

Fragen:

1. Vergleiche das Spiel mit Spielen, die du heute spielst oder kennst. – Findest du Gemeinsamkeiten und Unterschiede? (Tipp: Denke auch an „Schiffe versenken“ oder z.B. an U-Boot-Simulatoren als Videospiele)
2. Welche Werte sollten mit dem Spiel deiner Meinung nach vermittelt werden?
3. Würdest du das Spiel heute spielen wollen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Didaktische Ziele des Spiels:

Dieses Spiel war nicht nur ein gewöhnliches Brettspiel, sondern ein Instrument der Propaganda, das speziell für Kinder entwickelt wurde. Es wurde genutzt, um eine bestimmte ideologische Botschaft zu verbreiten und junge Menschen in die nationalsozialistische Ideologie einzubinden. Die Hauptziele des Spiels waren:

1. Indoktrination

Durch die spielerische Interaktion sollten Kinder mit den Ideen und Zielen des nationalsozialistischen Regimes vertraut gemacht werden. Das Spiel sollte sie dazu ermutigen, die deutschen Streitkräfte als Helden zu betrachten und den Glauben an den „Endsieg“ zu stärken. In der Spielbeschreibung steht beispielsweise: „Mit Eifer verfolgt ihr alle die kühnen Taten unserer tapferen U-Boot-Männer und Flieger, die den Briten Schlag um Schlag versetzen.“

2. Feindbildung

Das Spiel präsentierte England als Feind und vermittelte den Kindern ein negatives Bild dieses Landes. Durch die Darstellung von U-Booten und Flugzeugen als deutsche Waffen, die gegen England eingesetzt wurden, sollten Kinder eine Abneigung gegenüber dem „Feind“ entwickeln. Ziel des Spiels ist es, laut der Spielbeschreibung, „die ganze englische Flotte vernichten.“

3. Förderung des Kriegseinsatzes

Das Spiel sollte die Bereitschaft zur Teilnahme am Krieg und zur Unterstützung der deutschen Kriegsanstrengungen fördern. Es vermittelte den Eindruck, dass der Krieg gegen England gerechtfertigt und notwendig sei, um Deutschlands Sicherheit und Überlegenheit zu gewährleisten. Außerdem soll bereits Kindern der Kriegseinsatz als erstrebenswert verkauft werden. So heißt es beispielsweise: „Was euch in Wirklichkeit

noch nicht vergönnt ist, auf dem Kommandoturm eines U-Bootes zu stehen, oder in schnellem Flug der englischen Küste entgegenzustreben, das könnt ihr hier im Spiel erleben.“ Wenn man die Spielregeln liest, gewinnt man auch den Eindruck, dass der U-Bootkrieg gegen England völlig ungefährlich sei – und leicht wie ein Kinderspiel!

Ziele der Nationalsozialisten durch den Vertrieb dieses Spiels:

Die Nationalsozialisten nutzten das Spiel als wirksames Mittel, um ihre politische Agenda voranzutreiben und die Unterstützung für den Krieg zu stärken. Die Verbreitung dieses Spiels hatte folgende Ziele:

1. Ideologische Beeinflussung

Durch die Verbreitung von Propagandaspielen wie diesem wollten die Nationalsozialisten sicherstellen, dass die ideologischen Prinzipien des Regimes in allen Bereichen des täglichen Lebens verankert wurden, einschließlich der Freizeitaktivitäten von Kindern.

2. Mobilisierung der Bevölkerung

Das Spiel sollte die Begeisterung für den Krieg und die Bereitschaft zur Unterstützung der deutschen Kriegsanstrengungen steigern. Es sollte die Menschen dazu ermutigen, sich aktiv am Kriegsgeschehen zu beteiligen und die nationalsozialistische Agenda zu unterstützen. Krieg sollte als etwas Normales erscheinen – ja, sogar als etwas Spannendes und Herrliches!

3. Schaffung eines Feindbildes

Durch die Darstellung Englands als Feind im Spiel sollten Vorurteile und Feindseligkeiten gegenüber diesem Land geschürt werden. Die Nationalsozialisten versuchten, ein Feindbild zu etablieren, das die Unterstützung für den Krieg gegen England rechtfertigen sollte.

Dieses Spiel ist ein Produkt seiner Zeit und muss in einem historischen Kontext betrachtet werden sollte. Es diente nicht nur der Unterhaltung, sondern auch der Verbreitung einer bestimmten politischen Botschaft. Durch die Betrachtung solcher

Artefakte können wir wichtige Einblicke in die Geschichte und die Mechanismen von Propaganda gewinnen, die auch heute noch relevant sind.

Im Nationalsozialismus gab es viele weitere Spiele, die zu paramilitärischen Propaganda-Zwecken entworfen wurden, wie beispielsweise das ähnliche U-Boot-Kriegsspiel „Mit Prien gegen England“ (von 1941), „Volk ans Gewehr. Das moderne Spiel der Kriegskunst“ (von 1936), „Feindliche Flieger in Sicht!“ (von 1940), das „Adler Luftverteidigungsspiel“ (von 1941) oder auch „Die Gulaschkanone - Ein Heeres-Nachschub-Spiel“ (von 1942). Darüber hinaus gab es auch rassistische Spiele wie das antijüdische Brettspiel „Juden raus!“ (von 1938), das ähnlich wie „Mensch ärgere Dich nicht“ funktionierte.

Kinder sollten also spielend gute Nazis werden.