

Unterrichtskonzept  
**Konsequenzen des Krieges für Familien**  
**Untersucht am Beispiel des 1. Weltkriegs und Valiant Hearts**  
Gidon Hausmann

Erarbeitet auf Grundlage von *Konzept für Valiant Hearts: The Great War im Unterricht einer 9. oder 10. Klasse*  
(Adriana Noori, Christian Hollendieck, Lysander Gipp).

## 1. Stundenrelevanten Angaben zur Sache

### 1.1 Beschreibung des digitalen Spiels

Das Spiel *Valiant Hearts - The Great War* wurde von dem Studio Ubisoft Montpellier entwickelt und am 24.06.2014 vom Publisher Ubisoft (Paris) veröffentlicht. Es ist auf den Plattformen Microsoft PC, Android, Switch, IOS, Playstation 3&4, Xbox One&360 mit einer Altersfreigabe von USK 12 verfügbar.

Um das Spiel zu analysieren, wird auf das Modell zur Darstellung von Computerspielen von Adam Chapman (2006) zurückgegriffen.<sup>1</sup> Im Fokus der Analyse stehen fünf Bereiche: die audiovisuelle Darstellung, die Darstellung von Zeit, die Raumstruktur, die Erzählstruktur und die Spielerperspektive. Um einen Einblick in das Spiel *Valiant Hearts* zu geben, wird das Spiel in Bezug auf diese Kategorien beschrieben.

In den Kategorien der audiovisuellen und der zeitlichen Darstellung wird zwischen „realistisch“ und „konzeptuell“ unterteilt. Realistisch meint, dass die Darstellung von den audiovisuellen Inhalten im Spiel bzw. der Zeit so nah an der Realität wie möglich sind. Dahingegen müssen im konzeptuellen Spiel beide, die räum- und zeitliche Darstellung, nicht realitätsnah sein.

*Valiant Hearts* bewegt sich bei der audiovisuellen Darstellung hierbei zwischen den beiden Kategorien. Da das Spiel im Graphic Novel Stil (also Comic-ähnlich) dargestellt ist, verliert es im gewissen Rahmen seine Realitätsnähe. Dies wird beispielweise an verzogenen Proportionen, durch nicht dargestellte Augen oder durch die stereotype Darstellung der verschiedenen Nationen deutlich: Franzosen trinken viel Wein, Deutsche essen Würste. Trotzdem bemüht sich das Spiel um eine weitgehend realistische Darstellung von Schauplätzen wie den verschiedenen Schlachtfeldern oder den Kriegslagern.

Die Darstellung von Zeit fällt stärker in den konzeptuellen Rahmen. Da *Valiant Hearts* sich über die ersten drei Kriegsjahre des ersten Weltkriegs erstreckt, lässt das Spiel zwischen den Kapiteln längere Zeiträume vergehen, um die Geschichte voran zu bringen. In den Kapiteln selbst sind Datum und Uhrzeit determiniert. Zudem ist es meist egal, wie lange ein Spieler für ein Kapitel braucht. Ob der Spieler eine Stunde oder fünf Minuten benötigt verändert den Ausgang der Geschichte nicht.

Die Raum- und Erzählstruktur werden in die Kategorien „determiniert“ und „offen“ unterteilt. Determiniert meint, dass der Ort des Geschehens, also im Falle von *Valiant Hearts* beispielsweise die Schlachtfelder, und die Geschichte des Spiels von den Spielern nur wenig bis überhaupt nicht beeinflusst werden können. Im offenen Spiel hingegen kann der Spieler durch eigene Entscheidungen Einfluss auf Raum und Spielgeschehen nehmen.

