
MISSION 1929

Freiheit unter Druck

**Serious Online Game des Weimarer Republik e.V.
zur Zerstörung der ersten deutschen Demokratie**

Handreichung für den Einsatz in Unterricht

Was bietet die Handreichung?

Die Handreichung gibt Ihnen einen schnellen Einblick in das kostenfreie Online-Game „Mission 1929“ und seine Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht. Am Ende finden sich Methoden zur Vor- und Nachbereitung sowie entsprechende Druckvorlagen.

Ein Angebot des Weimarer Republik e. V.

Mit einer ganzen Reihe von Projekten arbeitet der Verein die Geschichte und Erfahrungen der Weimarer Republik auf, um sie für unsere heutige Demokratie nutzbar zu machen. Unser pädagogisches Angebot umfasst:

- **Ausstellungen und Bildungsangebote im [Haus der Weimarer Republik in Weimar](#),**
- **[Ausstellungen und Veranstaltungen im gesamten Bundesgebiet](#),**
- **diverse Digitalangebote in unserem [Lernportal](#).**

Das Online-Game „[Mission 1929](#)“ ist ein neuer digitaler Baustein in unserem Gesamtangebot.

Inhalt

Das Game	4
Worum geht es?.....	4
Szenen	5
Charaktere	6
Spielablauf	6
Steuerung & Funktionen	8
Das Game im Unterricht.....	11
Wo kann das Spiel eingesetzt werden?	11
Welches Vorwissen ist notwendig?	11
Welche Inhalte werden im Game vermittelt?.....	11
Wieviel Zeit muss ich einrechnen?.....	13
Hausaufgabe/Homeschooling.....	13
Technische Vorbereitung.....	13
Ansagen vor dem Spiel.....	14
Inhaltliche Vorbereitung	14
Inhaltliche Nachbereitung	15
Methoden.....	15
M1. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Der Überblick	15
M2. Wissenscheck Weimarer Republik	15
M3. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Die Zerstörung	16
M4. Online-Lernmodul: Angriff auf die Demokratie – Zerstörung der Weimarer Republik	16
M5. Mission 1929 – Review.....	17
M6. Wegmarken der Zerstörung.....	17
M7. Evas Botschaften	18
Druckvorlagen	18
Wissenscheck – Weimarer Republik (M2).....	19
Mission 1929 – Review (M5)	20
Wegmarken der Zerstörung (M6)	22
Evas Botschaften (M7)	34
Anhang	36
Lösungen „Wissenscheck – Weimarer Republik“ (M2).....	36
Kurztexte zu „Wegmarken der Zerstörung“ (M6).....	39

Das Game

Mission 1929 – Freiheit unter Druck

Spieldauer: 60 Minuten

Modi: EinzelspielerIn/Gruppe

Klassenstufe: 9–13

Sprache: Deutsch

Benötigte Technik: Computer/Laptop/Tablet, Internetverbindung, Kopfhörer

Kostenfrei online spielbar unter: www.mission1929.de

Worum geht es?

Die Weimarer Republik zwischen 1929 und 1933 – die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle von Eva Neumann, einer hoch motivierten Journalistin und Verteidigerin der Demokratie, und können nun in detektivischer Weise nachvollziehen, wie die erste deutsche Demokratie zerstört wurde. Sie erfahren, welche Faktoren diese fatale Entwicklung begünstigten und welche Ereignisse den Prozess beschleunigten. Am Ende zeigt sich ein klares Bild, wie es nach vier Jahren politischer Krise dazu kommen konnte, dass Hindenburg im Januar 1933 Adolf Hitler zum Reichskanzler der Weimarer Republik ernannte. All diese Erkenntnisse werden auf spielerische und spannende Weise vermittelt.

Spielidee

Immer am Puls der Zeit recherchiert die Journalistin Eva in unterschiedlichen Milieus die wichtigsten Ereignisse, politischen Verschiebungen und Sorgen der Menschen. Sie muss dabei erkennen, welche Geschehnisse auf besonders viele Gesellschaftsschichten ihrer Zeit Eindruck machen, selbst wenn diese mit Desinteresse oder Passivität reagieren. In ihrer Werkstatt druckt Eva dann kämpferisch warnende Botschaften auf Flugblätter, um die Deutschen vor demokratiegefährdenden Entwicklungen zu warnen.

Aufgabe

„Begleite Eva Neumann bei ihren Aktionen zur Rettung der Demokratie! Dabei sammelst du Punkte.“

Die Spielenden besuchen Bekannte von Eva. Dabei müssen sie Informationen aus den Gesprächen sammeln und Gegenstände (Plakate, Briefe, Fotos etc.) erkunden. Einige Informationen passen zu wichtigen historischen Ereignissen bzw. Wegmarken der Zerstörung der Weimarer Republik.

Gesammelte Ereignisse können – erweitert zu einem warnenden Appell – als Botschaft veröffentlicht werden. Je mehr Charaktere sich mit einem Ereignis beschäftigen, desto mehr Aufmerksamkeit (Punkte) bekommt die Journalistin.

Aber Vorsicht – das Papier in Evas Druckwerkstatt reicht nur für 10 Botschaften aus. Welche der genannten Ereignisse sind also echte Wegmarken? Die Spielenden müssen die gesammelten Informationen auf ihr demokratiegefährdendes Potenzial hin prüfen und entscheiden, welche Botschaften das kostbare Papier tatsächlich wert sind.







Szenen

Die Weimarer Republik zwischen 1929 und 1933 wird durch verschiedene Spieloberflächen (Szenen) zum Leben erweckt, die jeweils zu einem von fünf Story-Charakteren aus verschiedenen gesellschaftlichen Milieus gehören.

Innerhalb der Szenen erkunden die Spielenden in der Rolle der Journalistin Eva Neumann authentische, historische und nachgebaute Materialien, die Einblicke in die Lebens- und Entscheidungswelten der Charaktere bieten.



Charaktere

						
Charakter	Eva Neumann	Adolph Nießen	Valentin Kreuzer	Martha Kleist	Jasper von Hagenow	Karl Seidel
Kürzel		AN	VK	MK	JvH	KS
Rolle	Die Journalistin	Der linke Arbeiter	Der rational-fröhliche Bankmitarbeiter	Die besorgte Hausfrau	Der alte Oberst	Der verführte Jugendliche
Alter 1929–33	25–29	34–38	41–45	24–28	70–74	17–21
Milieu	Unter-/Mittelschicht	Arbeiter, Unterschicht	Mittelschicht	Mittel-/Oberschicht	Oberschicht	Unterschicht
Szene	wechselnd	Pausenraum/Buswerkstatt	Bankschalter	Küche	Schachbrett im Park	Hinterhof
Politische Entwicklung	stabil sozial-demokratisch	Drift zum linken Rand	stabil linksliberal	stabil katholisch-konservativ	stabil konservativ, revisionistisch	Drift zum rechten Rand

Spielablauf

1. Intro

Eine Videoanimation führt die Spielenden zunächst in das Jahr 1929 der Weimarer Republik ein. Zu sehen sind dabei vor allem historische Filmaufnahmen in einem schnellen Zusammenschnitt.

2. Tutorial

Mit dem Spiel startet automatisch ein vierminütiges In-Game-Tutorial. Die Protagonistin Eva stellt sich vor und erklärt ihre Mission. Die Spielenden können während des Tutorials nur begrenzt agieren, blinkende Objekte zeigen an, dass eine Aktion notwendig ist.

3. Spiel

Nach dem Tutorial haben die Spielenden 45 Minuten Zeit, um verschiedene Freunde und Bekannte von Eva anzusteuern, Informationen zu sammeln und Botschaften zu veröffentlichen.

