



**DAS SPIEL MÖCHTE JUNGE  
MENSCHEN BERÜHREN  
UND FÜR DIE BEDEUTUNG VON  
DEMOKRATIE, VERANTWORTUNG  
UND HISTORISCHER  
ERINNERUNG  
SENSIBILISIEREN. ES SCHAFT  
ZUGÄNGE, DIE GERADE IN ZEITEN  
GESELLSCHAFTLICHER  
POLARISIERUNG DRINGEND  
GEBRAUCHT WERDEN.**

## WARUM EIN EXIT GAME?

Escape-Game-Mechaniken bieten einen niedrigschwälligen, spannenden Zugang zu komplexen Themen. Sie sprechen Jugendliche direkt an und ermöglichen:

- 1 ⚑ aktives, entdeckendes Lernen
- 2 ⚑ Kooperation und Austausch
- 3 ⚑ emotionales Eintauchen in historische Situationen
- 4 ⚑ starke Aha-Momente

## MÖCHTEN SIE DAS PROJEKT UNTERSTÜTZEN?

Für Kooperationen, Förderung, Spenden oder den Einsatz an Ihrer Schule freue ich mich über Kontakt.

CHRISTINA HACKL  
WIR FEINDE VON GESTERN  
Badestr. 19a  
48149 Münster  
Tel.: 0170 90 56 409  
E-Mail: [info@wirfeindevongestern.com](mailto:info@wirfeindevongestern.com)  
[www.wirfeindevongestern.com](http://www.wirfeindevongestern.com)  
Instagram: [@wir\\_feinde\\_von\\_gestern](https://www.instagram.com/wir_feinde_von_gestern)

# WIR FEINDE VON GESTERN

EIN DIGITALES EXIT GAME  
ZUM ZWEITEN WELTKRIEG



///SPIELEN  
ENTSCHEIDEN  
VERSTEHEN

**WIR FEINDE VON GESTERN** ist ein digitales History-Exit-Game im Graphic Novel Stil für Schüler\*innen der 9./10. Klassen (Sekundarstufe I, Gymnasium, Realschule, Gesamtschule) mit dem Ziel der spielerischen Wissensvermittlung und Förderung von Empathie und kritischem Denken. Die Schüler\*innen übernehmen dabei die Rolle von augenscheinlich fiktiven Charakteren im Zweiten Weltkrieg (z. B. Wehrmachtssoldat, sowjetischer Soldat, KZ-Aufseher, Widerstandskämpferin, Jüdin). Durch das Lösen von Rätseln und das Entschlüsseln von Dokumenten rekonstruieren sie deren Lebensgeschichten.

An einigen Stellen müssen sich die Schüler\*innen zwischen zwei möglichen Wegen entscheiden, die den Verlauf des Lebens ihrer Protagonisten entscheidend verändern könnten.

**DIE AUFLÖSUNG** Einige Geschichten basieren auf realen historischen Lebenswegen und manche überschneiden sich sogar!



## BEGLEITENDES UNTERRICHTSMATERIAL

Zur Vertiefung stehen von Geschichtsprofessoren und Historikern erstellte Materialien bereit:

- Zeitzeugeninterviews,
- biografische Hintergründe realer Personen,
- didaktische Einheiten, Reflexionsaufgaben
- historische Quellen und Kontextinformationen

SO LÄSST SICH DAS SPIELERLEBNIS DIREKT IN DEN UNTERRICHT EINBETTEN.

## WAS LERNEN DIE SCHÜLER\*INNEN?

- WIE MENSCHEN IM NS-STAAT ZU TÄTER\*INNEN, MITLÄUFER\*INNEN, OPFERN ODER WIDERSTANDSKÄMPFER\*INNEN WURDEN
- WELCHE ROLLE PROPAGANDA, ANGST, MUT, ZUFALL UND MENSCHLICHKEIT SPIELTEN
- WIE HANDLUNGSSPIELRÄUME AUSSAHEN – UND WO SIE ENDETEN
- DASS ENTSCHEIDUNGEN LEBEN RETTEN ODER ZERSTÖREN KONNTEN
- DASS GESCHICHTE IMMER MULTIPERSPEKTIVISCH VERSTANDEN WERDEN MUSS

**DAS SPIEL FÖRDERT EMPATHIE, KRITISCHES DENKEN UND HISTORISCHES BEWUSSTSEIN – OHNE ZU MORALISIEREN.**

**„WIR FEINDE VON GESTERN“ VERBINDET HISTORISCHE BILDUNG MIT SPIELERISCHER SPANNUNG UND STELLT JUGENDLICHE VOR SCHWIERIGE ENTSCHEIDUNGEN IM KONTEXT DES ZWEITEN WELTKRIEGS.**