



„Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“
Handreichung für Lehrpersonen zum Digital Remembrance Game



VEREINIGUNG KINDER
VOM BULLENHUSER DAMM e.V.

Geleitwort

Wie stellen wir sicher, dass das Wissen über den Holocaust für künftige Generationen relevant bleibt und die Erinnerung an die Opfer, ihre individuellen Schicksale sowie die Entstehungsbedingungen der Vernichtungspolitik der Nazis wach?

Diese Fragen leiten die Förderaktivitäten der Alfred Landecker Foundation. In einer Zeit, in der Geschichtsrevisionismus und Holocaustleugnung zunehmen, ist insbesondere der digitale Raum für das Gedenken an den millionenfachen Judenmord unverzichtbar.

Neben klassischen Formaten wie Büchern und Filmen, spielen digitale Angebote vor allem für eine junge Zielgruppe eine zunehmend wichtige Rolle bei der Erinnerung an den Holocaust und die Zeit des Nationalsozialismus. Als Lernmittel eröffnen sie neue Möglichkeiten in der schulischen Bildung und der Wissensvermittlung: Spielerinnen und Spieler werden angeregt, sich intensiv mit historischen Zusammenhängen auseinanderzusetzen – und das nicht im Rahmen traditioneller Bildungsformate, sondern durch aktive Teilnahme an einem „serious game“, wie diese Art der Wissensvermittlung genannt wird.

Damit leisten Spiele einen wichtigen Beitrag zur Erinnerungskultur. Mehr noch: Erinnern als aktiver Prozess, ein kritischer Umgang mit der eigenen, individuellen und kollektiven Geschichte, die Auseinandersetzung mit den weitreichenden Folgen von Ausgrenzung und Gewalt, sind wesentliche Bausteine zur Stärkung unserer Demokratie und der politischen Urteilskraft.

Das Digital Remembrance Game „Erinnern. Die Kinder vom Bullenhuser Damm“ zeigt, wie digitale Medien eine Brücke schlagen können: zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen historischem Wissen und persönlichem Erleben – als Anstoß für einen lebendigen Dialog über Geschichte und Verantwortung.

Wir wünschen Ihnen und den Schülerinnen und Schülern eine anregende Auseinandersetzung mit dem Spiel und diesem dunklen Kapitel der deutschen Geschichte!

Lena Altman, Co-CEO, Alfred Landecker Foundation

Zur Gedenkstätte

Am 28. November 1944 brachte die SS 20 jüdische Kinder im Alter von 4 bis 12 Jahren aus dem KZ Auschwitz in das KZ Neuengamme. Diese Kinder waren aus Polen, der Slowakei, den Niederlanden, Italien und Frankreich nach Auschwitz deportiert worden und dort von ihren Familien getrennt worden. Im KZ Neuengamme waren sie in einer eigens für sie eingerichteten Baracke untergebracht. Vier als Widerstandskämpfer inhaftierte Männer hatten die Aufgabe, die Kinder zu betreuen. Im KZ führte der Mediziner Dr. Kurt Heißmeyer pseudomedizinische Tuberkulose-Experimente mit den Kindern durch. Zuvor hatte dieser dieselben Experimente an erwachsenen Häftlingen vor allem aus Osteuropa durchgeführt. Um die Experimente zu vertuschen, ermordeten SS-Männer kurz vor Kriegsende – am 20. April 1945 – die Kinder, ihre Betreuer und weitere mindestens 24 Häftlinge in einer ehemaligen Schule am

Bullenhuser Damm. An sie und ihre Geschichten erinnert heute die Gedenkstätte Bullenhuser Damm.

Die meisten Täter wurden 1946 von einem britischen Militärgericht verurteilt. Der Arzt wurde erst 1966 wegen Verbrechens gegen die Menschlichkeit verurteilt. Zur Zeit der Morde wurde das Gebäude als Außenlager des KZ Neuengamme genutzt. Nach

dem Krieg zog 1948 wieder eine Schule in das Gebäude ein. An die Morde erinnerte seit 1963 nur eine kleine Gedenktafel – und ehemalige Häftlinge, die jährlich am 20. April an die Morde erinnerten. Heute steht das Gebäude bis auf einen Kindergarten und die Gedenkstätte weitgehend leer.

Die Gedenkstätte wurde 1980 auf private Initiative durch die Vereinigung „Kinder vom Bullenhuser Damm“ eröffnet. Der Journalist Günther Schwarberg hatte von den Taten erfahren und es sich zur Lebens-Aufgabe gemacht, nicht nur die Öffentlichkeit darüber zu informieren, sondern auch Angehörige der ermordeten Kinder zu finden. 1999 wurde die Gedenkstätte in städtische Trägerschaft übernommen und ist heute Teil der Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen.

Eine Ausstellung informiert über die Geschichte des Gebäudes als Schule, als Außenlager des KZ Neuengamme und als Gedenkstätte, die Verfolgung und Deportation jüdischer Menschen in den von der deutschen Wehrmacht besetzten Ländern, die medizinischen Versuche im KZ Neuengamme, die Opfer, die Täter und die Geschichte der Erinnerung an das Verbrechen.

Über einen Flur werden die Kellerräume, in denen die Morde stattfanden, erreicht. Im Rosengarten hinter dem Schulhof können Rosen zum Gedenken an die Ermordeten gepflanzt werden.





Inhaltsverzeichnis

Kurz und knapp S. 6

Kapitelüberblick S. 7

Unterrichtskonzepte

Praktische Hinweise S. 12

Unterrichtskonzept I (ohne Besuch), ab Klasse 8 S. 15

Einsatz in Klasse 7 S. 21

Einsatz bei Projekttag S. 23

Unterrichtskonzept II (mit Besuch), ab Klasse 8 S. 24

Gedenkstättenbesuch und Nachbereitung S. 29

Game Guide S. 32

Impressum S. 34



Kurz und knapp

Die Infos zum Spiel

Worum geht es?

Das Spiel versetzt in die Perspektive von fünf Schüler:innen der Schule Bullenhuser Damm in den späten 1970er-Jahren. In deren Rolle begehen Spielende ganz unterschiedliche Pfade des Erinnerns, die alle mit der NS-Zeit und dem Ort des Verbrechens selbst verknüpft sind. Durch die Interaktion mit anderen Menschen und die Integration verschiedener Zeitebenen im Spiel entsteht ein persönliches Erinnerungsnarrativ.

Warum ein Spiel?

Erinnerungskultur ist in einem steten Wandel begriffen. Gedenkstätten suchen nach neuen Möglichkeiten und Methoden der Vermittlung. Auf spielerische Art und Weise und mit der Möglichkeit von Interaktion und Selbsterkundung können Schüler:innen im digitalen Spiel unterschiedliche Zugänge zu „Erinnerung“ und dem Umgang mit Geschichte kennenlernen. Sie werden angeregt, darüber nachzudenken, was Geschichte und Erinnerungsarbeit mit ihnen persönlich zu tun hat.

Warum sollte ich das Thema im Unterricht behandeln?

Die Auseinandersetzung mit Erinnerung, Aufarbeitung, Gedenkstättenarbeit und NS-Verbrechen am Beispiel der „Kinder vom Bullenhuser Damm“ bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte im Lehrplan und Reflexionsanlässe für kompetenzorientiertes Lernen im Unterricht und führt zur einer informierten reflektiven Auseinandersetzung mit der Thematik „Erinnern an NS-Verbrechen“.

Was kann ein Spiel?

Durch ein digitales Spiel kann ein interaktiver Zugang zu Geschichte ermöglicht werden. Spiele erlauben Probedaheln, bietet Reflexionsanlässe, erlauben die Erfahrung von Selbstwirksamkeit und sprechen mehrere Kompetenzen an. Jugendliche werden durch das Spiel vor allem ange-regt, Bezüge herzustellen zwischen der Auseinanderset-zung mit der Vergangenheit und ihrem eigenen Erleben der Gegenwart.

Wie kann ich das Spiel einsetzen?

Das Spiel kann eingesetzt werden, wenn im Unterricht das Thema Nationalsozialismus, Holocaust und Erinnerungs-kultur behandelt wird (Geschichte, Gesellschaft, PGW, Religion, Ethik, als freies Projekt). Es kann auch konkret zur Vor- oder Nachbereitung eines Gedenkstättenbesuchs eingesetzt werden.

Dazu bietet diese Handreichung Vorschläge für den Einsatz in Form von Unterrichtskonzepten und Arbeitsmaterial, die die Reflexion über die Frage „Was heißt Erinnern an die NS-Verbrechen?“ anstoßen sollen. Die Konzepte wurden im Unterricht in der Integrierten Gesamtschule Flöten-teich Oldenburg und in der Gedenkstätte mit einer Grup-pe Jugendlicher aus den Klassenstufen 8 bis 13 getestet. Angeraten wird der Einsatz ab Klasse 8/9, da dort der Lehrplanbezug direkt hergestellt werden kann und die nötigen Prä-Konzepte vorliegen.

Das Spiel kann jedoch ebenso auch früher ab Klasse 7 oder später in Abschlussklassen eingesetzt werden. Das Spiel ist kostenfrei downloadbar und niedrig-schwellig in der Bedienung.

Kapitelübersicht / Szenenbuch

Zur inhaltlichen Orientierung bieten wir hier einen Ka-pitelüberblick in Form eines Szenenbuchs. Die Kapitel können je nach Lehrplanbezug oder Neigung eingesetzt werden.

Getestet wurden für die vorliegenden Unterrichtskonzepte die Kapitel „Karsten“ und „Kati“.



Es wird angeraten, dass die Lehrkraft das Spiel komplett durchspielt.

ab Klasse 7



Kati

Kati lebt mit ihrer Mutter in Hamburg. Ursprünglich kommt die Familie aus Polen, Katis Oma lebt noch in Radom. Kati ist eine aufgeschlossene Person, sie schätzt ihre enge Bindung zur Familie. Sie ist eine gute Schülerin und interessiert sich sehr für Geschichte. Kati versucht in Gesprächen mit ihrer Oma immer mal wieder mehr über das Leben in Polen während der NS-Besatzung zu erfahren. Die Großmutter hat eine polnische Perspektive auf die Besatzungszeit. Doch Katis Oma erzählt Vieles nicht, sie sagt, dass sie sich nicht erinnern kann.

Kati spricht auch mit ihrer Mutter über deren eigene Erinnerungen und über ihr Wissen über die Nazizeit. Kati geht in die Bibliothek, um mehr zu erfahren und ihre Wissenslücken schließen zu können. Und dann erfährt sie, dass auch sie selbst jeden Tag an einem wichtigen historischen Ort eines NS-Verbrechens ein und aus geht.

