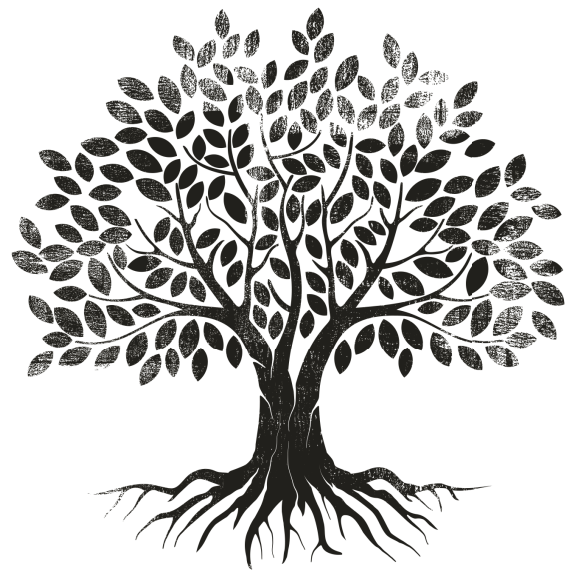


Spiel- anleitung

Wir wollen immer
aktiv sein

Ein Lernspiel über
Jugendopposition
in der DDR



EINFÜHRUNG

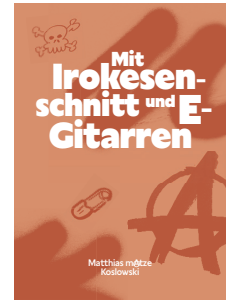
Das Spiel

„*Wir wollen immer artig sein*“ ist ein Serious Game zu Opposition und Widerstand von Jugendlichen in der DDR. Es ist konzipiert für Jugendliche ab 14 Jahren (8. Klasse). Das zentrale Spielelement sind die „Bücher“, die die Lebenswege von fünf Personas aus dem ganzen Staatsgebiet der ehemaligen DDR erzählen. Diese Lebenswege sind jedoch nicht statisch, sondern werden erst durch die Spielenden auserzählt. In den Büchern werden die Spielenden immer wieder aufgefordert, Entscheidungen im Namen der jugendlichen Personas zu treffen und so deren Lebenswege mitzugestalten.

Das Spiel erfordert keine zusätzlichen Materialien und kaum Vorbereitungszeit. Vor dem ersten Spiel empfehlen wir jedoch, dass die Spielleitung dieses Dokument durchgeht und sich einen Überblick über das Spiel verschafft. „*Wir wollen immer artig sein*“ ist immer wieder spielbar und jeder Spieldurchlauf durch die getroffenen Entscheidungen und Ergebnisse der Aktionsaufgaben individuell.

Durch das Spielelement der „Bücher“ erfordert das Spiel die Bereitschaft und Fähigkeit zum ausdauernden Lesen. Sollten die Spielenden dies nicht mitbringen, planen Sie mehr Zeit ein oder suchen Sie nach Möglichkeiten, die Jugendlichen beim Lesen zu unterstützen. Zu Beginn des Spiels werden die Spielenden in Kleingruppen eingeteilt, es genügt, wenn sich je Kleingruppe eine Person findet, die bereit ist, vorzulesen. Die Spielenden werden jedoch nicht alle Abschnitte in den Büchern lesen, es wird eine Auswahl getroffen.

Bücher



VORAUSSETZUNGEN

Anzahl der Spielenden

Das Spiel ist geeignet für eine Gruppe von mindestens 10 bis maximal 30 Personen. Während des Spiels wird die Gesamtgruppe in fünf Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe beschäftigt sich für die restliche Spielzeit mit einer Persona.

Wir empfehlen eine Gruppenstärke von 15–25 Personen.

Dauer

Die Spieldauer kann je nach zur Verfügung stehender Zeit etwas angepasst werden. Es sind **mindestens 90 Minuten für einen kompletten Spieldurchlauf** nötig. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, empfehlen wir 120 Minuten, um den Spielenden genug Zeit für die vollständige Bearbeitung der Bücher und die gruppenübergreifende Auswertung der Plakate zu geben. Einen Hinweis zu schnellen Gruppen finden Sie am Ende der Spielanleitung.

Hinweis: Wenn einige Gruppen in der vorgesehenen Spielzeit in ihrem Buch nicht bis zum Ende gelangen, kann das Spiel trotzdem beendet werden.

Wenn Ihnen nur **90 Minuten** zur Verfügung stehen:

- 5 Minuten Einführung durch die Lehrkraft
- 5 Minuten Video
- 5 Minuten Gruppenfindung
- 45 Minuten Spielzeit
- 5 Minuten Video
- 20–25 Minuten Auswertung der Plakate, Öffnen der Umschläge

Alternativ kann die Spielzeit auf 60 Minuten verlängert werden und die Auswertung der Plakate auf die nächste Unterrichtseinheit verschoben werden

Wenn Ihnen **120 Minuten** zur Verfügung stehen:

- 5 Minuten Einführung durch die Lehrkraft
- 5 Minuten Video
- 5 Minuten Gruppenfindung
- 60 Minuten Spielzeit
- 5 Minuten Video
- 30 Minuten Auswertung der Plakate, Öffnen der Umschläge

Am Ende des Startvideos wird den Spielenden 45 Minuten für die Bearbeitung der Bücher und dazugehörigen Aufgaben gegeben. Behalten Sie die Zeit im Blick oder geben Sie den Spielenden ggf. mehr Zeit. Wir empfehlen das Spiel am Stück durchzuspielen, sollte dies aus Zeitgründen nicht möglich sein, muss für jede Gruppe der aktuelle Abschnitt im Buch, an dem sich die Gruppe befindet, notiert werden. Nur so ist ein erneuter Einstieg ins Spiel möglich.

Raum und Materialien

Es wird pro Kleingruppe ein Tisch benötigt. Dieser sollte ausreichend Platz zum gemeinsamen Bearbeiten eines A2 Plakats bieten.

Jede Gruppe benötigt außerdem ein Tablet oder Handy, um Musik abzuspielen.

Zusätzlich ist ein Tisch erforderlich, der für alle Gruppen gut erreichbar ist, auf dem die Bücher, Plakate, Personenkarten und Ereigniskarten ihren Platz finden. Im weiteren Verlauf „Materialtisch“ genannt.

Der Raum sollte über ein Smartboard, Projektor oder anderen großen Bildschirm verfügen, über den das Start- und Abschlussvideo gezeigt werden kann.

Bitte **nur die beigelegten Folienstifte** und **KEINE permanenten Marker** verwenden, um zu vermeiden, dass die Materialien sich nicht mehr reinigen lassen. Sollte Ersatz nötig sein, bitte unbedingt nicht-permanente Folienstifte nachkaufen.

Spielleitung

Eine Person übernimmt die Spielleitung. Sie kontrolliert die Vollständigkeit der Materialien, reinigt die beschreibbaren Klettkarten und richtet den Raum ein. Sie moderiert das Spiel an, nimmt die Zeit und unterstützt die Spielenden mit Tipps (s. Gameguide), sofern sie nicht weiterkommen.

Begrifflichkeiten

Es existieren unterschiedliche Begleitmaterialien zum Spiel, diese haben die folgenden Bezeichnungen und Funktionen:

- **Spielanleitung (dieses Dokument):** Bitte vor Durchführung unbedingt sorgfältig unter Hinzuziehung der Materialien der Box durchlesen und im besten Fall einmal „trocken“ durchspielen.
- **Gameguide/Resetguide (Two Pager, im Spiel beigelegt):** Kurzanleitung, die der Spielleitung während des Spiels als Orientierung dient und Anleitung zum Vorbereiten der Box für einen Spieldurchlauf.
- **Bildungsmaterialien (separates Dokument):** Dient der Vorbereitung der folgenden Unterrichtseinheit, greift die Inhalte des Spiels auf und bettet diese thematisch ein.

Vorbereitung

Check Spielmaterialien

Vor Beginn des Spiels überprüft die Spielleitung die Materialien auf ihre Vollständigkeit.

Unterlagen für die Spielleitung:

- **1x Spielanleitung**
- **1x pädagogisches Begleitmaterial**
- **1x Gameguide/Resetguide**
- **30x Personenkarten** (in Schachtel)
- **5x Bücher** (je eines über Thomas Weber, Katrin Hartmann, Matthias Koslowski, Sven Bergmann, Simone Schmitt)
- **5x Plakat** mit Klettpunkten
- **32x Ereigniskarten** (4x Orange, 4x rot, 8x grün, 4x blau)
- **3x Entschlüsselungshilfen** (1x Drehscheibe, 2x Decodierungshilfen)
- **18x Klettkarte** (5x Gruppenname, 5x rot, 8x Zitat)
- **5x Folienstift**
- **5x Umschlag** „weiterer Lebensweg“

Sollten Druckmaterialien fehlen, verloren gehen etc., können diese kostenfrei unter dem folgenden Link heruntergeladen werden:

<https://immer-artig-sein.de/diy>



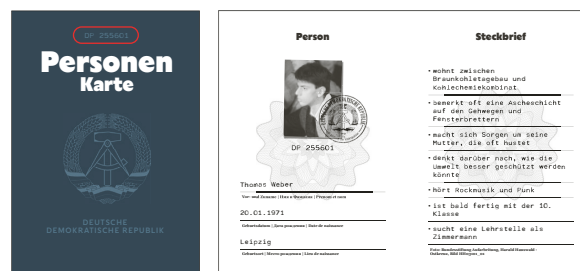
Präparieren der Spielmaterialien und Raum einrichten

Es werden fünf Gruppentische sowie ein Materialtisch benötigt. Alle Materialien werden auf dem zentral gelegenen Materialtisch bereitgelegt, separiert nach Materialart. Die Umschläge „weiterer Lebensweg“ werden erst am Ende des Spiels ausgegeben.



