

Gefördert
durch:

BUNDESSTIFTUNG
AUFARBEITUNG 

Initiiert und
umgesetzt von:

capito.
BILDUNGSKOMMUNIKATION

PROBE DEN AUFSTAND

PLANSPIEL & UNTERRICHTSMATERIAL

Opposition und Widerstand in der DDR
am Beispiel des Volksaufstandes vom
17. Juni 1953



FÜR DIE KLASSEN 3 BIS 6

SPIELANLEITUNGEN

SPIELMATERIALIEN

ARBEITSBLÄTTER

VORWORT

Foto: Bundesstiftung Aufarbeitung



Liebe Lehrerinnen, liebe Lehrer, Aufruhr in einer kommunistischen Diktatur – ob in Ost-Berlin, Bitterfeld oder Ludwigsdorf: In der DDR fand am 16. und 17. Juni 1953 ein Volksaufstand statt, der von der Roten Armee, der Volkspolizei und der Staatsicherheit niedergeschlagen wurde. Der Aufstand zeigte, dass die selbsternannte Arbeiter- und Bauernpartei nicht mit dem, sondern gegen das Volk regierte und dass die SED ohne Unterstützung der Sowjetunion auf verlorenem Posten stand. In der Bundesrepublik Deutschland wurde der 17. Juni kaum vierzehn Tage später zum Gedenktag erklärt. Fortan gedachte man des brutal

niedergeschlagenen Versuchs, in der DDR Demokratie und Freiheit auf der Straße zu erkämpfen. Als erste große Erhebung gegen die kommunistische Diktatur im sowjetischen Machtbereich nach 1945 wurde der 17. Juni auch über Deutschland hinaus zum Symbol der Freiheit. Albert Camus erklärte, dass die Deutschen in der DDR damit ihre im Nationalsozialismus beschädigte Würde wiederhergestellt hätten. In der DDR dagegen wurde der Aufstand als konterrevolutionärer, faschistischer Putschversuch diffamiert. Anders als die Revolution 1989 verlief der Aufstand 1953 nicht friedlich. Und auch der Erfolg blieb den

Demonstranten des Jahres 1953 versagt. Dennoch verdient ihr Mut einen besonderen Platz bei der Beschäftigung mit der deutschen Demokratiegeschichte. Das vorliegende Planspiel soll Schülerinnen und Schülern der 3. bis 6. Klassen einen altersgerechten Zugang zur deutsch-deutschen Teilungsgeschichte ermöglichen und zur Entwicklung eines demokratischen Grundverständnisses beitragen. Ich wünsche der Handreichung, dass sie in vielen Schulen Deutschlands zum Einsatz kommt!

Dr. Anna Kaminsky
Geschäftsführerin der
Bundesstiftung Aufarbeitung

LEHRPLANANBINDUNG

Schüler wissen zu wenig über die jüngste deutsche Zeitgeschichte. Darin sind sich alle empirischen Studien einig, die seit 2004 von unterschiedlichen Akteuren durchgeführt wurden. Die Studien weisen aber auch einstimmig auf einen zweiten Punkt hin: Junge Leute in Deutschland haben großes Interesse an der Geschichte des geteilten Deutschlands, auch am Volksaufstand vom 17. Juni 1953. Auch wenn Opposition und Widerstand in der DDR nicht explizit in den Rahmenplänen der 3. bis 6. Klassen thematisiert werden (lediglich im Geschichtslehrplan der Klassen 5 und 6 in Baden-Württemberg), gibt es sinnvolle Anknüpfungspunkte für die Behandlung der Geschehnisse um den 17. Juni 1953 als eines der wichtigsten Kapitel deutscher Freiheitsgeschichte. Themen wie Demokratie, Diktatur, Zusammenleben und Rollen innerhalb einer Gesellschaft sowie die Freiheit und Gleichheit aller Bevölkerungsgruppen sind wesentliche Inhalte der Fächer Sachkunde, Geschichte, Ethik und Philosophie in allen Bundesländern. „Sozial- und gesellschaftsbezogenes Lernen soll an das bereits vorhandene politische Weltbild der Kinder und an ihre Erfahrungen im sozialen Handeln anknüpfen und es in Richtung sozialwissenschaftlicher Kategorien wie z. B. Konflikt, Auseinandersetzung, Interesse, Macht, Rechte und Menschenwürde, Partizipation, Mitbestimmung oder Gleichheit erweitern.“ (Bremer Sachunterrichtsbildungsplan, ähnlich in den Thüringer, Berliner und baden-

württembergischen Lehr- und Bildungsplänen der Grundschule) Schüler sollen in den ersten Schuljahren die Kompetenz entwickeln, Ereignisse in Raum und Zeit einzuordnen. Zudem werden Rollenspiele sowie darstellende und szenische Spiele im Deutschunterricht in nahezu allen Lehrplänen empfohlen. Die Unterrichtsmethode Planspiel wird bisher sehr selten eingesetzt, obwohl sie sich zur Darstellung von Konflikten anbietet und einen hohen didaktischen Wert aufweist. Die reine Vermittlung von Daten und Fakten ist in den letzten Jahren in den Hintergrund getreten, um historische Ereignisse im Unterricht vielmehr problemorientiert und multiperspektivisch zu erörtern. Der Fokus etwa des Geschichtsunterrichts liegt heute auf der Vermittlung von Kompetenzen, v.a. der Deutungs-, Analyse-, Methoden-, Narrations- und Urteilskompetenz. Schüler sollen komplexe Zusammenhänge erkennen, um ihre historisch-kritische Urteilskraft zu entwickeln. Die Herausbildung eines reflektierten Geschichtsbewusstseins, das durch das Selbsterleben im Rahmen des Planspiels gegeben ist, ist das Ziel des Geschichtsunterrichts. Dabei existieren viele Möglichkeiten, eines der wichtigsten Ereignisse der deutschen Nachkriegszeit auch in Politik, Sozialkunde, Deutsch, Religion und Ethik zum Thema zu machen. Als Lehrkraft können Sie Ihren Schülern ein demokratisches Grundverständnis vermitteln und sie zur aktiven Teilnahme an demokratischen Entscheidungsprozessen animieren.

UNTERRICHTSZIELE

Das Planspiel wurde für den handlungsorientierten Unterricht der 3. bis 6. Klassen entworfen. Das Spiel kann im Laufe eines Projekttages, einer Projektwoche oder auch im Verlauf des regulären Unterrichts gespielt werden. Die wichtigsten Ziele der Beschäftigung mit dem Material sind:

- Grundwissen über die Lebenssituation im Jahr 1953 und den Volksaufstand in der DDR

- Kenntnisse über die deutsche Teilungs- und Wiedervereinigungsgeschichte
- Nachvollziehen gesellschaftlicher Entscheidungsprozesse
- Entwicklung eines demokratischen Grundverständnisses
- Wissen über die Möglichkeiten politischer Mitbestimmung
- Übertragung des eigenen Spiels und der damit verbundenen Entscheidungen auf die Wirklichkeit

LEGENDE

- Aufschreiben
- Arbeiten mit der Landkarte
- Basteln
- Gruppenarbeit
- Projektmappe
- Diskussion und Befragung
- Würfeln
- Arbeiten mit dem Zeitstrahl

INHALT

Vorwort	Seite 2
Lehrplananbindung	
Unterrichtsziele	
Der Volksaufstand	Seite 3
Aufbau und Beschreibung des Planspiels	
Kapitel 1: Das Leben im Jahr 1953	Seiten 4–5
Kapitel 2: Auf der Suche nach Hilfe	Seiten 6–7
Kapitel 3: Vom Streik zum Volksaufstand	Seiten 8–9
Kapitel 4: Der Aufstand und sein Ende	Seiten 10–11
Kapitel 5: Die den Aufstand probten	Seiten 12–13
Weiterführende Vorschläge, Impressum	Seite 14
Spielkarten	Seiten 15–16

DER VOLKSAUFSTAND

Die Streikwelle um den 17. Juni 1953 herum ging auf die politischen Beschlüsse des Vorjahres zurück. Das Politbüro des Zentralkomitees der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands (im Planspiel „die Regierenden“ genannt) führte die DDR schon länger nach sowjetischem Vorbild. Seit der 2. Parteikonferenz der SED im Juli 1952 fand der Aufbau des Sozialismus offiziell statt. Nahezu alle Institutionen und Betriebe, die bis dahin noch eigenständig waren, wurden verstaatlicht. Die DDR-Bürger kämpften mit Versorgungsengpässen, die durch Lebensmittelrationierungen

noch verschärft wurden. Als die SED-Führung im Mai 1953 die Erhöhung der Arbeitsnormen beschloss, erreichte der Unmut in der Bevölkerung seinen Höhepunkt. Vor allem Arbeiter wollten sich der unzumutbaren Situation nicht hingeben, sodass vom 15. bis zum 21. Juni in mehr als 700 Orten in der DDR demonstriert und die Arbeit niedergelegt wurde. Am 15. und 16. Juni kam es in Ost-Berlin, dem wichtigsten Schauplatz der Aufstände, zu ersten Streiks auf Großbaustellen. Die Arbeiter riefen für den 17. Juni einen Generalstreik aus. Diese Nachricht verbreitete sich auch über den westlichen

