

Universität Hamburg

Fachbereich Geschichte - Arbeitsbereich Public History

Kollaboratives Projektseminar von Public History und Geschichtsdidaktik:

„Repository HistoGames – Videospiele für den Geschichtsunterricht: Historisch Denken Lernen mit Digitalen Spielen?“

Leitung: Dozent: Dr. des. Daniel Giere (Marie Curie Schule, Ronnenberg)

Wintersemester 2018/19

Handreichung für Unterrichtskonzepte Seminar:

„Repository HistoGames – Videospiele für den Geschichtsunterricht: Historisch Denken Lernen mit Digitalen Spielen?“

von:

Alexander Gorth - Matrikelnr.: 6964560 - Alexander.Gorth@studium.uni-hamburg.de

Gidon Hausmann - Matrikelnr.: 6829299 - Gidon.Hausmann@studium.uni-hamburg.de

Thies Mextorf - Matrikelnr.: 6667655 - thiesmextorf@yahoo.de

Jorinde Rose - Matrikelnr.: 7213038 - jorinde.rose@gmail.com

Andreas Schütt - Matrikelnr.: 7080801 - andreas.schuett@studium.uni-hamburg.de

Inhaltsverzeichnis

1.1. Beschreibung des digitalen Spiels	3
1.2 Darlegung des historischen Sachverhalts	4
2. Didaktische Überlegungen	
2.1 Unterrichtszusammenhang	5
2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion	5
3. Ziele der Stunde	6
4. Methodische Überlegungen	7
5. Anhang	
5.1 Verlaufsplan	9
5.2 Verwendete Materialien	10
5.2.1 Fishbowl Methode	10
5.2.2 Steckbriefe	11
5.2.3 Ereigniskarten	12
5.2.4 Rollenkarten	13
6. Literaturverzeichnis	16

1.1. Beschreibung des digitalen Spiels

Total War: Empire ist ein rundenbasiertes Echtzeit-Strategie-Spiel, in welchem es dem Spieler möglich ist in der Zeit des Kolonialismus des 18. Jahrhunderts die Geschicke der westlichen Großmächte zu lenken. Hierbei hat der Spieler die Auswahl zwischen Kampagnen verschiedener Großmächte, wie Großbritannien, Frankreich, Russland oder Preußen. Auch östliche und fernöstliche Mächte wie das Marathenreich oder das Osmanische Reich sind wählbar, aus deren Perspektive er vom Jahr 1700 an das Spiel erlebt. Die Spielwelt umfasst Regionen in Europa, auf dem amerikanischen Kontinent, in Nordafrika, dem nahen Osten und Indien, welche zur Erschaffung eines Kolonialreiches erobert werden können. Der Spieler übernimmt im Verlauf des Spiels die Kontrolle über das Land/den Staat. Dabei verkörpert der Spielende weder die im Spiel vorhandenen Oberhäupter der Staaten, noch ein Organ ihrer Regierungen. Der Spielende ist viel mehr selbst der "Staat".

Ähnlich der Reihenfolge eines Brettspiels agieren Spieler und Künstliche Intelligenz (KI) nacheinander in Zügen, welche jeweils aktiv beendet werden müssen. Innerhalb dieser Züge bestimmt er Politik, Wirtschaft, sozialen, militärischen und wirtschaftlichen Fortschritt, wie auch die Kriegsführung. Er kann mit den anderen Ländern der Welt Diplomatie betreiben um seine Position zu stärken, Handel zu treiben, oder um mächtige Verbündete zu finden.

Innerhalb seiner Fraktion baut er hingegen Städte und die zu ihnen gehörigen Regionen aus, legt Steuersätze und Handel fest, erschließt durch Forschung neue Technologien für seine Produktion und rekrutiert Truppen für zukünftige Eroberung.

Die Spielwelt ist in Regionen mit jeweils einer großen oder kleinen Hauptstadt aufgeteilt, in welcher besondere Gebäude gebaut werden können. Außerhalb der Stadt lässt sich das Land durch Städtegründungen und Ausbau von Produktionseinrichtungen wie Minen oder Manufakturen entwickeln. Durch die Sicherung von Kolonialgebieten kann der Spieler zudem seinen eigenen Handel durch exotische Produkte verstärken. Im Kriegsfall sind die Kolonien leichte Beute für kleinere Truppenkontingente. Jedoch muss zur Sicherung einer Region ihre Hauptstadt eingenommen werden. Regimenter und Kontingente können hierfür zu großen Armeen von maximal 20 Einheiten zusammengefasst und mit einem General verstärkt werden. Diese Einheiten können in großen und kleinen Städten stationiert werden, angeführt von einem General auf offenem Feld Forts errichten, Städte belagern oder über einen Hafen verschifft werden. Kommt es zum Kampf, agiert der Spieler zusätzlich zur Übersichtskarte auf einer weiteren Ebene, dem Schlachtfeld. Zu Land

kontrolliert er dabei Regimenter an Infanterie, Artillerie und Kavallerie, zur See ganze Schiffe verschiedenster Typen. Diese kann er frei über das Schlachtfeld bewegen und versuchen mit der bestmöglichen Strategie und Taktik seinen Gegner zu besiegen. Durch die verschiedenen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten der einzelnen Einheiten sind hierbei eine Vielzahl von Herangehensweisen möglich, welche sich bei Feldschlachten, Seeschlachten oder Belagerungen als unterschiedlich effektiv erweisen können.

In Total War: Empire ist es dem Spieler kurzum möglich mithilfe von Diplomatie, Krieg und Wirtschaft die von ihm gewählte Fraktion zur dominantesten Macht der Welt zum führen.

1.2 Darlegung des historischen Sachverhalts

Das Spiel „Empire: Total War“ findet in der frühen Neuzeit statt. Genauer gesagt vom Jahr 1700 – 1800. In diesem Zeitraum sind, verglichen mit unserer Zeit, äußerst verschiedene Gegebenheiten hinsichtlich der Regierungsarten und ihrer Herausforderungen vorhanden. Um einen Überblick über den Regierungsprozess eines Staates zu geben, bedienen wir uns an fünf Großmächten des 18. Jahrhunderts, die in zwei möglichen Szenarien in der Unterrichtsstunde eingebettet werden können. Je nach historischem Szenario wechselten die Herausforderungen und Ziele dieser Mächte zur damaligen Zeit.