*Erinnerungskulturen,
Verfolgung und Deportation
von Jüdinnen:Juden*

Background Kati:

Das Kapitel über Kati thematisiert in der familiären Beziehung die Unterschiedlichkeiten von transgenerationallem Erinnern, zudem werden Perspektiven des professionellen Erinnerns durch Historiker:innen angesprochen. Die Geschichte von Kati ermöglicht die Auseinandersetzung mit Erinnerungskulturen, eine Annäherung an eine polnische Perspektive auf NS-Herrschaft und Besatzung sowie die Thematisierung der Deportationen polnischer Jüdinnen:Juden. Desweiteren könnte das Problem der wenig erfolgten Aufarbeitung von Zwangsarbeit durch Firmen in den besetzten Gebieten thematisiert werden.

Das Kapitel gibt einen kurzen Einblick in jüdisches Leben in Radom vor der deutschen Besatzung und Vernichtung. Eine Auseinandersetzung mit alltagsgeschichtlichen Aspekten des jüdischen Lebens im Rahmen des Unterrichts ist zu empfehlen. Die meisten der „Kinder vom Bullenhuser Damm“ kamen ursprünglich aus Polen, einige aus Radom.

Über dieses Kapitel kann ein Einstieg in die Thematik Nationalsozialismus, Holocaust und Antisemitismus gefunden werden. Katis Oma blendet Antisemitismus aus, ihr eigenes Leid steht im Vordergrund. Hier kann die Gleichzeitigkeit von Ereignissen und abweichenden Empfindungen besprochen werden.



Karsten

ab Klasse 8

Karsten ist ein Punk. Er kann mit Autoritäten nichts anfangen, vor allem nicht, wenn diese ihn und seinen Blick auf die Welt nicht ernst nehmen. Sein Interesse an der Geschichte kommt vor allem durch Karstens eigene linke Politisierung. Er tritt ein gegen Ungerechtigkeiten und Diskriminierung. Karsten hat in der Schule oftmals Konflikte mit dem Lehrpersonal, wodurch er viel Zeit bei Hausmeister Weber verbringt, um Strafarbeiten zu leisten.

Karsten weiß, dass sein Großvater während des Krieges selbst an der Front war. Doch zuhause herrscht Schweigen über die NS-Zeit, über den Krieg, über den Holocaust. Karsten muss sich also selbst auf die Suche nach Antworten begeben. Im Austausch mit dem Schulhausmeister und einer zufälligen Begegnung mit einem Überlebenden aus dem KZ Neuengamme bekommt er Informationen aus unterschiedlichen Perspektiven, um das Puzzle aus Fragen langsam zu füllen.

Background Karsten:

Im Vordergrund des Kapitels über Karsten steht das Abblocken der Aufklärung von NS-Verbrechen und Holocaust durch seinen eigenen Vater und den Hausmeister an seiner Schule. Durch den Dialog mit einem ehemaligen Häftling aus Neuengamme bekommt er Einblicke in eine Betroffenenperspektive, die in seinem Umfeld nicht erwünscht ist. Karsten muss also gegen selektive Aussagen ankämpfen, die Täterschaft verschleiert und abtut.



Im Unterricht kann über dieses Kapitel neben Täterschaft und Mitläufertum, Schweigen über Täterschaft und der Problematisierung des Begriffs der „Entnazifizierung“ auch Widerstandsgeschichte im NS thematisiert werden. Wie funktionierten die ersten Schritte von Aufklärung und erste Gedenk- und Erinnerungspraktiken. Wer machte Betroffenenperspektiven sichtbar und welche Rolle spielen Betroffenen-Verbände im Kontext des Bullenhuser Damms?

Van

Van kommt aus Vietnam und wurde in Deutschland adoptiert. Er lebt schon lange Zeit in Hamburg. Durch die deutsche Mehrheitsgesellschaft wird er jedoch immer wieder als vietnamesisch gelesen und somit zum „Anderen“ gemacht. Das stört ihn sehr, er weist immer wieder darauf hin, wie er sich und seine Geschichte selbst versteht und wehrt sich gegen Vorurteile. Van sammelt leidenschaftlich Briefmarken aus der ganzen Welt, mit denen er sich auch immer viel Hintergrundwissen aneignet und ist durch sein neues Sammlungsprojekt mit der migrantisch vietnamesischen Community in Kontakt.

ab Klasse 9



Täterschaft, Schweigen über Täterschaft, „Entnazifizierung“.



Diskriminierung, Rechtsextremismus nach 1945, investigativer Journalismus

In der vietnamesischen Community erfährt er von den Entwicklungen in Vietnam und den darauf folgenden Fluchtursachen für viele Menschen, die zu der Zeit als „Boat People“ bekannt sind. Doch neben Unterstützung und dem Willkommenheißen von Geflüchteten werden auch die Stimmen rechtsradikaler Gruppen beängstigend lauter.

Background Van:

In diesem Kapitel geht es um journalistische Arbeit zur Aufdeckung und als Auslöser für Aufarbeitung (Bezug zu Journalist Günther Schwarberg, dem Gründer der Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm), Flucht und Geflüchtete. Themenschwerpunkte sind in diesem Kapitel Migration, Rechtsextremismus nach 1945, insbesondere durch das rechte Terrornetzwerk „Deutsche Aktionsgruppe“ das u.a. Anschläge auf Erinnerungsorte in ganz Westdeutschland verübte, auch 1980 am Bullenhuser Damm. Bei einem Anschlag dieser Gruppe auf ein Flüchtlingsheim in Hamburg kamen zwei vietnamesische Bewohner ums Leben.

Themen sind auch Fluchtgründe und Ausgrenzungserfahrungen. Mit älteren Schüler:innen kann auch Kolonialherrschaft in Vietnam oder eine Auseinandersetzung mit der Hoa Minderheit angesprochen werden.



Familiäre Auswirkung des Holocausts bis heute, Schweigen der Gesellschaft

Betti

Betti ist 16 Jahre alt und wächst mit ihren zwei jüngeren Geschwistern in Hamburg bei ihrer jüdischen Mutter und Großmutter auf. Ihre Mutter arbeitet im Einzelhandel und ist „alleinerziehend“, da Bettis Eltern sich schon früh getrennt haben. Ihr Vater lebt in Neapel. Betti ist verantwortungsbewusst und sehr selbständig. Sie setzt sich für andere Menschen ein und tritt in ihrem Alltag oft ihr begegnenden diskriminierenden Stereotypen entgegen. Ihre große Leidenschaft ist Fußball, sie spielt aktiv in einem Verein, in dem sogar schon ihr Opa gespielt hat.

Betti interessiert sich nicht für Geschichte, ihr Fokus ist ihr eigener Alltag im Hier und Jetzt und der Wunsch, sich sportlich zu beweisen. Als sie in ihrer Schule auf einen Angehörigen eines ermordeten Kindes trifft, beginnt sie sich doch Gedanken zu machen, inwieweit die NS-Geschichte noch heute Auswirkungen auf die Familien Betroffener hat und sie beginnt, sich mit ihrem eigenen Jüdischsein auseinanderzusetzen.

Bettis Oma und Bettis Mutter konnten die den Holocaust überleben, weil sie eine Möglichkeit fanden, sich in einer Gartenlaube zu verstecken – dies ist eine Ausnahme und kann keinesfalls als eine klassische Form des Überlebenskampfes gewertet werden.



Es kann mit den Schüler:innen ein quellenkritischer Austausch zum Gedenktafeltext angestrebt werden. Was empfinden sie als problematisch an diesem Text?

Zusätzlich kann mit älteren Schüler:innen das Thema fehlende Aufarbeitung seit 1945 besprochen werden, darunter Aspekte wie Nachkriegsprozesse, Schweigen der Gesellschaft – welche Veränderungen brachten die ersten Ansätze von Erinnerung in die Öffentlichkeit?

Background Betti:

Bettis Kapitel wird aus den Perspektiven einer jüdischen Familie erzählt. Es geht um die Auswirkungen des Holocaust auf Familien bis heute, den Kampf der Erinnerung an das Geschehene und welche Grenzen diese Erinnerung haben kann, weil Wissen um das Schicksal von Angehörigen fehlt(e). Auch können Erinnerungspraktiken im öffentlichen und privaten Raum thematisiert werden. Erinnerung an Verfolgung und Verstecken finden sich sowohl aus sozialdemokratischer als auch jüdischer Perspektive, durch die Erinnerung von Bettis Großmutter. Durch die Erinnerung der Mutter an die Bombardements auf Hamburg und selektive Schutzräume kann eine andere Form der Verfolgungsgeschichte und des Versteckens thematisiert werden. Welche Handlungsspielräume gab es zum Beispiel für Menschen, die Jüdinnen:Juden den Zugang zu Schutzräumen verwehrten?



ab Klasse 9

Akin

Akins größter Traum ist es, Arzt zu werden. Er wächst in einer türkischen Arbeiter:innenfamilie auf. Seine Motivation Arzt zu werden, prägte sich schon früh, da seine Schwester mit einer chronischen Erkrankung lebt. Er interessiert sich für verschiedene Möglichkeiten der Heilung von Krankheiten durch medizinische Forschung. Durch sein Praktikum in einer Arztpraxis erfährt er von Verbrechen durch Ärzte während des Nationalsozialismus, die an Gefangenen Experimente durchführten. Er trifft hier auch auf einen Überlebenden, der um Entschädigung und Anerkennung seines Leids kämpft. Die Erinnerung des Arztes an die NS-Zeit in der eigenen Familie wiederum ist geprägt von einem Ausblenden von Schuld.

Background Akin:

Durch Akins angedeutete Familiengeschichte ermöglicht sich eine Auseinandersetzung mit der Geschichte von „Gastarbeiter:innen“ in der BRD. Akins Erlebnisse während seines Praktikums eröffnen Zugang zur Thematisierung von medizinischen Verbrechen während des NS – es besteht ein direkter Bezug zur Geschichte der Kinder vom Bullenhuser Damm. Eine Auseinandersetzung mit den Nürnberger Ärztoprozessen ermöglichen einen tieferen Einblick in die strukturelle Verstrickung von Ärzt:innen. Ein weiteres Thema kann die Entschädigungspraxis gegenüber verschiedenen Opfergruppen (z.B. Zwangsarbeiter:innen) im Nachkriegsdeutschland sein.

