

# WIR LEBEN HIER!

Handreichung für Lehrkräfte  
sowie Mittler\*innen der  
historisch-politischen  
Bildung

[www.wir-leben-hier.com](http://www.wir-leben-hier.com)

Kooperationspartner

**musealis.**



Landeszentrale für  
politische Bildung  
Thüringen

STIFTUNG  
ETTERSBERG

Gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

BUNDESSTIFTUNG  
AUFARBEITUNG



JUGEND  
ERINNERT

# Inhalt

Die Idee hinter dem Spiel	2
Einsatzmöglichkeiten	3
»Wir leben hier!«: Konzept und Protagonist*innen	4
Episode Klaus (Baldur Haase) 1958: »Der Große Bruder sieht alles.«	6
Episode Karo (Gabriele Stötzer) 1975: »Wir dachten, wir sind frei.«	7
Episode Bodo (Bernd Stracke) 1984: »Unser ganz privater Wutanfall.«	8
Episode Sibylle (Kerstin Albrecht) 1987: »Im Land der begrenzten Möglichkeiten.«	9
Nachbereitung	10
Vertiefung	11
Ausgewählte Literaturhinweise	13

## IMPRESSUM

Didaktisches Begleitmaterial zu »Wir leben hier!« Interaktive Graphic Novel zum Leben von Jugendlichen in der DDR

Ein Kooperationsprojekt der Stiftung Europäische Jugendbildungs- und Jugendbegegnungsstätte Weimar, musealis GmbH, Landeszentrale für politische Bildung Thüringen und Stiftung Ettersberg.

Gefördert von der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien im Rahmen des Förderprogramms Jugend erinnert der Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur.

Alle Bilder und Texte dieser Seite unterliegen urheberrechtlichem Schutz.  
[www.wir-leben-hier.com](http://www.wir-leben-hier.com)

Konzept und Inhalte: Dr. Frank König (EJBW)  
Grafik und Redaktion: Andrea Karle (musealis)

## Die Idee hinter dem Spiel

Fast 35 Jahre nach dem Mauerfall und der deutschen Einheit ist die Geschichte der DDR für viele weit weg. Dies gilt insbesondere für junge Menschen, die wenig oder keine Bezüge zum selbsternannten »Arbeiter- und Bauernstaat« haben. Sei es aus generell mangelndem Geschichtsinteresse, wegen fehlender verwandtschaftlicher Beziehungen »in den Osten«, weil die Herkunftsfamilie eine Migrationsgeschichte hat oder schlicht, weil die Vergangenheit der SED-Diktatur im Alltag keine Rolle spielt. In den Ländern der ehemaligen DDR existieren zudem oftmals eine offizielle Geschichtsschreibung und Beschäftigung mit der Vergangenheit einerseits sowie Erzählungen in der Familie über »damals in der DDR« andererseits neben- oder gar teils gegeneinander. Jugendliche wachsen dort mit diesen Parallelgeschichten auf. Die Zugänge, das Wissen und die Einschätzungen in Bezug auf die DDR sind, so lässt sich in der bundesrepublikanischen Gesamtschau konstatieren, gerade in der jungen Generation sehr verschieden, teils unsortiert oder einseitig.

An diesem Punkt setzt die animierte Graphic Novel »Wir leben hier!« an. Sie fragt nach Träumen, Zielen und Möglichkeiten von Jugendlichen in der DDR. So bietet das Spiel besonders für junge Menschen Anknüpfungspunkte, um die Lebenswirklichkeit im SED-Staat nachzuvollziehen und Bezüge zum eigenen Leben heute herzustellen. Die entscheidenden historischen Unterschiede machen dabei die Bedeutung von Rechten und Freiheiten in der Demokratie sehr direkt erfahr- und reflektierbar. Insofern fördert das Spiel ein Verständnis dafür, wie eng individuelle Lebenssituationen und politische Fragen zusammenhängen. Durch den dichten dokumentarischen Bezug der Spielhandlung auf die Erfahrungen konkreter Zeitzeug\*innen ergeben sich lebensnahe und authentische Szenarien, die zugleich durch historische Fakten gerahmt und fundiert sind.

