

# DIE FDJ



## DIE FDJ

### 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!*

Die Mitgliedschaft in der Freien Deutschen Jugend (FDJ) ist für euch nicht nur Mittel zum Zweck! – Seit eurer feierlichen Aufnahme im Rahmen der Jugendweihe in die Jugendorganisation seid ihr begeistert. Andere Jugendliche, die nur Mitglied sind, um nicht aus dem System zu fallen, könnt ihr nicht verstehen.

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

Als FDJ wisst ihr über folgende Dinge besonders gut Bescheid:

Die Freie Deutsche Jugend (FDJ) ist eine der kommunistischen Massenorganisationen in der DDR. Die staatlich geförderte Organisation hat zur Aufgabe, die Kinder und Jugendlichen in der DDR auf Grundlage des Marxismus-Leninismus politisch zu erziehen.

Das vorrangige Ziel der FDJ ist die Schaffung von klassenbewussten, sozialistischen Persönlichkeiten. Da die Regierungspartei SED keine Jugendorganisation hat, kann die FDJ als inoffizielle Jugendorganisation der Partei gesehen werden. Viele wichtige Leute in der SED spielen auch in der FDJ eine große Rolle und andersherum.

Ab dem Alter von 14 Jahren ist es möglich, mit einem Antrag in die FDJ aufgenommen zu werden. Die Mitgliedschaft ist zwar freiwillig, alles andere bringt jedoch riesige Nachteile mit sich, beispielsweise bei der Zulassung zur EOS (Erweiterte Oberschule), zum Studium oder zur Berufsausbildung. Dadurch sind zurzeit mehr als 80% der Jugendlichen Mitglied der FDJ. Die meisten Kinder sind übrigens erst Mitglied bei den jungen Pionieren, dann den Thälmann-Pionieren und dann bei der FDJ.

## DIE FDJ

---

*Es gibt verschieden Arbeitsbereiche (politische Erziehung, Organisation von Freizeitangeboten, Medien) in der FDJ.*

*Entscheidet euch, welche Beitrag ihr leistet!*

*(Schreibt das auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)*

### Hintergrundwissen

Neben der ideologischen Erziehung hat sich die FDJ auch zum Ziel gesetzt, ein breit gefächertes Freizeitangebot für die Jugend zu organisieren. Dazu zählen unter anderem die Organisation von Jugendklubs, Urlaubsreisen, Arbeitsgemeinschaften, Festen und Ferienlagern.

International ist die FDJ innerhalb des „Weltbund der Demokratischen Jugend“ und dem „Internationalen Studentenbund“ vernetzt. Ziele sind dabei die Verbindung zwischen den sozialistischen Staaten – insbesondere zur Sowjetunion – und der Kampf gegen das feindliche kapitalistische System des Westens.

Die FDJ hat außerdem eine eigene Tageszeitung, die „Junge Welt“, und Einfluss auf das Jugendfernsehen der DDR. Außerdem organisiert die FDJ zahlreiche politische Großveranstaltungen, wie die Pfingsttreffen, die der Ideologisierung der Jugend dienen.

# DIE FDJ

## 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?

## DIE FDJ

### 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.

## DIE FDJ

.....

### *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 euch als Clique?**

Wie habt ihr euch innerhalb der FDJ zusammengefunden?

Was begeistert euch besonders an der FDJ?

Welche Aufgaben übernimmt jeder Einzelne in der FDJ?

Wie sieht der Alltag bei den Treffen aus?

Wer ist eure/euer Lieblingspolitiker\*in in der DDR?

Was begeistert euch am meisten an der DDR und an der Sowjetunion?

Was begeistert euch an den Schriften von Marx und Lenin?

Was ist euer gemeinsamer Traum?

....

## DIE FDJ

.....

### *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!**

# DIE FDJ

---

## Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

### 1. Ereignis: Wahl zum FDJ-Sekretär

Euer größtes Geschenk zum 14. Geburtstag ist die Mitgliedschaft in der FDJ! Von Familie und Freunden habt ihr schon viel über die Massenorganisation gehört und ihr seid begeistert. Der Zusammenhalt und die Freizeitangebote haben euch schon immer fasziniert. Für euch ist die Mitgliedschaft nicht nur Mittel zum Zweck, sondern Leidenschaft. Ihr wollt euch engagieren. Dafür werdet ihr feierlich als neue Mitglieder aufgenommen und nehmt ab sofort an den Ortsgruppentreffen im neu gebauten Verwaltungsgebäude teil.