Der Raum in *Valiant Hearts* ist sehr determiniert. Die Umgebung kann – abgesehen von den für das Vorankommen notwendigen Eingriffen, wie einen Tunnel zu graben – nur sehr wenig verändert werden und die Veränderungen, die sonst vorgenommen werden können, haben keinen Einfluss auf das Spiel. Die Erzählstruktur ist sogar fast völlig determiniert. Das Handeln des Spielers hat keinen Einfluss auf die Haupthandlung, es gibt einen fest vorgeschriebenen Pfad, welchem der Spieler folgen muss. Auch die Sammelgegenstände, welche im Spiel verteilt sind und historische Fakten über die Gegenstände erzählen sind, verändern weder den Raum noch die Haupthandlung, man kann sich nur entscheiden, diese mitzunehmen, oder nicht. Die historische Erzählung ist also insgesamt sehr determiniert und erzählt eine klare Geschichte, welche nicht von den Spielern beeinflusst, aber miterlebt werden kann.

Dies wird auch dadurch gestützt, dass man das Spiel in „Third-Person“ bzw. in „halb-subjektiver“ Perspektive spielt. Hierbei sieht man die Spielfigur (von denen es vier gibt, die je nach Abschnitt

---

<sup>1</sup> Chapman, Adam: *Digital Games as History*, S. 59-129.

unterschiedlich zur Verfügung stehen) sowie seine Umgebung von außen, bleibt aber auf die Figur fokussiert. Dies passt zum determinierten Spielablauf, da hierbei auch die Ansicht des Spiels klar vorgegeben wird, um eine stringente Geschichte zu erzählen. Zusätzlich ist auch die Spielweise interessant: Der Spieler löst vor allem Rätsel, indem er z.B. herausfindet, wie er eine kaputte Brücke reparieren kann, um weiter zu kommen. Konfrontationen mit Gegnern sind für gewöhnlich darauf beschränkt, in Deckung zu bleiben und dem Schussfeld zu entkommen, oder den Gegner von hinten bewusstlos zu schlagen.

Die spielbaren Figuren sind durchaus auch unterschiedlich: Der hauptsächliche Protagonist Emile ist Vater einer jungen Mutter, deren deutscher Partner Karl ist ebenfalls spielbar, so wie ein US-Fremdenlegionär und eine Belgische Sanitäterin. Zudem sind Marie (Emiles Tochter) und ihr kleiner Sohn zwar nicht spielbar, aber doch als Charaktere präsent.

## 1.2 Darlegung des historischen Sachverhaltes

Nach der Ermordung des österreichisch-ungarischen Thronerben Erzherzog Franz Ferdinand durch serbische Nationalisten am 28. Juni 1914 in Sarajevo, erklärte das K.u.K. Österreich-Ungarn Serbien am 28. Juli 1914 den Krieg. Der Frieden in Europa war bereits zuvor durch zahlreiche Krisen in den Jahren 1878-1914 in Mitleidenschaft gezogen wurden. Auf der Grundlage des Aufstieges des preußischen Königs zum Deutschen Kaiser, entstand ein Machtgefüge im Herzen Europas, dessen geopolitischen Ambitionen großes Misstrauen unter den, in der Triple Entente vereinigten, Großmächten Großbritannien, Frankreich und Russland auslöste.<sup>2</sup>

Österreich-Ungarn fürchtete vor allem den Zusammenschluss eines großen Slawischen Staates unter der Führung eines starken Serbiens. Dieses Szenario wurde nicht nur mit einem Zusammenbruch des Einflusses der Habsburger Dynastie auf dem Balkan gleichgesetzt, sondern auch als eine Zunahme des Einflusses des russischen Zaren auf dem Balkan gedeutet.<sup>3</sup> Im August 1907 kam es dann zum Zusammenschluss der *Triple Entente*, die eine politische Isolierung des Deutschen Kaiserreiches zur Folge hatte. Dieses Bündnis, bestehend aus drei der fünf noch verbliebenden europäischen Großmächte, führte daher zum endgültigen Treuebekenntnis des deutschen Kaiserreiches zum letzten verbliebenen Bündnispartner Österreich-Ungarns und kann als Geburtsstunde der sich im 1. Weltkrieg gegenüberstehenden Bündnisse betrachtet werden.<sup>4</sup>