NS-Medizinverbrechen, „Gastarbeiter:innen“ in der BRD, Verantwortung in der Medizin; „Wiedergutmachung“ und Entschädigungspraxis in der BRD.



„Natürlich wussten die das.“ Unterrichtskonzepte zum Spiel „Erinnern – die Kinder vom Bullenhuser Damm“

*erstellt von Lucas Haasis in Zusammenarbeit
mit dem Team des Digital Remembrance Games
Bullenhuser Damm sowie der Lehrerin Jule
Sommersberg und ihren Schüler:innen an der
IGS Flötenteich in Oldenburg*

Praktische Hinweise

Konzept: ab Klasse 8/9 (ab 12 Jahren),
in Vereinfachung ab Klasse 7,
in Erweiterung (Projekttag) ab Klasse 11/12

Verortung im Bildungsplan Hamburg, Kerncurriculum NDS bzw. bundesweit: Klasse 8/9:

Themenbereich Moderne, Zeit des Nationalsozialismus
(„Massenverbrechen“, „Holocaust“), Klasse 11-13: Erinne-
rungskultur

Technische Voraussetzungen: Das Spiel kann kostenlos
auf iOS und Android-Endgeräten (Tablets, Handy) gespielt
werden

Kompetenzen: je nach Gewichtung Sachkompetenz
(Themenbereich Massenverbrechen: Euthanasie, Depor-
tation und Vernichtung von Jüdinnen:Juden und Sinti*ze
und Rom*nja, Kriegsverbrechen, Besuch in einer
Gedenkstätte), Methodenkompetenz (visuelle Gattungen:

digitales Spiel, Zeitzeug:innen, Gedenkstätte), narrative
Kompetenz (Erzählformen im Spiel, narrative Auseinander-
setzung mit dem Spiel und Spielinhalt), Methodenkompe-
tenz (Umgang mit Erinnerung / Gaming Literacy).

Der Schwerpunkt des Konzepts liegt auf der Schulung der
Werturteilskompetenz: „eigene Wertungen vornehmen und
dabei Auskunft geben über deren historische Vorausset-
zungen und normative Prämissen, Ansätze zu eigener
historischer Sinnbildung entwickeln und argumentativ
erproben“ (aus dem Bildungsplan für Hamburg).

Lerneffekt: Durch Interaktion mit der virtuellen Vergangen-
heitskonstruktion als zentrales Charakteristikum spielenden
Lernens sollen „Erinnerung“ und „historische Verantwor-
tung“ als kulturelle Konzepte verstanden und sowohl als
subjektive wie als kollektive Erfahrung erkannt werden. Ins-
besondere soll mit dem Spiel gefördert werden, Erinne-
rungskultur aktiv und selbstreflexiv erörtern zu lernen und
die eigene Rolle bezogen auf Erinnerung zu verstehen.
Damit soll die Bedeutung der Erinnerungsarbeit in Ge-
denkstätten und in Spielen verdeutlicht werden.
Die Annäherung an das Schicksal der Kinder vom Bullen-
huser Damm erfolgt sensibel und in geleiteter Betreuung
im Unterricht sowie über kuratierte Erinnerungsräume
im Spiel.

Prä-Konzepte (notwendiges Vorwissen): Begriffe und
Grundwissen zu „Nationalsozialismus“, „Holocaust“, „Ge-
denkstätte“ müssen vorab vorhanden sein, meist ab Klas-
se 8, spätestens ab Klasse 9 im Lehrplan vorzusetzen.

*Grundwissen zu „National-
sozialismus“, „Holocaust“,
„Gedenkstätte“ müssen
vorab vorhanden sein*

Praktische Vorbereitung: Das Spiel kann am einfachsten und praktikabel auf dem Tablet gespielt werden. Eine Handynutzung (falls im Unterricht erlaubt) ist auch möglich und bei der einfachen Spielmechanik kein Hindernis. Die Tablets erlauben mehr Flexibilität bezogen auf die Mobilität im Klassenraum und in den Gruppen.

Die Tablets sind vorab selbst oder gemeinsam mit den Schüler:innen vorzubereiten. Dazu gehört, das Spiel kostenlos herunterzuladen (für iOS oder Android), etwa über die Bereitstellung eines Links oder QR-Codes, der einfach gescannt werden kann.

Die Einrichtung des Spiels ist einfach und dauert nicht lange. Nach dem Download kann das Spiel ohne Internet gespielt werden. Der Download und die Einrichtung sind entweder vorab vorzunehmen oder direkt innerhalb der Stunde in den ersten 5 Minuten möglich. Vor dem Einsatz eines Spiels zum Thema 2. Weltkrieg und Holocaust sind Elternzettel angeraten um etwaige Missverständnisse bezogen auf ein Spiel zum Thema NS auszuschließen, auch trotz der Altersfreigabe. Eine Triggerwarnung an Schüler:innen sollte ebenfalls ausgesprochen werden, insbesondere wenn Kinder mit eigener Fluchterfahrung Teil der Klasse sind.

Kopien des Arbeitsmaterials müssen hergestellt werden (je nach Konzept die Steckbriefe oder Placemat-Bögen). Eine Tafel oder ein LED-Board werden benötigt.

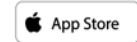
Lehr-Lern-Setting: Die Konzepte sind darauf ausgelegt, dass – je nach Ausstattung mit ausreichend Tablets – entweder alle gleichzeitig das Spiel spielen oder in Spielgrup-

pen mit maximal 4 Schüler:innen gemeinsam gespielt wird. Nach Möglichkeit sollten alle gleichzeitig spielen. Dabei erhalten die Kinder dennoch unterschiedliche Aufgaben/Charaktere wodurch der Spielprozess gelenkt wird und es gleichzeitig möglich ist, sich gegenseitig auszutauschen und zu kommentieren.

Ein Spiel im Unterricht zu spielen sollte immer in Form „bewussten Spielens“ geschehen – d.h. begleitet von einer konkreten und zielführenden Aufgabenstellung, da sonst schnell der Faden verloren geht oder die Kinder die Zeit „verdaddeln“.

Es sollte nach Möglichkeit in Ruhe gespielt werden können. Daher ist es etwa möglich, die Schüler:innen auf mehrere Räume zu verteilen. Dennoch sollte sichergestellt werden, dass die Lehrkraft immer zur Stelle ist für Hilfestellung, wenn die Schüler:innen im Spiel nicht weiterkommen.

Das Spiel kann am einfachsten und praktikabel auf dem Tablet gespielt werden. Eine Handynutzung (falls im Unterricht erlaubt) ist auch möglich und bei der einfachen Spielmechanik kein Hindernis.



Die Lautstärke der Tablets sollte angepasst werden. Durch die ruhige Hintergrundmusik im Spiel ist ein gemeinsames, gleichzeitiges Spielen ohne Probleme mit Grundrauschen möglich. Sollte das Spiel in der Sprachausgabe gespielt werden (kein „Muss“), kann mit Kopfhörern gespielt werden oder die Klasse auf mehrere Räume verteilt werden.

Das Spiel kann mit Voice-Over-Funktion gespielt werden

Das Lehr-Lern-Setting ist in den Konzepten bewusst mehrgliedrig angelegt, sowohl bezogen auf die einzelnen Bausteine und Materialien als auch auf die Schwierigkeitsstufe. Das heißt, die Bausteine (Steckbriefe, Placemat) können einzeln für sich genutzt oder verkettet eingesetzt werden – je nach zeitlichen Ressourcen.



Spielszene Karsten

Innere Differenzierung: Innere Differenzierung geschieht durch Flexibilität in der Aufgabenverteilung während des Einzelspiels bzw. innerhalb der (Spiele-) Gruppe, durch Differenzierung nach Neigung, Interesse und Reflexionsstufe sowie der Differenzierung nach kognitiven Verarbeitungsmodi.

Die Thematik soll durch das Spielen erarbeitet und verarbeitet werden, das heißt, das Spielen ist Teil der Lernerfahrung, nicht nur Selbstzweck, sondern es soll zum reflexiven Erörtern einladen.

Zwei Konzepte: In dieser Handreichung werden zwei Formen von Konzepten vorgestellt:

1. Konzept ohne Gedenkstättenbesuch: Hauptkonzept für Klasse 8/9, in Vereinfachung für Klasse 7, in Form eines Projekttags für Klasse 8-13.

2. Konzept mit Gedenkstättenbesuch in Hamburg: Konzept für die Vor- und Nachbereitung

Zeitlicher Aufwand:

Für 1. Konzept: mindestens eine zusammenhängende Doppelstunde (90 Minuten inkl. 30 Minuten spielen), dringend angeraten für mehr Diskussionszeit: 3. Stunde.
Alternative: Projekttag (min. 4 Stunden).

Für 2. Konzept: eine Stunde Vorbereitung, eine Stunde Nachbereitung

Spielzeit: Das Spiel muss von der Lehrkraft vorher komplett gespielt worden sein. Der Aufwand beträgt 2-3 Stunden.

Unterrichtskonzept I

*Spielnutzung ohne Gedenkstättenbesuch,
ab Klasse 8*

Phase I Einstieg

Frage im Plenum (5 Minuten): An welche Dinge ‚erinnern‘ wir uns? (Tendenz der Antworten wird in Richtung persönlicher Erinnerungen gehen) Anschlussfrage: An was erinnert man in der Geschichte?

Hinweis: Um eine Emotionalisierung (etwa bezogen auf Familieneignisse) zu vermeiden, sollte der Einstieg auf abstraktem Level geschehen.

Tafelanschrieb: Sammeln unterschiedlicher Formen von Erinnerung im Tafelanschrieb auf linker Tafelseite (etwa Familie, Events, besondere private Momente).

Hinweis: Dreiteilung der Tafel: In der Mitte werden später Steckbriefe und die Erinnerungen der Charaktere aus dem Spiel gemeinsam mit den Schüler:innen gesammelt, auf der rechten Tafelseite wird die Rückmeldung zu „Was ist Erinnerung?“ nach der Spielerfahrung gesammelt sowie der Bezug zu heute und zu sich selbst hergestellt.

Darstellungstext (3 Minuten): Daraufhin kann der folgende Darstellungstext (etwa in einer Powerpoint-Präsentation) gezeigt werden und verglichen werden mit den Aussagen. Das Tafelbild kann daraufhin ergänzt werden.

Hinweis: Alternativ kann der Text auch bei der Reflexionsphase am Ende der Einheit eingesetzt werden.

