

JUNGE GEMEINDE

Willkommen in Allersleben!

*Ihr seid Schüler*innen der Klasse 8 der Polytechnischen Oberschule in Allersleben, einer Thüringer Kleinstadt an der Grenze zur BRD. Das Jahr ist 1986. Ihr bildet eine gemeinsame Clique in dieser Schulklasse! - Los geht's!*

Euer Engagement in der Kirche ist das, was eure Clique eint. Ihr seid ein bunt zusammengewürfelter Haufen, bei dem der eine mehr an Gott glaubt, die andere weniger. Wichtig für euch ist, dass ihr den Eindruck habt, im kirchlichen Kontext viel freier und unbefangener über eure Sicht auf die Welt und vor allem die DDR sprechen zu können.

Eure Spielcharaktere sind in der DDR groß geworden. Falls euch im Spielverlauf unbekannte Begriffe oder Sachen begegnen, über die ihr mehr wissen wollt, könnt ihr diese im **Glossar** jederzeit nachschlagen!

Als Mitglieder der „Jungen Gemeinde“, wie sich die evangelische Jugend in der DDR gemeindeübergreifend nennt, wisst ihr über folgende Dinge besonders gut Bescheid:

Das Verhältnis von Staat und Kirche ist in der DDR mehr als problematisch. Obwohl die DDR-Verfassung von 1949 „volle Glaubens- und Gewissensfreiheit“ gewährt, wird kirchliches Engagement vom Staat nicht gerne gesehen. Eine offizielle kirchliche Jugendvereinigung gibt es nicht, da die DDR-Staatsführung den Standpunkt vertritt, junge Christen seien auch in der FDJ gut aufgehoben, da sie sich von dort aus genauso gut im Rahmen ihrer Werte engagieren könnten. Von Bekannten habt ihr sogar schon gehört, dass Jugendliche, die sich anstatt für die Jugendweihe für die Konfirmation entschieden haben, der Zugang zur Erweiterten Oberschule verwehrt wurde. Außerdem ist bekannt, dass kirchliche Aktivitäten massiv von der Stasi beobachtet werden. Dennoch erfahrt ihr Kirche als einen geschützten Raum, in dem ihr als einzige vom Staat nicht kontrollierte Jugendbewegung viel freier agieren könnt. Systemkritische Stimmen und Ideen für ein besseres Deutschland finden in eurer Mitte wie selbstverständlich Platz.

JUNGE GEMEINDE

*Entscheidet euch nun,
wie ihr als „Junge Gemeinde“ auftreten wollt!*

(Schreibt das auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)

Gesprächskreis

Ihr nutzt euer regelmäßiges Zusammenkommen in den Räumen der Evangelischen Martin-Luther-King Gemeinde Allersleben, um euch auszutauschen und auch mal über Kritisches zu sprechen. Ihr engagiert euch im Kindergottesdienst-Team und im Rahmen innergemeindlicher Veranstaltungen. Nach außen hin tretet ihr unauffällig auf und kaum jemand aus unserer Klasse weiß von eurem christlichen Engagement.

Christlicher Aktionskreis Allersleben

Die Räume der Evangelischen Martin-Luther-King Gemeinde Allersleben sind eure Basis für allerlei christliche Aktionen. Von dort aus bereitet ihr Friedensgebete vor, organisiert Gesprächsabende für junge Männer zum Thema „Kriegsdienstverweigerung“ und beteiligt euch offen als „Junge Gemeinde“ an Demonstrationen. Bei alledem wisst ihr aber: „Stasi is watching!“

JUNGE GEMEINDE

Beginn Charaktererstellung – Sozialer Hintergrund

Was machen wir jetzt?

Verteilt jeweils eine Karte aus jeder Tasche auf dieser Seite an jeden von euch. Haltet diese vorerst vor den anderen geheim.

Diese Karten beschreiben euer Elternhaus und eure Familie. Schaut sie euch gut an, überlegt, wie sie zusammenpassen könnten und tauscht euch dann kurz darüber aus, wo ihr herkommt.

