



ALLERS-
Leben
SPIELLEITUNGS-GUIDE



Ein Biografiespiel zum Erwachsenwerden in der DDR

.....

Allersleben ist ein Biografiespiel. Es geht dabei nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern darum, spielerisch das Leben der Spielcharaktere mitzugestalten und deren Biografie zu entwickeln. Die Teilnehmenden verkörpern die Schülerinnen und Schüler einer 8. Klasse der Polytechnischen Oberschule in der fiktiven Kleinstadt Allersleben in Thüringen. Die Teilnehmenden begleiten ihre Charaktere im Spiel drei Jahre lang, beginnend im Jahr 1986, treffen Entscheidungen, finden Freunde und Freundinnen und verändern ihr Umfeld – ein Erwachsenwerden in der DDR. Dabei erleben sie auch, wie sich der Staat, in dem sie leben, verändert. Das Spiel endet mit der Wendezeit im Herbst 1989.

Dieses Dokument richtet sich an die Spielleitung (SL). Es enthält wertvolle Tipps, einen Überblick über den Spielablauf und weitere Informationen für eine erfolgreiche Durchführung des Spiels. Teilnehmende (TN) müssen dieses Heft nicht lesen – es ist sogar besser für das Spielerlebnis, wenn sie es nicht tun!

Inhalt

.....

1. Zur Spielidee	3
2. Spielmaterial und Vorbereitung:	4
3. Grundregeln:	7
4. Spielablauf im Detail	9
4.1 Diskussions- und Entscheidungsphase mit Hofpause	10
4.2 Auswertungsphase	11
4.3 Erinnerungsphase	18
4.4 Sommerferien	19
4.5 Schulabschluss	19
5. Debriefing	21
6. Tipps für die Spielleitung	22
7. Impressum	24

1. Zur Spielidee

.....

Das Projekt Allersleben entstand 2021 aus einer Kooperation 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. Gemeinsam wurde überlegt, wie Jugendliche und junge Erwachsene spielerisch an das Thema Aufwachsen in der DDR herangeführt werden können. Konkret sollte ein Spiel zur Vorbereitung auf Gespräche mit Zeitzeug*innen entwickelt werden. Das Spiel, wie es hier beschrieben wird, ist das Ergebnis mehrerer Überarbeitungen und Testläufe mit unterschiedlichen Schwerpunkten im Spieldesign. Auch diese Version ist nicht final, sondern wird didaktisch und spielerisch weiterentwickelt. Gerne dürfen auch Elemente des Spiels selbst aufgegriffen und in eigenen Ideen weiterverwendet werden.

Allersleben ist für den Einsatz im Rahmen der historisch-politischen Bildung gedacht, z.B. in Projektwochen zur DDR-Geschichte. Um pädagogisch zu wirken, braucht das Spiel zwingend eine Vor- und Nachbereitung. Erst durch Reflexion und Einordnung des im Spiel Erlebten können Lernerfolge erzielt werden.

Aber auch für sich selbst genommen kann das Spiel Spaß machen und zum Nachdenken anregen. Wichtig ist, dass es sich bei Allersleben nicht um ein Spiel handelt, welches reines Faktenwissen vermittelt, sondern vielmehr um einen empathischen und spielerischen Zugang zu möglichen Lebenswelten Jugendlicher in der späten DDR.

Neben 9 – 30 Spielenden oder Teilnehmenden (TN) braucht *Allersleben* auch Spielleiter*innen (SL), die das Spiel koordinieren. Diese sind neben der Vorbereitung auch für den Ablauf des Spiels verantwortlich und müssen oft improvisieren, um auf die Ideen der Spielenden zu reagieren. Idealerweise haben SL bereits etwas Erfahrung mit Rollenspielen oder Improvisationstheater und haben Allersleben selbst schon einmal gespielt. Mit etwas Mut zu Fehlern und einem Händchen fürs Geschichtenerzählen sollten aber auch unerfahrenere Personen das Spiel anleiten können. Am Ende dieses Dokumentes finden sich einige Erfahrungen aus den bisherigen Spielrunden, die dabei helfen können, selbst eine Runde zu leiten.

Auch wenn das Spiel sich bis zum jetzigen Stand schon mehrfach gewandelt hat, ist eines jedoch bei allen Runden geblieben: Die Teilnehmenden haben gemeinsam lustige, überraschende und berührende Geschichten erzählt, dabei viel über das Alltagsleben und das Erwachsenwerden in der DDR erfahren und – noch wichtiger – sowohl Teilnehmende als auch die Spielleitung hatten Spaß dabei. Und wir hoffen, diesen Spaß mit anderen teilen zu können!

2. Spielmaterial und Vorbereitung:

Eine Runde *Allersleben* dauert etwa drei Stunden. Darum ist es wichtig, angenehme Räumlichkeiten zu wählen. Alle TN sollten während des Spiels im gleichen Raum Platz finden. Die genaue Platzaufteilung kann nach Bedarf angepasst werden. Es hat sich bewährt, Gruppentische zu bilden, die so im Raum verteilt sind, dass alle Gruppen sich gegenseitig sehen können und idealerweise ungefähr gleich weit voneinander entfernt sind. Die Anzahl an Tischen hängt davon ab, wie viele Cliques im Spiel verwendet werden sollen. Die Anzahl der Cliques wiederum richtet sich nach der Anzahl der Spielenden.

Es gibt sechs Cliques in *Allersleben* – dies sind die Gruppen, in denen sich die Spielenden während des Spiels wiederfinden. In jeder Clique sollten mindestens drei und höchstens fünf Teilnehmende sein. Wird *Allersleben* mit weniger als 18 Teilnehmenden gespielt, empfiehlt es sich, nicht alle Cliques zu verwenden. Welche Cliques aussortiert werden, ist dabei nicht vorgeschrieben. Wir empfehlen jedoch, in jedem Fall mit den Cliques *Offene Arbeit*, *FDJ* und *Die Band* zu spielen. Damit sind unterschiedliche Haltungen zur DDR-Führung und das Thema Jugendkultur abgedeckt. Weiter unten findet sich eine Übersicht zu den Cliques und ihren thematischen und inhaltlichen Schwerpunkten sowie jeweils eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse im Spielverlauf.

Sobald die Cliques ausgewählt und die Gruppentische vorbereitet worden sind, kann je ein Playbook auf den Tischen so platziert werden, dass alle Gruppenmitglieder es einsehen können. Bewährt hat sich ein Ausdruck in A3 und ein Aufsteller, sodass für alle ein guter Blick in das Buch sichergestellt ist. Ein weniger aufwändiger A4-Druck funktioniert aber auch. Im Anschluss müssen die Playbooks mit den Biografiekarten bestückt werden. Achtung: Es ist zu empfehlen, dass die Playbooks nach dem Bestücken mit den Karten nicht mehr umhergetragen werden, da sonst Karten aus ihren Fächern fallen könnten. Bei einer A4-Variante können die Karten auch neben die Playbooks gelegt oder von der SL ausgeteilt werden.

Achtung!

Es gibt Spielelemente, die den Spielenden während des Spiels nicht verraten werden sollen! Dies betrifft insbesondere die Bedeutung der Symbole auf den Biografiekarten sowie ihre Interaktion mit der Regel zur *Staatlichen Willkür*. Es ist ein Teil des Spiels herauszufinden, nach welchen Regeln die Spielleitung die Geschichte erzählt!

Auf den Seiten 3 und 4 jedes Playbooks befinden sich jeweils drei Fächer für die Biografiekarten, mit denen die Teilnehmenden starten werden. Jedes dieser Fächer ist für einen Kartentyp vorgesehen und entsprechend beschriftet. Alle Karten des jeweiligen Typs sollten gemischt werden und anschließend so viele Karten in das passende Fach jedes Playbooks gelegt werden, wie es Mitglieder der Clique geben wird. Üblicherweise ist dies die Anzahl der Teilnehmenden geteilt durch die Anzahl der Cliques, aufgerundet.

