

# **Ratzfatz durch die Mauer**

*Lehrerhandreichung*

**für eine Spiele-App zum Bau und Fall der Berliner Mauer  
geeignet für Kinder ab dem Grundschulalter**



**erstellt von StdR' Priscilla Hammann**

**für Scala Z Media GmbH**

**Die Spiele App „Ratzfatz durch die Mauer“ lässt Kinder und Jugendliche die Teilung und Wiedervereinigung Berlins spielerisch erleben. Mit dem Mauerhasen Viktor und der Zirkusschimpansin Miss Magic lernen sie, dass man mit Teamarbeit, Mitgefühl für einander und der Sehnsucht nach Freiheit auch die höchsten Mauern überwindet.**

- Das Spiel richtet sich an Schülerinnen und Schüler im Alter ab ca. 8 Jahren.
- Grundschule / Sekundarstufe I
- Sachunterricht, Geschichts- und Sozialkundeunterricht, sowie Medienerziehung
- Dauer: reine Spielzeit ca. 90-100 Minuten

#### Inhalt:

1. Historischer Hintergrund
2. Mauerhasen – die wahre Geschichte hinter dem Game
3. Vor dem Spiel
4. Wieso sollte das Spiel im Unterricht eingesetzt werden?
5. Spielanleitung
6. Mauern heute

### **1. Historischer Hintergrund**

Am 13. August 1961, einem Sonntag, regelten Polizisten und Soldaten der Nationalen Volksarmee die Sektorengrenze nach West-Berlin ab. Hinter Panzersperren und Stacheldraht entstand in den darauffolgenden Tagen eine ca. zwei Meter hohe Mauer, die Berlin in zwei Hälften teilte.

Im Geheimen hatten Walter Ulbricht, Vorsitzender des neugeschaffenen Nationalen Verteidigungsrats (mit Befehlsgewalt über die Nationale Volksarmee) und der zuständige Sekretär für Sicherheitsfragen der SED, Erich Honecker, diesen Bau vorbereitet. Die Sowjetunion hatte im Vorfeld der Ummauerung West-Berlins zugestimmt. Deren noch in Berlin stationierten Truppen halfen der DDR bei der Errichtung der Berliner Mauer als „Schutzwall gegen den Westen“.

Dies diente vor allem dazu, das letzte „Schlupfloch“ von Ost nach West zu verschließen. Schon 1952 war die Grenze zwischen DDR und BRD geschlossen worden, doch in der geteilten Hauptstadt bestand noch immer die Möglichkeit für DDR-Bürger, über West-Berlin zu fliehen. Knapp drei Millionen Menschen gelangten im Zeitraum vom 1949 bis zum Bau der Mauer auf diese Weise in den Westen. Aufgrund dieser massiven Fluchtbewegung sah sich das SED-Regime zum Handeln veranlasst.

Der Mauerbau schockierte die Einwohner in Ost und West gleichermaßen.

Noch kurz vor Mauerbau hatte Ulbricht bei einer Pressekonferenz betont, dass niemand die Absicht habe, eine Mauer zu bauen, doch im Hintergrund liefen heimlich alle Vorbereitungen, um in einer Nacht- und Nebelaktion die Grenze zu schließen.

Die Sektorengrenze wurde zu einem Schauplatz erschütternder Begebenheiten: Die Sperre zwischen Ost und West zerschnitt über Nacht das öffentliche Verkehrsnetz. Die offiziellen Übergangsstellen innerhalb der Stadt wurden von etwa 80 auf unter zehn Übergänge (die nur noch mit einem speziellen Passierschein überschritten werden durften) reduziert. An Häusern, die an der Grenze standen, wurden die Fenster und Türen rigoros zugemauert. Die Mauer schnitt somit etliche Bürger von ihren Familien, Freunden und Arbeitsplätzen ab.

Zudem war die Berliner Mauer mit bewaffneten Grenzposten abgesichert, die einen stehenden Befehl hatten, auf Flüchtlinge an der innerdeutschen Grenze scharf zu schießen, von welchem sie auch Gebrauch machten. Etwa 150 Menschen starben an den Berliner Grenzanlagen.