„Als Individuen sammeln wir Erinnerung durch Erfahrungen die wir machen und mit anderen teilen. Als Gesellschaft erinnern wir uns in verschiedenen politischen und kulturellen Traditionen gemeinsam an unsere Vergangenheit. Dazu gehört das Gedenken an historische Ereignisse, Persönlichkeiten oder Orte. Wir besuchen Museen und Gedenkstätten, lesen Bücher, schauen Filme an, benennen Straßen und Orte, feiern Gedenktage und pflegen Rituale und Symbole. Ob individuell oder gemeinsam: Erinnern ist entscheidend für unsere Identität und schafft ein Gefühl der sozialen Zugehörigkeit. Doch das Erinnern und Gedenken verändert und entwickelt sich im Laufe der Zeit. [...] Erinnerungskulturen sind von einer Vielzahl von Perspektiven, Erfahrungen, Stimmen und Formaten geprägt. Viele Geschichten sind noch nicht gehört worden. Diese ungehörten Stimmen einzubeziehen und den Opfern Gerechtigkeit zu gewähren, bereichert unser kollektives Gedächtnis.“

Warum ist Erinnerung wichtig? Nadège Fundschler für bpb.de, CC BY-NC-ND 4.0, <https://www.bpb.de/mediathek/video/506408/warum-ist-erinnerung-wichtig>

Hinweis: Je nach Schulform und Altersstufe sollte das Zitat vereinfacht oder gekürzt werden bzw. Begriffe vereinfacht erläutert werden („Identität“, „kulturelle Traditionen“, „kollektives Gedächtnis“)

ab Klasse 8



Download von Arbeitsmaterial

<https://game.gedenkstaetten-hamburg.de/>



Schüler:innen der
IGS Flöteich besuchen
die Gedenkstätte.

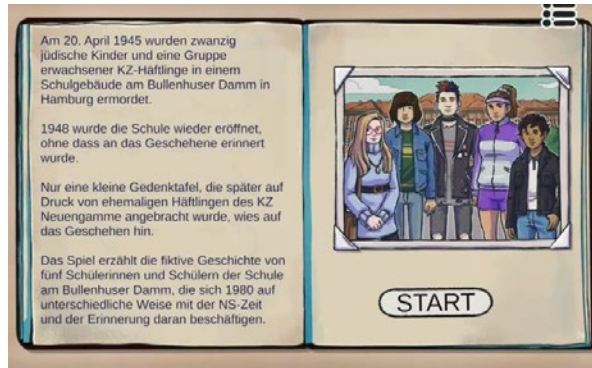
Kurzimpuls Lehrkraft (5 Minuten) zum Hintergrund der Gedenkstätte Bullenhuser Damm

Beispiel: Was wir heute gemeinsam vorhaben: Wir wollen uns ansehen, wie Erinnerung an ein NS-Verbrechen in einem Spiel behandelt werden kann – denn Spiele sind Medien, die heute viele Menschen kennen und die häufig in der Geschichte spielen – und wir wollen schauen, was wir daraus lernen können.

Hinweis: Die Kurzvorstellung der Gedenkstätte sollte als gesteuerter Impuls geschehen, nicht als Rechercheaufgabe, um die Inhalte fokussiert und bündig darzustellen. Hierbei kann ein Vergleich zwischen einem heutigen Foto der Gedenkstätte (etwa von der Homepage) und dem Startbildschirm des Spiels (siehe nächste Seite) helfen und einen direkten Bezug zum historischen Hintergrund und dem authentischen Ort herstellen.

Beispiel: „Die Schule am Bullenhuser Damm war während der NS-Zeit keine Schule, sondern ein Außenlager des KZ Neuengamme. Nach der NS-Zeit war es wieder eine Schule. Teile des Gebäudes beherbergen heute die Gedenkstätte.“

Daraufhin sollte die Tat angesprochen werden. Um dieses kurz und prägnant zu halten, kann hier sehr gut der Text zu Beginn des Spiels verwendet werden:



Hinweis: Zur Vorbereitung kann zudem die Vorstellung der Gedenkstätte in dieser Handreichung genutzt werden.

Nach diesem Einstieg wird der Arbeitsauftrag erläutert und die Steckbriefe ausgeteilt.



Phase II Erarbeitung

Arbeitsauftrag: Gemeinsam spielen wir das Kapitel des Spielcharakters „Karsten“ und werden zu den Charakteren in seiner Geschichte Steckbriefe erstellen.

Hinweis: Dieser Arbeitsauftrag und die Steckbriefe – d.h. dieses Konzept – lässt sich ebenso je nach inhaltlichem Schwerpunkt und Interesse – auf die anderen Hauptcharaktere ablegen bzw. ausweiten. So kann etwa durch die Geschichte des Charakters Akin der Fokus auf die Rolle der Ärzte im Nationalsozialismus gerichtet werden, bei Betti das Schicksal der Nachfahren der Kinder in den Vordergrund rücken oder bei Kati die Perspektive gezielt auf jüdische Schicksale, polnische Erinnerungskultur oder Ghettoerfahrung gelenkt werden. Zur Inspiration und Orientierung bieten wir einen Überblick zu den Kapiteln und mit den spielbaren Charakteren verbundenen Themen des Games in dieser Handreichung (S. 8-11).

Verteilen des Arbeitsmaterials (Material Steckbrief)

Alle Spielenden erhalten die gleichen Fragezettel, die jedoch – nach Zufallsprinzip – dann kombiniert werden mit einem eigenen Charakter aus dem Spiel, der oben angeheftet/aufgeklebt wird. Die Schüler:innen spielen dadurch das gleiche Kapitel, bearbeiten jedoch unterschiedliche Charaktere mit unterschiedlichen Perspektiven.



Download von Steckbriefen auf der Game-Webseite

<https://game.gedenkstaeten-hamburg.de/>

Hinweis: Es ist angeraten, dass alle Schüler:innen spielen. In diesem Szenario werden die Steckbriefe neben dem Tablet platziert. Sollte in der Gruppe gespielt werden erhält ebenfalls jedes Kind einen Steckbrief. Die Schüler:innen können jedoch freier gruppiert beieinandersitzen. Die spielende Person muss bei Gruppenarbeit jedoch öfters im Spielfluss innehalten um Zeit für die Beantwortung der Fragen auf dem Steckbrief zu gewährleisten.

Es werden in gleicher Anzahl Steckbriefe zu Karsten, Vater, Herr Weber und der „Mann“ verteilt. Dieses kann in gleicher Weise auf die anderen Kapitel ausgeweitet werden, in denen dann dort der Hauptcharakter und die Nebencharaktere verwendet werden.

Wir spielen daraufhin die Anfangsszene gemeinsam im Klassenverband um die Mechanik zusammen schnell zu erlernen (5 Minuten). Die Lehrkraft kann „live“ mit Beamer spielen.



Nach der Anfangsszene kann die Frage gestellt werden: Wer ist Karsten und wann spielt das Spiel? Woran erkennt ihr das Jahrzehnt, in dem das Spiel spielt? (Poster, Musik, Sprache).

Anschlussfrage: Warum spielt das Spiel in den 1980er Jahren? Es war die Zeit, in der am Bullenhusser Damm tatsächlich noch Kinder zur Schule gingen und gleichzeitig die Aufarbeitung begann (Gedenktafel) – dennoch sehr spät und nur durch die Nachfahren. Die Nachkriegsgesellschaft wird gezeigt, wodurch der reale Generationenkonflikt zwischen Karsten und seinem Vater eingeordnet werden kann.

Nach dem Einstieg (ab der Szene in der Kneipe) spielen die Kinder eigenverantwortlich.

Die Steckbriefe beinhalten Fragen zu Alter, Beruf, Zeiträumen der Erinnerung, Objekten der Erinnerung, die im Spiel auftauchen (z.B. Stockbetten) und Kernzitaten, die die Rolle des jeweiligen Charakters auf den Punkt bringen sollen (Beispiel: „Natürlich haben die das gewusst.“). Gerade die Auswahl eines Zitats ist für die anschließende Auseinandersetzung mit den Charakteren sehr wichtig und wird von den Schüler:innen sehr gut angenommen.

Hinweis: Das Material Steckbrief mit Beobachtungsaufgaben setzt methodisch einen konkreten Fokus für die Spielphase und leitet die eigene Recherche der Schüler:innen an, was dazu führt, dass die Schüler:innen bewusst spielen und zudem die Texte nicht nur durchklicken.

Das ist für die Auseinandersetzung mit dem Spiel unabdingbar. Gleichzeitig suchen sie bewusst nach Zitaten zu ihrem Charakter und halten sich dafür nicht lange mit anderen Dingen auf.

Das Kapitel „Karsten“ dauert zwischen 25-30 Minuten. Der Charakter „Mann“ kommt erst spät in der Geschichte. Er ist jedoch wichtig, um den Inhalt der Geschichte zu verstehen. Daher sollte das Kapitel möglichst ganz durchgespielt werden.

Ergebnissicherung im Plenumsgespräch und Klassenverbund (ca. 15 Minuten):

Im Plenumsgespräch werden daraufhin die Ergebnisse der Spielphase und die eigenen Beobachtungen der Schüler:innen gesammelt und gebündelt diskutiert. Die Steckbriefe der Charaktere werden dabei an der Tafel in der Mitte der Tafel gesammelt und die Diskussionspunkte im Tafelanschrieb ergänzt.

Schwerpunkt der Diskussion zu den Steckbriefen sollte sein, welche Rolle die Charaktere im Spiel spielen und darüber hinaus, wen die Charaktere in der Nachkriegsgesellschaft repräsentieren. Dabei sollten die Schüler:innen zur Selbstreflexion angeleitet werden und selbst auf die Spannungen zwischen Erinnern, Verdrängen und Verleugern bei den Charakteren gelangen.

Impulse für die geleitete Diskussion und gezielte Plenumsfragen durch die Lehrkraft:

Frage zu Karsten: Wie kommst Du mit der Haltung und Reaktion Deines Vaters klar?

Der Vater vermittelt den Generationenkonflikt und das Verharren in alten Denkmustern und Ideologien der Kriegsgeneration auch über die NS-Zeit hinaus. Erinnern geschieht vielfach über Gegenstände. Das Bild des Opas in NS-Uniform wird stolz in der Kneipe aufgehängt und die Taten verschwiegen. Karsten beginnt zu verstehen, dass er kritisch nachfragen muss.

Frage zum Vater: Wie fühlst Du Dich nachdem Du Deinem Charakter begegnet bist?

