

DIE BAND



ALLERS-
leben

made in DDR

CASSETTE 60

DDR

FDJ

DIE BAND

.....

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!

Musik ist euch sehr wichtig und ihr zeigt echtes Talent! – Das sagt nicht nur ihr selbst, sondern auch viele andere. Deshalb habt ihr eine gemeinsame Band gegründet. Zwar ist die Musik in der DDR staatlich streng geregelt, aber über Umwege kennt ihr euch auch mit Musik aus dem Westen ganz gut aus.

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!

Die Musik- und Kulturszene in der DDR wird staatlich stark gelenkt und reglementiert. Wenn man sich in Mode, Aussehen oder Musik stark an westlichen Bands oder Trends orientiert, zum Beispiel aus England, den USA oder Westdeutschland, bekommt man schnell Stress – das habt ihr alle schon bei älteren Geschwistern oder Bekannten mitbekommen. Wer offiziell auftreten oder gar mit Musik den Lebensunterhalt verdienen will, brauchte eine Spielerlaubnis für Berufsmusiker, die von einer Kommission des Bezirkskomitees für Unterhaltungskunst vergeben wird. Trotzdem kennt ihr natürlich Musikrichtungen, die nicht gern gesehen bzw. gehört sind und meistens findet ihr diese Musik auch viel spannender als den DDR-Schlager. Aber wofür schlägt euer Herz genau?

DIE BAND

.....

*Es gibt verschieden Musikrichtungen,
entscheidet euch, welche Musik eure Band macht!*

(Schreibt das auf euren Steckbrief ins Cliquenfeld.)

Unerwünschte Musik

Die allermeisten Jugend- und Subkulturen werden von offizieller Seite skeptisch beäugt. Dazu zählt zum Beispiel die **Blueser- oder Kundenszene**, die eine Mischung aus Blues, Rock und Hippie-Musik prägt. Außerdem gibt es auch **Punks**, die demonstrativ gegen die Gesellschaft der DDR sind und anders aussehen. Ebenso auffällig sehen **Gruftis** aus, hören aber andere Musik und stehen auf schwarze Klamotten.

Erwünschte Musik

Akzeptiert ist in der DDR **klassische Musik**, aber auch populäre, wie zum Beispiel deutschsprachiger Schlager. Aus dem Ausland ist populäre Musik vor allem aus den sozialistischen Bruderstaaten gern gehört – also z.B. aus der Sowjetunion. Etwas weniger offensichtlich ist vielleicht, dass **Jazz und Blues** aus der schwarzen Bürgerrechtsbewegung der USA ebenfalls akzeptiert sind, weil hier enge Beziehungen und Wertschätzung bestehen zu Gruppen, die sich z.B. gegen die Rassentrennung in den USA auflehnen.

DIE BAND

Beginn Charaktererstellung – Sozialer Hintergrund

Was machen wir jetzt?

Verteilt jeweils eine Karte aus jeder Tasche auf dieser Seite an jeden von euch. Haltet diese vorerst vor den anderen geheim.

Diese Karten beschreiben euer Elternhaus und eure Familie. Schaut sie euch gut an, überlegt, wie sie zusammenpassen könnten und tauscht euch dann kurz darüber aus, wo ihr herkommt.

Ihr müsst dabei nicht alles erzählen – überlegt euch, was die anderen Cliquenmitglieder über eure Familie wissen sollten!

SOZIALER HINTERGRUND

Zwar habt ihr ein gemeinsames Interesse, aber ihr kommt aus unterschiedlichen Hintergründen.

Ihr lebt in verschiedenen **sozialen Situationen**, und das hat euer Leben jetzt schon geprägt.

POLITISCHE EINSTELLUNG

Eure Spielfigur lebt in der DDR. Zuhause reden eure Eltern hin und wieder über das System – aber nicht all eure Eltern erzählen das Gleiche.

Wie steht euer Elternhaus **politisch** da?

BESONDERHEIT DER FAMILIE

Nicht jede Familie ist gleich, jede hat so ihre Eigenarten und Probleme:

Wofür sind eure **Familien** im Ort bekannt?

DIE BAND

Charaktererstellung – Persönlicher Hintergrund

Ihr kennt jetzt eure Familie – jetzt geht es aber um euren Spielcharakter direkt!

Das Vorgehen bleibt gleich: Verteilt jeweils eine Karte aus jeder Tasche auf dieser Seite an jede*n von euch. Haltet diese vorerst vor den anderen geheim.

Diese Karten beschreiben die persönlichen Eigenheiten und Einstellungen eures Spielcharakters. Schaut euch die Karten gut an, überlegt euch, wie sie zusammenpassen könnten und tauscht euch darüber aus.

Ihr müsst dabei nicht alles erzählen – überlegt euch, was die anderen Cliquenmitglieder von euch wissen sollten!

CHARAKTERZÜGE

Eure Familien prägen euer Leben – aber auch eure **Charakterzüge**, eure Einstellungen und Vorlieben spielen eine Rolle.

Manche lieben es im Rampenlicht zu stehen, andere beobachten lieber.