Die FDJ ist auch ein wichtiger Teil an der Schule. Jede Klasse hat einen eigenen FDJ-Sekretär oder Sekretärin, die die Verbindung zur FDJ in der Schule halten.

## ENTSCHEIDUNGSFRAGE

---

*Wer von euch möchte  
dieses wichtige Amt übernehmen?*

*Und wie wählt ihr diese Person aus?*

### 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...

# DIE FDJ

.....

## Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

### 2. Ereignis: Das Schulfest

Gegen Ende des Schuljahres steht endlich mal wieder ein großes Schulfest an. Die Schulleitung erwartet von euch, dass ihr die feierliche Eröffnung plant. Ihr seht das als große Ehre und setzt euch direkt an die Planung. Ihr merkt jedoch schnell, dass ihr dabei in einem Zwiespalt steht. Zum einen gibt euch die Schulleitung das Programm indirekt vor, indem es möglichst ideologisch und linientreu sein soll. Zum anderen denkt ihr an eure Mitschülerinnen und Mitschüler, die sich über ein abwechslungsreiches Programm freuen würden – möglichst wenig ideologisch. Falls ihr auf die Schulleitung hört, könntet ihr noch mehr als Langweiler gelten, als ihr es sowieso schon tut.

### ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Wie gestaltet ihr die Eröffnungszeremonie des Schulfests?*

*Linientreu im Sinne der Schulleitung oder eher jugendgemäß? Ist beides möglich? Und wie bezieht ihr die anderen Cliques in die Planung ein?*

*Entscheidet in der Gruppe, was ihr macht. Wählt eure Biografie-Karten. Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die Spielleitung.*

# DIE FDJ

---

## Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

### 1. Ereignis: Militärparade in Ost-Berlin

Anlässlich des Tags der Republik, dem DDR-Nationalfeiertag am 07. Oktober, organisiert die Staatsführung jedes Jahr eine Militärparade in Berlin. Die FDJ ist dort immer gut sichtbar vertreten. Ihr als Ortsgruppe Allersleben wurdet in diesem Jahr auserwählt, um an der Parade teilzunehmen. Ihr wärt das erste Mal in der Hauptstadt und hättet die Möglichkeit, interessante und einflussreiche Menschen zu treffen. Ihr erfahrt, dass die Plätze begrenzt sind und nur eine\*r aus eurer Klasse mit darf.

### ENTSCHEIDUNGSFRAGE

---

*Wie könnt ihr eine faire Lösung finden, wer zur Militärparade mitfahren darf?*

*Entscheidet in der Gruppe, was ihr macht. Wählt eure Biografie-Karten. Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die Spielleitung.*

# DIE FDJ

.....

## Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

### 2. Ereignis: Wehrerziehung

Ungeachtet eurer persönlichen Geschichten steht am Ende des Schuljahres Wehrerziehung auf dem Plan. Ihr habt schon das ganze Schuljahr jede Woche eine Doppelstunde, in der ihr theoretisch auf die Landesverteidigung vorbereitet werdet. Nun folgt der zweiwöchige Praxisteil. Für alle Jungen gibt es das Wehrlager. Dort stehen nützliche Übungen auf dem Programm wie Handgranatenwurf, Schießübungen oder der Umgang mit Schutzausrüstung. Mädchen werden an der Schule in Zivilverteidigung ausgebildet: Erste Hilfe und Evakuierungsmaßnahmen.

Die Schulleitung verkündet den Start des Wehrlagers über Lautsprecher im Schulhaus. Ihr könnt euch schon vorstellen, dass manche in eurer Klasse wenig Lust haben auf zwei Wochen disziplinierte Ausbildung, auch weil einige naive Pazifisten sind. Gleichzeitig habt ihr aber auch schon gehört, dass Drückeberger, die es mit einer Krankschreibung versucht haben, damit nicht durchgekommen sind. Deshalb werdet ihr wohl – getrennt nach Geschlecht – diese zwei Ferienwochen mit eurer gesamten Klasse verbringen.