Ihr müsst dabei nicht alles erzählen – überlegt euch, was die anderen Cliquenmitglieder über eure Familie wissen sollten!

SOZIALER HINTERGRUND

Zwar habt ihr ein gemeinsames Interesse, aber ihr kommt aus unterschiedlichen Hintergründen.

Ihr lebt in verschiedenen **sozialen Situationen**, und das hat euer Leben jetzt schon geprägt.

POLITISCHE EINSTELLUNG

Eure Spielfigur lebt in der DDR. Zuhause reden eure Eltern hin und wieder über das System – aber nicht all eure Eltern erzählen das Gleiche.

Wie steht euer Elternhaus **politisch** da?

BESONDERHEIT DER FAMILIE

Nicht jede Familie ist gleich, jede hat so ihre Eigenarten und Probleme:

Wofür sind eure **Familien** im Ort bekannt?

JUNGE GEMEINDE

Charaktererstellung – Persönlicher Hintergrund

Ihr kennt jetzt eure Familie – jetzt geht es aber um euren Spielcharakter direkt!

Das Vorgehen bleibt gleich: Verteilt jeweils eine Karte aus jeder Tasche auf dieser Seite an jede*n von euch. Haltet diese vorerst vor den anderen geheim.

Diese Karten beschreiben die persönlichen Eigenheiten und Einstellungen eures Spielcharakters. Schaut euch die Karten gut an, überlegt euch, wie sie zusammenpassen könnten und tauscht euch darüber aus.

Ihr müsst dabei nicht alles erzählen – überlegt euch, was die anderen Cliquenmitglieder von euch wissen sollten!

CHARAKTERZÜGE

Eure Familien prägen euer Leben – aber auch eure **Charakterzüge**, eure Einstellungen und Vorlieben spielen eine Rolle.

Manche lieben es im Rampenlicht zu stehen, andere beobachten lieber.

Wie ist euer Spielcharakter gestrickt?

BEZIEHUNG ZU DEN ELTERN

Unsere Familien prägen uns – aber nicht immer stimmen wir überein mit dem, was unsere Eltern und Verwandten uns vorleben.

Wie steht es mit der **Beziehung zu euren Eltern?**

PERSÖNLICHE FRAGE

Manchmal sind es kleine, persönliche Dinge, die unsere Entscheidungen beeinflussen!

Beantworte die **Frage** aus Sicht deines Charakters und notiere die Antwort auf der Karte.

JUNGE GEMEINDE

.....

Namen wählen, Steckbrief ausfüllen, Vorstellungsrunde

Ihr solltet jetzt eine grobe Vorstellung von eurem Spielcharakter haben!

Falls ihr das noch nicht getan habt, überlegt euch jetzt einen Namen und notiert ihn euch auf eurem Steckbrief. Dort könnt ihr euch jederzeit auch andere Dinge notieren, die ihr nicht vergessen wollt.

Stellt euch anschließend untereinander vor – wie heißt ihr, was sind eure Vorlieben und was wissen die anderen über euch?

Wichtig: Ihr müsst nicht alles erzählen und könnt den anderen auch Dinge verheimlichen!

Wie seid ihr als Clique zusammengekommen?

Eure Charaktere habt ihr nun, in der Clique seid ihr untereinander bekannt, aber wie steht es um die Junge Gemeinde in Allersleben generell?

Tauscht euch darüber aus, wie ihr euch als evangelische Jugend in der Martin-Luther-King-Gemeinde organisiert.

Wer kommt alles zu den gemeinsamen Treffen?

Besteht die Gruppe nur aus eurer Clique oder gibt es noch andere Jugendliche?

Wie steht ihr zu Glaube und Kirche?

Wie steht ihr zur Stellung der Kirche in der DDR?

Wie beteiligt ihr euch am Gemeindeleben?