Radiosender RIAS. Im Laufe des Vormittags des 17. Juni schlossen sich immer mehr Menschen den verschiedenen Streikzügen an. Aus wirtschaftlichen Forderungen waren längst politische Forderungen geworden. Neben dem Rücktritt der Regierenden, freien Wahlen und der Freilassung politischer Häftlinge verlangten die Aufständischen die Wiedervereinigung. Die sowjetische Führung – durch Befehl des Militärkommandanten des sowjetischen Sektors von Berlin – verhängte den Ausnahmezustand und schickte Truppen und Panzer nach Berlin, die den Aufstand gemeinsam mit

der Volkspolizei niederschlugen. Nach der gescheiterten Revolution wurden Hunderte Aufständische zu Freiheitsstrafen verurteilt oder nach Sibirien deportiert. Es dauerte noch über 30 Jahre, bis die DDR-Bürger ihre Freiheitsrechte, den Sturz der Regierenden und die Wiedervereinigung mit der Friedlichen Revolution durchsetzen konnten.

Weitere Informationen:
Kowalczyk, Ilko-Sascha (2003):
17.6.1953: Volksaufstand in der DDR.
Ursachen – Abläufe – Folgen. Bremen:
Edition Temmen.

HISTORISCH-POLITISCHES LERNEN MIT DEM PLANSPIEL

Schüler der unteren Jahrgangsstufen können historische Ereignisse nur schwer einordnen und die damit verbundenen Entscheidungsprozesse nachvollziehen. Die deutsche Teilungs- und Einheitsgeschichte und das Leben in einer Diktatur können sich Kinder im Grundschulalter kaum vorstellen. Um ihnen einen lebensnahen Zugang zum Thema „Opposition und Widerstand in der DDR“ zu ermöglichen, sollen sie mittels des Planspiels „Probe den Aufstand“ an die Vorkommnisse vor sowie direkt am 17. Juni 1953 und die Folgen des Volksaufstandes herangeführt werden. Unter Experten herrscht Uneinigkeit darüber, ob Grundschüler mit historischen und politischen Fragen überfordert sind. Schüler in diesem Alter können nicht alle historischen Zusammenhänge in ihrer ganzen Komplexität begreifen. Das müssen sie auch nicht. Viel wichtiger

ist eine erste Auseinandersetzung mit dem Thema, um so Grundsteine für die spätere Beschäftigung zu legen und erstes Wissen zu schaffen. Grundschüler haben einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und finden mit dem Planspiel einen Zugang zu politischen Themen wie Mitbestimmung, Freiheit und Demokratie. Der Volksaufstand dient als Referenzrahmen für den Kampf um Freiheitsrechte sowie zur Vermittlung eines demokratischen Grundverständnisses. Planspiele eignen sich in besonderem Maße zur Vermittlung realer Konflikte, denn im Zentrum stehen Entscheidungsprozesse, die am Ende zur Lösung des Problems führen sollen. Bevor verschiedene Interessengruppen aufeinandertreffen, interagieren die beteiligten Gruppen untereinander und versuchen – angeleitet durch Spielkarten – ihre Interessen durchzusetzen. Als Spielleiter begleiten Sie die Schüler bei ihrer Entscheidungsfindung. Führen Sie unbedingt eine abschließende Bewertung am Ende des Planspiels durch. Dabei werden Verlauf und Ergebnisse reflektiert sowie das eigene Spiel auf die Wirklichkeit übertragen.

KURZÜBERBLICK

KAPITEL 1: DAS LEBEN IM JAHR 1953

••• **THEMA** Lebenssituation 1953 in der DDR: Versorgungsengpässe, Verstaatlichung von Betrieben, Ungleichbehandlung unterschiedlicher Bevölkerungsteile ••• **ROLLEN** Arbeiter, Lebensmittelverkäufer, Regierende ••• **MATERIAL** Kostümierung: Schildmütze, Helm oder Hut aus Zeitungspapier für Arbeiter, Schürze und/oder Handschuhe für Lebensmittelverkäufer Raum: Tafel oder Sitzkreis für Klassengespräch, Platz für Bewegung im Raum, Tische als Lebensmitteltheke, Podest für Regierende Spielkarten: Zusatzkarten *Kirchenmitglied, Parteimitglied*; Bezugskarten *Regierende, Alle*; Lebensmittelkarten ••• **AUSGANGSLAGE** Wissen, in welcher Zeit das Spiel stattfindet und erste Kenntnisse über das Leben in der Zeit durch die Bearbeitung von Arbeitsblatt 1 ••• **LERNZIEL** Erkennen von Ungerechtigkeit und Entbehrung

KAPITEL 2: AUF DER SUCHE NACH HILFE

••• **THEMA** Machtanspruch des SED-Regimes, Lenkung aller Institutionen durch die Regierenden ••• **ROLLEN** Arbeiter, Gewerkschaftler, Redakteure, Regierende, Gefangene ••• **MATERIAL** Kostümierung: Arbeiter s. o., Hausaufgabenheft und Bleistift für Redakteure, Anstecker für Gewerkschaftler Raum: Tafel oder Sitzkreis für Klassengespräch, jeweils ein Pult für Gewerkschaftler und Redakteure, Abtrennung einer Ecke des Raums als Gefängnis Spielkarten: *Bitte um Hilfe bei Gewerkschaft/Presse/Regierenden* ••• **AUSGANGSLAGE** Unzufriedenheit der Arbeiter aufgrund von Versorgungsengpässen ••• **LERNZIEL** Entwicklung politischer Forderungen aus wirtschaftlichen Missständen

KAPITEL 3: VOM STREIK ZUM VOLKSAUFSTAND

••• **THEMA** Ruf nach Freiheitsrechten, Ausweglosigkeit führt zu Widerstand der Bevölkerung; Arbeitsniederlegungen ••• **ROLLEN** Arbeiter, Gefangene (als Beobachter) ••• **MATERIAL** Raum: mehrere Räume bzw. Flur für Gruppendiskussion und Einzelinstruktion Spielkarten: Zusatzkarten *RIAS-Karte, Parteizusatzkarte*; Handlungsoptionskarten *Situation hinnehmen, Flucht oder Streik* ••• **AUSGANGSLAGE** wachsender Unmut, Suche nach Ausweg, Ignoranz und Willkür der Regierenden ••• **LERNZIEL** Treffen einer Entscheidung unter dem Einfluss und der Berücksichtigung verschiedener Meinungen und Standpunkte

KAPITEL 4: DER AUFSTAND UND SEIN ENDE

••• **THEMA** Niederschlagung des Streiks, Bestrafung der Aufständischen, Willkür des SED-Regimes ••• **ROLLEN** Arbeiter, Gefangene, Polizisten, Kirchenmitglieder, Regierende ••• **MATERIAL** A3-Blätter und Marker Spielkarten: Zusatzkarten *Kirchenmitglied, Parteimitglied*; Zusatzkarten *RIAS-Karte, Parteizusatzkarte* Raum: Tischtafel zum Basteln von Plakaten, Platz für Bewegung im Raum ••• **AUSGANGSLAGE** Positionierung der Schüler für eine von drei Handlungsmöglichkeiten ••• **LERNZIEL** Nachempfinden von Ungleichgewicht der Machtverhältnisse in einer Diktatur, Erleben der Skrupellosigkeit der Machthaber zum Eigenschutz

KAPITEL 5: DIE DEN AUFSTAND PROBEN

••• **THEMA** Auswertung: keine Verbesserung der Lebenssituation, Einschränkung der Freiheitsrechte, Mauerbau als Folge der Fluchtwelle ••• **ROLLEN** Schüler treten aus ihrer Rolle heraus ••• **MATERIAL** Redeball, eventuell für jeden Schüler eine rote und eine grüne Karte zur Bewertung Raum: Sitzkreis ••• **AUSGANGSLAGE** Niederschlagung des Streiks ••• **LERNZIEL** Wissen über Freiheitsrechte und politische Mitbestimmung

KAPITEL 1: DAS LEBEN IM JAHR 1953

Kapitel 1 vermittelt den Schülern die Lebenssituation in der DDR im Jahr 1953. Sie sollen die Arbeitsverhältnisse, die Lebensmittelknappheit und Ungerechtigkeiten bei der Versorgung der unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen nachempfinden. Dazu nehmen die Schüler verschiedene Rollen ein. Im Vorfeld würfeln sie aus, ob sie Mitglied der Partei, der Kirche oder keiner der beiden Institutionen sind. Partei- und Kirchenzugehörigkeit werden besonders ab Kapitel 3 relevant. Die Kirchenmitgliedschaft zeigt im späteren Spielverlauf die Benachteiligung gläubiger Menschen durch das SED-Regime.