Materialtisch

Entsprechend der Anzahl der Spielenden wird dieselbe Anzahl an Personenkarten abgezählt und in die Schachtel mit der Aufschrift „Personenkarten“ gelegt. Dies geschieht wie folgt: entsprechend der versteckten Nummerierung auf den Personenkarten werden diese sortiert und anschließend abgezählt.



Personenkarte mit Nummerierung und Innenseiten

Beispiel:

20 Personen werden das Spiel spielen, die Personenkarten mit der Nummerierung DP 255601 bis DP 255620 werden in die Schachtel gelegt. Fangen Sie hierbei unbedingt bei Nummer DP 255601 an!

Ggf. übrigbleibende Personenkarten werden beiseitegelegt.

DAS SPIEL

Allgemeine Einleitung

Folgender Text gibt eine Hinleitung zum Thema des Spiels und kann so übernommen werden oder entsprechend der eigenen Sprechart angepasst werden:

„Kindergarten, Schule, FDJ, Lehrstelle, Armeezeit, Beruf – alles vorgeplant. Was macht man als junger Mensch in einem Land, das keine großen Sprünge machen kann, zwar Sicherheit bietet, aber Gegenleistungen verlangt und penibel über seine Bürger:innen wacht?

Macht man einfach mit? Versucht man etwas zu ändern? Wo lässt man seinen Frust? Wie schafft man sich Freiräume? Erlebt mit Jugendlichen aus der DDR in diesem Spiel, wie das Leben sich dort anfühlte und was es bedeutete, seine eigene Meinung zu vertreten.“

Anmoderation

Hier stimmt die Spielleitung die Spielenden auf das Spiel ein und erklärt, wie alles ablaufen wird. Folgender Text kann wieder so übernommen werden oder entsprechend der eigenen Sprechart angepasst werden:

„In den folgenden 60 Minuten wird die Gruppe das Spiel ‚Wir wollen immer artig sein‘ spielen. Dabei handelt es sich um ein Serious Game. Es gelten folgende Regeln:

- *Kooperation in der Gruppe ist im Spiel wichtig. Das Spiel ist kein Wettkampf gegen die anderen Gruppen, sondern nur gegen die Zeit. Es geht es nicht darum, das schnellste Team zu sein.*
- *Ihr benötigt für dieses Spiel ein Smartphone oder ein Tablet pro Gruppe. Achtung: Dieses darf euren Gruppentisch nicht verlassen.*
- *Wenn ihr aufgefordert werdet, dürft ihr von den Materialien auf dem Materialtisch etwas nehmen. Legt die Materialien bitte wieder zurück, wenn ihr sie nicht mehr benötigt, damit die anderen Gruppen auch damit arbeiten können.*
- *Hinweis zu den Materialien: Alle Materialien sind für den mehrmaligen Gebrauch gedacht. Bitte geht also sorgfältig damit um. Ihr werdet im Verlauf des Spiels aufgefordert, bestimmte Karten zu beschreiben oder gestalten. Bitte beschreibt ausschließlich diese Karten und verwendet nur die beigelegten abwischbaren Stifte!!*
- *Gibt es noch Fragen?*

Alles Weitere erfahrt ihr gleich im Video. Viel Spaß!“

Spielschritte

- Um das Spiel zu starten, wird der Start-QR-Code von der Spielleitung gescannt oder der folgende Link genutzt: <https://immer-artig-sein.de/start>



- die Spielleitung spielt über ein Smartboard, einen Beamer oder ähnliches das Startvideo ab; die weiteren Spielanweisungen werden über das Video gegeben
- jede Person nimmt sich eine Personenkarte
- die Spielenden finden sich zu fünf Gruppen zusammen
- jede der Gruppen nimmt sich ihr Buch und ihr Plakat
- die Gruppen spielen sich durch die Bücher und bearbeiten dabei verschiedene Aufgaben
- die Gruppen stellen sich gegenseitig Ihre Plakate vor
- die Umschläge mit den weiteren Lebensläufen der Personas werden verteilt

Hintergrund: Die fünf Gruppen

Über das Startvideo werden die Spielenden aufgefordert sich jeweils eine Personenkarte zu nehmen und auf dieser nach Kontakten zu anderen Personen zu suchen. So finden die Spielenden sich zu fünf Kleingruppen zusammen.

Die fünf Gruppen bilden sich entlang von fünf Hauptpersonas, die als Vertreter:innen exemplarisch für verschiedene oppositionelle Gruppen in der DDR stehen.

Thomas Weber: Umweltbewegung

Katrin Hartmann: alternative Musik

Matthias Koslowski: Punk

Sven Bergmann: Friedensbewegung

Simone Schmitt: Homosexuellen- und Frauenrechte

OH No!

Ereigniskarten

Im Spielverlauf werden die Spielenden über das Buch aufgefordert, fünf verschiedene Arten von Aktionen durchzuführen. Diese erfüllen unterschiedliche Funktionen im Ablauf der Geschichte.

Orange Karten: zufällige Entscheidungen



Blaue Karten: verschlüsselter Text



Rote Karten: Demonstration vorbereiten



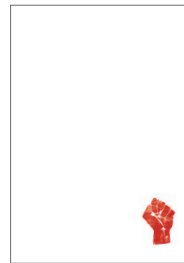
Grüne Karten: Zitate diskutieren



Gruppenname: eigenen Gruppennamen ausdenken. Diese Aufgabe wird direkt über das Buch gestellt.

Je nach Buch/Persona werden die Aktionen zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Ablauf der Geschichte gebraucht. Zu den grünen und roten Karten sowie der Aufgabe einen Gruppennamen zu finden, liegen dem Spiel passende Klettkarten bei.

Rote Karte → Klettkarte Faust



Grüne Karte → Klettkarte Zitat



Gruppenname finden → Klettkarte Gruppenname



Die Klettkarten und **nur** diese werden zur Ergebnissicherung von den Spielenden beschrieben/gestaltet und anschließend auf das Plakat der jeweiligen Gruppe geklettet. Alle orangen, roten und blauen Ereigniskarten werden nach Gebrauch wieder zurück zum Materialtisch gebracht und unter den Kartenstapel der jeweiligen Farbe geschoben. Die Spielleitung sollte zwischendurch schauen, dass die Ereigniskarten wieder zurück zum Materialtisch kommen, falls die Gruppen dies vergessen. Die Zitatkarten verbleiben bei der jeweiligen Gruppe.

Eine Übersicht über alle möglichen Spielverläufe für die einzelnen Kleingruppen finden Sie ganz am Ende dieses Dokuments.



Schnelle Gruppen

Sollten Gruppen bereits vor Ablauf der Spielzeit zum Buchende gelangt sein, kann diesen Gruppen folgende weitergehende Aufgabe gestellt werden:

„Denkt noch einmal an die Szenen aus eurem Buch. Was hat euch besonders überrascht? Was habt ihr Neues erfahren? Was denkt ihr, warum sich die Person in eurem Buch politisiert hat? Konntet ihr die Handlungen der Person nachvollziehen? Tauscht euch darüber in eurer Gruppe aus.“

Spielende

Die Bearbeitung der Bücher wird nach 45 Minuten unterbrochen, auch wenn noch nicht alle Gruppen bis zum Buchende gelangt sind. Gegebenenfalls kann den Spielenden noch etwas mehr Zeit zur Bearbeitung der Bücher gegeben werden. Alle Spielenden schauen sich gemeinsam den zweiten Teil des Videos an. Anschließend stellen sich die Gruppen gegenseitig ihre Plakate vor. Zum Abschluss kann jede Gruppe den weiteren Lebensweg Ihrer Persona nachlesen (Umschläge).