Das erste Szenario beinhaltet die Zeit kurz vor dem Siebenjährigen Krieg, in der wir die Staaten Russland, Preußen, Österreich, Großbritannien und Frankreich berücksichtigen würden. Dieser Zeitraum war von den Folgen des zuvor ausgefochtenen österreichischen Erbfolgekrieg geprägt. Die Beweggründe für das Entfachen eines Konflikts waren von Staat zu Staat verschieden. Während Großbritannien und Frankreich ihrer Rivalität und dem Kampf um Kolonien nachgingen, wollte Österreich von Preußen das Gebiet Schlesien wiedererlangen. Währenddessen war Russland an einer Westexpansion interessiert. Daraus folgte eine Art Lagerbildung, bei der sich Russland, Österreich und Frankreich gegenüber Großbritannien und Preußen wiederfanden. Im Laufe der Zeit nach diesem Erbfolgekrieg, der das Konfliktpotential zwischen den vorher genannten Staaten, wie bereits erwähnt, nicht beseitigte, wurde die außenpolitische Lage in Europa immer angespannter, bis es sich in einem weltumspannenden Krieg entlud.

Das zweite Szenario behandelt die Anfangszeit der französischen Revolution. Hierbei spielten die oben genannten Staaten in diesem Szenario erneut die Hauptrolle. Frankreich befindet sich in einem Zustand der inneren Unruhen. Die sich häufenden Staatsschulden und Nahrungsmittelknappheit durch eine Missernte sorgten nach und nach für eine steigende Unzufriedenheit bei der Bevölkerung

des dritten Standes (z.B. Bauern und Bürger). Diese mündete in einer Revolution gegen den König und die zwei Stände des Klerus und des Adels. In diesem Szenario wurde gerade die Bastille vor nicht allzu langer Zeit gestürmt und die Nationalversammlung wurde neuerdings von Versaille nach Paris verlegt. Währenddessen wuchs die Sorge der monarchistischen Großmächte Europas hinsichtlich der revolutionären Entwicklung in Frankreich und einer möglichen Verbreitung des revolutionären Gedankenguts

2. Didaktische Überlegungen

2.1 Unterrichtszusammenhang

Im Kontext des Lehrplans lässt sich unser Unterrichtskonzept in die achte Klassenstufe einordnen. Vorausgehend zu unserem Unterrichtskonzept sollte von Seiten der Lehrkraft bereits eine ausführliche Einführung in die Themen Absolutismus, europäische Monarchien, Kolonialismus, sowie das System des Merkantilismus behandelt worden sein. Die Behandlung des Themas sollte eine Klärung der historischen Begriffe sowie die Darstellung und Veranschaulichung anhand von historischen Beispielen umfassen. Dazu sollten die Schüler Kenntnisse hinsichtlich verschiedener Staaten und Staatsformen haben, um in Eigenkompetenz später einen Vergleich zwischen diesen herstellen zu können. Insbesondere Kenntnisse über in die zentralen europäischen Großmächte: England, Frankreich, Preußen Österreich und Russland werden hierbei benötigt. Weitere Voraussetzung für die Stunde sind Grundkenntnisse hinsichtlich der jeweiligen Aspekte eines frühneuzeitlichen Staates, wie etwa: Handel, Innen- und Außenpolitik, Militär, als auch Wirtschaft. Diese Kenntnisse werden benötigt um einen flüssigen Einstieg in das Unterrichtskonzept zu gewährleisten. Darüber hinaus sollten die Schüler in der Lage sein historische Sachverhalte zu erkennen und in den historischen Kontext der behandelten Epoche einzuordnen. Sie müssen in der Lage sein die präsentierten Beispiele miteinander in Zusammenhang zu bringen und daraus eigene Schlüsse für das epochale Gesamtbild zu ziehen. Zeitgeschichtlich setzt unser Unterrichtsinhalt nach der Behandlung des 17. Jahrhunderts und des 30-jährigen Krieges ein und fügt sich im Lehrplan im Modul 8G.1 der Haupt- und Realschulen ein. In der Unterrichtseinheit dient unsere Stunde als vertiefender Abschluss des Themenblocks. Nach dem thematischen Abschluss des Absolutismus folgt die Einführung in die französische Revolution.

2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Der Fokus der Stunde liegt auf der Interaktion der Staaten untereinander. Die Schüler sollen ein tieferes Verständnis der Interdependenzen von verschiedenen Aspekten der Regierung eines

damaligen Staates erlangen. Sie sollen sich in die Lage einer Regierung versetzen können und in einer reduzierten Form Regierungsentscheidungen abwägen.

Dazu muss die Informationslast und die Menge an Aspekten, die die Schüler bedenken müssen, zunächst reduziert werden. Durch die Entwickler des Spiels wurde hier bereits eine erste Selektion vorgenommen, um das Ganze so zu kondensieren, dass es für den Spieler übersichtlich ist. Hier sind beispielsweise ethnische Gruppen nicht dargestellt, ebenso wird die Unterschicht nicht repräsentiert. Auch die Steuern können beispielsweise nur für das gesamte Reich festgelegt werden, einzelne Städte können jedoch davon befreit werden.

Die Darstellung des Spiels muss für die Verwendung im Unterricht weiter kondensiert werden. Ein Grund dafür ist, dass der Fokus des Arbeitsauftrages in der Außenpolitik liegt. Es geht darum, dass die Schüler verschiedene staatliche Interessen und äußere Faktoren abwägen können und aufgrund dessen eine Entscheidung treffen. Entsprechend sind viele innen- und lokalpolitische Faktoren wenig relevant. So braucht zum Beispiel die Verwaltung von Städten im Einzelnen nicht integriert werden. Auch die öffentliche Ordnung, die im Spiel durchaus relevant ist, wird hier nur im gesamtstaatlichen Kontext eingebaut.

Ebenso ist der Bereich des Militärs in diesem Konzept schwer anwendbar, weil kriegerische Handlungen zwischen den Staaten die diplomatische Diskussion sprengen würden und schwer darzustellen wären. Daher wird der Krieg nicht "ausgespielt"; das Planspiel findet komplett im Rahmen einer großen Verhandlung statt. Somit wird der Kriegszustand vielleicht ausgerufen, aber diese Entscheidung hat abgesehen von den diplomatischen Implikationen noch keinen direkten Effekt.

Aus den verschiedenen interstaatlichen Konflikten des 18. Jahrhunderts können selbstverständlich nicht alle verwendet werden. Bei der Auswahl ist am wichtigsten, dass alle Staaten, die von den Schülern „gespielt“ werden, bei den Konflikten beteiligt sind. Entsprechend fallen alle binationalen Kriege und Konflikte als mögliche Szenarien weg, wie auch der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg, der große Nordische Krieg oder der spanische Erbfolgekrieg.

3. Ziele der Stunde

Das Stundenthema "Interdependenzen und Prozesse von neuzeitlichen Staaten im 18. Jahrhundert erkennen und benennen" hat sein Stundenziel bereits impliziert. Die SuS sollen die in den vorherigen Stunden erlernten Informationen über neuzeitliche Staaten festigen und abrufen. Sie sollen die Interdependenzen der neuzeitlichen Staaten und ihre Geschichte verstehen und daraus selbstständige Schlussfolgerungen ziehen können. Die SuS können Positionen von damaligen Staaten wiedergeben und Transferleistungen in theoretischen Konstrukten erbringen.