4. Epilog

Nach Spielende wird ein Epilog angezeigt. Zu sehen ist das Kalenderblatt vom 23.03.1933, dem Tag, an dem das Ermächtigungsgesetz verabschiedet wurde. Dazu ist eine Original-Tonaufnahme des SPD-Abgeordneten Otto Wells vom 23. März 1933 bei seiner Rede vor dem Reichstag zu hören: „Nach der Verfolgung, die die Sozialdemokratische Partei in der letzten Zeit erfahren hat, wird billigerweise niemand von ihr verlangen oder erwarten können, dass sie für das hier eingebrachte Ermächtigungsgesetz stimmt. [...] Freiheit und Leben kann man uns nehmen, die Ehre nicht!“

Dann verabschiedet sich Eva mit den Worten:

„Wir schreiben den 23.März 1933. Die SPD ist die einzige anwesende Partei, die gegen das Ermächtigungsgesetz gestimmt hat. Die KPD wird bereits brutal verfolgt und konnte gar nicht erscheinen. Alle anderen haben Hitler heute zum Diktator gemacht. Ich habe die Menschen seit Jahren gewarnt und konnte das Schlimmste doch nicht verhindern. Wer weiß was jetzt passiert ... Aber ich werde nicht aufgeben. Meine Botschaften waren nicht vergeblich. Ich weiß, bei vielen Menschen haben sie etwas bewirkt. Unsere Demokratie ist tot, aber eines Tages wird sie wieder im Glanze blühen!“

Es folgt ein Abspann, in dem die weiteren Schicksale der sechs Charaktere dargestellt werden:

- Adolph Niesen ... wurde Soldat im Krieg. Bis zu seinem Tod 1964 konnte er nie wieder ruhig schlafen. Er wurde neben seinem Freund Klaus begraben.
 - Valentin Kreuzer ... emigrierte 1934 in die USA und machte Karriere an der Wall Street. Nach seinem Tod 1973 fand man in seinem Haus bündelweise Briefe an eine Eva Neumann. Keiner hatte sein Haus je verlassen.
 - Martha Kleist ... starb im Februar 1945 bei einem Bombenangriff auf Berlin. Von der Familie Kleist überlebte nur die 16-jährige Helga wie durch ein Wunder.
 - Jasper von Hagenow ... verfolgte den Aufstieg Hitlers mit gemischten Gefühlen. Er starb 1939 während einer Schachpartie an einem Herzinfarkt.
 - Karl Seidel ... fiel im November 1942, eine Woche vor seinem 30. Geburtstag, bei Stalingrad. Sein Traum, Mutter und Schwester zu versorgen und zu beschützen, wurde nie Realität.
 - Eva Neumann ... hörte nie auf, für Freiheit und Demokratie zu kämpfen. Noch bis ins hohe Alter erzählte sie ihre Geschichte und warnte Schulklassen vor den Gefahren für die Demokratie.
-

5. Abschluss-Screen

Es werden die persönlich erreichten Punkte und der allgemeine Highscore angezeigt. Bei einem Spiel in der Gruppe werden hier die Punkte aller SchülerInnen in der Klasse angezeigt. Mit dem nächsten Klick geht es dann zurück zum Startscreen. Hier kann der Highscore bzw. der Klassenvergleich (bitte Gruppencode eingeben) erneut angezeigt werden.

Start-Screen





-
- | | |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Neues Spiel | Um ein neues Spiel zu starten, muss ein Name eingegeben werden. Für jedes neue Spiel wird automatisch ein neuer Gruppencode angezeigt. Sobald das Spiel gestartet wurde (Häkchen-Button), können andere mit diesem Code in einen Direktvergleich treten. |
| <hr/> | |
| Spiel in Gruppe | Damit eine Klasse die Punkte untereinander vergleichen kann, sollte die Lehrkraft über den Button „Neues Spiel“ einen Spielcode generieren. Dazu einfach Namen eingeben und den automatisch angezeigten Code abschreiben. Wichtig: Der Code ist erst aktiv, wenn das Häkchen unter „Spiel mit neuem Code starten“ aktiviert wird. Der abgeschriebene Code kann dann an die SchülerInnen weitergegeben werden, die ihn dann unter „Spiel in Gruppe“ eingeben können.
Der generierte Code ist auch noch Tage später aktiv und kann daher längerfristig angelegt werden.
Am Ende des Spiels wird der Klassenvergleich auf dem Abschluss-Screen angezeigt. |
| <hr/> | |
| Highscore | Auf dem Startscreen können die Punktestände nach dem Spiel unter „Highscore“ noch einmal abgerufen werden. Für den Klassenvergleich einfach den Gruppen-code eingeben. Die Punktestände bleiben unter dem entsprechenden Code langfristig gespeichert. |
-


Druckwerkstatt



In ihrer „Werkstatt“ kann Eva Botschaften vervielfältigen und veröffentlichen, um Menschen mit ihren Warnungen zu erreichen.

Uhr  Zeigt die ablaufenden 45 Minuten Spielzeit an.
Unter der Uhr wird angezeigt, in welchem Monat und Jahr die Spielenden sich befinden.

Einstellungen  Der aktuelle Spielcode wird angezeigt
Lautstärkeeinstellungen für den Ton (Hintergrund, Sprache, Effekte/SFX)
Hilfe (Hilfsinformationen werden angezeigt)
Ton ab- und anstellen
Vollbild
Tutorial beenden (führt direkt zum Spiel)
Spiel beenden (führt direkt zum Outro)

Pause  Das Spiel pausiert. Die Zeit läuft nicht weiter ab. Das Spiel kann später fortgesetzt werden.

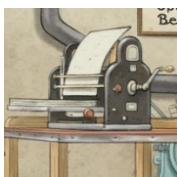


Über die Karte können die fünf Szenen mit den fünf Charakteren angesteuert werden.

Die Namenskürzel auf den Nadeln verraten, wer wo wohnt.



Die Stapel Druckpapier zeigen an, wie viele Botschaften noch veröffentlicht werden können. Nach jeder Veröffentlichung verschwindet ein Stapel. Ist das Papier aufgebraucht, ist das Spiel beendet.



Mit dem Klick auf die Druckmaschine können Botschaften veröffentlicht werden. Dazu blinken die gesammelten Notizzettel, die veröffentlicht werden können, am Bildschirmrand. Sind mehrere Notizzettel vorhanden, können die Spielenden entscheiden, welche Ereignisse veröffentlicht werden sollen.

Szenen

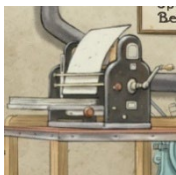


Über die Karte können die fünf Szenen bzw. die fünf Charaktere angesteuert werden. Die Namenskürzel auf den Nadeln verraten, wer wo wohnt.



Die Notizzettel am Bildschirmrand erscheinen bei jedem neuen Ereignis, das Eva erfährt. Dazu wird automatisch die Nadel der entsprechenden Informationsquelle gesetzt. Erwähnt später ein anderer Charakter das gleiche Ereignis, können die Spielenden mit einem Klick auf die entsprechende Notiz auch dessen Nadel dazu setzen. So entsteht eine Übersicht, wie viele Charaktere das gleiche Ereignis erwähnt haben.

Achtung, die Notizen müssen zeitnah veröffentlicht werden. Sonst werden sie rot und verschwinden schließlich.



Ein Klick auf die Druckerpresse führt in Evas Werkstatt. Hier können gesammelte Notizen nun als Botschaften veröffentlicht werden.



Uhr Zeigt die ablaufenden 45 Minuten Spielzeit an. Die Uhr läuft daher rückwärts!

Einstellungen



Der aktuelle Spielcode wird angezeigt (um weitere SpielerInnen für Gruppenmodus einzuladen)

Hilfe (Hilfsinformationen werden angezeigt)

Lautstärkeinstellungen für den Ton (Hintergrund, Sprache, Effekte/SFX)

Ton ab- und anstellen

Vollbild

Spiel beenden (führt direkt zum Outro)



Pause Das Spiel pausiert. Die Zeit läuft nicht weiter ab. Das Spiel kann später fortgesetzt werden.

Das Game im Unterricht

Wo kann das Spiel eingesetzt werden?

Klassenstufen 9–13

Empfohlen für die Schulformen Haupt- bzw. Mittelschule, Realschule, Gesamtschule, Gemeinschaftsschule, Gymnasium (Sek. I+II), Berufsfachschule und Fachoberschule

Fächer: Geschichte, Gesellschaftslehre, Gemeinschaftskunde, Sozialkunde, Politische Bildung, Politische Weltkunde, Politik und Wirtschaft, Politik

Welches Vorwissen ist notwendig?

Als niederschwelliges Angebot ist „Mission 1929“ grundsätzlich ohne Vorwissen spielbar. Je mehr Vorwissen allerdings vorhanden ist, desto informativer und spannender wird das Game.

