

# PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Handreichung für  
Lehrer\*innen &  
pädagogische  
Fachkräfte zum Einsatz  
der App RE:think –  
Das digitale Lernlabor  
im Unterricht



**RE:think**

Das digitale Lernlabor der  
Bildungsstätte Anne Frank

bildungsstätte  
anne frank

# Inhalt

## Einleitung

Über die App *RE:think* und das pädagogische Begleitmaterial 3

---

## 1. Welchen Mehrwert bietet der Einsatz von RE:think im Unterricht? 5

---

### 2. Welche Relevanz haben die einzelnen Themen der App im schulischen Kontext? 6

- 2.1. Sprachsensibilität, Wahrnehmung und ein respektvolles Miteinander 6
  - 2.2. Zivilcourage und Hatespeech 7
  - 2.3. Migration, Herkunft und Identität 7
  - 2.4. Diversität 8
- 

### 3. An welche Kompetenzbereiche der Schulfächer knüpfen die Themenschwerpunkte die App an? 9

- 3.1. Themenschwerpunkt: Diskriminierung im Sprachgebrauch, in Bildern und Handlungen 9
  - 3.2. Themenschwerpunkt: Hatespeech erkennen und entgegenwirken 10
  - 3.3. Themenschwerpunkt: Zivilcourage – Übergriffigkeit und Hilfebedarf erkennen 10
  - 3.4. Themenschwerpunkt: Migration und Migrationserfahrung 10
  - 3.5. Themenschwerpunkt: Diversität 10
- 

## 4. Allgemeine methodische Hinweise zum Einsatz des Spiels 11

---

### 5. Vorstellung der Spiele 12

- 5.1. Spielsequenz: „Wort- und Bildgewalt“ 12
  - 5.2. Spielsequenz: „Achtung, Hatespeech!“ 12
  - 5.3. Spielsequenz: „Wo kommt das her?“ 13
  - 5.4. Spielsequenz: „Person of Interest“ 13
  - 5.5. Spielsequenz: „Blickwinkel“ 13
  - 5.6. Spielsequenz: „Schau hin!“ 14
  - 5.7. Spielsequenz: „Eine Frage des Zufalls?“ 14
  - 5.8. Spielsequenz: „Was ist ‚normal‘?“ 14
  - 5.9. Spielsequenz: „Maria & Joseph“ 15
  - 5.10. Spielsequenz: „Gut angezogen“ 15
  - 5.11. Spielsequenz: „Verbotene Liebe“ 15
  - 5.12. Spielsequenz: „Racist Glasses“ 15
- 

## 6. Literatur und weiterführende Links 16

# EINLEITUNG

## Die App RE:think in Kürze vorgestellt

Unsere App **RE:think – Das digitale Lernlabor** der Bildungsstätte Anne Frank richtet sich an **Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren (7. bis 10. Klasse)** und ist insbesondere (aber nicht nur) für den **Einsatz im Schulunterricht** geeignet.

Sie kann in allen gängigen App-Stores **kostenfrei** heruntergeladen und auf dem Smartphone oder Tablet genutzt werden. Ein Login ist nicht erforderlich.

→ „RE:think“ bei [Google Play](#) herunterladen!



→ „RE:think“ im [Apple Store](#) herunterladen!

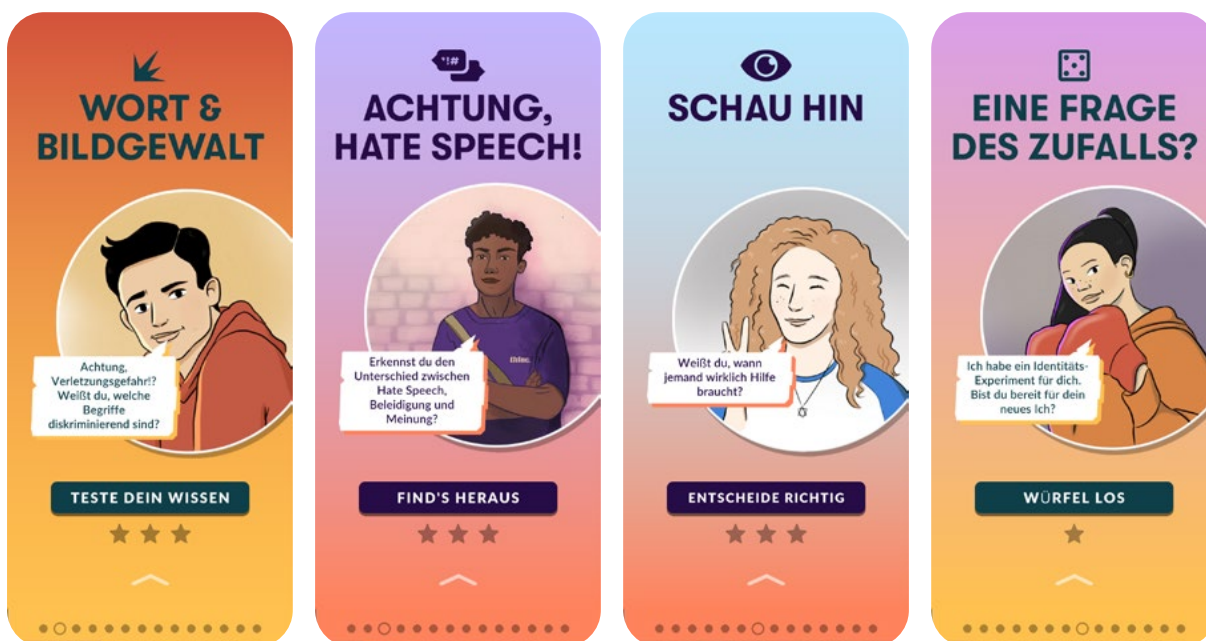


### Wie funktioniert die App?

In **zwölf intuitiven Mini-Games** werden Jugendliche durch spielerische Interaktionen für **Antisemitismus, Rassismus, Hate-speech** und **Verschwörungsmythen** sensibilisiert und dazu angeregt, aktiv für ein respektvolles, demokratisches Miteinander einzustehen.

Dabei werden sie von unterschiedlichen virtuellen Charakteren begleitet, mit denen sie zu Beginn und am Ende jedes Games „chatten“ können.

