

SPORTS- KANONEN

 **ALLERS-**
leben



SPORTSKANONEN

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!*

Sport ist eure Leidenschaft und ihr habt echtes Talent! – Das sagt ihr nicht nur selbst, sondern auch viele andere. Der staatlich geregelte Sport in der DDR ist der Regierung sehr wichtig und hat unter der Bevölkerung hohes Ansehen. Ihr habt ein Ziel im Leben: eine Karriere im Leistungssport!

Euer Talent wurde auch bereits entdeckt und ihr werdet im Turn- und Sportbund ebenso gefordert wie gefördert. Darüber seid ihr echt froh, denn im Schulsport lassen die Hallen und Plätze sehr zu wünschen übrig. Ihr habt schon gehört, dass Trainer*innen bei älteren Jugendlichen in eurer Sportart mit irgendwelchen Mitteln nachgeholfen haben, damit sie leistungsfähiger werden. So ganz genau wollt ihr das aber lieber nicht wissen.

Infos

Als Sportler*innen wisst ihr über folgende Dinge besonders gut Bescheid:

Sport ohne Staat ist fast nicht zu machen. Denn Sport wird in der DDR größtenteils über die Massenorganisation des Deutschen Turn- und Sportbundes (DTSB) staatlich gelenkt, aber auch stark gefördert. Schließlich sorgen Sportler*innen für die Anerkennung des Landes bei internationalen Sportveranstaltungen und genießen dadurch hohes Ansehen.

Wer erfolgreich ist, hat Privilegien, die andere nicht haben, und darf z. B. für Wettkämpfe ins kapitalistische Ausland reisen. Schon allein deshalb träumt ihr von einer großen internationalen Karriere!

Natürlich gibt es auch in der DDR die verschiedensten Sportarten. Leichtathletik, Turnen und Wintersport ebenso wie Mannschaftssportarten.

SPORTSKANONEN

Da es die Möglichkeit gibt, so gut wie alle Sportarten in der DDR zu betreiben, entscheidet euch, welche Sportart eure Trainingsgruppe ausübt!

(Schreibt das auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)

Für die Regierung der DDR ist der Sport wichtig, um im Ausland Anerkennung zu gewinnen. Sportler*innen der DDR nehmen an den Olympischen Sommer- und Winterspielen und Fußballweltmeisterschaften der Herren teil. Besonders durch die Kinder- und Jugend-Spartakiaden (vergleichbar mit Bundesjugendspielen) wird intensiv nach Talenten für den Leistungssport gesucht.

Eine Schattenseite des Leistungssports in der DDR ist jedoch das staatlich kontrollierte Doping. Dabei werden Spitzensportler*innen für internationale Wettbewerbe teilweise unwissend unter leistungssteigernde Substanzen gesetzt. Das ist allerdings den wenigsten Bürgerinnen und Bürgern bekannt.

Der Amateursport wird staatlich über verschiedene Institutionen organisiert. Es gibt die Betriebssportgemeinschaften (BSG), Sportgemeinschaften (SG) oder Schulsportgemeinschaften. Oft fehlen jedoch geeignete Sportstätten oder sie sind in einem schlechten Zustand.

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?

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.

SPORTSKANONEN

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 und seid in der Clique untereinander bekannt, aber wie steht es um euch als Clique?

Tauscht euch darüber aus, was euch verbindet.

Über welchen Sport habt ihr euch kennengelernt?

Wie ist euer Teamname?

Wie sieht euer Trainingsalltag aus?

Was unternimmt ihr darüber hinaus miteinander?

Wer spielt welche Position oder ist in welcher Disziplin am besten?

Ist es euer gemeinsamer Traum, Leistungssportler*innen zu werden?

Gibt es für euch ein Vorbild aus dem Leistungssport?

...

SPORTSKANONEN

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!

SPORTSKANONEN

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

1. Ereignis: Der neue Trainer

In eurer Sportart gibt es einen Trainerwechsel und ihr seid alle begeistert. Der neue Trainer, Mirko Stark, ist ein bekannter ehemaliger Leistungssportler und hat bereits andere Leistungssportler trainiert. Das bringt ihm einen enormen Respekt bei euch ein. Da er schon etwas älter ist, hat er sich wieder in seinem Heimatort niedergelassen und trainiert nun euch nach der Schule.

Außerdem hat er durch seine Kontakte einen großartigen Trainingsort im neuen Trainingszentrum in Allersleben organisiert. Alles ist saniert und dadurch steht eurer Trainingsgruppe nichts im Weg!

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Wie empfangt ihr Mirko und motiviert ihn, euch besonders zu fördern, um euch dabei einen Vorteil gegenüber den anderen Trainingsgruppen zu verschaffen?

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...

SPORTSKANONEN

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

2. Ereignis: Das Schulfest

Parallel zum großen Schulfest findet dieses Jahr die Kinder- und Jugend-Spartakiade statt. Die Schulleitung erhofft sich durch die zeitgleich ablaufenden Veranstaltungen einige Gäste des Schulfestes für den Sport zu begeistern. Für euch ist es außerdem eine Möglichkeit, für den Spitzensport entdeckt zu werden und eine sportliche Karriere zu starten. Allerdings würdet ihr auch gerne als Gast am Schulfest teilnehmen, um etwas Abwechslung zum alltäglichen Sport zu haben und mal ein bisschen was von dem sozialen Leben an der Schule mitzubekommen.

