

AG TECHNIK

 **ALLERS-**
leben



AG TECHNIK

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!

Wissenschaft ist genau euer Ding und ihr seid echt schlau. Euch interessiert vor allem die Mikroelektronik und dabei insbesondere die Computertechnik. Aus diesem Grund habt ihr euch in der Arbeitsgemeinschaft (AG) Technik zusammengefunden, um euch an Computern auszuprobieren. Am Pionierhaus „German Titow“ in Allersleben kommt ihr wöchentlich mindestens einmal zusammen.

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!

Das Gesetz der einheitlichen sozialistischen Bildung regelt, dass alle Schüler*innen dieselben Chancen auf Bildung haben und diese ausnahmslos und strukturiert zur Verfügung gestellt werden soll. Dies erlaubt nur wenig individuelle Förderung eurer schlaunen Köpfe. Darum nutzt ihr die Chance, über die AG Technik an Computer heranzukommen. Die sind erst seit dem vergangenen Jahr (1985) erhältlich, richtig teuer und privat nicht zu haben.

AG TECHNIK

*Computertechnik bietet so viele Möglichkeiten, sich auszuprobieren:
An der Hardware tüfteln, eigene Programme schreiben, Musik oder Bilder
generieren (lassen). Was fasziniert euch daran?*

(Schreibt es auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)

Hintergrundwissen

Auch wenn die Schule euch nur wenig in eurem Wissensdrang unterstützen kann, gibt es dennoch einige Angebote für eure Freizeitgestaltung. So z.B. bietet die Gesellschaft zur Verbreitung wissenschaftlicher Kenntnisse, kurz Urania, interessante Jugendradiosendungen zum Mitgestalten und Mitmachen an. Ebenfalls gibt es die Station Junger Techniker, welche viele Möglichkeiten der Fortbildung in den Naturwissenschaften zur Verfügung stellt. Hier werden eben genau die Themen besprochen, die nicht im Lehrplan stehen und in Exkursionen und Experimenten in Laborräumen in die Realität umgesetzt.

In Allersleben gibt es leider keine Station Junger Techniker, dazu ist Allersleben zu klein. Die nächste Station ist erst in der Bezirksstadt Erfurt. Darum bleibt euch nur die AG im Pionierhaus. Ihr wisst auch, dass es die „Messe der Meister von Morgen“ (MMM) gibt, an der ihr vielleicht perspektivisch mit einem guten Projekt teilnehmen könnt. Darüber hinaus verspricht eine erfolgreiche Teilnahme an der Messe auch eine gute Förderung der AG.

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.

AG TECHNIK

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 eure gemeinsame AG?

Tauscht euch darüber aus, wie ihr euch als AG zusammengefunden habt

Was begeistert euch besonders an der Wissenschaft?

Was wollt ihr in Zukunft erforschen?

Wie gestaltet ihr eure Treffen?

Was ist euer gemeinsamer Traum?

...

AG TECHNIK

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!

AG TECHNIK

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

1. Ereignis: Geheimnisvolle neue Computer

Mit Beginn des Schuljahres habt ihr euch in eurer AG zusammengefunden. Euer gemeinsames Interesse gilt der Mikroelektronik und den seit letzten Jahr überhaupt erst in der DDR produzierten Personalcomputer (PC). Der Leiter eurer AG im Pionierhaus ist der junge Ingenieur Alfred Eisenstein, der als Programmierer arbeitet und erst kürzlich ein Studium an einer Technischen Universität absolviert hat. Er ist aber auch Mitglied der SED und gilt als streng linientreu.

Da ihr unweit der Grenze lebt, könnt ihr mit Radio und TV noch viele westdeutsche Sender empfangen. Dabei habt ihr gehört, dass die DDR von der BRD auch Mikroelektronik importieren will, da zu diesem Zeitpunkt die BRD der DDR auf dem Bereich der Mikroelektronik weit voraus ist. Die ersten Computer von Robotron (PC 1715) gingen vergangenes Jahr – also 1985 – in die Serienfertigung und kosteten rund 20.000 DDR-Mark. Der AG-Leiter hat bereits einen PC 1715 bekommen, da er gute Beziehungen nach Sömmerda hat, wo die Rechner hergestellt werden.

