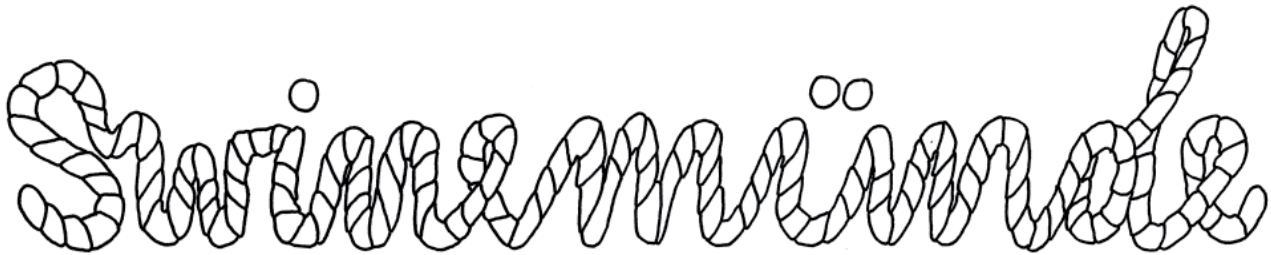


MENSCHENRECHTE IM KRIEG

HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE



Exemplarische Alteritätserfahrung im digitalen Text-Adventure zur Flucht und Vertreibung im Kontext des Zweiten Weltkriegs

Spielthematik

Im digitalen Text-Adventure „Swinemünde“ treffen die SpielerInnen selbstständig Entscheidungen für einen von drei wählbaren Charakteren. Die Erzählstränge berichten von dem Luftangriff der Alliierten am 12. März 1945 auf die zum damaligen Zeitpunkt deutsche Stadt Swinemünde. Sämtliche anonymisierten Charaktere und beschriebenen Ereignisse basieren auf Zeitzeugenberichten, die von der Flucht der deutschen Zivilbevölkerung aus Preußen, Pommern und Posen berichten.

Die Wahl dieses deutschen Flüchtlingsdramas negiert nicht die Gräueltaten des NS-Regimes und die daraus resultierenden Folgen für die Zivilbevölkerung aller Nationen. Dieser Fokus bietet den Schülerinnen und Schülern mögliche Anknüpfungspunkte in der eigenen Familiengeschichte, da auch Millionen Deutsche im vergangenen Jahrhundert Flüchtlinge waren. So wird auch denkbar aufzuzeigen, dass Migration eine Konstante aktueller und vergangener Gesellschaften ist.

Nachvollziehbar werden dadurch Gründe für Fluchtbewegungen, welche den SchülerInnen Vergleiche zur aktuellen Flüchtlingskrise ermöglichen. Anhand der Einzelschicksale kann diese schwierige Thematik veranschaulicht werden.

Zusätzlich kann am Beispiel des Luftangriffs auf Swinemünde herausgearbeitet werden, dass die Aufnahme des Schutzes der Zivilbevölkerung in die Genfer Konventionen logische Konsequenz der Gewaltexzesse des Zweiten Weltkriegs war. Diese umfassten bis dato nur den Schutz Kriegsbeteiligter und Verwundeter.

Lernziele

Übergeordnetes Lernziel ist die Alteritätserfahrung als Flüchtling eigenständig Entscheidungen treffen zu können sowie deren unmittelbare Konsequenz erfahren zu müssen. Über den individuellen Weg der Charaktere, bestimmt durch die Entscheidungen der SchülerInnen, ist die damalige Situation der Flüchtenden emotional verständlicher und einprägsamer.

1. Die SchülerInnen können Fluchtwege aus den ehemaligen deutschen Ostgebieten im Kontext des Zweiten Weltkrieges wiedergeben.

2. Die SchülerInnen können die Gründe für Fluchtbewegungen im Kontext des Zweiten Weltkriegs erläutern und diese in die Entwicklungen der Menschenrechte der zugehörigen Ausstellung des Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. einordnen (Schutz der Zivilbevölkerung in den Genfer Konventionen nach dem Zweiten Weltkrieg).

3. Die SchülerInnen beurteilen die Risiken und Konsequenzen eigener Handlungen Flüchtender im Kontext des Zweiten Weltkriegs und bewerten diese im Zusammenhang aktueller Migrationsbewegungen.

Spielcharaktere

Die Geschichte der wählbaren Personen ist jeweils an einen Zeitzeugenbericht angelehnt, wobei zusätzliche Handlungsstränge ergänzt wurden.

Louise Falkenberg (Zeitzeugin: Isa Brandt) floh im Alter von acht Jahren mit ihrer Familie aus Labiau/Ostpreußen mit dem Zug und später mit dem Schiff nach Swinemünde.

Dort überlebte sie als einzige ihrer Familie das Bombardement.