SPIELANLEITUNG

1 → Parteizugehörigkeit und Kirchenmitgliedschaft

Beim Würfeln einer 5 bekommen die Schüler eine Parteimitgliedskarte. Würfeln sie eine 6, bekommen sie eine Kirchenmitgliedskarte.

2 → Rollenverteilung

Die Schüler überlegen sich, ob sie Arbeiter, Lebensmittelverkäufer oder Regierende spielen möchten. Wählen Sie als Lebensmittelverkäufer dann drei Schüler aus, die diese spielen möchten und keinen Kirchenmitgliedskarte haben. Wählen Sie maximal zwei Schüler mit Parteimitgliedskarte, welche die Rolle der Regierenden übernehmen. Um ihre Machtstellung zu veranschaulichen, können sie den Spielverlauf über auf einem Podest oder einem Stuhl stehen. Möchte kein Schüler einen Regierenden spielen, sollten Sie diese Rolle übernehmen. Alle Schüler bekommen ihre jeweiligen Rollenkarten ausgehändigt – die Mehrzahl der Schüler sind Arbeiter.

3 → Lebensmittelansprüche

Verteilen Sie die Lebensmittelbezugskarten. Auf diesen sind die Bezugsrechte vermerkt. Wenn Ihre Schüler die Regierenden selbst spielen, wird ihnen unmittelbar deutlich, dass die Regierenden bevorzugt behandelt werden. Falls Sie selbst die Regierenden spielen, können Sie die Rollenkarte der Regierenden aus „Versehen“ an einen Schüler verteilen und so herbeiführen, dass die Verteilungsgerechtigkeit zum Thema wird. Korrigieren Sie anschließend das „Versehen“.

4 → Arbeitszeit

Die Arbeiter simulieren für ca. 30 Sekunden einen Arbeitstag, indem sie entweder verschiedene Sportübungen machen (z. B. Liegestütze, Hampelmann) oder ihren Beruf pantomimisch darstellen.

5 → Lebensmitteleinforderung

Nachdem die Arbeitstage beendet sind, stellen sich alle an der Lebensmitteltheke an und beziehen ihre Zuteilungen, indem sie den Lebensmittelverkäufern ihre Bezugskarten vorzeigen. Die Lebensmittelverkäufer geben jedem Arbeiter jeweils eine Karte von jedem Lebensmittel aus und tragen die ihnen zustehende Anzahl ein. An ihrem Platz können sie die Menge der Lebensmittel untereinander vergleichen und überlegen, was sie daraus kochen könnten. In den nächsten Tagen werden einzelne Lebensmittel knapp. Die 6 Schüler, die als Letzte in der Schlange stehen, bekommen ab Tag 2 weniger Rationen eingetragen als ihnen zustehen – die Lebensmittelbezugskarten bleiben hiervon unberührt. Ab Tag 3 bekommen nur die ersten 4 Schüler in der Reihe noch Fleisch und am Tag 4 gibt es gar kein Fleisch mehr. Die Regierenden oder Sie als Spielleiter sollten den Lebensmittelverkäufern entsprechende Anweisungen geben.

TIPPS ZUM SPIEL

Die Schüler, die Lebensmittelverkäufer spielen, übernehmen in den folgenden Szenen anspruchsvollere Rollen. Bei jüngeren Schülern empfiehlt es sich, diese Rollen – je nach Gruppengröße – doppelt zu besetzen. Somit können sich die Schüler bei den nachfolgenden Entscheidungsprozessen beraten.

Die „Regierenden“ haben in dieser Szene eine beobachtende Funktion und können nach der Spielszene beschreiben, was passiert ist.

Bei der Wahl der Arbeiterberufe können Sie im Vorfeld der Spielszene verschiedene Arbeiterberufe abfragen und mit den Schülern einen Exkurs in die Berufskunde unternehmen.

HINWEISE ZUM ARBEITSBLATT 1

Geben Sie den Schülern das Arbeitsblatt 1 im Vorfeld des Planspiels als Hausaufgabe. Die Schüler sollen zunächst ein Gefühl für das Leben vor 60 Jahren bekommen. Sie beginnen bei sich und gehen in der Zeit zurück, indem sie die Geburtstage ihrer Eltern und Großeltern markieren. Anschließend sollen sie Zeitzeugen befragen. Hat ein Kind niemanden gefunden, der etwas über diese Zeit berichten kann, können Sie folgenden Bericht nutzen. Diesen können Sie aber auch zusätzlich zu den Befragungsergebnissen Ihrer Schüler einsetzen:

Mein Name ist Klaus Gronau. Ich bin am 10. März 1937 geboren und war im Juni 1953 16 Jahre alt. Ich habe mit meinen Eltern in Ost-Berlin, also im östlichen Teil Deutschlands, der ehemaligen DDR, gelebt und habe zu dieser Zeit eine Ausbildung zum Fachverkäufer in einem Lebensmittelgeschäft gemacht. Wir hatten sehr wenig zu essen. Wir gingen mit Lebensmittelkarten einkaufen, auf denen festgelegt war, welche Lebensmittel und wie viel unsere Familie bekam. Die Rationen waren sehr knapp. In bestimmten Geschäften konnten wir Lebensmittel zukaufen. Die waren jedoch so teuer, dass sich diese kaum jemand leisten konnte. Auch Kleidungsstücke waren knapp. Als Kinder mussten wir unsere Kleidung untereinander weitergeben. Telefon und Fernseher hatten nur die wenigsten, Computer und Handys gab es zu dieser Zeit noch gar nicht. Wir hatten aber Zeitungen und auch ein Radio, worüber wir uns täglich über aktuelle Geschehnisse informieren konnten, z. B. die „Berliner Zeitung“, den „Tagesspiegel“, den Berliner Rundfunk und den Radiosender RIAS Berlin aus dem westlichen Teil Berlins. Ich kann mich vor allem an den Tod von Josef Stalin erinnern. Außerdem nahm ich am Volksaufstand am 17. Juni in Berlin teil, mit dem wir uns gegen die schlechte Lebenssituation wehren wollten.

- Die Schüler sollten sich eine Projektmappe anlegen, in der sie alle Spielmaterialien und Arbeitsblätter sammeln.
- Durch das Auswürfeln werden die Zugehörigkeiten zu Kirche bzw. Partei per Zufall verteilt, sodass kein Schüler bevorzugt oder benachteiligt wird.
- Die Schüler befragen Großeltern oder andere Zeitzeugen. Die Antworten werden anschließend zusammengetragen.
- Für die Zeitzeugenbefragung erhalten die Schüler einen Fragenkatalog, an dem sie sich orientieren können.
- Sammeln Sie die Einträge aus den Zeitstrahlen, z. B. an der Tafel oder einer Tapetenrolle. Auf verschiedenfarbigen Kärtchen tragen die Schüler ihre Daten ein und heften sie anschließend an. Jede Generation wird durch eine bestimmte Farbe sichtbar gruppiert. Dadurch erfassen die Schüler die zeitliche Dimension.
- Die Anfertigung einer Landkarte verdeutlicht den Schülern die Existenz zweier deutscher Staaten im Jahr 1953 und fördert die Kompetenz, Ereignisse geografisch einzuordnen. Die Grenzen können gut nachgemalt werden, wenn man die Karte von einer Folie auf ein an die Wand gehängtes Laken projiziert. Markieren Sie den Schulort und zeichnen Sie weitere Orte, in denen gestreikt wurde, ein.

DAS LEBEN IM JAHR 1953



AUFGABE 1

Trage in den Zeitstrahl deinen Geburtstag, den deiner Geschwister, Eltern und Großeltern ein.



AUFGABE 2

Wie haben die Menschen vor 60 Jahren eigentlich gelebt? Womit haben die Kinder zu dieser Zeit gespielt? Und gab es schon genauso viel Schokolade wie heute? Frage deine Großeltern oder andere Menschen aus deiner Umgebung, die etwas über diese Zeit berichten können. Trage die Antworten, die du erhältst, ein.



Interviewprotokoll

Ich habe gesprochen mit: _____

Datum: _____ Ort: _____

Wie alt warst du im Juni 1953? _____

Hast du im östlichen oder westlichen Teil Deutschlands gelebt? _____

Hattet ihr genügend Lebensmittel? _____ Gab es genug Auswahl? _____

Was habt ihr vor allem gegessen? _____

Bist du zur Schule gegangen oder hast du gearbeitet? _____

Haben deine Eltern gearbeitet? _____ Habt ihr Zeitungen gelesen oder Radio gehört? _____

Wie hießen die? _____

Was hast du in deiner Freizeit gemacht? _____

Gab es in diesem Jahr ein besonderes politisches Ereignis, an das du dich erinnern kannst?