Die Auseinandersetzung mit den Aussagen des Vaters kann emotionalisieren, abschrecken und zur Frage der Täterschaft führen. Die Erinnerung des Vaters ist ideologisch verblindet. Die Brisanz des Konflikts mit Karsten wird deutlich. Die Diskussion führt häufig dazu, dass auch der Bezug zu heutigen Fake News und deren politischer Sprengkraft diskutiert wird.

Frage zu Herrn Weber: Findest Du Deinen Charakter sympathisch und glaubst Du ihm?

Herr Weber ist den Schüler:innen (meist) sympathisch. In der Auseinandersetzung zeigt sich dann jedoch sehr plastisch, dass er das Mitläufertum und damit die indirekte Mittäterschaft repräsentiert und eine Art der Erinnerung, die bewusst



Dinge ausblendet. Herr Weber erinnert sich daran, dass er Schwimmen ging, nicht aber, wer bei der Schule die schwere Arbeit getan hat. Die Schüler:innen lernen, nicht alles zu glauben, was gesagt wird. Sehr eindringlich ist der Hinweis auf die Stockbetten im Spiel, in denen früher die Häftlinge schliefen und die später für den Werkunterricht verwendet wurden.

Frage zum Mann: Wie fühlst Du Dich nachdem Du Deinem Charakter begegnet bist?

Der „Mann“ repräsentiert die Geschichte der Häftlinge und mit welchen Herausforderungen sie auch noch nach der NS-Zeit konfrontiert waren. Mitgefühl wird hervorgerufen, vielleicht auch Trauer. Die Frage der Zeitzugenschaft kann am besten bezogen auf den Mann aufgeworfen werden, nachdem die anderen Charaktere besprochen wurden. Denn es zeigt sich, je nach Charakter ist die Erinnerung unterschiedlich – und dieses trifft auf fiktive wie auch echte Zeitzug:innen zu. Die Perspektiven der Charaktere – selbst auf die gleichen Ereignisse und Orte (wie die Bombennächte) – sind völlig unterschiedlich. Die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit dem Thema wird deutlich und auch die Notwendigkeit von Erinnerungsarbeit.

Phase III Urteilebene | Werturteil

Nach der Erarbeitungsphase und Ergebnissicherung wird der Rückbezug zum Anfang der Einheit und dem Spannungsfeld von eigener subjektiver und kulturell-gesellschaftlicher Erinnerung hergestellt. Es wird gemeinsam geprüft wie sich das Verständnis von „Erinnern an NS-Verbrechen“ durch die Einheit verändert hat. Dazu wird der „Erinnerungsraum“ von Karsten gemeinsam geschaut und erkannt, dass die Geschichten im Spiel auf wahren Begebenheiten beruhen und auch die Charaktere (bis hin zu Herrn Weber) auf realen Vorbildern beruhen. Das hat einen sehr großen Effekt auf die Schüler:innen.

Im Anschluss wird das Tafelbild zur Ergebnissicherung nun auf der rechten Seite ergänzt und auf die Grundfragen bezogen: Hat sich euer Bild von Erinnerung verändert? Was bleibt bei euch hängen, nachdem ihr das Spiel gespielt habt? Wie hat euch das Spielen eines Spiels zu „Erinnern an NS-Verbrechen“ gefallen? Was hat euch überzeugt?

Beispiele von Rückmeldungen:

- *„Die Zeitzugen haben unterschiedliche Erinnerungen.“* Der Mensch erinnert sich selektiv.
- *„Nicht alles glauben, was gesagt wird.“* Quellenkritik muss betrieben werden.
- *„Das ist genau wie heute mit den Fake News, die wir prüfen müssen.“* Bezug zu heute wird hergestellt.
- *„Die Vergangenheit muss aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden.“* Die Quellenanalyse sollte mehrere Quellen beinhalten.

- „Erinnern kann auch mit Verdrängung zusammenhängen und damit Schuld von sich zu weisen.“ Frage der Schuld wird gestellt.
- „Es sollte heute nicht nur an das Schöne erinnern werden, sondern auch an Trauriges.“ Hinweis auf überwiegend positive Erinnerungen aus Anfangsbefragung bei Schüler: innen.
- „Gegenstände spielen auch heute noch eine große Rolle bei der Erinnerung.“ Eigene Familienstücke werden genannt.
- „Im Spiel können wir „Zeitzeugen“ noch immer begegnen und wir können Zeitsprünge machen. Das Interaktive war sehr gut.“ Besonderheiten der Spielerfahrung wird erkannt.
- „Wir haben eine Verantwortung.“ Frage der Verantwortung zur Erinnerung wird aufgeworfen.

Mit diesem selbstreflexiven Ergebnis kann die Einheit beendet werden.

Mögliche Hausaufgabe: Schreibt einen Brief an euren Spielcharakter (z.B. Karsten, Herr Weber), in dem ihr darüber berichtet, dass ihr das Spiel gespielt habt und wie ihr das empfunden habt, was das mit eurer Welt zu tun hat. Ihr könnt Bezug nehmen auf den „Erinnerungsraum“ im Spiel. Macht auf Grundlage eurer Spielerfahrung und den Diskussionen einen Vorschlag, wie die Gedenktafel im Schulgebäude im Spiel ergänzt werden kann.

Anpassung auf einen Einsatz des Konzeptes in der 7. Klasse

Das Konzept kann vereinfacht und mit dem gleichen Material auch ab Klasse 7 eingesetzt werden. In dieser Altersstufe ist bei den Lernenden jedoch weniger Vorwissen vorhanden und es sind nicht zwangsläufig Prä-Konzepte zum Nationalsozialismus vorauszusetzen. Die Auseinandersetzung mit der Frage „Erinnern: Was ist das und was hat das mit mir zu tun?“ gelingt trotzdem. Zudem kann das Spiel als grundlegender Einstieg in die Thematik Nationalsozialismus und Holocaust genutzt werden.

ab Klasse 7



ab Klasse 7



Für die 7. Klasse kann gut das Kapitel zu „Kati“ eingesetzt werden. Das Kapitel hat auch eine kürzere Spieldauer (etwa 20-25 Minuten). In diesem Kapitel ist das Abstraktionslevel niedriger und für Siebtklässler:innen erklärt sich der Aspekt „Erinnerung“ zuvorderst über die Verbindung zum Kontakt mit und den Erzählungen der Großmutter sowie der Mutter von Kati. Der Zusammenhang „Erinnerung – Familie – Großmutter“ ist zugänglich und bekannt für die Kinder. Auch die Themen und Orte in der Geschichte können gut über einfache Erklärungen erläutert und diskutiert werden – etwa „Was ist ein Ghetto?“ oder „Was ist eine Synagoge?“, worüber wiederum auch die Erklärung zu „Was ist Nationalsozialismus?“ direkt am Spiel und den Szenen des Spiels gelingen kann. Die Lehrkraft ist in dem Kapitel allerdings gefordert, die Kinder bezogen auf den örtlichen Kontext abzuholen: „Warum spielt das Kapitel in Polen (Radom, auch der Bezug zu Auschwitz)?“

Über die Orte in diesem Kapitel gelingt es, grundlegend in die Thematik Nationalsozialismus und Konzentrationslager einzuführen. Als Orte werden etwa gezeigt: ein Laden jüdischer Besitzer:innen, der geschlossen wird, die Schuhfabrik in der Zwangsarbeit ausgeführt wurde, das Ghetto, der Bahnhof mit den Deportations-Zügen, die Museumsbibliothek und das KZ Neuengamme. Alle diese Orte können im Steckbrief aufgeführt werden und dann diskutiert werden, wobei die grundlegenden Infos vom Spiel genannt werden.

Das Arbeitsmaterial des Steckbriefs kann also auf gleiche Weise eingesetzt werden wie im Falle des Einsatzes in der 8./9. Klasse, am besten mit dem Hinweis, dass Stichworte jeweils als Eintragungen im Steckbrief reichen. Das Abstraktionsniveau der Diskussion sollte aber niedriger angesetzt werden. „Was erlebt die Großmutter und was hat das mit der Vergangenheit und mit den anderen Familienangehörigen (Tochter, Enkelin) zu tun?“ Es ist ausreichend nur die Steckbriefe zu Kati und ihrer Oma und der Mutter zu verteilen.

Die Impulsfragen können vom Niveau her angepasst werden, etwa:

An was erinnert sich die Oma?

An was erinnern sie sich nicht?

Welche Gefühle lösen die Bilder bei dir aus?

Warum spielen Gegenstände wie der Apfelkuchen so eine große Rolle in der Erzählung der Großmutter?

Auch wenn das Niveau etwas höher liegt, sollte die Aufgabe, Zitate aus dem Spiel zu sammeln, unbedingt beibehalten werden, weil die Kinder dann konzentrierter und bewusster spielen und weil sich darüber dann konkret diskutieren lässt.

Beispiele sind etwa: „Kinder spielen auch im Krieg.“

„Schon komisch, dass Oma so viele Dinge, die damals passiert sind, nicht mehr wusste.“

„Weißt Du, niemand konnte vergessen, was die Deutschen angerichtet haben.“ „Wie furchtbar.“

„Warum erinnern sich die Menschen an die schönen Dinge und nicht an die schlechten?“

Zum Abschluss wird auch in dieser Einheit mit den jüngeren Schüler:innen der „Erinnerungsraum“ von Kati besucht und die Filme geschaut, gerade da in diesem Raum be-
hutsam auch auf das Schicksal der Kinder vom Bullenhuser Damm eingegangen wird und echte Zeitzeug:innen zu Wort kommen. Das hat eine große Wirkung. Danach sollte noch Zeit sein, um über das Erfahrene und Gesehene zu sprechen, da es keine einfachen Eindrücke sind und diese auch emotionalisieren können.

Über den Charakter Kati kann es gelingen, in das Thema Nationalsozialismus und die damit verbundenen Gräueltaten schon in der frühen Altersstufe einzuführen und dafür Worte und einen konzentrierten Fokus zu finden, der einen Diskussionszusammenhang herstellt, in dem die Kinder tatsächlich offen über das Thema, ihre Eindrücke und Emotionen sprechen können.