Kindgerecht geschrieben und für Schüler schon im Grundschulalter verständlich aufbereitet findet sich der geschichtliche Hintergrund auch auf der Homepage zur Spiele App „Ratzfatz durch die Mauer“: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/warum-wurde-die-mauer-gebaut/>

## **2. Mauerhasen – die wahre Geschichte hinter dem Game**

Das Game wurde inspiriert von der wahren Geschichte der „Mauerhasen“ einer Population von Wildkaninchen, die im „Todesstreifen“ an der Berliner Mauer anfangs ein nahezu paradiesisches Dasein führten. Genau dort, wo flüchtende Menschen den Tod fanden, sorgten die Grenzsoldaten für das Wohlergehen der Tiere. Die Kaninchen galten dabei als Symbol für das friedliche Leben im Osten.

Unter den günstigen Verhältnissen vermehrten sich die Kaninchen rasch, und einige schafften es sogar, sich unter der Mauer hindurch zu buddeln. Daraufhin wurden die Kaninchen zum Abschuss freigegeben.

Der Regisseur Bartek Konopka drehte 2009 eine 50-minütige Dokumentation über die Teilung Berlins aus der Sicht ebendieser Kaninchen, die davon ausgingen, dass die Mauer zu ihrer Sicherheit gebaut worden war. Zunächst lebten sie frei und ungestört vor natürlichen Feinden im Todesstreifen, nach dem Fall der Mauer waren sie dann gezwungen, sich im Westen zurechtzufinden.

Diese Dokumentation war 2010 in der Kategorie bester Kurzdokumentarfilm für einen Oscar nominiert.

Auf der Webseite findet sich ein Ausschnitt aus dieser Dokumentation: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/die-wahre-geschichte-der-mauerhasen/>

## **3. Vor dem Spiel**

Es ist davon auszugehen, dass die wenigsten Kinder im Alter von ca. 9 bis 14 Jahren, für die dieses Spiel angelegt worden ist, detaillierte Kenntnisse zur Geschichte der Teilung von Berlin haben. Für ein geschichtsbewusstes und spannendes Lernerlebnis anhand dieses *Puzzle-Plattformers* ist es daher empfehlenswert, im Vorfeld mit den Schülerinnen und

Schülern im Unterricht zunächst den Spielaufbau sowie diejenigen Geschehnisse zu besprechen, die zum Bau der Mauer führten.

Dass die Regierung im Osten nicht wollte, dass ihre Bürger in den Westen fliehen, ist auch für Kinder im Grundschulalter durchaus nachvollziehbar. Der dramatische Bau der Mauer wird den Spielern im Game selbst direkt in der ersten Cut-Szene vor Augen geführt.

Es bietet sich an, die Schülerinnen und Schüler vor dem Spielen ihre Vermutungen bezüglich der Gründe für den Mauerbau, gelungene Fluchtversuche, Gefühle der Flüchtenden oder auch der zurückgelassenen Familienmitglieder, aber auch Erwartungen an das Spiel usw. sammeln zu lassen. Dies könnte mündlich als Blitzlicht im Stuhlkreis oder schriftlich in kleinen Gruppen oder auch ganz individuell geschehen. Wenn man diese Schülerergebnisse schriftlich beispielsweise auf Moderationskärtchen festhält, fällt der Vergleich am Ende des Spiels, wenn die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen austauschen und zusammentragen sicherlich leichter.

Das liebevoll gestaltete Intro zeigt die Auswirkungen des Mauerbaus und bietet mit dem Raben Ratzfatz einen Erzähler, der das Interesse der jungen Spieler weckt und ihnen nochmals die wichtigsten Hintergrundinformationen an die Hand gibt.

Es erfolgt eine Identifikation mit dem Schicksal der beiden Hasen Trudi und Viktor, die in Folge des Mauerbaus getrennt worden sind, und denen die Spielerinnen und Spieler nun helfen wollen, einander wiederzufinden.

„Ratzfatz durch die Mauer“ ist ein sogenannter *Puzzle-Plattformer*: Das Spiel ist bewusst als ein Puzzle-Plattformer entwickelt, um den Spieler anhand von Rätseln und Jump'n'Runs die Situationen und Aktionen – wie z.B. Wahl des Fluchtmittels – der Menschen, die tatsächlich geflohen sind, nachvollziehen zu lassen. Ganz analog müssen die Spieler in Jump'n'Runs nach einem Durchschlupf suchen, und, wenn alle Wege versperrt sind, im Puzzleplay einen richtigen Fluchtplan entwickeln und die Mittel zur Flucht beschaffen. Bei dem Fluchtplan der Spielfiguren standen tatsächliche Fluchten Pate, wie z.B. der Fluchtversuch durch die Geisterbahnhöfe, oder die Flucht mit der Lokomotive.