Im Zentrum von »Wir leben hier!« stehen vier Protagonist\*innen, die zu unterschiedlichen Zeiten in einer Stadt in der DDR leben. Sie alle sind jung, haben Träume und Wünsche und stehen am Beginn eines Tages, an dem sie mit großen und kleinen Entscheidungen konfrontiert sind. Die vier Episoden basieren auf dem Leben von vier Zeitzeug\*innen: Baldur Haase (\*1939), Gabriele Stötzer (\*1953), Bernd Stracke (\*1963) und Kerstin Albrecht (\*1965). Ihre Biografien waren der Ausgangspunkt für die Geschichten. Im Verlauf des Spiels sprechen die Zeitzeug\*innen in Videoaufnahmen zu den Spielenden und stellen den Spielverlauf mit ihrer tatsächlichen damaligen Lebenssituation und damals getroffenen Entscheidungen in Beziehung.

Im Format des dokumentarischen Computerspiels verbindet sich diese besonders für junge Menschen niedrigschwellige und involvierende Erzählform des Computerspiels mit der Authentizität und Lebensnähe der Geschichtsvermittlung durch Zeitzeug\*innen.

Das Spiel bietet somit einen besonderen Einstieg in das Thema DDR. Zugleich bietet es Anlass, das komplexe Verhältnis zwischen – beispielsweise in der Familie überlieferten – individuellen Biographien und einer wissenschaftlichen, allgemeinen Geschichtsschreibung zu diskutieren.

Andrea Karle (musealis) und Dr. Frank König (EJBW)

## Einsatzmöglichkeiten

Die Möglichkeiten zum Einsatz des Spiels sind vielfältig und je nach **Setting**, zu Verfügung stehender **Zeit** und Zusammensetzung der **Zielgruppe** unterschiedlich. Grundsätzlich gilt: Das Spiel kann ohne Vorwissen gespielt werden und ist für junge Menschen ab 14 Jahren geeignet. Es kann als Einstieg in das Thema »DDR« dienen, aber auch vertiefend eingesetzt werden beispielsweise zur »Jugend in der DDR« oder im Themenfeld »Rechte und Freiheiten«.

## Setting

Das Spiel kann browserbasiert auf dem Computer/Laptop, einem Tablet und dem Smartphone gespielt werden. Es sind also (stabiles) Internet und die entsprechenden Geräte nötig. Je nach Anzahl der vorhandenen Geräte kann einzeln oder in Kleingruppen gespielt werden. Wird in Kleingruppen gespielt, kann bereits während des Spielverlaufs über die anstehenden Entscheidungen diskutiert werden. Ansonsten kann dies im Nachgang erfolgen.

## Veranschlagte Zeit/Ablauf

Folgende **Bausteine** gibt es **für die Durchführung**:

1. Kurze Einführung mit Hinweisen zum Spiel
2. Spiel der Episoden
3. Interviews mit den Zeitzeug\*innen
4. Bearbeitung des Materials
5. Nachbereitung mit Austausch
6. Optionale Vertiefungsmöglichkeiten

Für das **Spielen** ist pro Episode mit **15-20 Minuten** zu rechnen (inklusive der Zeit, die es braucht, um eventuell verschiedene Entscheidungswege auszuprobieren). Die zu den Episode gehörenden **Interviews mit den Zeitzeug\*innen** dauern jeweils **rund 25 Minuten**.

Für die **Bearbeitung der begleitenden Materialien** sind **ca. 20 Minuten** einzuplanen. Die Bearbeitung der drei Frageblöcke (Fragen zur Episode / zum Interview / an die Spieler\*innen) kann entweder abschnittsweise oder en bloc nach dem Spielen und Schauen der Interviews erfolgen. Die erste Variante wird empfohlen.

Der abschließende Austausch in der Gesamtgruppe im Rahmen einer **Nachbereitung** nimmt **15-20 Minuten** in Anspruch. In Summe sind **inklusive einer kurzen Einführung 90 Minuten** (eine Doppelstunde im schulischen Kontext) für den Einsatz anzusetzen.

Daneben gibt es **bei mehr Zeit (z. B. Projekttag oder mehrtägiges Seminar)** weitergehende Möglichkeiten; siehe hierzu bei ⇒ **Vertiefung**.

## Zusammensetzung der Zielgruppe

Je nach Zusammensetzung und Vorwissen der Zielgruppe kann es hilfreich sein, wichtige grundlegende Begriffe zur DDR im Vorfeld zu klären. Das Spiel kann auch ohne diese Vorbereitung gespielt werden, für die weitere Beschäftigung und Einschätzung wie auch tiefergehende Diskussion der Inhalte der Episoden ist dies aber von Vorteil.