Erweiterung des Unterrichtskonzepts auf „Projekttag“

Wenn sich die Möglichkeit eines Projekttages zum Spiel ergibt, kann das Konzept weiter ausgebaut werden, mit dem Ziel, während des Projekttags alle Kapitel zu spielen, die Kapitel dabei jeweils in unterschiedlichen Gruppen zu bearbeiten und am Ende die Präsentationen in einem Galerie-Gang zu verbinden. Die Idee ist erneut dasselbe modulare Lehr-Lern-Setting wie im Ursprungskonzept, jedoch erweitert um den Aspekt einer großen Bandbreite an Hintergründen der Charaktere im Spiel. Der Galerie-Gang, für die etwa Plakate zu den Charakteren und ihren Geschichten erstellt werden können, zeigt aus der Auseinandersetzung mit dem Spiel heraus am Ende die enorme Bandbreite von Erinnerung und von vermeintlich disparaten Ereignissen, die aber über das Thema „Erinnerung“ dennoch verbunden werden.

Einen Überblick der Kapitel und ihrer Inhalte bietet das Szenenbuch am Anfang dieser Handreichung. Dieses kann es für die Lehrkraft erleichtern, den Überblick über die Charaktere zu behalten. Eine Übersicht aller Charaktere und Nebencharakter gibt es zum Download. Nützliche Spieletipps werden im Game-Guide ebenfalls gegeben.

Eine Einordnung des Games in die Geschichte vom Bullenhuser Damm erfolgt am Ende des Spiels in kleinen Filmen im „Erinnerungsraum“. Darauf sollen Schüler:innen hingewiesen werden.



<https://game.gedenkstaetten-hamburg.de/>

ab Klasse 8

Unterrichtskonzept II

*Spielnutzung mit Gedenkstättenbesuch,
ab Klasse 8*

Vorbereitungsstunde vor Gedenkstättenbesuch

Phase I Einstieg (ca. 5 Minuten)

Einstieg durch die Lehrkraft: Zielsetzung der Stunde konkret benennen.

Beispiel: Wir bereiten heute den Gedenkstättenbesuch in Hamburg vor. In dieser Gedenkstätte wurden während der NS-Zeit Gräueltaten begangen. Wir spielen während des Besuchs ein digitales Spiel, das ein Game Studio mit der Gedenkstätte zusammen entwickelt hat. Wir wollen heute zur Vorbereitung klären: Was heißt Erinnern? Was zeichnet Spiele aus? Wir klären die Rolle von Spielen in Gedenkstätten und diskutieren, ob ihr ein Spiel in der Gedenkstätte sinnvoll haltet.

Hinweis: Die konkrete Ansprache stellt Ernsthaftigkeit her, die den Eventcharakter der Exkursion drosselt. Der Besuch der Gedenkstätte soll und wird zum Nachdenken anregen. Gleichzeitig soll der eigenen Lebenswelt der Lernenden genügend Raum gegeben werden, um sie zur Selbstreflexion bezogen auf die Fragen „Was ist eigentlich Erinnerung?“ und „Was hat das mit mir zu tun?“ anzuregen. Daher sollen die Lernenden vorab in der Vorbereitungsstunde nicht nur emotional auf den Besuch eingestellt werden, sondern sie sollen auch ein einfaches Grund-

gerüst kritischer Medienkompetenz zur eigenen Auseinandersetzung mit dem Ort und der Thematik und dem Spiel an die Hand bekommen, die dann mit der Erfahrung vor Ort kombiniert oder konfrontiert wird. Dann kann im Nachgang in der Nachbereitungsstunde mittels einer kreativen Verarbeitung der Erlebnisse vor Ort erneut einen Prozess der Reflexion und eines Resümees angeregt werden. Das Spiel wird erst in der Gedenkstätte gespielt. Es werden bewusst vorab nur grundlegende Infos zur Gedenkstätte vermittelt, damit die Kinder emotional darauf eingestellt sind. Die eigentliche Auseinandersetzung mit der Gedenkstätte geschieht erst vor Ort.

Nach dem Einstieg und der Vorstellung der Zielsetzung kann direkt eine Abfrage unter den Lernenden erfolgen, um an deren Lebenswelt anzuknüpfen:

- Wer war schon einmal in einer Gedenkstätte?
- Wer hat schon einmal ein digitales Spiel gespielt? (Viel mehr Menschen werden Spiele gespielt als eine Gedenkstätte besucht haben.)
- Welche Rolle spielen Gedenkstätten in der Geschichte? (Aufgabe zu erinnern). Heute klären wir, ob und wie Spiele auch „erinnern“ können und was das für Gedenkstätten bedeutet (neue Wege der Vermittlung und Reichweite).

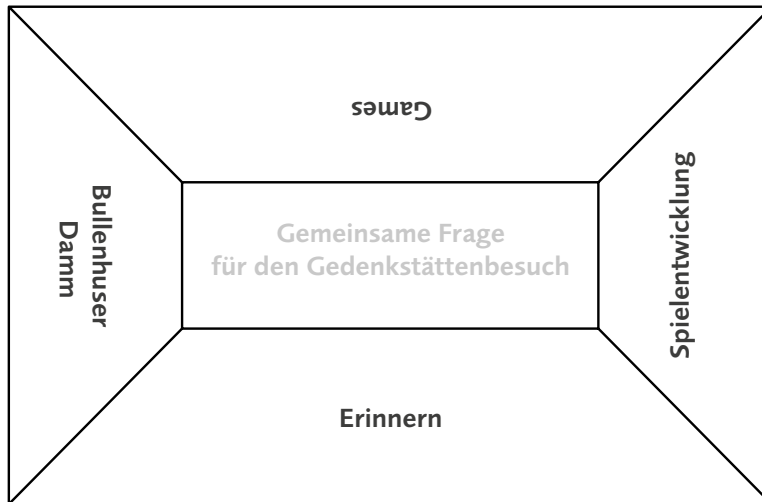
Phase II Erarbeitung (20 Minuten)

Nach dem Einstieg erfolgt die Einteilung in Gruppentische mit Vierergruppen, die am Tisch wiederum in zwei Zweiergruppen aufgeteilt werden. Die jeweiligen Zweiergruppen sitzen sich an den Tischen gegenüber. Die offenen Seiten der Gruppentische sollten nicht vollgestellt oder blockiert werden, da im weiteren Verlauf dorthin gewechselt wird. In die Mitte des Tisches wird ein Placemat-Bogen (mindestens A3) gelegt (Material Placemat). Bei der Placemat-Methode wird zunächst gleichzeitig arbeitsteilig (in mehreren Kästen auf dem Papier) gearbeitet um sich dann in der Gruppe auszutauschen und am Ende gemeinsam zu einem Ergebnis (in der Mitte des Bogens) zu gelangen.

In dieser Handreichung werden auf dem Placemat-Bogen unterschiedliche thematische Bausteine miteinander verbunden und zu einer gemeinsamen Frage an die Gedenkstätte hin entwickelt.

Hinweis: Die Placemat-Methode hilft Schüler:innen dabei, Informationen zu sammeln und zu gewichten. Sie eignet sich für Erarbeitungsphasen von kontroversen Themen, als Einstieg in einen literarischen Text oder für das Erschließen von Sachtexten. Sie strukturiert die Gruppenarbeit. So setzen Sie sie ein und geben Schüler:innen Hilfestellung dazu.

(Friedrich Verlag: Die Placemat Methode einfach erklärt.)



Die äußeren vier Kästen sind jeweils an gegenüberliegenden Seiten mit den Überschriften „Erinnern“ und „Games“ sowie „Bullenhuser Damm“ und „Spielentwicklung“ versehen. Die Schüler:innen nehmen zunächst bei „Erinnern“ (eine Zweiergruppe) und „Games“ (eine Zweiergruppe) Platz und bekommen die folgenden Arbeitsaufträge:



<https://game.gedenkstaeten-hamburg.de/>

Material Placemat

Gruppe „Erinnern“: Was bedeutet „Erinnern“ bezogen auf Geschichte? Beschreibe in eigenen Stichworten an was in der Geschichte erinnert ist und wo und wie erinnert wird? Welche Formen von Erinnerung gibt es (eigene Erinnerungen, Erinnern als Teil von Geschichtsbewusstsein, Erinnern am konkreten Ort)?

Lese (oder höre) dann den Auszug aus einem Podcast der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema „Warum ist Erinnerung wichtig?“ und ergänze Deine Ausführungen durch ein Zitat oder Stichworte aus dem Podcast (Methode: Speed-Exzerpt: einen relevanten Satz aus dem Text ergänzen.)

„Die Erinnerung hilft uns dabei frühere Generationen besser zu verstehen, aus der Vergangenheit zu lernen und dieses Wissen auf die Gegenwart zu übertragen. Als Individuen sammeln wir Erinnerung durch Erfahrungen die wir machen und mit anderen teilen. Als Gesellschaft erinnern wir uns in verschiedenen politischen und kulturellen Traditionen gemeinsam an unsere Vergangenheit. Dazu gehört das Gedenken an historische Ereignisse, Persönlichkeiten oder Orte. Wir besuchen Museen und Gedenkstätten, lesen Bücher, schauen Filme an, benennen Straßen und Orte, feiern Gedenktage und pflegen Rituale und Symbole. Ob individuell oder gemeinsam: Erinnern ist entscheidend für unsere Identität und schafft ein Gefühl der sozialen Zugehörigkeit (und der Verantwortung). Doch das Erinnern und Gedenken verändert und entwickelt sich im Laufe der

Was bedeutet
„Erinnern“?

Zeit. Wie wir uns an die Vergangenheit erinnern, muss stets ausgehandelt werden und unterscheidet sich von Generation zu Generation oder je nach Gesellschaft und Kultur. [...] Erinnerungskulturen sind von einer Vielzahl von Perspektiven, Erfahrungen, Stimmen und Formaten geprägt. Viele Geschichten sind noch nicht gehört worden. Diese ungehörten Stimmen einzubeziehen und den Opfern Gerechtigkeit zu gewähren, bereichert unser kollektives Gedächtnis.“

Warum ist Erinnerung wichtig? Nadège Fundschler für bpb.de, CC BY-NC-ND 4.0, <https://www.bpb.de/mediathek/video/506408/warum-ist-erinnerung-wichtig>

Gruppe „Games“: Überlegt gemeinsam: Was sind typische Eigenschaften von digitalen Spielen?