Sobald alle sechs Fächer bestückt sind, können die Playbooks vorsichtig wieder auf die Titelseite geblättert werden. Im Anschluss daran ist sicherzustellen, dass auf allen Tischen genügend Charakterbögen und Stifte für alle TN zur Verfügung stehen. Auf jedem Tisch sollte zudem ein Glossar bereitliegen.

Etwas abseits sollte die SL ihren eigenen Tisch vorbereiten: Hier sollten genügend Blanko-Biografiekarten der drei unterschiedlichen Typen platziert werden. Es werden insgesamt mindestens 6 Karten pro TN benötigt. Da nicht vorauszusehen ist, welche Kartentypen benötigt werden, sollten genug Karten in Reserve bereitgehalten werden. Ebenfalls auf diesem Tisch sollten Würfel, Notizblätter, eine (Schul-)Glocke (alternativ kann auch ein Handy verwendet werden) sowie die Spielanleitung liegen. Auch sollte eine Möglichkeit zur Zeitmessung zur Verfügung stehen.

Da das Spiel bis zu drei Stunden dauern kann, sollten auch Snacks und Getränke bereitgestellt werden.

Anmerkung zur Kartenverteilung bei kleineren Spielendenzahlen

Die Verteilung der Karten auf die Playbooks ist ein wichtiger Schritt in der Spielvorbereitung, der das spätere Spiel stark beeinflussen kann. Da über die eingangs verteilten Biografiekarten die Hintergründe der Spielcharaktere bestimmt werden, bestimmt die Kartenverteilung beispielsweise, wie viele Charaktere Gegner*innen oder Befürworter*innen der SED als Eltern haben. Auch andere Themen, wie eine Nazi-Vergangenheit der Eltern oder die Herkunft aus einem anderen Land, werden hierüber ins Spiel gebracht.

Der komplette Kartensatz für 30 Spielende ist so gestaltet, dass viele dieser Themen ins Spiel kommen. Daher kommen manche Hintergründe – im Vergleich zur Realität der DDR – überproportional häufig vor. Dies ist beabsichtigt! *Allersleben* hat weder den Anspruch noch die Möglichkeit die Realität der DDR akkurat darzustellen. *Allersleben* möchte Geschichten erzählen, die näher an Thomas Brussigs „Am kürzeren Ende der Sonnenallee“ sind als an einer historischen Dokumentation.

Dennoch sollte die Kartenverteilung an die tatsächliche Spielerzahl angepasst werden. Die Verwendung des Kartensatzes für 30 Spielende kann bei geringeren Zahlen dazu führen, dass manche Aspekte des Spiels nicht vorhanden sind oder zu dominant werden. Als Faustregel für die Kartenverteilung bei geringeren Spielendenzahlen kann dabei Folgendes gelten:

Die Kartentypen *Politische Einstellung* und *Sozialer Hintergrund* sollten jeweils zu 50% aus den Karten *Angepasst* bzw. *Arbeiter*innen/Angestellte* bestehen, während der Rest der Karten sich gleichmäßig auf die anderen Kartentypen verteilt.

Beim Kartentyp *Familiärer Hintergrund* sollte knapp unter der Hälfte aller Karten die Karte *Doppelpack* sein. Etwa ein Viertel sollten *Westverwandtschaft* sein. Die übrigen Karten sollten auf die restlichen Typen aufgeteilt werden, sodass jeder Kartentyp mindestens einmal vertreten ist.

Bei den restlichen Kartentypen sollten alle Karten gleichmäßig verteilt sein.

Übersicht zu den Cliques und ihren Themen

(Eher) angepasste Cliques:

Die FDJ:

Hier wird eine Gruppe der besonders überzeugten und engagierten FDJ-Mitglieder gespielt – viele andere in der Klasse sind, wie in den 80ern in der DDR üblich, auch in der FDJ. Themen sind der Aufbau und die Bedeutung der FDJ, Jugendarbeit in der DDR sowie ein Ausreiseantrag im Verlauf des Spiels.

Die Sportskanonen:

Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rollen von Sporttalenten mit dem Traum der großen Karriere, der sich im Spielverlauf für manche erfüllen kann. Themen sind Sport in der DDR und staatliches Doping.

Die AG Technik:

Diese Clique erzählt die Geschichte der Wissenschafts-Nerds in der Klasse, die (heimlich) mit einem Westcomputer herumexperimentieren. Themen sind der technische Fortschritt im Wettbewerb mit dem Westen, der Umgang mit besonders begabten Schüler*innen sowie Republikflucht, durch einen an sich linientreuen AG-Leiter, der sich in den Westen absetzt.

(Eher) rebellische Cliques:

Die Band:

Die Spieler*innen gründen in dieser Clique eine Band und durchleben Auseinandersetzungen zwischen staatlicher Regulierung und dem Wunsch nach künstlerischer Freiheit und Selbstverwirklichung. In diesem Zusammenhang sind Zusammenstöße mit Volkspolizei und Stasi nicht auszuschließen. Themen sind Jugend- und Subkulturen in der DDR, Musik und Kunstfreiheit.

Die Offene Arbeit:

Hier treffen sich Jugendliche, die aus unterschiedlichen Gründen nicht in die Gesellschaft der DDR passen, verbringen ihre Freizeit und organisieren Veranstaltungen und vielleicht sogar politische Aktionen. Themen sind Queerness in der DDR, politische Opposition und staatliche Repression.

Die Junge Gemeinde:

Die Spieler*innen gehören zu einer Gruppe der Evangelischen Kirchengemeinde, verbringen gemeinsam ihre Freizeit und organisieren Veranstaltungen und Aktionen. Themen sind die Rolle der Kirche in der DDR, das Verhältnis des Staates zur Kirche und politische Opposition.

3. Grundregeln:

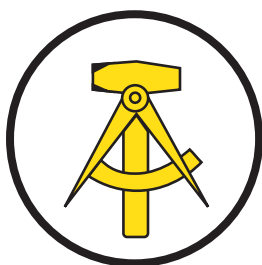
Die Playbooks sind so konzipiert, dass sie den TN die Grundregeln erklären und sie durch die Charaktererstellung und die Kapitel des Spiels führen. Die hier aufgeführten Regeln dienen daher in erster Linie der Übersicht und unterstützen die SL bei aufkommenden Regelfragen und Unklarheiten.

- Die Playbooks sind so gestaltet, dass sie die TN durch die sogenannte Charaktererstellung begleiten
- Die Spieler*innen sammeln in dieser Phase die ersten 6 Biografiekarten, die ihnen Eckpunkte zur Gestaltung ihrer Charaktere geben.
- Die Steckbriefe dienen dazu, sich über die Informationen auf den Karten hinaus weitere Notizen zu den eigenen Charakteren zu machen. Sie haben die Funktion einer Gedankenstütze und regen zur weiteren Ausgestaltung der Figur an, sind aber für das Spiel selbst nicht relevant.
- Alle TN haben einen eigenen Kartenstapel. Dieser beschreibt ihre Biografie.
- Diese Karten werden dazu eingesetzt, Entscheidungen im Spielverlauf zu begründen.
- Beispiel: *Die Clique der Sportskanonen hat folgende Entscheidung zu treffen: „Fahrt ihr mit ins Trainingslager oder bleibt ihr zu Hause?“. Ein TN spielt die Karte „Alleinerziehend“ aus und begründet damit seine Entscheidung, nicht mitzufahren, weil er zu Hause im Haushalt helfen muss.*
- Während des Spiels beschriften die Spieler*innen selbst eigene Blanko-Biografiekarten. **Diese können, genau wie alle anderen Karten, zur Begründung eingesetzt werden.**
- Die Karten im Stapel dürfen geheim gehalten werden. Nur wenn eine Karte ausgespielt wird, muss sie für alle offen sichtbar gelegt werden.
- Einmal im Biografiestapel kann eine Karte nicht mehr entfernt oder verändert werden!