RE:think wurde 2025 für den Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI in der Kategorie „Jugend Bildung“ nominiert und von der Jury der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur zur App des Monats im Februar 2026 gewählt.



## Zum pädagogischen Begleitmaterial

Das vorliegende Begleitmaterial richtet sich an pädagogische Fachkräfte und Lehrer\*innen. Es enthält Anregungen und Ideen zum Einsatz der App RE:think im Unterricht.

Dabei werden wichtige Fragen geklärt, wie z.B.: Welche Relevanz haben die Themen der App im schulischen Kontext? Oder: An welche Kompetenzbereiche der Schulfächer knüpfen die Themenschwerpunkte der App an? In welchem Fach kann welches Thema der App behandelt werden?

Darüber hinaus bietet dieses Handbuch methodische Hinweise zu Einsatzmöglichkeiten der App im Unterricht und stellt jedes der zwölf Mini-Games kurz vor. Dabei werden auch ethische und didaktische Herausforderungen bei der Nutzung im Unterricht in den Blick genommen.

## Wie kam es zur Entstehung der App?

Seit 2018 gibt es in Frankfurt am Main das interaktive [Lernlabor „Anne Frank. Morgen mehr.“](#) – eine Mitmach-Ausstellung für Schulklassen und Jugendgruppen. Die App *RE:think – Das digitale Lernlabor der Bildungsstätte Anne Frank* ist eine virtuelle Weiterentwicklung unterschiedlicher Stationen dieser Ausstellung, um sie Jugendlichen bundesweit zugänglich zu machen.

In der Ausstellung in Frankfurt führen sogenannte Demokratietrainer\*innen (junge politische Bildner\*innen, die Wissen auf Augenhöhe vermitteln) die Schulklassen durch das Lernlabor. Innerhalb der App übernehmen diese Aufgabe unterschiedliche virtuelle Charaktere (siehe App-Vorschau in der Grafik), mit denen die Spieler\*innen zu Beginn und am Ende jedes Spiels „chatten“ können.

[Mehr erfahren auf der Projektseite](#)



Die App wurde von der Bildungsstätte Anne Frank in Zusammenarbeit mit den Spielentwickler\*innen von *Playing History* entwickelt, gefördert von der *Deutsche Bank Stiftung*.

# 1. WELCHEN MEHRWERT BIETET DER EINSATZ VON RE:THINK IM UNTERRICHT?

---

Zu den Kernaufgaben der schulischen Bildung zählt, die Analyse- und Urteilskompetenz sowie das gesellschaftliche Verantwortungsbewusstsein von Schüler\*innen zu stärken, damit sie als mündige Bürger\*innen an demokratischen Prozessen und Diskussionen teilnehmen können.<sup>1</sup> Dabei ist die Schule ein Ort, an dem Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Hintergründen, Erfahrungen und Identitäten aufeinandertreffen. Um in diesem Kontext ein diskriminierungssensibles und wertschätzendes Miteinander zu fördern, ist es notwendig, gesellschaftlich relevante Themen wie sprachliche Sensibilität, Diversität, Zivilcourage, Migration und den respektvollen Umgang miteinander einzubinden.

Die App RE:think bietet vielfältige Ansatzpunkte, um mit Schüler\*innen genau zu diesen Themen ins Gespräch zu kommen. Um einen niedrigschwelligen Zugang zu ermöglichen, orientieren sich die Spielsequenzen zudem bewusst an den Lebenswelten junger Menschen (z. B. Kommunikation via „Chat“, fiktive Social-Media-Posts) und regen durch interaktive Spielelemente zur Reflexion an. Eine intensive Beschäftigung mit den Inhalten der App kann also maßgeblich dazu beitragen, die Mündigkeit, Sensibilität und das Demokratieverständnis junger Menschen zu fördern.

## Drei gute Argumente für „RE:think“ im Unterricht

Die Auseinandersetzung mit den Themen der App kann ...

- 1 Schüler\*innen für ein diskriminierungsfreies und wertschätzendes Miteinander sensibilisieren und präventiv Gewalt entgegenwirken,
- 2 eine reflektierte, verantwortungsvolle Sprachkultur fördern,
- 3 interkulturelle und diversitätssensible Bildung in den Fokus rücken.

---

<sup>1</sup> Entspricht Zielformulierung des Hessischen Ministeriums für Kultus, Bildung und Chancen auf dessen Website unter der Rubrik „Politische Bildung im Unterricht“. Online abrufbar unter: [www.kultus.hessen.de/schulsystem/schulformen-und-bildungsgaenge/politische-bildung/politische-bildung-im-unterricht](http://www.kultus.hessen.de/schulsystem/schulformen-und-bildungsgaenge/politische-bildung/politische-bildung-im-unterricht) [letzter Zugriff: 7.10.2025].

# 2. WELCHE RELEVANZ HABEN DIE EINZELNEN THEMEN DER APP IM SCHULISCHEN KONTEXT?

## Überblick zu den Themen von RE:think

### 2.1. Sprachsensibilität, Wahrnehmung und ein respektvolles Miteinander

Die Beschäftigung mit Sprache spielt in der Schule eine besonders wichtige Rolle – und das nicht nur, weil sie im Unterricht als Kommunikationsmittel dient, sondern weil Sprache zudem soziale Wirklichkeit schafft<sup>2</sup> und Beziehungen gestaltet.

Abseits des Unterrichts werden nicht selten diskriminierende Begriffe und Formulierungen verwendet, die teilweise fest im alltäglichen Sprachgebrauch verankert sind. Auch im Unterrichtskontext werden, ob bewusst oder unbewusst, bisweilen diskriminierende Begrifflichkeiten unhinterfragt genutzt, was die Reproduktion diskriminierender Strukturen fördert.<sup>3</sup> Die Auseinandersetzung mit diesem Thema ist deshalb ein wesentlicher Bildungsauftrag.