## »Wir leben hier!«: Konzept und Protagonist\*innen

Die vier Episoden basieren auf dem Leben von vier Zeitzeug\*innen. Ihre Biografien waren der Ausgangspunkt für die Geschichten. Im Verlauf des Spiels sprechen die Zeitzeug\*innen in Videoaufnahmen zu den Spielenden und setzen den Spielverlauf mit ihrer tatsächlichen damaligen Lebenssituation und damals getroffenen Entscheidungen in Beziehung.

Die Auswahl der Zeitzeug\*innen und damit der Themen der Episoden ergeben einen Schwerpunkt, der den Charakter der DDR als Diktatur hervorhebt und damit das eigene Erleben der Mehrheit der Menschen in der DDR nicht (direkt) widerspiegelt und von manchem als nicht repräsentativ angesehen werden könnte. Die Geschichten laufen zumeist auf Konflikte mit dem Staat hinaus, eine endet im Gefängnis. Damit steht das Spiel oftmals auch im Gegensatz zur familiären Überlieferung, die Jugendliche in ihrer Wahrnehmung des SED-Staats prägt. Dieser Gegensatz kann aber ein kreativer, konstruktiver Ansatz sein, der die Beschäftigung mit der DDR gleichermaßen anregen wie auch vielfältiger und damit ausgewogener machen kann.

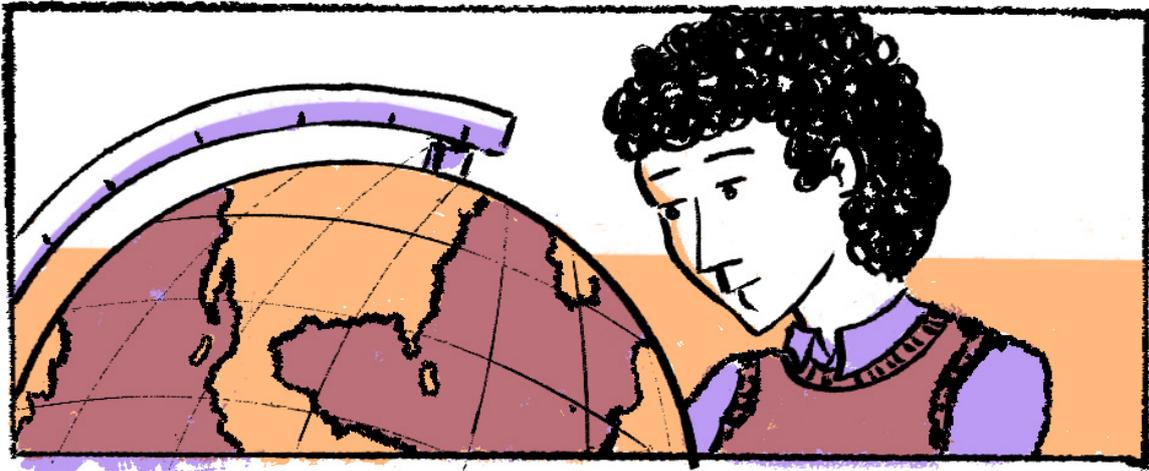
Die Beschäftigung mit Geschichten und Erlebnissen einzelner Menschen, die das Spiel bietet, stellt hierbei einen niedrighschwelligigen Zugang dar, der mehrfaches Potential bietet: So wird ganz konkret am Einzelfall deutlich, was es heißen konnte, nicht in die Vorstellungen und Vorgaben des Staats zu passen bzw. passen zu wollen. Und dass ein Leben in diesen – mittelbar oder unmittelbar wahrgenommenen – Zwängen möglich war, allerdings mit Abstrichen bei der Selbstverwirklichung und den Freiheitsrechten. Ob das als störend empfunden wurde oder nicht, spielt dabei keine Rolle, es geht um die begrenzten Möglichkeiten, die damit einhergingen. Die Bandbreite zwischen Anpassung und Rebellion als Reaktion darauf ist dabei groß.

Die Spieler\*innen kommen immer wieder an Entscheidungspunkte, an denen sie mit der Frage konfrontiert sind »Wie würde ich entscheiden?!«. Sie können das zwar tun mit dem Wissen von heute über die DDR, doch geht es bei den Entscheidungen auch um heutige Fragen von Haltung und Werten: Wofür setze ich mich ein, was bin ich bereit in Kauf zu nehmen für meine Haltung und Werte, welche Konsequenzen trage ich im Zweifel? Und umfassender gefragt: Welche Grundlage und welche Bedeutung haben beispielsweise die Meinungsfreiheit, die Reisefreiheit, die Rechtsstaatlichkeit, die Freiheit der Person? Wer bestimmt darüber, wer schützt den Menschen vor dem Übergriff des Staates und garantiert diese Rechte und Freiheiten?