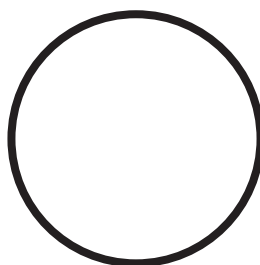
Biografiekarten:

Biografiekarten können Symbole aufweisen. **Die Bedeutung der Symbole ist den Spielenden zu Beginn des Spiels unbekannt. Das ist beabsichtigt!** Es ist Teil des Spiels herauszufinden, wie das System tickt.

Folgende Symbole gibt es:



ANGEPASST



NEUTRAL



REBELLISCH

Angepasst:

Kennzeichnet Karten, die Handlungen oder biografische Elemente im Sinne der DDR-Regierung beschreiben.

Rebellisch:

Kennzeichnet Karten, die Handlungen oder biografische Elemente beschreiben, die nicht im Sinne der DDR-Regierung sind.

Neutral oder kein Symbol:

Kennzeichnet Karten, die per se weder als rebellisch oder systemtreu eingeordnet werden können.

Die Spielrunden:

Das Spiel wird in drei Kapiteln gespielt.

Ein Kapitel besteht aus zwei Runden, in denen die Spieler*innen Entscheidungen in Rolle ihrer Charaktere treffen müssen.

Jede Runde läuft dabei wie folgt ab:

- 1. Schulglocke:** Die SL läutet mit einer Schulglocke die Runde ein. Die TN werden aufgefordert, auf die nächste Seite des Playbooks umzublättern.
- 2. Diskussionsphase:** Die Clique liest im Playbook und kann über das dort beschriebene Ereignis diskutieren. In dieser Phase darf der eigene Spielbereich jederzeit verlassen werden, um mit anderen Spieler*innen zu reden. Diese Phase dauert 10 Minuten, was vorher deutlich angesagt wird.
- 3. Hofpause:** Kurz vor Ende der 10 Minuten wird zur Hofpause geläutet. Das ist zum einen das Signal, dass die Diskussionsphase bald zu Ende ist. Zum anderen ist es auch noch einmal die explizite Aufforderung, den eigenen Gruppentisch zu verlassen und mit den anderen ins Gespräch zu kommen.
- 4. Entscheidungsphase:** Sobald alle Cliquenmitglieder bereit sind, spielt jede*r TN eine Biografiekarte verdeckt aus. Anschließend werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt und jede*r TN erklärt kurz, inwiefern diese Karte die eigene Entscheidung begründet.
- 5. Auswertungsphase:** Die TN erläutern der Spielleitung ihre Entscheidung. Diese entscheidet, was die Konsequenzen sind, und teilt dies den Spieler*innen mit. Anschließend verteilt die Spielleitung passende Blanko-Biografiekarten an die Spieler*innen. Die Spielleitung achtet in erster Linie darauf, welche Symbole auf den ausgespielten Karten zu sehen sind. Sind viele *angepasste* oder *rebellische* Symbole auf den Karten zu sehen, so kann dies die Entscheidung für die betreffenden TN oder die ganze Gruppe beeinflussen. In dieser Phase hat die Spielleitung die Möglichkeit, die Staatliche Willkür einzusetzen. Dieser Spielmechanismus wird weiter unten erklärt.
- 6. Erinnerungsphase:** Die Ereignisse werden von der SL kurz zusammengefasst. Die TN notieren auf den soeben erhaltenen Blanko-Karten, wie sich ihr Spielcharakter an das Ereignis und seine Konsequenzen erinnert. Anschließend wird die Karte auf den eigenen Biografiestapel gelegt. Die Runde endet mit der nächsten Schulglocke.

4. Spielablauf im Detail

Das Spiel besteht aus einer Phase der Charaktererstellung, drei inhaltlichen Kapiteln, die je für ein Schuljahr stehen, und einem Abschlusskapitel, das auf die Wendezeit im Herbst 1989 eingeht.

Durch die Charaktererstellung zu Beginn leitet das Playbook detailliert durch. Die Spielleitung sollte bei Fragen bereitstehen und darauf achten, dass die Gruppen ungefähr im gleichen Tempo umblättern und Karten ziehen, sodass sich keine Gruppe im Leerlauf befindet, während eine andere noch ganz am Anfang steht. Die Spielenden lesen sich Informationen zu den Spezialthemen ihrer Cliques durch, z.B. *Die Band* zu Musik in der DDR oder die *Junge Gemeinde* zur Situation der Kirchen, und treffen gemeinschaftlich Entscheidungen zur genauen Ausgestaltung. Beispielweise entscheiden sich die *Sportskanonen* für eine Sportart oder die *AG Technik* für ihr Forschungsinteresse.

Anschließend werden die Karten des Biografiestapels zum familiären Hintergrund und den persönlichen Eigenschaften gezogen und in der Clique diskutiert. **Dabei können sich die Spieler*innen stets entscheiden, wie viel sie berichten und was sie für sich behalten.**

Das Vor-Kapitel zur Charaktererstellung endet mit einer Vorstellungsrunde, in der sich alle Cliques kurz präsentieren. Dies wird von der Spielleitung angekündigt und moderiert. Um das Rollenspiel anzuregen, können Spielleitende hier in die Rolle von Lehrer*innen schlüpfen und zum Beispiel Folgendes sagen:

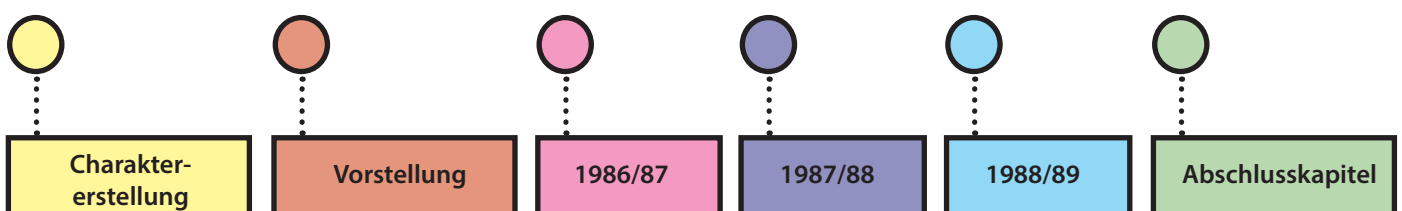
„Herzlich willkommen in der 8. Klasse an der Polytechnischen Oberschule. Wir haben ja einige neue Gesichter in der Klasse und deshalb stellen sich alle Gruppentische jetzt einmal vor. Ihr hier vorne von der FDJ – sagt doch mal kurz, wer ihr seid und was wir von euch im kommenden Schuljahr erwarten dürfen.“

Nach der Vorstellungsrunde startet das eigentliche Spiel in drei Kapiteln mit jeweils zwei Entscheidungen.