Dabei sind drei Bereiche im Hinblick auf mögliche Lernchancen besonders relevant:

- **Individuum und Sprachgebrauch:** Die Lernchance besteht in der Unterscheidung zwischen beschreibender und stigmatisierender bzw. abwertender oder verletzender Sprache, woraus die Kompetenz des korrekten Framings, der Perspektivübernahme und Empathie erwächst.
- **Gesellschaft:** Viele abwertende Begriffe haben koloniale, rassistische, klassistische oder andere diskriminierende Ursprünge<sup>4</sup>, die im heutigen Sprachgebrauch fortwirken. Im Schulunterricht müssen solche Mechanismen sichtbar gemacht werden.
- **Prävention:** Sensibilität im Umgang mit Sprache hilft, (Re-)Traumatisierungen zu vermeiden und hilft Schüler\*innen, ein respektvolles Miteinander aktiv mitzugestalten. Da Kinder und Jugendliche nicht selten bereits Erfahrungen mit diskriminierenden Äußerungen oder Rassismus gemacht haben<sup>5</sup>, ist die Schule in der Verantwortung, geschützte Räume zu schaffen, in denen Sprache reflektiert und kritisch hinterfragt wird, ohne problematische Begriffe erneut zu reproduzieren.

2 Verwiesen sei hier auf die gesellschaftswissenschaftliche Linguistik, die dieses Phänomen seit den 1970er-Jahren erforscht. Vgl. hierzu auch: Müller, Anna-Lisa: „Worte schaffen Soziales – Wie Sprache Gesellschaft verändert“, in: *Journal für Psychologie*, Jg. 19 (2011), Ausgabe 1.

3 Vgl. hierzu u.a.: Fuchs, Leonie et. al.: „Verborgene Muster, sichtbare Folgen – Rassismus und Diskriminierung in Deutschland“, in: NaDiRa-Monitoringbericht 2025.

4 Vgl. ebd.

5 Vgl. Maya Götz (Hrsg.): „Erleben von Alltagsrassismus bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland“, 2021.

## 2.2. Zivilcourage und Hatespeech

Jugendliche werden heutzutage maßgeblich durch digitale Lebenswelten geprägt.<sup>6</sup> Social-Media-Kanäle sind Orte der Begegnung, aber auch der Abgrenzung, Diffamierung und Ausgrenzung. Daher ist die Auseinandersetzung mit Hatespeech und Zivilcourage ein zentraler Bestandteil schulischer Medien- und Demokratieerziehung. Schüler\*innen müssen lernen, Hatespeech zu erkennen und ihre strukturellen sowie gesellschaftlichen Funktionen zu verstehen. Es ist außerdem wichtig, dass sie ein Bewusstsein für ihr eigenes Handeln im Netz entwickeln und so eine reflektierte digitale Identität aufbauen können. Dieser Bereich ist eng verknüpft mit dem Aspekt der Zivilcourage.

Denn durch die Beschäftigung mit Hatespeech werden Schüler\*innen für Situationen und Aussagen sensibilisiert, in denen Zivilcourage und die Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung gefragt ist. Indem Schüler\*innen lernen, digitale Gewalt als solche zu erkennen und zugleich in einem sicheren Rahmen mögliche Reaktionen darauf erproben können, wird die Entwicklung ihrer Empathie und ihres moralischen Urteilsvermögens gefördert.

Die Schule muss deshalb Lernräume schaffen, in denen Jugendliche sich in geschützten Kontexten mit den Mechanismen digitaler Gewalt auseinandersetzen können. Eine solche Förderung ist essenziell, denn sie stärkt sowohl die Zivilcourage als auch die demokratischen Kompetenzen der jungen Menschen und beugt so gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit vor.<sup>7</sup>

## 2.3 Migration, Herkunft und Identität

Migration ist ein grundlegender Bestandteil unserer Gesellschaft.<sup>8</sup> Somit ist fast jede Lerngruppe durch individuelle oder familiäre Migrationserfahrungen geprägt. Die Thematisierung von Herkunft, Identität und Vielfalt ist insbesondere im Kontext interkultureller und politischer Bildung relevant.

Zunächst müssen Jugendliche verstehen, dass Heterogenität der Normalfall ist und die kulturelle Identität sich durch Austausch und Migration fortlaufend verändert. Ebenso wichtig ist die Dekonstruktion von Vorstellungen des „Eigenen“ und „Fremden“. Die Schule soll Lernenden ermöglichen, Zuschreibungen zu erkennen, sie kritisch zu hinterfragen und ihre gesellschaftlichen Wirkungen zu reflektieren. Die App *RE:think* bietet hierfür passende Anknüpfungspunkte, etwa indem sie nationale Stereotype anhand von Speisen oder Alltagsgegenständen aufbricht (Spiel: „Wo kommt das her?“).

Relevant ist hier zudem der Gedanke der Teilhabe, da in einer postmigrantischen Gesellschaft Menschen mit Migrationsgeschichte nicht als „Andere“, sondern als gleichwertige Mitgestaltende verstanden werden.<sup>9</sup> Schließlich tangiert das Thema auch die biografische Dimension. Durch die Reflexion eigener oder beobachteter Erfahrungen entwickeln Schüler\*innen Empathie. Es werden Räume geschaffen, in denen unterschiedliche Lebensgeschichten sichtbar werden und Wertschätzung erfahren.

Die Thematisierung von Migration hilft, Zugehörigkeit neu zu denken, Vorurteilen entgegenzuwirken und die Wertschätzung von Vielfalt als Grundlage des schulischen Zusammenlebens zu vermitteln.

---

6 Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Seite 31f.

7 Die Aussage basiert auf empirischen Forschungsergebnissen, die z.B. hier zu finden sind: Heitmeyer, Wilhelm: „Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. Die theoretische Konzeption und empirische Ergebnisse aus 2002, 2003 und 2004“, in: Heitmeyer, W. (Hrsg.): *Deutsche Zustände*, Folge 3, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005.

8 Vgl.: Foroutan, Naika: „Die postmigrantische Gesellschaft“, online abrufbar unter: [www.bpb.de/themen/migration-integration/kurzdoziers/205190/die-postmigrantische-gesellschaft](http://www.bpb.de/themen/migration-integration/kurzdoziers/205190/die-postmigrantische-gesellschaft) [letzter Zugriff: 3.02.2026] sowie Oltmer, Jochen: „Globale Migration: Geschichte, Gegenwart, Zukunft“, online abrufbar unter: [www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/252254/globale-migration-geschichte-gegenwart-zukunft](http://www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/252254/globale-migration-geschichte-gegenwart-zukunft) [letzter Zugriff: 3.02.2026].

