elemente aus den unten aufgelisteten Kategorien auf. Ordne zunächst die historischen bzw. historisch anmutenden Elemente, die du bereits gefunden hast, den Kategorien zu.
Schau dann noch einmal gezielt nach geschichtlichen Elementen aus den einzelnen Kategorien und ergänze ggf. weitere Elemente.
Wenn nötig, kannst du auch weitere Kategorien (z. B. visueller Stil, Stimmung, Musik/Sound) ergänzen.

Ziel des Spiels	Spielfeld/Raum, in dem gespielt wird/Leveldesign + Perspektive auf das Spielfeld	Spielmechaniken (Handlungsmöglichkeiten und Tätigkeiten im Spiel)
Herausforderungen/Aufgaben im Spiel	Themen/Inhalte/Erzählung	Komponenten (Spielmaterialien, Grafiken, Figuren und Objekte im Spiel usw.)

- Kritikpunkt auswählen:** Schau dir – ausgehend von deinem Wissen über das von dir gewählte Thema – noch einmal die verschiedenen Elemente an. Wähle ein Element aus, das deiner Meinung nach aus der Perspektive des Geschichtsunterrichts zu kritisieren bzw. verbesserungswürdig ist. Begründe deine Wahl stichpunktartig.
- Ideen für Modifikationen sammeln:** Überlege dir, wie man diesen Aspekt modifizieren könnte, damit das Spiel dem gerecht wird, was du aus dem Geschichtsunterricht über das Thema weißt. Notiere alle Ideen, ohne darauf zu achten, ob/wie diese überhaupt realisiert werden könnten. Recherchiere ggf., welche Möglichkeiten es hinsichtlich dieses Spielaspekts aus der Perspektive der Spieleentwicklung gibt.
- Modifikation begründen:** Halte fest, wie du deine Spielmodifikation begründest.
- Kurzpräsentation vorbereiten:** Bereite eine kurze Präsentation für deine Mitschüler vor. Nenne den Spielertitel und das Genre, beschreibe das Spiel knapp, gehe auf den von dir gewählten Kritikpunkt ein, stelle deinen Änderungsvorschlag vor und begründe deine Modifikation.

Berrisen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter? Auer-Verlag

- ★ Klasse: 8–13
- ★ Schwierigkeitsgrad: einfach
- ★ Anwendungsbereich: Ergebnissicherung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Absolutismus (Herrschaft Ludwigs XIV., Versailles, Merkantilismus) muss im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Fachwissen wiedergeben und überprüfen, narrative Kompetenz
- ★ Lehrplanbezug: Absolutismus
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

Kurzvorstellung

Textura ist ein spielerischer Ansatz, der die narrative Kompetenz von Schüler*innen bzw. das Erzählen im Geschichtsunterricht fördert und zugleich erworbenes Wissen wiederholt und vertieft.

Das Spiel basiert auf einem einfachen und flexiblen Spielprinzip: Durch Auslegen von Karten entsteht ein dichtes Netz, eine Art Erzähl-Gewebe. Die Karten lassen sich in zwei Kategorien unterteilen:

- Die Inhaltskarten bilden historische Ereignisse, Entwicklungen oder Fachbegriffe ab. Auf der Vorderseite ist jeweils eine passende Abbildung, auf der Rückseite finden sich stichwortartige Informationen zu dem jeweiligen Ereignis oder Begriff.

- Die Verknüpfungskarten zeigen einfache Symbole oder Grafiken, die frei assoziiert werden können. Aufgabe ist es, die Inhaltskarten mithilfe der Verknüpfungen miteinander zu verbinden. Zwischen zwei Inhaltskarten muss folglich immer mindestens eine Verknüpfungskarte gelegt werden. Dabei kann an jede Seite einer Inhaltskarte eine andere Verknüpfungskarte angelegt werden, sodass jede Inhaltskarte Ausgangspunkt von bis zu vier Sinnzusammenhängen sein kann. Die Spieler*innen müssen jeweils erklären und begründen, warum sie genau diese Karte anlegen. Auf diese Weise entsteht nach und nach eine Erzählung, die die einzelnen Ereignisse, Entwicklungen, Personen und Begriffe miteinander in Beziehung setzt und vernetzt. Dies geht in kooperativen wie auch in kompetitiven Spielvarianten – die Schüler*innen können *Textura* also sowohl miteinander als auch gegeneinander spielen.

