



»Raststadt: Ankommen – Gehen – Weitermachen«

Kurzvorstellung eines Rollenspiels zu den Herausforderungen und Problemen mit Umbrüchen, Mobilitäten und Migration nach 1989/90

Nick Wetschel und Cilly Zimmermann unter Mitarbeit von Uljana Sieber

In der ehemaligen MfS-Untersuchungshaftanstalt auf der Bautzner Straße sind Flucht und deren Verhinderung allgegenwärtig: Zwei Drittel der politischen Häftlinge in der DDR der 1970er und 1980er Jahre wurden wegen des Versuchs oder Vollzugs der Grenzverletzung oder auch nur der (wiederholten) Antragsstellung auf Ausreise inhaftiert. Und während Fluchtverhinderung in der DDR eine der primären staatlichen Aufgaben war, hatte das MfS einen großen Anteil daran. So war es zuallererst der Arbeit der Stasi zuzurechnen, dass spätestens zu Beginn der 1980er Jahre 80% der Fluchtabsichten vor Erreichen der Staatsgrenze vereitelt worden sind.

Der Zusammenbruch des Realsozialismus war nicht unwesentlich von einer Ausreisebewegung mitverursacht worden. Mit diesem wiederum gingen enorme Bewegungen einher: DDR-Bürger wurden gewissermaßen zu Migranten ohne Migration, weil sich das Territorium „unter ihren Füßen“ spätestens mit dem Beitritt zum Geltungsbereich des bundesdeutschen Grundgesetzes veränderte; die fortgesetzte Abwanderung vor allem in die alten Bundesländer blieb hoch; Ausländer in der DDR verblieben in unklarem Status; neben Spätaussiedlern kamen politische Flüchtlinge auf dem Gebiet der neuen Bundesländer unter. Unter anderem vor diesem Hintergrund ist es nicht unangemessen, von den 1990er Jahren als einem „Jahrzehnt der Überforderung“ (Ulrich Herbert) zu sprechen. Mehr als bloße Überforderung stellen die Gewaltereignisse dar, für die „Hoyerswerda“ zum Schlagwort geronnen ist.

Obwohl in großen Teilen der Gesellschaften Europas und im Besonderen in der Bundesrepublik in letzter Zeit der Eindruck eines einmaligen migrations- und asylpolitischen Ausnahmezustandes entstehen konnte, sind Migration und Flucht historische stetige Phänomene, von denen Europa in globaler Perspektive nur zu einem geringeren Anteil betroffen ist. Unter Normalfall sei hierbei verstanden, dass Flucht und Migration für die betroffenen (Gruppen von) Menschen zwar oft Ausnahmezustände bedeuten, für Gesellschaften historisch betrachtet aber Normalfälle darstellen – die freilich nicht konfliktfrei verhandelt werden.

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 Projektes

Besucheranmeldung auf der Homepage der Gedenkstätte www.bautzner-strasse-dresden.de)

Kosten für Schüler

4 € pro Schüler, 90 € Mindestgruppenpreis

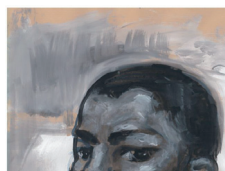
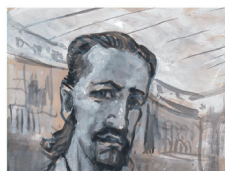
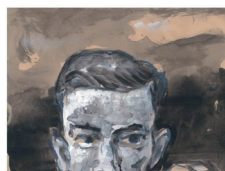
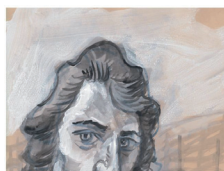
Gruppengröße

max. 30 Personen

Das interaktive Format erlaubt es am Beispiel einer fiktiven Stadt um 1991 gleichermaßen jüngste zeitgeschichtliche als auch gegenwärtige Problem auf der Ebene individueller Lagen zu behandeln.

„In den fünf neuen Bundesländern kommt natürlich noch ein ganz besonderes Problem hinzu. Es ist das Ergebnis nicht der Wanderung von Menschen über Grenzen, sondern der Wanderung von Grenzen über Menschen hinweg: Die Menschen dort drüben sind ja in einer Situation, in der ihre gesamte Gesellschaft, Wirtschaft, politische Kultur durch die früheren Erzfeinde Kapitalismus und Marktwirtschaft überwölbt wird. Das ist für viele Menschen in den neuen Bundesländern ein Erlebnis der Entfremdung. Sie sind Fremde im eigenen Land geworden. Und wer unter der Strapaze eines solchen Entfremdungsprozesses innerhalb der eigenen Grenzen leidet, wird weniger willens oder imstande sein, zur Integration von anderen Fremden, die von außen kommen, beizutragen.“

Der Migrationsforscher Klaus J. Bade in einem Interview mit dem Integrationsbeauftragten des Südwestrundfunks Stuttgart, Karl-Heinz Meier-Braun, am 23.10.1991 im Süddeutschen Rundfunk I.





Ablauf und Inhalte des Projektes

Einer zunächst assoziativen und die Teilnehmer*innen (TN) aktivierenden Annäherung an das Themenfeld (ca. 10 Minuten) folgt der doppelte Einstieg in das Projektangebot in Form kurzer medien-gestützter Inputs: Zuerst wird das Thema am Lernort verankert und danach in die historische Situation des Rollenspielszenarios eingeführt.