Vielleicht gibt es einige von euch, die den Kinder- oder Jugendgottesdienst mitgestalten?

Was sind eure Pläne als Junge Gemeinde?

All das dürft ihr diskutieren.

JUNGE GEMEINDE

.....

Das Schuljahr in Allersleben beginnt...

Ihr habt euch nun mit euren eigenen Charakteren und miteinander bekannt gemacht.

Ihr werdet eure Clique und die Personen darin gleich vor dem Rest der Klasse vorstellen müssen!

Überlegt euch also schon einmal, wer von euch dies tun will!

Gebt der Spielleitung bitte ein Zeichen, wenn ihr so weit seid!

JUNGE GEMEINDE

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

1. Ereignis: Der Neue

Nach eurer Konfirmation vor ein paar Monaten kommt ihr nun auch offiziell als Jugendgruppe der Jungen Gemeinde zusammen. Dazu trifft ihr euch regelmäßig im Jugendraum der Ev. Martin-Luther-King-Gemeinde Allersleben. Vor ein paar Wochen wurde ein neuer Pfarrer in Allersleben eingeführt. Heute ist ein besonderer Tag, er stellt sich euch vor. Sein Name ist Jörn Bergmann, er ist noch ganz jung und jetzt ist schon klar, dass er einen Großteil seiner Arbeit mit viel Herzblut in die Jugendarbeit eurer Gemeinde steckt. Ihr merkt, der ist auf „eurer Seite“.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Nun stellt ihr euch aber die Frage, wie ihr euch als Junge Gemeinde präsentiert?
Geht ihr direkt in die Vollen und diskutiert mit ihm über Staat und Politik, oder lasst ihr es erst einmal langsam angehen?*

Wie entscheidet ihr euch?

Entscheidet in der Gruppe, was ihr macht. Begründet eure Entscheidung mit einer eurer Biografie-Karten, die ihr offen auf den Tisch legt.
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die Spielleitung.
Übrigens: Ihr könnt natürlich auch jederzeit zu den anderen in der Klasse gehen und mit ihnen reden. Manchmal können sie euch vielleicht auch weiterhelfen...

JUNGE GEMEINDE

.....

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

2. Ereignis: Das Schulfest

Seit Tagen gibt es im Jugendtreff eurer Gemeinde kein anderes Thema mehr: Das Schulfest steht an. Ungünstiger hätte der Termin seitens eurer Schule nicht gelegt werden können. Am gleichen Tag ist in eurer Kirchengemeinde eine schon lange geplante Begegnung mit der Jugendgruppe eurer Partnergemeinde aus der Bundesrepublik geplant. Dafür, dass dieser Termin stattfindet, hat euer Pfarrer lange beim Rat der Stadt Allersleben und dem zuständigen Referenten für Kirchenfragen gekämpft. Da ihr als Junge Gemeinde auf dem von der FDJ dominierten Schulfest sowieso nichts zu melden habt, liegt die Entscheidung nahe, ihm fernzubleiben. Andererseits könnte das wieder zu Ärger in der Schule führen, weil das Schulfest als Schulzeit gilt und nicht dabei sein also Schwänzen ist. Die Schulleiterin, die fiese Frau Schneider, hat euch als Mitglieder der JG sowieso schon auf dem Kieker.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Entscheidet ihr euch,
am Schulfest
teilzunehmen?*

JUNGE GEMEINDE

.....