Und immer wieder kommt den Spielfiguren – wie den Menschen damals – die Realität der Mauerverschärfung in die Quere.

*Wann kann das Spiel eingesetzt werden?*

Zum jährlich wiederkehrenden Mauerbau- und Mauerfalldatum lässt sich das Spiel einsetzen, es kann aber auch ganzjährig als Ergänzung des täglichen Sach- und/oder Geschichts- und Sozialkundeunterrichts dienen. Es ließe sich auch im Bereich der Medienerziehung einbetten.

*Medienkompetenz erwerben*

Die Nutzung des Games in der Schule kann einerseits dazu dienen, den Unterricht interaktiv(er) zu gestalten, da alle Schülerinnen und Schüler aktiviert sind und sich gleichzeitig mithilfe ihre individuellen *devices* mit dem Thema beschäftigen können. Zeitgleich handelt es sich um eine Möglichkeit zur Binnendifferenzierung, da jeder Spieler in seinem eigenen Tempo spielen kann. Des Weiteren ist diese Herangehensweise auch auf der Ebene des Methodenkompetenzerwerbs lehrreich, da spielerisch auch die Medienkompetenz eingeübt wird. Im Zeitalter der Digitalisierung von Schule und Unterricht ist dies unerlässlich und „Ratzfatz durch die Mauer“ bietet hierfür einen sinnvollen und ansprechenden Rahmen,

um neben der Medienkompetenz auch die Sozialkompetenz zu schulen, indem durch die Kooperation der Figuren ein gemeinsames Ziel erreicht wird.

#### **4. Wieso sollte das Spiel im Unterricht eingesetzt werden?**

Eine spielerische Herangehensweise bietet sich bei vielen Themen in der Schule an. In der Lehrerbildung hört man immer wieder die Aufforderung, die Schülerinnen und Schüler „da abzuholen, wo sie stehen.“ Das „Zocken“ ist für die meisten Kinder bereits ein fester Bestandteil ihrer Lebenswelt. Kinder und Jugendliche nutzen Computer- und Videospiele standardmäßig als Zeitvertreib und verbinden dies nicht unbedingt mit schulischen Lerninhalten. Im Zuge der Digitalisierung, die an den deutschen Schulen auch dank des Digitalpaktes immer stärkere Ausprägungen findet, passt das Spiel „Ratzfatz durch die Mauer“ in gesellschaftswissenschaftlichen Fächer wie Geschichte oder auch Sozialkunde / Politikwissenschaften.

Die Veränderungen der Arbeitswelt durch die digitale Revolution machen es erforderlich auch an Schulen smartere Technologien einzusetzen und die Schülerinnen und Schüler in digitale Lernwelten einzuführen. In das Fach „Medienkompetenz“, das an einigen deutschen Schulen mittlerweile angeboten wird, passt die Beschäftigung mit Videospiele als Unterrichtsgegenstand ebenso.

Computer-, Handy- und Videospiele gehören längst zum Kulturgut und sind eine Standardbeschäftigung für immer mehr Kinder und Jugendliche. Selbst die Bundeskanzlerin Angela Merkel, die 2018 die Gamescom besuchte, sprach sich für das große Potential von solchen Spielen im Bildungsbereich aus.

##### *Spielerisch aus Geschichte lernen*

Es ist davon auszugehen, dass Video- und Lernspiele als Medium ein fester Bestandteil in deutschen Schulen werden und damit gleichzusetzen sind mit Büchern, Filmen usw.

Spielbasiertes Lernen kann als elementarer Baustein genutzt werden, um Schülerinnen und Schülern, die mehr als zwanzig Jahre nach der Wende geboren wurden, den Zugang zu dieser die deutsche Geschichte prägenden Erlebnisse leichter zu machen. Die spielerische Förderung im Umgang mit Technik und medialen Kompetenzen paart sich hierbei mit der Erweiterung von historischen Kenntnissen, die in der tagesaktuellen Politik weiterhin eine wichtige Rolle spielen. Die Begleitung von Schülerinnen und Schülern bei dieser Art von Lernen setzt allerdings auch eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit Videospiele im Allgemeinen, aber auch mit den konkreten Spielinhalten voraus.