Überleg dir eine eigene Frage: _____

Nutze ein weiteres Blatt für ausführliche Antworten!

KAPITEL 2:

AUF DER SUCHE NACH HILFE

In diesem Kapitel sollen die Schüler herausfinden, wer den Arbeitern aus ihrer misslichen Lage helfen könnte. Sie haben den Auftrag, bei verschiedenen Institutionen um Hilfe und um eine Verbesserung der Versorgungslage zu bitten. Den Schülern wird dabei bewusst, dass sie keine politische Mitsprache und keine Einflussmöglichkeiten haben. Die Schüler werden im Spielverlauf immer unzufriedener.



SPIELANLEITUNG

1 → Rollenverteilung

Die Arbeiter behalten ihre Rollen. Diejenigen, die in Kapitel 1 Lebensmittel ausgegeben haben, übernehmen jeweils die Rolle eines Gewerkschaftlers oder eines Redakteurs einer Zeitung (z. B. des „Neuen Deutschlands“ oder der „Tribüne“). Die Verteilung der Rollen kann je nach Gruppengröße und Alter der Kinder angepasst werden – bei jüngeren Schülern oder großen Gruppen übernehmen mehrere Kinder eine Rolle. Bei kleineren Klassen reicht ein Redakteur aus. Ein bis zwei Schüler bzw. Sie oder ein zusätzlicher Betreuer fungieren als Sprachrohr der Regierenden.

2 → Vorbereitende Gruppenarbeit

Alle Arbeiter formulieren gemeinsam ihre Anliegen. Währenddessen erarbeiten sich die anderen Schüler auf Basis ihrer Rollenkarten ihre neuen Rollen. Sie können die Schüler dabei unterstützen und ihnen bei der Umsetzung ihrer widersprüchlichen Anweisungen helfen (z. B. Gewerkschaften vertreten die Arbeiter, sollen sich aber linientreu verhalten). Erklären Sie den Schülern, dass sie eine Entscheidung treffen müssen, bei der es weder richtig noch falsch gibt. Nach der Spielszene können Sie darauf eingehen, dass manche Menschen damals in einer ähnlichen Zwickmühle steckten.

3 → Bitte um Hilfe

Die Arbeiter bitten zunächst bei der Gewerkschaft, dann bei den Pressevertretern und schließlich bei den Regierenden um Hilfe. Gewerkschaftler und Pressevertreter sollen sich entsprechend ihrer Rollenkarten verhalten, haben aber freilich einen Spielraum, sich den Argumenten der Arbeiter gegenüber zu öffnen. Während Gewerkschaftler und Redakteure überlegen, Hilfe zu leisten, lassen die Regierenden verlauten, dass man sich diese Entscheidung gut überlegen sollte und dass diese Konsequenzen nach sich ziehen kann. Werden die Hilfesuche abgelehnt, geht das Kapitel ohne positives Ergebnis für die Arbeiter zu Ende. Entscheidet sich einer der Akteure bzw. eine Akteursgruppe für die Unterstützung der Arbeiter, entziehen ihnen die Regierenden ihre Rollenkarte und teilen mit, dass die Regierenden entsetzt über die Missachtung ihrer Anweisungen sind. Anschließend würfeln Gewerkschaftler und Redakteure die Strafen ihres Handelns aus. Diejenigen, die eine 1, 2 oder 3 würfeln, werden einfache Arbeiter und müssen unter den gleichen schlechten Bedingungen leben wie alle anderen. Die Schüler, die eine 4, 5 oder 6 würfeln, müssen im Gefängnis auf einem Bein stehen. Am Ende ordnen die Regierenden an, dass die protestierenden Arbeiter wieder zurück an die Arbeit gehen sollen.

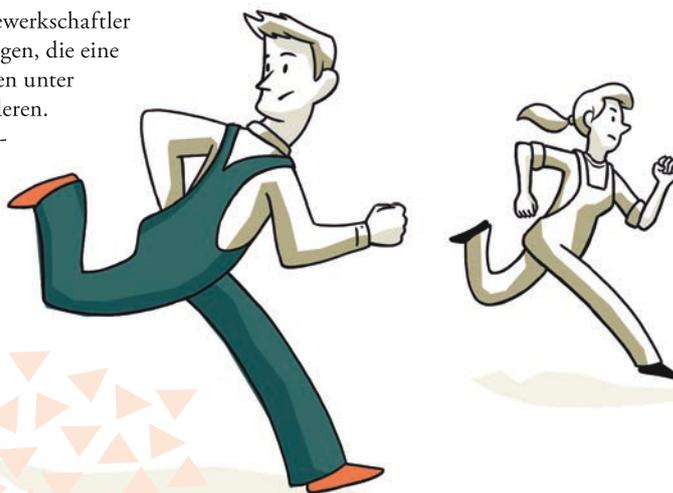
TIPPS ZUM SPIEL

An dieser Stelle kann der Begriff „Gewerkschaft“ eingeführt werden: Gewerkschaften sind Vertreter von Arbeitern und Angestellten. Sie setzen sich für faire Arbeitsbedingungen und Löhne sowie für Mitbestimmung in den Betrieben ein. Weil sie viele Arbeiter vertreten, können sie mehr erreichen als ein Einzelner. Dafür verhandeln sie regelmäßig mit den Unternehmen und halten die Ergebnisse in einem sogenannten Tarifvertrag fest. Es gibt verschiedene Gewerkschaften für verschiedene Berufe, z. B. für Bauarbeiter, für Lehrer, für Journalisten usw. In der DDR waren die Gewerkschaften aber nicht so unabhängig wie heute. Sie waren der SED, der regierenden Partei, unterworfen. Thematisieren Sie außerdem die Rolle der Medien in der DDR und ihre Abhängigkeit von den Regierenden. Die Besprechung der Pressefreiheit bietet sich als thematischer Exkurs an. Damit kann die Behandlung der Freiheitsrechte in Kapitel 3 vorbereitet werden.

HINWEISE ZUM ARBEITSBLATT 2

Sollten die Schüler in der Spielszene Schwierigkeiten haben, ihre Anliegen zu formulieren, können Sie das Arbeitsblatt 2 im Vorfeld ausgeben und auf die Hilfswörter verweisen oder diese an die Tafel schreiben. Um die Aufgabe für ältere Schüler anspruchsvoller zu gestalten und die Einschränkung der Freiheitsrechte zu verdeutlichen, können Sie den Schülern auftragen, sich nicht negativ über die Regierenden zu äußern, z. B. indem sie die Begriffe Ungerechtigkeit, Hunger, Schuld, Verbot und Zensur im Text nicht verwenden dürfen.

- Die Schüler, die Arbeiter spielen, können ihre Eindrücke, die sie durch ihre Rolle gewonnen haben, gemeinsam formulieren. Währenddessen erarbeiten die anderen Schüler ihre neuen Rollen.
- Die Schüler sollen aus ihrer Rolle heraus einen Brief bzw. Zeitungsartikel verfassen, in dem sie ihre Unzufriedenheit ausdrücken.



Probe den Aufstand

AUF DER SUCHE NACH HILFE

AUFGABE 1

Schreibe einen Brief an deine Eltern oder einen Zeitungsartikel für die Regionalzeitung. Schildere, wie du dich in deiner Situation im Spiel fühlst. Orientiere dich dabei an den W-Fragen.

WER

WANN

WARUM

WAS

WIE

Diese Wörter helfen dir:

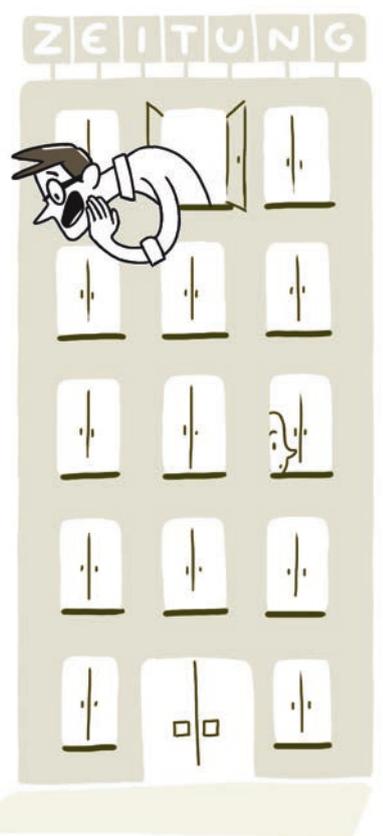
gut – schlecht – gerecht – wenig –
 fleißig – allein – Arbeit – Essen – Hilfe –
 Ablehnung – Regierung



Schreibe deinen Brief oder Artikel auf ein neues Blatt!

AUFGABE 2

Überlege dir, was die Arbeiter dem Redakteur zurufen. Was könnte der Redakteur antworten?