Lest dann dazu den Darstellungstext und ergänze Deine Ausführungen durch ein Zitat oder Stichworte aus dem Text (Methode: Speed-Exzerpt: einen relevanten Satz aus dem Text ergänzen)

Spiele sind heute ein selbstverständlicher Teil unserer medialen Lebenswirklichkeit. Zwei Drittel der Menschen spielen Spiele. Spiele wecken Begeisterung und Interesse für unterschiedliche Themen. Spiele ermöglichen es, selbst in und mit einer virtuellen Welt zu interagieren, sich in einer anderen Welt zu bewegen und auszuprobieren – etwa in Epochen der Geschichte – und das ganze geschieht dennoch in einem geschützten Raum. Nach einem „Game Over“ fangen Spielende

einfach wieder von vorne an. Spiele erlauben sogenanntes Probehandeln. Sie sprechen uns kognitiv und emotional an und stoßen Denkprozesse an. Sie beinhalten unterschiedliche Medienformen (geschriebene und gesprochene Sprache, filmische Szenen, interaktive Elemente). Das Spielerlebnis kann zu Bewertung und Kritik führen, also zur aktiven Aneignung von Inhalten die über die Spiele hinausgehen. Sie schulen auch motorische Fähigkeiten, Geschicklichkeit, Konzentration, Koordination und Geduld. Bezogen auf die Erinnerungskultur fördern sie die eigene Auseinandersetzung mit der Vergangenheit.

Stellt euch danach in der Vierergruppe die Ergebnisse vor und tauscht euch in der Gruppe aus.

Wechselt daraufhin die Tischseiten zu den noch offenen Kästen (Bullenhuser Damm und Spielentwicklung).

Alle vier am Tisch: Recherchiert daraufhin über eine Suchmaschine die Gedenkstätte „Bullenhuser Damm“ und notiert gemeinsam im Kasten „Gedenkstätte Bullenhuser Damm“ in kurzen Sätzen Antworten auf die Fragen: Was passierte in der ehemaligen Schule am Bullenhuser Damm? Beantworte die vier W-Fragen „Wo? Wer? Was? Wann?“ und notiere dazu in eigenen Worten an was heute dort erinnert wird.

Überlegt danach gemeinsam und notiert im Kasten „Spielentwicklung“, worin die Herausforderungen bestehen könnten ein Spiel zu der Gedenkstätte zu entwickeln (etwa Umgang mit Schock, Trauer, „das Unausprechliche spielen ...“)

Für Lehrkräfte zur weiteren Vorbereitung:

<https://bullenhuser-damm.gedenkstaetten-hamburg.de>

<https://www.lernwerkstatt-neuengamme.de/de/weiterausstellungen/ausstellung-bdamm>

<http://www.kinder-vom-bullenhuser-damm.de>



Link für „Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht“ bpb





Phase III Urteilebene | Werturteil (ca. 10 Minuten)

Bereitet auf Grundlage eurer gemeinsamen Erarbeitung in der Gruppe eine Frage an die Gedenkstättenmitarbeitenden vor, die Du vor Ort stellen willst.

Die Fragen können zu jedem Themenfeld des Placemat-Bogens sein. Notiert dann die Fragen im mittleren Feld eures Placemat-Bogens als Ergebnis. Ergänze eine Begründung für die Frage.

Ergebnissicherung im Klassenverbund (ca. 10 Minuten)

Im Plenum stellen zum Ende der Stunde alle Gruppen ihre erarbeiteten Fragen einmal vor. Falls sich Fragen doppeln werden sie gestrichen. Ansonsten werden die Fragen notiert und mit zur Gedenkstätte genommen um dort gefragt zu werden.

Zum Abschluss sollten offene Fragen geklärt werden und neben Infos zur Anreise auch die Info gegeben werden, dass keine Gaming-Fähigkeiten notwendig sind, um das Spiel vor Ort zu spielen, so dass um etwaige Bedenken bei den nicht spiel-affinen Lernenden abgebaut werden können.

*Gedenkstättenbesuch
mit Gameplay der
Stadtteilschule Lohrbrügge*

Gedenkstättenbesuch mit Gameplay

Die Mitarbeitenden der Gedenkstätte am Bullenuser Damm werden zu Anfang des Besuchs in die Geschichte des Ortes einführen und dabei auf das ehemalige Schulgebäude eingehen, das noch heute dort steht und in seiner Architektur eine hohe Wirkung auf die Schüler:innen hat. Im Seminarraum der Gedenkstätte wird das Spiel gemeinsam auf dort vorhandenen Tablets gespielt und diskutiert.

Vor Ort sind 10 Tablets vorhanden, die Gruppengröße sollte also nach Möglichkeit maximal 25 Personen betragen. Im Seminarraum werden den Mitarbeitenden die Fragen gestellt, die von den Schüler:innen vorab vorbereitet wurden. Nach Abschluss des Spielens und der Fragerunde wird die eigentliche Gedenkstätte im Keller des Gebäudes besucht.

Während des gemeinsamen Rundgangs werden immer wieder Bezüge zwischen Spiel und authentischem Ort hergestellt (etwa bezogen auf Kati und die Geschichte des Ortes Radom, zu Betti und jüdischer Identität, zu Akin und medizinischen Experimenten). Dabei werden auch Quellen und Ausstellungsobjekte vor Ort erklärt und mit Elementen im Spiel verbunden (etwa die Koffer oder das Briefmarkenalbum). Stärker als im Spiel wird während des Gedenkstättenbesuchs auch auf die Tat eingegangen und es wird die Möglichkeit gegeben, den Tatort zu besuchen. An diesem Ort wurden Kinder umgebracht. Diese Information wird den Besucher:innen vorab behutsam vermittelt und der Tatraum in Stille besucht.

Der gesamte Besuch geschieht sensibel und behutsam, dennoch wird der Besuch emotionalisieren. Daher findet im Anschluss an den Besuch eine abschließende Runde im Seminarraum statt, bevor die Verabschiedung im Rosengarten der Gedenkstätte mit Tafeln der Angehörigen stattfindet.

Informationen zur Gedenkstätte finden sich hier:

<https://bullenuser-damm.gedenkstaetten-hamburg.de/>

Nachbereitungsstunde nach Gedenkstättenbesuch Phase I Einstieg (ca. 5 Minuten)

Nach dem Besuch sollte – auch bei etwas zeitlichem Abstand – zunächst zum Einstieg die Möglichkeit gegeben werden, Emotionen und der Verarbeitung des Gesehenen Raum zu geben.

Der Besuch der Gedenkstätte wirkt nach und die Möglichkeit zum Austausch sollte geboten werden. Gleichzeitig ist es für manche Kinder nicht einfach – gerade weil das Thema nahe geht – über das Thema und die eigenen Gedanken dazu und auch die eigenen Emotionen wie Trauer oder Traurigkeit frei zu sprechen. Daher soll zunächst in Stillarbeit und anonymisiert über Handzettel eine Selbstreflexion angestoßen werden, die dann im Plenum fortgeführt wird, allerdings ohne das „Muss“ beitragen zu müssen, dennoch sollen alle einmal in sich kehren und resümieren. Dazu wird zum Einstieg die Tafel zum „Mood-Board“ umfunktionierte, an der alle Eindrücke gesammelt werden.

Buchung von begleiteten Rundgängen durch die Gedenkstätte - mit oder ohne Gameplay - über den Museumsdienst Hamburg: www.museumsdienst-hamburg.de

Einstieg: Zu Anfang ist es möglich, dass die Lehrkraft ihre eigenen Eindrücke schildert, um zu zeigen, dass es in Ordnung ist, über Emotionen zu sprechen, und auch um zu zeigen, dass auch die Lehrkraft den Besuch emotional und fachlich nacharbeitet. Dann werden Handzettel verteilt (gleiche Farbe!).

Der Arbeitsauftrag dazu kann lauten:

Wenn ihr an den Besuch zurückdenkt, was ist euch vor allem in Erinnerung geblieben? Notiert es als Stichpunkte auf dem Zettel in großer, lesbarer Schrift. Es kann ein Eindruck sein, eine Erfahrung, ein Gefühl, ein Zitat, ein Raum, bezogen auf den Ort, die Geschichte, das Spiel oder eure Emotionen.

Die Zettel werden daraufhin eingesammelt und an die Tafel geklebt. Die Lehrkraft kann die Zettel dabei nach

Themen ordnen. Daraufhin wird den Schüler:innen die Möglichkeit gegeben ihren Zettel vorzustellen. Falls kein Kind vorstellen möchte, wählt die Lehrkraft einzelne Statements heraus und fasst die Aussage zusammen.

Ergebnissicherung: Das Mood-Board zeigt die Wirkung und Rolle von Gedenkstätten und von Spielen und was „Erinnern“ alles ausmacht, wie vielschichtig Erinnerung ist und welche Formen Erinnerung annehmen kann. Dabei fällt den Lernenden auf, dass Erinnern zum einen etwas Subjektives ist, ein individuelles Erinnern, das aber zugleich von vielen äußeren Faktoren und dem gesellschaftlichen Austausch beeinflusst ist.

Im zweiten Schritt soll diese Erfahrung in einer Transferleistung in kreativer Weise ausgebaut werden, um aufzuzeigen, dass wir es sind, die heute dafür die Verantwortung tragen, dass diese Art der Erinnerungen und unsere historische Verantwortung dazu fortbesteht. Daraufhin wird der Arbeitsauftrag für die Stunde verteilt.

Hinweis: Hier kann als Überleitung auch der Hinweis Platz finden, dass die Gedenkstätte selbst nur durch eine Privatinitiative von engagierten Bürger:innen und Hinterbliebenen entstanden ist (vielfacher Verweis in den Erinnerungsräumen im Spiel) und die Stadt die Gebäude auch deswegen freigab, weil sie ohnehin wegen fehlenden Bedarfs leer standen.



Phase II Erarbeitung

Arbeitsauftrag: In den 1970er Jahren – also zu jener Zeit in der das Spiel spielt – war am Bullenhuser Damm noch eine Schule untergebracht. Heute stehen die Gebäude – bis auf einen Kindergarten – komplett leer.

Eure Aufgabe ist nun, die Stadt Hamburg zu beraten, wie die Gebäude heute nachgenutzt werden können und was dabei beachtet werden sollte. Kommt dazu in den Gruppen der Vorbereitungssitzung zusammen und diskutiert in der Gruppe die mögliche Nachnutzung des Gebäudes.

Beispiele: Sollte es leer stehen? Sollte erneut eine Schule dort einziehen? Sollte ein Erinnerungsort dort entstehen? Soll ein gänzlich neuer Nutzen gefunden werden? Sollte es abgerissen werden? Wie soll der Bezug zur Gedenkstätte hergestellt werden? Kann das Spiel eine Rolle bei der Beratung spielen?