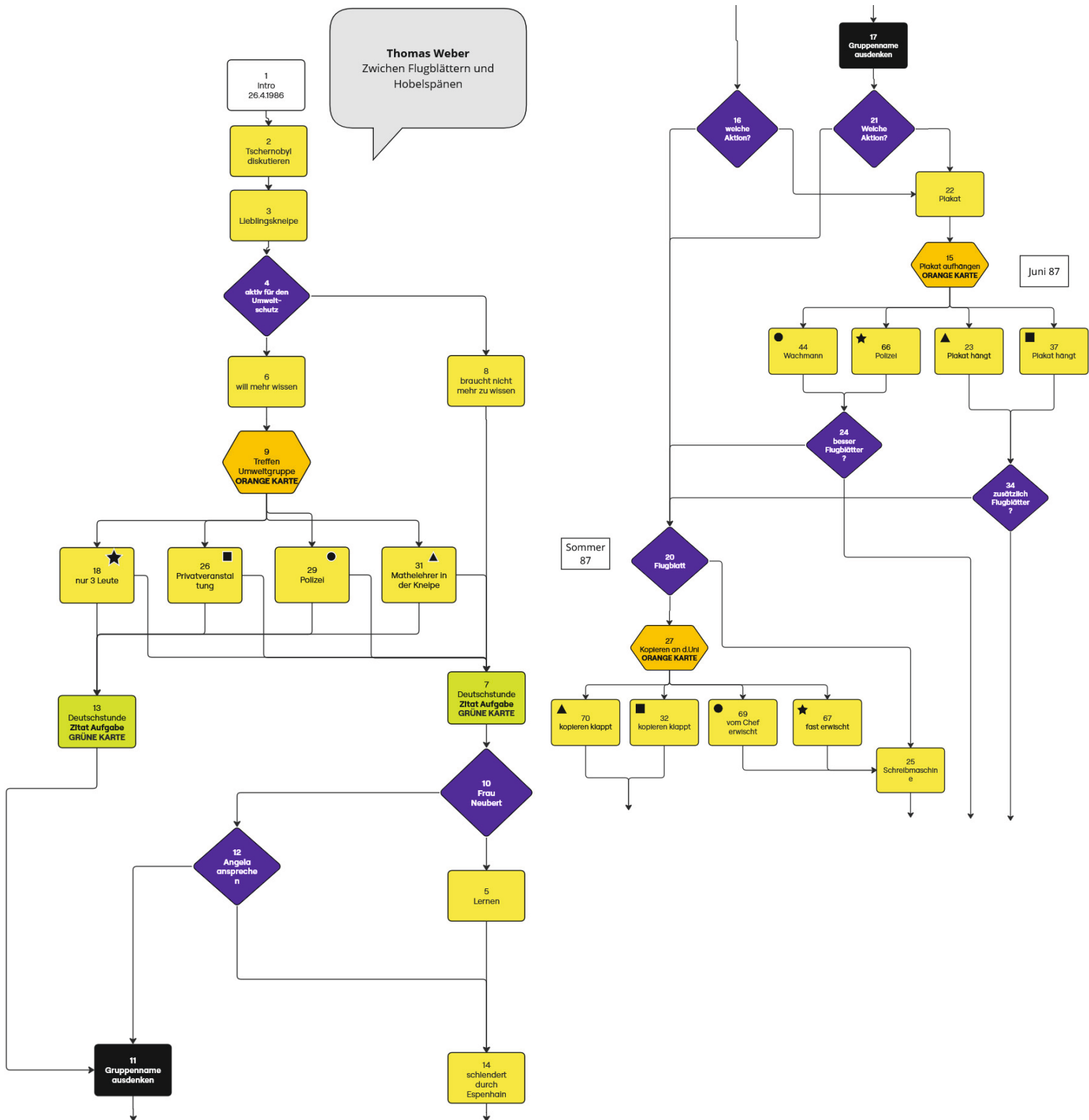


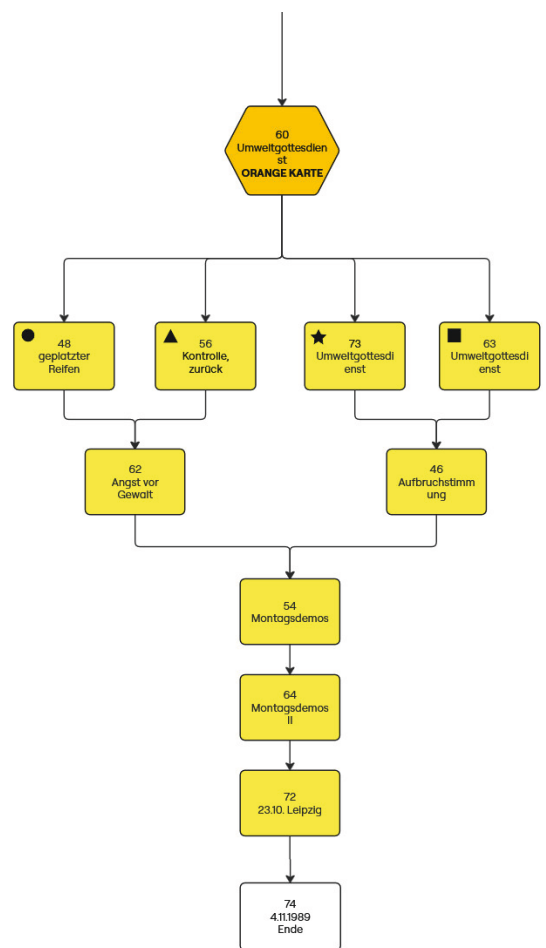
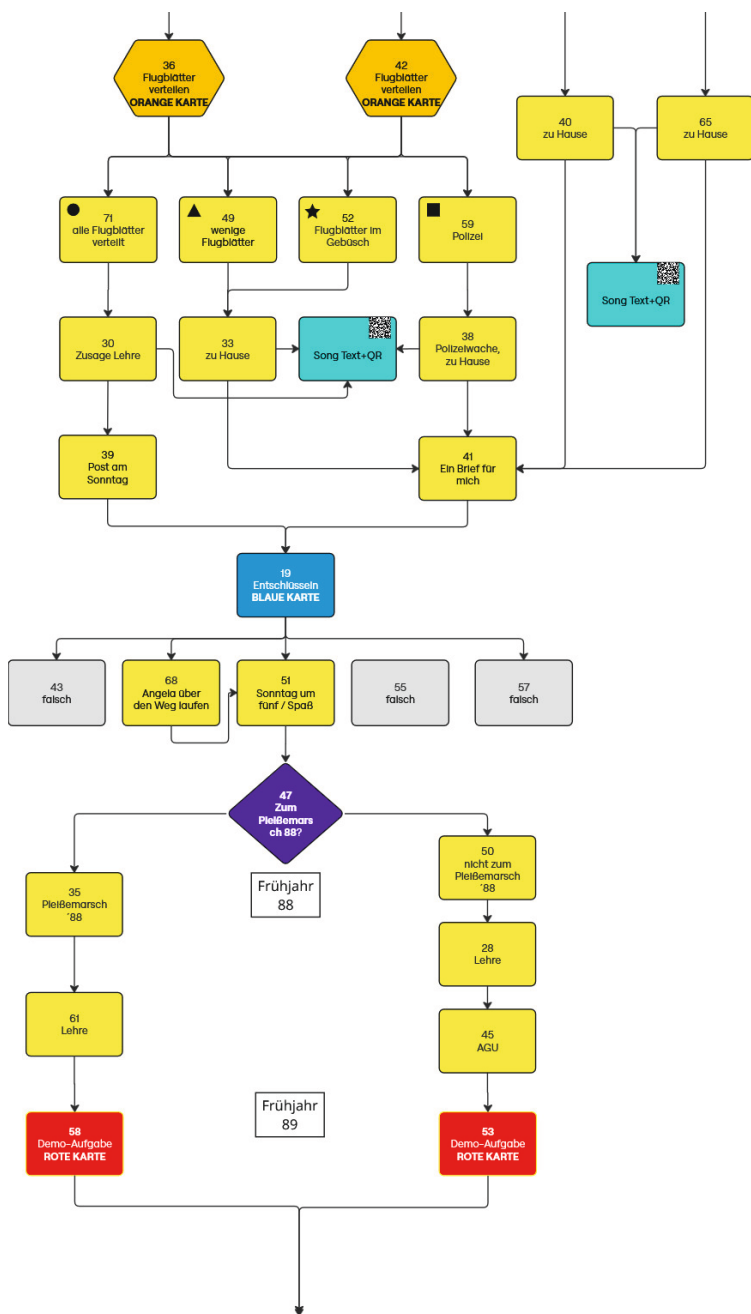


