

Red Zone

ERLÄUTERUNGEN FÜR LEHRKRÄFTE

Die Handlung: Mit dem Planspiel „Red Zone“ laden Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf eine Zeitreise in die Anfänge des Kalten Kriegs ein. Auf der Grundlage von sorgfältig ausgewählten, übersetzten und editierten Originaldokumenten lernen die Jugendlichen, sich in die amerikanische Außenpolitik der Jahre 1946 und 1947 hineinzudenken. Das war die Zeit, als die neue Supermacht USA die Weichen für ihre Europa-Politik und ihre Strategie gegenüber der Sowjetunion stellte. Die damals getroffenen Entscheidungen prägen unsere Welt bis heute.

Ziel: Das Planspiel „Red Zone“ ergänzt und vertieft den Geschichtsunterricht der gymnasialen Oberstufe. Es wurde von Peter Geiss, Professor für die Didaktik der Geschichte im Institut für Geschichtswissenschaft der Universität Bonn, und Victor Söll, wissenschaftlicher Mitarbeiter ebendort, in Zusammenarbeit mit der Friedrich Stiftung entwickelt. Das Planspiel zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern, ausgehend von einem historischen Entscheidungsszenario, einen Einstieg in das strategische Denken zu ermöglichen. Es vermittelt den Teilnehmenden ein tieferes Verständnis für die Rolle von Werten, Interessen und Abwägungsüberlegungen in außenpolitischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozessen. Damit trägt es zur Förderung ihrer Reflexions- und Handlungsfähigkeit in der Demokratie bei, ohne inhaltliche Positionierungen vorzugeben.

Voraussetzungen: Vor Spielbeginn sollte Ihre Lerngruppe bereits Grundkenntnisse über die Lage in Europa nach Kriegsende erworben haben. Ebenso sollten die Schülerinnen und Schüler über die Interessenslage der Großmächte und über die wichtigsten handelnden Personen – Truman, Stalin, Churchill – informiert sein. Diese Informationen bilden auch die Grundlage für spätere Unterrichtsstunden über das geteilte Deutschland.

Erster Teil – Gruppenarbeit: Drei Vordenker bestimmten 1946/47 die außenpolitische Debatte der USA: der Diplomat George Kennan, der Publizist Walter Lippmann und der Handelsminister und ehemalige Vizepräsident Henry Wallace. Deshalb teilen Sie für das Planspiel Ihre Klasse oder Ihren Kurs in drei Gruppen ein. Jede Gruppe bekommt das Materialdossier „ihres“ Ideengebers und setzt sich mit seinen Vorstellungen auseinander. Ideal sind drei bis fünf Personen je Gruppe. Eine große Lerngruppe können Sie teilen und jeweils drei Gruppen bilden. Dann muss es allerdings auch zwei Plenarsitzungen geben – siehe nächster Abschnitt.

Zweiter Teil – Plenarsitzung: Im Anschluss folgt die Plenarsitzung, die Sie leiten. Die Gruppen tauschen erst die Argumente ihrer jeweiligen Ideengeber vor, um sich dann auf einen gemeinsamen Vorschlag für den Präsidenten zu einigen. Wenn die Einigung durch Austausch von Argumenten nicht gelingt, kann per Mehrheitsbeschluss entschieden werden. Wichtig ist, dass die Diskussion unter Entscheidungsdruck steht, damit sie sich nicht in Details oder Wiederholungsschleifen verliert. Dieser Entscheidungsdruck entsteht dadurch, dass im Spielszenario dem amerikanischen Präsidenten am Ende des Beratungsprozesses klare Empfehlungen vorgelegt werden müssen.

Abschluss – Reflexionsphase: Sie besprechen mit Ihren Schülerinnen und Schülern das inhaltliche Ergebnis, aber auch mögliche emotionale Reaktionen auf die Perspektivübernahme. Wie

weit unterscheidet sich die ausgehandelte Strategieempfehlung von den tatsächlich getroffenen Entscheidungen? Zum Verständnis erläutern Sie den historischen Kontext, z.B. die Sorge der US-Regierung, durch Nachgiebigkeit gegenüber der Sowjetunion die Fehler der Appeasement-Politik zu wiederholen. Ebenso bietet sich eine Diskussion darüber an, was der alleinige Besitz der Atombombe für die US-Politik bedeutete. Zum Abschluss lassen Sie die Schülerinnen und Schüler darüber diskutieren, wie sie das Planspiel und ihre Rollen erlebt haben und welche Schlussfolgerungen sie aus der Erfahrung ziehen.