Notiert euren gemeinsam Vorschlag und begründet eure Antwort. Lest dazu auch das Zitat des damaligen Landesschulrats Ernst Matthewes zur Gedenktafel in der Schule: „Die Schule ist eine Stätte, in der Kinder froh und unbeschwert aufwachsen sollen. Der Text darf also nicht das Grauensvolle zu deutlich machen. Andererseits muß er eindringlich sein.“

Ergebnissicherung: Stellt euren Vorschlag im Klassenverband vor.

Option 1)

In einer schriftlichen Stellungnahme an die Stadt solltest Du nun Deine Idee der Nachnutzung kurz vorstellen und begründen. Wenn Du willst, kannst Du dazu den „Erinnerungsraum“ deines Charakters aus dem Spiel zur Grundlage nehmen oder daraus Beispiele wählen.

Option 2)

Kommt zu einer Podiumsdiskussion zusammen, in der ihr eure Vorschläge vorstellt und zur Diskussion stellt. Dabei werden aus jeder Gruppe ein:e Vertreter:in gewählt.

***Hinweis:** Bei der Podiumsdiskussion wäre es auch möglich einzelne Rollen vorab zu vergeben: etwa Landesschulrat Matthewes, Angehörige, Träger der Kita, Gebäude-wirtschaftsdezernent.*

Phase III Urteilebene | Werturteil (ca. 10 Minuten) bzw. Hausaufgabe

Schreibt abschließend einem der Charaktere des Spiels einen Brief, in dem ihr von eurer Stellungnahme an die Stadt Hamburg oder der Podiumsdiskussion berichtet, und erläutert, wie ihr euch dafür einsetzt die Erinnerung an diesem Ort aufrecht zu erhalten. Geht darauf ein, wie euch die Spielerfahrung geprägt hat (etwa ob ihr auf ihre Geschichte eingegangen seid).

Verbindet euren Brief mit einem persönlichen Statement an die Charaktere.



App Store



Google Play

Hilft dies alles nicht, oder ist tatsächlich ein Fehler aufgetreten, kontaktiert uns bitte unter stiftung@gedenkstaetten.hamburg.de

Game Guide und praktische Hinweise

Die spielerischen Hürden sind bewusst niedrig gehalten, um einen glatten Spielverlauf und Unterrichtseinsatz zu ermöglichen. Trotzdem kann es vorkommen, dass die Spielenden an einer Stelle nicht weiterkommen. In diesem Game Guide sind deswegen die Spielszenen gelistet, in denen solche Schwierigkeiten auftreten könnten.

Generelle Hinweise

Der übliche Spielfortschritt erfolgt in **Erinnern**. **Die Kinder vom Bullenhuser Damm** auf zwei Arten:

1. durch das Interagieren mit einer bestimmten Auswahl der gold umrandeten Objekte in der Spielszene.
2. durch die Auswahl einer bestimmten Erinnerung aus dem „Erinnerungsbuch“ (oben links) um einen Dialog zu initiieren oder fortzusetzen.

Kommt die spielende Person in einer Szene nicht weiter, sollte daher zuerst überprüft werden, ob wirklich alle Objekte gefunden wurden oder ob alle Erinnerungen ausprobiert wurden. Sollte dies auch nicht funktionieren, kann die aktuelle Szene durch Verlassen ins Hauptmenü und Klick auf „Weiter“ zurückgesetzt werden. Im äußersten Fall muss der Charakter neu gestartet werden.

Eine Einordnung des Games in die Geschichte vom Bullenhuser Damm erfolgt am Ende des Spiels in kleinen Filmen im „Erinnerungsraum“. Darauf sollen Schüler:innen hingewiesen werden.

Erinnerungsraum

Die Objekte, die während des Spiels gesammelt werden, sind nicht nur im Erinnerungsbuch zu finden, sondern werden gleichzeitig im „Erinnerungsraum“ gesammelt. Der Erinnerungsraum taucht während des Spielens sowie am Ende jedes spielbaren Kapitels auf. Im Erinnerungsraum müssen die Objekte auf grau markierte Leerstellen gezogen werden, die sich zuerst mit der im Spiel gesammelten Erinnerung füllen. Beim zweiten und beim letzten Betreten verändern sich die mit den Objekten verknüpften Erinnerungen und am Ende eines jeden Kapitels werden dort kleine Videos freigeschaltet, die einen direkten Bezug zu den historischen Ereignissen um die "Kinder vom Bullenhuser Damm" haben.

Kapitel

Kati Radom, Gedenkfeier

Das Gespräch mit der Mutter kann durch Auswahl der Synagoge im Erinnerungsbuch fortgesetzt werden.

Hamburg 1980, Bibliothek nach der Rückblende

Nachdem der Bibliothekar nach dem Heimatort von Katis Familie gefragt hat, muss im Erinnerungsbuch das Wappen für Radom ausgewählt werden.

Karsten Hamburg 1980, Kneipe

Im Gespräch mit dem Vater muss im Erinnerungsbuch das Symbol für „Straßengang“ ausgewählt werden.

Hamburg 1980, Dachboden mit Herrn Weber

Nachdem die Bretter aufgesammelt wurden und es keine klickbaren Objekte mehr gibt, erwähnt Herr Weber die Zerstörung von Hamburg durch die Bombenangriffe. Um die Szene zu verlassen, muss im Erinnerungsbuch die britische Fahne ausgewählt werden.

Betti Hamburg 1980, Fußballplatz

Um das Gespräch mit der Mutter fortzusetzen, müssen im Erinnerungsbuch die Blumen ausgewählt werden.

Hamburg 1980, Zuhause

Um das Gespräch mit der Oma fortzusetzen, muss im Erinnerungsbuch der Fußball ausgewählt werden.

Van Hamburg 1980, Gespräch mit „Mann“ vor der Schule

Die Szene wird fortgesetzt, wenn im Erinnerungsbuch das Symbol der Polizei ausgewählt wird.

Akin Hamburg 1980, Erstes Gespräch mit Kaltschmidt

Im Erinnerungsbuch muss das Notizbuch ausgewählt werden, um die Szene zu verlassen.

Hamburg 1980, in der Praxis nach dem Gespräch mit Kaltschmidt

Nachdem Kaltschmidt Akin zum Desinfizieren der Praxis verdonnert hat, müssen zweimal die Stifte ausgewählt werden, um einen Schlüssel zu finden. Damit kann der Medizinschrank geöffnet werden. Um den Raum zu verlassen, muss der Schlüssel dann noch zurück zu den Stiften gelegt werden.

Hamburg 1980, Begegnung mit dem Mann

Um die Szene zu verlassen, muss im Erinnerungsbuch der Richterhammer ausgewählt werden.

Hamburg 1980, Bibliothek I

1. Nachdem alle Bücherregale angeschaut wurden, kann mit dem Bibliothekar geredet werden. Um die Szene fortzusetzen, müssen im Erinnerungsbuch die Noten ausgewählt werden.
2. Anschließend muss der Bücherstapel untersucht werden und nochmal mit dem Bibliothekar geredet werden. Dann im Erinnerungsbuch Symon auswählen.
3. Um schließlich die Szene zu verlassen, muss im Erinnerungsbuch die Patientenakte ausgewählt werden.

Hamburg 1980, Bibliothek nach der Rückblende

Um die Szene zu verlassen, muss im Erinnerungsbuch noch einmal Symon ausgewählt werden.



Szene aus dem
Game Kapitel Akin



Mehr Informationen:

<https://bullenhuser-damm.gedenkstaetten-hamburg.de>

(Homepage der Gedenkstätte & des Digital Remembrance Games)

www.kinder-vom-bullenhuser-damm.de (Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm e.V.)

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/themenportal/games-im-geschichtsunterricht/>
(Handreichung zu Games im Geschichtsunterricht von Lucas Haasis)

Literatur:

Iris Groschek, Kristina Vagt: „Dass du weißt, was hier passiert ist“ Medizinische Experimente im KZ Neuengamme und die Morde am Bullenhuser Damm, 2011 (Ausstellungskatalog)

Günther Schwarberg: Der SS-Arzt und die Kinder vom Bullenhuser Damm, 1979 (Erstausgabe)

Erinnern in Digitalen Spielen. LaG-Magazin vom 20. Dezember 2023 (12/2023), <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15612>

Recherche:

Archiv Zwangsarbeit 1939-1945, Arolsen Archives, Bundesarchiv - Archivgut zur Epoche des Nationalsozialismus
KZ-Gedenkstätte Neuengamme, United States Holocaust Memorial Museum - Holocaust Survivors and Victims Database

Verantwortliche & Kontakt Digital Remembrance Game:



Stiftung Hamburger
Gedenkstätten und Lernorte
zur Erinnerung an die
Opfer der NS-Verbrechen

Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung
Jean-Dolidier-Weg 75
21039 Hamburg,
www.gedenkstaetten-hamburg.de

Stiftung Hamburger Gedenkstätten: Markus Bassermann, Iris Groschek, Clara Klapprodt, Alexandra Köhring

Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm: Nicole Mattern

Entwicklerstudio: Paintbucket Games

Lehrkonzept: Lucas Haasis, Universität Oldenburg

Bildnachweise:

Fotos Gedenkstätte: Vereinigung Kinder vom Bullenhuser Damm: Michael Kohls und Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte, Iris Groschek

Fotos mit Schüler:innen der IGS Flöteich: Lucas Haasis und Janna-Katharina Nyul

Fotos mit Schüler:innen der STS Lohbrügge: STS Lohbrügge

Grafik:

Ariane Eggert

Hamburg, Januar 2025

Wir erinnern an

Mania Altmann, Polen
Lelka Birnbaum, Polen
Sara Goldfinger, Polen
Riwka Herszberg, Polen
Alexander Hornemann, Niederlande
Eduard Hornemann, Niederlande
Marek James, Polen
Walter Jungleib, Slowakei
Lea Klygerman, Polen
Georges André Kohn, Frankreich
Bluma Mekler, Polen
Jacqueline Morgenstern, Frankreich
Eduard Reichenbaum, Polen
Sergio de Simone, Italien
Marek Steinbaum, Polen
H. Wassermann, Polen
Eleonora Witońska, Polen
Roman Witoński, Polen
R. Zeller, Polen
Ruchla Zylberberg, Polen
Dirk Deutekom, Niederlande
Prof. Gabriel Florence, Frankreich
Anton Hölzel, Niederlande
Dr. René Quenouille, Frankreich

und mindestens 24 unbekannte Häftlinge aus der ehemaligen Sowjetunion





VEREINIGUNG KINDER
VOM BULLENHUSER DAMM e.V.