Exemplarische Abläufe der fünf Gruppen

EXEMPLARISCHER SPIELABLAUF

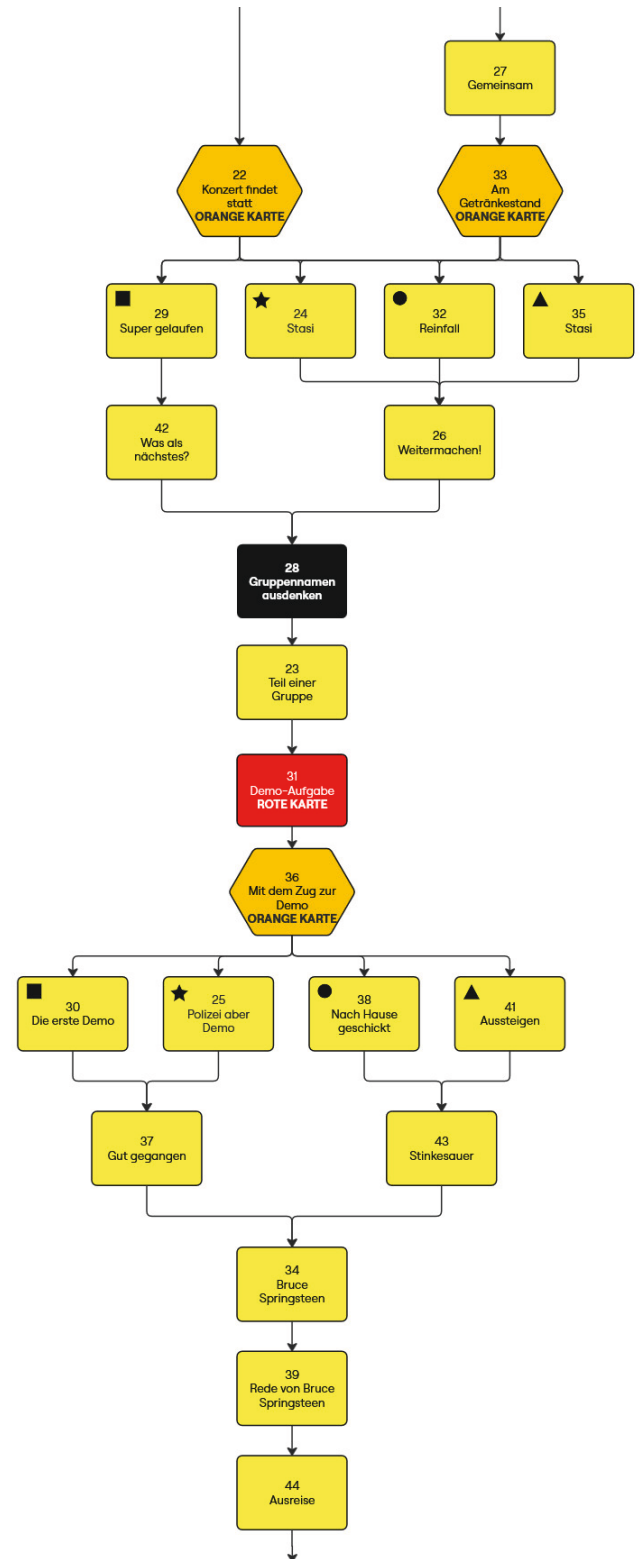
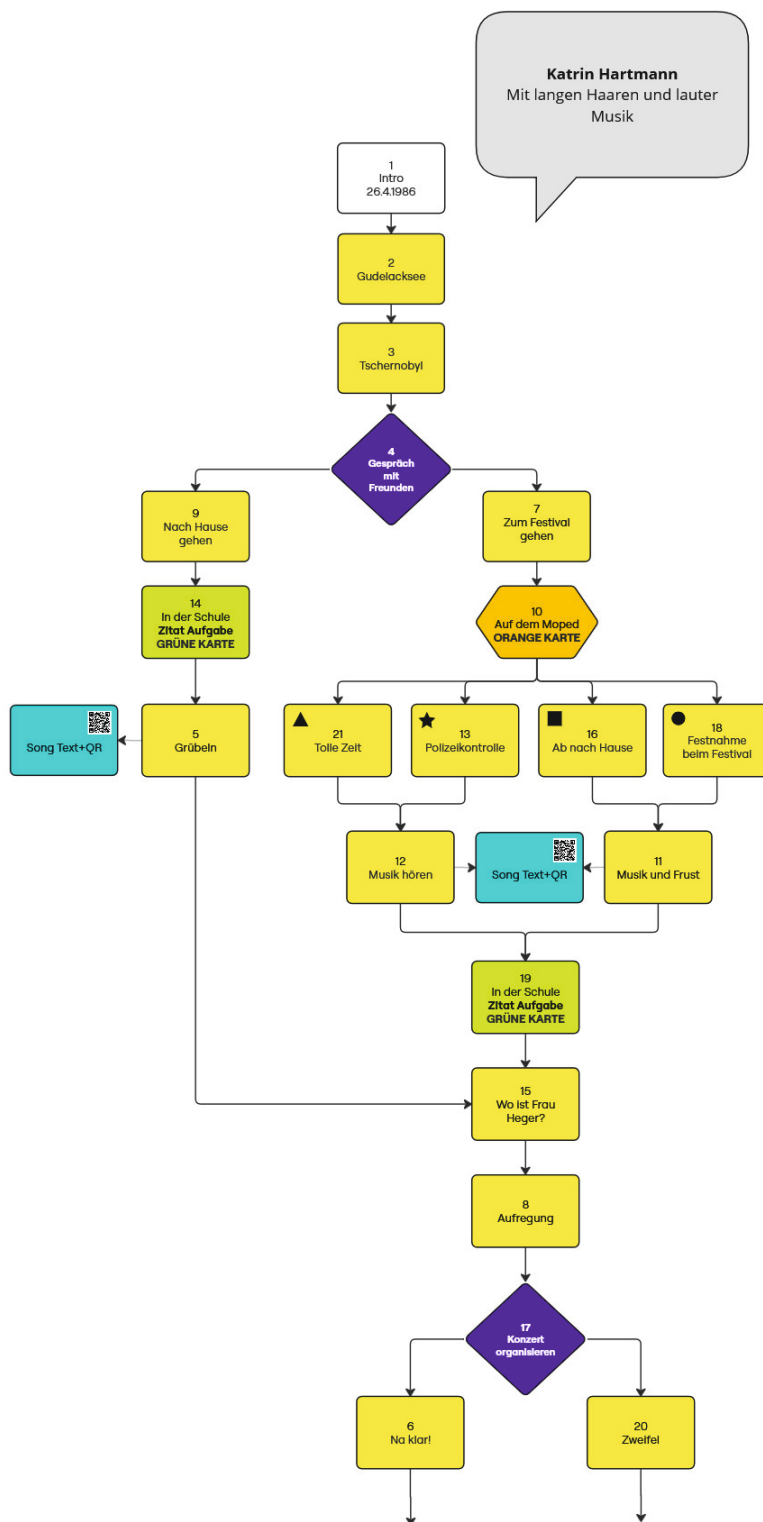
THOMAS WEBER

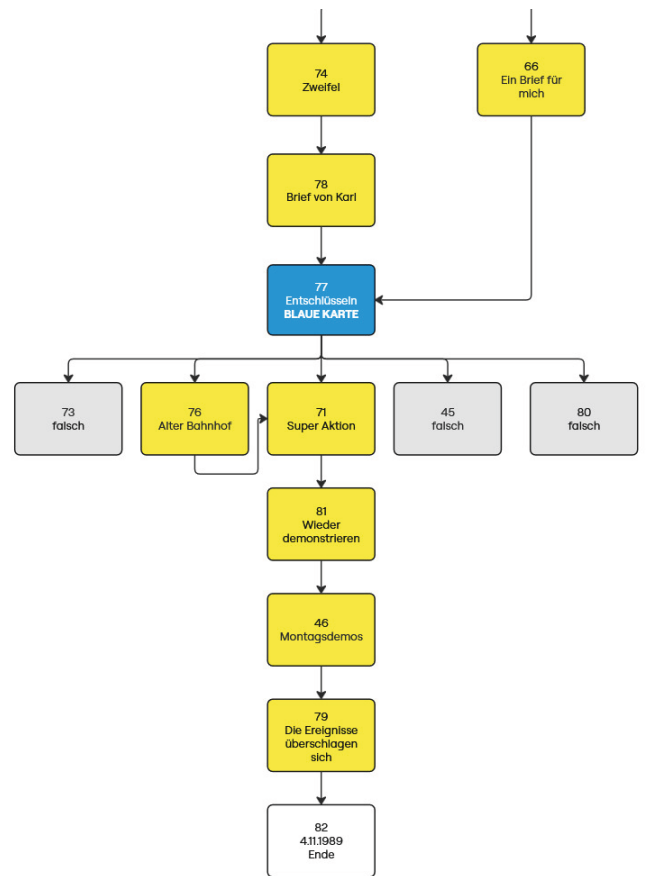
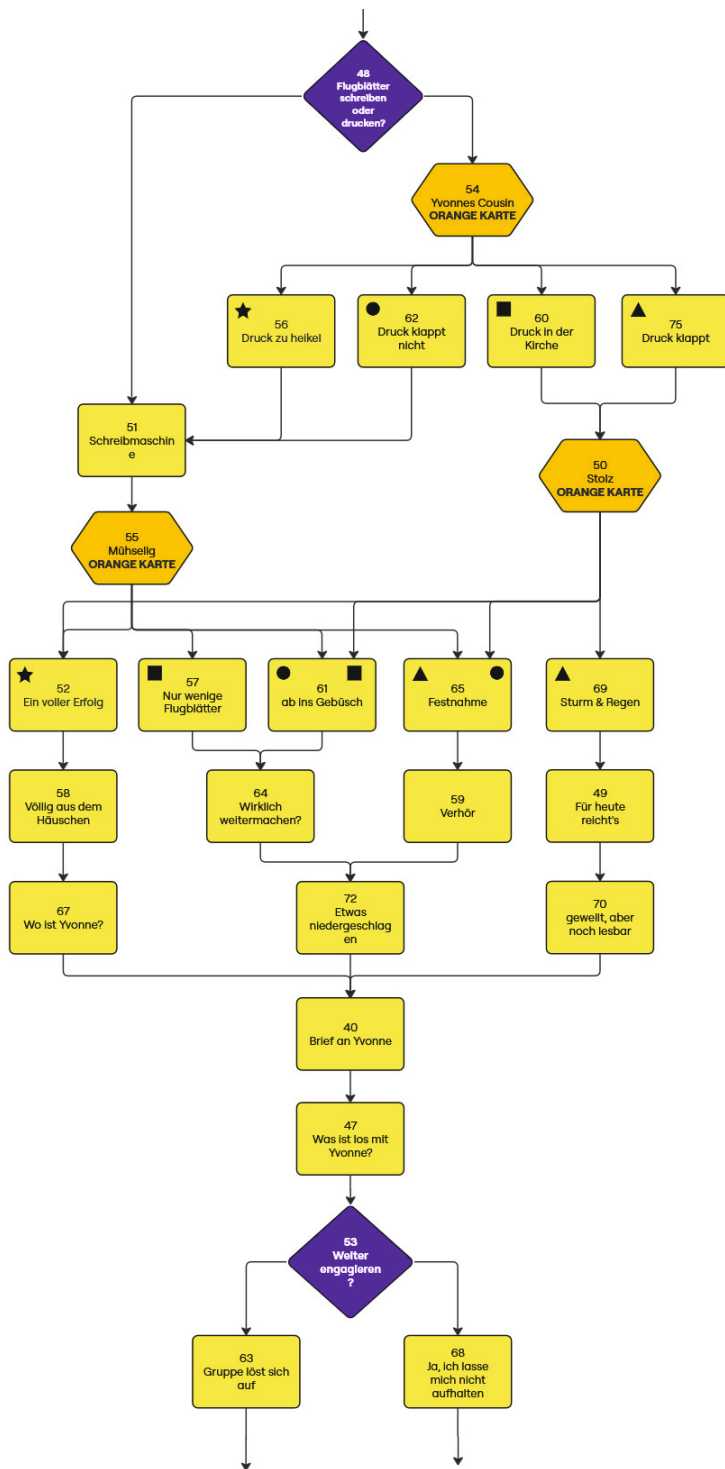




