

OFFENE ARBEIT



 **ALLERS-**
leben

DDR

FDJ

OFFENE ARBEIT

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!*

Ob pazifistisch, punk, queer oder einfach nur ein bisschen „anders“ – ihr seid eine bunt zusammengewürfelte Gruppe aus Jugendlichen, die nicht so ganz ins Schema der POS Allersleben – und der DDR – passen. In der **Offenen Arbeit** habt ihr euch getroffen und angefreundet. Ihr habt herausgefunden, dass eine solche Gemeinschaft euer Leben nicht nur angenehmer macht – man kann auch gemeinsam Sachen in eine bessere Richtung bewegen!

Falls euch im Spielverlauf unbekannte Begriffe oder Sachen begegnen, über die ihr mehr wissen wollt, könnt ihr diese im **Glossar** jederzeit nachschlagen!

Da ihr eine Gruppe in der Offenen Arbeit seid, wisst ihr über folgende Dinge besonders gut Bescheid:

Die **Offene Arbeit** ist ein kreativer Ort für die evangelische Jugendarbeit. Hier können alle mitmachen, die woanders keinen Platz finden. Der christliche Glaube ist keine Voraussetzung. Es geht vielmehr um eine Gemeinschaft abseits vom Parteiprogramm der SED. Bei der Offenen Arbeit trifft ihr euch regelmäßig zu kulturellen Veranstaltungen, die auch oppositionelle Gedanken verbreiteten. In den Kellerräumen des Gemeindehauses finden Jugendliche, die „anders“ oder alternativ sind, ihren Treffpunkt. Dort könnt ihr Themen, wie z.B. Sexualität und Sucht offen besprechen. Das geht auch selbstverwaltet, ohne die Gegenwart eines Pfarrers.

Die Offene Arbeit steht oft unter Beobachtung durch den Staat und ist teilweise betroffen von rechtsextremen Angriffen.

OFFENE ARBEIT

*Es gibt verschiedene Beschäftigungen und Aktionen in der Offenen Arbeit.
Welche sind für euch besonders wichtig?*

(Schreibt das auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)

Konzerte und Lesungen

Konzerte in der Offenen Arbeit werden von Pfarrern oder Jugendlichen organisiert. Von Liedermacher*innen über Blues bis Punk-Bands ist alles möglich. Die Konzerte können politisch oder unpolitisch sein. Lesungen finden auch in den Räumen der Offenen Arbeit statt. Die Texte können dabei unterschiedlich sein. Witzig, kritisch, provokativ, unterhaltsam und spannend.

Geselliges Beisammensein

Die Jugendlichen in der Offenen Arbeit sollen sich außerhalb der Konventionen frei entfalten und ihre Meinung offen äußern können. Das hat auch oft was mit Alkoholkonsum und Rauchen zu tun. Dinge, die sonst nicht gern gesehen sind. Es gibt auch Tanz-Veranstaltungen, die speziell lesbisch-schwulen* Menschen einen sicheren Raum bieten. Bei Werkstatt-Tagen werden gemeinsam Kunstwerke geschaffen.

Proteste

Mit Flugblättern und Plakaten machen Arbeitsgruppen aus der Offenen Arbeit auf Missstände aufmerksam: z.B. Umweltverschmutzung und politische Verfolgung von Andersdenkenden.

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.

OFFENE ARBEIT

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 habt ihr euch kennengelernt?

Tauscht euch darüber aus, wie ihr als Clique zusammengefunden habt.

Wer gibt sich wie in der Gruppe?

Habt ihr einen gemeinsamen Namen für eure Gruppe?

Was sind Themen, die euch interessieren?

Wie oft habt ihr euch bisher getroffen?

Seid ihr alle an den gleichen Themen interessiert?

Gab es schon mal Stress untereinander?

...

OFFENE ARBEIT

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!

OFFENE ARBEIT

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

1. Ereignis:

Die große Pause hat gerade angefangen. Am Rand des Pausenhofs seht ihr Freddy. Sie hat letztes Jahr ihren Abschluss gemacht. Ihre große Protestaktion zum Abschluss ist jetzt schon legendär: Sie hatte am letzten Schultag ein T-Shirt an, auf dem stand „Macht aus dem Staat Gurkensalat“.

Freddy winkt euch heran und sagt:

„Hey Leute, ich zieh um nach Jena zu meiner Freundin. Nur den hier wollt ich noch an euch loswerden...“

Sie wirft euch einen kleinen Schlüsselbund zu. Am Anhänger erkennt ihr, dass es die Schlüssel zum Jugendkeller bei der Offenen Arbeit sind.

Bevor ihr irgendetwas sagen könnt, verabschiedet Freddy sich grinsend und steigt auf ihr Mofa. Einige andere Schülerinnen und Schüler haben euch beobachtet und ihr hört, wie sie abfällig über Freddy reden. Das mit dem Schlüssel haben sie wahrscheinlich auch mitbekommen...

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Wie verhaltet ihr euch gegenüber diesen Lästermäulern?

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...

OFFENE ARBEIT

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

2. Ereignis:

Eine Durchsage im Schulgebäude erinnert euch daran: Das große Schulfest steht kurz bevor.

Ihr seid euch ziemlich sicher, dass die Mitläufer*innen von der FDJ, die Sportler*innen und die Streber*innen von der AG Technik sich daran beteiligen werden.

Ihr ahnt schon, dass der Tag ziemlich öde werden wird. Darum wäre es Zeit, sich ein Alternativprogramm zu überlegen!