Die spielerische Auseinandersetzung mit der Weimarer Republik ermöglicht sowohl einen guten Einstieg in die letzten Jahre der Weimarer Republik als auch eine ausgezeichnete Möglichkeit, Gelerntes zu festigen und anzuwenden.

Anwendungsmöglichkeit von „Mission 1929“

	Thematischer Einstieg	Ausbau und Anwendung von Gelerntem
Voraussetzungen	Die Spielenden haben wenige oder gar keine Vorkenntnisse.	Die Spielenden verfügen bereits über Wissen zur Weimarer Republik und kennen Akteure und Entwicklungen der Jahre 1929–33.
Lernziele	Interesse für die Zeit wecken Fragen aufwerfen erste Informationen sammeln	Ergänzung bestehenden Wissens Anwendung und Festigung von Gelerntem Reflexion und Transfer historischer Erfahrungen in Bezug auf ihre Relevanz für unsere Gegenwart und das eigene Leben

Welche Inhalte werden im Game vermittelt?

Weimarer Republik 1929–1933

„Mission 1929“ thematisiert die letzte Phase der ersten deutschen Republik. Es beginnt mit den Feierlichkeiten zum Jubiläum der Republik im August 1929 und endet dann abrupt am 23. März 1933, dem Tag, an dem das Ermächtigungsgesetz im Reichstag beschlossen wird. Die Spielenden begegnen historischen Ereignissen, Persönlichkeiten und Quellen (Wahlplakate, Fotos, Tonaufnahmen etc.) aus dieser Zeitspanne.

Zerstörung der Weimarer Republik

Das Game zeichnet die gezielte Zerstörung der Weimarer Republik durch antidemokratische Kräfte nach. Thematisiert werden die Herausforderungen und Krisen der Weimarer Demokratie, die Polarisierung der Gesellschaft, der Aufstieg der NSDAP unter Hitler und der Weg zur Diktatur. Die Aufgabe im Spiel besteht darin, wesentliche Kippunkte oder Wegmarken für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik 1929–1933 zu finden.

Folgende Wegmarken werden thematisiert:

Hindenburg zum Reichspräsidenten gewählt, Stresemann gestorben, Börsencrash löst Weltwirtschaftskrise aus, Volksentscheid über Young-Plan, Ende der Großen Koalition, Wahlerfolg für NSDAP, Film „Im Westen nichts Neues“ verboten, Bankencrash verschärft Wirtschaftskrise, „Harzburger Front“, SA-Aufmarsch in Braunschweig, „Boxheimer Dokumente“, Eiserne Front, Sechs Millionen Arbeitslose, Hitler wird Deutscher, Hindenburg wiedergewählt, Durchgreifen gegen SA, Aufhebung von SA-/SS-Verbot, „Preußenschlag“, NSDAP stärkste Kraft, NSDAP und KPD machen gemeinsame Sache, NSDAP verliert an Zuspruch, Reichskanzler Kurt von Schleicher, Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler, Letzte Reichstagswahl, Ermächtigungsgesetz des Reichstages

Auswirkungen individueller politischer Positionierungen

„Mission 1929“ zeigt, dass das Individuum den Kern demokratischer Gesellschaften darstellt und im Kleinen und Großen entscheiden und handeln muss. Durch die Begegnung mit ausgewählten Charakteren haben die SpielerInnen die Chance, die damalige Situation aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und Beweggründe, Annahmen und innere Konflikte der Menschen in dieser Zeit zu verstehen. Die Spielenden werden virtuelle Zeitzeugen wichtiger Momente, in denen durch das Verhalten oder die Entscheidungen der damaligen Akteure letztendlich die Demokratie zerstört und die Weichen für die Machtübernahme der Nationalsozialisten gestellt wurden. Am Ende steht die Frage, inwieweit das Wissen um die Zerstörung der Weimarer Republik uns heute helfen kann, die bestehende Demokratie vor Angriffen zu schützen.

Demokratie ist keine Selbstverständlichkeit

Die Weimarer Republik war Deutschlands erste Demokratie. 14 Jahre bestand die Republik, ihr folgte mit der NS-Diktatur das finsterste Kapitel deutscher Geschichte. Trotz ihrer Zerstörung lohnt es sich, an die Weimarer Republik zu erinnern. Einige der damaligen Probleme sind erstaunlich aktuell und wir können wertvolle Lehren aus der Vergangenheit ziehen. Das Spiel sensibilisiert für die Gefährdung der Demokratie damals und heute und regt an, sich mit aktuellen Herausforderungen demokratischen Zusammenlebens auseinanderzusetzen.

Wieviel Zeit muss ich einrechnen?

Das Spiel dauert 60 Minuten. Dabei besteht die Möglichkeit, das Spiel zu pausieren. Wir empfehlen mindestens zwei bis drei Schulstunden dafür einzuplanen. Je mehr Zeit für die Vor- und Nachbereitung eingeplant werden kann, desto stärker kann das Potenzial des Games für den Unterricht genutzt werden.

Hausaufgabe/Homeschooling

Das Game kann auch als digitale Hausaufgabe bzw. für das Homeschooling genutzt werden. Dafür müssen lediglich die technischen Voraussetzungen der SchülerInnen geprüft und der Link zum Game versendet werden. Eine gemeinsame Vor- und Nachbereitung in der Klasse wird allerdings ausdrücklich empfohlen.

Technische Vorbereitung

Das Game ist online über gängige Browser unter: <http://mission1929.de> kostenfrei spielbar.

Alle Spielenden benötigen:

- jeweils ein digitales Endgerät (Computer/Laptop/Tablet),
 - eine stabile Internetverbindung (LAN/WLAN),
 - jeweils einen Kopfhörer passend zum Endgerät.
-

Smartphone

Das Spiel ist nicht für die Anwendung auf dem Smartphone optimiert.

Sound

Das Spiel ist auch ohne Soundausgabe spielbar, verliert dann allerdings an Charme.

Stromversorgung

Damit alle SchülerInnen 60 Minuten lang spielen können, ist es wichtig, dass alle Geräte an die Stromversorgung angeschlossen bzw. dass die Akkus maximal geladen sind. Bei Geräten mit schwächeren Akkus empfiehlt es sich, die Ladekabel zum Nachladen zur Hand zu haben.

Spielcode für Gruppenmodus generieren

Damit eine Klasse die erspielten Punkte untereinander vergleichen kann, kann die Lehrkraft auf dem Startscreen über den Button „Neues Spiel“ einen Spielcode generieren. Dazu einen beliebigen Namen eingeben und den automatisch angezeigten Code abschreiben. Wichtig: Der Code ist erst aktiv, wenn das Häkchen unter „Spiel mit neuem Code starten“ aktiviert wird. Der abgeschriebene Code kann dann an die SchülerInnen weitergegeben werden, die ihn auf dem Startbildschirm unter „Spiel in Gruppe“ eingeben können.

Ansagen vor dem Spiel

Bitte vor dem selbstständigen Spielen in der Klasse ansagen:

- Sind alle technisch bereit? (Geräte geladen? Kopfhörer angeschlossen? Internetzugang?)
- Das Spiel dauert genau 60 Minuten. Nach dem Tutorial beginnen 45 Minuten abzulaufen (Uhr zeigt verbleibende Zeit an). Wer unterbrechen muss, kann die angezeigte Pausentaste benutzen (z. B. zum Nachladen der Batterie).
- Das Tutorial am Spielanfang ist wichtig, um die Aufgabe und Steuerung zu verstehen. Beim Tutorial läuft die Zeit noch nicht, also bitte Tutorial aufmerksam beobachten bzw. mitmachen!
- Im Spiel geht es darum, bei verschiedenen Charakteren Informationen zu sammeln. Je nachdem wie schnell ihr seid, kann es sein, dass ihr bei keinem Charakter etwas findet. Dann müsst ihr geduldig warten, es werden dann wieder Informationen bei dem einen oder anderen auftauchen.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist oder ihr kein Druckpapier mehr habt. Es kann daher sein, dass ihr vor den anderen fertig seid. In dem Fall ... (Vereinbarung treffen, was die SchülerInnen dann tun sollen, ohne die anderen zu stören).
- Das Spiel erreicht ihr unter: <https://mission1929.de>.
- Auf dem Startscreen bitte „Spiel in Gruppe“ anklicken. Hier bitte nur euren Vornamen eingeben und folgenden Gruppencode ... (Bitte als Lehrkraft vorher einen Gruppencode erstellen Anleitung siehe oben).