KAPITEL 3: VOM STREIK ZUM VOLKS- AUFSTAND

Die Schüler mussten feststellen, dass ihnen niemand helfen kann – auch dann nicht, wenn Gewerkschaftler bzw. Pressevertreter bereit dazu waren. Jedes Hilfsangebot wurde durch die Regierenden unterbunden. Den Schülern ist bewusst geworden, dass die regierende Partei keine Mitsprache zulässt und die Verantwortung für die schlechte Versorgungs- und Lebenslage trägt. Die Schüler können gemeinsam überlegen, ob es Möglichkeiten gibt, aus dieser Situation herauszukommen und welche Handlungsmöglichkeiten sie noch haben.

SPIELANLEITUNG

1 ➔ Vorbereitende Gruppenarbeit

Die Arbeiter finden sich in Gruppen von 5 bis 7 Schülern zusammen und verkörpern eine bestimmte Baustelle. Diejenigen, die während dieser Szene aufgrund ihrer Entscheidungen aus der vorhergehenden Szene im Gefängnis sitzen, haben eine beobachtende Funktion.

2 ➔ Aufzeigen von Handlungsmöglichkeiten

Verteilen Sie die Ereigniskarten an jede Arbeitergruppe. Über diese werden den Schülern ihre verbleibenden Möglichkeiten aufgezeigt: die Situation hinnehmen, in den westlichen Teil Deutschlands flüchten, an einem Streik teilnehmen. Am Ende der Spielszene muss sich jeder Arbeiter für eine der drei Möglichkeiten entscheiden.

3 ➔ Ausführung von Spezialaufträgen

Ein bis zwei Schüler jeder Gruppe bekommen ohne Wissen der anderen eine RIAS-Karte. Mit dieser informieren sie ihre Gruppenmitglieder über Streiks in der DDR und versuchen, sie davon zu überzeugen, auch am Streik teilzunehmen. Die Schüler mit einer Parteimitgliedskarte bekommen ebenfalls ohne Wissen der anderen eine Parteizusatzkarte, mit der sie den Auftrag erhalten, die Teilnahme am Streik zu verhindern. Die Gefangenen sollen herausfinden, wer in den einzelnen Gruppen zum Streik animiert bzw. wer einen Streik unbedingt verhindern will.

4 ➔ Entscheidungsfindung

Haben alle Schüler eine Entscheidung getroffen, können sie diese mitteilen. Entscheidet sich die Mehrheit der Schüler für einen Streik, findet dieser in der nächsten Spielszene statt.

5.1 ➔ Ergebnis 1: Streik findet statt

Diejenigen, die streiken, diskutieren über den Ablauf des Streiks. Die Flüchtlinge malen einen Koffer mit fünf Sachen, die sie mitnehmen wollen bzw. schreiben diese auf. Die Schüler, welche die Situation hinnehmen, kehren wie in Kapitel 1 an ihre Arbeitsstelle zurück.

5.2 ➔ Ergebnis 2: Streik findet nicht statt

Wenn sich die Mehrheit gegen einen Streik entscheidet, fällt Spielszene 4 weg. Stattdessen können Sie mit der Auswertung dieser Szene beginnen. Erläutern Sie, aus welchen Gründen so viele Menschen im Juni 1953 gestreikt haben und warum sie keine anderen Auswege gesehen haben. Anschließend bietet sich die Behandlung der historischen Abläufe, z. B. mit Arbeitsblatt 4, an.

TIPPS ZUM SPIEL

Erklären Sie den Schülern, welche die RIAS-Karte bzw. die Parteizusatzkarte bekommen, noch einmal gesondert ihren Auftrag in der Szene. Damit die anderen Schüler nicht vorab vom Spezialauftrag erfahren, sollten Sie die Schüler mit RIAS- und Parteizusatzkarte einzeln aus der Klasse nehmen und die Aufgabe z. B. vor der Tür oder in einem Nebenraum besprechen.

HINWEISE ZUM ARBEITSBLATT 3

Sie können das Arbeitsblatt 3 auf Folie kopieren, die Aussagen über die Freiheitsrechte ebenfalls ausschneiden und diese im Rahmen des Klassengesprächs auf dem Overheadprojektor mit den entsprechenden Smileys markieren und zuordnen.

Besprechen Sie die Begriffe „Demokratie“ und „Diktatur“. Folgende Definitionsvorschläge können Ihnen dabei helfen:

Demokratie: Der griechische Begriff „Demokratie“ heißt übersetzt „Herrschaft des Volkes“ und bedeutet, dass alle Bürger in einem Land die gleichen Rechte haben. Zu den Rechten zählen z. B. Meinungsfreiheit, Pressefreiheit, Versammlungsfreiheit, Gleichheit vor dem Gesetz, Wahlfreiheit, Religionsfreiheit etc. Diese sind in Deutschland durch das Grundgesetz garantiert.

Diktatur: Das ist das Gegenteil einer Demokratie. Eine Partei oder auch nur eine Person trifft alle Entscheidungen in einem Land, ohne auf den Willen des Volkes Rücksicht zu nehmen. Der Diktator hat sich selbst an die Macht gebracht und wurde in den meisten Fällen nicht gewählt. Um seine Herrschaft zu schützen, nimmt er den Menschen die Freiheitsrechte weg. Wenn sich jemand nicht daran hält, wird er dafür bestraft.

- Die Schüler diskutieren über die drei Handlungsmöglichkeiten.
- Die Schüler schneiden verschiedene Aussagen über Freiheitsrechte aus. Aussagen, die den Schülern richtig erscheinen, sollen mit einem lachenden Smiley gekennzeichnet werden, Aussagen, die ihnen falsch erscheinen, mit einem traurigen Smiley, um anschließend der entsprechenden Staatsform zugeordnet zu werden. Dadurch erhalten die Schüler eine Übersicht über die Merkmale von Diktaturen und Demokratien.
- Diejenigen, die im Gefängnis sitzen, können in der Auswertung die Diskussionsleiter sein und ihre Einschätzung, welche Schüler für bzw. gegen den Streik agiert haben, aus ihrer Beobachtungsrolle heraus bekannt geben. Diskutieren Sie anschließend auch die Rolle des RIAS und erklären Sie den Schülern, dass das Wissen um das Ausmaß der Streikwelle wichtig für die Entwicklung der Ereignisse war, da es viele Teilnehmer zum Streik ermutigt hat.



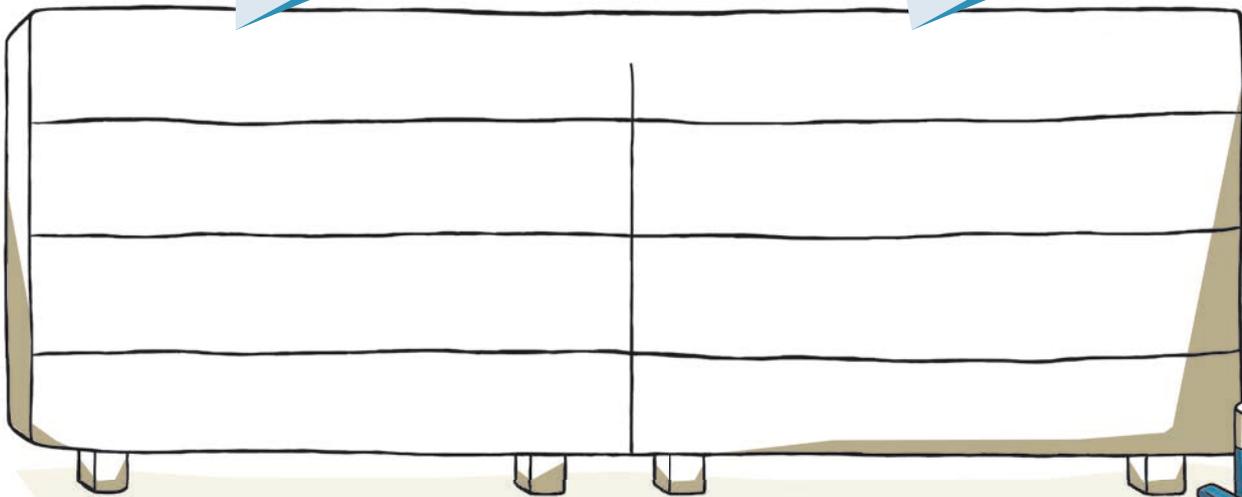
VOM STREIK ZUM VOLKSAUFSTAND

 **AUFGABE 1**

Schneide die unten stehenden Aussagen über Freiheitsrechte aus. Markiere alle, die dir richtig erscheinen, mit einem fröhlichen Smiley und alle, die dir falsch erscheinen, mit einem traurigen Smiley. Klebe dann die Aussagen mit lachendem Smiley unter „Demokratie“ und die mit einem traurigen Smiley unter „Diktatur“.

 **AUFGABE 2**

Möchtest du in einer Demokratie oder in einer Diktatur leben? Warum?

DEMOKRATIE**DIKTATUR**

 Ich darf glauben, woran ich möchte.

