

Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

04 Join the Comfortzone

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. *Join the Comfortzone* wurde 2024 von Spoonful Games im Auftrag der Jugendstiftung Baden Württemberg entwickelt. Weitere Informationen zum Spiel: <https://join-the-comfortzone.com/>



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



Join the Comfortzone (Jugendstiftung BW, Spoonful Games 2024) im Unterricht	
Fachbezug: Wirtschaft/Politik bzw. Gesellschaftslehre	Themenfeld: Demokratieförderung
Empfohlene Klassenstufe: ab Klasse 8	Schwerpunkt: Grundrechte
<p>Lehrplanbezug: orientiert u. a. an Inhaltsfeld 2 des Kernlehrplans für Sekundarstufen NRW „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“, bspw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten (UK) • Spannungsfeld zwischen innerer Sicherheit und Freiheitsrechten im Sinne des Grundgesetzes (UK) 	
<p>Kurzbeschreibung des Spiels:</p> <p>In <i>Join the Comfortzone</i> übernehmen die Spielerinnen und Schüler die Rolle des Nachrichtensprechers Khan, der mit seiner kleinen Schwester Kira in einer fiktiven Diktatur lebt. Als Khan plötzlich gezwungen wird, in den Abendnachrichten die Fahndung nach Kira vorzulesen, steht er vor einer Entscheidung, die sein Leben unwiderruflich verändern könnte – die erste von vielen in diesem beklemmenden Szenario, das durch die Handlungsentscheidungen der Spielenden maßgeblich beeinflusst wird, denn das Spiel macht die Mechanismen und Auswirkungen eines totalitären Staates spürbar, indem die Spielerinnen und Spieler den willkürlichen Regeln einer fiktiven Diktatur ausgesetzt sind. Wie werden sie sich entscheiden? Und was hätte ihnen geholfen, um Khan und Kira zu schützen (beispielsweise die Grundrechte des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland).</p>	
<p>Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags:</p> <p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Staatsformen auseinander. Hierzu erhalten sie eine Einführung in das Spiel und Rollenkarten, wie sie dieses spielen sollen, um entsprechende Enden zu erreichen; anschließend werden die Spielverläufe reflektiert und hinsichtlich der Rollenkarten nachbearbeitet. In einem nächsten Schritt werden potenzielle Grundrechte für die beiden Protagonistinnen bzw. Protagonisten herausgearbeitet und hinsichtlich des Grundgesetzes und seiner Auswirkung auf unsere Demokratie hin verglichen.</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, Diskussions- und Reflexionsrunden • Zur Verfügung gestellte Materialien: unterrichtsbegleitende PPP, differenziertes Unterrichtsmaterial (Handlungsschemata, Reflexionsbögen, Grundrechtsanalyse), Rollenkarten, Verlaufspläne, Lehrplananbindung 	
<p>Was die Lernenden schon können sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse zu Rechts- und Unrechtsstaaten • Weiterführende Kenntnisse sind nicht erforderlich, sondern werden thematisch im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags vermittelt. 	
<p>Technische Voraussetzungen zur Durchführung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel steht kostenlos unter folgendem Link zur Verfügung: https://join-the-comfortzone.com/ • Gespielt wird im Browser, d.h. es kann auf Laptops, PCs, Smartphones oder Tablets gespielt werden. • Es ist eine Internetverbindung während des Spielens 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/>