EXEMPLARISCHER SPIELABLAUF

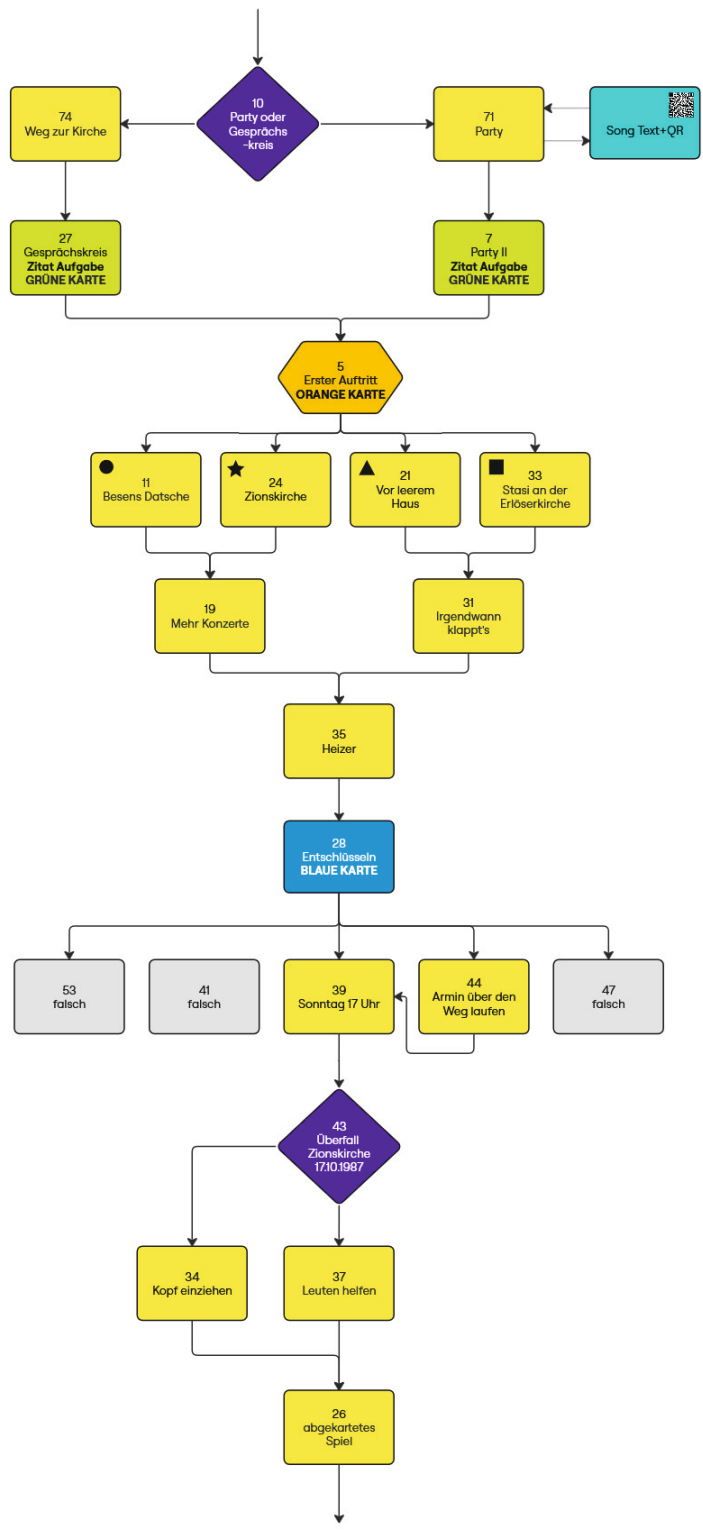
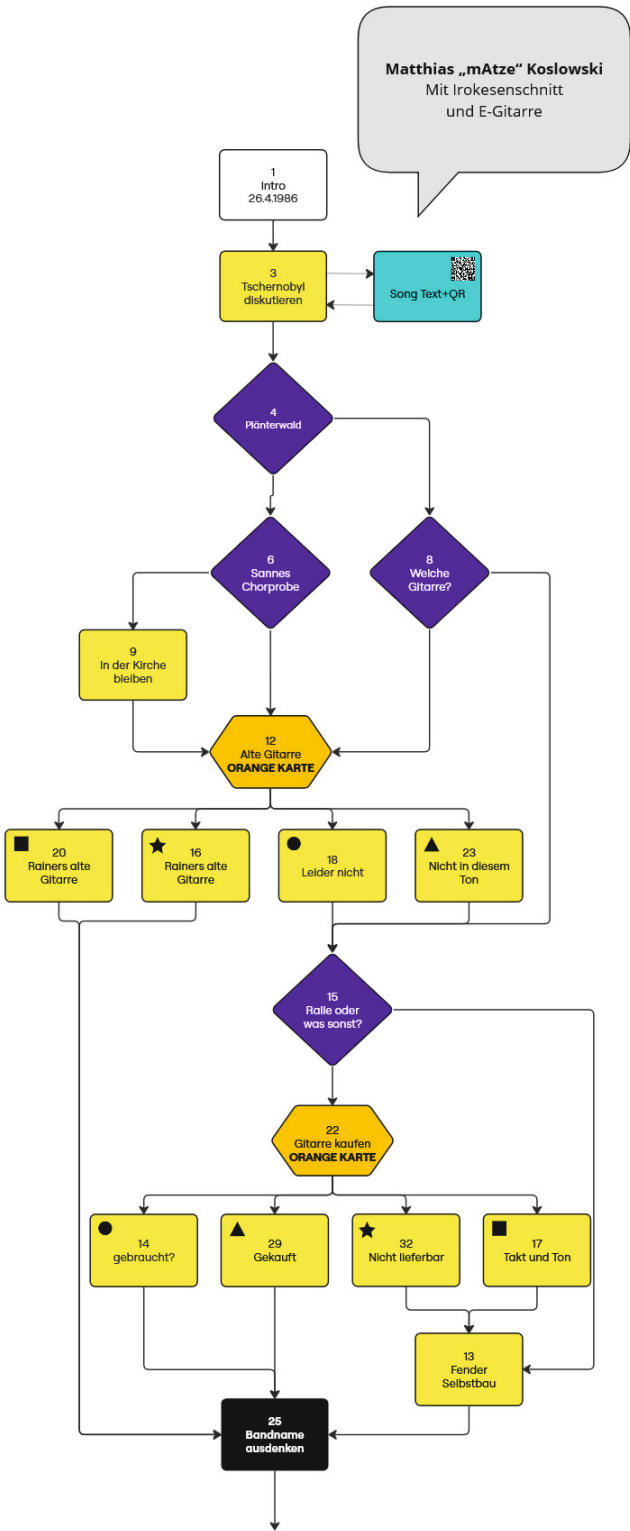
KATRIN HARTMANN