Die SuS sollen die spezifische Situation ihres Staates, mit Stärken, Schwächen und Herausforderungen, verstehen. Außerdem soll deutlich werden, wie verschiedene Interessen eines Staates (finanziell, militärisch, diplomatisch) zusammenspielen. Sie sollen aufgrund der vorgegebenen Parameter identifizieren, was in dieser Situation vorteilhaft und wünschenswert für den ihnen zugeteilten Staat wäre und gemeinsam einen Plan entwickeln, wie diese Interessen vor den anderen Großmächten durchgesetzt werden können. Außerdem sollen die Schüler vor dem Hintergrund ihrer eigenen Überlegungen die historischen staatlichen Entscheidungen der damaligen Akteure besser nachvollziehen können.

Das Minimalziel der Stunde ist, dass die SuS mehr verstehen, wie die Politik der Kabinette funktioniert haben könnte, und welche Überlegungen in politische Entscheidungen im 18. Jahrhundert einfließen. Das Maximalziel ist, dass sie die Darstellung der Kabinettpolitik hinterfragen und lernen, wie man mit Geschichtsdarstellungen in Computerspielen umgehen kann.

4. Methodische Überlegungen

Die SuS sollen im Verlauf der Doppelstunde die Interdependenzen der Staatsmechaniken eines frühneuzeitlichen Staates in Form eines Rollenspiels nachvollziehen. Dafür gestalten wir am Ende der Unterrichtseinheit Absolutismus/Kolonialismus eine interaktive Festigungsstunde ein. Die SuS sollen somit einen spannenden und interaktiven Themen-Abschluss erfahren. Als Grundlage wird dafür das Spiel Empire: Total War verwendet, um ein digitales Medium im Unterricht zu verwenden.

Um die Interaktivität des Videospieles und die Dynamik der Staatsprozesse zu übertragen, wird die Methode "Fish Bowl" gewählt. Diese Methode ermöglicht den SuS Gruppenarbeit und die Einbringung ihrer Lernergebnisse der gesamten vorherigen Unterrichtseinheit. Die Methodik spiegelt, neben den Dynamiken der Staatsprozesse, die interaktiven Eigenschaften des Videospieles wider (Interdependenzen, aktive Quelle, alternierende "Spieler-Performanz").

Die eingeteilten Staatsgruppen des "Fishbowls" organisieren sich zunächst in ihren Kleingruppen selbst. Sie unterteilen Ihre Gruppe in vorgegebene Positionen, die unterschiedlichen Aufgabenbereichen (z.B. Militär, Handel, Diplomatie, etc) eines Staates darstellen. In ihren Kleingruppen sammeln, sortieren und auswerten die SuS ihre vorgegebenen Steckbriefe der politischen Situation. Diese freie Gruppenarbeit ermöglicht den SuS zuvor erlangte Lernziele zu revidieren und selbstverantwortlich Informationen in ihre Gruppenarbeit einzubringen. Nach der Gruppenarbeit in Kleingruppen, erfolgt der Austausch nach Fishbowl Prinzip. Die gewählten Vertreter der Kleingruppen diskutieren im inneren "Fish Bowl"-Kreis mit dem Ziel ihren Staat zu stärken und Abkommen im Bereich Diplomatie oder Handel zu erarbeiten. Zusätzlich zur Gruppenarbeit, ermöglicht die Methode Fishbowl den übergreifenden Austausch im gesamten Klassenverband.

Als Quelle verwenden wir Screenshots des Videospiele, die Informationen zu den einzelnen Staaten liefern. Dies soll in Form von "Steckbriefen" dargestellt werden. Zusätzlich zu diesen Quellen gibt es Infomaterial als Text zu den einzelnen Positionen innerhalb der Gruppen. Obwohl das digitale Videospiele als Quelle fungiert, sind sämtliche Medien "analog". Verwendete Materialien sind Stifte und Moderationskarten, die für Notizen und eventuelle Präsentationen während der Debattierphasen verwendet werden können. Für die Klassengestaltung sind während der Unterrichtsstunden Stuhlkreise in unterschiedlichen Konstellationen notwendig. Die Fish Bowl - Methode macht den Lernprozess interaktiv und attraktiv für die SuS.

Nach zwei Fishbowl-Diskussionsrunden ziehen alle Gruppen ein zufälliges Ereignis aus einem Pool an zwölf Möglichkeiten. Das Ereignis (negativ wie positiv) nimmt Einfluss auf die zwei weiteren Diskussionsrunden und die Staaten müssen, je nach Ereignis, möglicherweise Taktik und Möglichkeiten anpassen. Bei Zeitknappheit ist das Auslassen der 4. Diskussionsrunde möglich.

Abschließend sollen die SuS das erlebte Rollenspiel einschätzen und bewerten. Als Leitfrage steht dabei im Raum, wie realistisch ihr politisches Rollenspiel war und wie die SuS es einschätzen. Dies erfolgt nach einer Raumaufstellung anhand einer Skala (im Klassenraum werden an jeweils zwei Stellen die Pole "sehr realistisch" und "komplett fiktiv" benannt. Die SuS positionieren sich nach ihrer eigenen Meinung). Nachdem einzelne Meinungen gehört wurden, sollen die SuS ihre gezogenen Staatsereignisse an einem Zahlenstrahl an der Tafel zuordnen. Dies geschieht nach eigener Vorstellung. Im anschließenden Gespräch benennt die Lehrkraft die tatsächliche Zuordnung

am zweiten Zeitstrahl. Unterschied und Gründe für die Differenzen werden im Klassenverband besprochen und diskutiert.

Die Lehrkraft greift das Thema der verschiedenen Perspektiven und dadurch entstehenden Geschichtsabläufe auf. Abschließend werden Medien besprochen und wie unterschiedliche Geschichtsabläufe dargestellt und erfahren werden können (z.B. Strategiespiele, Videospiele).

