



Lehrerheft

Schulform: Sekundarstufe I
Jahrgang: 8./9./10.

Thema des Lernbereichs	Identity and Society / Global Issues
Thema der Unterrichtseinheit	Nazi occupation and resistance
Thema der Unterrichtsstunde	The assassination of Reinhard Heydrich

Liebe Lehrkräfte,

Attentat 1942 bietet die Möglichkeit, ein zentrales historisches Ereignis des Zweiten Weltkriegs im Englischunterricht aus einer personalen, emotionalen und zugleich historisch fundierten Perspektive zu thematisieren. Das Spiel basiert auf intensiver historischer Forschung und Zeitzeug:inneninterviews und ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich aktiv mit Fragen von Schuld, Mut, Anpassung und Widerstand auseinanderzusetzen.

Im Folgenden finden Sie eine exemplarische Unterrichtseinheit, inklusive eines Vorschlages zu einer Einbettung des Spieles in den Stundenablauf. Unterstützt wird diese Einbettung durch Vorlagen von Arbeitsblättern.

Inhaltsverzeichnis

EINFÜHRUNG.....	1
SPIELINFORMATIONEN	1
INTEGRATION UND PLANUNG	3
ENTWURF UNTERRICHTSEINHEIT	4
EINSATZ VON ARBEITSBLÄTTERN/ MATERIALIEN.....	5
LITERATURNACHWEISE.....	6

EINFÜHRUNG

ALLGEMEIN



Abbildung 1 <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CharlesGames.Attentat1942&hl=gsw&pli=1> (letzter Zugriff: 27.01.2026)

Das Spiel "Attentat 1942" thematisiert die nationalsozialistische Besatzung der Tschechoslowakei sowie die Auswirkungen von Widerstand, Anpassung und Verfolgung im Alltag der Zivilbevölkerung. Ausgehend vom Attentat auf Reinhard Heydrich im Jahr 1942 erhalten Schülerinnen und Schüler Einblicke in persönliche Schicksale und individuelle Handlungsspielräume unter einer Diktatur.

Das Spiel

Da der Spielinhalt für eine Nutzung ab 12 Jahren geeignet ist, eignet sich *Attentat 1942* besonders für den Einsatz in den Jahrgangsstufen 9 und 10 der Sekundarstufe I. Das Spiel wurde von der *Charles University* in Zusammenarbeit mit der *Czech Academy of Sciences* entwickelt und basiert auf umfassender historischer Forschung sowie auf Zeitzeug:inneninterviews. Durch die dialogbasierte Spielweise, interaktive Comics und authentisches historisches Filmmaterial wird ein emotionaler und zugleich reflektierter Zugang zu einem zentralen historischen Ereignis des Zweiten Weltkriegs ermöglicht.

SPIELINFORMATIONEN

Titel	Attentat 1942
Genre	Point&Click, Serious Game
Thema	Nationalsozialismus, Widerstand, Alltag unter Besatzung
Beschreibung	<i>Attentat 1942</i> ist ein narratives Lern- und Adventure-Spiel, das die Zeit der nationalsozialistischen Besatzung aus der Perspektive von Menschen erzählt, die diese selbst erlebt haben. Das Spiel basiert auf Dialogen mit Überlebenden, interaktiven Comics und authentischem historischem Filmmaterial. Spielerinnen und Spieler sprechen mit Zeitzeug:innen, erleben deren Erinnerungen und setzen sich mit der bislang unerzählten Geschichte ihrer eigenen Familie auseinander.
Plattform	PC/ Mac, iOS (App Store), Android (Google Play)
Systemanforderungen (Mindestanforderungen)	<u>Für Computer:</u> 64-Bit-Prozessor Windows 10 2.4 Ghz Prozessor 4 GB RAM 1 GB Grafikkartenspeicher 2 GB freier Festplattenspeicher
Altersfreigabe	USK 12
Kosten	4,99 - 14€, rabattierte Education-Version möglich
Spieldauer	2h (Nur Hauptspiel)
Spieldauer Unterrichtseinheit	90min
Erwerb über	https://attentat1942.com/press/#trailers