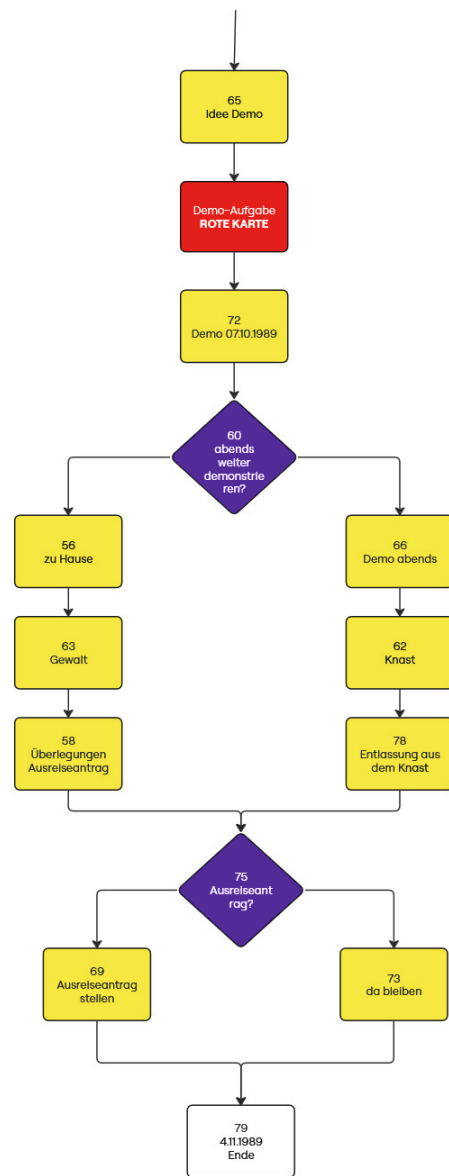
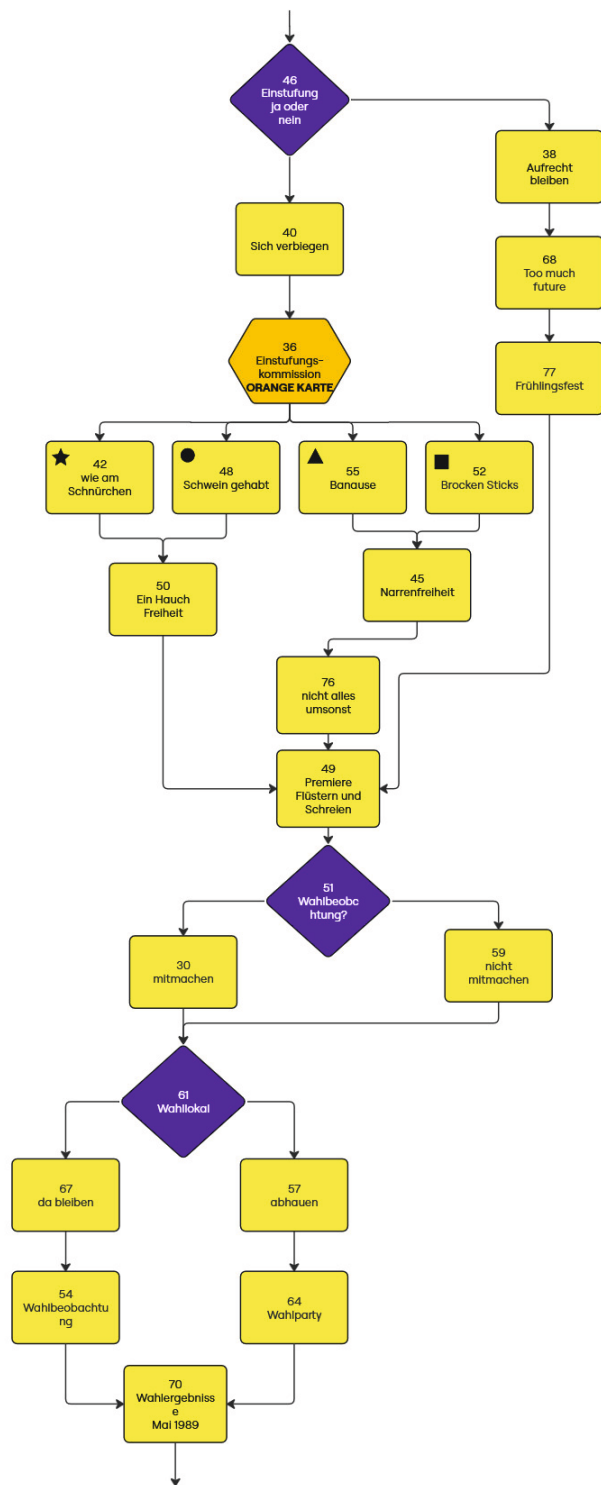




EXEMPLARISCHER SPIELABLAUF

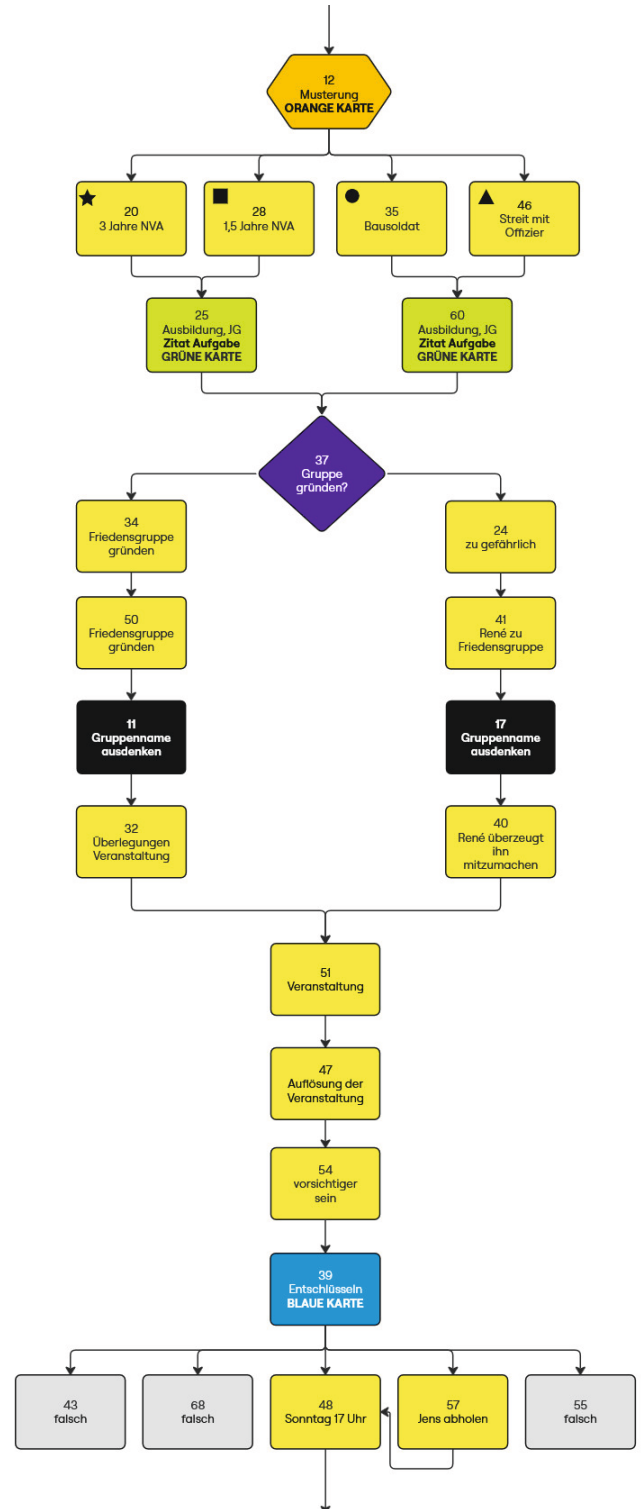
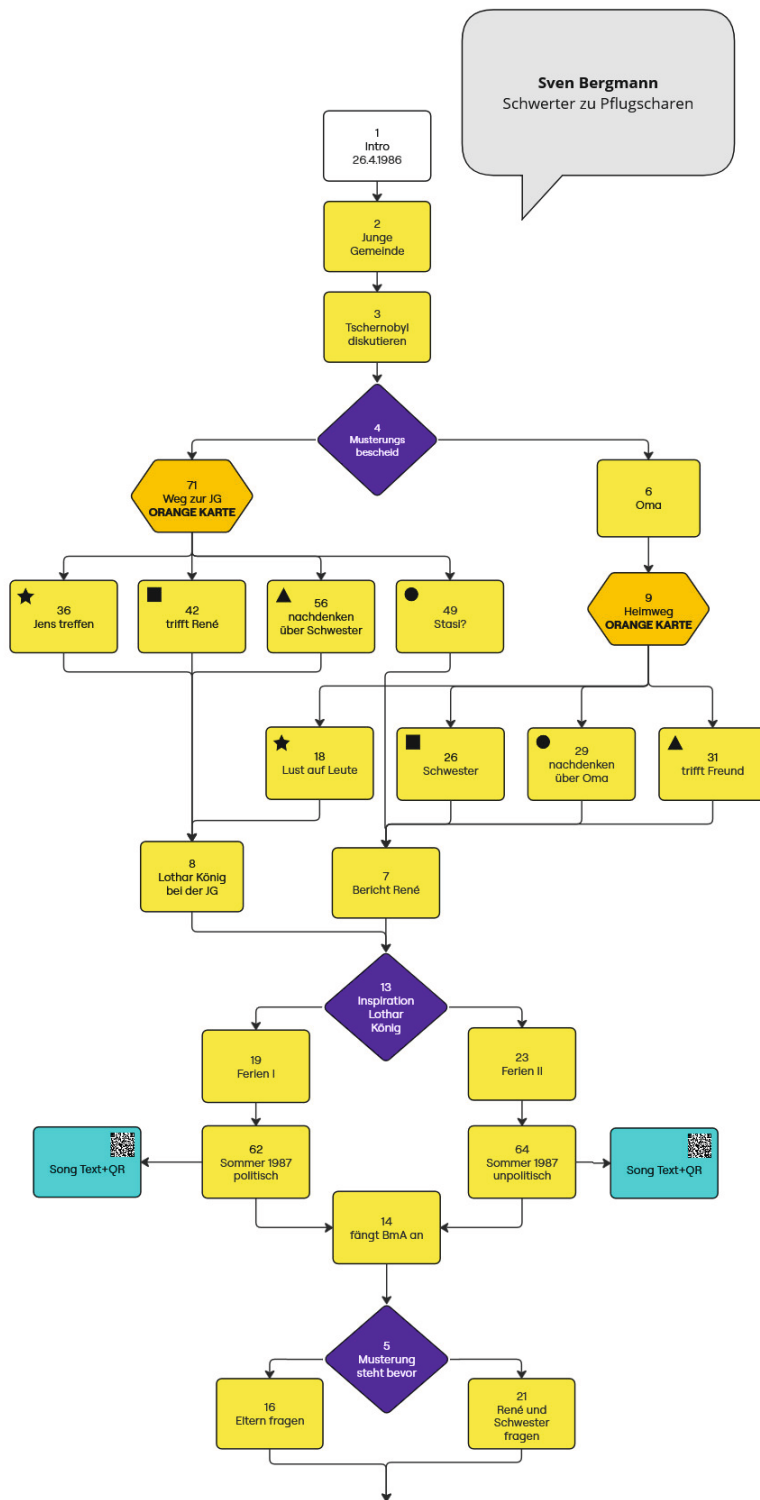
MATTHIAS KOSLOWSKI

