Planspiel zur DDR

Begegnungen auf verschlungenen Pfaden durch Lebensgeschichten und Systemgeschichte der DDR

Ziel dieses Planspiels ist es, junge Menschen zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der jüngsten deutschen Zeitgeschichte anzuregen und ihr Bewusstsein dafür zu stärken, dass ein Leben wie sie es kennen – ohne Mauern und Grenzen - nicht immer selbstverständlich war.

Vermittelt wird „authentisches Erleben" u.a. in Form von Rollenspielen im Planspiel und eine kritische Auseinandersetzung mit zentralen Fragen zur DDR-Geschichte: Was war die DDR? Wie ist der Partei- und Staatsapparat strukturiert? Wie sah der Alltag in der DDR aus? Welche Ideologie steht hinter dem Staatsgebilde der DDR? Wie sah die Lebenswelt junger Menschen zwischen Anpassung und Repression aus?

Zeitlicher Umfang	2 Tage (für 1 Gruppe; mehrere Gruppen möglich) Am ersten Tag findet das Planspiel statt, angelegt auf ca. 8 Schulstunden. Am zweiten Tag setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Bedeutung und dem heutigen Stellenwert von Demokratie auseinander. (ca. 4 Schulstunden). Nehmen mehrere Gruppen teil, versammeln sie sich am Ende gemeinsam zum Abschlusstag.
Wer?	Schüler ab Jahrgangsstufe 10 (Gruppengröße 25 bis max. 30 Schüler)
Wann?	Termine auf Anfrage
Wo?	vor Ort an Ihrer Schule, wo 3 Räume benötigt werden
Kosten	15 € pro Schüler (ohne Exkursion, Unterkunft, Verpflegung – zusätzliche Leistungen stimmen wir gerne individuell mit Ihnen ab)
Referenten	**Uwe Hillmer** wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsverbund SED-Staat an der Freien Universität Berlin, Vorstandsmitglied ASTAK e.V. (Stasimuseum, Berlin) | Autor des Planspiels **Birgit Hillmer** Lehrerin, Tätigkeit im Thüringer Lehrerfortbildungsinstitut, Referentin in der Gedenkstätte Berlin-Hohenschönhausen
Ansprechpartnerin für Rückfragen	**Dr. Muriel Schmitz** Referentin Büro Bundesstadt Bonn 02241 /246 2488 muriel.schmitz@kas.de

Szenario *Das Planspiel ist dezidiert offen angelegt, d.h. die TN bestimmen mit ihren Ideen und Spielentscheidungen Verlauf und Ergebnis. Das Spiel ist angesiedelt in einer Kreisstadt der DDR in der Honecker-Ära der 70er und frühen 80er Jahre. Junge Leute in der DDR, die sich über ihr Interesse und Spaß an der Musik zusammengefunden haben, gründen eine Band. Ein Pfarrer möchte junge Menschen für das Christentum interessieren und hat daher seine Kirche bereitwillig den jungen Musikern geöffnet. Diese Gruppe kommuniziert und interagiert im weiteren Verlauf mit Vertretern von Partei- oder staatlichen Institutionen, ohne entsprechend der DDR-Realität genau zu wissen: Wer ist Wer?*	
<u>Tag 1:</u> **Einführung in die Thematik** **Einteilung in drei Arbeitsgruppen (AG)**	Als thematischer Einstieg in das Planspiel vermittelt ein Roundtable-Gespräch Informationen zur Innen- und Außenpolitik der Honecker-Ära, d.h. der 70er und frühen 80er Jahre. Ergänzend werden Erinnerungen („das war die Blütezeit der DDR“) und Berichte von Zeitzeugen, besonders zum Alltagsleben, herangezogen. Im ersten Schritt findet und formiert sich eine Band, danach bilden die TN zwei weitere Gruppen, nachdem sie Informationen, die der Band vorenthalten werden, über die Akteure in der Stadt erhalten haben.
Ausarbeitung der Rollenprofile / Thematischer Input zu Alltag und Aufbau der DDR **In jeder Phase des Planspiels können von den Referenten nach Bedarf Impulse gesetzt oder weitere Informationen gegeben werden**	Jeder hat in seiner AG ein spezifisches Rollenprofil, das auch dazu dient, sich in die DDR-Realität hineinzudenken. Alle Schüler erhalten Materialien zum Aufbau, Struktur und Stellenwert der „führenden Partei“ und ihres Sicherheitsapparats, zu staatlichem Handeln wie z.B. verschiedene wissenschaftliche Publikationen, Verfassung, Strafgesetz- und Familiengesetzbuch, ausgewählte Richtlinien des MfS, Zeitzeugenberichte, Originalsongtexte etc. für die Gruppenarbeit. Auf Grundlage dieses Materials werden in den Arbeitsgruppen Spielstrategien diskutiert und festgelegt.
Rollenspiele	die Gruppen agieren
Auflösung der Rollenspiele / Ergebnissicherung	Schüler und Referenten reflektieren den Spielverlauf, alle drei Gruppen legen ihre „Spielstrategie“ offen und erörtern miteinander was erreicht oder auch was nicht erreicht wurde. Damit entstehen vertiefende Einblicke in das DDR-System, das punktuell erlebt und somit auch analysiert wurde. Gespräche über Gefühle und eventuelle emotionale Probleme, die das „Erleben“ aufgeworfen hat, haben in dieser Phase Priorität. Damit soll die *zeitgeschichtliche und gesellschaftliche Einordnung* der Erfahrungen der Schüler über das „Planspiel“ hinaus keineswegs zu kurz kommen. Historisch belegte Beispiele und „echte“ Biographien sind in das Planspiel eingebaut und werden wiederholt erörtert.
<u>Tag 2:</u> Workshop **Was bedeutet Demokratie heute? Grundlagen und Alltag**	Gestützt auf verschiedene Materialien – Filme, Dokumente, Fotos etc. - wird von den Referenten eine ausführliche Auswertungs- und Reflexionsphase gestaltet.