Kapitel 1 dient dem Kennenlernen der eigenen Clique. Es wird je eine erwachsene bzw. ältere Identifikationsfigur eingeführt. In diesem Kapitel wird außerdem ein gemeinsames Schulfest vorbereitet. (1986/1987)

Kapitel 2 behandelt in jeder Clique einen Konflikt mit dem System. Außerdem wird die Wehrerziehung thematisiert. (1987/1988)

Kapitel 3 behandelt den Schulabschluss und thematisiert das bröckelnde DDR-System kurz vor der Wende. (1988/1989)



4.1 Diskussions- und Entscheidungsphase mit Hofpause

Diese Phasen laufen parallel in den verschiedenen Cliques ab. Die SL sollte die Phase mit einer Schulglocke oder einem ähnlichen Signal für alle einleiten und verkünden:

„Die nächste Runde beginnt. Blättert euer Playbook um, lest euch die Aufgabe genau durch und diskutiert darüber. Denkt daran: Ihr müsst eure persönliche Entscheidung mit einer eurer Biografekarten begründen können. Spielt diese Karten bitte in die Mitte des Tisches aus. Ihr habt 10 Minuten Zeit dafür!“

Die Spielenden haben anschließend 10 Minuten Zeit, um zu diskutieren. Dabei ist es erlaubt und erwünscht, dass sie ihren Gruppentisch verlassen und mit den anderen Gruppen interagieren. Das zweite Ereignis jedes Kapitels ist darauf ausgelegt, dass andere Cliques einbezogen werden, z. B. könnte die FDJ in Kapitel 1 die Band fragen, ob und mit welchem Lied sie beim Schulfest auftritt.

Die Spielleitung sollte diese Absprachen unterstützen, indem sie selbst Informationen in Form von Gerüchten streut. Die Spielleitung kann jederzeit Sätze sagen wie: *„Ihr habt gehört, dass die Band auf dem Schulfest auftreten möchte...“*

Allerdings sollte die Spielleitung auch die Zeit im Auge behalten und die Gruppen daran erinnern, dass sie ihre Entscheidung treffen müssen.

Interaktion und Zeitdruck werden durch die „Hofpause“ noch einmal verstärkt. 2 - 3 Minuten vor Ende der Diskussionsphase wird die Schulglocke zur Hofpause geläutet. Die Spielleitung weist darauf hin, dass es nun nur noch 2 oder 3 Minuten bis zur Entscheidung sind und dass die Pause gerne genutzt werden kann, um mal bei den anderen Cliques vorbeizuschauen – gerade auch dann, wenn sich eine Clique bereits entschieden hat.

Um eine Entscheidung zu treffen, muss jedes Mitglied einer Clique eine Karte aus dem eigenen Biografiestapel ausspielen. Die Karten sollten im Zusammenhang mit der getroffenen Entscheidung stehen und diese begründen. So könnte beispielsweise eine Karte *Angepasst* beim politischen Hintergrund der Eltern gespielt werden, um zu begründen, warum jemand nicht an einer rebellischen Aktion teilnimmt. Sobald eine Gruppe ihre Entscheidung getroffen hat, kann die SL mit der Auswertungsphase für diese Gruppe beginnen.

4.2 Auswertungsphase

.....

In der Auswertungsphase lässt sich die SL zunächst die getroffenen Entscheidungen und die dahinterstehenden Begründungen mit den jeweiligen Karten kurz erklären. Gerade zu Beginn des Spiels sollte dabei vermieden werden, dass Spieler*innen bemerken, dass die Symbole auf den Karten für die SL relevant sind – ein Element des Spiels ist nämlich, dass die TN das System selbstständig durchschauen. Auch später im Spiel kann zwar angedeutet werden, dass die Symbole relevant sind, aber das genaue Bewertungssystem sollte für die TN weiterhin undurchsichtig bleiben. Diese mangelnde Transparenz ist ein wichtiges Element des Spiels und unterstreicht die fehlende Rechtstaatlichkeit in einer Diktatur.

Die SL bewertet die Aktionen der TN anhand mehrerer Aspekte, die jedoch unterschiedlich gewichtet werden.

Am relevantesten für die Bewertung ist die tatsächliche Entscheidung. Handelt es sich um eine rebellische oder eine angepasste Aktion?

An zweiter Position für die Bewertung stehen die Symbole auf den Karten. Der Inhalt der Karten kann hier zur Ausgestaltung des Ergebnisses hinzugezogen werden – für die Entscheidung, welche Karte nach dem Ereignis ausgegeben wird, sollte aber vor allem das Symbol ausschlaggebend sein.

Schließlich können noch die Erläuterungen und die Details, die die Teilnehmenden bei ihrer Begründung anführen, zu Entscheidungen hinzugezogen werden. Diese sollten jedoch – wenn überhaupt – nur Einfluss auf die Ausgestaltung und nicht die Richtung des Ergebnisses haben.

Generell sollte beachtet werden, dass die SL an dieser Stelle die Bewertung der Aktionen aus Sicht des Staates (oder anderer Institutionen wie der Schule) vornimmt. Tatsächliche Handlungen und die Kategorisierung (in Form der Symbole) sollten für diese Reaktion wichtiger sein als persönliche Erklärungen und Sonderfälle. Die TN sollten nicht das Gefühl bekommen, sich herausreden zu können – ein Gefühl der Ungerechtigkeit ist durch das Spieldesign beabsichtigt.

Je nach abschließender Entscheidung überreicht die SL Blankokarten. Das Symbol auf den Blankokarten sollte sich nach dem Ergebnis richten, zu dem die SL gekommen ist. Hierbei sollten bevorzugt Karten mit einem der beiden Symbole ausgegeben werden. Nur wenn die Gruppe sich sehr neutral verhält, oder wenn die Entscheidung und die ausgespielten Symbole stark konträr sind (z. B. eine sehr angepasste Entscheidung, trotz vieler ausgespielter rebellischer Karten), sollten neutrale Karten ausgegeben werden.

Wichtig:

Sobald eine Auswertungsphase abgeschlossen wurde, sind die Entscheidungen damit festgelegt. Dies kann sich auf die Entscheidungen der anderen Gruppen auswirken, wenn z. B. die Band sich entscheidet, nicht auf dem Schulfest zu spielen, die FDJ aber fest damit rechnet und ihre Entscheidung davon abhängig macht. In diesem Fall kann die Spielleitung entscheiden, ob sie diese Informationen teilt, oder ob sie die Gruppen erst nach ihrer Entscheidung darüber zu informiert, sie also mit dem unvorhergesehenen Ereignis überrascht.

Bei der Festlegung der Konsequenzen kann die folgende Übersichtstabelle helfen – der SL steht es aber frei, kreativ auf die Ideen der Spielenden zu reagieren.

	Sportler*innen	Die Band	Junge Gemeinde
Kap. 1.1	<p>Der neue Trainer:</p> <ul style="list-style-type: none"> + 3 Trainings pro Woche & lobende Erwähnung bei der Schulleitung ○ 2 Trainings pro Woche - Standardtraining und mürrischer Trainer 	<p>Noten besorgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> + ○ Noten da und ihr wurdet nicht bemerkt - Eintrag im Klassenbuch, Frau Thieleke bekommt Ärger 	<p>Neuer Pfarrer:</p> <ul style="list-style-type: none"> + ○ nettes Gespräch - Gespräch muss belauscht worden sein, Pfarrer bekommt Ärger
Kap. 1.2	<p>Spartakiade:</p> <ul style="list-style-type: none"> + öffentliche Siegerehrung beim Sportfest ○ - Ärger mit Schulleitung, Eltern, Trainer 	<p>Schulfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> + großer Applaus beim Schulfest ○ langweiliges Schulfest - Tadel 	<p>Schulfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob für Engagement ○ langweiliges Schulfest - Ärger mit Schulleitung für das Schwänzen des Fests
Kap. 2.1	<p>Doping:</p> <ul style="list-style-type: none"> + super Training, aber Misstrauen läuft ab jetzt mit ○ Training, wie immer, Misstrauen bleibt - mit dem Leistungssport ist es vermutlich aus 	<p>Szenetreff:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob, weil ihr das Treffen verraten habt ○ ihr werdet verjagt / ihr seid traurig, das Treffen verpasst zu haben & Berichte vom Einsatz der Volkspolizei - Verhör & Personalien werden aufgenommen 	<p>Pfarrer wird versetzt:</p> <ul style="list-style-type: none"> + neuer Pfarrer verspricht euch, auf Jugend einzugehen ○ schlechtes Gewissen - Verhaftung/Verhör