 Ich darf lesen, was ich möchte.

 Die Regierung bestimmt, was in der Zeitung steht.

 Jeder Erwachsene darf bei der Wahl der Regierung mitmachen.

 Wer eine andere Meinung hat als die Regierung, wird bestraft.

 Ich darf nicht selbst entscheiden, was ich einmal werden möchte.

 Alle Menschen haben die gleichen Rechte.

 Ein paar Menschen treffen Entscheidungen für alle.

KAPITEL 4: DER AUFSTAND UND SEIN ENDE

Jeder Schüler hat Position bezogen. Ein Teil von ihnen hat sich für den Streik entschieden, ein Teil möglicherweise für die Flucht in die Bundesrepublik Deutschland und ein weiterer Teil dafür, die Situation hinzunehmen. Zudem wurden bzw. werden Gefängnisstrafen verhängt, welche die Willkür der Regierenden aufzeigen. Am Ende dieser Szene vermelden die Regierenden, dass der Volksaufstand durch sowjetische Truppen beendet wurde.

SPIELANLEITUNG

1 → Rollenverteilung

Diejenigen, die sich gegen den Streik entschieden haben, übernehmen die Rolle der Polizisten. Sollte es Parteimitglieder geben, die sich entschieden haben, zu flüchten oder am Streik teilzunehmen, würfeln diese aus, ob sie ins Gefängnis (Würfeln einer 6) müssen oder als Polizisten (Würfeln einer 1) den Streik im Zaum halten sollen.

2 → Vorbereitende Gruppenarbeit

Die Streikenden basteln Plakate und beschriften sie mit ihren Forderungen. Polizisten und andere, die sich gegen den Streik entschieden haben, können Gegenplakate gestalten. Dazu können sie entweder A3-Papier oder Laken benutzen und diese mit Filzstiften oder Wassermalfarben gestalten.

3 → Streik

Die Streikenden ziehen mit ihren Plakaten durch das Klassenzimmer. Die Gefangenen können ihre Plakate aus dem Gefängnis heraus zeigen. Die Polizisten versuchen die Streikenden zu beruhigen und sie zum Aufhören zu bewegen.

4 → Befreiung Gefangener | Gefangennahme von Streikenden

Die Streikenden können bei den Polizisten um die Freiheit eines gefangenen Arbeiters, Redakteurs oder Gewerkschaftlers bitten. Dabei setzen sie ihre eigene Freiheit unwissentlich aufs Spiel. Um die Freiheit eines Gefangenen zu erreichen, muss der Streikende alle Karten vorzeigen, die er im Spielverlauf bekommen hat. Hat er eine Kirchenmitgliedskarte oder eine RIAS-Karte, wird keiner der Gefangenen freigelassen. Hat der Bittende beide Karten, muss er sofort ins Gefängnis. Hat er jedoch keine der beiden Karten, trifft der Polizist in Absprache mit den Regierenden willkürlich die Entscheidung über die Freilassung eines Gefangenen.

5 → Beendigung des Streiks

Die Regierenden informieren die Schüler darüber, dass sowjetische Truppen eingezogen sind und den Streik beendet haben. Die Polizisten kontrollieren die Karten aller Streikenden. Kirchenmitglieder und Besitzer einer RIAS-Karte müssen direkt ins Gefängnis. Zusätzlich bestimmen die Regierenden wahllos drei bis fünf weitere Schüler für das Gefängnis.

TIPPS ZUM SPIEL

Da im Spielverlauf immer mehr Akteure hinzugekommen sind, sollten zu Beginn dieser Szene alle Schüler am entsprechenden Schauplatz im Raum stehen. Thematisieren Sie an dieser Stelle die Benachteiligung von Kirchenmitgliedern durch das SED-Regime.

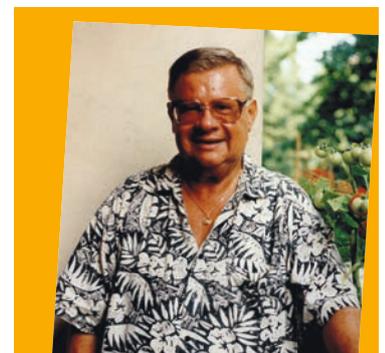
HINWEISE ZUM ARBEITSBLATT 4

Lesen Sie jüngeren Schülern die unten stehende Zeitzeugenaussage von Klaus Gronau vor. Älteren Schülern können Sie diese als Kopie vorlegen und die Aufgabe eigenständig bearbeiten lassen.



Ich demonstrierte am 16. und 17. Juni in Berlin mit. Nachdem ich am 16. Juni festgenommen und nach kurzer Zeit wieder freigelassen wurde, kam es am 17. Juni zu einem Massenprotest an verschiedenen Berliner Orten (Straußberger Platz, Lustgarten, Haus der Ministerien, Oberbaumbrücke u. a.). Immer mehr Menschen schlossen sich dem Demonstrationszug an. Schließlich rückten sowjetische Truppen ein. Der Aufmarsch mit Panzern war so gewaltig, dass eine Gegenwehr fast aussichtslos war. Trotzdem wehrten wir uns mit Steinwürfen. Die Bestrafungen waren unterschiedlich. Es wurden hohe Gefängnis- und Zuchthausstrafen und sogar Todesstrafen verhängt. Manche Menschen durften auch nicht mehr in ihrem Beruf arbeiten oder wurden versetzt. Ich bekam auch ein Berufsverbot. Statt Lebensmittelfachverkäufer musste ich als Kohlschipper in einem Furnierwerk in drei Schichten im Freien arbeiten. Das Leben ging kärglich weiter. Verbessert hat sich nichts. Es brach eine große Fluchtwelle aus. Viele reisten in den westlichen Teil Deutschlands aus. Meine Eltern und ich mussten aus politischen Gründen im Mai 1957 fliehen. Wir bauten uns in Westberlin eine neue Zukunft auf.

Für Klaus Gronau war der Volksaufstand ein prägendes Erlebnis. Er setzt sich heute dafür ein, dass der 17. Juni 1953 nicht in Vergessenheit gerät.



KAPITEL 5:

DIE DEN AUFSTAND PROBEN

Eine abschließende Bewertung am Ende des Planspiels ist besonders wichtig. Aus diesem Grund entspricht dieses Kapitel viel mehr einer Diskussionsrunde, bei der Verlauf, Entscheidungen und Ergebnisse reflektiert werden sollen, als einer Spielszene. Dazu können Sie zwei bis drei Schüler auswählen, welche die Diskussion der Klasse leiten. Hier empfiehlt sich das Zusammensitzen im Stuhlkreis und die Vergabe des Rederechts mittels eines Redeballs.

AUSWERTUNG

1 ➔ Bewertung

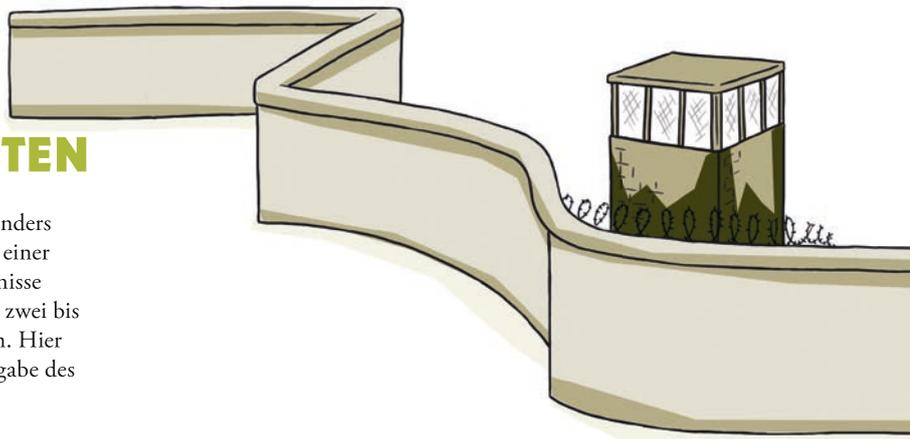
Die Schüler sollen zunächst bewerten, ob sie – aus ihrer Rolle im Spiel heraus – noch einmal streiken würden. Des Weiteren tragen sie jeweils Punkte für oder gegen einen weiteren Streik zusammen.

2 ➔ Einflüsse

Thematisieren Sie gemeinsam mit Ihren Schülern die Rolle des Westberliner Radiosenders RIAS, indem Sie auf den Einfluss der RIAS-Karte eingehen. Gehen Sie mit älteren Schülern auch dem Vorwurf der DDR-Regierenden nach, der Streik wäre von westlicher Seite, mithilfe des RIAS, angezettelt worden.

