

Historisches Detektivspiel

Projekttag „23. Februar“

Im Schatten des Unrechtsstaates

Handreichung für Lehrkräfte

Muster: Gesamttablauf Projekttag „23. Februar“

Dieser Musterablauf dient als Übersicht über den gesamten Projekttag. Individuelle Anpassungen sind möglich. Der Tag wird von einer museumspädagogischen Fachkraft begleitet. Sie beginnen den Projekttag in der Schule mit einer Unterrichtsstunde zum Widerstand im Nationalsozialismus.

Zeit	Schritt
07.45-08.15	Auftakt in der Schule mit Einführung und Anknüpfung an das bisherige Wissen der Schüler:innen
08.15-08.45	Weg zum Stadtarchiv inkl. Pause
09.00-11.00	Archivpädagogische Veranstaltung im Stadtarchiv
11.00-11.10	Pause
11.10-11.20	Weg zum Wallberg
11.20-12.20	Auf dem Wallberg: Einführung in die Geschichte des Wallbergs durch museumspädagogische Begleitung
12.20-12.50	Weg zum Stadtmuseum
12.50-13.20	Mittagspause
13.20-14.50	Spiel im Stadtmuseum
14.50-15.10	Feedback und Abschlussrunde

Hinweise zum Ablauf

In der Schule

Ablaufskizze Unterricht

Zeit	Schritt	Sozialform	Medien
5 Min	Begrüßung/Einführung	Plenum	
10 Min	Unterrichtsgespräch über den Widerstandsbegriff	Plenum	ggf. Tafel/Whiteboard
15 Min	Bearbeitung des AB und der Abbildung Text lesen, Abbildung besprechen und über den Widerstandsbegriff sprechen Code auf AB finden, anschließend Video 2x schauen	Plenum	AB, Abbildung Beamer
5 Min	Kleingruppen (max. 4 Personen) bilden	Gruppen	
	Busfahrt zum Stadtarchiv		

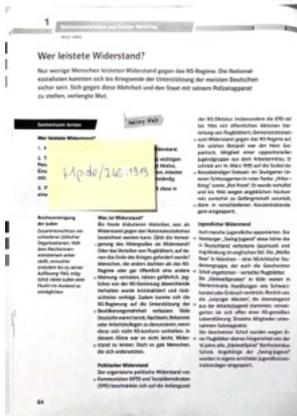
Beginnen Sie die Unterrichtsstunde, wie sie es sonst auch tun würden. Ihr Stunden-
thema ist der Widerstand im Nationalsozialismus.

Klären Sie in einem **Unterrichtsgespräch** das intuitive Verständnis der Schüler:innen
für den Begriff des Widerstands.

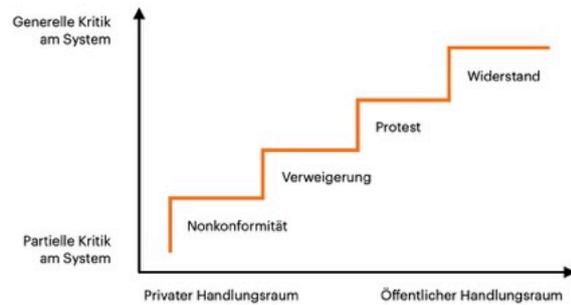
Teilen Sie anschließend das **Arbeitsblatt** aus (s. Materialpaket). Lesen Sie nach Bedarf
gemeinsam die Texte und nutzen Sie die **Abbildung** der „Stufen abweichenden Ver-
haltens“ nach Peukert¹ (s. Materialpaket), um mit Ihren Schüler:innen über den Wider-
standsbegriff zu sprechen.