9 Vgl. ebd.

## 2.4 Diversität

Diversität bezeichnet die Vielfalt von Menschen in verschiedensten sozialen Gefügen und umfasst Unterschiede in Bezug auf Alter, Geschlecht, kulturelle oder ethnische Herkunft, Religion, soziale Herkunft, Bildung, körperliche und geistige Fähigkeiten sowie sexuelle Orientierung oder geschlechtliche Identität.<sup>10</sup>

Für Schüler\*innen ist dieses Thema besonders relevant, weil sie in vielfältigen sozialen Kontexten leben. Gleichzeitig können Unterschiede auch Konflikte oder Missverständnisse verursachen, weshalb Schüler\*innen lernen müssen, Vielfalt konstruktiv zu nutzen und Diskriminierung zu vermeiden.

Das Bewusstsein für Unterschiede und Gemeinsamkeiten ermöglicht ihnen, respektvoll miteinander umzugehen, Vorurteile zu erkennen und ein inklusives Umfeld zu gestalten. In einer zunehmend globalisierten Welt bereitet der bewusste Umgang mit Diversität junge Menschen darauf vor, offen und selbstbewusst in verschiedensten sozialen und beruflichen Situationen zu agieren. Diversität ist somit für Schüler\*innen ein lebensnahes Thema, weil es ihr Zusammenleben direkt beeinflusst.

---

<sup>10</sup> Vgl.: „Diversität“, in: *Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik*, online abrufbar unter: <https://lexikon.stangl.eu/29996/diversitaet> [letzter Zugriff: 3.02.2026].

# 3. AN WELCHE KOMPETENZBEREICHE DER SCHULFÄCHER KNÜPFEN DIE THEMENSCHWERPUNKTE DIE APP AN?

---

Die App RE:think ist ab der 7. Klassenstufe überfachlich einsetzbar. Es gibt jedoch vielfältige Möglichkeiten, die Inhalte der App an die Kompetenzbereiche der einzelnen Fächer anzubinden.<sup>11</sup> Mehr dazu, erfahren Sie im folgenden Abschnitt.

## 3.1. Themenschwerpunkt: Diskriminierung im Sprachgebrauch, in Bildern und Handlungen

### **Fach: Deutsch**

Die App kann im Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren“ dazu genutzt werden, diskriminierende Begriffe, Zuschreibungen und Framings zu analysieren. Schüler\*innen setzen sich dabei kritisch mit der Wortwahl, Konnotationen und den sozialen Wirkungen von Sprache auseinander.

### **Fach: Geschichte**

Die App lässt sich mit historischen Themen verknüpfen, insbesondere mit den Basisnarrativen der Frühen Neuzeit und der Neuzeit:

- Eroberung Amerikas durch Kolumbus
- Kolonialisierung und Imperialismus
- Sklaverei
- totalitäre Systeme

Über diese Beispiele können die geschichtswissenschaftlichen Dimensionen „Herrschaft, Eigenes und Fremdes“ sowie „Bewältigung und Nutzung von Räumen“ erschlossen werden. Die App RE:think unterstützt dabei, historische Formen von Diskriminierung mit heutigen Zuschreibungsmustern zu verbinden.

### **Fach: Politik und Wirtschaft**

In den Kompetenzbereichen „Demokratie sowie Individuum und Gesellschaft“ lässt sich der Umgang mit Diskriminierung, gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und gesellschaftlicher Vielfalt thematisieren. Schüler\*innen reflektieren, wie demokratische Systeme Minderheitenschutz gewährleisten und welche Verantwortung Individuen tragen.

### **Fächer: Ethik, Religion und Philosophie**

Die Diskussion über moralische Verantwortung, Vorurteile, Menschenwürde, Gleichwertigkeit und Gleichberechtigung wird durch die App anschaulich und handlungsorientiert unterstützt.

---

<sup>11</sup> Vgl. hierzu die hessischen Kerncurricula der einzelnen Fächer.

### 3.2. Themenschwerpunkt: Hatespeech erkennen und entgegentreten

#### **Fach: Deutsch**

Die App RE:think bietet vielfältige Impulse, um im Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren“ sprachliche Muster von Hatespeech zu analysieren, kontextuelle Bedeutungen zu erschließen und zwischen freier Meinungsäußerung und diskriminierender Sprache unterscheiden zu lernen.

#### **Fach: Politik und Wirtschaft**

Im Bereich „Demokratie sowie Individuum und Gesellschaft“ kann die App RE:think als Unterstützungstool genutzt werden, um zu erarbeiten, wie Hatespeech demokratische Prozesse gefährden kann und welche Handlungsstrategien Schüler\*innen entwickeln können, um digitale Gewalt zu erkennen und ihr zu widersprechen.

### 3.3. Themenschwerpunkt: Zivilcourage – Übergriffigkeit und Hilfebedarf erkennen

#### **Fach: Ethik**

Die Spiele der App RE:think können in Ethik als Ausgangspunkt genutzt werden, um die moralische Urteilsfähigkeit der Schüler\*innen zu fördern, sie zum Perspektivwechsel anzuregen und ihre eigenen Werte und Verantwortlichkeiten zu reflektieren.

#### **Fach: Politik und Wirtschaft**

Im Bereich „Individuum und Gesellschaft“ kann mithilfe der App vermittelt werden, wie in einer Demokratie Verantwortung übernommen werden kann und welche Grenzen Zivilcourage hat.

### 3.4. Themenschwerpunkt: Migration und Migrationserfahrung

#### **Fach: Geschichte**

Bei der Behandlung der Epoche der Frühen Neuzeit im Unterricht lassen sich mit der App Verbindungen zu Themen wie Handel, kultureller Austausch und Entstehung globaler Netzwerke herstellen.

#### **Fach: Politik und Wirtschaft**

Die App unterstützt die Bearbeitung von Themen wie Migration, gesellschaftliche Vielfalt und globale Abhängigkeiten. Schüler\*innen verstehen Migration dadurch als normalen Bestandteil gesellschaftlicher Entwicklung und reflektieren, wie kulturelle Identität durch Austausch entsteht.