Inhaltliche Vorbereitung

Das Game ist ohne Vorbereitung und Vorwissen spielbar. Dennoch empfehlen wir eine inhaltliche Vorbereitung auch dann, wenn das Spiel als Einführung in das Thema „Weimarer Republik“ genutzt werden soll. Je mehr Vorwissen vorhanden ist, desto stärker kann das Game das Lernen unterstützen.

Im Folgenden stellen wir zwei Varianten zur Vorbereitung vor. Diese bauen inhaltlich aufeinander auf und können daher auch miteinander kombiniert werden. Welche Variante für die jeweilige Klasse geeignet ist, ist abhängig vom Vorwissen.

Vorwissen zur Weimarer Republik	Empfohlene Varianten zur Vorbereitung
Kein oder wenig Vorwissen	V1 + ggf. V2
Grundlagenwissen vorhanden	V2

Vorbereitung Variante 1 — Grundlagenwissen Weimarer Republik

Methode	Dauer	Inhalt
M1. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Der Überblick	10 Minuten	Kurzer kompakter Überblick von der Entstehung der Weimarer Republik bis zu ihrem Ende.
M2. Wissenscheck Weimarer Republik	35–45 Minuten	Fehlendes Grundwissen wird aufgedeckt, Wissenslücken können gezielt geschlossen werden.

Vorbereitung Variante 2 — Zerstörung der Weimarer Republik

Methode	Dauer	Inhalt
M3. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Die Zerstörung	10 Minuten	Kurzer kompakter Überblick, warum und durch wen die Weimarer Republik schließlich zerstört wurde.
M4. Online-Lernmodul: Angriff auf die Demokratie – Zerstörung der Weimarer Republik	45 Minuten	Das Modul zeichnet die gezielte Zerstörung der Weimarer Republik durch antidemokratische Kräfte nach.

Inhaltliche Nachbereitung

Mit einer Nachbereitung kann das im Spiel Gelernte gesichert, reflektiert, strukturiert und für den weiteren Unterricht zum Thema nutzbar gemacht werden.

Methodenübersicht zur Nachbereitung

Methode	Dauer	Inhalt
M5. Mission 1929 – Review	45 Minuten	Reflexion und Sicherung des Gelernten. Sammlung von Wissensständen und Fragen.
M6. Wegmarken der Zerstörung	45 Minuten	Erarbeitung von Wissen zu Wegmarken in den Jahren 1929–1933, die zur Zerstörung der Weimarer Republik geführt haben.
M7. Evas Botschaften	45 Minuten	Reflexion von Demokratiegefährdungen damals und heute.

Methoden

M1. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Der Überblick

Dauer: 08:17 Minuten

Ziel: Der Film bietet einen kurzen, kompakten Überblick von der Entstehung der Weimarer Republik bis zu ihrem Ende und vermittelt damit wichtiges Grundlagenwissen.

Der Film ist abrufbar unter <https://lernportal.weimarer-republik.net/kurzfilmreihe>.

M2. Wissenscheck Weimarer Republik

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Fehlendes Grundwissen zur Weimarer Republik wird aufgedeckt, Wissenslücken können gezielt geschlossen werden.

Aufbau und benötigte Materialien

- Druckvorlage [Wissenscheck – Weimarer Republik](#) (für jedeN SchülerIn eine Kopie),
 - genügend Raum, damit die SchülerInnen in Kleingruppen (jeweils zu viert) arbeiten können.
-

Ablauf

1. JedeR SchülerIn erhält einen Fragebogen und bearbeitet ihn allein. (5 Minuten)
 2. Die SchülerInnen finden sich in Vierergruppen zusammen, tauschen ihre Antworten aus und versuchen, offene Fragen gemeinsam zu klären. (10 Minuten)
 3. Die Vierergruppen stellen ihr gemeinsames Ergebnis der Gesamtgruppe vor. Dabei werden nach und nach alle Aufgaben durchgegangen. Jede Vierergruppe stellt abwechselnd eine Aufgabe vor. Die erste Gruppe beginnt mit Vorstellung der ersten Aufgabe, die zweite Gruppe mit der Vorstellung der zweiten Aufgabe usw. Haben alle Gruppen eine Aufgabe vorgestellt, beginnt die erste Gruppe wieder mit der nächsten Aufgabe. Die Lehrkräfte ergänzen dabei fehlendes Wissen, berichtigen Fehler oder stellen Zusammenhänge her. (30 Minuten)
-

Didaktischer Hinweis: Es ist hilfreich, bei der Abfrage zu erklären, dass es darum geht, Wissenslücken im Themenbereich aufzudecken. Es geht also nicht darum, alles richtig zu haben, sondern darum, gezielt Fragen zur Ergänzung des eigenen Wissens stellen zu können. Dementsprechend ist es wichtig, dass die Vierergruppen Unklarheiten oder offene Fragen klar benennen, damit diese gemeinsam geklärt werden können.

Hintergrundinformationen und Lösungen „[Wissenscheck – Weimarer Republik](#)“ finden Sie im Anhang dieser Handreichung.

M3. Kurzfilm: Weimarer Republik Kompakt / Die Zerstörung

Dauer: 08:17 Minuten

Ziel: Der Film vermittelt Wissen zum Ablauf der gezielten Zerstörung der Weimarer Republik. Entscheidende Ereignisse der Jahre 1929–1933 sowie wichtige Akteure (Hindenburg, Brüning, Schleicher, von Papen und Hitler) werden dabei vorgestellt.

Der Film ist abrufbar unter <https://lernportal.weimarer-republik.net/kurzfilmreihe>.

M4. Online-Lernmodul: Angriff auf die Demokratie – Zerstörung der Weimarer Republik

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Mit Texten, Bildern, Videos und interaktiven Aufgaben erweitern die SchülerInnen ihr Wissen über die politischen und gesellschaftlichen Auseinandersetzungen und Kämpfe in der Weimarer Republik und lernen wesentliche Faktoren, die zur Zerstörung der Weimarer Republik beigetragen haben, kennen.

Aufbau und benötigte Materialien

Das Online-Modul ist für die individuelle Arbeit der SchülerInnen an einem eigenen Endgerät (Computer, Tablet, Smartphone) konzipiert. Das Modul kann online über den Browser bearbeitet werden: <https://lernportal.weimarer-republik.net/lernmodule/zerstoerung-der-weimarer-republik>.

Ablauf

1. Die SchülerInnen erhalten den Link zum Modul und die Aufgabenstellung.
2. Individuelle Bearbeitungszeit (ca. 45 Minuten).
3. Die SchülerInnen haben die Möglichkeit, ihre Ergebnisse als PDF-Dokument zu speichern.

Eine Übersicht zu den Inhalten des Lernmoduls bietet unsere [Handreichung für Lehrkräfte](#).

M5. Mission 1929 – Review

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Reflexion und Sicherung des Gelernten direkt nach dem Spielen des Games. Sammlung von Wissensständen und Fragen nach dem Spiel als Grundlage für ein Nachgespräch bzw. für die Weiterarbeit im Unterricht.

Aufbau und benötigte Materialien

Druckvorlage [Mission 1929 – Review](#) (ein beidseitiger Ausdruck für alle SchülerInnen).

Ablauf

1. Da die SchülerInnen das Spiel unterschiedlich schnell beenden, empfiehlt sich die Ausgabe des Reviewbogens bereits vor dem Spiel. Die SchülerInnen werden gebeten, diesen dann individuell nach Beendigung des Games auszufüllen. (ca. 10 Minuten)
 2. Sollten viele SchülerInnen sowohl das Spiel als auch den Reviewbogen beendet haben, während andere noch spielen bzw. den Bogen ausfüllen, können die „early birds“ in Kleingruppen bereits die Antworten auf dem Bogen austauschen. Erst wenn alle den Bogen ausgefüllt haben, beginnt das Nachgespräch im Plenum.
 3. Beim Nachgespräch im Plenum werden, angeleitet von der Lehrkraft, alle Punkte nacheinander gemeinsam durchgegangen. Wissenslücken und Fragen können geklärt, Meinungen diskutiert werden. (ca. 35 Minuten)
-

M6. Wegmarken der Zerstörung

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Erarbeitung von Wissen zu Wegmarken für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik in den Jahren 1929–1933.

