



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

WARUM EIN EXIT GAME?

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

- aktives, entdeckendes Lernen
- Kooperation und Austausch
- emotionales Eintauchen in historische Situationen
- 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

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

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. Wehrmachtsoldat, 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!

WAS LERNEN DIE SCHÜLER*INNEN?

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

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

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.

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