3 ➔ Projektion

Anschließend soll die Spielerfahrung auf das eigene Leben übertragen werden. Die Schüler sollen reflektieren, warum sie im Spiel gestreikt haben und ob man gegen alles streiken muss, was man nicht gut findet, oder ob es noch andere Möglichkeiten gibt, sich politisch Gehör zu verschaffen. Als Beispiele können Sie Briefe an Bürgermeister oder Abgeordnete und Unterschriftenaktionen oder Plakate an der eigenen Hauswand nennen. Verweisen Sie an dieser Stelle auf die demokratischen Freiheitsrechte. In diesem Zusammenhang sollen die Schüler auch bewerten, für was es sich lohnt zu streiken, z. B. gegen die Bebauung eines Spielplatzes, Haustierwunsch etc. Wofür würden sie streiken und auf die Straße gehen? Welche Streikforderungen sind gerechtfertigt? Dabei sollten Sie betonen, dass Streiken ein drastisches Mittel politischer Meinungsäußerung ist. Abschließend können die Begriffe Demokratie und Diktatur noch einmal zusammenfassend besprochen werden.



TIPPS ZUM SPIEL

Betonen Sie abschließend, dass das Planspiel beendet ist und alle Schüler aus ihrer Rolle heraustreten.

HINWEISE ZUM ARBEITSBLATT 5

Besprechen Sie mit den Schülern den Mauerbau im Jahre 1961 und erläutern Sie, dass sich die Situation im östlichen Teil Deutschlands seit 1953 nicht verbessert hat. Mit dem Mauerbau wurde ein weiterer möglicher Aufstand und die zunehmende Flucht nach Westdeutschland verhindert. Um den Schülern die Bedeutung des Muts und des Eintretens für die Freiheit aufzuzeigen, sollten Sie thematisieren, dass Aufstände nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt sind, sondern – wie das Beispiel der Friedlichen Revolution 1989 zeigt – gelingen können. Außerdem sollen die Schüler die Entscheidung für einen Streik differenziert betrachten, z. B. indem sie Argumente für und gegen einen Streik zusammentragen. Um das Gelernte in einen ausgewogenen Kontext zu setzen, ist es notwendig, sich auch damit auseinanderzusetzen, dass man nicht gegen alles streiken kann, was man nicht gut findet, und darüber nachzudenken, welche Möglichkeiten es noch gibt, seine Meinung öffentlich zu äußern. Klar gemacht werden sollte dabei immer, dass Gewalt kein Mittel sein darf, mit dem politische oder andere Forderungen durchgesetzt werden. Mit dem ausführlichen Auswertungsgespräch wird das Verständnis für Demokratie und Freiheitsrechte geschult und Wissen über politische Mitbestimmung vermittelt.

- Werten Sie das gesamte Spiel im Klassengespräch aus. Abschließend können Sie mit den Schülern erörtern, wie ihnen das Planspiel gefallen hat. Sie sollten darauf achten, jeden Schüler in die Diskussion einzubeziehen. Eine Bewertung kann z. B. über grüne und rote Kärtchen erfolgen, die Sie jedem Schüler zur Verfügung stellen.
- Ältere Schüler sollten das Arbeitsblatt eigenständig ausfüllen. Jüngere Schüler können sich auch in kleinen Gruppen zusammenschließen und das Arbeitsblatt gemeinsam bearbeiten.



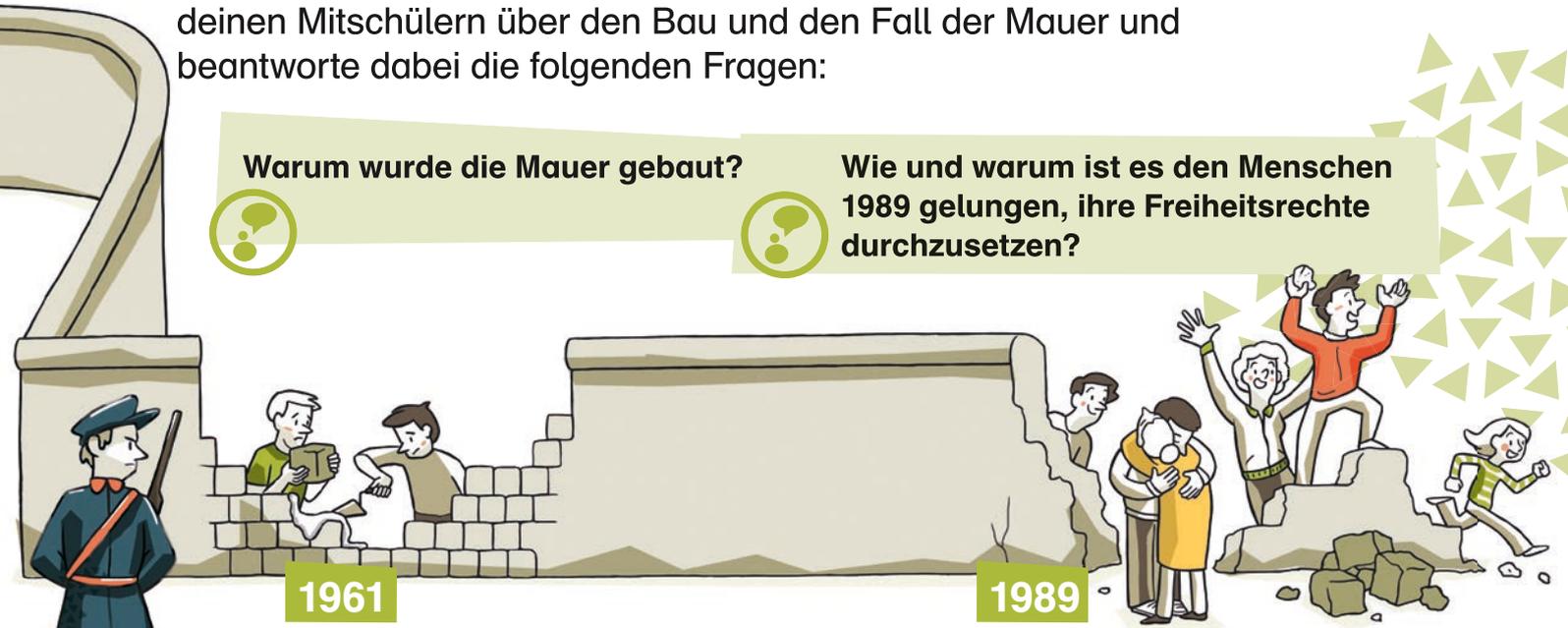
DIE DEN AUFSTAND PROBEN

AUFGABE 1

Trage die beiden unten stehenden Ereignisse und die Jahreszahlen in den Zeitstrahl auf Arbeitsblatt 1 ein. Diskutiere mit deinen Mitschülern über den Bau und den Fall der Mauer und beantworte dabei die folgenden Fragen:

Warum wurde die Mauer gebaut?

Wie und warum ist es den Menschen 1989 gelungen, ihre Freiheitsrechte durchzusetzen?



AUFGABE 2

Finde drei Argumente, die für einen Streik sprechen, und drei Argumente, die dagegen sprechen.

DAFÜR

DAGEGEN

AUFGABE 3

Welche Möglichkeiten gibt es noch, seine Meinung öffentlich zu äußern? Wofür würdest du streiken?

?

WEITERFÜHRENDE VORSCHLÄGE

Aus dem Planspiel können Sie mit Ihren Schülern weitere Ideen entwickeln. Die Inszenierung eines Theaterstücks, eine Plakatausstellung im Schulhaus und das Erstellen und Aufführen eines Projektfilms sollen dabei nur Anregungen sein.

THEATERSTÜCK

Die Spielszenen eignen sich z. B. für ein Theaterstück. Zunächst sollten Sie besprechen, welche Szene bzw. Szenen gespielt werden und wie diese aufbereitet werden können. Wichtig ist, dass es darin ein „auslösendes Ereignis“ gibt, das die Geschichte anstößt – z. B. ein Irrtum bei der Lebensmittelausgabe in Kapitel 1 oder der innere Konflikt eines Gewerkschaftlers, der den protestierenden Arbeitern in Kapitel 2 seine Hilfe anbieten möchte. Schon bestehende Rollen können beibehalten und durch die Definierung von Charakteren verfeinert werden oder es werden neue Rollen hinzugefügt. Den Schülern hilft bei der Entwicklung ihrer Rollen die Beantwortung der Fragen: Wer bist du? Was willst du? Warum willst du das? Anschließend können Sie mit den Schülern überlegen, welche Ereignisse bzw. Konflikte innerhalb des Stückes gespielt werden. Die Geschichte sollte sich im Verlauf zuspitzen und gegen Ende des Stückes zu einer Auflösung hin entwickeln. Aus diesen Überlegungen ergeben sich Dialoge und Handlungen. Für die Inszenierung können sich Schüler in verschiedenen Gruppen mit einer spezifischen Aufgabe zusammenfinden. So kann es eine Gruppe mit Drehbuchautoren, Kostüm- und Maskenbildnern, Bühnenbauern, Schauspielern und Regisseuren geben. Fertigen Sie vor der Aufführung Einladungskarten und Plakate mit den Schülern an.