Aufbau und benötigte Materialien

- Druckvorlagen [„Wegmarken der Zerstörung“](#) (A4-Vorlagen in der Mitte zu A5 falten, so entsteht jeweils eine Vorderseite mit dem Ereignis und eine Rückseite mit den Fragen dazu),
 - 3 x 2 m Platz (z. B. Bereich vor der Tafel), um einen Zeitstrahl zu legen.
-

Ablauf

1. Die Klasse wird in Kleingruppen mit jeweils 3–4 Personen aufgeteilt.
2. Die Wegmarken werden möglichst gleichmäßig auf die Kleingruppen aufgeteilt.
3. Die Kleingruppen klären die Wegmarken entlang der Fragen mithilfe von Schulbüchern oder einer Recherche im Internet. (ca. 15 Minuten)
4. Auf dem Boden werden die Ausdrücke „10. Geburtstag der Weimarer Republik“ und „Ermächtigungsgesetz des Reichstages“ in etwa 3 m Entfernung voneinander auf den Boden gelegt und damit ein Zeitraum/Zeitstrahl mit Anfangs- und Endpunkt definiert.
5. Die Kleingruppen stellen die von ihnen bearbeiteten Wegmarken in chronologischer Reihenfolge vor und legen sie (entsprechend ihrer zeitlichen Position) auf den Zeitstrahl. Die Lehrkraft berichtigt und ergänzt. (ca. 30 Minuten)

Informative Kurztexte [„Wegmarken der Zerstörung“](#) finden Sie im Anhang dieser Handreichung.

M7. Evas Botschaften

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Die SchülerInnen setzen sich mit den Botschaften der historischen „Influencerin“ Eva Neumann auseinander. Sie reflektieren Demokratiegefährdungen damals und heute und verknüpfen Erfahrungen aus der Geschichte der Weimarer Republik mit ihrer eigenen Lebensrealität.

Aufbau und benötigte Materialien

- Druckvorlage [Evas Botschaften](#) (ein beidseitiger Ausdruck pro SchülerIn),
 - ein leeres A4-Blatt (weiß oder farbig) für alle SchülerInnen.
-

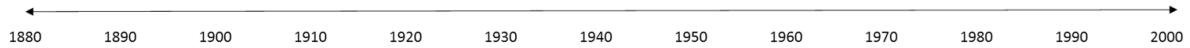
Ablauf

1. Die SchülerInnen erhalten das Arbeitsblatt [Evas Botschaften](#) mit der Aufgabe, es zu bearbeiten.
 2. Die SchülerInnen schreiben ihre „Posts“ groß auf A4-Blätter und hängen sie im Klassenraum auf.
 3. Die Klasse schaut gemeinsam auf die Posts und diskutiert ihre Relevanz für das demokratische Zusammenleben heute.
-

Druckvorlagen

Wissenscheck – Weimarer Republik (M2)

1. Wann existierte die Weimarer Republik? Welche Herrschaftsform kam in Deutschland davor, welche kam danach? Bitte möglichst genau einzeichnen:



2. Ordne die Ereignisse durch die Nummerierung 1–10 in chronologischer Reihenfolge an.

- | | |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Nationalversammlung in Weimar | <input type="checkbox"/> Ermächtigungsgesetz des Reichstages |
| <input type="checkbox"/> Revolution und Ausrufung der Republik | <input type="checkbox"/> Hyperinflation in Deutschland |
| <input type="checkbox"/> Erster Weltkrieg | <input type="checkbox"/> Goldene Zwanziger |
| <input type="checkbox"/> Reichstagsbrand | <input type="checkbox"/> Wahl zur Nationalversammlung |
| <input type="checkbox"/> Weltwirtschaftskrise | <input type="checkbox"/> Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler |
-

3. Warum wird die erste deutsche Republik „Weimarer Republik“ genannt?

4. Welche Aussagen sind richtig?

Die Weimarer Republik ...

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> wird ständig von inneren Feinden bedroht. | <input type="checkbox"/> ist sehr innovativ. |
| <input type="checkbox"/> bietet ihren Bürgern eine nie dagewesene Freiheit. | <input type="checkbox"/> ist untergegangen. |
| <input type="checkbox"/> verwirklicht die erste Demokratie in Deutschland. | <input type="checkbox"/> wird zerstört. |
| <input type="checkbox"/> ist von Anfang an zum Scheitern verurteilt. | <input type="checkbox"/> hat zu dieser Zeit eine der demokratischsten Verfassungen der Welt. |
| <input type="checkbox"/> wird immer wieder von Krisen geschüttelt. | |
-

5. Welche Neuerungen bringt die Weimarer Republik hervor?

- | | |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Grundrechte in der Verfassung | <input type="checkbox"/> Rundfunk |
| <input type="checkbox"/> Frauenwahlrecht | <input type="checkbox"/> Fernsehen |
| <input type="checkbox"/> Ehe für alle | <input type="checkbox"/> Kino |
| <input type="checkbox"/> Das Bauhaus | <input type="checkbox"/> Elektrifizierung des Alltags |
-

6. Welche Begriffe kannst du erklären?

- Vertrag von Versailles Dolchstoßlegende NSDAP Inflation
-

7. Wie kamen Adolf Hitler und die NSDAP an die Macht?

Mission 1929 – Review (M5)

1. Welchen Punktestand hast du im Spiel erreicht? _____ Punkte
2. In „Mission 1929“ wurden verschiedene Ereignisse oder Kippunkte genannt, die zur Zerstörung der Weimarer Republik beigetragen haben. Schreibe alle Ereignisse auf, die dir einfallen. Versuche sie zeitlich einzuordnen.

3. Eva hat auch viel über Politiker der Weimarer Republik erfahren. Welche Namen wurden genannt?

Namen	Partei

4. Die Charaktere im Spiel stehen für verschiedene politische Einstellungen in der Zeit der Weimarer Republik. Welcher Charakter steht 1933 für welche Einstellung bzw. welche Partei?

5. Was war neu für dich, was hast du gelernt?

6. Sind unklare Begriffe oder Fragen während des Spiels aufgetaucht? Wenn ja, welche?

7. Die Demokratie der Weimarer Republik wurde gezielt zerstört. Wer waren die Zerstörer?

8. Das Game hat Entwicklungen aus der Zeit 1929–1933 und verschiedene Reaktionen darauf nachgezeichnet. Gibt es aus deiner Sicht ähnliche Entwicklungen oder Einstellungen in unserer Zeit heute? Wenn ja, welche siehst du?

9. Was ist deiner Meinung nach die größte Gefahr für unser demokratisches System heute?

11. August 1929

10. Geburtstag der Weimarer Republik

23. März 1933

Ermächtigungsgesetz des Reichstages

22. Dezember 1929

Volksentscheid gegen den Young-Plan

- Was war der Young-Plan?
- Warum kann der Volksentscheid gegen den Young-Plan als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

27. März 1930

Ende der Großen Koalition

- Wer bildete die Große Koalition 1930?
- Warum kam es zum Ende der Großen Koalition?
- Warum kann Ende das Ende der Großen Koalition als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

30. März 1930

Präsidialkabinett Brüning regiert

- Was ist ein Präsidialkabinett?
- Warum hat die „Ära der Präsidialkabinette“ zum Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik beigetragen?

26. November 1931

Boxheimer Dokumente

- Was sind die „Boxheimer Dokumente“?
- Warum können die „Boxheimer Dokumente“ als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

13. Juli 1931

Bankencrash verschärft Wirtschaftskrise

- Warum kam es zur Wirtschaftskrise in Deutschland?
- Was passierte beim Bankencrash 1931?
- Warum kann der Bankencrash als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

15. Februar 1932

Sechs Millionen Arbeitslose

- **Warum kam es 1932 zu dieser hohen Arbeitslosigkeit?**
- **Welche Auswirkungen hatte die hohe Arbeitslosigkeit?**
- **Warum kann die hohe Arbeitslosigkeit als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?**

14. Juni 1932

Aufhebung von SA-/SS-Verbot

- Worum handelt es sich bei SA und SS?
- Warum wurde das Verbot von SA und SS aufgehoben?
- Warum kann die Aufhebung des SA-/SS-Verbots als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

20. Juli 1932

„Preußenschlag“

- Was passierte beim sogenannten „Preußenschlag“?
- Warum kann der „Preußenschlag“ als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

31. Juli 1932

NSDAP stärkste Kraft

- Um welche Partei handelt es sich bei der NSDAP?
- Warum war das Wahlergebnis im Juli 1932 für die NSDAP außergewöhnlich?
- Warum kann der der Wahlerfolg der NSDAP trotz ihrer Schwäche bei den Wahlen im November 1932 als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

30. Januar 1933

Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler

- Wer macht Hitler zum Reichskanzler?
- Warum kann die Ernennung Hitlers zum Reichskanzler als eine Wegmarke für den Prozess der Zerstörung der Weimarer Republik betrachtet werden?