5. Anhang

5.1 Verlaufsplan

Phase [Methode]	Inhalt (1) [Mögliche Impulse]	Sozialform (2)	Medien
Einstieg	Lehrer rekapituliert impulsartig vorangegangene Unterrichtsthemen Vorstellung Stunde "Geschichte selbst ausprobieren" durch Rollenspiel Funktionsweise Rollenspiel	Unterrichtsgespräch	Tafel
Einarbeitung	Präsentation der teilnehmenden Staaten der Stunde Präsentation der Positionen im Staat [Ziel Wie kann euer Staat erfolgreich aus den Verhandlungen mit anderen Staaten heraustreten?] Schüler bilden Gruppen zu einem vorgegebenen Staat, verteilen Positionen und begutachten Steckbriefe mit Informationen	Unterrichtsgespräch	Steckbriefe Staaten, Rollenkarten "Staatspositionen"
Problematisierung	SuS beraten, wie sie in den Diskussionsrunden zu Erfolg ihres Staates kommen	Gruppengespräch	

Erarbeitung	<p>Diskussionsrunden 1 und 2: Gruppen beraten zunächst intern, entsenden Delegierten in die Mitte zur Fishbowldiskussion</p> <p>Delegierte diskutieren Standpunkte und versuchen mit Abkommen und Handel ihren Staat zu stärken</p> <p>Vor der dritten Diskussionsrunde: Gruppen ziehen aus Beutel ein Ereignis</p> <p>Diskussionsrunden 3 und 4: Gruppen diskutieren erneut mit Berücksichtigung der eingetroffenen Ereignisse</p>	Gruppen- gespräch in Kleingruppen und Fishbowlgruppe	Kleiner Stuhlkreis für Diskussionsrunde der Delegierten, "Ereigniskarten"
Sicherung	<p>Feedback und Auswertung</p> <p>Aufstellung nach Skala im Raum: "Wie realistisch haltet ihr eure selbstgemachte "Kabinettpolitik"?"</p> <p>"Ordnet eure gezogenen Ereignisse zeitlich am Zeitstrahl an der Tafel ein, wie sie für euch logisch erscheinen "</p> <p>"Korrektur" an zweitem Zeitstrahl durch Lehrkraft Gespräch über unterschiedliche Zeitstrahle</p>	Unterrichts- gespräch	Zwei Zeitstrahle an Tafel, Ereigniskarten
Vertiefung	<p>Impuls: "Wie kommen die zwei unterschiedlichen Zeitstrahle zustande?"</p> <p>Gespräch über Perspektiven der Geschichte und wie Videospiele diverse Sichtweisen ermöglichen</p>	Unterrichts- gespräch	

5.2 Verwendete Materialien

Die nun folgenden Materialien dienen als Grundlage zur Umsetzung der Unterrichtsstunde. Je nach Thema und Ziel lassen sich Materialien anpassen und verändern. Die Diskussionsrunden werden an Anlehnung an das Fish-Bowl-Prinzip von der Lehrkraft moderiert.

5.2.1 Fishbowl Methode nach dem Methodenkoffer der Bundeszentrale für politische Bildung

(Im Internet abrufbar unter: <http://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/36913/methoden-kiste>)

Info 02.03 Fish-Bowl: Innen und Außen

Das Fish-Bowl (wörtlich: „Fisch-Kugelglas“, frei übersetzt: Aquarium) ist ein Verfahren zum Austausch und zur Diskussion von Gruppenarbeitsergebnissen. Die Ergebnisse werden dabei nicht nacheinander von ein oder zwei Gruppensprecherinnen oder Gruppensprechern frontal vor der Klasse vorgetragen, sondern in einem Innenkreis vorgestellt und diskutiert.

Die zuhörenden Schülerinnen und Schüler sitzen im Außenkreis und können sich jederzeit beteiligen. Die Lehrkraft oder eine Schülerin Schüler leiten und moderieren die Diskussion.

Im Einzelnen wird wie folgt vorgegangen:

In den Gruppen sollten die Arbeitsergebnisse in Stichworten festgehalten werden. Nach Beendigung der Gruppenarbeit nehmen ein oder zwei Sprecherinnen/ Sprecher aus jeder Gruppe in einem inneren Sitzkreis in der Mitte des Raumes Platz. Ein Stuhl für die Moderatorin oder Moderator und ein zusätzlicher freier Stuhl werden in den Innenkreis gestellt. Die übrigen Schülerinnen und Schüler bilden den äußeren Sitzkreis. Die Gruppensprecherinnen/ Gruppensprecher tragen nun die Diskussionsergebnisse aus ihren Gruppen vor. Es gibt keine strenge Abfolge der Beiträge. Wer zu Äußerungen einer Gruppensprecherin/ Gruppensprecher etwas ergänzen möchte oder eine widersprüchliche Ansicht vortragen will, kann sich direkt an die Vorrednerin/ Vorredner anschließen. Auch aus dem Zuhörerinnenkreis können sich Schülerinnen und Schüler beteiligen. Wenn sie etwas zu der Diskussion im Innenkreis äußern möchten, setzen sie sich auf den leeren Stuhl und bringen ihren Redebeitrag vor. Anschließend gehen sie wieder in den Außenkreis zurück. So entsteht ein lebendiger Austausch der Diskussionsergebnisse aus den Gruppen im Innenkreis.

Aus: Scholz, Lothar: Methoden Kiste. 6. Aufl., Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2015, S.26.

5.2.2 Steckbriefe

Die Steckbriefe dienen als Information zur Ausgangssituation der jeweiligen Gruppe. Die SuS erhalten Informationen über die politische Situation ihres entsprechenden Staates. Die Steckbriefe hängen in der PFD an.

5.2.3 Ereigniskarten

Jede Gruppe zieht vor dem Beginn der dritten Diskussionsrunde eine "Ereigniskarte", die Einfluss auf die politische Situation des jeweiligen Staates oder auf die gesamte Konstellation nehmen kann. Es gibt "positive" und "negativ" erscheinende Ereignisse.

Revolution	Unruhen
Eure Bürger wenden sich gegen ihre Regierung! Eine Revolutionsarmee nimmt die Hauptstadt in Besitz und wirft den König in den Kerker! Der Staat wird zu einer Republik; ab jetzt müssen alle Minister über Maßnahmen abstimmen.	Es gibt Spannungen im Volk! Eine Volksgruppe, religiöse Bewegung oder politische Richtung will mehr Rechte, oder wird verfolgt. Dadurch ist das Volk in Unruhe, Menschen sind wütend oder haben Angst, Gewalt breitet sich aus.

Unabhängigkeitskrieg	Hungersnot
Eine eurer größeren Kolonien hat Unabhängigkeit erklärt und hat eure Herrschaft abgeworfen! Das kostet euch Geld, Soldaten und Prestige. Und was, wenn sich diese Idee verbreitet? Wenn ihr keine Kolonien habt, hat eine Minderheit ein Gebiet von eurem Staat abgespalten.	Euer Volk hungert! Durch Kriege und schlechte Ernten haben viele Leute nicht genug zu Essen. In den Städten demonstrieren die Bürger, Kriminalität nimmt zu.

Kein Nachfolger	Piraterie
Es gibt keinen direkten Anwärter auf den Thron. Während ausländische Mächte pläne schmieden, wie sie nach dem Tod des Königs selbst die Macht erlangen können, hat das Volk Angst vor einem Bürgerkrieg.	Eure Handelsrouten werden von Banditen oder Piraten überfallen. Händler haben Angst, ihre Waren zu transportieren, und die Wirtschaft leidet darunter.