Verlockend ist für euch natürlich, mit dem neuen DDR-Computer zu arbeiten und zu programmieren. Ein Junge aus eurer AG hat euch erzählt, dass er über Verwandte aus dem Westen einen Computer bekommen hat, den IBM PC 5150. Der ist zwar schon aus dem Jahr 1981, hat aber bedeutend bessere technische Ausstattung und ist somit effektiver. Sehr gern würdet ihr diesen PC mit in die AG bringen, doch Ihr habt „Bauchschmerzen“, da der Leiter ein SED-Mitglied ist, der seine Rolle als Genosse sehr ernst nimmt. Allerdings ist er aufgrund seiner jugendlich-frischen Art auch sehr sympathisch und ihr findet ihn cool, weil er euch sehr ernst nimmt.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Ihr seid in einer Zwickmühle: Sollt ihr Alfred fragen, ob er mit euch an dem Westcomputer arbeitet und euch das Programmieren beibringt? Oder wollt ihr ihn lieber nicht damit konfrontieren und erst einmal in der Clique unter euch mit dem Westcomputer arbeiten?

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...

AG TECHNIK

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

2. Ereignis: Das Schulfest

Das jährliche Schulfest steht an. Ihr seid wenig motiviert hinzugehen, da es meistens recht langweilig ist und ihr euch lieber weiter mit Computertechnik beschäftigen wollt. Nun erfahrt ihr auch noch, dass zur selben Zeit wie das Fest im Westfernsehen eine Doku über die neuste Computergeneration kommen soll. Es ist zwar nicht direkt verboten Westfernsehen zu schauen, aber eure Schulleitung hat sich schon mehrfach negativ dazu geäußert und Gespräche auf dem Schulgelände über das Programm untersagt. Außerdem zählt das Schulfest als Schulzeit und nicht hingehen als schwänzen. Wenn dann auch noch rauskommt, dass ihr in der Zeit Westfernsehen geschaut habt, bekommt ihr mächtig Ärger. Was tut ihr?

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Geht ihr zum Schulfest, schaut ihr die Doku oder findet ihr eine Lösung dazwischen?

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

AG TECHNIK

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

1. Ereignis: Messe der Meister von Morgen (MMM)

Schon in den Sommerferien waren die Medien voll mit Berichten über die anstehende 30. Messe der Meister von Morgen. Die Vorrunden in den einzelnen Bezirken haben teilweise bereits begonnen. Ihr habt vom XI. Parteitag der SED gehört. Dort erfolgte immer wieder der Aufruf an die Jugend zum „meistern der Herausforderungen der wissenschaftlich-technischen Revolution“. Dies wurde auch immer wieder in eurer Lieblings-Wissenschaftssendung AHA betont. Ihr wollt auch was beitragen und habt auch schon einiges an dem PC 5150 der Firma IBM erarbeitet. Allerdings seid ihr euch unsicher, wie auf ein Produkt, was mit einem Kapitalistischen-West-Werkzeug erarbeitet wurde, reagiert wird. Riskiert ihr es? Reicht ihr lieber das schwächere Ergebnis von dem DDR-Computer ein und verschweigt damit euer eigentliches Talent? Oder wartet ihr ab und versucht bis nächstes Jahr ein brauchbares Ergebnis auf dem lahmen PC 1715 zu erzielen?

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Reicht ihr etwas bei der Vorrunde der MMM ein? Und wenn ja, was?