### 3.5. Themenschwerpunkt: Diversität

#### **Fach: Politik und Wirtschaft**

Im Fach „Politik und Wirtschaft“ wird Diversität besonders im Zusammenhang mit Demokratiebildung und Menschenrechten behandelt. Dabei geht es um Themen wie Diskriminierung, Gleichberechtigung, Chancengleichheit sowie den Umgang mit sozialen Ungleichheiten. Die App unterstützt Schüler\*innen dabei zu lernen, wie gesellschaftliche Integration und Inklusion funktionieren und wie Migration, kulturelle Vielfalt und Globalisierung das Zusammenleben beeinflussen. So erkennen sie, wie wichtig ein respektvolles und gerechtes Miteinander für eine funktionierende Gesellschaft ist.

#### **Fächer: Ethik, Religion und Philosophie**

In diesen Fächern steht die Auseinandersetzung mit Werten und Normen im Mittelpunkt. Diversität wird hier anhand von Toleranz, Respekt und Verantwortung im Zusammenleben betrachtet. Schüler\*innen reflektieren mit der App RE:think eigene Vorurteile und Stereotype und setzen sich mit unterschiedlichen Weltanschauungen und Lebensformen auseinander, um ein Verständnis für die Perspektiven anderer Menschen zu entwickeln.

# 4. ALLGEMEINE METHODISCHE HINWEISE ZUM EINSATZ DES SPIELS IM UNTERRICHT

---

Die App *RE:think* ermöglicht aufgrund ihrer interaktiven Struktur und des starken Bezugs zur Lebenswelt von Jugendlichen einen niedrigschwelligen Zugang zu den zuvor aufgeführten Themen. Fachliche Perspektiven werden durch die Impulse der App sinnvoll erweitert.

## Was ist vor dem Einsatz im Unterricht zu beachten?

- **Mini-Games selbst vorab durchspielen:** Grundsätzlich empfiehlt es sich, die Mini-Games vor dem Einsatz im Unterricht selbst zu durchlaufen, um sich einen Eindruck von der Benutzeroberfläche zu machen und Schüler\*innen bei eventuellen Schwierigkeiten unterstützen zu können.
- **Überblick schaffen zu verwendeten Begriffen:** Vor dem Einsatz ist es außerdem notwendig, sich einen Überblick zu verschaffen, zu den in der App verwendeten Begriffen. Einige davon können für einzelne Schüler\*innen problematisch oder retraumatisierend sein. Es kann je nach Lerngruppe sinnvoll sein, vorab auf mögliche problematische Begriffe oder Szenarien hinzuweisen und/oder Schüler\*innen die Möglichkeit zu geben, jederzeit aus dem Spiel auszusteigen. Am Ende der jeweiligen Spielsequenzen werden zentrale Begriffe und Inhalte kontextualisiert und erklärt (z. B. warum bestimmte Formulierungen kritisch zu bewerten sind und welche Begriffe vermieden werden sollten).
- **Ironische Bemerkungen besprechen:** Die fiktiven Chatfiguren arbeiten teilweise mit Ironie. Je nach Alter und Reife der Lernenden besteht hier die Gefahr von Missverständnissen. Eine gemeinsame Klärung im Unterricht ist empfehlenswert.
- **Themen der Mini-Games mit Lebensrealitäten der Jugendlichen verknüpfen:** Um den Lerntransfer zu gewährleisten, bietet es sich an, die im Spiel erarbeiteten Inhalte auf alltägliche Situationen der Schüler\*innen zu übertragen (z. B. Umgang mit Social Media, Zivilcourage im Schulalltag).

# 5. VORSTELLUNG DER SPIELE

## 5.1. Spielsequenz: „Wort- und Bildgewalt“

### Welche Themen werden behandelt?

In dieser Spielsequenz geht es um diskriminierende Begriffe und Bilder in Werbekampagnen.

### Beschreibung der Spielsequenz

Die Schüler\*innen interagieren in einem Chat mit der fiktiven Figur Ejup. Dieser fordert sie auf, in einem Quiz ihr Wissen zu diskriminierenden Begriffen zu testen. Dazu müssen sie insgesamt zehn Begriffe (oder Bilder), die als nächstes gezeigt werden, als „okay“, „kritisch“ oder „diskriminierend“ einordnen. Darunter fallen Begriffe wie „Schwarz“, „Farbige“, „zivilisiert“ etc. Nach Abschluss des Spiels wird in einer Auflösung erläutert, warum bestimmte Begriffe problematisch sind und nicht genutzt werden sollten.

## 5.2. Spielsequenz: „Achtung, Hatespeech!“

### Welche Themen werden behandelt?

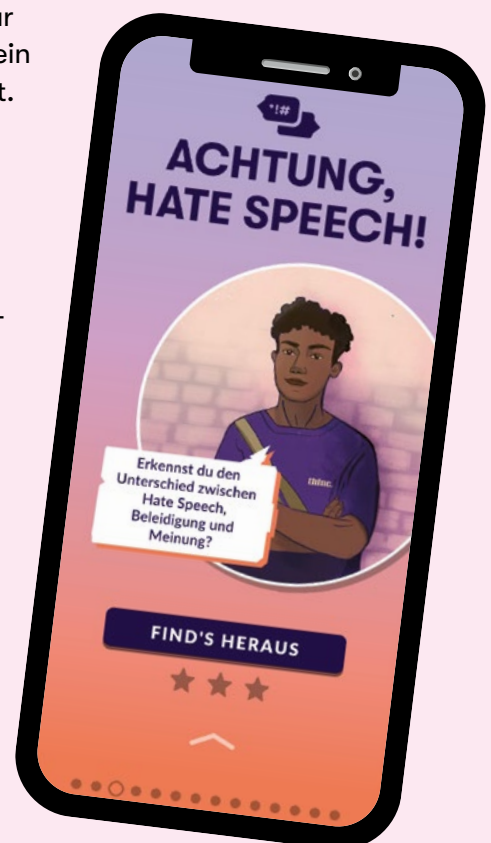
In dieser Spielsequenz sollen Schüler\*innen das Erkennen von Hassrede in Abgrenzung zu legitimer Meinungsäußerung üben.

### Beschreibung der Spielsequenz

Auch hier beginnt das Spiel in einem Chat, diesmal mit der Figur Issa. Den Schüler\*innen wird nach einer Einführung durch Issa ein Posting zu einer fiktiven TV-Sendung zum Thema Flucht gezeigt. Nach und nach werden ihnen unterschiedliche ebenfalls fiktive Social-Media-Kommentare dazu eingeblendet. Die Aufgabe der Schüler\*innen ist es, diese entweder der Kategorie „Hate Speech“ oder „Free Speech“ zuzuordnen.