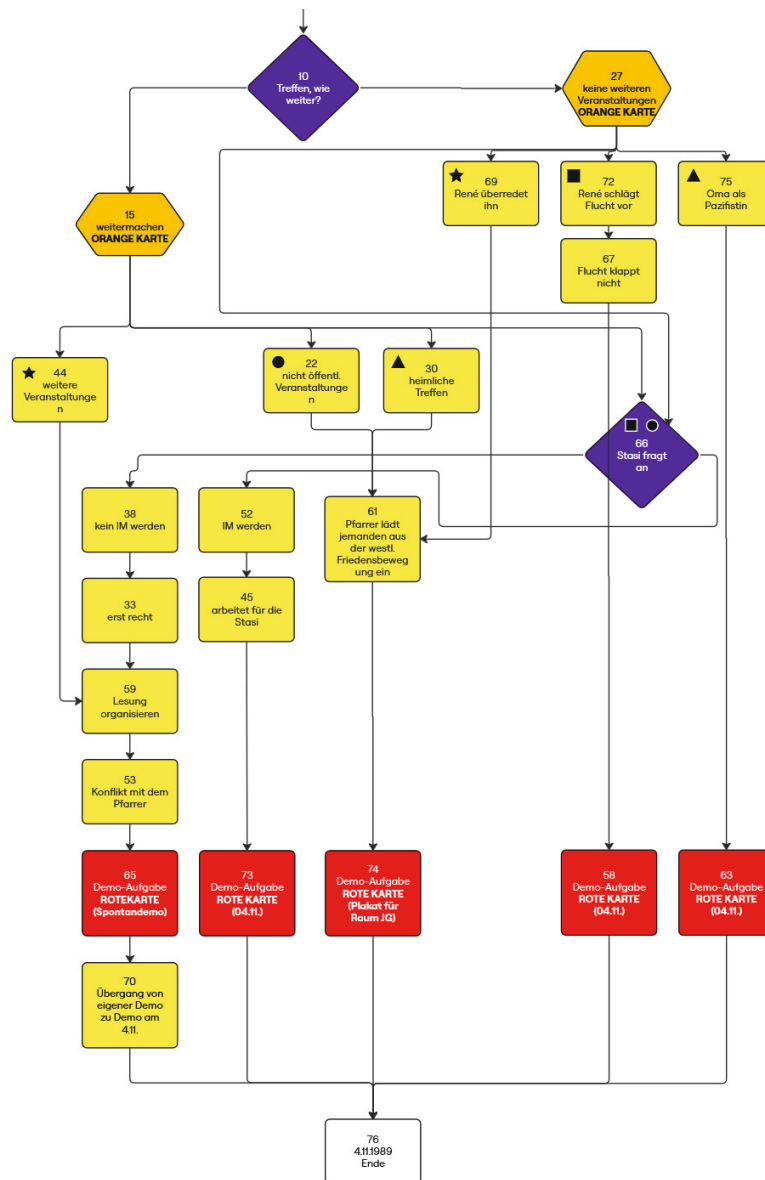




EXEMPLARISCHER SPIELABLAUF

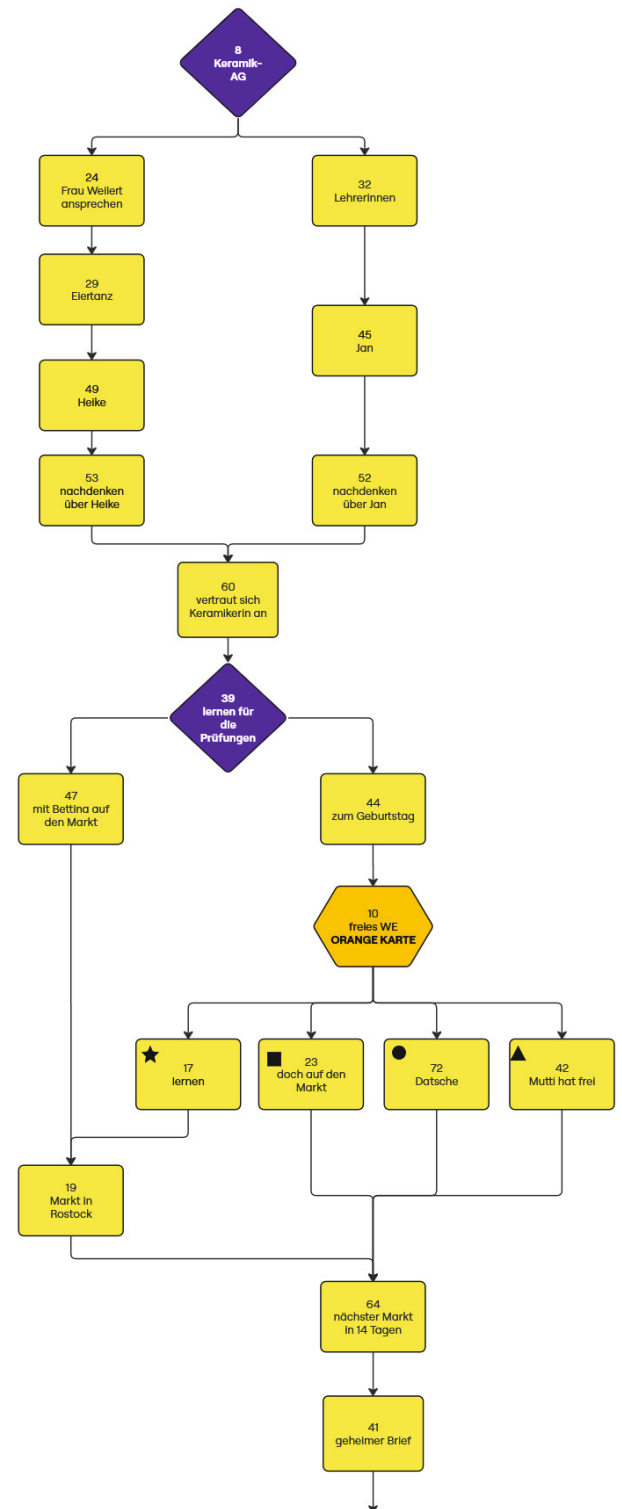
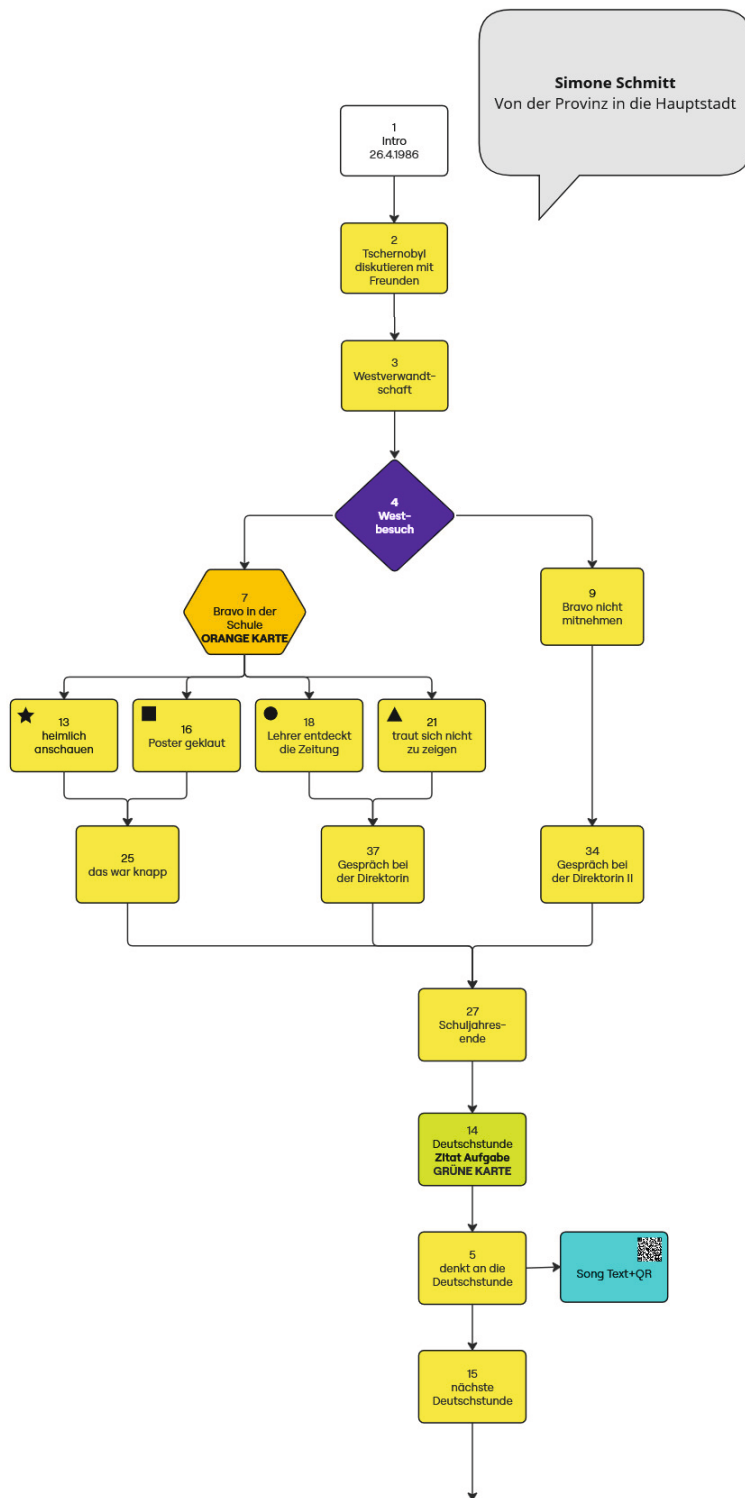
SVEN BERGMANN

