

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Vorwort..... | 4 |
| Spiele und Lernen: theoretischer Hintergrund und allgemeine Hinweise..... | 5 |
| Vor- und Frühgeschichte | |
| • Die Männer jagen, die Frauen sammeln? – Rollenbilder in Spielen zur Steinzeit untersuchen ... | 13 |
| • Text-Adventures – interaktive Geschichten über das alte Ägypten erstellen..... | 17 |
| Antike | |
| • Escape Game – EduBreakouts zum antiken Griechenland erstellen | 21 |
| • Digitale Dioramen – Schauplätze und Ereignisse der griechischen Antike nachbilden und vorstellen | 25 |
| • Historische Spiele – Spiele aus dem Römischen Reich vorstellen und kontextualisieren..... | 29 |
| • <i>Am Limes im Römischen Reich</i> – unterschiedliche Geschichtsverläufe „simulieren“ | 33 |
| Mittelalter | |
| • Bloxels vs. Zivilisationen – historische Darstellungen des Mittelalters in verschiedenen Genres vergleichen..... | 36 |
| • Städte, Burgen und Könige – Wie werden historische Inhalte aus dem Mittelalter in Spielen verwendet?..... | 43 |
| • Friedrich Barbarossa, Hildegard von Bingen und Co. – Avatare für historische Personen kreieren..... | 48 |
| Neuzeit | |
| • Geschichte in Spielen „reparieren“ – historische Elemente in Spielen rund um den Epochenwechsel zur Neuzeit untersuchen und modifizieren | 52 |
| • <i>Textura</i> – Geschichte spielerisch erzählen. Die Herrschaft Ludwigs XIV..... | 57 |
| • <i>Anno 1800</i> – Rezensionen zu einem Geschichtsspiel analysieren | 63 |
| • <i>Mombasa</i> – Darstellung des Imperialismus im Brettspiel untersuchen | 68 |
| • <i>Verdun</i> – Geschichte als Marketing-Argument hinterfragen | 72 |
| Zeitgeschichte | |
| • <i>Through the Darkest of Times</i> – Widerstand im Nationalsozialismus | 75 |
| • <i>Jagd auf Roter Oktober</i> – Geschichtsdarstellung in Film und Spiel vergleichen..... | 79 |
| • <i>Kolejka</i> – Schlange stehen. Alltagsleben im Ostblock als Spiel | 82 |
| Allgemeine Ideen | |
| • Spielebasierte Lernmethoden auf andere Spiele übertragen – geeignete Methoden für den Einsatz bestimmter Spiele finden | 86 |
| • Beobachtungsaufträge für die Analyse analoger und digitaler Spiele | 89 |
| • Eignung von Lernspielen für den Einsatz im Unterricht prüfen | 93 |