Bei diskriminierenden Aussagen (z. B. bezüglich des Geschlechtes, der Hautfarbe oder der Herkunft) werden unabhängig von der Antwort der Spieler\*innen, erklärende Hinweise angezeigt, die erläutern, warum es sich hier um Hatespeech handelt. Für korrekte Zuordnungen können Punkte gesammelt werden.

Nach Abschluss des Spiels erfahren die Schüler\*innen im Chat mit Issa, was sie gegen Hatespeech tun können, z. B. Hass-Kommentare melden, einen Faktencheck einfordern oder mit Counter Speech also Gegenrede zu kontern. Wichtig ist das Thema mit den Schüler\*innen anschließend ausführlicher zu reflektieren, damit sie lernen, die Kriterien für Hatespeech sicher anzuwenden.



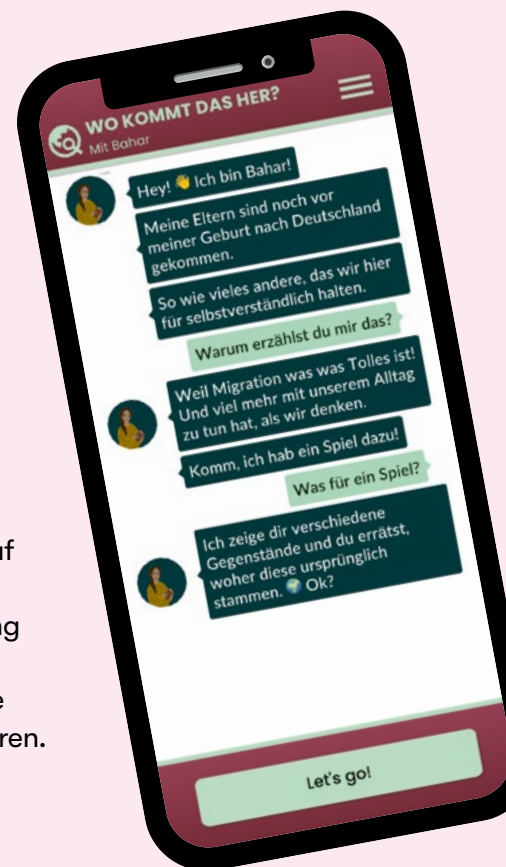
### 5.3. Spielsequenz: „Wo kommt das her?“

#### **Welche Themen werden behandelt?**

Bei dem Spiel wird aufgezeigt, dass nicht nur Menschen, sondern auch Gegenstände migrieren und dass die Frage danach, woher was kommt, nicht immer so leicht zu beantworten ist.

#### **Beschreibung der Spielsequenz**

Die Schüler\*innen interagieren im Chat mit der fiktiven Figur Bahar. Diese fordert sie zur Teilnahme an einem Ratespiel auf. Den Schüler\*innen werden anschließend unterschiedliche Gegenstände angezeigt und sie müssen auf einer Weltkarte anzeigen, woher diese ihrer Meinung nach ursprünglich stammen. Im Anschluss erhalten sie die Auflösung samt kurzer Historie zur Entstehung des Gegenstandes. Anschließend können die Schüler\*innen weitere überraschende Herkunftsgeschichten zu Gegenständen ihrer Wahl recherchieren.



### 5.4. Spielsequenz: „Person of Interest“

#### **Welche Themen werden behandelt?**

In dieser Spielsequenz geht es um die Bewertung von Menschen anhand äußerer Merkmale sowie rassistische Zuschreibungen.

#### **Beschreibung der Spielsequenz**

Die Schüler\*innen interagieren in einem Chat mit der fiktiven Figur Khadija. Nach Ankündigung erhebt ein ebenfalls fiktiver „Scanner“ scheinbar äußere Merkmale der spielenden Person (z. B. langer Hals, dicke Haare, große Ohrläppchen) und wertet diese willkürlich aus. Am Ende wird die beliebige Zuordnung von Merkmalen zu Charaktereigenschaften oder Gruppenzugehörigkeiten aufgezeigt und kritisch erläutert. Diese Offenlegung sollte unbedingt im Unterricht nachbesprochen werden, um klarzustellen, dass äußerliche Merkmale keine tatsächliche Aussagekraft über Eigenschaften oder eine bestimmte Gruppenzugehörigkeit besitzen.

*Hinweis: Der Scanner ist eine Simulation; es werden keine echten Daten erhoben.*

## 5.5. Spielsequenz: „Blickwinkel“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Diversität, (selektive) Wahrnehmungsprozesse, Normvorstellung und Vielfalt.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Sherin leitet im Chat zum Spiel über. Anschließend werden den Schüler\*innen acht Bilder des Fotografen Norman Konrad<sup>12</sup> gezeigt, die vermeintlich Ungewöhnliches zeigen: Es sind meist Bilder, die gängigen Normvorstellungen bewusst zuwiderlaufen und in denen absurde Details zu entdecken sind. Die Schüler\*innen sind aufgefordert auf den Fotos zu markieren, was ihnen besonders auffällt. Es geht darum herauszufinden, ob der Blick zuerst auf das vermeintlich von der Norm Abweichende oder auf das Absurde im Bild fällt. Die Spielsequenz bietet einen niedrigschwelligen Zugang zu den Themen Diversität und selektive Wahrnehmung und eignet sich dazu, über Wahrnehmungsprozesse, Normvorstellungen und Vielfalt zu sprechen.

*Hinweis: Mithilfe einer Wischbewegung lässt sich das gezeigte Bild verschieben, sodass alle Details erfasst werden können. Die Auffälligkeiten werden per Klick markiert.*

## 5.6. Spielsequenz: „Schau hin!“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um das Erkennen von diskriminierenden Situationen und die Frage nach angemessenen Hilfsreaktionen.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die Figur Anael führt die Schüler\*innen im Chat in das Spiel ein. Die Aufgabe ist es, Memes aus einem fiktiven Klassen-Chat zu bewerten, die Situationen rund um Diskriminierung, übergriffiges Verhalten oder Benachteiligung zeigen. Mit einem Regler entscheiden die Schüler\*innen, ob in der jeweiligen Situation gehandelt werden sollte.