Wie ist euer Spielcharakter gestrickt?

BEZIEHUNG ZU DEN ELTERN

Unsere Familien prägen uns – aber nicht immer stimmen wir überein mit dem, was unsere Eltern und Verwandten uns vorleben.

Wie steht es mit der **Beziehung zu euren Eltern?**

PERSÖNLICHE FRAGE

Manchmal sind es kleine, persönliche Dinge, die unsere Entscheidungen beeinflussen!

Beantworte die **Frage** aus Sicht deines Charakters und notiere die Antwort auf der Karte.

DIE BAND

.....

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 Band?

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

Wer spielt welches Instrument?

Habt ihr einen Namen?

Und einen ersten gemeinsamen Song?

Wie sieht euer Probenalltag aus?

Hattet ihr schon gemeinsame Auftritte?

Was ist euer gemeinsamer Traum?

...

DIE BAND

.....

Das Schuljahr in Allersleben beginnt...

Ihr habt euch nun mit euren eigenen Charakteren und miteinander bekannt gemacht.

Ihr werdet eure Clique und die Personen darin gleich vor dem Rest der Klasse vorstellen müssen!

Überlegt euch also schon einmal, wer von euch dies tun will!

Gebt der Spielleitung bitte ein Zeichen, wenn ihr so weit seid!

DIE BAND

.....

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

1. Ereignis:

Das Schuljahr beginnt für euch mit echt guten Neuigkeiten: Frau Thieleke übernimmt eure Klasse in Musik! Die soll echt gut sein und auch mal ungewöhnliche Sachen machen. Es gehen Gerüchte um, sie sei vor ein paar Jahren von Erfurt nach Allersleben strafversetzt worden, weil sie sich nicht an den Lehrplan gehalten und Schüler mit westlicher Musik gegen die sozialistische Ordnung aufgewiegelt hätte. Ob das so stimmt, wisst ihr aber nicht so genau. Auf jeden Fall seid ihr begeistert und hofft auf einen weniger schnarchigen Musikunterricht, der euch ein bisschen nach vorne bringt. Die ersten Stunden zeigen auf jeden Fall, dass Frau Thieleke echt nett ist und gleich mehrere Instrumente super gut spielt.

Vielleicht kann sie euch ja auch bei eurem großen musikalischen Problem helfen. Ihr versucht schon lange, an Noten eurer Lieblings-Bands aus dem Westen zu kommen, die es aber nirgendwo gibt. Ihr seid auch schon mehrfach daran gescheitert, die Akkorde herauszuhören und die Noten selbst aufzuschreiben. Vielleicht hat Frau Thieleke eine Idee oder kann euch helfen? Aber vielleicht ist sie jetzt, wo sie schon einmal bestraft wurde, auch besonders vorsichtig? Oder die Gerüchte stimmen am Ende gar nicht?

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

Was versucht ihr, um an Noten eurer Lieblingsband zu kommen?

Und inwiefern bezieht ihr eure neue Musiklehrerin mit ein?

Wie entscheidet ihr euch?

Entscheidet in der Gruppe, was ihr macht. Begründet eure Entscheidung mit einer eurer Biografie-Karten, die ihr offen auf den Tisch legt.
Wenn ihr bereit seid, kontaktiert die Spielleitung.
Übrigens: Ihr könnt natürlich auch jederzeit zu den anderen in der Klasse gehen und mit ihnen reden. Manchmal können sie euch vielleicht auch weiterhelfen...

DIE BAND

.....

Kapitel 1 – 8. Klasse / 1986–87

2. Ereignis:

Das große Schulfest steht an! Eigentlich habt ihr mal so gar keinen Bock auf diese Veranstaltung. Die FDJ macht sicher wieder einen riesigen Aufriss und es werden linientreue Reden geschwungen. Und dann gibt es meistens noch ein Konzert vom Orchester mit Volksliedern – eventuell müssen manche von euch da sogar mitspielen.

Doch dann fragt euch Frau Thieleke, ob ihr nicht auftreten wollt. Sie betreut in diesem Jahr das musikalische Programm und hätte gerne neben dem üblichen Schulorchesterauftritt noch etwas anderes. „Vielleicht ein bisschen was Moderneres, was auch den Schülern gefällt – ihr wisst schon, was ich meine!“, sagt sie und zwinkert euch verschwörerisch zu. Allerdings sollt ihr eure Liedauswahl vorspielen, bevor sie euch auf die Bühne lässt. Immerhin ist sie verantwortlich.

So könnte das Schulfest in diesem Jahr doch noch interessant werden. Und bislang hattet ihr ja noch keine Gelegenheit für einen richtigen Auftritt mit so viel Publikum.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

Sagt ihr dem Auftritt zu?

Und wenn ja: welchen Song präsentiert ihr Frau Thieleke?

DIE BAND

.....