Geburt eines Erben	Gutes Erntejahr

Ein neuer Sohn wurde in der Königsfamilie geboren. Das ganze Reich feiert mit dem König, und die gesicherte Erblinie bringt Stabilität.	Die Felder haben dieses Jahr mehr Ertrag gebracht als erwartet. Alle haben genug zu essen, das Volk ist zufrieden.
---	--





Flourierende Wirtschaft	Durchbruch in der Militärtechnologie
Die Produktion von Gütern und der Handel laufen gut. Die Bürger sind zufrieden, und die Staatskasse füllt sich mit Steuergeldern.	Eine neue Technologie wurde an euren Universitäten erforscht, die euren Armeen die Oberhand in einem Krieg verschaffen könnte. Andere Staaten werden sich einen Krieg zweimal überlegen.

Eröffnung einer Oper	Fremder Spion entdeckt!
In eurer Hauptstadt wurde eine neue Oper eröffnet! Adel und reiche Bürger aus ganz Europa kommen zu den Eröffnungsveranstaltungen, und Kritiker sind begeistert. Eure Hauptstadt ist ein Zentrum des sozialen Lebens geworden.	Es wurde ein ausländischer Spion in eurem Staat entdeckt. Bisher ist noch unklar, wer ihn gesandt hat, aber einer eurer Rivalen versucht eindeutig, euch auszuspionieren. Ob sich ein Angriff anbahnt?

5.2.4 Rollenkarten

Die SuS erhalten jeweils Rollenkarten, die sie in ihrer Gruppe verteilen können. Jede Rollenkarte enthält die relevanten Informationen für eine entsprechende Position im Kabinett.

Vorderseite	Rückseite
<p>Schatzmeister</p>  <p>Der Schatzmeister hat die Aufsicht über die Finanzen des Staates. Er schließt auch Handelsverträge mit anderen Staaten oder löst sie wieder auf.</p>	<p>Finanzielle Stärke der Staaten</p> <p>Stark: Frankreich, Großbritannien</p> <p>Mittelmäßig: Preußen</p> <p>Schwach: Russland, Österreich</p>
<p>Befehlshaber</p>	<p>Militärische Stärke der Staaten</p> <p>Stark: Frankreich, Preußen</p>

 <p>Der Befehlshaber hat die Kontrolle über die Armeen eures Staates. Er kann mit Krieg drohen oder ihn sogar erklären.</p>	<p>Mittelmäßig: Russland, Österreich</p> <p>Schwach: Großbritannien</p>
<p>Marine- und Kolonialminister</p>  <p>Der Marine- und Kolonialminister befiehlt die Flotten des Staates und hat gleichzeitig die Aufsicht über die Kolonien. Er ist auch für den Handel mit den Kolonien verantwortlich und kann fremde Handelsrouten plündern lassen.</p>	<p>Kolonial- und Marinestärke der Staaten</p> <p>Stark: Großbritannien</p> <p>Mittelmäßig: Frankreich, Russland</p> <p>Schwach: Preußen, Österreich</p>
<p>Diplomat</p>  <p>Der Diplomat sorgt für Verständigung mit anderen Staaten. Er schließt Bündnisse und Friedensverträge.</p>	<p>Prestige der Staaten</p> <p>Stark: Frankreich, Österreich, Großbritannien</p> <p>Mittelmäßig: Preußen</p> <p>Schwach: Russland</p>
<p>König von Frankreich</p>  <p>Der König hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen. Er lässt sich von seinen Ministern beraten und beschließt dann, was er für die beste Vorgehensweise hält.</p>	<p>König Ludwig XIV., auch der Sonnenkönig genannt, begründete in Frankreich den Absolutismus. Sein Ziel war es, den Staat vollständig selbst zu lenken; seine berühmteste Aussage ist: „Der Staat bin ich“.</p> <p>Außerdem führte er in Frankreich den Merkantilismus ein: Handel von außerhalb des Staates kam nur schwer hinein, wodurch die innere Wirtschaft und der Handel mit den eigenen Kolonien aufblühten.</p> <p>Ludwig war in Europa generell geachtet.</p>

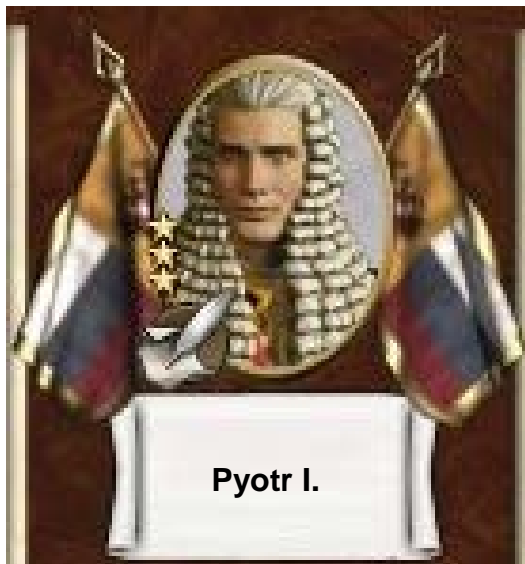
König von Großbritannien



Der König hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen. Er lässt sich von seinen Ministern beraten und beschließt dann, was er für die beste Vorgehensweise hält.

Wilhelm III. von Oranien-Nassau war König Englands, Irlands, und als Wilhelm II. auch der König Schottlands durch die Heirat der Thronfolgerin, auch wenn beide gleichberechtigt regierten, bis seine Frau starb. Außerdem war er gewählter Statthalter der demokratischen Niederlande. Er selbst war Katholik, und verfolgte auch in Großbritannien eine Politik der religiösen Toleranz. Seine Frau und er unterzeichneten als erste Könige die „Bill of Rights“, und begründeten damit die konstitutionelle Monarchie in Großbritannien.

Kaiser des Russischen Reiches

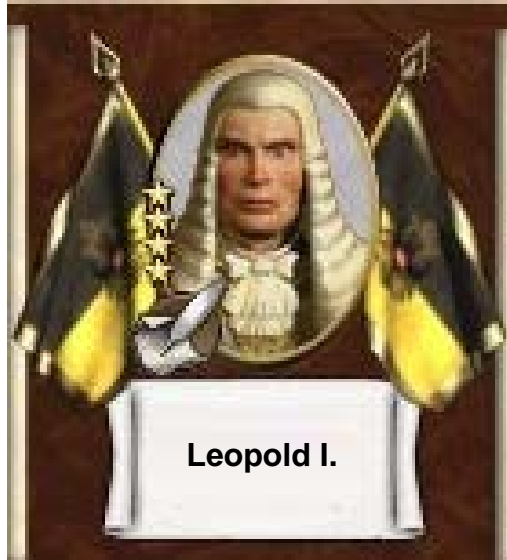


Der König hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen. Er lässt sich von seinen Ministern beraten und beschließt dann, was er für die beste Vorgehensweise hält.