Die Beschäftigung mit solchen Fragen soll durch das Spiel angestoßen werden. Die vier Episoden auf Grundlage der Erlebnisse der Zeitzeug\*innen geben gemäß dem Grundsatz »nach einer wahren Begebenheit« eine fundierte und besondere Möglichkeit, in die Diskussion darüber einzusteigen. Anders als im Spiel, in dem der Verlauf noch offen ist, haben die Zeitzeug\*innen ihre Entscheidungen im eigenen Leben getroffen und das Herrschaftssystem der DDR selbst erlebt.

Biographische Hinweise zu den vier Zeitzeug\*innen gibt es auch ⇨ [hier](#)



**Episode Klaus (Baldur Haase) 1958:****»Der Große Bruder sieht alles.«****Kurzzusammenfassung**

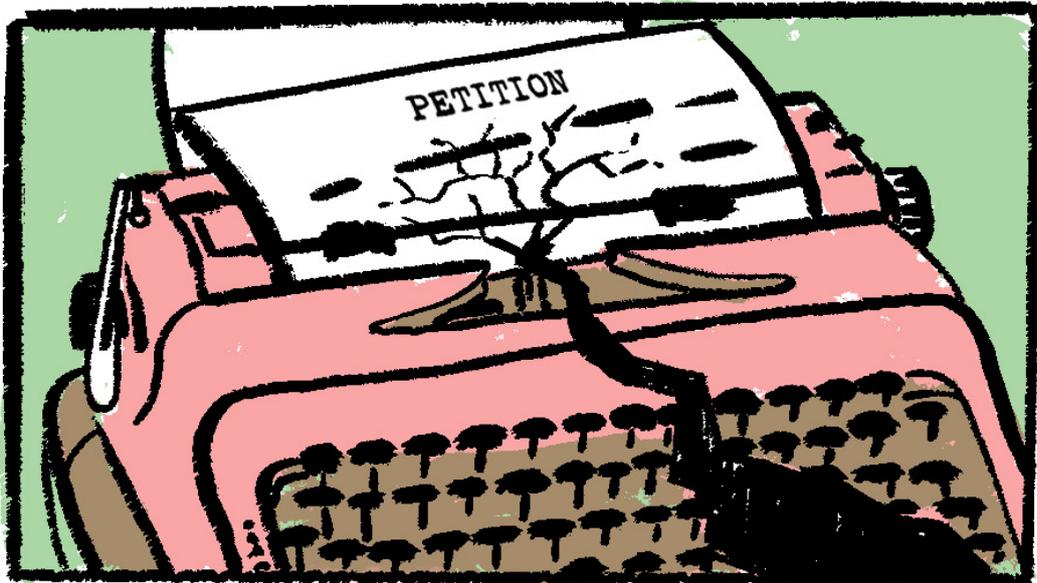
In der Episode »Klaus« geht es um den dystopischen Roman »1984« von George Orwell (Erstausgabe 1949) und dessen Verbot in der DDR. Klaus, der eine Lehre zum Drucker absolviert, hat Brieffreundschaften in aller Welt, auch im westlichen Ausland. Aus der Bundesrepublik schickt ihm ein Brieffreund den Roman »1984«, Klaus ist gleichermaßen fasziniert von den Inhalten wie schockiert und beängstigt über die Parallelen, die er in der DDR wahrnimmt. Er versucht, (s)einer Freundin den Roman zu geben und sie als Mitwisserin zu gewinnen und gerät dabei immer mehr ins Visier des Ministeriums für Staatssicherheit; nicht zuletzt, weil ein Inoffizieller Mitarbeiter in seinem direkten Umfeld agiert.

