

# Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

05 Leons Identität

Unterrichtseinheit

## 05 Leons Identität | 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. *Leons Identität* wurde 2020 von der bildundtonfabrik im Auftrag des Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen entwickelt. Weitere Informationen zum Spiel: <https://leon.nrw.de/>



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



Leons Identität (Ministerium des Innern NRW, btf 2020) im Unterricht	
<b>Fachbezug:</b> Wirtschaft/Politik bzw. Gesellschaftslehre	<b>Themenfeld:</b> Demokratieförderung
<b>Empfohlene Klassenstufe:</b> ab Klasse 8	<b>Schwerpunkt:</b> Rechtsextremismus
<b>Lehrplanbezug:</b> orientiert u. a. an Inhaltsfeld 2 bzw. 4 des Kernlehrplans für Sekundarstufen NRW „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“ sowie „Identität und Lebensgestaltung“	
<p><b>Kurzbeschreibung des Spiels:</b></p> <p>In <i>Leons Identität</i> lernen die Spielenden die Themen Radikalisierung und Rechtsextremismus aus einer interaktiven Perspektive kennen: Sie schlüpfen in die Rolle von Jonas und müssen herausfinden, was mit ihrem Bruder Leon passiert ist. Hierbei finden sie in Leons Zimmer Hinweise, die teilweise eindeutig, überwiegend jedoch auch lediglich angedeutet auf rechtsextreme Kreise und Positionen verweisen. Das Spiel zeichnet sich dabei insbesondere durch seine Verschränkung von fiktionaler Spielwelt und realen Bezugsnormen aus, die didaktisch aufbereitet werden. Hierzu werden die gefundenen Hinweise innerhalb des Spiels – wie Bücher, Zeitschriften, Musiklisten, Flaggen und politische Bewegungen – mit realen Erzeugnissen, Positionen und Personen gegenübergestellt und Gemeinsamkeiten und Unterschiede erklärt. Können die Spielenden Leon finden und wieder in die Familie zurückholen?</p>	
<p><b>Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags:</b></p> <p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags versuchen die Spielerinnen und Schüler mehr über das Verschwinden von Leon zu erfahren und erarbeiten anhand dessen Radikalisierungshinweise und entsprechende Strategien mit dem Schwerpunkt Rechtsextremismus. In einem ersten Schritt wird das Spiel gespielt, in einem zweiten die Fundstücke aus Leons Zimmer analysiert und hinsichtlich der unterschiedlichen Enden reflektiert. In einem zweiten Schritt vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse bezüglich Rechtsextremismus und Radikalisierung anhand der Identitären Bewegung und deren Bestrebungen.</p>	
<p><b>Auf einen Blick:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dauer der Unterrichtseinheit:</b> vier Unterrichtsstunden à 45 Minuten</li> <li>• <b>Dauer des Projekttags:</b> vier bis fünf Zeitstunden inkl. Pause</li> <li>• <b>Verwendete Sozialformen:</b> Plenum, Partnerinnenarbeit, Recherche</li> <li>• <b>Zur Verfügung gestellte Materialien:</b> unterrichtsbegleitende PPP, Unterrichtsmaterial (Protokollbögen, Mindmap) Recherchematerial inkl. Vertiefungsaufträgen, Verlaufspläne, Lehrplananbindung</li> </ul>	
<p><b>Was die Lernenden schon können sollten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlegende Kenntnisse zu Radikalisierung und Rechtsextremismus</li> <li>• Weiterführende Kenntnisse sind nicht erforderlich, sondern werden thematisch im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags vermittelt.</li> </ul>	
<p><b>Technische Voraussetzungen zur Durchführung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• als kostenlose App für iOS und Android zur Verfügung; alternativ liegt auch eine Version für PC oder Laptop bei den gängigen Spielebibliotheken (wie bspw. Steam) vor. Alle Versionen sind unter diesem Link aufgeführt: <a href="https://leon.nrw.de/">https://leon.nrw.de/</a></li> <li>• Gespielt wird auf Tablets oder Smartphones.</li> <li>• Eine Internetverbindung ist während des Spielens nicht notwendig.</li> </ul>	

## 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/>