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

1. Ereignis: Der Schock

Nachmittags nach der Schule ist der Jugendraum der Gemeinde in Allersleben grundsätzlich offen. Einige von euch treffen sich dann ganz unverbindlich dort, um etwas zu quatschen und abzuhängen. So auch heute, aber es liegt eine seltsame Stimmung in der Luft. Im großen Saal ist der Gemeindegemeinderat zu einer Sitzung zusammengekommen. Ungewöhnlich mitten im Monat an einem Nachmittag. Plötzlich kommt Peggy, die Tochter einer Gemeindegemeinderätin, in den Jugendtreff gestürmt. „Der Bergmann ist weg!“ Ihr schaut sie ungläubig an. „Wie, der ist ‚weg‘?“ „Versetzt in eine andere Gemeinde von jetzt auf gleich. Stasi-Spielchen, meint mein Vater.“ Ihr seid entsetzt. Pfarrer Jörn Bergmann, der gerade mal ein gutes Jahr in eurer Gemeinde ist und in den ihr so viel Hoffnung gesetzt habt, soll weg sein? Ohne ein Wort des Abschieds? „Und nen Neuen haben se uns auch schon wieder in die Kanzel gesetzt. Der stellt sich oben gerade dem Gemeindegemeinderat vor. Mama hat ihn letzte Woche schon mal kurz zwischen Tür und Angel kennengelernt. Da hat er wohl was von ‚Kirche im Sozialismus‘ gefaselt“.

„Der is hier nicht willkommen!“, meldet sich Michael aus der dunklen Ecke neben der Theke zu Wort. „Wir müssen als Junge Gemeinde jetzt geschlossen auftreten und denen da oben klar machen, dass wir das Spielchen nicht mitspielen und den Bergmann zurückhaben wollen!“

„Du kennst den Neuen doch noch gar nicht. Warte doch erst mal ab“, wendet Kathrin ein.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

Wie entscheidet ihr euch?

Kommt es zur Aktion, oder wartet ihr erst mal ab?

JUNGE GEMEINDE

.....

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

2. Ereignis: Die Gewissensfrage

Per Durchsage wird in der Schule bekannt gegeben, dass in den letzten zwei Wochen der 9. Klasse für die Jungs das Lager zur „Wehrerziehung“ stattfinden wird. Für die Mädchen finden Kurse zur Zivilverteidigung in der Schule statt. Für euch der absolute Horror. Als „JGler“ seid ihr in der Friedensbewegung aktiv und euch einig, dass dies mit euren Werten nicht vereinbar ist. Die Weigerung, an diesem Unterricht teilzunehmen, wird aber dazu führen, dass ihr von den Lehrern benachteiligt werdet und eure Noten schlechter werden. Für einige von euch wird der Traum, irgendwann einmal zu studieren, in weite Ferne rücken. An der Teilnahme führt kein Weg vorbei.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Wie haltet ihr zusammen,
um diese Tage halbwegs
erträglich zu machen?*

JUNGE GEMEINDE

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

1. Ereignis: Eine Zukunft im Sozialismus?

Heute sitzt ihr mit der Clique im Pfarrgarten hinter eurer Kirche. Es ist heiß, die Wiese ist trocken und Erfrischung bieten nur ein paar Flaschen Vita-Cola. Es ist einer dieser merkwürdig melancholischen Spätsommertage, in ein paar Tagen beginnt wieder die Schule und man trauert den Sommerferien hinterher. Dieser Schwermut wird zusätzlich noch von den ungewissen Zukunftsaussichten befeuert, die euch alle beschäftigen. „Wie geht nach der Schule weiter?“ - „Mache ich eine Ausbildung?“ - „Kann ich ein Studium beginnen?“

Mittlerweile weiß ja wirklich jeder in Allersleben, dass ihr die Junge-Gemeinde-Clique seid. Viele Menschen beäugen euch argwöhnisch, da ihr in der Vergangenheit durch provokante Aktionen aufgefallen seid. Das macht die Zukunftsplanung nicht wirklich einfacher. Wäre Pfarrer Jörn Bergmann noch in der Gemeinde, hätte er euch sicherlich unterstützt. Der Neue, Arno Altspitzler, ist nicht sonderlich interessiert an euch und der JG. Von ihm braucht ihr keine Hilfe erwarten. Seitdem er in der Gemeinde ist, werden sowieso die meisten von euch geplanten Aktionen nicht mehr unterstützt. Euer Engagement in der JG scheint euch immer mehr die Zukunft zu verbauen. Einige von euch spielen doch tatsächlich mit dem Gedanken, sich von der JG zu distanzieren und der FDJ beizutreten, andere sprechen ohne Scheu von einer Flucht aus der DDR. Die Frage „Gibt es für mich eine Zukunft im Sozialismus?“ schwebt über allem.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Bleibt ihr der
Jungen Gemeinde treu oder
distanziert ihr euch lieber
davon, um euch die Zukunft
nicht zu verbauen?
Oder findet ihr einen
Zwischenweg?*