Ihr könnt euch nur für die Teilnahme an einer Veranstaltung entscheiden. Falls ihr euch für die Spartakiade entscheidet, habt ihr zwar nur einen Wettkampf von ungefähr 60 Minuten, allerdings verpflichtet ihr euch, den restlichen Tag als Kampfrichter*innen bei anderen Wettkämpfen eingesetzt zu werden. Das bedeutet, ihr würdet die Attraktionen des Schulfests verpassen.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Nehmt ihr an der Kinder- und Jugend-Spartakiade oder am Schulfest teil? Warum?

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

SPORTSKANONEN

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

1. Ereignis: Der Dopingfall

Bei einem Trainings-Wochenende ist eine ehemalige Leistungssportlerin zu Besuch. Beim geselligen Beisammensein am Abend erfahrt ihr von ihr, dass Mirko Stark in das Staats-Doping der DDR verstrickt war und Profis mit leistungssteigernden Substanzen versorgt hat. Die Sportlerin selbst muss heute mit den schweren gesundheitlichen Folgen des Dopings leben. Dabei erzählt sie euch auch, dass euer Trainer die Dopingmittel teilweise ohne das Wissen der Sportlerinnen und Sportler verabreicht hat. Allerdings erwähnt sie auch, dass Mirko extremen Druck aus dem Präsidium des Sportverbands ausgesetzt war. Er hätte seinen Job verloren, wenn er nicht nach ihren Regeln gespielt hätte. Sie bittet euch außerdem, die Geschichte nicht herumzuerzählen. Sie hat Angst, was passiert, wenn gewisse Leute erfahren, dass sie schlecht über den Sportverband spricht.

Euer Vertrauen und euer Respekt gegenüber Mirko werden dadurch auf die Probe gestellt. Außerdem zweifelt ihr vielleicht zum ersten Mal euren großen Traum der internationalen Sportkarriere.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Wie verhaltet ihr euch nun und
sprecht ihr euren Trainer darauf an?
Bedenkt dabei, dass die ehemalige
Leistungssportlerin Konsequenzen
erfahren könnte, wenn diese
Geschichte öffentlich wird.*

SPORTSKANONEN

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

2. Ereignis: Die Wehrerziehung

Ungeachtet der schwierigen Situation mit Mirko geht das Schuljahr weiter und es steht die 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 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 wisst, dass ihr keine Wahl habt und nicht mal Krankschreibungen akzeptiert werden, diesen zwei Wochen zu entgehen. Von älteren Geschwistern und Freunden habt ihr außerdem weniger schöne Geschichten über unfreundliche Offizierschüler gehört, die die Ausbildung übernehmen, aber auch von anspruchsvollen Geländeübungen.

Ihr geht davon aus, dass euch als gut trainierte Sportler das Wehrlager einfacher fällt als den anderen Cliques. Auch die Mädchen kennen sich über Erster Hilfe Techniken und Evakuierungsmaßnahmen schon ganz gut aus. Trotzdem ist es ein Pflichtprogramm und ihr würdet euch lieber auf euer Training konzentrieren!

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Wie schafft ihr es, euch die Wehrerziehung erträglich zu machen?
Trefft ihr irgendwelche
Vorbereitungen?*

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

SPORTSKANONEN

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

1. Ereignis: Der Talentsucher

Beim ersten Training nach den Sommerferien kündigt Mirko an, dass zum nächsten Training ein Talent-Sucher vom Förderzentrum kommen wird. Er spürt künftige Leistungssportlerinnen und Leistungssportler auf, was für euch die Möglichkeit sein könnte, auf ein Sportgymnasium zu wechseln.

Falls euch der Talente-Sucher einen Platz auf dem Sportgymnasium anbietet, wäre das der bisher größte Erfolg in eurer sportlichen Karriere und richtungsweisend für euren weiteren Lebensweg. Hört in euch hinein, ob die große Sportkarriere immer noch euer großer Traum ist, nachdem ihr vom staatlich organisierten Doping in der DDR erfahren habt. Die Gefahr besteht, dass eure Gruppe anfängt zu bröckeln, da jeder sein eigenes Können präsentieren möchte und damit jeder selbst einen guten Eindruck vor dem Talente-Sucher machen möchte.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Wie schafft ihr es, dass jede*r individuell einen möglichst guten Eindruck vor dem Talente-Sucher macht und gleichzeitig die Gruppenharmonie nicht gefährdet wird?*

SPORTSKANONEN

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

2. Ereignis: Schulabschluss

Die Zeit an der Polytechnischen Oberschule ist nun für euch zu Ende! Nun stellt sich die Frage, wie ihr euer Leben weiter gestaltet könnt und wollt. Zum einen könntet ihr eure sportliche Karriere professionalisieren und auf einem Sportgymnasium das Abitur machen, wenn ihr ein solches Angebot habt. Dieser Weg bedeutet aber wirklich harte Arbeit und auch, dass ihr weg aus Allersleben und auf ein Internat in Erfurt müsstet. Ihr könntet stattdessen auch die reguläre Erweiterte Oberschule besuchen oder direkt einen Beruf erlernen.

Die anderen Cliques sind außerdem mit der Organisation der Abschlussfeier beschäftigt und planen da anscheinend etwas Größeres. Ihr könntet euch da sicher beteiligen, direkt erwartet wird es aber scheinbar nicht von euch.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Tauscht euch über eure Zukunftspläne aus. Wie geht es für euch nach der Schule weiter?
Bleibt ihr ein Team?*

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

SPORTSKANONEN

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

