

1 Schule in der DDR – ein Rollenspiel

1.1 Lebensweltbezug und Rollenspiel im Geschichtsunterricht – Vorüberlegungen

Lebensweltbezüge der Schülerinnen und Schüler in den GU zu integrieren ist zweifellos sinnvoll und kann ihre Motivation steigern und ihre Selbstreflexion fördern. Ein unzweifelhaft bei allen Schülerinnen und Schülern vorhandener Lebensweltbezug ist die schulische Unterrichtssituation selbst: Schülerinnen und Schüler können das Gesehene (z.B. Unterrichtsmittschnitte) oder Erlebte (z.B. Unterrichtssimulation, Rollenspiel) unwillkürlich mit ihrer eigenen Unterrichtserfahrung und –wahrnehmung vergleichen und Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede benennen.

Eine Unterrichtssituation im Rollenspiel zu simulieren, erfordert von den SuS, sich in die Perspektive der Handelnden hineinzusetzen und bietet eine „gute Gelegenheit zu vertiefter Selbst-, Fremd- und Welterfahrung.“ (Gunkel, Stefan: Training sozialer Wahrnehmungsfähigkeit durch psychodramatisches Rollenspiel. Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie, 2011, S.1) Allerdings bedarf ein Rollenspiel im GU einer besonders sorgfältigen Vorbereitung und vor allem einer sehr intensiven anschließenden Reflexion mit den SuS.

Die Anregungen für den folgenden Unterrichtsvorschlag („Heimatkunde-Unterricht in der DDR, Klasse 3“) erhielt ich auf einer Fortbildungsveranstaltung im April 2024 im Schulmuseum Leipzig. Die hier vorgelegte Unterrichtsstunde sollte unbedingt erst am Ende der Bildungsplaneinheit 3.3.2 „BRD und DDR – zwei Staaten, zwei Systeme in der geteilten Welt“ gehalten werden.

Folgende Ziele werden in der Doppelstunde in Klasse 9 angestrebt:

- Die SuS kennen Grundlagen des Bildungssystems der DDR
- Die SuS erfahren im Rollenspiel einen möglichen Ablauf einer ideologisch geprägten Unterrichtsstunde einer 3. Klasse im Fach „Heimatkunde“
- Die SuS reflektieren die Erfahrungen des Rollenspiels, vergleichen mit anderen, ihnen vertrauten Unterrichtssituationen und beurteilen die Aussagekraft und Bedeutung der gemachten Erfahrungen
- Die SuS reflektieren Unterschiede im Umgang mit Konflikten in einer Demokratie und in einer Diktatur, beurteilen Chancen und Grenzen der jeweiligen Akteure (Demokratieerziehung)

1.2 Vorbereitung des Rollenspiels

Da das Rollenspiel ganz am Ende der UE stattfindet, können bei den SuS Grundkenntnisse zur SED-Diktatur vorausgesetzt werden. Das Rollenspiel sollte nur durchgeführt werden, wenn die Lehrkraft ihre SuS gut kennt und einzuschätzen weiß. (Näheres s.u.) Außerdem sollte die

Klasse vorher gefragt werden, ob sie grundsätzlich an einem „Unterrichtsexperiment“, nämlich der Unterrichtssimulation in einem Rollenspiel in einer 3. Klasse der DDR im Jahre 1985“ Interesse hat. Falls dies der Fall ist, können die SuS am Tag des Rollenspiels weiße Oberbekleidung (Hemden, Blusen, Pullis...) tragen, was die besondere Situation des Rollenspiels verstärkt. Außerdem werden zur Vorbereitung benötigt:

Materialien:

- je 4 Kopien (pro Tisch) des DDR-Lehrbuchs „Heimatkunde 3“ (vgl. Material)
- ein Plakat mit der ersten Strophe des „Pioniermarsches“
- ein Kuscheltier (für den fleißigsten Altpapiersammler)
- eine Trommel (z.B. aus der Musik-Sammlung oder dem Theater-AG-Fundus)
- evtl. ein Honecker-Porträt (in Kopie)
- ein Plakat mit der ersten Strophe des „Pioniermarsches“
- blaue Pionier-Halstücher, Kosten ca. 0,80 € pro Stück
- Namensschilder auf den Plätzen
- das einführende Arbeitsblatt „Schule in der DDR“ (vgl. Material)
- die einführende PPP (vgl. Material)

In der einführenden PPP werden ein paar wenige grundlegende inhaltliche Informationen gegeben (Jungpioniere, Thälmann-Pioniere, Pioniergruß, Fahneneid, Pioniermarsch, Patenbrigade) und die Regeln für das bevorstehende Rollenspiel besprochen. Es wird dabei auch erläutert, warum das Rollenspiel in eine 3. Klasse verlegt wird: Es soll ganz deutlich werden, dass sich alle Beteiligten – die Lehrkraft und die SuS – während des Unterrichtsexperiments in einer Rolle befinden. Außerdem wird darauf hingewiesen, welches die Grundlagen dieses Unterrichtsexperimentes sind: DDR-Lehrpläne, „Unterrichtshilfen Heimatkunde Klasse 3“ (Ost-Berlin 1988), Filmaufnahmen, Zeitzeugengespräche. Von Beginn an wird klargestellt, dass diese Stunde keine typische DDR-Stunde sein kann, weil jede Unterrichtsstunde unterschiedlich ist und solche Typisierungen gar nicht möglich sind. Die Stunde bietet lediglich die Folie für ein Erlebnis, das später ausführlich reflektiert werden muss.