In Folge des Attentates von Sarajewo sicherte der Kaiser Wilhelm II. Österreich-Ungarn, für den Fall einer kriegerischen Auseinandersetzung mit Serbien und dem damit verbundenen Konflikt mit dem Russischen Zarenreich, die bedingungslose Unterstützung des deutschen Kaiserreiches zu.<sup>5</sup> Zu Anfang wurde die Entwicklung der Geschehnisse noch unterschätzt, so bestand auf deutsch-österreichischer Seite die Hoffnung, den anstehenden Krieg als einen lokalen Konflikt auf dem Balkan austragen zu können.<sup>6</sup>

Österreich erklärte Serbien nach Ablauf eines letzten Ultimatus, zur Aufklärung des Attentates von Sarajewo, durch österreichische Beamte in Serbien, am 28. Juli 1914 offiziell den Krieg. Am 30. Juli erfolgte die Verkündung zur Mobilmachung der russischen Truppen, der am 1. August die Kriegserklärung des Deutschen Reiches an Russland und am 3. August an Frankreich folgte. Großbritannien stieg mit seiner Kriegserklärung am 4. August gegen Deutschland, ausgelöst durch die deutsche Besetzung

---

<sup>2</sup> Geiss, Imanuel: Der lange Weg in die Katastrophe. Die Vorgeschichte des ersten Weltkrieges 1815-1914, S.115-297.

<sup>3</sup> Baumgart, Winfried: Die Julikrise und der Ausbruch des Ersten Weltkrieges 1914, S. 667.

<sup>4</sup> Kießling, Friedrich und Schöllgen, Gregor: Das Zeitalter des Imperialismus, S. 73-169.

<sup>5</sup> Clark, Christopher: The Sleepwalkers. How Europe Went to War in 1914, London 2013.

<sup>6</sup> Erdmann, Karl Dietrich: Kurt Riezler. Tagebücher-Aufsätze-Dokumente, S.182.

Belgiens, sowie seiner Kriegserklärung am 14. August an Österreich in den Krieg ein. In den nächsten Wochen und Monaten sollten noch viele weitere Staaten in den Krieg eintreten, der sich zum Ersten Weltkrieg entwickeln sollte und, in den für ihn typischen Stellungskämpfen, ein bisher nicht gekanntes Maß an Material und menschlichen Leben verschlingen sollte.

## 2. Didaktische Überlegungen

### 2.1. Unterrichtszusammenhang

Das Thema „Erster Weltkrieg“ ist Teil des Segmentes zum 19. und 20. Jahrhundert, das im Hamburger Lehrplan für die Sekundarstufe in der 9. und 10. Klasse verortet wird. Zu Beginn des Themas Erster Weltkrieg, sollten bereits die Ursachen des Kriegsausbruchs des *Ersten Weltkrieges* auf Grundlage des Attentats von Sarajevo charakterisiert worden sein. In der vorangegangenen Stunde sollten die Folgen des Kriegsausbruchs auf die Stimmung der Gesellschaft thematisiert worden sein, auch in Bezug auf das so genannte „Augusterlebnis“. Die angebliche „Kriegseuphorie“ kann dann mit den negativen Konsequenzen in der aktuellen Stunde gut kontrastiert werden.

Der Lehrplan für die 9. und 10. Klasse sieht zudem vor, dass die Schüler lernen, sich in die Lebenswelt anderer zu versetzen, und historische Sachverhalte aus fremden Blickwinkeln zu beurteilen. Dies ist zum einen durch die oben genannte Kontrastierung möglich, zum anderen bietet das Spiel hier eine Möglichkeit, Multiperspektivität zu üben: Die verschiedenen Charaktere des Spiels haben verschiedene Sichtweisen und Vorgeschichten, die der Spieler miterleben kann.

Zudem schließt sich an das Thema der Familien im Krieg auch gut das Thema der Verluste im Krieg an. So kann (aus zeitlichen Gründen eher in der folgenden Stunde) gut mit der Klasse bearbeitet werden, welche Auswirkungen die vielen fehlenden Männer und Väter für die Gesellschaft nach dem Ersten Weltkrieg hatten. Hier bietet sich außerdem an, über die Auswirkungen des Kriegs auf Familien einen neuen Zugang zur Idee des ersten Weltkrieges als „Urkatastrophe“ zu finden.