**Kurzbiographie**

Baldur Haase wird 1939 im Sudetenland (heute Tschechien) geboren und wächst nach dem 2. Weltkrieg in Unterwellenborn bei Saalfeld auf. Wie Klaus pflegt er seit 1952 einen regen Austausch mit Brieffreund\*innen in der ganzen Welt. Und während seiner Ausbildung zum Offset-Drucker verliebt er sich tatsächlich in eine Kollegin, die jedoch dann nach Leipzig versetzt wird. Anfang 1959 wird er festgenommen und wegen »staatsgefährdender Hetze« und »Sammlung von Nachrichten« zu einer Freiheitsstrafe von drei Jahren und drei Monaten verurteilt. Er war im Besitz des verbotenen Romans »1984« und hatte sich mit anderen darüber unterhalten. Im April 1961 erfolgt die Entlassung in die DDR. Bis 1970 arbeitet Baldur Haase als Drucker und beginnt dann eine neue Karriere im Kulturbereich. Seit der Friedlichen Revolution und der deutschen Einheit ist er in verschiedenen Stellen tätig. Gleichzeitig schreibt er mehrere Bücher über seine Erfahrungen in der DDR. Heute lebt er als Rentner in Jena.

Den direkten Zugang zum Interview mit Baldur Haase gibt es ⇒ [hier](#)



**Episode Karo (Gabriele Stötzer) 1975:****»Wir dachten, wir sind frei.«****Kurzzusammenfassung**

Die Protagonistin »Karo« studiert an einer Hochschule und setzt sich für eine Kommilitonin ein, die exmatrikuliert wurde, weil diese sich in einem Artikel kritisch zum als langweilig empfundenen Unterricht geäußert hatte. Zur Unterstützung hat Karo eine Petition geschrieben und Unterschriften gesammelt und will sich mit der Hoffnung auf Verständnis und Unterstützung an Margot Honecker, Ministerin für Volksbildung in der DDR, wenden. Mit ihrem Engagement macht sie sich Feinde in der Hochschule und ist unter Beobachtung. Sie muss immer wieder entscheiden, wie weit sie für ihre Ideale gehen will und welche Konsequenzen sie tragen kann. Dies könnte bis hin zu ihrer eigenen Exmatrikulation oder gar darüber hinaus gehen, mit den damit verbundenen Konsequenzen für ihre berufliche Karriere und ihr Leben in der DDR.

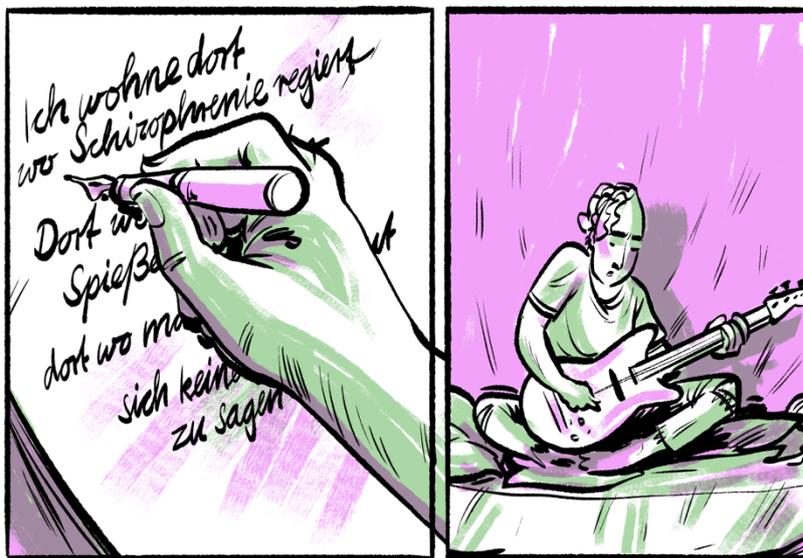
**Kurzbiographie**

Gabriele Stötzer wird 1953 in Emleben geboren. Nach der Schule macht sie zuerst eine Ausbildung zur medizinisch-technischen Assistentin. Dann holt sie ihr Abitur nach und fängt mit dem Studium an der Pädagogischen Hochschule in Erfurt an. Ähnlich wie Karo gerät sie wegen der Exmatrikulation eines Mitstudenten in Konflikt mit der Hochschulleitung. 1976 will Gabriele Stötzer eine Unterschriftenliste gegen die Ausbürgerung des regimekritischen Liedermachers Wolf Biermann nach Berlin bringen. Doch sie wird vorher von der Stasi verhaftet und wegen »Staatsverleumdung« zu einem Jahr Haft verurteilt. Im Gefängnis beginnt sie autobiographische und experimentelle Texte zu schreiben. In den 1980er Jahren engagiert sie sich als eine der zentralen Figuren der alternativen Literatur- und Kunstszene in Erfurt. Im Dezember 1989 gehört sie zu den Initiator\*innen der Besetzung der Erfurter Stasi-Zentrale. Heute lebt die Künstlerin in Erfurt und Utrecht.