Eine Musterlösung gibt es nicht. Es sind immer mehrere Varianten möglich, was den Schüler*innen zeigt, dass es unterschiedliche Verknüpfungs- (kausal, modal, temporal usw.) und Erzählmöglichkeiten gibt. Die Narrationen der Gruppen können sich stark unterscheiden und zugleich alle fachlich korrekt sein.

Durch den modularen Aufbau kann das Spiel thematisch flexibel eingesetzt werden. Es bietet sich vor allem als Wiederholung am Ende einer Unterrichtseinheit an.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Autor*innen	Verlag
<i>Textura Special Edition: deutsch-polnische Geschichte</i>	2018	Daniel Bernsen/Ronald Hild	spieltrieb

- Weitere Informationen: <http://textura-spiel.de>
- Die Handreichung für die Lehrkraft sowie das komplette Spielmaterial der Special Edition können kostenlos als PDF heruntergeladen werden (<https://textura-spiel.de/download/>).
- Die Verknüpfungskarten der Special Edition lassen sich themenunabhängig verwenden.
- Für das Erstellen eigener inhaltlicher Themensets bzw. eigener Inhaltskarten stehen Blankokarten, die frei gestaltet werden können, als Download zur Verfügung (<https://textura-spiel.de/2018/09/blankokarten/>).

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Set Inhaltskarten (siehe AB und digitales Zusatzmaterial) je Gruppe
- Set Verknüpfungskarten (Download unter <http://textura-spiel.de/deutsch-polnische-geschichte/>) je Gruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

Hinweis: Die Unterrichtsidee schließt an die Behandlung des Themas im Unterricht an und schließt dieses ab. Daher ist ein thematischer Einstieg nicht unbedingt notwendig.

1. **Einstieg und Spielphase:** Die Schüler*innen bilden Kleingruppen (drei bis fünf Personen je Gruppe). Die Lehrkraft erklärt zunächst die Spielregeln von *Textura*.
 - Aufgabe ist es, die Inhalts- und Verknüpfungskarten so zu legen, dass mit den ausgelegten Karten eine plausible Geschichte zum Thema „die Herrschaft Ludwigs XIV.“ erzählt werden kann. Dabei müssen die Inhaltskarten mithilfe der Verknüpfungskarten miteinander verbunden werden, d.h. zwischen zwei Inhaltskarten muss mindestens eine Verknüpfungskarte gelegt werden. Beim Ablegen der Karten muss jeweils ein Satz gebildet werden (es können auch mehrere Sätze sein), der die Karten miteinander verbindet und historisch plausibel ist.
 - Die Gruppen treten gegeneinander an. Ziel ist es, möglichst viele Inhaltskarten zu verwenden. Es gewinnt die Gruppe, die am meisten Inhaltskarten sinnvoll und historisch plausibel miteinander verbunden hat. Bei einem Unentschieden (zwei oder mehrere Gruppen haben die gleiche Anzahl an Inhaltskarten) gewinnt die Gruppe, die die meisten Verknüpfungen verwendet hat.
 - Alle Gruppen starten gleichzeitig. Die Spielzeit beträgt 15 Minuten.Auf das Signal der Lehrkraft starten die Gruppen mit dem Spiel.
2. **Ergebnissicherung/Auswertung:** Die Gewinnergruppe stellt ihr Ergebnis bzw. ihre Geschichte der Klasse vor. Die anderen Gruppen ergänzen und korrigieren ggf. die gewählten Verknüpfungen bzw. die vorgestellte Geschichte. Erweisen sich einzelne Verbindungen der Gewinnergruppe als falsch bzw. nicht plausibel, muss die Gruppe diese Karten aus dem Erzähl-Gewebe entfernen. Nach der Präsentation werden die nun noch ausliegenden Inhaltskarten der Gewinnergruppe erneut gezählt. Hat eine andere Gruppe nun mehr Karten, stellt diese ihre Darstellung vor usw. Alternativ kann die Auswertung auch in Expertengruppen erfolgen: Hierzu lost jede Gruppe ein Gruppenmitglied aus, das das Ergebnis der Gruppe vorstellt. Die restlichen Gruppenmitglieder verteilen sich jeweils gleichmäßig auf die anderen Gruppen. Die Gruppensprecher*innen stellen das Ergebnis ihrer Gruppe vor, die Mitschüler*innen der anderen Gruppen ergänzen und korrigieren ggf. die gewählten Verknüpfungen bzw. die vorgestellte Geschichte. Verbindungen, die sich als falsch bzw. nicht plausibel erweisen, werden jeweils aus dem Erzähl-Gewebe entfernt. Im Anschluss zählen die Gruppensprecher*innen jeweils die noch ausliegenden Inhaltskarten und es wird die Gewinnergruppe bestimmt.

Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Bei dieser Unterrichtseinheit ergeben sich in der Regel keine größeren Schwierigkeiten.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Die Lehrkraft kann die Anzahl der Verknüpfungs-, ggf. auch der Inhaltskarten durch eine sinnvolle Vorauswahl reduzieren. Damit haben die Schüler*innen einen besseren Überblick, was letztlich die Bearbeitung der Aufgabe erleichtert.
- Jede*r Schüler*in übernimmt in der Kleingruppe eine spezifische Aufgabe (z. B. Vorleser*in, Kartenanleger*in, Zeitwächter*in). Konzentriert sich jedes Gruppenmitglied auf einen Aufgabenbereich, entlastet das die Gruppe bei der Organisation und Koordination der Arbeit im Team.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Die Schüler*innen können auch selbst Themensets bzw. Inhaltskarten zu anderen Themen des Unterrichts erstellen. Hierfür stehen Blankokarten, die frei gestaltet werden können, als Download zur Verfügung (<https://textura-spiel.de/2018/09/blankokarten/>).
- Weitere Ideen, wie mit *Textura* im Unterricht gelernt und gearbeitet werden kann, finden sich in der Handreichung der Special Edition ab Seite 10 (https://textura-spiel.de/wp-content/uploads/2019/03/HANDREICHUNG_PRZEWODNIK.pdf).

Alternative Spiele

-

Weiterführende Literatur und Links

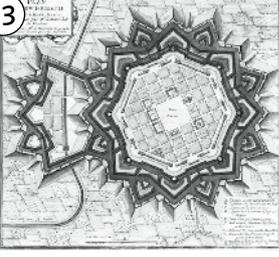
-

VORSCHAU

<p>1</p>  <p>Ludwig XIV.</p>	<p>1638–1715</p> <ul style="list-style-type: none"> • ab 1643 König von Frankreich und Navarra • Beiname: Sonnenkönig • festigte die Macht der Krone und etablierte Frankreich als europäische Großmacht
<p>2</p>  <p>Jean-Baptiste Colbert</p>	<p>1619–1683</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finanzminister unter Ludwig XIV. • Begründer des Wirtschaftssystems des Merkantilismus (Colbertismus) • schuf die Grundlagen der französischen Wirtschafts- und Kolonialpolitik
<p>3</p>  <p>Jules Mazarin</p>	<p>1602–1661</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kardinal • zwischen 1642 und 1661 regierender Minister Frankreichs für den minderjährigen Ludwig XIV. • mitverantwortlich für den Aufstieg Frankreichs zur europäischen Großmacht
<p>4</p>  <p>Schloss Versailles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ab Mitte des 17. bis Ende des 18. Jahrhunderts Hauptresidenz der französischen Könige • eine der größten Palastanlagen Europas • gilt als Vorbild für zahlreiche weitere Schlossbauten
<p>5</p>  <p>Sonnenkönig</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beiname Ludwigs XIV., den er erwarb, als er im Ballett die aufgehende Sonne tanzte • Sonne als wichtiges Symbol der Herrschaft Ludwigs XIV.: So wie die Sonne im Zentrum des Sonnensystems steht, stand Ludwig im Zentrum Frankreichs.