Ihr könntet einfach nicht hingehen – aber das gilt als Schule schwänzen. Oder ihr könntet auftauchen, gesehen werden und heimlich in eurem Gruppenraum etwas für Leute machen, die auch keinen Bock auf das Schulfest haben.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Diese und viele andere Ideen
kommen euch in den Sinn.
Am Tag des Schulfests
müsst ihr euch schließlich entscheiden:*

*Was macht eure Gruppe
an diesem Tag?*

OFFENE ARBEIT

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

1. Ereignis:

Als ihr an diesem Morgen vor der Schule kurz bei der Offenen Arbeit vorbeischaut, erzählt euch der Pfarrer zu eurem Entsetzen, dass Freddy vor einer Woche in Jena festgenommen wurde. Sie hatte wohl illegal Plakate geklebt.

An eurer Schule scheint das kaum jemanden zu interessieren – mit Ausnahme der Schulleitung!

Zur großen Pause werdet ihr dorthin zitiert und müsst den Schlüssel zum Jugendkeller abgeben. Die Schulleitung plant, am Nachmittag euren Raum zu durchsuchen.

Ihr habt also ein wenig Zeit, um vor der Schulleitung noch einmal in den Keller zu gehen, um eventuell „aufzuräumen“. Sich um dieses Problem zu kümmern, würde aber bedeuten, den Rest des Schultages zu schwänzen...

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Was macht ihr jetzt?

OFFENE ARBEIT

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

2. Ereignis:

Ungeachtet eurer persönlichen Geschichten steht in der Schule „Wehrerziehung“ auf dem Plan. Am Ende des 9. Schuljahres gibt es für Jungen* ein zweiwöchiges Lager. Das Wehrlager.

Gleichzeitig werden die Mädchen* in der Schule in Zivilverteidigung ausgebildet: Erste Hilfe und Evakuierungsmaßnahmen. Die Schulleitung verkündet den Start des Wehrlagers über Lautsprecher im Schulhaus.

Für euch ist das ärgerlich: Ihr würdet am liebsten gar nicht mitmachen. Nun habt ihr auch noch erfahren, dass im gleichen Zeitraum eine Soli-Demo zur Unterstützung für Freddy in Jena stattfinden soll. Es ist leider ziemlich undenkbar für euch, an der Demo teilzunehmen. Mehr als euch zu ärgern, bleibt euch also kaum.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Wie macht ihr eurem
Ärger Luft?*

OFFENE ARBEIT

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

1. Ereignis:

Das neue Schuljahr hat begonnen und ihr seid ziemlich geschockt von den Erlebnissen des Wehrlagers im Sommer. Einige eurer Lehrer liefen dort plötzlich in Uniformen als Offiziere der NVA rum. Niemals geht ihr freiwillig drei Jahre zur NVA, das steht fest. Euch fällt schon der Gedanke schwer, überhaupt den Grundwehrdienst von 18 Monaten abzuleisten.

Eine leichte Resignation darüber macht sich bei den Jungs in der Clique breit. Es fällt euch schwerer als früher, euch im Keller zu festen Zeiten zu treffen und mit Mühe und Not habt ihr es nun endlich geschafft, ein verbindliches Treffen im Keller zu organisieren. Als der Tag kommt, sind die meisten von euch wieder mal ziemlich fertig.

Plötzlich und unerwartet taucht Freddy in eurer Runde auf. Ihr seid überrascht und viele Fragen sprudeln aus euch heraus. Freddy erzählt, dass sie kurzzeitig in Haft war und ihr angedroht wurde, dass sie per § 249 „Beeinträchtigung der öffentlichen Ordnung und Sicherheit durch asoziales Verhalten“ zu einer Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren bestraft werden kann. Zudem hat sie eine Aufenthaltsbeschränkung und darf Jena eigentlich nicht verlassen. Sie erzählt, dass die Offene Arbeit in Jena im Oktober einen DDR-weiten „Tag der Wehrdienstverweigerung“ plant und junge Männer sich dort beraten lassen können, die vorhaben, ihren Wehrdienst zu verweigern. Freddy meint, dass es nicht schaden würde, wenn die Offene Arbeit von Allersleben dort mit dabei wäre. Danach schwingt sie sich wieder auf ihr Mofa und ist weg.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Wie entscheidet ihr euch?

Macht ihr bei dem Treffen in Jena mit oder lieber nicht?

OFFENE ARBEIT

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

2. Ereignis:

Die Zeit vergeht schneller, als es euch lieb ist. Das Schuljahr ist fast zu Ende und die Abschlussfeier steht bevor.

Die meisten von euch haben schon Pläne für die Zeit danach: Manche wollen lieber eine Ausbildung machen, andere vielleicht weiter zur Schule gehen, um schließlich zu studieren. Vielleicht müsst ihr sogar das Schuljahr wiederholen oder entschließt euch, die Schule abzubrechen. Euch allen fällt aber jetzt schon auf: Wirkliche Unterstützung bei diesen Entscheidungen bekommt ihr nicht.

Tauscht euch untereinander über eure Zukunftspläne aus.

Egal wie die Zukunft aussieht: Es wäre schon cool, wenn man sich an der Schule an eure Gruppe erinnert. Euch fällt Freddys Aktion zum Schulabschluss wieder ein. Vielleicht habt ihr eine ähnliche Idee für eine große Aktion am Abschlusstag?

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Was plant ihr?

*Oder haltet ihr lieber die
Füße still?*

OFFENE ARBEIT

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