Den direkten Zugang zum Interview mit Gabriele Stötzer gibt es [⇨ hier](#)



## Episode Bodo (Bernd Stracke) 1984: »Unser ganz privater Wutanfall.«



### Kurzzusammenfassung

Bodo macht eine Ausbildung zum Elektriker und ist Punk. Er eckt mit seinem Anderssein und seiner Freiheitsliebe immer wieder an: Im Alltag, bei der Volkspolizei und auch bei den Mitarbeiter\*innen des Ministeriums für Staatssicherheit. Seine Haltungen will er sich nicht vorschreiben und seine Musik, die sich mit dem gängelnden Staat, der Umweltverschmutzung und den allgemeinen Zwängen auseinandersetzt, nicht nehmen lassen. Sein Ziel ist es, »sein Ding zu machen« und auf einem Punkkonzert zu spielen, doch gibt es vielerlei Hindernisse und Gefahren bei der Verwirklichung seiner Pläne: Wem kann er vertrauen und wie muss er sich verhalten, um am Abend auf der Bühne zu stehen zu können?

### Kurzbiographie

Bernd Stracke wird 1963 in Leipzig geboren. Während seiner Lehre zum Holzmodellbauer trifft er zwei alte Freunde wieder: die sind jetzt Punks. Später spielen sie als Gitarrist und Schlagzeuger in einer der ersten Punkbands der DDR – »Wutanfall«. Wie Bodo schneidet sich Bernd Stracke die langen Haare ab und wird Punk. Stracke schreibt in den 1980er Jahren für Zeitschriften im Westen über die Punkszene in der DDR. 1985 wird er wegen »ungesetzlicher Verbindungsaufnahme« zu einem Jahr und sieben Monaten Gefängnis verurteilt. Während der Haft wird er durch die Bundesrepublik freigekauft. Dort macht er sein Abitur nach und studiert. Heute arbeitet er an verschiedenen Projekten zur Stärkung des demokratischen Miteinanders.

Den direkten Zugang zum Interview mit Bernd Stracke gibt es ⇨ [hier](#)



## Episode Sibylle (Kerstin Albrecht) 1987: »Im Land der begrenzten Möglichkeiten.«



### Kurzzusammenfassung

Die Episode dreht sich um die Träume von Sibylle und um die (begrenzten) Möglichkeiten, diese umzusetzen. Sibylle absolviert eine Ausbildung zur Krankenschwester und hat Träume: Von einem Haus am Meer, dem Besuch der Verwandtschaft in Hamburg, der Arbeit an der Drushba-Erdgas-Trasse in der Sowjetunion und einem schönen Leben in der DDR. Hier ist es ihr zwar manchmal zu klein und zu eng, aber sie will ihr Leben in die Hand nehmen und ihre Träume so gut es geht umsetzen: Sie bewirbt sich für einen Einsatz an der Trasse und arrangiert sich mit den Regeln und Bedingungen, die der Staat vorgibt. Kann sie ihre Träume erfüllen?

### Kurzbiographie

Kerstin Albrecht wird 1965 geboren und wächst in Ueckermünde (Neubrandenburg; heute Mecklenburg-Vorpommern) auf. Wie Sibylle beginnt sie nach der Schule eine Ausbildung zur Krankenschwester. Im Staatskundeunterricht diskutiert sie engagiert und auch mal kritisch mit. Wie Sibylle wird sie daraufhin zu einem Nachwuchswettbewerb für Agitator\*innen eingeladen. Und wie Sibylle packt sie das Fernweh: Sie bewirbt sich für den Einsatz an der Drushba-Erdgas-Trasse in der Sowjetunion. Den Mauerfall 1989 erlebt Kerstin Albrecht in Leipzig, als sie gerade ihre Großmutter besucht: Im Fernsehen sieht sie die berühmte Pressekonferenz, in der die Reisefreiheit angekündigt wird. Im Sommer 1990 will sie etwas Neues ausprobieren und zieht auf eigene Faust nach Dresden. Dort lebt sie bis heute, nun mit ihrer Familie, und arbeitet als Krankenschwester.

