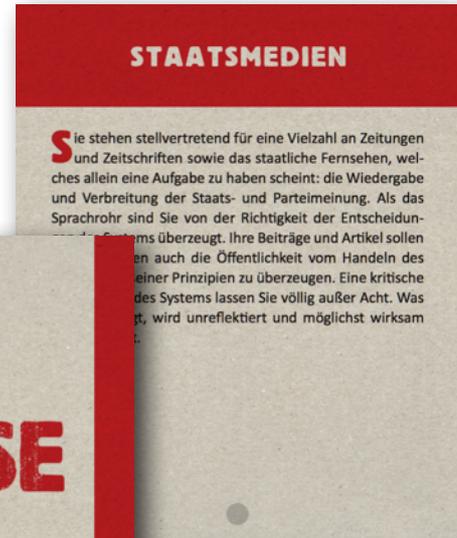


# »VORSICHT FRIEDLICH!« Kurzvorstellung des Planspiels

Konzeption von Sascha Donat und Heiko Neumann, Idee von Dr. Johannes Schulz

Das Planspiel wurde im Auftrag und durch die Mittel der Landeshauptstadt Dresden entwickelt. Es versteht sich als „Open Source-Angebot“. Da die Gedenkstätte Bautzner Straße bei der pädagogischen Entwicklung maßgeblich beteiligt war, bieten wir exklusiv die Durchführung am historischen Ort an.

Das Angebot richtet sich an SchülerInnen ab Klassenstufe 9 aller Schularten (besonders für die Fächer Gemeinschaftskunde, Geschichte, Ethik und Religion), aber auch an Gruppen von Erwachsenen. Es geht um die Frage, wie man von einer Diktatur in die Demokratie kommt. Die Spieler werden in einen Staat versetzt, in dem es so langsam zu rumoren beginnt und schlüpfen innerhalb von fünf Spielphasen in verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten. Da gibt es die Partei, die alles bestimmt und die Sicherheitsorgane, die jeden Widerstand



Rollenkarte Staatsmedien



unterdrücken. Es gibt die Staatspresse, die nur das druckt, was sie darf und internationale Journalisten, die von außen berichten. Es gibt Menschen, die sich mit dem Staat arrangiert haben

und andere, die sich in Protestbewegungen zusammentun.

Das Planspiel ist ergebnisoffen. Jedes Spiel nimmt einen anderen Ausgang: Von staatlicher Repression über Flucht und zögerlichen Reformen bis hin zur Revolution ist alles möglich!

## Anmeldung und weitere Informationen

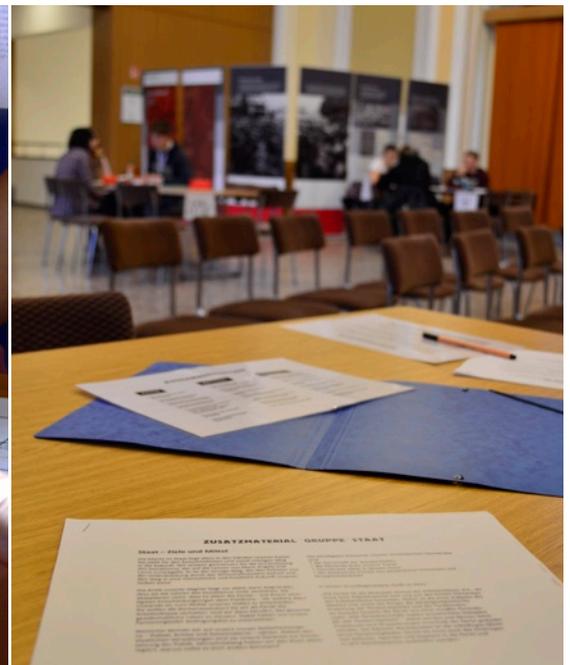
Weitere Fragen oder gruppenspezifische Wünsche und Anliegen besprechen wir gern mit Ihnen im Vorfeld.

Mail:  
info@bautzner-strasse-dresden.de

Telefon  
0351 646 54 54

Anmeldung des Planspiels über die Besucheranmeldung auf der Homepage der Gedenkstätte ([www.bautzner-strasse-dresden.de](http://www.bautzner-strasse-dresden.de))

Kosten: nach Rücksprache



# IN FÜNF SPIELRUNDEN ZUR ENTSCHEIDUNG

Das Planspiel gliedert sich in fünf Spielphasen bei einer Gesamtlänge von sechs Zeitstunden.