27./28. Februar 1933

Reichstagsbrand und Folgen

- Warum brennt der Reichstag am 27.02.1933?
- Welche Folgen hat der Reichstagsbrand?



Evas Botschaften (M7)

Aufgabe:

1. Welche von Evas Botschaften sind grundsätzlich auch heute noch richtig und wichtig? Begründet eure Auswahl kurz.
2. Wählt zwei Botschaften aus und übersetzt sie in die heutige Zeit. Schreibt dazu zwei aufrüttelnde Social-Media-Posts, die sich auf Deutschland und politische Ereignisse der Gegenwart beziehen.

Deutsche! Zum 10. Geburtstag unserer Republik denkt daran: Unsere Freiheit und unsere Rechte müssen verteidigt werden! Die Feinde der Demokratie schlafen nicht!

Deutsche! Der Tod Gustav Stresemanns ist ein unersetzlicher Verlust. Er kämpfte für Frieden und Aussöhnung in Europa. Wir brauchen keine Politiker, die uns nach dem Mund reden, und keine Hassredner. Wir brauchen ehrliche und verantwortungsbewusste Politiker wie Stresemann!

Deutsche! Der amerikanische Börsenkrach trifft uns alle hart! Aber wer hat nicht schon einmal vom schnellen Geld geträumt? Jetzt heißt es: zusammenhalten! Gemeinsam werden wir die Krise überstehen!

Deutsche! Die Republikfeinde haben sich gegen den Young-Plan verbündet! Aber kennt ihr überhaupt die Details? Der Plan ist ein guter Kompromiss! Lasst uns nicht die Politiker in den Dreck ziehen, die sich für Deutschlands Wohlergehen einsetzen!

Deutsche! Reichspräsident Hindenburg und Reichskanzler Brüning untergraben die Demokratie, indem sie mit Notverordnungen regieren. Ja, es geht uns Deutschen schlecht. Doch haben wir Kaiser und Generäle vertrieben und für die demokratische Republik gekämpft, damit wir unser Schicksal selbst bestimmen. Nun wollen uns diese Herren wieder zurück in die Diktatur führen. Das müssen wir verhindern!

Deutsche! Im Reichstag sitzt jetzt die NSDAP in Uniform! Das ist die Militarisierung unserer Gesellschaft. Die Abwärtsspirale zurück zum Recht des Stärkeren. Wieso lasst ihr das zu?

Deutsche! Wo Filme für den Frieden verboten werden, werden irgendwann auch Menschen verboten. Ihr denkt, „Im Westen nichts Neues“ beschmutzt die Soldatenehre? Deutsche! Ehrenhaft sind der Mut zur Verantwortung und der Einsatz für den Frieden!

Deutsche! Ja, die Regierung hat in der Wirtschaftskrise Fehler gemacht! Es wurde zu viel gespart. Aber jetzt müsst ihr aufpassen! Die Hetzer von links und rechts stellen die Demokratie insgesamt in Frage! Aber rechtsradikale Diktatur oder Räterepublik werden uns die Freiheit NEHMEN. Bleibt standhaft!

Deutsche! Die ewig Gestrigen wollen zurück zum Nationalismus. Begreift ihr es nicht? Nationalismus hat uns in den Weltkrieg mit Millionen von Toten und Verletzten geführt! Ihr wollt eure Söhne und Väter wieder in Uniformen stecken? Sie werden sterben! Zu Hunderttausenden, zu Millionen!

Deutsche! In unserem schönen Land toben blutige Straßenschlachten. Die Nationalsozialisten prügeln und morden sich durch die Straßen. Gezielter Terror! Ohne seine brutalen Schläger wäre Adolf Hitler nur ein gewöhnlicher Verrückter. Jetzt muss jeder aufstehen!

Deutsche! In den Boxheimer Dokumenten kann nun jeder nachlesen, was die Nationalsozialisten planen. Sie wollen den Umsturz. Andersdenkende sollen ermordet werden! Wir müssen diese Partei verbieten, BEVOR es zu spät ist, und ihre Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen!

Deutsche! Wer die Arbeit verliert, sieht sich seiner Würde beraubt. Wer sie behält, verbleibt in ständiger Angst vor der drohenden Entlassung. Noch sitzt die Erinnerung an die Inflation in den Knochen, schon hängt das nächste Damoklesschwert über den Köpfen. Aber Angst ist ein schlechter Berater! Lasst uns nicht verzagen: Auch dieses Elend wird vorübergehen!

Deutsche! So weit ist es schon: Weil die Demokraten schwach sind, sammeln sie sich um einen reaktionären General, um Schlimmeres zu verhindern. Wir brauchen starke Demokraten, um unsere Republik in eine gute Zukunft zu führen!

Deutsche! Ihr hattet die Wahl. Ihr wünscht euch den Niedergang von Frieden, Freiheit und Demokratie! Rennt nicht sehenden Auges ins Verderben! Jeder einzelne hat eine Verantwortung, wenn es zur Katastrophe kommt!

Deutsche! Hitler hat an Zustimmung verloren. Doch täuscht euch nicht! Immer noch droht unserer freiheitlichen Republik eine Hass- und Gewaltregierung am Horizont! Demokratie muss erkämpft werden! Sie ist keine Selbstverständlichkeit!

Katastrophe! Hitler ist seit dem 30. Januar Reichskanzler! Sofort wurde euch, dem deutschen Volk, die Versammlungs- und Pressefreiheit geraubt! Nun regiert der Hass. Es kommen harte Zeiten auf uns zu ... Leistet Widerstand! Für Freiheit und Frieden! Für die Demokratie!

Anhang

Lösungen „Wissenscheck – Weimarer Republik“ (M2)

Hier finden sie die Lösungen zur Vorbereitungsmethode „Wissenscheck – Weimarer Republik“.

1. Wann existierte die Weimarer Republik? Welche Herrschaftsform kam in Deutschland davor, welche kam danach? Bitte möglichst genau einzeichnen:



Als Weimarer Republik wird der Abschnitt der deutschen Geschichte von 1918 bis 1933 bezeichnet, in dem erstmals eine parlamentarische Demokratie in Deutschland bestand. Diese Epoche löste die konstitutionelle Monarchie der Kaiserzeit ab und begann am Ende des Ersten Weltkrieges mit der Ausrufung der Republik am 9. November 1918. Sie endete mit der Machtübernahme der NSDAP und der Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler am 30. Januar 1933.

2. Ordne die Ereignisse durch die Nummerierung 1-10 in der Reihenfolge, in der sie stattfanden:

4 Nationalversammlung in Weimar	10 Ermächtigungsgesetz des Reichstages
2 Revolution und Ausrufung der Republik	5 Hyperinflation in Deutschland
1 Erster Weltkrieg	6 Goldene Zwanziger
9 Reichstagsbrand	3 Wahl zur Nationalversammlung
7 Weltwirtschaftskrise	8 Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler

3. Warum wird die erste deutsche Republik „Weimarer Republik“ genannt?

Diese Bezeichnung der ersten auf nationalstaatlicher Ebene verwirklichten deutschen Republik ist auf den ersten Tagungsort der Verfassungsgebenden Nationalversammlung, die Stadt Weimar, zurückzuführen. Der offizielle Staatsname war damals allerdings nach wie vor „Deutsches Reich“. Zeitgenössisch sprach man damals nicht von der Weimarer Republik, sondern von der Deutschen Republik, gelegentlich auch von der Republik oder auch der Verfassung von Weimar.

4. Welche Aussagen sind richtig?

Die Weimarer Republik ...