Die Frage, wie sich die SuS eine vorbildliche Lehrkraft in der DDR vorstellen, sollte unbedingt vor dem Rollenspiel gestellt werden, da es hierbei vermutlich zu großen Überraschungen kommen wird: Mit Elke Urban lässt sich sagen, dass es in der DDR „viele nette, freundliche und zugleich strenge Lehrer gab, aber genau so sehr humorvolle, lockere und gar nicht strenge Lehrer, ebenso überforderte, bei denen es ziemlich laut war.“ (Urban, Elke: Heimatkunde 1985. Historisches Klassenzimmer als Theaterbühne, in: Urban, Elke (Hrsg.): Voneinander lernen – Ost-West-Gespräche über Schule, Leipzig 2017, S. 40) Im hier vorgeschlagenen Rollenspiel wird

eine „freundliche, parteiliche, für DDR-Verhältnisse vorbildliche Lehrkraft gespielt, die viel lobt und die Kinder für die Sache des Sozialismus begeistern will.“ (Urban, ebda.)

Für das Rollenspiel werden die SuS gebeten, einige wenige Regeln einzuhalten:

- Melden und warten, bis die Lehrkraft einen aufruft.
- Aufstehen, wenn man spricht, und immer in ganzen Sätzen sprechen.
- Wer mit dem Nachbarn redet, muss aufstehen und eine Weile stehen bleiben. Ansonsten sollen die SuS unbefangen mitmachen, es werden keine vorgefertigten Beiträge erwartet und es darf auch immer nachgefragt werden.

Unmittelbar vor dem Beginn des Rollenspiels wird der Pioniergruß für den Stundenbeginn eingeübt: Der rechte angewinkelte Arm wird angehoben und die Hand mit ausgestreckten Fingern über einen gedachten Mittelscheitel gehalten. Die fünf Finger symbolisieren die fünf Erdteile, auf denen alle Pioniere durch den Gruß miteinander verbunden seien. Die Lehrkraft sagt: „Für Frieden und Sozialismus, seid bereit!“ Die Klasse antwortet im Chor: „Immer bereit!“

Danach erhalten die SuS zur Hinführung ein Arbeitsblatt mit unterschiedlichen Materialien aus der ehemaligen DDR (Zeugnis, Klassenbuch, Chemie-Aufgabe), das bereits auf Unterschiede zwischen der Schule in der DDR und ihrem eigenen Schulleben abhebt.

1.3 Durchführung des Rollenspiels

Das Rollenspiel folgt einer recht klaren Struktur, die kein ausgeklügeltes Drehbuch verlangt. Für die Vorbereitung der Lehrkraft wird vor allem die kurze SPIEGEL-Dokumentation (s.u.) empfohlen.

- Zur Einführung eine kurze SPIEGEL-Dokumentation zum Experiment: DDR-Schulstunde à la 1985: „Ich schäme mich dafür“, zu finden unter bei <https://www.youtube.com> unter den Stichworten „DDR-Schulstunde a la 1985: Ich schäme mich dafür“ (26.08.2024)
- Der Mauerbau im DDR-Unterricht, Hrsg. von Henning Schluß im Auftrag des FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht und der Stiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur, Grünwald 2005. Verleih durch Landes-, Kreis- und Stadtbildstellen, Medienzentren, abrufbar bei <https://sesam.lmz-bw.de/>
- „Heimatkunde“: Dokumentarfilm und Diskussion über Schule in der DDR, BpB 2024, abrufbar unter <https://www.bpb.de/mediathek/video/539760/heimatkunde/>

Grobe Struktur der Stunde („Themen“)

- Begrüßung
- Lob für Verhalten beim Appell
- Schüler, der noch nicht bei den Jungpionieren ist
- Pulli mit Aufschrift aus dem Westen

- Ernst Thälmann – Leben und Gebote
- Üben des Pioniermarsches
- Patenschaft (NVA)
- Gespräch über friedliebenden WP und kriegstreiberische BRD / USA

Bei der Durchführung des Rollenspiels steht Folgendes im Vordergrund:

- Die **Freundlichkeit** der Lehrkraft, die viel lobt, unterstützt und ihre Klasse für die Sache des Sozialismus **begeistern** will
- Die **Ausgrenzung** des Schülers Christian, der (noch) nicht in die Pionierorganisation eingetreten ist, vor der ganzen Klasse
- Die **Hetze** gegen die USA und die BRD als „Kriegstreiber“

Die Auswahl der Rolle des Nichtpioniers Christian sollte sorgfältig und in Absprache mit dem jeweiligen Schüler erfolgen. Er muss es aushalten, dass die Lehrkraft zu allen anderen „Kindern“ freundlich ist, ihn aber vor der Klasse unter Druck setzt und in gewisser Weise bloßstellt. Um deutlich zu signalisieren, dass es sich hier nur um eine Erfahrung in der Rolle handelt, sollte die Lehrkraft vor und nach dem Rollenspiel dem betreffenden Schüler vor der ganzen Klasse die Hand reichen und erläutern, dass es sich um ein Rollenspiel handelt und dass die Lehrkraft den Schüler sehr schätzt. Die anschließende Reflexion zeigte, dass dieses Vorgehen für die SuS sehr wichtig und entlastend war.

Zur Orientierung und Vorbereitung auf das Unterrichtsexperiment empfehle ich den Artikel „Heimatkunde 1985 – Historisches Klassenzimmer als Theaterbühne“ von Elke Urban, der in den Materialien zu finden ist.

1.4 Reflexion

Für die anschließende Reflexion sollte **unbedingt genügend Zeit** eingeplant werden. Zunächst muss das Ende des Rollenspiels deutlich markiert werden, indem die Halstücher abgenommen werden und die Lehrkraft per Handschlag dem Schüler, der die Rolle des Nichtpioniers Christian gespielt hat, seine Wertschätzung und seinen Respekt laut vor der Klasse ausspricht.

In einem ersten „Blitzlicht“ haben die SuS die Gelegenheit, ungelenkt ihre ersten Eindrücke zum Inhalt und Verlauf des Rollenspiels zu formulieren. Hier können spontan Beobachtungen genannt werden, z.B.

- „Lehrer nicht so streng wie gedacht“
- „Freundlichkeit des Lehrers: Häufiges Loben“
- „Hass gegenüber dem Westen („Kriegstreiber““)
- „Diktieren der Weltanschauung“

- „Bloßstellen einiger Schüler vor der Klasse“
- „Großer Druck auf Christian, Einschüchterung“
- „Ausfragen über das Elternhaus der Schüler“

Danach erfolgt die schriftliche Auswertung des Rollenspiels (vgl. AB), die Grundlage für die problematisierende Nachbesprechung am Beginn der nächsten Stunde darstellt. Die Chancen eines solchen Rollenspiels können von den SuS selbst benannt werden, z.B.

- „Einblick, wie es sich für Schüler angefühlt hat, wenn die Eltern z.B. gegen die SED waren“
- „Gefühl, dass man (noch) mehr Interesse am Fach entwickelt“
- „anderes Gefühl gegenüber Fakten zur DDR“
- „man erkennt, wie der Unterricht (in der DDR) konzipiert war und warum es bei uns nicht so ist“
- Man merkt sich besser Fakten zur DDR
- besseres Verstehen, was Propaganda (im Unterricht) bedeutet
- man kann das Handeln von Menschen in der DDR besser nachvollziehen

Es sollten aber unbedingt auch die Grenzen und möglichen Gefahren eines solchen Rollenspiels thematisiert werden, die im optimalen Fall von einzelnen SuS benannt werden, z.B.

- „man kann nicht komplett das Gefühl von damals darstellen (es ist ein Rollenspiel...)“
- „Man könnte der SED-Ideologie zustimmen (weil es Spaß gemacht hat), Gefallen am System bekommen“
- „...dass manche sich in ihrer Rolle unwohl fühlen (Christian...)“
- „jemand könnte die Bloßstellung persönlich nehmen“
- „ohne Vorwissen kann man nicht alles verstehen“
- „...wenn das **Verhalten** des Lehrers **nicht** ausführlich **besprochen** wird“

Die Reflexion des Rollenspiels mündet in eine zentrale, für die Demokratiebildung relevante abschließende Frage, die auf die Lebenswelt der SuS direkt Bezug nimmt:

„Wie kann ein Schüler an unserer Schule auf einen autoritären Lehrer reagieren, der einschüchternd und ungerecht wirkt?“

Diese Frage soll kurz in Kleingruppen diskutiert und beantwortet werden. Danach werden die Handlungsoptionen mit denen eines Schülers in der DDR verglichen. Am Ende kann die Erkenntnis stehen, dass in einer Demokratie der kritische Umgang mit autoritären Personen und

Strukturen vorgesehen ist, dass es aber keine Garantie für eine erfolgreiche Intervention gibt. Im diktatorischen System der DDR hingegen war die Unterordnung des Individuums bzw. der Schülerinnen und Schüler unter die ideologischen Vorgaben das Ziel.