Im Zentrum des mehrschrittigen Projekt-tages (max. 4 Stunden) steht die Interak-tion aller TN in einem Rollenspiel.

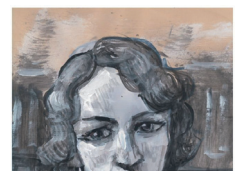
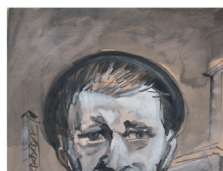
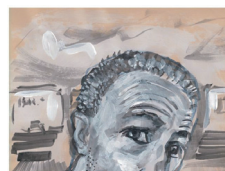
Hierbei sind 15 eigenständige Rollen aus-zufüllen, die allerdings mit mehr als einer TN besetzbar sind. Jeweils in völlig un-terschiedlichen biografischen Lagen und institutionellen Situationen, treten diese Rollen auf dem Feld einer vereinfachten Stadt in Interaktion. Gemeinsam ist den Rollen dabei, dass sie jeweils vor der Be-wältigung irgendeiner Form von Mobili-tät und mehr oder minder tiefgreifender biografischer Veränderung stehen.

Die didaktisierte Handlungssituation stellt sich wie folgt dar: „Raststadt“ ist ein fiktiver Ort auf dem Gebiet der Neu-

en Bundesländer um das Jahr 1991. Dort befinden sich ebenso fiktive Charaktere vor unterschiedlichsten Handlungshori-zonten.

Die Rollen lernen die TN über kurze bio-grafische Skizzen kennen (Text + Bild); in den Rollen bewegen sich die TN in einer zentrale Handlungsorte repräsentieren-den (Stadt-)Kulisse. Im Verlauf des Rol-lenspiels geht es für die TN darum, die im Sinne des Spiels als eigene Lage an-genommene Rolle entsprechend fortzu-entwickeln, wobei sich verschiedene der hierzu zu beschreitenden Wege kreuzen können bzw. logischerweise müssen. An diesem Punkt bestehen Möglichkeiten zwischen Ignoranz, Kenntnismahme, Ko-operation – aber auch Konfrontation und Ablehnung.

Handlungsentscheidungen und gemach-te Erfahrungen im soeben skizzierten Möglichkeitsfeld und eine Momentauf-nahme der Situation am Ende der Rollen-spielphase bilden die Grundlage für die sich anschließende etwa einstündige Re-flexionsphase.





Lernziele

Wissen

Schüler*innen gewinnen einen Einblick in die vielfältigen individuell-biografischen als auch gesellschaftlichen Herausforderungen in der Umbruchszeit nach 1989/90. Hierbei lernen sie ausgewählte Gruppen in der Gesellschaft anhand von (teil-)fiktionalisierten Einzelbeispielen kennen. Sie kennen ein Beispiel der jüngsten europäischen Zeitgeschichte für größere Migrationsbewegungen bzw. Mobilitätserfahrungen mitsamt der einhergehenden Probleme.

Kompetenzen

Die Schüler*innen üben sich im Erfassen von Problemen und erweitern ihre Lösungsfähigkeiten in einer künstlichen Situation. Sie sind abschließend grundlegend in der Lage, Rückschlüsse auf die Realität zu ziehen. Indem Sie Rollen übernehmen und danach handeln müssen, üben sie sich in emotionaler Flexibilität, erproben und festigen ihre sprachlichen Ausdrucksfähigkeiten. Sie vergleichen und bewerten Bedingungen und Standpunkte historischer und gegenwärtiger Debatten um Migration.

Werte

Den Schüler*innen wird die Normalität von Migration und gesellschaftlichen Konflikten um Migration zunehmend bewusst. Sie erkennen weiterhin die Notwendigkeit und gleichzeitig die Gefährdung der Einhaltung menschenrechtlicher Grundsätze.

Ablauf (ca. 3½ Stunden)

40 Minuten

Anbindung des Themas an den Lernort Gedenkstätte und Einführung in das Szenario des Rollenspiels

25 Minuten

Übernehmen der Rollen und Erarbeiten der Handlungsprofile der Rollen

60 Minuten

Ankommen – Gehen – Weitermachen: Rollenspielphase

30 Minuten

Momentaufnahme des Spielergebnisses und Ablegen der Rollen

60 Minuten

Reflexion und Gegenwartsbezug

Pausen werden individuell vereinbart/durchgeführt

Empfohlene Vorbereitung

Wir bitten um eine telefonische Absprache mit dem pädagogischen Team der Gedenkstätte Bautzner Straße, um gruppenspezifische Absprachen zu treffen.

Allgemein ist ein Grundwissen zu folgenden Themenfeldern von Vorteil:

- * Deutsche Einheit und Ende der bipolaren Weltordnung/Auflösung des Ostblocks
- * Grundwissen zur DDR-Geschichte: SED-Einparteiensherrschaft und Deutsch-Deutsche-Grenze
- * Vorerfahrungen mit Plan-/Rollenspielen sind nicht notwendig, jedoch wünschenswert

Technik und Mehrsprachigkeit

Das Rollenspiel wird durch die Verwendung von Tablets und einem Netzwerk technisch unterstützt. Die der Arbeit mit den Rollen zugrundeliegenden Biografien liegen auch in folgenden Übersetzungen vor: english, français, **تايبرعلا**

Die Entwicklung dieses Projektangebotes wurde finanziert durch die Stiftung Sächsische Gedenkstätten aus Steuermitteln auf Grundlage des von den Abgeordneten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.