Am Ende werden alle Szenarien erläutert samt Begründungen dazu, warum in den einzelnen Situationen Hilfe notwendig war oder nicht. Die Sequenz eignet sich besonders, um Handlungsmöglichkeiten in diskriminierenden Situationen zu besprechen und empathisches Verhalten zu fördern.

---

<sup>12</sup> Mehr zu Norman Konrad auf seiner Website: [www.normankonrad.de](http://www.normankonrad.de) [letzter Zugriff: 10.02.2026].

## 5.7. Spielsequenz: „Eine Frage des Zufalls?“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Diversität, Identität, Herkunft und strukturelle Diskriminierung.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Nga regt die Spielenden im Chat dazu an, darüber nachzudenken, wie das eigene Leben hätte verlaufen können, wenn man mit einer anderen Identität geboren worden wäre und leitet so zum Spiel über.

In dem darauffolgenden Mini-Game können die Schüler\*innen ihre Identität selbst würfeln, und zwar indem sie ihr Handy schütteln und so vier virtuelle Würfel rollen lassen. Dabei werden folgende Parameter „gewürfelt“: Geschlecht, Herkunft, Beruf und Religionszugehörigkeit.

Anschließend können die Schüler\*innen der Person einen Namen geben, sie einem Altersspektrum zuordnen und ihren Beziehungsstatus festlegen. Danach sollen die Schüler\*innen einige Fragen zur potenziellen Diskriminierungsgefahr, die der Person droht, mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Die abschließende Auswertungsübersicht zeigt, in wie vielen Fällen die fiktive Person diskriminiert wird.

Damit soll das Thema strukturelle Diskriminierung greifbar gemacht werden. Im Chat nach dem Spiel wird der Begriff zudem erklärt und die Figur Nga führt auf Wunsch weitere Beispiele für strukturelle Diskriminierung auf.

## 5.8. Spielsequenz: „Was ist ‚normal‘?“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Diversität, strukturelle Diskriminierung und die eigene Wahrnehmung, die nicht immer vorurteilsfrei ist.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Kay befragt die Schüler\*innen zu ihrem eigenen „Schubladendenken“ und leitet so zum Spiel über. Anschließend geht es darum, zwei Bildausschnitte einer Illustration zu bewerten und sich dann für eine von zwei vorgegebenen Deutungsmöglichkeiten zu entscheiden (mit einem Swipe nach rechts oder links). Die Beispiele tangieren unterschiedliche Formen von struktureller Diskriminierung, die in allen Bereichen unserer Gesellschaft zu beobachten sind.

## 5.9. Spielsequenz: „Maria & Joseph“

### *Welche Themen werden behandelt?*

Diese Spielsequenz bietet Impulse, um darüber zu sprechen, wie schwer das Leben von Menschen in Europa ohne Aufenthaltstitel ist und wie ihre Lage in der Arbeitswelt häufig ausgenutzt wird.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Erkan erzählt den Schüler\*innen im Chat von Maria und Joseph, die sich lieben, jedoch in unterschiedlichen Ländern wohnen – sie in Spanien, er in Norwegen. Da Marias Aufenthaltspapiere ablaufen, birgt jede Reise zu Joseph zudem ein großes Risiko. Die Schüler\*innen können Maria innerhalb des Spiels helfen, trotz fehlender Aufenthaltserlaubnis zu Josef zu gelangen.

## 5.10. Spielsequenz: „Gut angezogen“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Themen wie Mobbing, Klassismus oder Sexismus.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Jassi kann sich nicht entscheiden, was sie anziehen soll, und bittet die Schüler\*innen um Beratung. Diese können z. B. zwischen Hosen, langen oder kurzen Röcken wählen, Schuhen mit Absatz oder ohne, kurzen Tops oder Pullis. Danach erhalten sie Feedback zu der Entscheidung – dieses fällt immer negativ aus. Denn jede\*r sollte selbst entscheiden, in welcher Kleidung er oder sie sich wohlfühlt.

## 5.11. Spielsequenz: „Verbotene Liebe“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Queerfeindlichkeit, aber auch den Kampf queerer Menschen um ein selbstbestimmtes Leben.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Keke lebt in einer queeren Beziehung mit Jassi. Im Chat mit den Schüler\*innen erzählt sie ihnen von dem § 175 des deutschen Strafgesetzbuches und seiner Geschichte. Dieser Paragraf stellte von 1872 bis 1994 Homosexualität von Männern unter Strafe. Die Schüler\*innen können anschließend unterschiedlichen fiktiven Interviews von homosexuellen Paaren aus unterschiedlichen Jahrzehnten zuhören (kurze Filme) und so erfahren, welche Konsequenzen der Paragraf für sie zum jeweiligen Zeitpunkt hatte.

## 5.12. Spielsequenz: „Racist Glasses“

### *Welche Themen werden behandelt?*

In dieser Spielsequenz geht es um Stereotype und das Schärfen des diskriminierungskritischen Blicks.

### *Beschreibung der Spielsequenz*

Die fiktive Figur Magneto erklärt den Schüler\*innen im Chat was unter Stereotypen zu verstehen ist und leitet so zum Spiel über. Anschließend schauen sich die Schüler\*innen Zeichnungen unterschiedlicher Personen in einer virtuellen Galerie an. Wenn sie ihr Handy drehen, setzen sie die sogenannten „Racist Glasses“ auf und jeder der abgebildeten Menschen verwandelt sich in einen diskriminierenden und überzogenen Stereotyp. Der Blick durch die Brille soll verdeutlichen, dass wir alle mit Vorurteilen sozialisiert wurden, die unsere Wahrnehmung prägen. Aber wir können uns dafür entscheiden, diese Brille bewusst abzusetzen und unseren diskriminierungskritischen Blick schärfen, um unseren Mitmenschen offen zu begegnen.

# 6. LITERATUR UND WEITERFÜHRENDE LINKS

---

**Fuchs, Leonie; Gahein-Sama, Massa; Kim, Tae Jun; Mengi, Aylin; Podkowik, Klara; Salikutluk, Zerrin; Thom, Maximilian; Tran, Kien; Zindel, Zaza:** „Verborgene Muster, sichtbare Folgen – Rassismus und Diskriminierung in Deutschland“ In: *NaDiRa-Monitoringbericht 2025*.