## 1. Phase: Die Partei hat immer Recht

In der ersten Phase werden die Spieler in den fiktiven Staat hineinversetzt. Die Teilnehmer gehen der Frage nach, wie sie sich in einem solchen Staat verhalten würden. Die Rollen, die sie spielen sollen, werden vorgestellt. Dabei wird jeder Teilnehmer einer bestimmten Gruppe zugeordnet.

## 2. Phase:

### Klare Ziele

Die Spieler treffen sich in

den zugeordneten Gruppen und beschäftigen sich mit ihrer Rolle. Die Rollenkarten helfen dabei. Die Gruppen bestimmen ihre Ziele und überlegen, wie sie diese erreichen können. Die Pressevertreter berichten darüber. Am Ende kommt es zu einem ersten Aufeinandertreffen und alle stellen ihre Ziele vor. Die Spieler, die zur Gruppe Volk gehören, entscheiden, welcher Gruppe sie beitreten möchten.



## 3. Phase: Red line

Die Gruppen kennen jetzt die jeweiligen Ziele. Jede Gruppe überlegt für sich, ob sie mit anderen Gruppen inhaltlich mitgehen kann und ob sie ihre Ziele dafür anpassen muss. Gleichzeitig bestimmen die Gruppen ihre „rote Linie“, die nicht verhandelbar ist. Die Presse

berichtet darüber und fasst die wichtigsten Punkte zusammen. Wieder kommt es zu einem Aufeinandertreffen. Die Pressevertreter entscheiden darüber, welche Gruppe die besten Argumente hat.

## 4. Phase: Revolution?

Nach dem erneuten Aufeinandertreffen legen die Gruppen ihr Programm fest. Sie halten dies auf Transparenten, Plakaten, Flugblättern oder anderen Medien fest. In einer Rede werden alle wesentlichen Punkte zusammengefasst. Die Presse interviewt einzelne Spieler und berichtet darüber. Wieder treffen alle aufeinander und stellen ihr Programm vor.

## 5. Phase: Wir treten aus unseren Rollen heraus

Aus ihrer heutigen individuellen Perspektive heraus entscheiden sich die Spieler in einer geheimen Wahl entweder für den Staat oder die Protestbewegung. Anhand des Wahlergebnisses wird darüber diskutiert, ob angesichts des Ergebnisses eine Revolution wahrscheinlich ist oder nicht. Abschließend wird ein Blick in die Geschichte gewagt und Vergleiche zur Friedlichen Revolution 1989 gezogen.



## Lernziele:

„gefährlose“ Erprobung von Wissen und Fähigkeiten zur Interessendurchsetzung und Konfliktlösung

Entwicklung der Fähigkeit zur Kommunikation und Kooperation in komplexen Problemsituationen (Kommunikationsfähigkeit)

kritisches Hinterfragen von Positionen, Lösungen und Lösungswegen mit dem Ziel einer differenzierten Stellungnahme und begründeten Meinungsäußerung (Reflexions- und Diskursfähigkeit)

Entwicklung der Fähigkeit, sich in die Bedürfnisse und Rechte anderer hineinzuversetzen und mit den verschiedenen Positionen und Wertvorstellungen auf Basis von Toleranz und Achtung auseinanderzusetzen (Empathie und Perspektivwechsel)

Entwicklung individueller Wert- und Normvorstellungen auf Basis der freiheitlich demokratischen Grundordnung und der Bereitschaft zur aktiven Mitgestaltung und Verantwortungsübernahme in Schule und Gesellschaft (Wertorientierung und Verantwortungsbereitschaft)

## Empfohlene Vorbereitung:

Bitte um telefonische Absprache mit dem pädagogischen Team der Gedenkstätte Bautzner Straße, um gruppenspezifische Absprachen zu treffen (bspw. Rollenverteilung per Zufall oder im Vorfeld festgelegt?).

## Ablauf (insgesamt sechs Zeitstunden)

**45 Minuten:** Die Partei hat immer Recht

**85 Minuten:** Klare Ziele

**15 Minuten:** PAUSE

**60 Minuten:** Red line

**80 Minuten:** Revolution?

**30 Minuten:** PAUSE

**40 Minuten:** Wir treten aus unseren Rollen heraus