### 2.2 Schwerpunktsetzung und didaktische Reduktion

Der Schwerpunkt der Stunde soll die Auswirkung von Krieg auf Familien im Kontext des Ersten Weltkrieges sein. Die Trennung von Familien, der Kampf von teilweise Freunden und Familienmitgliedern gegeneinander an der Front und der Verlust von Familienmitgliedern und Freunden im Ersten Weltkrieg sollen behandelt werden. Das Videospiel *Valiant Hearts* bildet hierfür eine sehr gute Grundlage, da der Schwerpunkt dieses Spiels auf die Auswirkungen von Krieg auf Familien liegt, vor allem (aber nicht nur) bezogen auf die fiktive Familie Emiles. Das Besondere am Spiel ist, dass der Spieler durch das geschickte Einsetzen von Musik und Farbe emotional mitgerissen wird.<sup>7</sup> Das selbständige Erstellen von Hypothesen, auf Grundlage von Spielausschnitten, die danach anhand von Feldpostbriefen aus dem ersten Weltkrieg analysiert werden, führen zum Schluss der Stunde zu einem Sachurteil der Schülerinnen und Schüler zu den behandelten Themen. Die Erkenntnisse zu Familien im ersten Weltkrieg lässt sich auch auf Auswirkungen anderer Kriege auf Familien übertragen und hat einen gewissen lebensweltlichen Bezug zu den Schülerinnen und Schülern aufweist.

Eine besondere Warnung sei noch angebracht: Es könnte passieren, dass Schülerinnen durch das Konzept mit eigener oder familiärer Geschichte konfrontiert werden. Das kann auch im Zusammenhang mit Traumata durch z.B. eigene Flucht oder auch den Verlust eines Elternteils stehen. Je nach Situation

---

<sup>7</sup> Dies bestätigen auch viele Erfahrungsberichte der Spieler dieses Spiels beispielsweise auf der Videospieleplattform Steam.

empfiehlt es sich, das Thema vorsichtig (wenn überhaupt) zu behandeln, die Vertrauenslehrer einzubeziehen, oder die Eltern zu informieren. Prüfen Sie, inwieweit das Thema für Ihre Klasse geeignet ist.

### 3. Ziele der Stunde

**Minimalziel:** Die SchülerInnen können die exemplarischen Darstellungen der Auswirkungen auf Familien im ersten Weltkrieg mithilfe von Spielausschnitten aus *Valiant Hearts* charakterisieren und durch kritischen Vergleich mit zeitgenössischen Quellen ein Sachurteil bilden.

Die Schülerinnen und Schüler werden dazu im Einzelnen...

- ... anhand der ersten Szene des Spiels *Valiant Hearts* Hypothesen aufstellen, welche Auswirkungen der erste Weltkrieg auf Familien hat.
- ... zeitgenössischen Feldpostbriefe zum Thema Auswirkungen vom ersten Weltkrieg auf Familien auswerten und diskutieren.
- .. die aufgestellten Hypothesen mit zeitgenössischen Feldpostbriefen vergleichen und überprüfen.
- .. ein historisch fundiertes Bild von Familien im ersten Weltkrieg erschließen und zu diesem ein kritisches Sachurteil bilden.

**Maximalziel:** Die SchülerInnen gewinnen ein fundiertes Bild von Familie im Ersten Weltkrieg, über das sie mit Hilfe der bearbeiteten Quellen ein Sachurteil fällen können.

Die SchülerInnen können die gewonnenen Erkenntnisse auf die generelle Situation von Familien im ersten Weltkrieg erweitern, und fundierte Überlegungen zu den Effekten dieser Situation auf die Gesellschaft anstellen. Sie können ihre Erkenntnisse zudem auf andere Kriege (sofern anwendbar) übertragen (eventuell sogar aktuelle).