Quellennachweis:
 ① Ludwig XIV.: © akg-images/Erich Lessing
 ② Jean-Baptiste Colbert: © akg-images
 ③ Jules Mazarin: © akg-images
 ④ Schloss Versailles: © ThomasLENNE - stock.adobe.com

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?
 Auer Verlag

<p>11</p>  <p>Gottesgnadentum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ist eine Begründung für monarchische Herrschaftsansprüche • Der Begriff entwickelte sich aus dem lateinischen Titelzusatz <i>Dei gratia</i> („von Gottes Gnaden“): Gott selbst habe den König zum Herrscher gemacht.
<p>12</p>  <p>Zeremoniell</p>	<ul style="list-style-type: none"> • feierlich-festlicher Akt mit festen Regeln bzw. feststehenden Handlungen, die oft Symbolcharakter besitzen
<p>13</p>  <p>Stehendes Heer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • stand dauerhaft unter Waffen und war deshalb sofort einsatzbereit (im Unterschied zu Heeren, die nur bei Bedarf aufgestellt wurden) • Weiterentwicklung des Militärwesens
<p>14</p>  <p>Minister</p>	<ul style="list-style-type: none"> • stehen an der Spitze einer modernen Staatsverwaltung, die in unterschiedliche Aufgabengebiete (Innen-, Außen-, Wirtschaftspolitik usw.) unterteilt ist
<p>15</p>  <p>Manufaktur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Werkstätte/Produktionsstätte von mehreren, auf ein Teilgebiet spezialisierten Handwerkern, die arbeitsteilig unterschiedliche Arbeitsschritte ausführen, mit dem Ziel, am Ende ein gemeinsames Produkt (z. B. Uhren) zu haben

Quellennachweis:

- ① Gottesgnadentum: © Heritage Images/Fine Art Images/akg-images
- ② Zeremoniell: © akg-images/De Agostini Picture Lib./G. Dagli Orti
- ③ Stehendes Heer: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Plan_citadelle_Neuf_Brisach.jpg, Sébastien Le Prestre de Vauban, Public domain, via Wikimedia Commons
- ④ Minister: © akg-images/De Agostini Picture Lib./G. Dagli Orti

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter? Auer Verlag

Untersuche den Auszug aus der Spielbesprechung im Hinblick auf die Bedeutung von Geschichte im Spiel für die Bewertung von *Anno 1800*.

Anno 1800 im Test: Super aufgebaut

Ach, ist das schön: In Anno 1800 sind wir endlich wieder in einer heimelig-historischen Welt unterwegs – zumindest anfangs. Das neue Werk von Blue Byte fesselt dank des toll umgesetzten und unverwüstlichen Spielprinzips. Auch neue Elemente wie die Klassengesellschaft funktionieren. [...]

Gerade haben wir einen neuen Schweinestall angelegt, da geht uns auch schon der Schnaps aus, gleichzeitig überreicht uns ein Nachbar eine Kriegserklärung und außerdem bricht im Westen ein Feuer aus, weil die Gebäude der Ingenieure zu eng stehen. Nein – langweilig ist es uns in vielen Stunden mit Anno 1800 so gut wie nie geworden. Die Zeitbeschleunigung haben wir selten verwendet, im Gegenteil: Wenn mal nichts Dringendes anstand, haben wir gerne auch mal der Bevölkerung beim Wuseln zugesehen.

Anno 1800 sieht mit seiner schönen Grafik und den Massen an Details einfach wahnsinnig gut aus. Vor allem aber stimmen die inneren Details: Aufbauspieler finden derzeit kein anderes Programm, das derart perfekt die Besiedlung einer Welt nachbildet. Egal ob Stahlwerk oder Bierbrauanlage, die Wirtschaftskreisläufe sind auf den ersten Blick nachvollziehbar, aber langfristig dann doch komplex und verschachtelt.

Allerdings hätten wir uns etwas bessere Analysewerkzeuge direkt auf der Karte gewünscht, etwa eine Übersicht über hochstufbare Bauten und Versorgungslücken bei der Bevölkerung. Vor allem in größeren Siedlungen ist es teils mühselig, bei Engpässen jede Straßenzeile nach Optimierungspotenzial abzusuchen, etwa um die bestmögliche Mischung an Arbeitskräften hinzubekommen. Insgesamt gefällt uns das neu gestaltete Klassensystem sehr gut, aber es erfordert viel Aufmerksamkeit und frühzeitige Planung.