	Offene Arbeit	FDJ	AG Technik
Kap. 1.1	<p>Freddy:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Mitlästern führt zu sozialer Akzeptanz o ihr habt ein schlechtes Gewissen - ihr werdet vor die Direktorin zitiert 	<p>Klassensekretär*in:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob beim Morgenapell für die gute Wahl o der GOL (Grundorganisationsleitung) - Sekretär verändert eure Wahl und kürt jmd. anderen aus der Gruppe - 	<p>West-Rechner:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob über Meldung des Westrechners, aber auch schlechtes Gewissen o West-Rechner in der AG - Strafpredigt von Alfred wegen heimlichen Umgangs mit West-Technik
Kap. 1.2	<p>Schulfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob für Engagement o langweiliges Schulfest - Ärger mit Schulleitung fürs Schwänzen / für Parallelaktion 	<p>Schulfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> + öffentliches Lob der FDJ-Bezirksleitung o Boah, seid ihr langweilig! - Strafpredigt des GOL (Grundorganisationsleitung) - Sekretärs der Schule 	<p>Schulfest:</p> <ul style="list-style-type: none"> + o langweiliges Schulfest, aber immerhin habt ihr die Doku nicht ganz verpasst - Nachsitzen und Meldung an die Eltern wegen Schwänzen des Schulfests
Kap. 2.1	<p>Bericht:</p> <ul style="list-style-type: none"> + o es wird nichts Auffälliges gefunden - hochgezogene Braue - negative Hinweise: Verhör durch Stasi 	<p>Militärparade:</p> <ul style="list-style-type: none"> + es dürfen doch alle mit zur Parade o die gewählte Person nimmt teil und erzählt euch davon / die Bezirksleitung bestimmt jmd. anderen von euch - 	<p>MMM:</p> <ul style="list-style-type: none"> + ihr gewinnt die Vorrunde und dürft auf der MMM präsentieren. Würdigung in der Schule o eure Ergebnisse sind super, aber niemand sieht sie - West-PC wird eingezogen und Alfred bekommt großen Ärger

	Sportler*innen	Die Band	Junge Gemeinde
Kap. 2.2	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + ihr werdet öffentlich ausgezeichnet ○ nervt, gut, dass es vorbei ist - Ärger mit Schulleitung/Trainer 	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + öffentliches Lob für gute Leistung ○ nervt, gut, dass es vorbei ist - die schlimmsten 2 Wochen eures Lebens! 	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> + öffentliches Lob für gute Leistung ○ nervt, gut, dass es vorbei ist - Verhör, warum ihr nicht teilnehmt / Gängelung der Eltern
Kap. 3.1	<p>Talent-Sucher:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Probetraining am Sportgymnasium + Angebot dort ○ Probetraining für einzelne - ihr werdet nicht entdeckt 	<p>Schleimkeim-Konzert:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob, das ihr das Konzert verraten habt ○ schönes Konzert, dass anscheinend niemand entdeckt hat - jemand hat das Konzert verraten - Verhaftung, Befragung und eine Nacht in Gewahrsam 	<p>JG ja oder nein?</p> <ul style="list-style-type: none"> + ihr werdet mit großem Hallo bei der FDJ aufgenommen ○ die Schwerkraft bleibt, aber immerhin gibt's keinen Ärger - Ärger mit Schulleitung / Volkspolizei
Kap. 3.2	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob der Direktorin ○ schöne Abschlussfeier - Ärger mit Schulleitung/Eltern 	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob von der Direktorin ○ schöne Abschlussfeier - negative Konsequenzen für weitere Ausbildung 	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Lob der Direktorin, dass ihr doch noch auf den richtigen Weg gekommen seid ○ langweilige Abschlussfeier - Verhaftung

	Offene Arbeit	FDJ	AG Technik
Kap. 2.2	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ ○ nervt, aber ihr übersteht das Wehrlager ⊖ Je nach Aktion: Ärger mit Polizei/Schule/Stasi 	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ öffentliches Lob für gute Leistung ○ Wehrerziehung überstanden ⊖ Stress mit der Schulleitung! 	<p>Wehrerziehung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ öffentliches Lob für gute Leistung ○ nervt, gut, dass es vorbei ist ⊖ die schlimmsten 2 Wochen eures Lebens!
Kap. 3.1	<p>Tag der Wehrdienstverweigerung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ Lob, weil ihr die Pläne verraten habt ○ Tag verläuft gut, ohne Vorkommnisse / ihr hört, dass der Tag gut lief ⊖ Volkspolizei löst die Veranstaltung auf / Verhaftung und Befragung 	<p>Ausreiseantrag:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ schlechtes Gewissen, weil ihr euren Freund/eure Freundin hängen lasst ○ hochgezogene Augenbrauen von der Schulleitung ⊖ Eintrag ins Klassenbuch wegen „Auflehnen gg. die sozialistische Ordnung“ 	<p>Republikflucht:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ ○ Bericht wird abgenickt, weitere Befragung durch einen gelangweilten Beamten ⊖ weitere intensive Befragung durch Direktorin/Stasi
Kap. 3.2	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ ○ es wird nichts Auffälliges gefunden - hochgezogene Braue ⊖ negative Hinweise: Verhör durch Stasi 	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ Lob der Bezirksleitung ○ Boah, seid ihr langweilig! ⊖ Strafpredigt des GOL-Sekretärs und der Bezirksleitung 	<p>Schulabschluss:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊕ öffentliches Lob für eure guten Zeugnisse und Empfehlung für EOS ○ langweilige Feier, aber immerhin Empfehlung für EOS ⊖ Ärger mit Schulleitung/ Eltern/Volkspolizei, wegen Aktion bei der Feier

Spielbeispiel:

Katrin, Mark und Anna sind eine Punk-Clique. Ihre Aufgabe ist: „Ihr sollt einen politischen Aufsatz schreiben. Schreibt ihr kritische Elemente rein? Oder schreibt ihr einen Lobgesang?“

Katrin spielt eine neutrale Karte, auf der steht, dass sie aus ärmlichen Verhältnissen stammt. Sie erklärt „Ich will meine Eltern nicht reinreiten.“ Und stimmt gegen die Kritik.

Mark spielt die rebellische Karte der politischen Haltung seiner Eltern: „Irgendjemand muss sich doch mal wehren.“ Er stimmt für die Kritik.

Anna spielt eine neutrale Karte, auf der steht, dass ihr Persönlichkeitstyp die „Streitschlichterin“ ist und sagt: „Ich versuche es so neutral wie möglich zu verfassen – aber Kritik muss sein.“

Die SL liest sich die Karte kurz durch, fragt im Zweifelsfall nach, warum welche Karte dort liegt, und wertet dann wie folgt aus: Es wurde eine rebellische Karte gespielt, also ist das Gesamtergebnis rebellisch. (Karten mit Symbolen sollten immer stärker gewichtet werden als neutrale Karten!) Die Spielleitung sagt, dass das Ergebnis für die ganze Gruppe gilt, und erzählt: „Ihr schreibt den kritischen Aufsatz. Obwohl ihr glaubt, ihn konstruktiv formuliert zu haben, werdet ihr tags darauf zur Direktorin zitiert. Dort bekommt ihr eine Standpauke und Strafarbeiten aufgebremmt. Eure Eltern werden informiert.“ Die SL teilt allen drei eine rebellische Karte aus.

