

BÜROKRATOPOLY

EIN LEHRSPIEL AUS DER DDR



HERAUSGEBER



GESCHICHTE
ZUM
ANFASSEN

IN KOOPERATION MIT



UNTERRICHTSMATERIAL GEFÖRDERT DURCH



Landesbeauftragter für die Unterlagen
des Staatssicherheitsdienstes
der ehemaligen DDR



EIN SPIEL VON GESTERN FÜR HEUTE

»Bürokratopoly« ist ein Lehrspiel aus der DDR. In den frühen 1980er Jahren nahm sein Urheber **Martin Böttger** damit den Staat aufs Korn. Das Spiel verbreitete sich im politischen Untergrund. Über 30 Jahre nach seinem Entstehen wurde es vom DDR Museum gemeinsam mit Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR und capito neu aufbereitet und für den Einsatz im Unterricht optimiert. Bürokratopoly vermittelt den Schülern auf **spielerischem Weg** einen authentischen Blick auf die DDR und regt damit zur **Diskussion über Demokratie, Politik und Menschenrechte** an.

INHALT

- 2 > Vorwort
- 3 > Lehrplananbindung, Kompetenzen, Unterrichtsziele
- 4 > Einführung in das Thema – Aufstieg und Verweigerung im Staatssozialismus
- 5 > Die Geschichte des Spiels
- 6 > Ereigniskarten – Historische Hintergründe
- 8 > Die Stasi-Akte
- 9 > Lehrerhinweise
- 12 > Arbeitsblatt Demokratie
- 13 > Arbeitsblatt Verfassung und Wirklichkeit
- 14 > Arbeitsblatt Rezension und Debatte
- 15 > Arbeitsblatt Opposition
- 16 > Spielanleitung
- 19 > Glossar
- 20 > Impressum

VORWORT VON DR. ANNA KAMINSKY

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

vor 30 Jahren, im Winter 1984, saß Martin Böttger mit anderen DDR-Oppositionellen zusammen und erklärte die Spielregeln für Bürokratopoly. Anders als das bekannte »Monopoly« drehte sich sein Brettspiel nicht um Geld und Besitz in einer kapitalistischen Gesellschaft. Vielmehr sollten die Machtstrukturen in der SED-Diktatur zum Gegenstand des Spiels und damit auch der Kritik werden. Ziel der Spielfiguren ist der Posten des SED-Generalsekretärs – Betrug, Kuppelei, Denunziationen und Meutereien treiben die rücksichtslosen Kämpfer an. Die Regeln des Spiels waren in oppositionellen Kreisen schnell erklärt. Die Erfindung und die rasche Verbreitung des Spiels mit »negativ-feindlichem Charakter« blieb auch bei der Staatssicherheit nicht unbemerkt.

Bürokratopoly ist ein Spiel mit viel Ironie. Es ist besonders, weil es aus der Opposition und für sie entwickelt worden ist. Damals entblöbte die spielerische Auseinandersetzung mit der zentralistischen Funktionsbürokratie der DDR die Machthaber und Autoritäten. 25 Jahre nach der Friedlichen Revolution ermöglicht die vom DDR Museum und capito entwickelte Neuauflage, auch heute um die Macht zu würfeln. Für Schülerinnen und Schüler bietet es einen einzigartigen Einblick in den Staatsaufbau einer kommunistischen Diktatur. Sie selbst werden zu Umstürzern und Verrätern, zu Abteilungsleitern und Offizieren und müssen sich fragen, wem und welchen Methoden sie ihr Ansehen verdanken. Für die Jugendlichen ist es darüber hinaus ein ganz neuer Zugang zur DDR-Geschichte: eine Innensicht aus der Perspektive der Opposition, die fünf Jahre nach dem ersten Spielbeginn den Fall der Mauer am 9. November 1989 erlebte.

Wir verbinden das Spiel mit der Anregung, Bürgerrechtlern der DDR und anderen Zeitzeugen der deutschen Teilungsgeschichte zuzuhören. In unserem Bildungsportal zeitzeugenbuero.de stellen sich mittlerweile fast 350 Menschen vor. Auf Einladung erzählen sie in Schulen von ihren ganz persönlichen Erinnerungen. Nicht nur Martin Böttger ist in dem Portal zu finden, auch andere ehemalige Bürokratopoly-Spieler erinnern sich an ihr Engagement und die politische Verfolgung in der DDR. Sie alle sollten befragt werden, wann immer es möglich ist, und zwar – bei aller Wertschätzung von Gedenktagen – nicht erst wieder anlässlich eines Jubiläums. Dem Spiel wünsche ich eine ebenso rasche Verbreitung wie vor 1989!



Ihre

Dr. Anna Kaminsky
**GESCHÄFTSFÜHRERIN,
BUNDESSTIFTUNG AUFARBEITUNG**

BÜROKRATOPOLY IN IHREM UNTERRICHT

LEHRPLANANBINDUNG, KOMPETENZEN, UNTERRICHTSZIELE

LEHRPLANANBINDUNG

2014 jährt sich die Friedliche Revolution in der DDR zum 25. Mal. Anlässlich des historischen Jubiläums ist die jüngste deutsche Geschichte Gegenstand vieler Ausstellungen und Veranstaltungen und als Thema in den Medien außerordentlich präsent. Auch in den Lehr- und Bildungsplänen der Bundesländer gibt es zahlreiche Themenvorgaben und Anknüpfungspunkte zur deutsch-deutschen und DDR-Geschichte. Dies gilt vor allem für die Fächer Geschichte, Politikwissenschaft, Politische Bildung und Sozialkunde – von der Teilung nach dem Zweiten Weltkrieg über den Kalten Krieg und die Phase der Entspannungspolitik bis hin zur Friedlichen Revolution.

