

WENDEPUNKTE



ca. ab 12 Jahren/ ab Klasse 7



Regelerklärung ca. 9 min (siehe Videolink unten) / Spielzeit ca. 15 min



im Unterricht mit 3-8 Personen pro Exemplar des Spiels

Fächer:	Geschichte, Deutsch
Lernen:	DDR-Geschichte, Biografien, Erzählen, Schreiben

Worum geht's?

In drei Runden wählt jede:r Spieler:in jeweils drei Karten aus und legt diese vor sich ab. So entstehen kurze Biographien aus neun Stationen - zwischen der zweiten und dritten Phase liegt das Ende der DDR und somit ein entsprechender Bruch in der Biographie, der je nach bisherigem Leben größere und kleinere Konsequenzen hat.

Das Spiel bietet zahlreiche Lernanlässe für den Geschichtsunterricht, kann aber auch im Deutschunterricht Anlass für unterschiedliche Arten von Textproduktion sein.

Was brauchst du?

Benötigt wird ein Exemplar des Spiels pro Kleingruppe.

Aktivität im Unterricht

Vorbereitung

- 1) gemeinsames Anschauen des Regelvideos (siehe unten)
- 2) Die Klasse teilt sich in Kleingruppen von 4-6 Lernenden.
- 3) Jede Gruppe erhält ein Exemplar des Spiels.

Spielablauf

- 4) Die Gruppe spielt das Spiel und wertet anschließend das Ergebnis selbstständig aus.

Reflexion

- 5) Austausch über das Erlebnis im Spiel: Welche Emotionen hat das Spiel bei mir ausgelöst? Welche Möglichkeiten, welche Zwänge hatte ich im Spiel?

Nach dem Spiel

a) im Geschichtsunterricht

-
- Ggf. im Plenum sammeln von Fragen zur weiteren Arbeit: In der Regel löst das Spiel Fragen zur Geschichte der DDR und dem Leben dort aus. Diese können gesammelt, durch Clustern strukturiert und mit Überschriften versehen und Ausgangspunkt für eigene Recherchen oder ein kleines Projekt sein.
- Das Spiel kann auch für die Vorbereitung von eigenen Fragen für ein Zeitzeugengespräch genutzt werden.
- Denkbar ist auch, dass die Lernenden Personen zu ihren Biographien aus dem Spiel erfinden (Name, Alter, Geburtsort etc.) und mit diesen fiktive Zeitzeugeninterviews rückblickend auf das gesamte Leben oder zu verschiedenen Zeitpunkten in der Vergangenheit führen. Dazu sind über das Spielmaterial hinaus, aber auch noch weitergehende Recherchen oder Kenntnisse zur DDR-Geschichte notwendig.

b) im Deutschunterricht

- Neben den oben bereits erwähnten Interviews lassen sich auch Kurzbiographien zu fiktiven Personen mit Hilfe der Karten verfassen.
- Denkbar sind auch Briefe zu bestimmten Momenten im Leben (siehe Karten) der Biographien aus dem Spiel oder Briefwechsel zwischen den ausgedachten Personen zu diesen Biographien, z.B. mit dem Ausgangspunkt, dass alle Biographien von einem Freundeskreis stammt, der gemeinsam in einer Stadt aufgewachsen ist.
- Im Unterricht Deutsch als Fremdsprache lassen sich landeskundliche Aspekte zur DDR-Geschichte mit unterschiedlichen Wortschatzfeldern (Fragen/Interview, autobiografisches Erzählen usw.) verbinden.

Was geht noch?

- Das Spiel lässt sich mit unterschiedlichem Fokus sowohl zum Einstieg wie zum Abschluss einer Unterrichtsreihe zur DDR-Geschichte nutzen.
- Da das Spiel schnell erklärt und gespielt ist, kann es auch als Element einer Wochenplanarbeit oder eines Stationenlernens Einsatz finden oder zur Binnendifferenzierung eingesetzt werden, um einen anderen Zugang zum Thema "Leben in der DDR" neben anderen Medien wie Buch oder Film zu ermöglichen.

Hinweise:

Die Reflexionsphase nach dem Spielen mit einem offenen Austausch über das Spielerlebnis ist sehr wichtig, insbesondere bei Gruppe mit geringen Vorkenntnissen, da das Spiel in der Regel (z.T. starke) Emotionen und Fragen nach dem Abgleich zwischen Spiel und historischer Wirklichkeit auslöst.

LINKS:

Webseite zum Spiel: <https://www.wendepunkte-spiel.de/>

Spielanleitung: <https://www.wendepunkte-spiel.de/spielanleitung/>

Erklärvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=3xKKGjDhw9U>