Zar Pyotr I., besser bekannt als Peter der Große, war der erste Kaiser des Russischen Reiches. Schon als Zar Russlands schlug er mehrere Aufstände nieder. Nach dem Großen Nordischen Krieg, wo er und seine Verbündeten Schweden besiegten, wurde Russland zur neuen stärksten Macht Nordeuropas. Daraufhin nahm er den Titel als Kaiser für sich in Anspruch und begann, das Reich zu modernisieren: Er baute Universitäten und änderte die Erbfolge der Herrscher.

König von Österreich

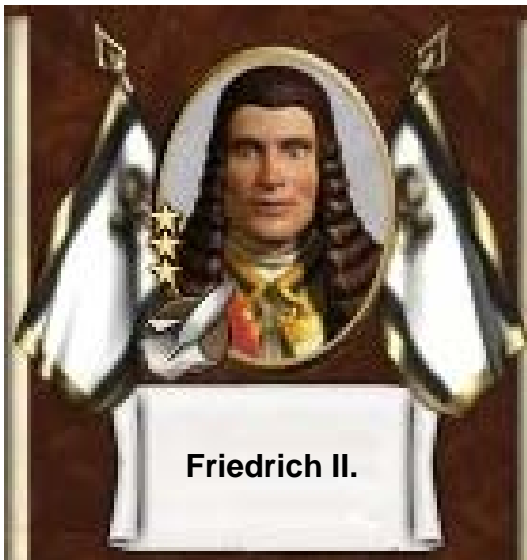
Leopold I. von Habsburg war König von



Österreich und Kaiser des Heiligen Römischen Reiches deutscher Nation. Unter seiner Herrschaft wurden die Osmanen zurück in Richtung der Türkei gedrängt, wodurch Österreich ganz Ungarn einnehmen konnte. Zwar war er als Kaiser des Reiches gemäßigt, in Österreich aber nutzte er einen absolutistischen Regierungsstil und versuchte, dem Protestantismus durch eine sogenannte „Gegenreformation“ Einhalt zu gebieten. Seine Regierungszeit gilt als letzter Hochpunkt der Deutschen Kaiser und als Beginn der Habsburgischen Vormachtstellung.

Der König hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen. Er lässt sich von seinen Ministern beraten und beschließt dann, was er für die beste Vorgehensweise hält.

König von Preußen



Friedrich II., auch bekannt als Friedrich der Große, war König von Preußen. Er verhalf Preußen im Zuge mehrerer Kriege gegen Österreich um das Gebiet Schlesien zur Anerkennung als eine der fünf stärksten Mächte in Europa.

Er war ein Repräsentant des aufgeklärten Absolutismus, er sah sich also nicht als von Gott eingesetzt, sondern als seinen Bürgern und dem Allgemeinwohl verpflichtet und bezeichnete sich selbst als „ersten Diener des Staates“. Er reformierte und modernisierte den Staat und baute das Bildungssystem und die Armee aus.

Der König hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen. Er lässt sich von seinen Ministern beraten und beschließt dann, was er für die beste Vorgehensweise hält.

6. Literaturverzeichnis

Black, Jeremy. British Politics and Foreign Policy, 1727-44. Ashgate, Farnham, Surrey 2014.

Black, Jeremy. Crisis of Empire: Britain and America in the Eighteenth Century. Continuum, London 2008.

The British Fiscal-military States, 1660-c.1783. Taylor & Francis Group, London Routledge, 2016.

Fladerer, Bernd: Videospiele zwischen Wirtschaftlichkeit, Recht und Moral. Marburg, 2013.

Freie und Hansestadt Hamburg: Bildungsplan Stadtteilschule Jahrgangsstufen 7-11. Geschichte. In Bildungsplan Stadtteilschule, 2014. Online unter: <https://www.hamburg.de/contentblob/4327780/0e42f20dca0ff325631f60a42ae79543/data/geschichte-sts.pdf> (Letzter Zugriff: 12.12.2018).

Fromme, Johannes: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen, 2000.

Metzner, Gabriele: Die Epoche des Hochimperialismus, in: Europa zwischen Kolonialismus und Dekolonisierung Nr. 338, 03/2018, S. 12 – 25, hier S. 16.

Schorn-Schütte, Luise: Geschichte Europas in der frühen Neuzeit. Studienhandbuch 1500 – 1789. Paderborn, 2. Auflage 2009.

Wahner, Thorsten: Moral im Spiel? Werte-Transfers von der Realität in die Welt der Videospiele. Marburg, 2012.

Sofern nicht anders gekennzeichnet, sind alle verwendeten Bilder und Karten eigene Screenshots aus dem Spiel „Empire – Total War“.

Steckbrief Frankreich



Kurzbeschreibung

Unter Ludwig XIV., dem Sonnenkönig, und seinen Vertrauten hat Frankreich eine fünfzigjährige militärische und administrative Blütezeit erlebt. Dies wurde trotz aller Streitigkeiten und Rebellionen erreicht, die von Frankreichs Beteiligung am Dreißigjährigen Krieg ausgelöst wurden. Ludwig und seinen begnadeten Ministern, den Kardinalen Richelieu und Mazarin, ist es gelungen, Frankreich aus den Feudalkämpfen herauszuhalten, die das Wachstum beeinträchtigen. Außerdem haben sie eine zentralisierte Regierung etabliert, in der der König die absolute Macht ausübt. Im Jahr 1700 ist Frankreich die überragende Macht in Westeuropa und verfügt über eine beispiellose Armee, große Kolonien und einen König, der im In- und Ausland respektiert und gefürchtet wird. Nur wenige Nationen stellen eine ernsthafte Bedrohung für seinen gut ausgerüsteten Armeen und stark befestigten Grenzen dar. In den Kolonien hat Frankreich in England einen möglicherweise ebenbürtigen Gegner gefunden.

Das Elsass im Osten könnte bedroht sein - die Einwohner sind größtenteils deutschsprachig. Preußen oder Österreich könnten versuchen, es zurück zu erobern, um ein vereinigtes Deutsches Reich zu erschaffen. Trotz der Stärke und des guten Rufs der französischen Armee könnte sich ein Landkrieg mit einer dieser Nationen als unklug erweisen. Die Territorien des Heiligen römischen Reiches im Osten werden von einer katholischen Bevölkerung bewohnt die unter den korrupten Joch lutheranischer Herren steht.

Monarch: Louis XI.