Sofern die Zeit es erlaubt, ließe sich das Klassengespräch in folgende Richtungen beispielhaft erweitern:

- Europäische Einheit aus der Sicht von interkulturellen Familien (wie der im Spiel)
- Die Betrachtung des Ersten Weltkrieges als „Urkatastrophe“
- Die Besonderheiten der Darstellung in *Valiant Hearts*<sup>8</sup>
- Andere Darstellungen von Familie im Krieg, z.B. im Spiel *This War of Mine*<sup>9</sup>

### 4. Methodische Überlegungen

**Sozialformen:** Nach dem gemeinsamen Spielen der Anfangsszene des Spiels *Valiant Hearts* werden zweier Gruppen zur Erarbeitung von Hypothesen, zu den Auswirkungen des Ersten Weltkrieges auf Familien, gebildet. Im nächsten Schritt werden die Ergebnisse auf magnetischen Whiteboards oder an der Tafel gesichert.

In der Erarbeitungsphase könnte die Methode der Expertengruppen gut genutzt werden, allerdings ist voraussichtlich in den meisten Klassen dafür die Zeit zu kurz.

---

<sup>8</sup> Hier könnte auf die besonderen Qualitäten von Videospiele eingegangen werden, wie z.B. die Interaktivität, und die entsprechend starke emotionale Verbindung zu dem, was die Charaktere erleben.

<sup>9</sup> *This War of Mine* basiert auf der Belagerung von Sarajevo in den 1990ern; man spielt eine Gruppe Überlebender, die versuchen im Kriegsgebiet der zerstörten Stadt am Leben zu bleiben. Es ist düsterer in der Stimmung und eher für höhere Altersklassen geeignet.

Entsprechend erschließen sich die Schüler zunächst je nach Feldpostbrief die Auswirkungen auf und Wahrnehmung des Verfassers zum Thema Familie im ersten Weltkrieg in Einzelarbeit und stellen Hypothesen auf über die Situation von Familien im Ersten Weltkrieg.

Anschließend werden Gruppen gebildet, im Idealfall befindet sich jeweils ein Schüler pro Brief in jeder Gruppe. In diesen Gruppen werden die vorher aufgestellten Hypothesen überprüft und mit den Ergebnissen der anderen Schüler verglichen.

Im letzten Schritt sollen die SchülerInnen im Plenum ihre endgültigen Hypothesen, mit jenen die bereits zum Anfang der Stunde auf dem Whiteboard/Tafel aufgestellt wurden, vergleichen und ein kritisches Urteil bilden.

Sollte noch genügend Zeit vorhanden sein, kann den SchülerInnen die letzte Szene von *Valiant Hearts* vorgeführt werden. Diese wird mit den aufgestellten Ergebnissen verglichen und soll zur Urteilsbildung beitragen.

**Material und Medien:** Um das Spielmaterial vorführen zu können, wird einer der Schüler, über ein Whiteboard oder Projektor, an einem Computer die ausgewählten Szenen vorspielen. Um einen Überblick über die Hypothesen der SchülerInnen zu bekommen, werden diese an einem Whiteboard oder einer Tafel festgehalten. Außerdem sollen bereits herausgesuchte Feldpostbriefe zur Überprüfung der ersten Überlegungen genutzt werden. Diese sollen den Schülerinnen und Schülern in ausgedruckter Form bereitgestellt werden.