**Heitmeyer, Wilhelm:** „Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. Die theoretische Konzeption und empirische Ergebnisse aus 2002, 2003 und 2004“ In: Heitmeyer, W. (Hrsg.): *Deutsche Zustände*, Folge 3. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005.

**Götz, Maya (Hrsg.):** *Erleben von Alltagsrassismus bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland*, 2021.

**Müller, Anna-Lisa:** „Worte schaffen Soziales – Wie Sprache Gesellschaft verändert“, In: *Journal für Psychologie*, Jg. 19(2011), Ausgabe 1, online abrufbar unter: <https://journal-fuer-psychologie.de/article/view/14/87> [letzter Zugriff: 10.02.2026].

**Stefanowitsch, Anatol:** „Sprache und Ungleichheit“, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/130411/sprache-und-ungleichheit/> [letzter Zugriff: 10.02.2026].

**Überblick.** *Zeitschrift des Informations- und Dokumentationszentrums für Antirassismussarbeit in Nordrhein-Westfalen Nr /2019*, Themenschwerpunkt: Sprache Macht. Rassismus., online abrufbar unter: [www.ida-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/ueberblick/Ueberblick022019\\_3.pdf](http://www.ida-nrw.de/fileadmin/user_upload/ueberblick/Ueberblick022019_3.pdf), [letzter Zugriff: 10.02.2026].

**Glossar für diskriminierungssensible Sprache**, online abrufbar unter: [www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/561412/diskriminierung/](http://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/561412/diskriminierung/), [letzter Zugriff: 10.02.2026].

„**Diskriminierung**“, In: *einfach POLITIK, Lexikon in einfacher Sprache*, online abrufbar unter: [www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/561412/diskriminierung/](http://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/561412/diskriminierung/), [letzter Zugriff: 10.02.2026].

**Ernst, Julian; Schmitt, Josephine B.:** „Diskriminierungserfahrungen Jugendlicher“, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/saymyname/312360/diskriminierungserfahrungen-jugendlicher/>, [letzter Zugriff: 11.02.2026].

„**M 01.15 Vergleichsdaten: ‚Diskriminierung‘**“, In: *Wie bin ich geworden, wer ich bin?* online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/lernen/angebote/grafstat/krise-und-sozialisation/223831/m-01-15-vergleichsdaten-diskriminierung/>, [letzter Zugriff: 11.02.2026]

„**Hessische Kerncurricula, Gymnasiale Oberstufe ab dem zweiten Halbjahr des Schuljahres 2024/25**“, online abrufbar unter: <https://kultus.hessen.de/unterricht/kerncurricula-und-lehrplaene/kerncurricula/gymnasiale-oberstufe-ab-schuljahr-20242025-kerncurricula>, [letzter Zugriff: 11.02.2026]

**Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz:** „Allgemeines Gleichbehandlungsgesetz (AGG)“, online abrufbar unter: <https://www.gesetze-im-internet.de/agg/BJNR189710006.html#BJNR189710006BJNG000100000>, [letzter Zugriff: 08.10.2026]

**Scherr, Albert:** „Diskriminierung/ Antidiskriminierung – Begriffe und Grundlagen“ In: *APuZ Aus Politik und Zeitgeschichte*, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/221573/diskriminierung-antidiskriminierung-begriffe-und-grundlagen/> [letzter Zugriff: 08.02.2026]

**Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz:** „Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland Art. 3“, online abrufbar unter: [https://www.gesetze-im-internet.de/gg/art\\_3.html](https://www.gesetze-im-internet.de/gg/art_3.html), [letzter Zugriff: 29.10.2025]

**Nogueira, Marc Phillip:** „Integrationsdebatten und Integrationspolitik“ In: *Dossier Migration*, online abrufbar unter: [https://www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/247578/integrationsdebatten-und-integrationspolitik/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/247578/integrationsdebatten-und-integrationspolitik/?utm_source=chatgpt.com), [letzter Zugriff: 19.11.2025]

**Hilgert, Markus:** „Migration – Integration, eine neue alte Aufgabe“ In: *Deutscher Kulturrat*, online abrufbar unter: <https://www.kulturrat.de/themen/texte-zur-kulturpolitik/migration-integration>, [letzter Zugriff: 19.11.2025]

**Foroutan, Naika:** „Die postmigrantische Gesellschaft“ In: *Integration in der postmigrantischen Gesellschaft*, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/themen/migration-integration/kurzdossiers/205190/die-postmigrantische-gesellschaft/>, [letzter Zugriff: 19.11.2025]

**„Was ist Migration?“** In: *Dossier Migration*, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/504450/was-ist-migration/>, [letzter Zugriff: 19.11.2025]

**Oltmer, Jochen:** „Globale Migration: Geschichte, Gegenwart, Zukunft“ In: *Dossier Migration*, online abrufbar unter: <https://www.bpb.de/themen/migration-integration/dossier-migration/252254/globale-migration-geschichte-gegenwart-zukunft/>, [letzter Zugriff: 19.11.2025]

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.):** „JIM Studie 2025, Jugend, Information, Medien. Rassismusuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger“, online abrufbar unter: [https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM\\_2025\\_PDF\\_barrierearm.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf), [letzter Zugriff: 08.02.2025]

**Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik:** „Diversität“, online abrufbar unter: <https://lexikon.stangl.eu/29996/diversitaet/>, [letzter Zugriff: 20.01.2025]

# KONTAKT

**Hami Nguyen**

(sie/ihr – she/her)

E-Mail: [hnguyen@bs-anne-frank.de](mailto:hnguyen@bs-anne-frank.de)

Bildungsstätte Anne Frank

Hansaallee 150

60320 Frankfurt am Main

→ [www.bs-anne-frank.de](http://www.bs-anne-frank.de)



Impressum

Herausgeberin: Bildungsstätte Anne Frank e. V.

Konzeption & Redaktion: Andrea Ranßweiler, Céline Wendelgaß,  
Hami Nguyen, Anette John

Gestaltung: ultramarinrot

Die App *RE:think* – Das digitale Lernlabor der Bildungsstätte Anne Frank wurde von der Bildungsstätte Anne Frank in Zusammenarbeit mit den Spielentwickler\*innen von Playing History entwickelt, gefördert von der Deutsche Bank Stiftung.



PLAYING HISTORY

Deutsche Bank Stiftung