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

1. Ereignis:

Am ersten Wochenende im neuen Schuljahr hört ihr von einem großen Szenetreffen in Erfurt am Hirschgarten. Aus ganz Thüringen wollen Leute kommen, die eure Musik mögen und sich austauschen. Voll super! Da kann man bestimmt ein paar Kassetten, Texte und Noten austauschen. Und ihr könntet ja sogar einen eigenen Song präsentieren vor einem Publikum, das ihn zu schätzen weiß. Wer weiß, wann so eine Gelegenheit wieder kommt?!

Ihr habt allerdings schon oft davon gehört, dass solche Treffen gar nicht gerne gesehen sind. Der Volkspolizei sind zu viele junge Menschen an einem öffentlichen Ort – die eventuell auch nicht wie Vorzeige-FDJler aussehen – ein Dorn im Auge. Da hat es schon häufig Ärger gegeben. Im besten Fall wird man nur weggejagt. Im schlimmsten Fall landet man im Knast und wird von der Stasi verhört. Eure Eltern werden von eurem Band-Ausflug daher vermutlich auch nicht unbedingt begeistert sein. Wollt ihr das wirklich riskieren? Andererseits wartet ihr schon lange darauf, euch mal mit Gleichgesinnten auszutauschen, die Ahnung von der Musik haben.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

Fahrt ihr zu dem Szenetreffen?

Wenn ja: Wie kommt ihr hin?

Wie seht ihr zu diesem Ereignis aus?

*Fragt ihr weitere Klassenkammerad*innen, ob sie auch mitmöchten?*

Und noch wichtiger: Nehmt ihr eure

Instrumente mit, um eventuell spontan aufzutreten?

DIE BAND

.....

Kapitel 2 – 9. Klasse / 1987–88

2. Ereignis:

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 dort hin müssen?

DIE BAND

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

1. Ereignis:

Endspurt an der POS. Für euch startet das vorerst letzte Schule an der Polytechnischen Oberschule. So langsam werdet ihr ständig gefragt, was ihr danach machen wollt. Eine Ausbildung? Aber zu was? Und wie stehen eure Chancen, auf die Erweiterte Oberschule zu kommen, um dort das Abitur zu machen und eventuell (Musik) zu studieren?

Oder ginge es auch ohne Studium, irgendwie mit Musik den eigenen Lebensunterhalt zu verdienen?

Manch einer bekommt von den Eltern gesagt, sich in diesem Jahr aber echt mal zusammenzureißen, um sich nicht durch dumme Jugendstreiche die Chancen zu vermässeln. Auf der anderen Seite bekommt ihr schon mit, dass in den vergangenen zwei, drei Jahren manche Dinge lockerer gesehen werden und zum Beispiel auch Leute zum Studium zugelassen wurden, die sich nicht gleich drei Jahre bei der Armee verpflichtet haben, sondern nur anderthalb.

An einem der ersten Schultage erreicht euch dann ein Gerücht auf dem Schulhof, die alle Zukunfts-Grübeleien erstmal wegwischt: Schleimkeim – eine bekannte Punk-Band aus Stotternheim bei Erfurt – spielt am Wochenende ein illegales Konzert in einer Kirche in Sömmerda. Egal ob das nun eure Mucke ist oder nicht: Die mal live zu sehen, wäre echt was! Leute von der Offenen Arbeit vor Ort haben das organisiert und es scheint ein offenes Geheimnis zu sein. Es ist eigentlich unmöglich, dass die Stasi noch keinen Wind davon bekommen hat. Aber bislang scheint es keine Bemühungen zu geben, das Konzert zu stoppen.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Geht ihr hin?

Und wenn ja: Wie kommt ihr da hin?

*Und sagt ihr anderen
Klassenkamerad*innen Bescheid?*

DIE BAND

.....

Kapitel 3 – 10. Klasse / 1988–89

2. Ereignis:

Das 10. Schuljahr ist vorbei und dieser Lebensabschnitt an der POS geschafft. Ihr seid echt froh und glücklich, dass ihr das hinter euch habt und euch nun manche Wege offenstehen. Wie geht es von euch nun weiter: Startet ihr direkt in eine Ausbildung? Oder geht ihr zu erweiterter Oberschule, um das Abitur zu machen und danach (Musik?) zu studieren?

Erstmal steht aber die große Schulabschlussfeier an. Frau Thieleke drängt euch sehr, dass ihr noch einmal an der Schule zum Schulabschluss auftrittet. Sie hat euch sogar völlig freigestellt, was ihr spielt: „Ihr seid dann ja raus aus der Sache“, hat sie es lachend begründet. Sie habe außerdem mit der Direktorin schon gesprochen. Frau Schneider habe wohl nur gesagt: „Lassen Sie sie spielen. Hier geht ja eh alles den Bach runter.“ Das sieht dem alten Drachen eigentlich gar nicht ähnlich. Ob das eine Art Falle ist? Aber Frau Thieleke wollt ihr natürlich echt nicht hängen lassen und an der Schule zum Abschluss außerdem einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Ihr wollt euch allerdings auch nicht den Weg zum Abitur oder zu eurer Wunschausbildung versauen. Übertreiben solltet ihr es also vielleicht trotz allem auch nicht.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

.....

Was spielt ihr auf
der
Schulabschlussfeier?

DIE BAND

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