Anschließend können die drei noch einmal diskutieren. Katrin sagt, dass sie sich um ihre Eltern sorgt, die vielleicht noch mehr Probleme dadurch bekommen könnten. Sie notiert: „Haben einen kritischen Aufsatz geschrieben. Eltern haben das erfahren.“ Mark notiert: „Wir haben einen kritischen Aufsatz geschrieben. Ich habe mich gut damit gefühlt!“ Anna schließlich schreibt: „Wir haben Katrin mit unserem Aufsatz ziemlich reingeritten. Hätte ich Mark nur besser eingebremst.“

Staatliche Willkür:

Während der Auswertungsphase, bevor die Blankokarten ausgeteilt werden, kann die Spielleitung beschließen, eine *Staatliche Willkür* auszurufen. Dies kann bzw. sollte unter folgenden Umständen geschehen:

- Die getroffene Entscheidung hat in irgendeiner Weise einen Zufallsaspekt, geht gegen staatliche Kontrolle oder ist riskant. (z. B. Schule schwänzen, Ereignisse unter Zeitdruck etc.)
- Die gespielten Biografiekarten haben rebellische Symbole.
- Einzelne Charaktere entscheiden sich gegen die Gruppe oder spielen eine besondere Rolle (z.B. ein einzelner Charakter, der sich in einer ansonsten rebellischen Gruppe angepasst verhält – oder umgekehrt.)
- Die Entscheidungen einer Gruppe sind zu passiv oder konsequenzlos (dieser Spielmechanismus sollte bei jeder Gruppe mindestens einmal angewendet werden und kann auch dazu dienen, das Spiel spannender zu machen).

Es ist im Spiel so angelegt, dass die Situationen für eine staatliche Willkürmaßnahme bei den eher rebellischen Cliquen deutlich häufiger auftreten als bei den eher angepassten und dass jede *Staatliche Willkür* die Wahrscheinlichkeit für eine erneute steigert. Auch das ist absolut beabsichtigt und sollte im Anschluss reflektiert werden.

Die SL lässt eines der Cliquenmitglieder würfeln. Dabei sollte die Wahl auf das Mitglied fallen, das für die Entscheidung, eine staatliche Willkürmaßnahme durchzuführen, ausschlaggebend war (z. B. weil er oder sie die einzige rebellische Karte gespielt hat) – es kann aber auch je nach Situation zufällig oder aus anderen Gründen entschieden werden.

Anschließend muss die Person, die gewürfelt hat, Biografiekarten mischen (auch die gerade ausgespielten) und entsprechend der Augenzahl des Würfels Karten von oben aufdecken. Die Karten werden offen nebeneinandergelegt. Die SL überprüft nun (unauffällig!), wie viele und welche Symbole auf den aufgedeckten Karten zu sehen sind. Anhand der Symbole und dem ursprünglichen Vorhaben entscheidet sie nach folgenden Richtlinien, wie die Entscheidung für die Gruppe ausgeht:

Wenn keine oder gleich viele rebellische wie angepasste Symbole zu sehen sind ist alles gut gegangen: Das Ereignis verläuft so, wie die Spielenden es erwarten.

Staatliche Willkür und die Spielstimmung

Bei diesem Regelmechanismus handelt es sich um eines der zentralen Instrumente von *Allersleben*, mit dem die gewünschte Atmosphäre erzeugt werden soll.

Der Regelmechanismus ist bewusst ungerecht gestaltet: Charaktere, die vornehmlich Biografiekarten mit einem der beiden Symbole haben, werden noch weiter in diese Richtung gedrängt werden.

Gleichzeitig ist er – durch den Zufallsaspekt – unvorhersehbar und undurchsichtig. Auch ein ansonsten sehr angepasster Charakter kann aufgrund einer einzigen rebellischen Karte, wie z.B. Westverwandtschaft, große Probleme bekommen.

Ist eine der Symbolarten häufiger zu sehen als die andere, sollte entsprechend des Symbols entschieden werden: Rebelle Symbole bedeuten, dass Gesellschaft, Polizei oder Staat das Handeln der Gruppe unterbinden oder erschweren. Personenkontrollen, Befragungen, Verbote oder sogar kurzzeitige Festnahmen sind mögliche Folgen. Insbesondere, wenn das ursprüngliche Vorhaben selbst schon „rebellischer“ Natur war. Bei eher angepassten Vorhaben sollten die Spielenden hingegen merken, dass ihnen Steine in den Weg gelegt, sie schlechter behandelt oder ihre Bemühungen nicht anerkannt werden. In den späteren Kapiteln oder bei besonders riskanten Vorhaben können die Konsequenzen drastischer ausfallen.

Angepasste Symbole bedeuten, dass die Gesellschaft, die Polizei oder der Staat ein Auge zudrückt, dass familiäre Vorteile zum Tragen kommen oder dass die Spielenden insgesamt belohnt werden. War das ursprüngliche Vorhaben bereits angepasst, kann dies eine besondere Ehrung oder eine einmalige Chance sein, sich im System der DDR zu bewähren – dabei sollte aber auch der Erwartungsdruck an die Charaktere der Spielenden deutlich werden. War das ursprüngliche Vorhaben eher gegen den Staat gerichtet, sollte den Spielenden das Gefühl vermittelt werden, gerade noch einmal davongekommen zu sein, wenn nicht sogar unverdient. Während sich normale Entscheidungen grundsätzlich auf die gesamte Gruppe beziehen, können im Rahmen staatlicher Willkür einzelne Charaktere „besonders“ behandelt werden. So könnte z. B. ein Gruppenmitglied ungeschoren davonkommen, während der Rest der Gruppe Probleme mit der Schulleitung bekommt.

Bündnisse, Rivalitäten und Geheimnisse

Allersleben hat keinen direkten Spielmechanismus, der Konkurrenz oder Zusammenarbeit zwischen den Cliques voraussetzt. In den bisherigen Durchführungen hat sich aber gezeigt, dass es im Verlauf des Rollenspiels ganz von allein dazu kommt, dass Cliques miteinander reden und sich absprechen.

Dies sollte von der Spielleitung unterstützt werden, indem Informationen zwischen den Cliques weitergegeben werden.

Dabei kann die Spielleitung durchaus auch geheime Vorhaben der Cliques weitergeben. Diese sollten zwar immer als Gerüchte verpackt werden, können aber so das Spiel beeinflussen. Denn: Ein Geheimnis, welches nicht ans Licht kommt, ist für das Spiel uninteressant!

4.3 Erinnerungsphase

Nachdem bei allen Cliques eine Auswertungsphase durchgeführt wurde, beginnt die Erinnerungsphase. Hier sollten alle Cliques noch einmal aufgefordert werden, die gerade erhaltenen Karten zu beschriften. Die Spielenden sollen sich auf der Karte in wenigen Worten notieren, wie sich ihr Charakter an die eben geschehenen Ereignisse erinnert. Jede Person sollte dies für den eigenen Charakter selbstständig formulieren! Der Text auf den Karten muss nicht vorgelesen, sondern kann auch geheim gehalten werden. Anschließend wird die neu beschriebene Karte in den eigenen Biografiestapel gemischt.

Sobald alle Cliques ausreichend Zeit hatten, sollte ein erneutes Signal entweder die zweite Diskussionsphase des Kapitels oder die Sommerferien ausrufen.

4.4 Sommerferien

Nachdem jeweils zwei Entscheidungen gespielt wurden, endet das Schuljahr. Dieser Übergang wird durch eine Sommerferien-Phase eingeleitet. Diese Phase dient vor allem dazu, dass die TN miteinander ins Gespräch kommen, sich über ihre Erlebnisse im Schuljahr austauschen und vielleicht Absprachen treffen – ist aber auch eine Pause, um etwas zu trinken, auf die Toilette oder einfach mal an die frische Luft zu gehen. Die Sommerferien werden von der Spielleitung angekündigt, nachdem die zweite Auswertungsphase des Kapitels für alle TN abgeschlossen wurde. Die Spielleitung sollte an dieser Stelle noch einmal die letzten Ereignisse zusammenfassen, um die Cliques auf die Entscheidungen der anderen Gruppen aufmerksam zu machen. Dabei sollte die Spielleitung an dieser Stelle versuchen, die individuellen Entscheidungen der Cliques so aufeinander zu beziehen, dass ein passendes Gesamtbild entsteht. Auch Konflikte oder Kooperationen zwischen den verschiedenen Cliques sollten hier noch einmal betont werden. Ebenfalls möglich ist es an dieser Stelle, Geheimnisse der Cliques als Gerüchte ins Spiel zu bringen. Auch kann eine kurze Berichtsrunde moderiert werden, in der jede Gruppe kurz sagt, was im vergangenen Schuljahr für sie wichtig war.