Den direkten Zugang zum Interview mit Kerstin Albrecht gibt es ⇨ [hier](#)



## Nachbereitung

Bei der Nachbereitung können beispielsweise folgende Methoden (auch in Kombination) angewandt werden:

### Austausch über die Episoden

Die **Teilnehmer\*innen präsentieren in Kleingruppen** im Plenum die **Inhalte ihrer Episode** und deren jeweilige(n) Protagonist\*in und stellen die **Verbindung zum/zur Zeitzeug\*in** her. Fragen können geklärt, Wissenslücken geschlossen und Zusammenhänge für alle hergestellt werden.

*Alternative I:* Bei mehr Zeit können die Spieler\*innen der gleichen Episode vor der Präsentation im Plenum noch Gelegenheit zum Austausch bekommen.

*Alternative II:* Es werden 4er-Gruppen gebildet mit Personen, die unterschiedliche Episoden gespielt haben. Der Austausch findet wie beschrieben in den Kleingruppen statt. Im Plenum werden anschließend Fragen geklärt und Zusammenhänge hergestellt.

### Positionierungsübung

Bei der Positionierungsübung nehmen die Teilnehmenden Stellung zu Aussagen. Haltungen in der Gruppe werden sichtbar, Argumente ausgetauscht.

An zwei gegenüberliegenden Plätzen im Raum (Wand, Stellwand) wird gut sichtbar eine Karte mit »**Stimmt!**« positioniert, eine andere mit »**Stimmt nicht!**«. Die Lehrkraft/Seminarleitung liest eine Aussage vor. Die Teilnehmenden positionieren sich nun nach ihrer Meinung eher in der Nähe der einen oder der anderen Karte und drücken so den Grad ihrer Zustimmung/Ablehnung aus. Dabei hilft eine Linie (imaginär gedacht oder mit z. B. Kreppband aufgeklebt). Nun ist Gelegenheit, die **eigene Position zu begründen und andere davon zu überzeugen**. Dabei können die Teilnehmenden ihren Standort ändern. Die Moderation greift nur ein, um den Prozess zu begleiten. Anschließend wird die nächste Aussage vorgelesen. Es geht nicht darum, Recht zu bekommen, sondern Meinungen auszutauschen und Argumente abzuwägen.

Mögliche Aussagen in Bezug auf das Spiel, die DDR-Geschichte und darüber hinausgehende Fragen könnten sein:

- ! Die DDR war besser als sie heute dargestellt wird.
- ! Alle die wollten, konnten auch in der DDR ein gutes Leben führen.
- ! Die Menschen heute wissen viel zu wenig über die DDR.
- ! Nur wer die DDR erlebt hat, kann sich ein Urteil darüber erlauben.
- ! Jeder Mensch, der bei der Stasi war, hat sich schuldig gemacht.
- ! Freiheit ist wichtiger als Gleichheit.
- ! Für seine Ideale muss man kämpfen, zur Not auch mit Gewalt.
- ! Die Menschenrechte können nur in einer Demokratie gewährleistet werden.
- ! Meinungsfreiheit heißt, auch antidemokratische Aussagen zuzulassen.
- ! Bei der Verteidigung der Demokratie darf man auch zu illegalen Mitteln greifen.

## NÜM

Die Buchstaben in »**N Ü M**« stehen für

**N** eu (was war neu für mich; Informationen?)

**Ü** berraschend (was war überraschend für mich; Erkenntnisse / Emotionen?)

**M** erk-würdig (was war so besonders, dass ich das im Gedächtnis behalten werde?)

Die Teilnehmenden halten schriftlich fest, was ihnen zu den drei Aspekten einfällt. Anschließend kann in Kleingruppen oder im Plenum ein Austausch über die Ergebnisse stattfinden.

## Vertiefung

Folgende Möglichkeiten bieten sich bei mehr Zeit (im Rahmen von schulischen Projekttagen oder im außerschulischen Kontext von [mehrtägigen] Seminaren) für eine Vertiefung an:

**Die Teilnehmenden spielen rotierend alle vier Episoden** und tauschen sich anschließend übergreifend aus. Hier ist ein tieferes Eingehen auf die Episoden möglich und zugleich kann ein breiteres Gesamtbild entstehen.

