

## Editorial

„Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...“ Ähnlich weit weg von ihrer erlebten Realität wie die Star-Wars-Abenteuer kommen den Schüler:innen manchmal Themen und Inhalte des Geschichtsunterrichts vor. Diese erscheinen abstrakt, fremdartig oder aufgrund ihrer Komplexität wenig zugänglich und damit weit entfernt von der Lebenswelt der Jugendlichen. Spielerische Methoden können die Möglichkeit eröffnen, den Lernenden historische (Entscheidungs-)Situations und Konflikte sowie Motive bzw. Überlegungen der handelnden Personen nahezubringen. Des Weiteren kann durch Gedankenspiele ihr Forschergeist geweckt werden. Angeleitete Perspektivübernahme im Plan- oder Rollenspiel macht Entscheidungsprozesse nachvollziehbar. Historisch Rätselhaftes als Ausgangspunkt für Mysterys oder Exit Games versetzt die Lernenden in die Rolle von „Geschichtsdetektiven“, deren Aufgabe es ist, einem Geheimnis auf den Grund zu gehen. Auf diese Weise wecken alle in diesem Heft vorgestellten Spielideen Interesse an historischen Themen, motivieren zur Auseinandersetzung mit der Geschichte und bringen so die „weit, weit entfernte Galaxis“ der Vergangenheit den Schüler:innen ganz nahe.

Kerstin Arnold

## Planspiele, Edu-Breakouts & Co – Spielerische Zugänge zur Vergangenheit

Diese Ausgabe wurde herausgegeben von Kerstin Arnold und Steffen Barth

### Basisartikel

Kerstin Arnold/Steffen Barth

<b>Spielerische Zugänge zur Vergangenheit</b> .....	2
---	---

Überlegungen zu einer immer noch umstrittenen Methode

### Unterricht

Andreas Mohr

<b>Die Pest im Mittelalter als Empathy-Game</b> .....	Sek. I	12
---	--------	----

Urteilen über gesellschaftliche Auswirkungen von Seuchen. Heilungsansätze zwischen Aberglauben, Religion und Wissenschaft auf Basis eines Onlinespiels des SWR

Alexander Preisinger/Thomas Wallnig

<b>Spiel der Macht, Spiel des Ausgleichs</b> .....	Sek. II	19
--	---------	----

Den Immerwährenden Reichstag als vorparlamentarischen Verhandlungsort im Planspiel ‚erleben‘

Maximilian Nix

<b>„L’etat c’est moi“?</b> .....	Sek. I	27
----------------------------------	--------	----

Herrschaftsrepräsentation im methodenvariierenden Edu-Breakout

Regine Winkle

<b>Aussicht auf ein besseres Leben? Migration im 19. Jahrhundert</b> .....	Sek. I	37
--	--------	----

Lernen mit einem *process drama* – Dramapädagogik im Geschichtsunterricht

Stefanie Menstell

<b>Escape – Flucht aus dem Proletariat</b> .....	Sek. I	43
--	--------	----

Ein Edu-Breakout zur Sozialen Frage

Kristina Berger/Sophie Kröner/Laura Wolter

<b>Im Rat der Vier</b> .....	Sek. I/II	50
------------------------------	-----------	----

Ein Planspiel zur Pariser Friedenskonferenz von 1919/20

Stefanie Neidhardt

<b>„In seventeen days you can decide anything“</b> .....	Sek. I	57
--	--------	----

Die Konferenz von Potsdam: Die Reparationsfestlegung für Deutschland als Weg in den Kalten Krieg? Ein Planspiel

### Forum

Etienne Schinkel

<b>Die Inoffiziellen Mitarbeiter:innen des Ministeriums für Staatssicherheit</b> .....	61
--	----

Ein Klausurvorschlag für die Sekundarstufe II

Johannes Wegener

<b>Logiken künstlicher Intelligenz verstehen</b> .....	63
--	----

Herausforderungen und Möglichkeiten der Integration von ChatGPT in den Geschichtsunterricht

<b>Impressum/Autor:innen/Vorschau</b> .....	64
---	----

Im Abo enthalten:

**Geschichte lernen  
digital**

So erhalten Sie Zugang  
zur digitalen Ausgabe:  
<https://fr-vlg.de/gl>



#### Alle Downloads zu dieser Ausgabe

Bitte geben Sie den Code in das Suchfenster auf [www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de) ein, um alle Downloads (Arbeitsblätter & Zusatzmaterial) dieser Ausgabe herunterzuladen.