JUNGE GEMEINDE

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

2. Ereignis: Zahn oder Zähne?

Jetzt ist es so weit. Das Schuljahr ist zu Ende und ihr habt euren Abschluss in der Tasche. Die Schulentlassfeier steht kurz bevor. In letzter Zeit habt ihr euch viel über eure Zukunftspläne ausgetauscht. Einige haben sich von der Jungen Gemeinde distanziert und haben schon einen Ausbildungsvertrag in der Tasche, andere streben ein Studium an. Dafür müsst ihr aber zu Erweiterten Oberschule zugelassen werden. Darauf haben Staat und Partei großen Einfluss. Deshalb sieht es für einige von euch nicht so gut aus, da ihr bei kirchlichen Aktionen der EG aufgefallen seid. Für diejenigen, die ein Theologiestudium anstreben, gibt es die Möglichkeit, nach einer Ausbildung ein sog. Humanistisches Studium z. B. am Missionshaus in Leipzig zu absolvieren, was euch dann ohne auf der EOS gewesen zu sein, für ein Theologiestudium qualifiziert.

Für das Abschlussfest habt ihr eigentlich eine Friedensaktion auf dem Schulhof geplant, bei der ihr noch einmal die Zähne fletschen und für eure Positionen eintreten wollt. Die Schulleitung und die Vertreter der Gemeinde werden dies als Störung werten. Im Hinblick auf eure Zukunftsaussichten sind sich viele nun unsicher.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Werdet ihr die
Friedensaktion
durchsetzen?*

Diskutiert euer Vorgehen!

JUNGE GEMEINDE

Abschlusskapitel

Herzlichen Glückwunsch - ihr habt euren Schulabschluss geschafft. Damit beginnt ein neues Kapitel im Leben eurer Spielcharaktere, in dem sich Vieles verändern wird. Und auch die DDR insgesamt ist in Aufruhr und Einiges gerät in Bewegung.

Für das abschließende Kapitel ändern sich daher auch die Regeln dieses Spiels. Sobald alle Cliques so weit sind, geht es vorne weiter.

Nur einen Moment noch...



IMPRESSUM

Ein Projekt der Evangelischen Akademie Thüringen, Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V., der Jugendbildungsstätte Junker Jörg Eisenach und der Evangelischen Akademie für Land und Jugend e.V. Altenkirchen.

Idee: Thilo Eisermann
Jan Grooten
Annika Schreiter
Charlotte Wittenius

Texte & Umsetzung: Marie Bielefeld
Thilo Eisermann
Malte Graber
Axel Große
Susanne Möller
Timo Runkel
Annika Schreiter

Gestaltung: Susanne Möller

Das Allersleben-Team dankt ganz herzlich für die inhaltliche Beratung zu Spieldesign und historischem Kontext:

Lena Bührichen, Kerstin und Steffen Göpfert (Ev. Jugend Sachsen), Dr. Sebastian Kranich (Ev. Akademie Thüringen), Judith Märksch (Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur), Gerrit Neundorf (Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.), Antje Schedel (Universität Erfurt) und Sibylle Wuttke.

Und für kreative Zuarbeiten und textliche Korrekturen:

Justus Müller, Rebecca Robinson, Leo Schlenke und Thordis Wobith

Lizenz: CC BY-SA Ev. Akademie Thüringen / Spawnpoint. Institut für Spiel- & Medienkultur

Stand: September 2024