Ein paar Schwächen gibt's auch bei der Kampagne und der KI. Die Handlung ist nur mäßig interessant, reicht uns aber als Rahmen und zum Anstupfen in interessante neue Richtungen. Und die computergesteuerten Gegner agieren immerhin etwas planvoller als in der Beta, aber gefühlt halt doch sehr skriptgesteuert – schwierig zu sagen, ob da beim heutigen Stand der Technik wirklich sehr viel mehr drin wäre.

Alles in allem stören die Makel aber gar nicht so sehr. Die große Stärke des neuen Werks von Blue Byte ist die gelungene Mischung aus Siedlungsbau in Verbindung mit dem langfristigen Errichten unseres ganz persönlichen Imperiums, und das in einer wunderbar stimmigen Welt. Derzeit schafft das kein anderes Spiel so gut wie Anno 1800.

Auszug aus: Steinlechner, Peter (2019): *Anno 1800 im Test: Super aufgebaut*. golem.de.
<https://www.golem.de/news/anno-1800-im-test-super-aufgebaut-1904-140676.html> [29.11.2021].

© Golem Media

Untersuche den Auszug aus der Spielbesprechung im Hinblick auf die Bedeutung von Geschichte im Spiel für die Bewertung von *Anno 1800*.

Wieso wird bei „Anno 1800“ der Sklavenhandel nicht thematisiert?

Anno 1800 erscheint am 26. Februar 2019 für PC und lässt Spieler die Industrielle Revolution mit all ihren Aspekten nacherleben. So entdeckt man im Lauf der Zeit den elektrischen Strom, sorgt für künstliche Beleuchtung und setzt sich mit Dampf und Treibstoff auseinander. Einen Aspekt aus dieser Zeit lässt Ubisoft bei der historischen Wirtschaftssimulation allerdings aus, und zwar Sklavenhandel. [...]

Bereits 2017 wurde Creative Director Dirk Riegert im Zuge eines GameStar-Livestreams zu dem Thema befragt. Er erklärte, dass man sich mit dem Thema beschäftigt habe, dieses aber dann doch als „sehr sensibel“ eingestuft habe und deshalb „vorsichtig“ sein müsse. Allerdings wird der Sklavenhandel durchaus „in irgendeiner Form des Settings aufblitzen“, als Sklavenausbeuter kann man aber definitiv nicht spielen. [...]

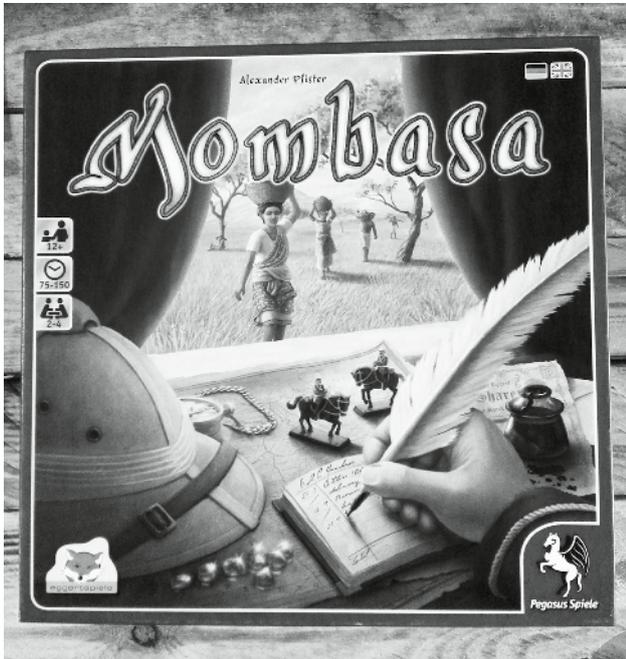
„Das wäre auch unlauter und würde die Leute durch die Spielmechanik auf einen Weg zwingen, wo man sich unwohl fühlt“, erklärt Riegert ferner. Kritisiert wird diese Herangehensweise nun durch den Blog Archaeogames, der sich mit der historischen Authentizität des Mediums Videospiele auseinandersetzt. Der Vorwurf lautet, dass man durch Ausklammerung des Sklavenhandels „Feel-Good-Programmatik“ und „Etikettenschwindel“ betreibt. [...]