- Zur Vorbereitung und/oder Nachbereitung **führen die Teilnehmenden Gespräche in ihrer Familie** zum allgemeinen Thema »DDR« und im Speziellen zu Erfahrungen in der Jugend zu jener Zeit. Ergänzend können auch Gegenstände zur Veranschaulichung (»Mitgebrachtes und Erzähltes aus der DDR«) einbezogen werden. Sie berichten darüber in der Gruppe. Hierdurch kann konkreter über verschiedene familienbiographische Erfahrungen und deren Nebeneinander mit den Geschichten in den Episoden diskutiert werden.
- **Die Teilnehmenden entwickeln Interviewfragen** zu einzelnen Aspekten der Episoden oder allgemein zu »Jugend in der DDR« **und befragen Passant\*innen** in ihrer Gemeinde/Stadt. Sie fassen die Ergebnisse zusammen und diskutieren über die verschiedenen Wahrnehmungen und Wertungen, die geäußert wurden.
- **Episode »Klaus«: Einbeziehung des dystopischen Romans »1984«.** Die (auszugsweise) Lektüre des Romans und die Beschäftigung mit dessen Rezeption in der DDR können wie auch die publizierten Erinnerungen Baldur Haases (⇒ Literaturhinweise) für eine tiefergehende Auseinandersetzung genutzt werden. Im schulischen Kontext ist eine **fachübergreifende Beschäftigung** (z.B. Deutsch / Englisch / Geschichte / Sozialkunde / Ethik/ Gemeinschaftskunde) denkbar.

- **Dokumentationserstellung:** Die Eindrücke des Spiels und die Ergebnisse der Beschäftigung mit den Zeitzeug\*inneninterviews können von den Teilnehmenden analog (z.B. Plakate) oder digital (z.B. über Padlet.com) dokumentiert werden. Hierbei können auch die Ergebnisse von ergänzenden Recherchen zusammengetragen und etwa für eine Präsentation festgehalten werden.

Weitere Hinweise auf Methoden zur Vermittlung der DDR-Geschichte an Jugendliche, die Zeitzeug\*innen sowie grundsätzliche Herausforderungen der historisch-politischen Bildung zur SED-Diktatur finden sich bei den ⇒ **Literaturhinweisen**.

## Ausgewählte Literaturhinweise

Gegen alle Mauern: An den Rand gedrängt (Folge 4 vom 12.09.2022 [Zeitzeug\*innen Bernd Stracke und Anne Hahn zu unangepassten Jugendlichen in der SED-Diktatur]). Podcast der Bundesstiftung Aufarbeitung. <https://www.bundesstiftung-aufarbeitung.de/de/recherche/mediathek/gegen-alle-mauern-den-rand-gedraengt-folge-4>

Haase, Baldur: Briefe, die ins Zuchthaus führten. Orwells »1984« und die Stasi. DDR-Erinnerungen 1948-1961. Berlin 2003.

Haase, Baldur: George Orwells Bücher und wie sie Orwells Leser in der DDR ins Zuchthaus führten. Herausgegeben von der Landesbeauftragten des Freistaats Thüringen für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen DDR. Weimar 2005.

Kanarienvögel im Spatzenhaus. Ein Ex-DDR-Punk über seine »Schnauze-voll-Agenda« und die Stasi-Verfolgung.

[https://www.kas.de/documents/258927/9120425/98\\_DIALOG\\_Stracke\\_Reitel.pdf/e9a4bcf9-b3f3-4085-e0bd-5b2979ef2370?t=1589879369615](https://www.kas.de/documents/258927/9120425/98_DIALOG_Stracke_Reitel.pdf/e9a4bcf9-b3f3-4085-e0bd-5b2979ef2370?t=1589879369615)

Kontroverse Geschichte(n) – Pädagogik an Lernorten zur SBZ und DDR. Eine Handreichung. Herausgegeben von Kerstin Engelhardt, Silvana Hilliger und Frank König. Berlin 2017. <https://www.ejbweimar.de/workspace/dokumente/kontroverse-geschichte-n-artikel.pdf> (⇒ **kostenloser Download**).

Kontroverse Geschichte(n) – Pädagogik an Lernorten zur SBZ und DDR. Eine Handreichung - Übungen. Herausgegeben von Kerstin Engelhardt, Silvana Hilliger und Frank König. Berlin 2017. <https://www.ejbweimar.de/workspace/dokumente/kontroverse-geschichte-n-uebungen.pdf> (⇒ **kostenloser Download**).

Orwell, George: 1984. München 2022.

Voit, Jochen / Stötzer, Gabriele: Rädelsführer. Studentischer Protest in der DDR 1976. Berlin 2018.