

Vorwort .....	4
Spielen und Lernen: theoretischer Hintergrund und allgemeine Hinweise .....	5
<b>Vor- und Frühgeschichte</b>	
• Die Männer jagen, die Frauen sammeln? – Rollenbilder in Spielen zur Steinzeit untersuchen ...	13
• Text-Adventures – interaktive Geschichten über das alte Ägypten erstellen.....	17
<b>Antike</b>	
• 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
<b>Mittelalter</b>	
• 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
<b>Neuzeit</b>	
• 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
<b>Zeitgeschichte</b>	
• <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
<b>Allgemeine Ideen</b>	
• 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