Anschließend können dann die Sommerferien als Pause ausgerufen werden:

„Für die nächsten 10 Minuten sind Sommerferien! Ihr könnt gerne umhergehen, miteinander reden. Wenn ihr wollt, überlegt euch, was ihr in den Ferien gemacht haben könntet. In 10 Minuten geht es weiter mit dem nächsten Schuljahr!“

Sommerferien finden nur nach dem 1. und 2. Kapitel statt. Nach dem 3. Kapitel, das mit dem Schulabschluss endet, folgt ein kurzes Abschlusskapitel.

4.5 Schulabschluss

Die letzte Phase des Spiels findet nach dem 3. Kapitel statt und funktioniert anders als die vorherigen Spielrunden. Nachdem alle Gruppen das 2. Ereignis des 3. Kapitels abgeschlossen haben, wird ein letztes Mal die Schulklingel geläutet und um Ruhe gebeten. Es bietet sich wieder eine kurze Zusammenfassungsrunde aus den Cliques an, wie die Schulabschlussfeier aus ihrer Sicht verlaufen ist.

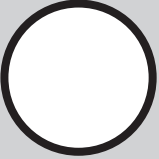


Anschließend kann die Spielleitung den folgenden Text vorlesen (oder eigene Worte wählen):

„Ihr habt euren Schulabschluss geschafft! Herzlichen Glückwunsch! Jetzt ist es für euch an der Zeit, eure weitere Zukunft zu planen. Doch nicht nur euer Leben verändert sich derzeit dramatisch, sondern auch der Staat, in dem ihr lebt. Noch bevor ihr in eure Ausbildung oder eure weitere Schullaufbahn starten könnt, passiert in Allersleben etwas, das eure Entscheidungen und eure Zukunft beeinflussen könnte:

Ihr erfahrt, dass es nun auch in Allersleben eine Demo gegen die Regierung der DDR geben soll! Es geht um Reisefreiheit und freie Wahlen – wie in vielen großen Städten der DDR bereits auch schon. Ihr hört von einigen Leuten – Erwachsene, aber auch Jugendliche in eurem Alter – die daran teilnehmen wollen, aber auch von anderen, die hoffen, dass die Polizei einschreitet und alle festnimmt. Die Entscheidung ist nicht einfach, aber ihr müsst sie für euch treffen: Nehmt ihr an der Demo teil oder nicht?

Bitte nehmt euch einen Moment Zeit, um eure Biografiekarten anzuschauen. Wählt drei Karten aus, die eure Entscheidung beeinflussen und behaltet sie bei euch. Dann versammeln sich bitte alle, die an der Demo teilnehmen auf dieser Seite des Raums, und alle, die fernbleiben, dort.“

Die TN sollen diesmal drei Karten auswählen, die ihre Entscheidung beeinflussen. Die Spielleitung wertet anhand der Symbole aus, welche Karten in der Demo- bzw. Nicht-Demo-Gruppe überwiegen. Danach kann eines der folgenden Beispielszenarien bzw. den beiden Gruppen auch zwei verschiedene getrennt vorgelesen werden, sodass die Demo ganz unterschiedlich wahrgenommen wird, je nachdem, ob man dabei war oder nicht. Gerne können die Szenarien dem Spielverlauf angepasst oder ein Ausgang für beide Gruppen gemeinsam improvisiert werden.

	Demo-Teilnehmende	Nicht-Teilnehmende
<p>überwiegend neutrale Karten</p> 	<p>Die Demo ist relativ klein und verläuft weitgehend friedlich.</p> <p>Sie erreicht aber gar nicht ihren Endpunkt, weil sie sich vorher verläuft.</p> <p>Es gibt Gerüchte von Zusammenstößen mit der Polizei.</p>	<p>Es ist für euch ein Tag wie jeder andere auch.</p> <p>Ihr lebt vor euch hin.</p> <p>Ihr hört irgendwann Pfiffe und Rufe von der Demo, aber ihr konzentriert euch auf euren Alltag.</p>
<p>überwiegend angepasste Karten</p> 	<p>Die Demo ist sehr klein, verläuft aber friedlich.</p> <p>Die Teilnehmenden scheinen nicht recht bei der Sache zu sein – und im Vergleich zu anderen Demos in Großstädten scheint hier auf dem Land noch alles in Ordnung.</p>	<p>Gegen die Demonstration formiert sich erheblicher Widerstand, der das Vorankommen des Zuges behindert.</p> <p>Es kommt nicht nur zu Rangeleien mit der Polizei, sondern auch hier und da zu Auseinandersetzungen zwischen Allerslebener Bürgern auf der Straße.</p>
<p>überwiegend rebellische Karten</p> 	<p>Die Demo ist ein voller Erfolg – jedenfalls wird noch Wochen darüber gesprochen!</p> <p>Die Polizei ist fast sofort vor Ort, aber weitestgehend überfordert.</p> <p>Es kommt zu einigen Zusammenstößen und Festnahmen, aber die Bilder von der Demo schaffen es in die Zeitungen und sogar ins Westfernsehen.</p>	<p>Statt der Demonstration gibt es Streit und Stress an verschiedenen Orten in Allersleben.</p> <p>Die Schule wird beschmiert, die Stimmung im Ort ist angespannt.</p>

5. Debriefing

.....

Nach dem Spiel sollte mit allen Teilnehmern ein sogenanntes Debriefing durchgeführt werden. Im Zusammenhang mit Rollenspielen wie *Allersleben* handelt es sich dabei um eine Übung, um sich von der während des Spiels eingenommenen Rolle wieder zu distanzieren und sozusagen in die Realität zurückzukehren. Das sogenannte Bleeding, die oft ungewollte Übernahme von Emotionen und Meinungen der Spielfigur in den Alltag außerhalb des Spiels, kann so vermieden oder reduziert werden.

Die genauen Techniken, die zum Debriefing verwendet werden, können je nach Setting, Spielverlauf, Teilnehmenden und verfügbarer Zeit variieren. Hier finden sich im Internet zahlreiche Beispiele – vor allem aus dem Live-Rollenspiel-Kontext.¹

Eine recht simple Technik, die für die meisten Runden funktionieren sollte, ist folgende:

Die TN werden nach dem Spiel gebeten, sich Namensschilder mit ihren richtigen Namen – nicht den Namen ihrer Charaktere! – anzufertigen. Anschließend stehen sie gemeinsam auf und versammeln sich an einem anderen Ort zu einer Fragerunde. Der Ortswechsel ist hier sehr wichtig – die TN sollten nicht am gleichen Ort bleiben, an dem auch das Spiel stattgefunden hat! Wenn der Ortswechsel nicht möglich ist, sollte der Raum gemeinsam umgebaut werden – das heißt z. B. die Gruppentische beiseite räumen und einen großen Stuhlkreis bilden.

Anschließend werden, je nach TN-Zahl und vorhandenen Spielleitungen, mehrere Gruppen gebildet und die TN nacheinander gebeten, folgende Fragen zu beantworten:

1. Was hast du von deinem Charakter gelernt, das du gerne in den Alltag mitnehmen würdest?

(Diese Frage soll die TN dazu anregen, ihren Charakter in dritter Person zu betrachten, und zwischen Alltags-Ich und dem Charakter zu unterscheiden.)