Jürgen Zimmerer, ein von Archaeogames befragter Historiker, sieht die Herangehensweise von Blue Byte durchaus kritisch: „Ich finde das hochproblematisch. Weil dadurch, dass Anno 1800 als historische Simulation daherkommt, erhebt es ja den Anspruch, die Geschichte abzubilden. Das heißt, gerade die Spieler, die nicht zufällig Geschichte studieren oder nicht Geschichtslehrer sind, die vermuten ja, so war das damals. Und wenn dann so ein entscheidender Faktor, der zum Wohlstand und zur Industrialisierung beigetragen hat, wie die transatlantische Sklaverei und die Sklavenwirtschaft fehlt, dann 'lernen' sie daraus, dass es das nicht gab.“ [...]

Auszug aus: Koller, Daniel (2018): *Kritik: Wieso wird bei „Anno 1800“ der Sklavenhandel nicht thematisiert?* STANDARD. <https://www.derstandard.de/story/2000089516968/kritik-wieso-wird-bei-anno-1800-der-sklavenhandel-nicht-thematisiert> [29.11.2021].

Untersucht das Coverbild des Spiels *Mombasa* (M1) bzw. das Spielbrett (M2).
Welches Bild wird hier von Afrika und den Afrikanern gezeichnet, welches von Europa und den Europäern?

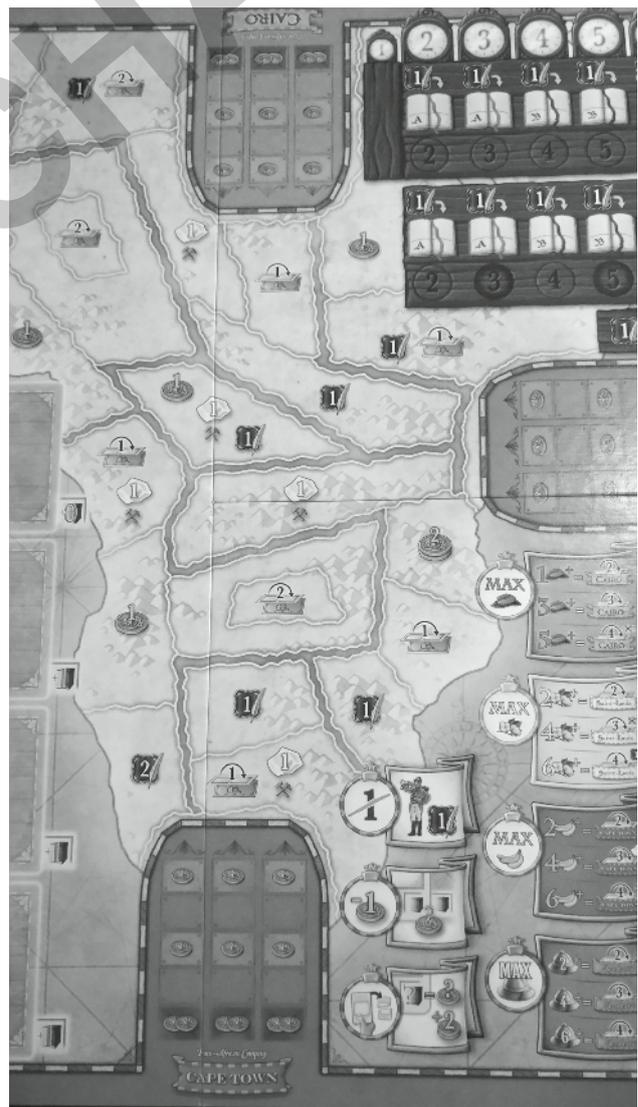
M1 *Mombasa* Spielcover



Mombasa © Deep Print Games



M2 *Mombasa* Spielbrett (Ausschnitt)



Mombasa

zur Vollversion

