

Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

01 The Darkest Files

Unterrichtseinheit

01 The Darkest Files | Unterrichtseinheit

Informationen zur Unterrichtseinheit

Das vorliegende Unterrichtsmaterial entstand 2025 im Rahmen des Projekts [„Schule mit Games gestalten – Demokratie und Teilhabe spielend fördern“](#) und bietet Schulen in Nordrhein-Westfalen praxisnahe Unterstützung beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht zu den Themen Inklusion, Demokratie und Erinnerungskultur.

Informationen zum Projekt:



Workshops zum Unterrichtsmaterial:



Das Projekt wurde gemeinsam von der Stiftung Digitale Spielekultur, Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung, der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der Medienberatung NRW realisiert. Gefördert wurde das Projekt vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein Westfalen. *The Darkest Files* wurde 2025 von Paintbucket Games entwickelt. Weitere Informationen zum Spiel: <https://paintbucket.de/de/game/the-darkest-files>



Diese Unterrichtseinheit steht unter der [Creative-Commons-Lizenz BY-NC 4.0](#). Urheberrechtlich geschützte Inhalte sind mit einer Quellenangabe gekennzeichnet und werden zur Veranschaulichung des Unterrichts und der Lehre an Bildungseinrichtungen gemäß § 51 UrhG sowie § 60a und § 60b UrhG verwendet.

Ein gemeinsames Projekt von:



Gefördert von:

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



The Darkest Files (Paintbucket Games, 2025) im Unterricht	
Fachbezug: Geschichte bzw. Gesellschaftslehre	Themenfeld: Erinnerungskultur
Empfohlene Klassenstufe: ab Klasse 9	Schwerpunkt: NS-Unrecht
<p>Lehrplanbezug: orientiert u. a. am Inhaltsfeld 8 bzw. 11 des Kernlehrplans für Sekundarstufen NRW „Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg“, bspw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mittel der Herrschaftssicherung im Nationalsozialismus (SK) • Verbrechen des Nationalsozialismus während des Zweiten Weltkrieges (SK) 	
<p>Kurzbeschreibung des Spiels:</p> <p>In <i>The Darkest Files</i> schlüpfen die Spielerinnen und Schüler in die Rolle von Esther Katz, die als junge Staatsanwältin vor Kurzem der Spezialeinheit von Fritz Bauer beigetreten ist. Die Aufgabe der Gruppe im Jahr 1956 liest sich einfach und ist doch eine der schwersten ihrer Zeit: Die Verbrechen des NS-Regimes aufklären, beteiligte Verbrecher festnehmen und ihrer gerechten Strafe überführen. Doch wie soll man Verbrechen aufklären, wenn diese vertuscht werden, Zeugen zum Schweigen gebracht werden und sich die Feinde der Demokratie noch immer in den höchsten gesellschaftlichen Kreisen verstecken? Durch die handlungsorientierte Auseinandersetzung erhalten die Spielenden Einblick in die Geschehnisse der 60er Jahre, der damaligen Aufklärung von NS-Unrecht und den damit einhergehenden Schwierigkeiten, die Gesellschaft vor einem „Nochmal“ zu bewahren.</p>	
<p>Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags:</p> <p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags lernen die Schülerinnen und Schüler exemplarisch anhand der Person Fritz Bauer die Aufklärungsarbeit von Verbrechen während des Zweiten Weltkriegs kennen. Hierzu setzen sie sich zunächst mit der Arbeit von Fritz Bauer auseinander, bevor sie anschließend anhand des Spiels einen konkreten Fall behandeln; hierbei gehen sie alle Schritte von der Beweismittelsuche, der Befragungen von Verdächtigen und Zeuginnen und Zeugen, der Entwicklung von (Alternativ-)Hypothesen bis hin zur Verhandlung vor Gericht. Abschließend wird der Spielverlauf vor dem Hintergrund auftretender Hürden während der Ermittlung reflektiert und hieraus Hindernisse bei der Aufklärungsarbeit von NS-Unrecht abgeleitet.</p>	
<p>Auf einen Blick:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dauer der Unterrichtseinheit: sechs Unterrichtsstunden à 45 Minuten • Dauer des Projekttags: fünf Zeitstunden inkl. Pause • Verwendete Sozialformen: Plenum, Partnerinnenarbeit, Diskussions- und Reflexionsrunden • Zur Verfügung gestellte Materialien: unterrichtsbegleitende PPP, differenziertes Arbeitsmaterial (Ermittlerinnenmappe, Figurenkonstellation), Vertiefungsmaterial aus dem Spiel, Verlaufspläne, Lehrplananbindung 	
<p>Was die Lernenden schon können sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Orientierung im historischen Ablauf von 1900 bis 1945, insbesondere Zweiter Weltkrieg • Grundlegende Kenntnisse über Strukturen, Ideologien sowie historischen Ereignisse zum NS-Regime • Eine vertiefende Auseinandersetzung mit den Gräueltaten des NS-Regimes muss noch nicht stattgefunden haben, diese wird im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags gewährleistet. 	
<p>Technische Voraussetzungen zur Durchführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel steht über gängige Spielebibliotheken (bspw. Steam und GOG) sowie im begrenzten Umfang kostenlos in der Bildungsmediathek NRW zur Verfügung. • Gespielt wird auf Laptops oder PCs. Die Lauffähigkeit sollte vorher geprüft werden. • Eine Internetverbindung ist während des Spielens nicht notwendig. 	