INTEGRATION UND PLANUNG

Jahrgangsstufe/ Altersgruppe	8./9./10. Klasse
Fachbereich	Englisch
Vorbereitungszeit Lehrkraft	60min.
Thematische Einbettung in den Rahmenlehrplan	Das Lernspiel <i>Attentat 1942</i> ist dem Rahmenlehrplan Englisch Brandenburg (Sek. I, Jg. 9/10) zuzuordnen und unterstützt insbesondere die Kompetenzbereiche interkulturelle kommunikative Kompetenz, Text- und Medienkompetenz sowie Schreiben und Sprechen im Themenfeld „Identity and Society“ und im Kontext des Zweiten Weltkriegs.
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schülerinnen und Schüler (SuS) können zentrale Informationen zum Attentat auf Reinhard Heydrich sowie zur nationalsozialistischen Besatzung in eigenen Worten auf Englisch wiedergeben. ➤ SuS sind in der Lage, unterschiedliche Perspektiven von Betroffenen (z. B. Zeitzeug:innen, Familienangehörige) aus dem Spiel zu erfassen und deren Gefühle, Motive und Handlungsspielräume sprachlich darzustellen. ➤ SuS können unterschiedliche Perspektiven von Betroffenen (z. B. Zeitzeug:innen, Familienangehörige) aus dem Spiel zu erfassen und deren Gefühle, Motive und Handlungsspielräume sprachlich darzustellen.
Erwartete Lernresultate	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SuS haben konkretes Wissen über das Attentat auf Reinhard Heydrich und zu den Folgen der nationalsozialistischen Besatzung. ➤ SuS wenden ihre englischen Sprachkompetenzen beim Arbeiten mit einem digitalen, multimodalen Medium an, indem sie Informationen aus Dialogen, Videos und Comics entnehmen, zusammenfassen und reflektiert nutzen.
Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Für jede/n SchülerIn ein digitales Gerät (PC, Tablet, Spielkonsole...) ➤ Das Spiel „Attentat 1942“ ➤ Ausgedruckte Arbeitsblätter zum Ausfüllen ➤ Evtl. Beamer/ Smartboard o.ä. zum gemeinsamen Schauen der Präsentation
Weitere Lernvoraussetzungen	-/-

ENTWURF UNTERRICHTSEINHEIT

DER VERLAUFSPLAN

Zeit	Unterrichtsschritt	Lehrkrafttätigkeit	Schülertätigkeit	Material
20min	Priming	Begrüßung und Einführung in das Stundenthema, Ausgabe der Arbeitsblätter Moderation; kurze Sicherungsphase	SuS bearbeiten das AB, sowohl Einzelarbeit als auch Partnerarbeit sind möglich	Arbeitsblatt: M1 Priming
40min	Play	Ausgabe der Arbeitsmaterialien für die Play-Phase	Die SuS beginnen mit dem Spiel und bearbeiten parallel die ausgegebenen Arbeitsblätter, Einzelarbeit	Arbeitsblatt: M2
30min	Debriefing	Ausgabe der Arbeitsmaterialien für die Debriefing-Phase Vergleich der Ergebnisse der AB's von Play- und Debriefing-Phase	SuS bearbeiten die Arbeitsblätter in Einzelarbeit SuS stellen ihre Ergebnisse der Klasse vor	Arbeitsblatt M3: Debriefing

Notizen:

EINSATZ VON ARBEITSBLÄTTERN/ MATERIALIEN

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über alle bereitgestellten Materialien, die Sie sowohl für die Vorbereitung der Stunde als auch während der verschiedenen Unterrichtsphasen benötigen.

Für die Lehrkraft		SchülerInnen
Vorbereitung	Durchführung	➤ M1-Priming: Material zur Spielvorbereitung ➤ M2-Play: Attentat 1942 ➤ M3-Debriefing: Nachbereitung
➤ Einführungsheft	➤ Lösungsblatt 1	
	➤ Lösungsblatt 2	
	➤ Lösungsblatt 3	

HINWEISE

HINWEISE PRIMING



Die Priming-Phase soll den SuS ein Mindset vermitteln, welches sie für das folgende Spielerlebnis sensibilisieren soll. Im Mittelpunkt steht dabei das Leben unter der nationalsozialistischen Besatzung sowie die Frage nach individuellen Handlungsspielräumen, Anpassung und Widerstand.