AUSSTELLUNG

Im Anschluss an das Planspiel können Sie mit den Schülern eine Plakatausstellung im Schulhaus planen. Dabei werden die Transparente ausgestellt, die während des Spiels entstanden sind. Selbst geschriebene Hintergrundtexte erklären die jeweiligen Losungen und geben Informationen zu den Forderungen und dem historischen Zusammenhang. Sollten Sie die Durchführung des Planspiels fotografiert haben, sollten die Fotos – einzeln mit Bildunterschrift oder als Wandzeitung – ebenfalls ausgestellt werden. Die Ausstellung kann mit einer Vernissage eröffnet werden, zu der alle Schüler, Lehrer und Eltern eingeladen sind. Zur Eröffnungsfeier berichten die Schüler von ihren Spielerlebnissen. Zusätzlich können die Redakteure der Schülerzeitung über die neue Ausstellung im Schulhaus berichten und während der Eröffnungsfeier Interviews mit beteiligten Schülern führen.

☛ 20 Plakate zur Geschichte des Volksaufstandes können für 25 Euro (inkl. Versand) bei der Bundesstiftung Aufarbeitung bestellt werden:
<http://www.bundesstiftung-aufarbeitung.de/17juniausstellung-3963.html>

SCHULKINO

Wenn die Durchführung des Planspiels gefilmt wurde, bietet sich die Erstellung eines Projektfilms an. Mit Fotos und Filmsequenzen kann zusätzlich oder alternativ eine Präsentation des Planspiels erstellt werden. Wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind, sollten Projektfilm und/oder Präsentation mit Musik und mündlichen und/oder schriftlichen Kommentaren unterlegt und in einem Medienraum der Schule bzw. in der Aula oder einem anderen großen Raum aufgeführt werden. Die Premiere kann ebenfalls im Rahmen einer kleinen Eröffnungsfeier mit anschließender Berichterstattung durch die Schülerzeitung stattfinden.



ALS DANK FÜR IHRE EINSENDUNGEN

Wir freuen uns über die Einsendung von Fotos, Kurzbeschreibungen und anderen Materialien von der Durchführung des Planspiels. Sollten Sie weiterführende Aktionen umgesetzt haben, sind wir für eine Information dankbar. Unter allen Einsendungen verlosen wir thematisch passendes didaktisches Material der Bundesstiftung Aufarbeitung. Bitte senden Sie Ihr Material bis zum 7. Oktober 2013 unter dem Stichwort: „Probe den Aufstand“ an:

capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH
Boxhagener Straße 76–78
10245 Berlin

als E-Mail: paedagogenservice@capito.de
per Fax: 0800 101 09 61 70 (kostenfrei)

WEITERFÜHRENDE LINKS UND INFORMATIONEN

Auf diesen Internetseiten finden Sie weiterführende Informationen:

www.17juni53.de
www.bundesstiftung-aufarbeitung.de
www.zeitzeugenbuero.de
www.jugendopposition.de ☛ aufstand 53
www.hanisauland.de ☛ Lexikon

IMPRESSUM

„Probe den Aufstand“ ist ein Projekt von capito – Agentur für Bildungskommunikation und wurde von der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur gefördert.

Gesamtherstellung: capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH, Boxhagener Straße 76–78, 10245 Berlin

Verantwortlich für den Inhalt: Claudia Wegener (V.i.S.d.P.)

Druck: VierC print + mediafabrik, Berlin

Mitautoren: Elena Alzate (Lehrplananbindung), Klaus Gronau (Zeitzeugenberichte)

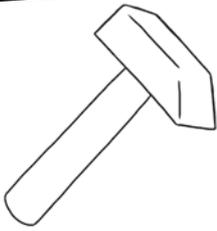
Historische Beratung: Dr. Ilko-Sascha Kowalczuk

Pädagogische Beratung: Pädagogischer Beirat von capito. Wir danken Kathrin Rohwäder und der Igelklasse der 34. Grundschule in der Scharnweberstraße Berlin, die das Planspiel mit uns probegespield haben.

Wir erklären mit Blick auf die genannten Internet-Links, dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und Inhalte der Seiten haben und uns ihre Inhalte nicht zu eigen machen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Nennung mehrerer Personen (z. B. Schüler, Lehrer) durchgehend die männliche Form benutzt. In diesen Fällen sind natürlich auch immer Mädchen und Frauen gemeint.

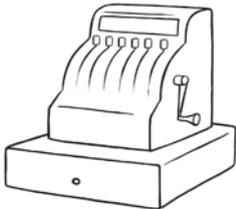
Rollenkarte



ARBEITER/IN

Du schufst jeden Tag und holst dir nach der Arbeit die Lebensmittel ab, die dir zustehen.

Rollenkarte



LEBENSMITTELVERKÄUFER/IN

Du bist für die Verteilung der Lebensmittel zuständig. Wie viel jeder bekommt, siehst du auf den Bezugskarten.

Rollenkarte



GEFANGENE/R

Du hast etwas getan, was die Regierung nicht gut fand. Steh auf einem Bein und beobachte deine Mitschüler beim Spielen.

Rollenkarte



REDAKTEUR/IN

Du berichtest über die Ereignisse des Tages. Die Regierung mag es nicht, wenn du nicht ihrer Meinung bist.

Zusatzkarte



PARTEIMITGLIED

Die Regierenden finden es sehr gut, dass du Mitglied ihrer Partei bist.

Bezugskarte

REGIERENDE/R

Mit dieser Karte bekommst du folgende Lebensmittel:



Bögen zum Ausdrucken einzelner Karten finden Sie unter www.capito.de/downloads/17Juni_Karten.pdf

Das gesamte Material zum Download finden Sie unter www.capito.de/downloads/17Juni_Planspiel.pdf



Rollenkarte



GEWERKSCHAFTLER/IN

Du vertrittst die Interessen der Arbeiter. Die Regierenden verlassen sich ebenfalls auf dich.

Rollenkarte



REGIERENDE/R

Du bist Mitglied der Regierung und triffst alle Entscheidungen allein. Dir stehen mehr Lebensmittel zu als allen anderen.

Rollenkarte



POLIZIST/IN

Du passt auf die Gefangenen auf und versuchst, deine Mitschüler beim Spielen zu beobachten.

Zusatzkarte



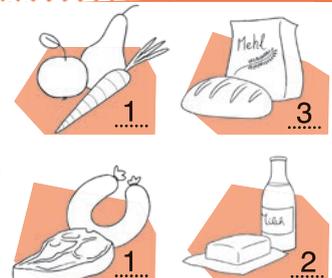
KIRCHENMITGLIED

Die Regierenden finden es nicht gut, dass du Mitglied der Kirche bist.

Bezugskarte

ALLE

Mit dieser Karte bekommst du folgende Lebensmittel:



Lebensmittelkarte

GETREIDE + BROT



Tag 1

Tag 2

Tag 3

Tag 4

Lebensmittelkarte

BUTTER + MILCH



Tag 1

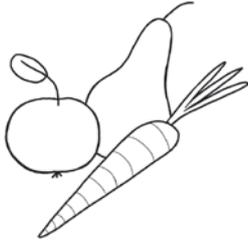
Tag 2

Tag 3

Tag 4

Lebensmittelkarte

OBST + GEMÜSE



Tag 1

Tag 2

Tag 3

Tag 4

Lebensmittelkarte

FLEISCH + WURST



Tag 1

Tag 2

Tag 3

Tag 4



STREIK

Du kannst an einem Streik teilnehmen. Lege deine Arbeit nieder, schließ dich mit anderen Streikenden zusammen und überlege dir, was sich ändern soll.



FLUCHT

Du kannst in die Bundesrepublik Deutschland flüchten. Es ist unsicher, ob deine Familie und Freunde auch mitkommen. Überlege, was du alles mitnimmst.



SITUATION HINNEHMEN

Du kannst die schlechte Lebenssituation hinnehmen. Arbeite weiter wie bisher.



BITTE UM HILFE BEI DER GEWERKSCHAFT

Die Gewerkschaft vertritt die Arbeiter. Bitte bei der Gewerkschaft um Hilfe.



BITTE UM HILFE BEI DEN REGIERENDEN

Die Regierenden treffen alle wichtigen Entscheidungen. Bitte bei den Regierenden um Hilfe.



BITTE UM HILFE BEI DER PRESSE

Die Presse berichtet über alles, was passiert. Bitte bei der Presse um Hilfe.

Zusatzkarte Auftrag



RIAS-KARTE

Der Radiosender RIAS vermeldet, dass ein großer Streik geplant ist. Teile das deinen Mitschülern mit.

Zusatzkarte Auftrag



PARTEIZUSATZKARTE

Die Partei möchte, dass du deine Mitschüler davon überzeugst, nicht zu streiken und wieder an die Arbeit zu gehen.