

Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

02 Spuren auf Papier

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. *Spuren auf Papier* wurde 2022 von Playing History im Auftrag des Gedenkkreis Wehnen e.V. entwickelt. Weitere Informationen zum Spiel: <https://gedenkstaette-wehnen.de/spuren-auf-papier/>



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



Spuren auf Papier (Geddenkreiss Wehnen e.V., Playing History 2022) im Unterricht	
Fachbezug: Geschichte bzw. Gesellschaftslehre	Themenfeld: Erinnerungskultur
Empfohlene Klassenstufe: ab Klasse 9	Schwerpunkt: Zeitzeugenberichte
<p>Lehrplanbezug: orientiert u. a. an Inhaltsfeld 7 bzw. 8 bzw. 9 des Kernlehrplans für Sekundarstufen NRW „Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg“, bspw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maßnahmen, deren Zielsetzungen und ihre Auswirkungen auf Juden, Sinti und Roma, Homosexuelle, Andersdenkende, Euthanasieopfer und Zwangsarbeiterinnen und -arbeiter von Seiten des NS-Staates (SK) • grundlegende Elemente der NS-Ideologie 	
<p>Kurzbeschreibung des Spiels:</p> <p><i>Spuren auf Papier</i> setzt sich auf behutsame Art und Weise mit Zeitzeugenberichten aus der NS-Zeit auseinander, greift dabei jedoch ein herausforderndes Thema aus: der systematischen Ermordung kranker und behinderter Menschen durch die Nationalsozialisten, exemplarisch anhand der Karl-Jaspers-Klinik bei Oldenburg, auf deren Gelände sich die heutige Gedenkstätte Wehnen befindet. Spielerinnen und Spieler folgen mithilfe von Tagebucheinträgen der fiktiven Geschichte von Josephine und ihrer Schwester Anna, die mit der Diagnose einer manischen Depression eingeliefert wird. Annas und Josephines Biographien stehen exemplarisch für die tatsächlichen Schicksale vieler Patientinnen und Patienten sowie ihrer Angehörigen. Eingebettet in ihre Geschichte werden zahlreiche Fakten über die Geschichte der Anstalt und die barbarische „Gesundheitspolitik“ der Nationalsozialisten vermittelt.</p>	
<p>Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags:</p> <p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags lernen die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Arbeits- und Vernichtungsanstalten des NS-Regimes kennen und setzen sich exemplarisch mit den Vorkommnissen in Wehnen auseinander. Anhand des Spiels erfahren sie die Geschichte von Anna, Josephine und deren Familie und erarbeiten leitfragenorientiert Grundzüge des Umgangs mit psychisch erkrankten Menschen während der NS-Zeit. In einer anschließenden Stationenarbeit bzw. vertiefenden Recherche fundieren sie die spielinhärenten Inhalte und erörtern aktuelle Lebensweltbezüge.</p>	
<p>Auf einen Blick:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dauer der Unterrichtseinheit: vier Unterrichtsstunden à 45 Minuten • Dauer des Projekttags: vier bis fünf Zeitstunden inkl. Pause • Verwendete Sozialformen: Plenum, Partnerinnenarbeit, Stationenarbeit, Diskussions- und Reflexionsrunden • Zur Verfügung gestellte Materialien: unterrichtsbegleitende PPP, Bildkarten, Beobachtungsbögen, Material zur Stationenarbeit und weiterführenden Recherche, Verlaufspläne, Lehrplananbindung 	
<p>Was die Lernenden schon können sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Auseinandersetzung mit der Ideologie des NS-Regimes von 1933 bis 1945, insbesondere mit Vernichtungsanstalten und Konzentrationslagern. • Eine vertiefende Auseinandersetzung 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 kostenlos unter folgendem Link zur Verfügung: https://gedenkstaette-wehnen.de/spuren-auf-papier/ • Gespielt wird im Browser, d.h. es kann auf Laptops, PCs, Smartphones oder Tablets gespielt werden. • Es ist eine Internetverbindung während des Spielens notwendig. • Eine vollständige Bildschirmaufnahme des Spiels (ca. 15 Min.) lässt sich alternativ über diesen Link abrufen: https://youtu.be/5srezpHVQKk 	

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/>