Ein Vorteil beim Einsatz von „Ratzfatz durch die Mauer“ im Schulunterricht ist sicherlich die hohe Motivation, die ein Spiel im Vergleich zu einem Lesetext oder einer Dokumentation aufweist. Die Visualisierung der komplexen Geschehnisse bietet einen leichteren Zugang und völlig neue Möglichkeiten in der Auseinandersetzung mit Zeitgeschichte. Dabei ist es für die betreffende Lehrperson dennoch unablässig, das Spiel sinnvoll in die Unterrichtsreihe einzubetten und die Schülerinnen und Schüler entsprechend auf das Spielen vorzubereiten und die Spielerfahrung im Nachhinein aufzuarbeiten. Eine unreflektierte Nutzung ist nicht empfehlenswert.

##### *Spielzeit und Lernzeit im Unterricht*

Der Schulalltag ist mit seiner Beschränkung auf 45 bzw. 90 Unterrichtsminuten eng getaktet. Durch die einzelnen Spielelevel und Zwischensequenzen ist das Spielererlebnis aber gut strukturierbar, wenn man zum Beispiel als Klasse ein gemeinsames Ziel formuliert und sich gegenseitig hilft, dieses entsprechend in der vorgegebenen Zeit zu erreichen. Beispielsweise bietet es sich an, nach einzelnen Levels einen gemeinsamen Stopp einzulegen und in der Klassengruppe darüber zu diskutieren, was die Spielfiguren erlebt, erlitten oder vollbracht haben.

Die Spieldauer des Games beträgt etwa 90 - 100 Minuten, also etwa zwei Schulstunden. Für Vor- und Nachbereitung kann man ebenso jeweils ein bis zwei Schulstunden veranschlagen, sodass anhand der Spiele App „Ratzfatz durch die Mauer“ ein ganze Unterrichtssequenz möglich ist.

### *Spielstruktur und Lernstruktur*

Das Spiel in sich ist wie ein klassisches Theaterstück in fünf Akte gegliedert. Bedenkt man die Gesamtspielzeit, bietet es sich beispielsweise an, anhand dieser vorgegebenen Einschnitte vorzugehen. Ein Akt behandelt je einen geschichtlichen Abschnitt, der durch den Raben Ratzfatz in den Intros begleitet wird. Jeder Akt ist zudem in drei Levels untergliedert, in denen die Charaktere bzw. Spielfiguren handeln, der Spieler also aufgefordert ist, den Charakteren mittels der Lösung von Puzzles und Jump'n'Runs zu helfen.

#### **Akt 1 – Mauerbau und kein Entkommen**

*Durch den Mauerbau werden der Mauerhase Viktor und Miss Magic von ihren Gefährten getrennt.*

#### **Akt 2 – Ein Zufluchtsort**

*Die Verkehrswege werden gesperrt und die Helden entdecken, dass sie nur durch Kooperation weiterkommen.*

#### **Akt 3 – Viktors Masterplan**

*Die Helden erkennen, dass sie keine Hilfe aus dem Westen erhalten. Sie müssen einen Fluchtplan entwickeln und die Voraussetzungen für diesen Plan schaffen.*

#### **Akt 4 – Nicht ohne Miss Magics Zirkuskanone**

*Eine zweite Mauer mit Todesstreifen wird errichtet. Die Helden müssen ihren Plan abändern und sich ein zusätzliches Fluggerät beschaffen, um die beiden Mauern und den Todestreifen zu überwinden.*

#### **Akt 5 – Final Mission**

*Es gilt, einen letzten Gegner zu überwinden und einen Fluchthelfer zu gewinnen.*

### *Spielend Geschichte erfahren*

Den Schülerinnen und Schülern sollte immer wieder klar gemacht werden, dass die Mauer keine Erfindung ist und dass sehr viele menschliche Einzelschicksale tatsächlich dahinterstehen. Reale Fluchtgeschichten finden sich auch auf der Homepage: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/mauerfluchten/>

Skandinavische Schulen setzen diesen Spieletrend schon insofern fort, als dass sie die positiven Lerneffekte von Computer- und Videospiele im Fach „e-Sport“ verankern. Dabei handelt es sich um wettkampfmäßiges Spielen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei nicht nur das strategische Denken schulen, sondern auch die Koordination und Teamfähigkeit.

Auch „Ratzfatz durch die Mauer“ erfordert kooperatives Spielen, die Anpassung auf sich verändernde Spielsituationen und fördert somit durchaus die Problemlösekompetenz der Spielenden. Dies sind Fertigkeiten, die in der heutigen Berufs- und Arbeitswelt vorausgesetzt werden. Die Kombination aus dem Erwerb historischer Kenntnisse sowie der Erweiterung der Medienkompetenz machen dieses Spiel für die Schule attraktiv.