Eure Sicht auf die Wehrerziehung ist eher pragmatisch. Ihr wisst, dass es notwendig ist, genügend Nachwuchssoldaten in den eigenen Reihen zu haben, um den Sozialismus zu verteidigen. Besonders in einer Zeit, in der in jedem Moment ein neuer Weltkrieg ausbrechen könnte. Ihr hofft, dass es niemals zu diesem Kriegsszenario kommen wird. Außerdem ahnt ihr schon, dass Wehrerziehung harte Arbeit ist und nicht nur Spaß macht. Von daher seid ihr froh, wenn das Ganze auch wieder vorüber ist.

### ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Wie schafft ihr es, euch die Wehrerziehung erträglich zu machen?  
Wie sieht die Arbeit eurer Clique in dieser Zeit aus?*

*Entscheidet in der Gruppe, was ihr macht. Wählt eure Biografie-Karten.  
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die Spielleitung.*

# DIE FDJ

.....

## Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

### 1. Ereignis: Ausreiseantrag

Das letzte Schuljahr an der POS beginnt und so langsam müsst ihr euch sehr ernsthafte Gedanken machen, wie es danach weitergehen soll. Weiter an der Erweiterten Oberschule (EOS) zum Abitur? Oder lieber eine Ausbildung beginnen und ein Handwerk erlernen?

In der ersten Schulwoche seid ihr dann plötzlich aber mit ganz anderen Problemen konfrontiert. Die Eltern von jemandem von euch haben sich entschieden, die DDR zu verlassen, und einen Ausreiseantrag gestellt. (Entscheidet zunächst, wen in eurer Gruppe das betrifft. Lest dann weiter.)

Ihr seid fassungslos! Wie kann man nur auf die Idee kommen, die DDR zu verlassen und zum Klassenfeind überlaufen? Ihr habt in Gesprächen von Erwachsenen schon mitbekommen, dass das in letzter Zeit immer häufiger Menschen machen, auch wenn die offiziellen Medien darüber schweigen. – Zu Recht! Denn man kann ja so einem Verhalten nicht auch noch Aufmerksamkeit schenken. Ihr hättet euch nie vorstellen können, dass es jemanden von euch trifft.

Die Eltern der Person haben sofort ihre Arbeit verloren. Und eine Ausbildung oder gar die EOS sind nun in unerreichbarer Ferne. Der Ausschluss aus der FDJ versteht sich von selbst! Auch in der Schule hört ihr Sprüche von Seiten der Lehrerinnen und Lehrer: „Also von deiner Familie hätte ich sowas NIE erwartet! Daran merkt man, wie es wegen solchem asozialen Verhalten mit diesem Staat den Bach runter geht.“ Oder: „Du solltest dich dringend von deinen Eltern distanzieren und hierbleiben. Du vergeudest doch dein Talent!“

## ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Was macht ihr als Clique?  
Welche Konsequenzen hat der  
Ausreiseantrag von eurer Seite  
gegenüber eurem Cliquenmitglied?*

*Entscheidet in der Gruppe, was ihr  
macht. Wählt eure Biografie-Karten.  
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die  
Spielleitung.*

# DIE FDJ

.....

## Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

### 2. Ereignis: Schulabschluss

Ihr habt endlich erfolgreich die Polytechnische Oberschule absolviert! Nun stellt sich die Frage für euren weiteren Lebensweg. Durch treues Verhalten gegenüber der FDJ und der SED stehen den meisten von euch beruflich viele Wege offen.

Erst einmal aber geht es um die Gestaltung der Schulabschlussfeier. Normalerweise hält der FDJ-Sekretär oder die -Sekretärin der Abschlussklasse eine kleine Ansprache. Frau Schneider, die Direktorin, sagt euch allerdings, dass ihr das gestalten könnt, wie ihr wollt, „solange es dem Anlass angemessen bleibt.“ Irgendwie habt ihr das komische Gefühl, dass es ihr gar nicht so wichtig scheint. Früher habt ihr sie da viel bestimmter erlebt...

### ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

*Tauscht euch über eure Zukunftspläne aus.  
Und entscheidet dann gemeinsam:  
Wie gestaltet ihr die  
Abschlussfeier? Wer hält eine  
Ansprache und worum geht es darin?  
Bezieht ihr die anderen Cliques mit ein?*

*Entscheidet in der Gruppe, was ihr  
macht. Wählt eure Biografie-Karten.  
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die  
Spilleitung.*

## DIE FDJ

### 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 Cliquen 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