*Wählt eure Biografie-Karten.
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die
Spilleitung.*

AG TECHNIK

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

2. Ereignis: Wehrerziehung

Am Ende des Schuljahres steht Wehrerziehungslager auf dem Plan. Ihr habt schon das ganze Schuljahr jede Woche eine Doppelstunde, in der ihr theoretisch auf die Landesverteidigung vorbereitet werden sollt. Da konnte man immer noch ganz gut die Ohren zuklappen. Aber nun folgt der zweiwöchige Praxisteil. Von älteren Geschwistern oder Bekannten habt ihr schon echt gruselige Geschichten über diese zwei Wochen gehört – von unfreundlichen Offiziersschülern, die die Ausbildung übernehmen, von nächtlichen Geländeübungen und vielem mehr. Für alle Jungen gibt es das Wehrlager. Dort stehen Sachen 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 dem nicht entgehen könnt. Krankschreibungen werden kaum akzeptiert und eure Eltern könnten richtig Ärger kriegen, wenn sie versuchen, euch befreien zu lassen. Das gilt als politisch unzuverlässig und zieht Gängelung oder Überwachung nach sich.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Wie verhaltet ihr euch?
Was nehmt ihr euch vor,
um euch diese zwei Wochen
erträglich zu gestalten?*

*Tut ihr euch mit den anderen in der
Klasse zusammen, die ja auch alle
teilnehmen müssen?*

AG TECHNIK

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

1. Ereignis: Republikflucht

Am ersten Schultag werdet ihr – eure gesamte AG-Clique – in der Mittagspause zur Direktorin bestellt.

Die Direktorin teilt euch mit ernster Miene und strengem Ton mit, dass euer AG-Leiter Alfred Republikflucht begangen hat. Er war, dank seiner guten Arbeit und als guter SED-Genosse, ausgewählt, zu einer Fortbildung bei IBM in den Sommerferien in die BRD zu fahren. Als der zweiwöchige Kurs dann zu Ende war, ist er nicht wieder in die DDR zurückgekommen.

Die Direktorin spricht von „einem entsetzlichen Verrat an der Sache des Sozialismus und einem unwürdigen Verhalten gegenüber dem Staat der Arbeiter und Bauern, der Alfreds Ausbildung und Studium ermöglicht und finanziert hat“. Bis auf Weiteres finden erst einmal keine Treffen der AG Technik statt, bis eine neue AG-Leitung gefunden wird. Darüber hinaus fordert die Direktorin einen Rechenschaftsbericht zur Arbeit der AG im letzten Schuljahr von euch.

Ein paar von euch wollen nicht warten, bis eine neue AG-Leitung kommt, sondern dann eben allein weitermachen. Und auch der geforderte Rechenschaftsbericht liegt euch schwer im Magen. Ihr könnt nur ahnen, wer diesen dann am Ende vermutlich zu lesen bekommt. Alfred war eigentlich immer gut zu euch und hat euch viel beigebracht. Aber wenn ihr euch jetzt nicht von ihm und dem was er getan hat distanziert, könnte das eure Möglichkeiten in der Ausbildungswahl beeinträchtigen und ein Studium wäre sicherlich gar nicht mehr möglich.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Was schreibt ihr in euren Bericht?

Wie stellt ihr Alfred und eure Arbeit mit ihm dar?

AG TECHNIK

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

2. Ereignis: Schulabschlussfeier

Der Schulabschluss steht ins Haus. Ihr habt immer noch etwas mit der „Alfred-Sache“ vom letzten Jahr zu kämpfen. Nach der Abgabe eures Berichts wurdet ihr noch oft befragt. Nicht nur von der Direktorin, sondern auch von Mitarbeitern der Staatssicherheit. Und auch eure Familien wurden vorgeladen.

Der technische Fortschritt entwickelt sich stetig und ihr fühlt euch langsam abgehängt. Ohne AG-Leitung und keiner Unterstützung der Schule könnt ihr nicht Schritthalten und seht langsam eure Zukunftsträume platzen.

Vielleicht wäre es gut mal öffentlich mit der Sache aufzuräumen und klar eure Haltung zu zeigen. Die Schulabschlussfeier wäre die allerletzte Gelegenheit dazu. Aber was sollt ihr sagen? Euch nur euren früheren Leistungen rühmen und Alfred gar nicht erwähnen? Euch klar von ihm distanzieren? Doch zu ihm halten und erklären, was ihr ihm alles verdankt? Oder lieber gar nichts sagen und die Zukunft abwarten?

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

*Plant ihr etwas für die Schulabschlussfeier?
Und wenn ja, was?*

*Denkt dran, ihr könnt euch auch mit
den anderen in der Klasse
abstimmen.*

AG TECHNIK

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