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> wird ständig von inneren Feinden bedroht. | <input checked="" type="checkbox"/> ist sehr innovativ. |
| <input checked="" type="checkbox"/> bietet ihren Bürgern eine nie dagewesene Freiheit. | <input type="checkbox"/> ist untergegangen. |
| <input checked="" type="checkbox"/> verwirklicht die erste Demokratie in Deutschland. | <input checked="" type="checkbox"/> wird zerstört. |
| <input type="checkbox"/> ist von Anfang an zum Scheitern verurteilt. | <input checked="" type="checkbox"/> hat zu dieser Zeit eine der demokratischsten Verfassungen der Welt. |
| <input checked="" type="checkbox"/> wird immer wieder von Krisen geschüttelt. | |

Die Weimarer Republik hat von Beginn an entschlossene Feinde, die sie unerbittlich bekämpfen und mehrfach an den Rand des Abgrunds bringen. Morde und Putschversuche von rechts und Umsturzversuche von links drohen der Demokratie ein frühes Ende zu bereiten. Hinzu kommen die Folgen des Krieges, die Hyperinflation, später die Weltwirtschaftskrise. Doch die junge Republik stellt sich bei all diesen Bewährungsproben als weitaus krisenfester und wehrhafter heraus als von vielen angenommen. Erst ihre gezielte Zerstörung durch antidemokratische Eliten im Bündnis mit den Nationalsozialisten bringt sie 1933 zu Fall.

Es ist irreführend, vom „Untergang“ der Weimarer Republik zu sprechen, als handele es sich dabei um einen Unglücksfall. In Wirklichkeit war es eine Zerstörung der Republik, an der die rechten Eliten die zentrale Schuld trugen.

5. Welche Neuerungen bringt die Weimarer Republik hervor?

- | | |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Grundrechte in der Verfassung | <input checked="" type="checkbox"/> Rundfunk |
| <input checked="" type="checkbox"/> Frauenwahlrecht | <input type="checkbox"/> Fernsehen |
| <input type="checkbox"/> Ehe für alle | <input type="checkbox"/> Kino |
| <input checked="" type="checkbox"/> Das Bauhaus | <input checked="" type="checkbox"/> Elektrifizierung des Alltags |

Die Weimarer Verfassung war zu ihrer Entstehungszeit sehr liberal und fortschrittlich. Vieles war hier bereits festgeschrieben, was heute als demokratische Selbstverständlichkeit erscheint: Die Grundrechte, die rechtliche Gleichstellung der Frau oder die Religionsfreiheit. Die gleichgeschlechtliche Ehe ist in Deutschland erst seit 2017 möglich.

Kulturell war die Weimarer Republik geprägt durch den ersten Durchbruch der Massenkultur in Deutschland (Rundfunk, Kino, Unterhaltungsmusik usw.) sowie von avantgardistischen Strömungen in den Künsten, wie das Bauhaus, die zum Teil bereits in der Vorkriegszeit angelegt waren.

Das Kino war schon vor der Weimarer Republik entstanden, erfuhr aber in der Zeit einen Aufschwung. Bis in die 1920er-Jahre entstanden in den Großstädten große Kinopaläste. Das erste regelmäßige Fernsehprogramm wurde in Deutschland erst 1935 ausgestrahlt. Damit war das Fernsehen in der Weimarer Republik noch kein Thema.

Die Elektrifizierung in den 1920er Jahren bringt einen Modernisierungsschub in der Industrie und im Alltag mit sich. Moderne Großkraftwerke liefern Strom in Fabriken, für U-Bahn, Straßenbahn und zunehmend in die Haushalte, wo nun Staubsauger und andere Elektrogeräte Einzug erhalten.

6. Welche Begriffe kannst du erklären?

Vertrag von Versailles Dolchstoßlegende NSDAP Inflation

Der Friedensvertrag von Versailles (auch Versailler Vertrag, Friede von Versailles) wurde bei der Pariser Friedenskonferenz 1919 im Schloss von Versailles von den Mächten der Triple Entente und ihren Verbündeten bis Mai 1919 ausgehandelt.

Die Dolchstoßlegende (auch Dolchstoßlüge) war eine von der deutschen Obersten Heeresleitung in die Welt gesetzte Verschwörungstheorie, die die Schuld an der von ihr verantworteten militärischen Niederlage des Deutschen Reiches im Ersten Weltkrieg vor allem auf die Sozialdemokratie, andere demokratische Politiker und das „bolschewistische Judentum“ abwälzen sollte. Sie besagte, das deutsche Heer sei im Weltkrieg „im Felde unbesiegt“ geblieben und habe erst durch oppositionelle „vaterlandslose“ Zivilisten aus der Heimat einen „Dolchstoß von hinten“ erhalten.

Die Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei (NSDAP) war eine in der Weimarer Republik gegründete politische Partei, deren Programm und Ideologie (der Nationalsozialismus) von radikalem Antisemitismus und Nationalismus sowie der Ablehnung von Demokratie und Marxismus bestimmt war. Sie war als straffe Führerpartei organisiert. Ihr Parteivorsitzender war ab 1921 der spätere Reichskanzler Adolf Hitler, unter dem sie Deutschland in der Diktatur des Nationalsozialismus von 1933 bis 1945 als einzige zugelassene Partei beherrschte.

Der Begriff Inflation bezeichnet eine allgemeine und anhaltende Teuerung von Gütern und Dienstleistungen. Der Wert und damit die Kaufkraft des Geldes sinken dabei. Die deutsche Inflation von 1914 bis November 1923 war eine der radikalsten Geldentwertungen in großen Industrienationen. Um seinen Zahlungsverpflichtungen nach dem verlorenen Krieg nachzukommen, brachte die Regierung mehr und mehr Geld in Umlauf, auch wenn es für die immer höhere Anzahl Banknoten keine materiellen Gegenwerte im Land gab. Dadurch begann der Teufelskreis der Inflation. Immer mehr Geld war bald immer weniger wert, Preise und Löhne explodierten. Am 9. Juni 1923 kostete in Berlin ein Ei bereits 800 Reichsmark, am 2. Dezember 1923 bereits 320 Milliarden Reichsmark.

7. Wie kamen Adolf Hitler und die NSDAP an die Macht?

Nicht die Republik scheitert an sich selbst, sondern es sind ihre Feinde, Verächter und die vielen Opportunisten, die das Ende der Demokratie in Deutschland 1933 zu verantworten haben.

Ein langer Weg führt zum 30. Januar 1933 und damit zur Ernennung Hitlers zum Reichskanzler. Dieser Prozess ist jedoch zu keinem Zeitpunkt unumkehrbar oder zwangsläufig. Die gezielte Zerstörung der Republik ist vielmehr ein Staatsstreich antidemokratischer Eliten auf Raten. Mit der Ernennung von Reichskanzler Heinrich Brüning am 30. Mai 1930 beginnt in Deutschland die Zeit

der Präsidialkabinette. Reichsregierung und Reichspräsident regieren mit Notverordnungen, das Parlament ist weitgehend ausgeschaltet.

Der Anfang vom Ende der Weimarer Republik beginnt 1930: Die NSDAP wird bei den Reichstagswahlen zweitstärkste Partei. Bei den Reichstagswahlen 1932 wird die NSDAP jeweils die stärkste Partei, verliert bei der zweiten Wahl im November aber deutlich an Stimmen. Die Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler am 30. Januar 1933 markiert das Ende der Weimarer Republik und den Beginn der zwölf Jahre langen NS-Diktatur. Bereits in den ersten Wochen beseitigen Hitler und die NSDAP mit Terror und Gleichschaltung die Grundlagen des demokratischen Rechts- und Verfassungsstaats und erlangen damit nahezu uneingeschränkte Macht.

Kurztexte zu „Wegmarken der Zerstörung“ (M6)

Hier finden Sie die Kurztexte zur Nachbereitungsmethode „Wegmarken der Zerstörung“.

11. August 1929 – 10. Geburtstag der Weimarer Republik: Der pro-republikanische Verband „Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold“ begeht mit einer Großveranstaltung in Berlin mit Zehntausenden Teilnehmern den 10. Jahrestag der Weimarer Verfassung. Auf den ersten Blick wirkt die junge Demokratie nach einem Jahrzehnt gefestigt: Deutschland ist zurück im Völkerbund, seine Wirtschaft auf Erholungskurs, Kultur und Wissenschaft in voller Blüte, das politische System nach der Wahl 1928 einigermaßen stabil.