Fritzi Schleper (Zeitzeugin: Gisela Berndt-Gattow) gelangte als Jugendliche mit ihrer Familie nach Swinemünde. Mit einem LKW wurden sie nach Kolberg und von dort weiter mit einem Flüchtlingsschiff nach Swinemünde gebracht. Auch sie überlebte als einzige ihrer Familie.

Georg Schade (Zeitzeuge: Heinz Schön) war zum Zeitpunkt des Bombardements als Besatzungsmitglied auf einem Verwundeten- und Flüchtlingsschiff in Swinemünde. Er verließ sein Schiff und überlebte den Angriff in einem Bunker.

Unterrichtsarrangement und Spielablauf

Der Zugriff auf einen oder mehrere Computer mit Internetzugang ist für das Spielen von „Swinemünde“ notwendig. Voraussetzung ist zudem ein gängiger Internetbrowser. Bevor das Spiel gestartet wird, erklärt die Lehrperson, wie ein Text-Adventure aufgebaut ist (siehe Infokasten). Dafür kann die „Vorgeschichte“ genutzt werden. Auf dieser werden der geschichtliche Hintergrund und die Ausgangssituation kurz umrissen. Das Spiel kann in folgenden Sozialformen gespielt werden:

Einzelarbeit: Die SchülerInnen benötigen jeweils einen Computer, mit dem auf das Spiel zugegriffen werden kann. Die Spielenden treffen selbstständig Entscheidungen.

Gruppenarbeit: Die SchülerInnen arbeiten in Gruppen. Pro Gruppe wird ein Computer benötigt, mit dem auf das Spiel zugegriffen werden kann. Jede Spielentscheidung soll eine gemeinsame Lösung, bspw. durch Abstimmung, sein. Dafür wären Gruppen mit ungerader Anzahl an SchülerInnen von Vorteil.

Plenum: Hierfür wird ein Computer mit Beamer benötigt, sodass alle SchülerInnen die Texte des Spiels lesen können. Diese können von der Lehrkraft, einer Schülerin, einem Schüler oder der Reihe nach vorgelesen werden, ebenso kann mit dem Auswählen der Option verfahren werden. Die Entscheidung wird in Form eines Kompromisses oder einer Abstimmung gefällt.

Das Spiel endet mit dem Überleben des Angriffs in Swinemünde oder mit dem Tod des Spielcharakters durch eine Fehlentscheidung. Die Spieler haben anschließend die Möglichkeit, wieder zurück zur Charakterauswahl zu gelangen und das Spiel von vorne zu beginnen.

Text-Adventures stellen das eigentliche Spielgeschehen in Textform dar, wobei grafische Elemente und Soundeffekte nur als vereinzelte zusätzliche Gestaltungsmittel zum Einsatz kommen. Die Entscheidungen des Spielers werden bei „Swinemünde“ durch die Auswahl verschiedener Textbausteine ermöglicht.



Mögliche Arbeitsaufträge:

1. Spielt das Spiel in Einzel- / in Gruppenarbeit / im Plenum für ca. 25-30 Minuten.
2. Achtet darauf, was in dem Spiel passiert. Haltet eure Gefühle während des Spielens in Stichpunkten fest. Notiert darüber hinaus sämtliche Entscheidungen, die zum Tod eures Spielcharakters geführt, und Gründe, welche die Spielcharaktere zur Flucht bewegt haben.

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit können die Fluchtwege der Charaktere anhand eines Schaubilds an der Tafel zusammengetragen werden (siehe Karte, Seite 3). Mit den Notizen, die die SchülerInnen angefertigt haben, können besondere Punkte hervorgehoben und Gefühle, Emotionen und Gedanken besprochen werden. Auf Basis der Spielerfahrung können Gründe für Fluchtbewegungen abgeleitet sowie auch herausgearbeitet werden, dass in Kriegssituationen einfachste Entscheidungen über Leben und Tod bestimmen können. Die Erweiterung der Menschenrechte und deren Entwicklung als Konsequenz des Zweiten Weltkriegs können mithilfe der Ausstellung des Volksbunds Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. erarbeitet werden. Darauf aufbauend ist der Transfer zu aktuellen Migrationsbewegungen möglich.

Lernen am historischen Ort

Weiterführende Angebote zum Thema Flucht und Bombenkrieg im Zweiten Weltkrieg bietet die Jugendbegegnungs- & Bildungsstätte (JBS) Golm des Volksbundes. Nahe der Stadt Swinemünde/ Świnoujście auf Usedom gelegen ist sie idealer Ausgangspunkt für mehrtägige Projektfahrten. In den interaktiven Modulen der JBS Golm wird die vielschichtige deutsch-polnische Geschichte erlebbar.

Kontakt: JBS Golm (Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V.)

Internet: www.jbs-golm.de
E-Mail: info@jbs-golm.de
Telefon: 038376 - 29079

Jetzt spielen unter: www.volksbund.de/swinemuende

Karte der Regionen und Orte aus den Zeitzeugenberichten des Spiels Swinemünde (Daniel Giere 2017).