Macht: Furchterregend

Wohlstand: Spektakulär

Regierung: Absolute Monarchie

Staatsreligion: Katholizismus

Bevölkerung: 26 Millionen

Prestige: Grandios

Verbündete: Spanien

Handelspartner: Schweden, frz. Kolonien, Spanien

Steckbrief Großbritannien



Kurzbeschreibung

Großbritannien ist kein natürliches Gebilde, sondern entstand durch die Vereinigung separater Königreiche und Völker. Als Inselstaat sollte ihr Hauptaugenmerk auf einer zur Verteidigung ausreichenden Marine liegen. Eine starke Marine ist der Schlüssel zum Schutz ihrer Küsten.

Darüber hinaus sollten sie freundschaftliche Beziehungen zu anderen protestantischen Nationen wie den Vereinigten Provinzen, Hannover, Preußen, Österreich und Schweden unterhalten, da die allgegenwärtigen Bedrohungen durch die katholischen Nationen Frankreich und Spanien in naher Zukunft ein gemeinsames Vorgehen von Verbündeten erfordern kann. Zusätzlich zur Sicherung ihrer Position in der Heimat sollten sie für den Erhalt ihres Protektorates und ihrer Kolonien in Amerika und der Karibik sorgen. Frankreich und Spanien haben ein großes Interesse an der Expansion ihrer überseeischen Besitztümer und Ihre Kolonisten sind, wenn ungeschützt ein leichtes Ziel für skrupellose Nationen. Weiterhin gibt es viele ungenutzte Territorien auf dem indischen Subkontinent; sichern sie sich den Zugang vor ihren Rivalen.

Monarch: William III.

Macht: Furchterregend

Wohlstand: Spektakulär

Regierung: konstitutionelle Monarchie

Staatsreligion: Protestantismus

Bevölkerung: 9,2 Millionen

Prestige: Majestätisch

Verbündete: Österreich, Hannover, Vereinigte Provinzen, Portugal

Handelspartner: Kolonien, Schweden, Portugal, Vereinigte Provinzen

Steckbrief Österreich



Kurzbeschreibung

Die Geschichte Österreichs ist von der Kriegsführung gegen Invasoren aus dem Osten, und besonders den Türken, geprägt. Ursprünglich war das Herzogtum die östliche Mark (Ostmark) des Heiligen Römischen Reichs und die defensive Bedeutsamkeit von Österreich ist für den Rest Europas immens. Fast 250 Jahre lang haben sich die osmanischen Türken gegen die österreichische Bastion geworfen und standen dabei mehr als ein Mal vor den Toren Wiens. Das letzte Mal war es im Jahr 1683 wieder so weit. Aber Österreich hielt sie jedes Mal ab.

Nach dem Blutvergießen im letzten Jahrhundert – während des 30-jährigen Kriegs – im Heiligen Römischen Reich, ist Österreich nun eine führende Macht unter den deutschen Nationen. Leopold I., der herrschende Habsburger, brachte Frieden und Wohlstand und führte eine erstklassige Militärmaschine. Dies ermöglicht den Österreichern eine wahrlich große Macht zu werden, entweder in den Grenzen des alten Reichs, südlich in Italien, oder im Osten. Die Österreicher können ebenfalls auf viele kulturelle, musikalische und künstlerische Erfolge stolz sein.

Abgesehen von den Türken gibt es da natürlich noch die pan-slawischen, christlich orthodoxen Bestrebungen des russischen Zaren, die man im Auge behalten sollte.

Monarch: Leopold I.

Macht: Mächtig

Wohlstand: Reich

Regierung: Absolute Monarchie

Staatsreligion: Katholizismus

Bevölkerung: 13,3 Millionen

Prestige: Majestätisch

Verbündete: Württemberg, Bayern, Vereinigte Provinzen der Niederlande, Westfalen, Savoyen, Großbritannien

Handelspartner: Venedig, Bayern, Italienische Staaten

Steckbrief Russland



Kurzbeschreibung

Russland ist ein schlafender Riese, mit alten Traditionen durchsetzt. Die feudale Lebensweise hat sich hier größtenteils gehalten wodurch die Leibeigenen an das Land gebunden sind mit einem Minimum an Rechten. Es ist ein weitläufiges, tief konservatives und religiöses Land: Mütterchen Russland und die Orthodoxe Kirche sind die zwei Pfeiler, auf denen der nationale Glaube ruht. Die russischen Zaren waren traditionell Herrscher mit einer harten Hand, welche dieses Land braucht, um die Kontrolle über das „Dritte Rom“ (Moskau) zu halten. Diese Stadt wird von der orthodoxen Kirche seit dem Fall Konstantinopels als die wahre Heimat des Christentums betrachtet.

Nun, allerdings, ist Russland im Begriff sich zu verändern, zu erwachen. Es beginnt mit einem Blick über die Grenzen, auf das beste was die Welt im Bereich der Ideen, Kultur und Macht zu bieten hat. Diese Dinge müssen behutsam eingeführt werden, um die Probleme die Freidenker mit sich bringen zu vermeiden, so wie es zumeist bei den westlichen Nationen der Fall ist. Wenn Russland seine ganze Macht ausschöpfen kann, wird es zu einer beeindruckenden Nation. Es hat unermessliche Ressourcen, aus denen es schöpfen kann und den unerschütterlichen Mut der Bevölkerung, um seine Armeen zu stützen. Es kann ein beachtlicher Feind sein, und für Angreifer schwer zu besiegen. Denn eines was Russland endlos besitzt ist Raum, und der Mangel an Grenzland, das man verteidigen kann, wird zu einer eigenen Art der Verteidigung. Angreifer können tief bis in die Steppen gelockt werden, wo sie dann der Gnade von „General Winter“ und Russlands endlosen Weiten ausgeliefert sind. Im Süden befinden sich weitere Slaven und orthodoxe Christen im Balkan, welche in einem Großrussischen Reich eingegliedert werden sollten. Die Türken besitzen ebenfalls reichlich Land und Reichtum, sind aber möglicherweise stark genug, um sie zu verteidigen.

Monarch: Pyotr I.