HINWEISE DEBRIEFING

ZIELE

In der Nachbereitungsphase sollen die SuS die im Spiel gewonnenen Eindrücke reflektieren und ein vertieftes Verständnis für die Lebensrealität unter der nationalsozialistischen Besatzung entwickeln. Dabei werden die persönlichen Konsequenzen von Widerstand, Mitwissen und Anpassung thematisiert.

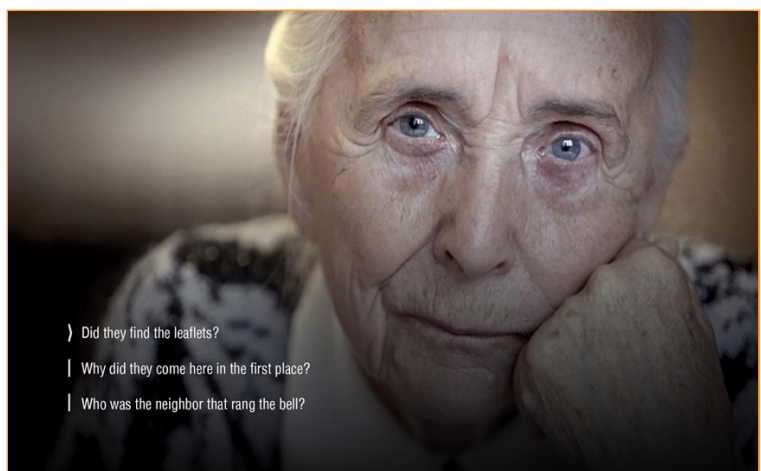


Abbildung 2 <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CharlesGames.Attentat1942&hl=gsw&pli=1> (Zuletzt zugegriffen am 27.01.2026)

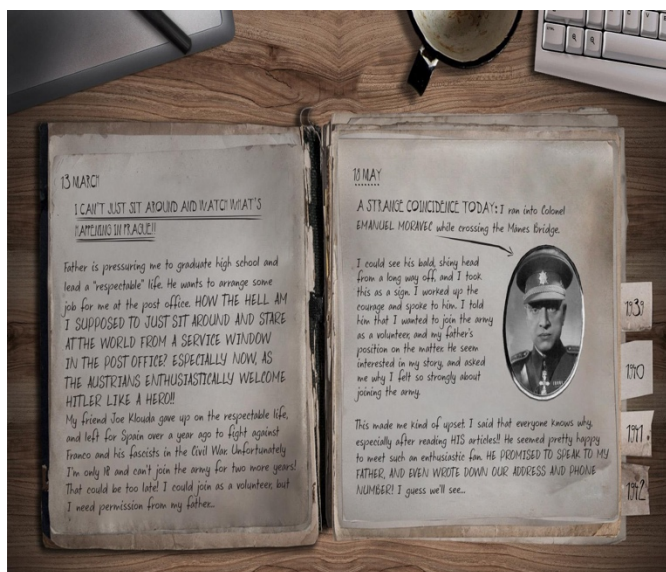


Abbildung 3 <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CharlesGames.Attentat1942&hl=gs&pli=1> (zuletzt zugegriffen am 27.01.2026)

Den Schülerinnen und Schülern soll vermittelt werden, dass das Leben unter der nationalsozialistischen Besatzung von ständiger Angst, Unsicherheit und begrenzten Handlungsspielräumen geprägt war. Insbesondere soll verdeutlicht werden, dass bereits vermeintlich kleine Handlungen wie das Weitergeben von Informationen, das Anhören verbotener Radiosender oder Kontakte zu Verfolgten schwerwiegende Konsequenzen für die Betroffenen und deren Familien nach sich ziehen konnten. Die im Spiel dargestellten individuellen Entscheidungen und familiären Schicksale dürfen in der Debriefing-Phase nicht ohne weitere historische und

moralische Einordnung stehen bleiben. Vielmehr sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Handlungsoptionen unter einer Diktatur stark eingeschränkt waren und Bewertungen von Mut, Schuld oder Verantwortung stets im jeweiligen historischen Kontext betrachtet werden müssen.

LITERATURNACHWEISE

Charles Games: Attentat 1942. Ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg, aus der Perspektive gewöhnlicher Menschen: <https://attentat1942.com/de/> (letzter Zugriff: 27.01.2026)

Stelle im Lehrplan: Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2019). Lehrplan Gymnasium Englisch. Dresden.