22. Dezember 1929 – Volksentscheid gegen den Young-Plan: Der Volksentscheid gegen den Young-Plan war ein Versuch der Volksgesetzgebung in der Weimarer Republik. Er wurde durch das 1929 von rechten Parteien und Organisationen gestartete Volksbegehren „gegen die Versklavung des Deutschen Volkes“ (Freiheitsgesetz) ausgelöst, mit dem diese die Einigung der Regierung Müller mit den ehemaligen Gegnern des Deutschen Reiches im Ersten Weltkrieg über die Höhe und Bedingungen der Reparationszahlungen im Young-Plan rückgängig machen wollten. Zur Entscheidung gestellt wurde das sogenannte Freiheitsgesetz, das auf eine Gesamtrevision des Versailler Vertrages hinauslief und den Mitgliedern der Reichsregierung Landesverrat unterstellte.

27. März 1930 – Ende der Großen Koalition: Die seit 1928 regierende Große Koalition aus SPD, DDP, Zentrum, BVP und DVP unter Reichskanzler Hermann Müller (SPD) zerbricht. Auslöser der Regierungskrise ist ein Streit über die Finanzierung der Arbeitslosenversicherung. Reichspräsident Hindenburg strebte jedoch bereits seit längerer Zeit eine Regierung ohne Beteiligung der Sozialdemokraten an. Als eine der letzten Amtshandlungen der Regierung Müller verabschiedete der Reichstag noch am 18. März 1930 das Zweite Republikenschutzgesetz. Dieses erlaubt das Vorgehen gegen republikfeindliche Organisationen und zeigt, dass die Weimarer Republik sehr wohl über Instrumente einer wehrhaften Demokratie verfügt.

30. März 1930 – Präsidialkabinett Brüning regiert: Drei Tage nach dem Scheitern der Großen Koalition ernennt Reichspräsident Hindenburg den Zentrumspolitiker Heinrich Brüning zum neuen Reichskanzler. Dieser verfügt über keine parlamentarische Mehrheit im Reichstag und ist nur

vom Vertrauen des Reichspräsidenten abhängig. Bis zum Ende der Republik wird keine Regierung mehr eine Reichstagsmehrheit hinter sich versammeln können.

26. November 1931 – „Boxheimer Dokumente“: In der sozialdemokratischen Presse werden Geheimdokumente der hessischen NSDAP veröffentlicht, die einen genauen Ablaufplan nach einem nationalsozialistischen Umsturz enthalten. In den „Boxheimer Dokumenten“ kann nun jeder nachlesen, was die Nationalsozialisten für den Fall ihrer Machtübernahme mit ihren politischen Gegnern vorhaben, u. a. außerrechtliche Erschießungen und Einweisungen in Konzentrationslager. Während das linke Spektrum mit einem Sturm der Entrüstung reagiert, verharmlosen Reichsregierung und Justiz die Pläne – der verantwortliche NSDAP-Funktionär wird 1932 freigesprochen.

13. Juli 1931 – Bankencrash verschärft Wirtschaftskrise: Nachdem der New Yorker Aktienindex am 25. Oktober 1929 massiv eingebrochen ist, sind die Folgen für Deutschland schon bald zu spüren, da sich der Wirtschaftsaufschwung dort häufig aus amerikanischen Krediten speist, die nun eilig zurückgezogen werden. Der Abzug ausländischen Kapitals und der Konkurs eines wichtigen Kreditnehmers treiben die Darmstädter und Nationalbank (Danat-Bank) in den Ruin. Die Folge ist ein Ansturm verzweifelter Anleger auf die Filialen der damals zweitgrößten deutschen Bank. Der Konkurs verschärft die Weltwirtschaftskrise, die Arbeitslosenzahlen steigen auf fast vier Millionen. Der Staat versäumt es, durch eine massive Ausgabenpolitik (deficite spending) und Beschäftigungsprogramme der Krise entgegenzuwirken.

15. Februar 1932 – Sechs Millionen Arbeitslose: Mit 6,127 Millionen Erwerbslosen erreicht die Arbeitslosigkeit im Winter 1932 ihren Höchststand. Zwar gibt es seit 1927 eine gesetzliche Arbeitslosenversicherung, doch diese verfügt nach nur kurzer Vorlaufzeit über wenige Rücklagen und ist nicht für diese Dimensionen ausgelegt. Millionen Deutsche sind auf staatliche oder kirchliche Fürsorge angewiesen, z. B. in öffentlichen Suppenküchen.

14. Juni 1932 – Aufhebung von SA-/SS-Verbot: Nur wenige Tage nach ihrem Amtsantritt macht die Regierung unter Reichskanzler Franz von Papen (wegen der vielen Adligen darin auch „Kabinett der Barone“ genannt) das Verbot von SA und SS rückgängig. Damit ist der Straßengewalt im bevorstehenden Sommerwahlkampf 1932 Tür und Tor geöffnet. Mit rund 300 Todesopfern ist der Wahlkampf 1932 der blutigste der Weimarer Republik.

20. Juli 1932 – „Preußenschlag“: Auf Betreiben von Reichskanzler Franz von Papen wird die geschäftsführende Regierung Preußens (des größten deutschen Teilstaats) unter Otto Braun (SPD) abgesetzt, Papen selbst als „Reichskommissar für Preußen“ eingesetzt. Durch den illegalen Staatsstreich wird der Föderalismus irreparabel beschädigt und das wichtige demokratische Bollwerk Preußen beseitigt. Die Sozialdemokraten verzichten entgegen früheren Ankündigungen auf gewaltsamen Widerstand und beschreiten lediglich den Rechtsweg. Am Ergebnis ändert dies später nichts mehr.

31. Juli 1932 – NSDAP stärkste Kraft: Bei der Reichstagswahl kann die NSDAP mit 37,3 % ihr Ergebnis gegenüber 1930 noch einmal verdoppeln und wird klar vor der SPD stärkste Partei. Für eine Regierungsmehrheit reicht es zwar nicht, doch zusammen mit der KPD bildet die NSDAP bereits eine „negative Mehrheit“ der Demokratiefinde im Parlament.

30. Januar 1933 – Ernennung Adolf Hitlers zum Reichskanzler: Reichspräsident Hindenburg beruft das Kabinett Hitler, in dem neben Hitler nur zwei weitere Nationalsozialisten (Frick, Göring) sitzen, die aber Schlüsselpositionen besetzen. Nun scheint die Zeit reif, einen Hitler auf dem „absteigenden Ast“ für die eigenen Zwecke zu gebrauchen. Von Papen glaubt, Hitler in wenigen Wochen so weit in der Ecke zu haben, „dass er quietscht“. Ein fataler Irrtum, denn sofort wird die restlose systematische Zerstörung von Rechtsstaat, Verfassung und Demokratie durch Hitler und die NSDAP eingeleitet.

27./28. Februar 1933 – Reichstagsbrand und Folgen: Die Notverordnung „zum Schutz von Volk und Staat“ setzt zentrale Grundrechtsartikel der Weimarer Reichsverfassung außer Kraft. Als Vorwand dient der Reichstagsbrand, der in der Nacht zuvor das Parlamentsgebäude zerstört hat. Die Regierung beschuldigt die Kommunisten der Brandstiftung, bis heute ist die Täterschaft ungeklärt.

23. März 1933 – Ermächtigungsgesetz des Reichstages: Gegen die 94 Stimmen der SPD beschließt der Reichstag das Ermächtigungsgesetz (offiziell „Gesetz zur Behebung der Not von Volk und Reich“) und entmachtet sich damit selbst. Die Regierung Hitlers kann damit dauerhaft ohne Zustimmung des Parlaments regieren, die Weimarer Verfassung ist de facto außer Kraft gesetzt.

Impressum

Herausgeber:

Weimarer Republik e. V.

Jenaer Straße 4, 99425 Weimar

Tel. (03643) 827-571

verein@weimarer-republik.net

weimarer-republik.net

Das Projekt „Mission 1929“ wurde entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen“ der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.



Programm für digitale Interaktionen

Gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



kulturstiftung-des-bundes.de/dive-in

Mit freundlicher Unterstützung des Kooperationspartners Bundesarchiv und des Deutsches Rundfunkarchivs.



DRA¹

Deutsches Rundfunkarchiv.
Stiftung von ARD und Deutschlandradio.