

NEWSLETTER 6

Shadows of Occupation – Eine Reise durch Geschichte und digitale Innovation

PROJEKTNUMMER: 101174535

Zwei Jahre, ein Spiel – und was bleibt

Am 31. Oktober 2026 endet Shadows of Occupation nach zwei Jahren. Dieser letzte Newsletter blickt zurück auf den letzten Monat – den Hackathon zur kulturellen Sensibilität in Eschen und die drei lokalen Veranstaltungen in Liechtenstein, Spanien und Griechenland – und auf das, was das Projekt hinterlässt: ein kostenloses Spiel in vier Sprachen, ein Handbuch für Lehrkräfte und offene Ressourcen auf der Projektwebsite.

Hackathon zur kulturellen Sensibilität – Eschen, 12.–15. Oktober 2026

Fünfzehn Gastteilnehmende und das CYA-Team arbeiteten vier Tage lang bei nobel-x in Eschen an den sensibelsten Punkten des Spiels. Der erste Tag setzte den historischen und kulturellen Kontext, ausgehend von Primo Levis *Ist das ein Mensch?*, stellte die Figuren, die Szenarien und die bekannten Sensibilitätsherausforderungen vor und bildete gemischte Teams mit je einer Herausforderung. Nach zwei Tagen Arbeitssprints mit Mentoring präsentierten die Teams ihre Vorschläge – narrative Optionen, alternative Dialoge, kulturelle Details, Storyboards und Vorlagen – einer Jury aus Kulturberaterinnen und -beratern und dem Projektteam. Ihre Empfehlungen zu Lokalisierung, Barrierefreiheit und inklusivem Design fließen in die Endfassung von WWII Choices ein.

Das Projekt in Zahlen

240
junge Menschen testeten das Spiel in vier lokalen Testworkshops

7
Fachleute prüften das Spiel – Historiker, Linguisten, Lehrkräfte, Inklusionsexperten

40
junge Menschen beim Policy-Forum, aus Liechtenstein, Griechenland und Spanien

180
Teilnehmende an den drei lokalen Verbreitungsveranstaltungen

4
Sprachen: Englisch, Griechisch, Deutsch, Spanisch

5.000
Besucher und Spieler auf der Website und im Spiel in zwei Jahren

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Drei lokale Veranstaltungen, 180 Teilnehmende

In denselben zwei Wochen stellten die Partner das Projekt und das Spiel ihren lokalen Gemeinschaften vor, jeweils mit einem Film über die Besatzung und einer Diskussion über Diskriminierung und persönliche Entscheidungen, damals und heute.



Eschen, 14. Oktober
Infotag und Jugend-Filmabend – 20 Teilnehmende



Quatretondeta, 17. Oktober
Präsentation und Spielsitzung bei der Fireta – 45 Teilnehmende



Thessaloniki, 23. Oktober
Infotag und Jugend-Filmabend, Film *Das letzte Schreiben* – 115 Teilnehmende

Was das Projekt hinterlässt

- **WWII Choices** – ein kostenloses Browserspiel auf Englisch, Griechisch, Deutsch und Spanisch, unter ww2-choices.netlify.app.
- Das **Handbuch und die Spielanleitung** für Lehrkräfte sowie Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter.
- Die Forschungs- und Rahmendokumente von WP2 und die Arbeit zu kultureller Sensibilität und Lokalisierung von WP4, alle öffentlich.
- **Vier kurze Videos** – eines je Partner und ein allgemeines Projektvideo – auf Englisch mit Untertiteln auf Deutsch, Griechisch und Spanisch.
- Sechs Newsletter, die E-Broschüre des Projekts, Plakate, Flyer und Banner, zum Herunterladen von der Website.
- Die **Erklärung des Forums von Thessaloniki** zu inklusiven Spielen und die Gedenktafel in Quatretondeta.

Nach Oktober 2026

Beim abschließenden Bewertungstreffen der Partner am 21. Oktober in Thessaloniki, ausgerichtet von Fifty-Fifty, prüften die Partner die Ergebnisse anhand der Projektziele und vereinbarten, wie jeder von ihnen das Spiel weiterführt. Das Spiel bleibt online und kostenlos. Die Partner werden es weiter in ihrer eigenen Jugend- und Bildungsarbeit nutzen, es Schulen, Jugendzentren und Museen in ihren Ländern vorschlagen und wollen es in einem Folgeprojekt auf weitere Sprachen und neue Szenarien ausweiten. Die Projektwebsite bleibt der Ort, an dem das Spiel, das Handbuch, die Videos und alle öffentlichen Dokumente zu finden sind.

Danke an alle, die in diesen zwei Jahren das Spiel mit uns gespielt, getestet und diskutiert haben – die jungen Menschen in Alcoi, Ruggell, Thessaloniki, Eschen und Quatretondeta, die Expertinnen und Experten, die Einrichtungen, die uns ihre Türen geöffnet haben, und die Leserinnen und Leser dieses Newsletters.

Zum Spiel: ww2-choices.netlify.app · **Website:** shadowsofoccupation.eu · **Kontakt:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Facebook:** facebook.com/profile.php?id=61572434565924

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.