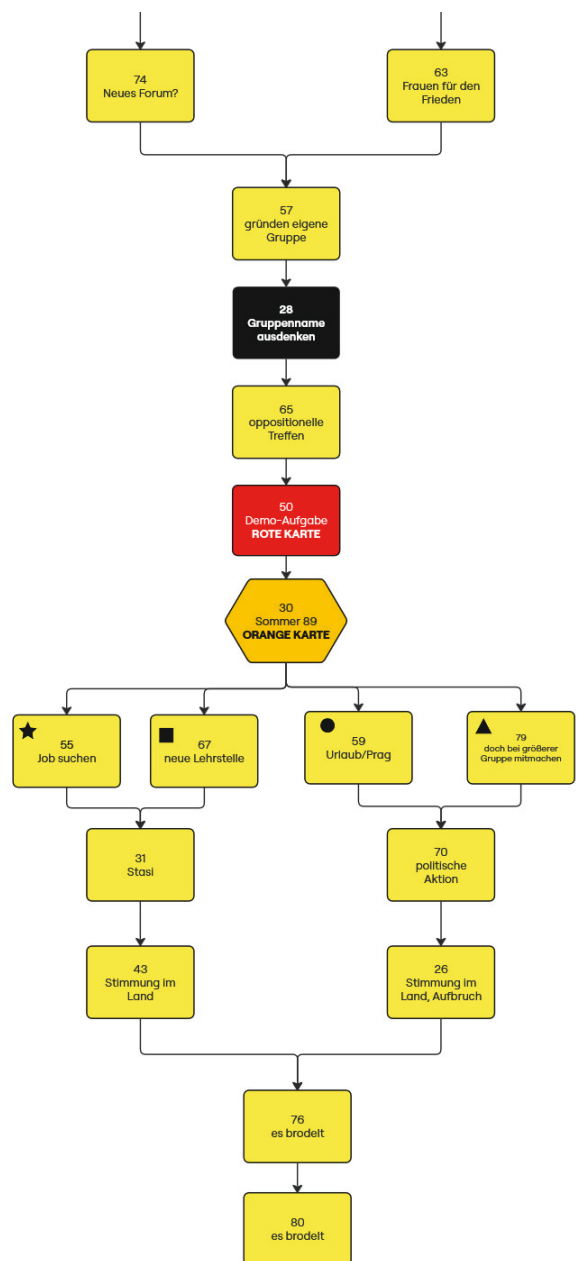
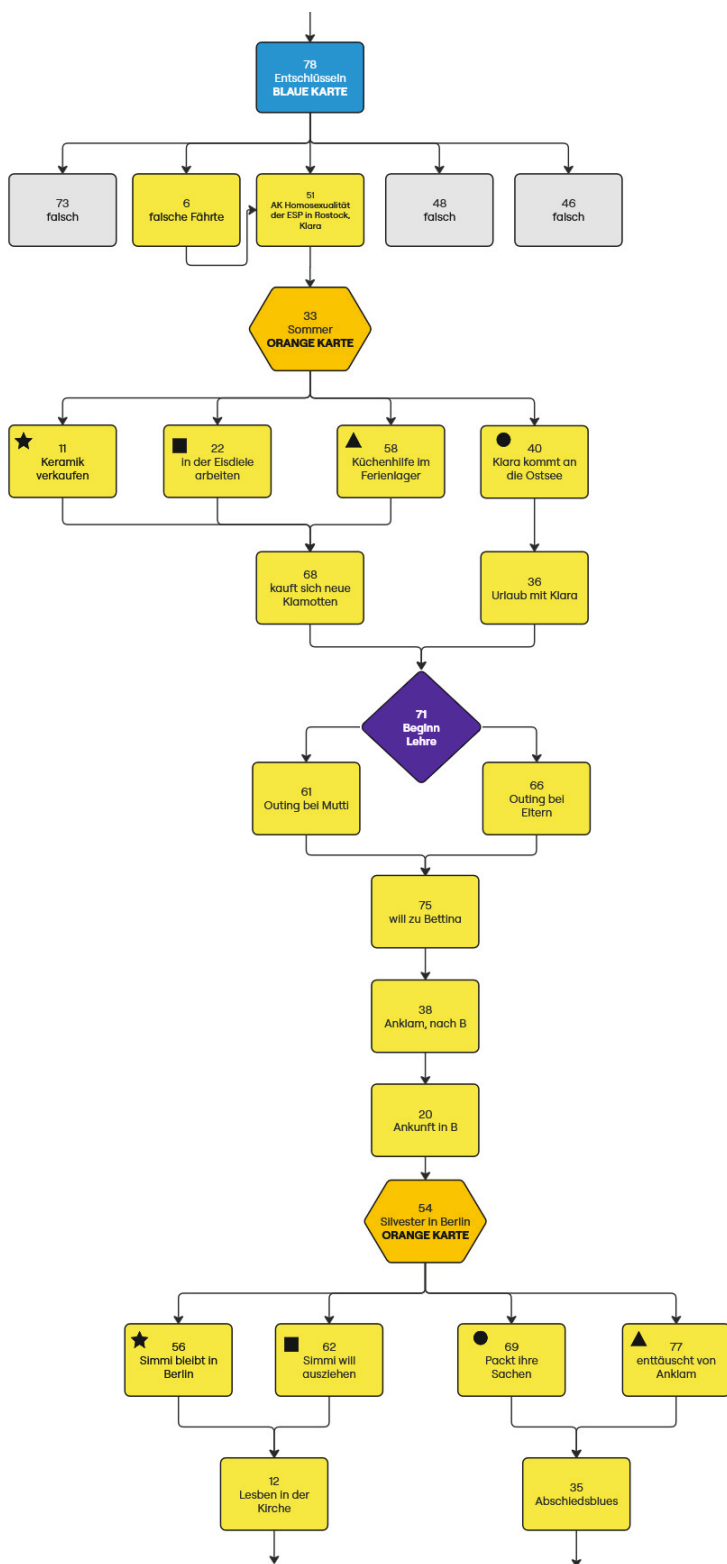




EXEMPLARISCHER SPIELABLAUF

SIMONE SCHMITT





Impressum

**Wir wollen immer artig sein –
Ein Lernspiel über Jugendopposition in der DDR**

Entwickelt von ECOMOVE International e.V.
Am Sudhaus 2, 12053 Berlin
www.ecomove.de



Gefördert von

BUNDESSTIFTUNG
AUFARBEITUNG 

Barthel
Stiftung