Checkliste | Games in der Schule?

Die vorliegende Unterrichtseinheit bietet Ihnen alle Materialien, um ein digitales Spiel in Ihrem Unterricht einzusetzen. Darüber hinaus gibt es noch viele weitere Games, die sich für den Einsatz in der Schule, in verschiedenen Fachkontexten oder erweiterten Bildungsangeboten eignen. Bei der Auswahl geeigneter Titel können Sie sich an diesen Leitfragen orientieren:

Zielsetzung

Welches Lernziel wird verfolgt bzw. lässt sich mit dem Spiel verfolgen?

Fachbezug und Thema

In welchem Fach passt das Spiel?

Altersgruppe

Für welche Altersgruppe bzw. Klassenstufe ist das Spiel geeignet?

Didaktische Eignung des Spiels

Werden (fach-)didaktische Inhalte entsprechend vermittelt oder gibt es Stolpersteine?

Unterrichtsmaterial

Liegen bereits Unterrichtsmaterialien vor oder müssen diese erstellt bzw. adaptiert werden?

Technische Voraussetzungen

Für welche Plattform liegt das Spiel vor?

Wird eine Internetverbindung während des Spielens benötigt?

Welche Kosten entstehen (Spiellizenzen, Abogebühren, In-game-Käufe etc.)?

Gibt es datenschutzrechtlich relevante Aspekte, die berücksichtigt werden sollten?

Lernstand

Welche Lernvoraussetzungen sollten die Schülerinnen und Schüler erfüllen, um das Spiel im Unterricht zu verwenden (inhaltlich, sozial, Steuerung etc.)?

Differenzierung

Welche Stützsysteeme könnten den Schülerinnen und Schüler das Lernen erleichtern?

Gibt es Differenzierungs- bzw. Anpassungsmöglichkeiten im Spiel (Sprache, Untertitel, Lesegeschwindigkeit, Schriftgröße, Farb- oder Steuerungssensibilität, Audioeinstellungen etc.), um es an die individuellen Bedürfnisse der Lernenden anzupassen?

Recherche

Viele geeignete Titel finden Sie in den Datenbanken der Stiftung Digitale Spielekultur:



Datenbank „Games und Erinnerungskultur“

[https:// www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/)



Datenbank „Digitale Spiele mit pädagogischem Potential“

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>