Macht: Stark

Wohlstand: Reich

Regierung: Absolute Monarchie

Staatsreligion: Orthodox

Bevölkerung: 44,8 Millionen

Prestige: Majestätisch

Verbündete: Polen-Litauen, Dänemark

Handelspartner: Polen-Litauen

Steckbrief Preußen

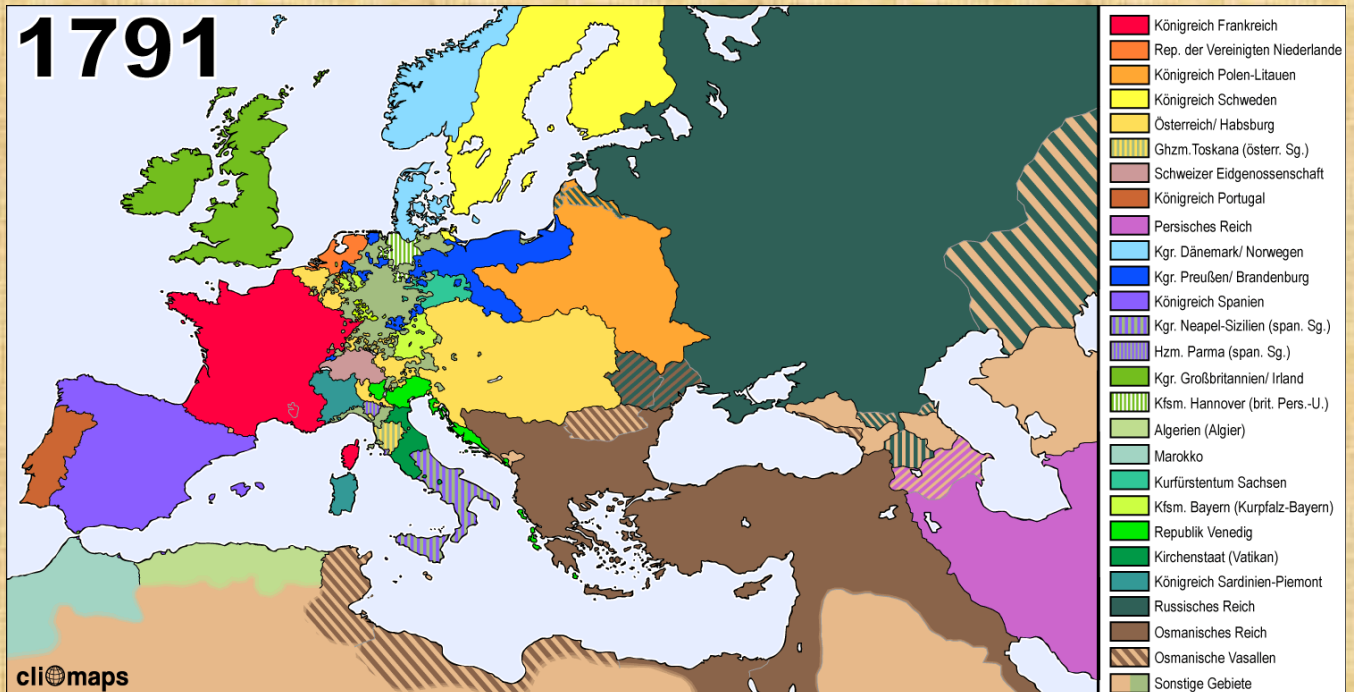


Kurzbeschreibung

Mit den großen Armeen Preußens wäre es ein guter Schritt zu versuchen ihr Territorium im Süden und um Schlesien herum abzusichern. Die Österreicher wollen diese Gebiete zurückfordern und werden daher vor Krieg nicht zurückschrecken. Anschließend sollten sie versuchen Brandenburg mit dem historischen Ostpreußen zu verbinden dass momentan durch das polnisch kontrollierte Westpreußen von ihnen getrennt ist. Seien sie diesbezüglich gegen Russland aufmerksam, welches ebenfalls Ambitionen in der Region hat. Oder ein Verbündeter sein könnte. Sofern möglich unterhalten sie gute diplomatische Beziehungen und Handelsbeziehungen zu anderen protestantischen Nationen wie Großbritannien. Behalten sie dabei die vorrückenden katholischen Nationen Frankreich und Österreich im Auge. Sie könnten im Namen ihrer korrupten Kirche Anspruch auf ihre Ländereien und die ihrer Verbündeten erheben.

Monarch: Friedrich II.
Macht: Stark
Wohlstand: Reich
Regierung: Aufgeklärte Absolute Monarchie
Staatsreligion: Protestantismus
Bevölkerung: 2,16 Millionen
Prestige: Majestätisch
Verbündete: keine
Handelspartner: Hannover, Polen

Szenario: Die Französische Revolution



Quelle: <http://cliomaps.de/wp-content/uploads/2012/07/1791-EU-FGL.png>

Gegen Ende der 1780er wurde das absolutistische Frankreich in eine schwere Krise gestürzt. Die wachsende soziale Kluft zwischen Adel und Unterschicht schlug sich nicht nur in Wohlstand, sondern auch in politischem Einfluss nieder. Auch durch militärische Auseinandersetzungen im 18. Jahrhundert, insbesondere mit dem Hauptfeind England wurde der Staatsschatz stark belastet. Bedingt durch die massiven Ausgaben im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und die daraus resultierende Staatsverschuldung und Besteuerung stieg die allgemeine Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Darüber hinaus wurden im Land auch politische Stimmen laut, die ein politisches System nach dem amerikanischen Beispiel forderten, die u.a. auch die niedrige Repräsentation des 3. Standes in der Nationalversammlung als Anstoß nahmen. Durch eine Missernte und die daraus resultierenden steigenden Lebensmittelpreise wurden außerdem viele Mitglieder der Unterschicht an den Rand der Existenzgrenze gebracht, was Proteste und aufrührerische Tumulte in Paris zur Folge hatte. So kam es am 20. Juni 1789 unter dem Gesichtspunkt der Forderungen nach Verfassungsreformen zum Ballhauschwur und trotz Zugeständnissen des Königs folgten im Juli revolutionäre Aufstände in Paris. Andere europäische Großmächte betrachteten diese Entwicklungen als Bedrohung für ihre eigenen Monarchien und zogen eine militärische Intervention zu Rettung des französischen Königshauses in Betracht.

Szenario: Siebenjähriger Krieg



Das Jahr ist 1755. Die österreichischen Habsburger sehen sich vor eine Krise gestellt. Unter der neuen Erzherzogin von Österreich und Königin von Ungarn Maria Theresia hatten sie Schlesien 1748 an Friedrich II. von Preußen verloren, was sie nun hofften rückgängig zu machen. Etwas was den Preußen unter Friedrich nicht entging, weshalb auch diese sich nun zur Konsolidierung ihrer Machtposition zum Krieg rüsteten.

Frankreich unter Louis XV. sah innerhalb dieser Spannung zusätzlich eine Möglichkeit die Briten in Europa durch ihren Besitz in Hannover zu binden und sie zugleich in den Kolonien zu schwächen oder sogar zu erobern. Die Briten unter George II. hingegen sahen nun die Chance ihren Hauptkonkurrenten Frankreich aus den amerikanischen Kolonien zu vertreiben und ihre Herrschaft zur See gegen sie durchzusetzen.

Die Russen unter Zarin Elisabeth warteten und beobachteten auf der Suche nach einer Gelegenheit zur Expansion nach Westen. Die polnischen Territorien stehen dabei in ihrem Fokus, was jedoch zum Konflikt mit Preußen und Österreich führen könnte.