Auf dem Arbeitsblatt sind die **Arbeitsaufträge mit einer Notiz verdeckt**, auf der ein
unvollständiger Link zu sehen ist. Warten Sie, bis Sie von Ihren Schüler:innen darauf
hingewiesen werden, dass Teile des Arbeitsblattes verdeckt sind oder weisen Sie da-

¹ Peukert, Detlev: „Die Edelweißpiraten“ Köln 1983, 2. Aufl. S. 236



Stufen abweichenden Verhaltens (nach Peukert)



Im Materialpaket finden Sie eine Druckvorlage des Arbeitsblatts zum Widerstand während des Nationalsozialismus

Nutzen Sie die Abbildung zu den Stufen abweichenden Verhaltens¹ (Materialpaket), wenn Sie tiefer in die Diskussion über den Widerstandsbegriff einsteigen wollen

rauf hin, dass Ihnen dies beim Kopieren nicht aufgefallen sei. Tun Sie so, als ob Sie nicht wüssten, wie der vollständige Link lautet. Probieren Sie gemeinsam mit den Schüler:innen, den **Link zu vervollständigen**, indem Sie die Ziffern 0 bis 9 in die Lücke einsetzen (korrekt: t1p.de/24041919).

Der Link führt zu einem **Video von Philipp Steiner** (Protagonist im Spiel). Dieser Film wird zweimal gezeigt mit der Bitte, dass die Schüler:innen sich beim zweiten Mal Stichworte machen. Bilden Sie abschließend **Kleingruppen** (max. 4 Personen), bevor Sie sich auf den Weg zum Stadtarchiv begeben.

Im Stadtarchiv

Im Stadtarchiv findet eine archivpädagogische Veranstaltung statt, welche gleichsam ein Tutorial ist, wie man mit Quellen umgeht und sie liest.

Auf dem Wallberg

Der Weg zum Wallberg wird nach dem Besuch im Stadtarchiv mit dem Bus zurückgelegt.

Auf dem Wallberg haben die Schüler:innen 5 - 10 Min Zeit, um sich umzuschauen. Anschließend führt die museumspädagogische Begleitung kurz in die jüngere Geschichte des Wallbergs ein und sensibilisiert zusammen mit der Lehrkraft, was an

den Stelen thematisiert wird und was nicht. Die Schüler:innen haben die Aufgabe, mit der zum Projekttag gehörenden App eine virtuelle 6. Stele auf dem Wallberg zu platzieren und darauf ihre Gefühle einzuschreiben.

Stadtmuseum und Mittagspause

Im Anschluss an den Besuch des Wallbergs wird das **Stadtmuseum fußläufig aufgesucht**. Es findet eine **halbstündige Mittagspause** auf dem Areal des Stadtmuseums statt

Im Stadtmuseum erhalten die Schüler:innen Gelegenheit, der Familiengeschichte von Philipp Steiner auf den Grund zu gehen, indem Sie die **Spieldokumente untersuchen** und ein **Chatgespräch mit Philipp Steiner führen**. Weisen Sie die Schüler:innen nochmals auf das im Stadtarchiv Erlernte hin und betonen Sie, dass es sehr wichtig ist, das gesamte Material (Videos, Texte, Chatnachrichten, Bilder, ...) genau zu lesen und zu betrachten und nicht nur zu überfliegen.

Sie haben dazu freien Zugang zu Arbeitsplätzen sowie zum Stadtmuseum selbst.

Während dieser Phase können Sie Ihre Schüler:innen **unterstützen**. Lesen Sie dazu vorbereitend die Gesamtstory (s. Materialpaket) und betrachten Sie die Spieldokumente (s. Materialpaket), um alle Zusammenhänge zu kennen. Beachten Sie dabei, dass Dokument 8 (Zeitzeugenaussage) erst nach der Untersuchung des virtuellen Stadtmodells des zerstörten Pforzheims entdeckt wird. Über das Chatgespräch gelangen die Schüler:innen zu **Reflexionsfragen**, mit denen sie selbst prüfen können, ob sie die Familiengeschichte mithilfe der Dokumente verstanden haben.

Das **Ende des Spiels** ist mit dem zweiten Video von Philipp Steiner („Lücken-Film“) erreicht. Hier erhalten die Schüler:innen die Gelegenheit, die durch die Dokumente festgehaltenen Geschehnisse zu rekonstruieren.

Gruppen, die das Spiel beendet haben, können als Berater:innen (nicht Lösungsgebende) der noch nicht fertigen Gruppen fungieren. Zum **Abschluss** gibt es eine finale Blitzlichtrunde.