



**GAMES**  
im Unterricht

## Through the Darkest of Times



*Through the Darkest of Times* ist ein historisches Strategiespiel über den Widerstand gegen den Nationalsozialismus während des Dritten Reichs in Berlin. Die Spielenden nehmen die Rolle eines Widerstandskämpfers ein. Sie planen und führen Aktionen durch, um Anhänger zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Dabei müssen sie die Moral der Gruppenmitglieder des Widerstands ausbalancieren, Ressourcen zur Durchführung von Aktionen beschaffen und vermeiden, von der Gestapo erwischt zu werden.



Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2  
(Klasse 11-13)



Sachunterricht (SU), Basiskurs  
Medienbildung (BKMB),  
fächerunabhängig,  
Gemeinschaftskunde (GK),  
Geschichte (GES)



4 Unterrichtsstunde(n)  
Der Zeitaufwand hängt davon  
ab, wie viele der 4 Kapitel  
gespielt werden. Je mehr Kapitel  
gespielt werden, desto höher  
auch der zeitliche Bedarf zur  
Auswertung.

1 Kapitel: halber Tag spielen +  
halber Tag auswerten  
2 Kapitel: ein Tag spielen + ein  
Tag auswerten  
3 Kapitel: eineinhalb Tage  
spielen + ein bis eineinhalb Tage  
auswerten  
4 Kapitel: zwei Tage spielen +  
zwei Tage auswerten

### Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

*Through the Darkest of Times* (TtDoT) ist ein Strategiespiel, bei dem man während der Nazizeit eine Widerstandsgruppe in Berlin spielt. Das Computerspiel gliedert sich in vier Kapitel: Machtergreifung (1933), Gipfel (1936), Krieg (1940/41), Zusammenbruch (1944).

Du spielst Widerstandskämpfer\*innen und planst und führst Aktionen durch, um Anhänger\*innen zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Du musst die Moral deiner Gruppenmitglieder ausbalancieren, Ressourcen zur Durchführung von Aktionen beschaffen und vermeiden, von der Gestapo erwischt zu werden.

Das Unterrichtskonzept zu *Through the Darkest of Times* entstand in Kooperation mit dem [Internationalen Bund](#) (IB).

## Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung



- ★★★★ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
- ★★★★ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
- ★★★★ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
- ★★★★ Konzepte für Gamer

## Bildungsplanbezug

### Inhaltsbezogene Kompetenzen

- SU - Demokratie und Gesellschaft
- Demokratiebildung
- GES - Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Zerstörung der Demokratie und Verbrechen gegen die Menschlichkeit
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- forschendes-entdeckendes sowie aktives und kritisches Lernen
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand / Methode
- Lernen über und mit Medien
- Kontrolle politischer Herrschaft

### Prozessbezogene Kompetenzen

- Reflexionskompetenz
- Medienkompetenz
- Geschichten erzählen
- Analysekompetenz
- Problemlösen

### Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)
- Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV)

### Vorbereitung

- ✓ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
- ✓ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

## **Vorraussetzungen**

### **Zum Spielen benötigte Geräte**

- PC, Computer

### **Personelle Unterstützung**

Nein Es kann sinnvoll sein, das Spiel in der Schule zu spielen, damit Lehrkräfte oder andere Fachkräfte gleich ansprechbar sind, um das Erlebte gleich zu besprechen.

## Unterrichtsabschnitt

## Unterrichtsabschnitt

180 min

Spiel: Kapitel 1 Machtergreifung (1933)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 1 beginnt am 30. Januar 1933 mit der Ernennung Hitlers zum Kanzler und endet mit dem Verbot der SPD am 22. Juni 1933.

### Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das erste Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

## Unterrichtsabschnitt

90 min

Auswertung: Kapitel 1 Machtergreifung (1933)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

### Unterrichtsform

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

## Unterrichtsabschnitt

180 min

Spiel: Kapitel 2 Höhepunkt der Macht (1936)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 2 findet vom **29. März 1936 bis zum 16. August 1936** statt und beschreibt den Höhepunkt der Macht des Deutschen Reiches.

### Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das zweite Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

## Unterrichtsabschnitt

180 min

Spiel: Kapitel 3 Krieg! (1940/41)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 3 handelt **vom 22. Juni 1941 bis zum 9. November 1941** und beschreibt den Krieg, als es noch so aussah, als könnte Hitler-Deutschland gewinnen.

### Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das dritte Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

## Unterrichtsabschnitt

180 min

Spiel: Kapitel 4 Krieg! (1940/41)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Kapitel 4 findet **vom 18. Dezember 1944 bis zum 8. Mai 1945** statt und beschreibt die letzten Tage des Reiches, der Nazis und des Krieges, bevor Berlin von der Roten Armee eingenommen wird.

### Unterrichtsform

Die Jugendlichen spielen alleine oder in Kleingruppen das vierte Kapitel. Im Anschluss halten sie ihre Spielerfahrungen in einem Spieltagebuch fest.

### Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer zum Spielen des Kapitels

## Unterrichtsabschnitt

90 min

Auswertung: Kapitel 2 Höhepunkt der Macht (1936)

### Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

### **Unterrichtsform**

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

## **Unterrichtsabschnitt**

90 min

Auswertung: Kapitel 3 Krieg! (1940/41)

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

### **Unterrichtsform**

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

## **Unterrichtsabschnitt**

90 min

Auswertung: Kapitel 4: Zusammenbruch (1944)

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Auswertung der Spielerfahrungen mithilfe des zuvor ausgefüllten Spieltagebuchs

### **Unterrichtsform**

gemeinsame Auswertung im Klassenverbund

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Computer und Beamer zum Aufrufen der digitalen Lerntagebücher

## **Unterrichtsabschnitt**

90 min

Auswertung: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

In diesem Teil wird das Spielerlebnis ausgewertet. Dabei geht es nicht um historische Ereignisse, die im Spiel vorkommen, sondern um Fragen wie:

- Habt ihr euch mit eurer Gruppe identifiziert?
- Welche Strategien (eher aufklärend, eher helfend oder eher mit Gewalt) seid ihr gefahren?
- Würdet ihr das Spiel nochmal spielen?

### **Unterrichtsform**

gemeinsame Besprechung im Klassenverbund

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Computer und Beamer

## **Unterrichtsabschnitt**

90 min

Transfer: Was kannst du heute gegen Ausgrenzung tun?

### **Inhalt des Unterrichtsabschnittes**

Als Transfer kann man als letzten Block noch ins Hier und Heute blicken. Ist so etwas wie die Nazi-Zeit noch mal denkbar und was können wir tun, um solch eine Terrorherrschaft zu verhindern? Was kannst du selbst heute gegen Ausgrenzung und Diskriminierung tun?

### **Unterrichtsform**

gemeinsame Besprechung im Klassenverbund

### **Material und Technik des Unterrichtsabschnittes**

Computer und Beamer