## 5. Verlaufsplan

<i>Phase [Methode]</i>	<i>Inhalt [mögliche Impulse]</i>	<i>Form</i>	<i>Material</i>
Einstieg (15min)	L spielt die Anfangsszene des Spiels Valiant Hearts ab. Danach erarbeiten SuS mit Sitznachbar, Hypothesen zu den Auswirkungen des ersten Weltkriegs auf Familien. - Was seht ihr? - Wie ist die Stimmung? (Kriegsausbruch / Trennung der Familie) - Was passiert mit Emile und Karl und wie sieht deren Reaktion aus? - Was sind die Konsequenzen für die Familie?	PA	Beamer & Laptop / Projektor M1: Intro Valiant Hearts
Sicherung (5min)	SuS sichern Ergebnisse auf Whiteboard / Tafel.	UG	Whiteboard / Tafel, Kreide
Erarbeitung (10-15min)	SuS bearbeiten verschiedene Arbeitsblätter. SuS erschließen sich durch Brief, Auswirkungen und Wahrnehmung zur Familie im ersten Weltkrieg. - Wer schreibt die Briefe und mit welcher Perspektive?	EA	M2: 5 Quellen-Arbeitsblätter
Vertiefung (10-15min)	SuS finden sich in Gruppen zusammen, sodass alle Briefe in jeder Gruppe vertreten sind und vergleichen ihre Ergebnisse. Anhand aller Ergebnisse bilden sie als Gruppen neue Hypothesen zum Thema Familie im Ersten Weltkrieg. - Inwieweit stimmen die Inhalte der Feldpostbriefe mit der gezeigten Szene über ein?	GA	
Vergleich, und Sicherung der Ergebnisse (20-25 min)	SuS präsentieren dem Plenum ihre neuen Hypothesen und vergleichen diese mit den Hypothesen, die zum Anfang der Stunde aufgestellt wurden. Ergebnisse werden kurz in Form von Impulsvorträgen von max. 3 Minuten präsentiert. - Welches Bild von Familien im Ersten Weltkrieg wird durch die Feldbriefe vermittelt? - Welches Bild von Familien im Ersten Weltkrieg wird durch Valiant Hearts vermittelt? - Worin gleichen sich diese und worin unterscheiden sich diese?	UG	Whiteboard / Tafel, Kreide
Auflösung und abschließende Diskussion (15-20 min)	Wenn hier aus Zeitgründen die Stunde endet, schließt L die Diskussion ab. Hier sollten die erreichten Lernziele (siehe Minimalziel) noch einmal kurz angesprochen werden. Wenn noch Zeit bleibt, löst L das Ende von Valiant Hearts durch das Zeigen der letzten Szene auf. SuS vergleichen die End Szene von Valiant Hearts mit den von ihnen aufgestellten Thesen und werden zur kritischen Urteilsbildung herangeführt. Hier können die unter Maximalziel genannten Themenbereiche weiterführend angesprochen werden, sofern Zeit und Konzentrationsfähigkeit der SuS hierfür ausreichend sind.	UG	Beamer & Laptop / Projektor M3: Extro Valiant Hearts

## 6. Bibliographie

### *Monographien*

- Baumgart, Winfried: Die Julikriese und der Ausbruch des Ersten Weltkrieges 1914, Darmstadt 1983.
- Bulitta, Erich / Bulitta, Hildegard: Lebenszeichen. Feldpostbriefe im Wandel der Zeit. München, 20162. Online unter: <https://bit.ly/2O3Osy9> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).
- Chapman, Adam: Digital games as history, London 2016.
- Clark, Christopher: The Sleepwalkers. How Europe Went to War in 1914, London 2013.
- Erdmann, Karl Dietrich: Kurt Riezler. Tagebücher-Aufsätze-Dokumente. Eingeleitet und kommentiert von Karl Dietrich Erdmann, Göttingen 1972.
- Geiss, Imanuel: Der lange Weg in die Katastrophe. Die Vorgeschichte des ersten Weltkrieges 1815-1914, München und Zürich 1991.

### *Sammelbände*

- Kießling, Friedrich und Schöllgen, Gregor (Hg.): Das Zeitalter des Imperialismus, München 2009.

### *Quellen*

- Brunner, Karl: Brief an Mutter, 25.05.1914, in: Gertrud Kurz & Martina Wiesbauer (Hg.): Kriegsbegeisterung. Online unter: <https://bit.ly/2LXVGRv> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).
- De Lisle, Coquelin: Brief an Mutter von Karl Brunner, 23.07.1916, in: G-Geschichte. Online unter: <https://bit.ly/2JCKdtG> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).
- Klutmann: Brief an geliebte Marie, Juni 1916, in: G-Geschichte. Online unter: <https://bit.ly/2JCKdtG> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).
- Rößler, Marie: Brief an Otto Rößler, 24.09.1919, in: G-Geschichte. Online unter: <https://bit.ly/2JCKdtG> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).
- Soldat Heinz, (Nachname unbekannt): Brief an Eltern, 25.05.1916, in: G-Geschichte. Online unter: <https://bit.ly/2JCKdtG> (Letzter Zugriff: 18.07.2019).