**Partnerarbeit möglich!** Das Spiel ist so angelegt, dass man mit einer Figur beginnt, die intuitiv vorgegeben ist und dann so lange spielt, bis man mit dieser Figur nicht weiterkommt und zur zweiten Figur wechseln muss. Dieser Wechsel ist Teil des Puzzleplays. Spannend kann es daher sein, wenn das Spiel von zwei Schülern an einem Gerät gespielt wird. Jeder ist dann für eine Figur verantwortlich und entscheidet, wann er das Gerät bzw. die Kontrolle seinem Spielpartner überlässt.

## 5. Spielanleitung – „Ratzfatz durch die Mauer“

Das Spiel kann auf dem Smartphone und Tablet oder iPhone oder iPad gespielt werden. Die Steuerung erfolgt mit den Fingern, dabei ist Geschicklichkeit gefragt. Man kann mit den Schülerinnen und Schülern vorab auf der Homepage die allgemeine Spielanleitung durchgehen und sich über Spieletipps informieren: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/mauern-gestern-und-heute/eine-mauer-aus-sand-gibt-es-zwischen-marokko-und-vestsahara/spielanleitung-ratzfatz-ab-durch-die-mauer/>

Auf der Homepage findet sich auch ein Video, in dem man sehen kann, wie ein Level gespielt wird: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/ratzfatz-durch-die-mauer-das-game/>

Während des Spielens können sich die Lehrer / Spieler auf dem Walkthrough informieren, falls sie stecken geblieben sind: <https://ratzfatz-durch-die-mauer.de/ratzfatz-durch-die-mauer-das-game/walkthrough/akt-2-ein-zufluchtsort/>

## 6. Mauern heute

Das Wort „Mauer“ leitet sich von lateinisch *murus* ab und bezeichnet grundsätzlich eine ein freistehendes Bauwerk aus Steinen und Mörtel.

Als Vorbereitung (oder aber auch als Nachbereitung) zum Spielen bietet es sich gerade mit jüngeren Schülerinnen und Schülern auch an, zunächst einmal einen direkten lebensweltlichen Bezug herzustellen. Jeder Schüler (auch Grundschüler) ist in der Lage, Mauern in seinem Alltag zu benennen, sei es die Mauer, die den Spielplatz von Straße trennt, (je nach Wohnort) Stadtmauern, Gefängnismauern, oder auch berühmte Mauern wie die Chinesische Mauer, den römischen Limes als Grenzmauer oder direkt die Berliner Mauer.

Davon ausgehend lassen sich Funktionen dieser Mauern ableiten: Schutz, Grenzen, Einsperren oder auch Aussperren.

Ziel des Spielerlebnisses sollte es sein, einen Vergleich anstellen zu können, damals und heute, um auch auf die Aktualität von Mauerbau in der Politik eingehen zu können. Dies erfolgt für Grundschüler natürlich dann auf einem anderen Niveau als für Schüler der Sekundarstufe I oder gar II.

Die Berliner Mauer war ein Teil einer Mauer, die durch ganz Europa verlief. Dies ist eine historische Tatsache, deren Gegenwartsbezug nicht aktueller sein könnte. Vom römischen Limes über die Berliner Mauer kann leicht ein Zusammenhang zum Bau der Mauer in der Ukraine hergestellt werden, die wiederum Ost und West teilen und trennen soll.

Die Gegenüberstellung von Pro und Kontra sollte zu einem differenzierten Ergebnis führen und bestenfalls eine offene Diskussion über den Sinn von Mauern heute ermöglichen. Ein Fazit, das von Schülerinnen und Schülern nach dem Spielerlebnis gezogen werden kann, ist, dass Mauern oft dort gebaut werden, wo Politik scheitert, wie es bei der Mauer in Berlin der Fall gewesen ist. Aber im Gegenteil können Mauern auch politisch sinnvoll eingesetzt werden, wenn man aufzeigt, dass seit der Errichtung der israelischen Sperrmauer oder seit den Friedenslinien in Belfast tödliche Vorkommnisse in Mauernähe deutlich zurückgegangen sind.

Jeder Schüler sollte individuell in der Lage sein, sich durch das Spiel samt seiner Vor- und Nachbereitung eine Meinung über Mauern heute zu bilden und die Aktualität dieses Themas nachvollziehen zu können.