Das schriftliche Material: Die schriftlichen Unterlagen bestehen aus **drei Materialdossiers** – eines zu jedem der drei US-Vordenker. Sie enthalten Hintergrundinformationen, die Aufgaben sowie Originaltexte der jeweiligen Hauptperson. In jeder Gruppe sollen die Schülerinnen und Schüler nur das Dossier zu „ihrem“ Vordenker erhalten.

Alle Schülerinnen und Schüler sollten das **kurze Lexikon** bekommen, in dem eventuell unbekannte oder schwierige Begriffe jener Zeit erklärt werden. Für Sie als Lehrkraft ist die **Sammlung zusätzlicher Quellen** gedacht, die Sie frei nutzen können, wenn Sie weitere Aspekte des Kalten Krieges vertiefen wollen.

Der Film: Wir haben das Planspiel „Red Zone“ mit einer 11. Klasse des Labenwolf-Gymnasiums Nürnberg bei einem Workshop im Haus Annaberg in Bonn gespielt. Aus den dort entstandenen Aufnahmen haben wir einen Film (Länge: zehn Minuten) mit vielen Informationen für Sie gemacht.

Podcast: Herr Professor Peter Geiss, gemeinsam mit Herrn Viktor Söll Autor des Planspiels, erklärt im Interview, was strategisches Denken bedeutet, welche Rolle es im Fach Geschichte spielen kann, warum strategisches Denken gerade für junge Menschen wichtig ist, und welchen Beitrag das Planspiel „Red Zone“ zum Erwerb dieser Kompetenz leisten kann.

Raum- und Zeitbedarf: Das Planspiel „Red Zone“ eignet sich für einen Projekttag oder für den normalen Unterricht. Es kann im Klassenzimmer gespielt werden. Idealerweise sollten zwei Doppelstunden (die erste für die Gruppenarbeit, die zweite für die Plenarsitzung) und eine Einzelstunde (für die Nachbesprechung und den Abgleich zur historischen Realität) zur Verfügung stehen. Wenn Sie die Quellenauswahl und den Aufgabenumfang reduzieren, ist auch eine Umsetzung mit geringerem Zeiteinsatz denkbar.

Feedback: Wenn Sie das Planspiel „Red Zone“ mit Ihrer Klasse oder Ihrem Kurs gespielt haben, würden wir uns über Ihr Feedback freuen: info@erhard-friedrich-stiftung.de

Herausgeber und V.i.S.d.P.: Friedrich Stiftung
Verwaltungssitz Hannover
Schiffgraben 40
30175 Hannover

Hinweis zum Urheberrecht: Die Materialdossiers und ergänzenden Unterlagen sind kostenfrei. Sie können sie gerne herunterladen, an Ihren Bedarf anpassen, kopieren und an interessierte Kolleginnen und Kollegen weiterleiten. **Die Dokumente dürfen nicht kommerziell verwertet werden. Auf ihre Herkunft ist hinzuweisen (Zitiervorschlag unten).** Es gelten die Regelungen nach Lizenz CC BY-NC 4.0 (siehe: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). Sollten Sie in das Material eingebettete Quellen in anderen Zusammenhängen oder Medien verwenden wollen, müssten Sie in eigener Verantwortung prüfen, ob dies urheberrechtlich möglich ist.

Zitiervorschlag für dieses Material:

Red Zone: Strategische Entscheidungen in der amerikanischen Europapolitik 1946/47. Ein Planspiel für die Sekundarstufe II.

Autoren: Peter Geiss und Viktor Söll (Universität Bonn), Redaktion: Bettina Vestring (Friedrich Stiftung), Herausgeber: Friedrich Stiftung 2025.

URL: ### [Zugriffsdatum].