2. Was war dein Lieblingsmoment im Spiel und warum?

(Diese Frage soll das Spiel als Storytelling framen. TN können hier dazu angeregt werden, diese Ereignisse in den Gesamtkontext des Spiels einzuordnen.)

3. Was ist etwas von deinem Charakter, das du zurücklassen willst und warum?

(Hier soll die Distanzierung zum Charakter weiter aufgebaut werden. Diese Frage kann auch mit dem Einsammeln der Karten und Steckbriefe durch die Spielleitung verbunden werden). Die drei Fragen können anhand der Biografiekarten erläutert werden. Dazu sollte jeder TN zu jeder Frage eine der Karten vorzeigen – ähnlich wie im Spielverlauf.

Über den Umfang und die Art des Debriefings sollte anhand des Spielverlaufs und der Intensität des Rollenspiels der Teilnehmenden entschieden werden. War die Gruppe sehr distanziert zum Spiel, reicht ein kürzeres Debriefing. Gab es jedoch Konflikte aufgrund von Charakterentscheidungen oder anderen Ereignissen während des Spiels, sollte insbesondere aufgrund der weiteren Beschäftigung mit dem Thema ein intensiveres Debriefing stattfinden. Wichtig ist ebenfalls, dass während des Debriefings nicht schon inhaltliche Diskussionen (wenn das Spiel in einen Rahmenworkshop eingebunden wird) angestoßen werden. Es bietet sich als SL an, während des Debriefings (und während des Spiels) Fragen und Themen für die Reflexion zu sammeln, um sie nicht zu vergessen.

¹ z. B.: <https://thespacebetweenstories.com/2018/06/20/the-debrief-toolbox/>

6. Tipps für die Spielleitung

.....

Abschließend noch ein paar generelle Tipps für die Spielleitung von Allersleben. Diese haben sich aus mehreren Testspielen ergeben und sollen dabei helfen, das Spiel möglichst reibungslos zu leiten. Spielleitung ist eine aufregende und herausfordernde Aufgabe, die aber auch sehr viel Spaß machen kann. Nicht nur die Teilnehmenden spielen mit – auch die Spielleitung ist Teil des Spiels!

- 1. Kühlen Kopf bewahren!** – Die Spielleitung von Allersleben muss viele Dinge auf einmal beachten: Mehrere Cliquen gleichzeitig betreuen, Entscheidungen treffen und die Geschichte als Ganzes im Auge behalten – und das alles unter Zeitdruck! Dabei kann schon mal etwas schiefgehen. Das ist aber nicht schlimm. Falls etwas schiefgeht oder droht, schiefzugehen, nimm dir einen Moment, halte den Timer an, sprich dich mit jemandem ab und überlege dir, ob und wie das Problem zu lösen ist. Die Spielleitung kann das Spiel jederzeit pausieren – vergiss das nicht!
- 2. Aufgaben abgeben!** – Falls möglich, teilt die Aufgaben untereinander auf. Die Spielleitung bei *Allersleben* sollte immer mindestens zu zweit stattfinden, damit nicht eine Person sechs Cliquen gleichzeitig betreuen muss. Mit Erfahrung und bei einer kleineren Gruppe geht es natürlich auch mal alleine. Bei mehreren Spielleitungen empfiehlt es sich, die Betreuung der Cliquen aufzuteilen, sodass jede SL fest zwei bis drei Cliquen betreut und deren Geschichten gut im Blick hat. Für zusätzliche Aufgaben, wie den Überblick über die Zeit zu haben oder Snacks und Getränke nachzufüllen, solltet ihr Teilnehmende oder andere Helfer*innen einspannen.
- 3. Loslassen!** – Allersleben ist ein Spiel, und dazu gehört, dass sein Verlauf und sogar das Ende unvorhersehbar sind. Das gilt gerade auch für die Spielleitung. Keines der bisherigen Spiele verlief genau wie das andere, und darin liegt eine Stärke des Spiels. Es erzeugt neue, spannende Geschichten, die immer ein wenig anders verlaufen. Das Spiel lässt sich nicht planen – versucht es also gar nicht erst!
- 4. Dem Spiel vertrauen!** – Vielleicht finden manche Teilnehmenden das Thema uninteressant. Vielleicht haben sie anfangs keine Lust, sich damit zu beschäftigen. Meist ist das nach den ersten ein, zwei Runden vorbei und plötzlich werden gemeinsam Pläne geschmiedet! Die spielerische Beschäftigung mit einem Thema motiviert oft auch die unmotiviertesten Teilnehmenden.
- 5. Widersprüche zulassen!** – *Allersleben* ist keine historische Dokumentation. Die Teilnehmenden gehen davon aus, dass ihre Charaktere alle einen Farbfernseher daheim haben. Du bist dir unsicher, ob diese in den 80ern schon so weit verbreitet waren? Kein Problem: Solange es grob ins Setting passt, kannst du die meisten Elemente bedenkenlos zulassen. Historische Ungereimtheiten können im Nachhinein noch geklärt werden – die Auseinandersetzung damit sollte auf jeden Fall Teil der Reflexion sein. Um solche Punkte nicht zu vergessen, bietet sich ein Notizzettel für die SL an, auf dem Themen und Fragen für die Reflexion festgehalten werden.
- 6. Regeln einhalten!** – Als Spielleitung bist du die letzte Instanz, wenn es um Regelentscheidungen geht. Wenn nötig, können manche Regelmechanismen gebeugt oder abgewandelt werden. Aber: Auch die Spielleitung sollte sich wo möglich an die Regelmechanismen, wie z. B. die *Staatliche Willkür*, halten. Die Mechanismen dienen dazu, interessante und überraschende Geschichten zu erzählen. Das gilt auch für die Spielleitung.
- 7. Mit Problemspielenden umgehen!** – Es kann vorkommen, dass einzelne Spielende oder Cliquen versuchen, das Spiel zu stören. Dies kann durch allzu unpassende Charaktere oder extreme

Entscheidungen geschehen. In einer Runde ist es beispielsweise vorgekommen, dass eine Gruppe erklärte, sie wolle sich mit den Waffen aus dem Wehrlager aus der DDR „freischießen“. In solchen Situationen sollte die Spielleitung zunächst das Gespräch suchen: Warum wollen sie so handeln? Haben sie keine Lust auf das Spiel oder wollen sie die Grenzen austesten? Grundsätzlich sollte immer die Möglichkeit angeboten werden auszusteigen. Spielen ist eine Beschäftigung, die nur auf freiwilliger Basis funktionieren kann. In diesem Fall könnte gesagt werden: „Alles klar, dann sagen wir jetzt, dass das funktioniert hat und ihr die DDR und damit dieses Spiel verlasst“². Geht es darum, die Grenzen des Spiels auszutesten, kann ein klärendes Gespräch schon ausreichen. Richte dich hier nach den Angaben zur Stimmung des Spiels – auch die ungeschriebenen Regeln „was im Setting möglich ist“ (siehe 6.), sind Regeln, die gelten.

² Es gab übrigens auch sehr ernsthafte und realistische Fluchtversuche im Spiel, wie eine Reise nach Ungarn im Sommer 1989 oder der Versuch eines Sportlers, über die Ostsee in den Westen zu schwimmen. Auf solche Versuche solltest du auch ernsthaft eingehen, wertschätzen, wenn historisches Wissen zu geglückten Fluchten eingebracht wird, und die Geschichte gemeinsam weitererzählen. Wenn es funktioniert: Prima, ihr kommt im Westen an und stellt schnell fest, dass ihr hier nicht unbedingt mit offenen Armen empfangen werdet. Wenn es unrealistisch oder zu riskant ist – hier kann die Staatliche Willkür helfen: du wirst verhaftet und verbringst die nächste Runde im Stasi-Knast.

7. Impressum

.....

Allersleben. Ein Biografiespiel zum Erwachsenwerden in der DDR

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