»Die Konfrontation der Blöcke und die deutsche Frage«

RAHMENLEHRPLAN BERLIN, GESCHICHTE

»Die Überwindung der deutschen Teilung«

KERNLEHRPLAN NORDRHEIN-WESTFALEN, GESCHICHTE

»Demokratie und Diktatur«

LEHRPLAN SACHSEN, GESCHICHTE; RAHMENLEHRPLAN

BRANDENBURG, POLITISCHE BILDUNG

»Der Ost-West-Konflikt«

RAHMENLEHRPLAN BRANDENBURG, GESCHICHTE

Dies sind nur einige Beispiele konkreter Themenfelder, die in den Bildungsstandards für die Klassen 9 bis 13 festgeschrieben sind und mit dem Material im Unterricht umgesetzt werden können. Die Umsetzung kann fächerübergreifend stattfinden, da sowohl historische als auch politische und ethische Aspekte des Materials miteinander verknüpft werden können. Ihre Schüler erhalten Zugang zu den Themen Recht, Unrecht, Gerechtigkeit und Willkür und können Bezüge zu ihrer eigenen Lebenswelt herstellen. Grundlage des Projekts sind die didaktischen Prinzipien der Problemorientierung, des Längsschnitts, des Gegenwarts- und Zukunftsbezugs und besonders der Multiperspektivität.

KOMPETENZVERMITTLUNG

Durch die Beschäftigung mit dem Unterrichtsmaterial und dem Brettspiel bekommen die Schüler den kritischen Umgang mit Geschichte vermittelt und sie erlangen ein Verständnis von Demokratie. Zusätzlich entwickeln und vertiefen sie die untereinander gleichwertigen Teilkompetenzen des Faches Geschichte: Deutungs- und Analysekompetenz, Methodenkompetenz sowie Urteils- und Orientierungskompetenz. Diese Teilkompetenzen finden Ausdruck in der zentralen Kompetenz des Geschichtsunterrichts, der Anwendung eines reflektierten historischen Erzählens und Urteilens – der Fähigkeit zur Narration.

»In den Köpfen sollen Erzählungen stecken, keine Jahreszahlen.«

PROF. HANS-JÜRGEN PANDEL IM INTERVIEW MIT DAMALS.DE

Voraussetzung dafür ist der kritische Umgang mit historischen Quellen. Schüler lernen deren Standortgebundenheit zu analysieren, zu beurteilen und historisch einzuordnen. So lernen sie, dass auch durch die Arbeit mit Quellen und deren Rekonstruktion kein objektives, letztgültiges Geschichtsbild entstehen kann. Auch die Selbst- und die Sozialkompetenz werden durch das Unterrichtsmaterial und Bürokratopoly gefördert.

Beim Spielen wird das Methoden- und Regelbewusstsein gestärkt. Spielen erfordert die Einhaltung klarer Regeln, die ihrerseits die Bearbeitung eines Themas erst ermöglichen. Zudem erwerben die Schüler die Fähigkeit, Konflikte demokratisch auszutragen und ihre eigene Position angemessen zu artikulieren. Spielen im Unterricht ist immer ein zweckgerichtetes Handeln, durch das der Lernprozess intensiviert und verlangsamt wird. Spielen schafft ein anderes Tempo als zum Beispiel der Lehrervortrag. Spielen ist handlungs- und problemorientiert – es erzieht zum sozialen Lernen und kann damit mehr als die bloße Beherrschung des Stoffes erreichen.

UNTERRICHTSZIELE

Zielgruppe des Unterrichtsmaterials und des Spiels Bürokratopoly sind Schüler der Klassen 9 bis 13. Der zeitliche Aufwand variiert stark, je nachdem wie intensiv Sie Ihre Schüler Bürokratopoly spielen lassen (es gibt verschiedene Spielvarianten) und welche Arbeitsblätter und Aufgaben Sie im Unterricht behandeln. Die wichtigsten Unterrichtsziele dabei sind:

- ➔ Unterschiede zwischen Demokratie und Diktatur zu erkennen
- ➔ Kenntnisse über die Herrschaftsstrukturen in der DDR und über die DDR zu erlangen
- ➔ Verständnis für die Lebenswelt von DDR-Bürgern zu entwickeln
- ➔ Kenntnisse über den Aufbau und die Arbeitsweise des Ministeriums für Staatssicherheit zu erwerben
- ➔ die Diskrepanz von DDR-Verfassung und DDR-Realität zu identifizieren
- ➔ Fähigkeiten zur Einordnung von Quellen zu erlangen
- ➔ das Interesse für demokratische Strukturen und Verfahrensweisen zu fördern und zu festigen

Die Schüler werden sich am Ende der Unterrichtseinheit darüber bewusst, dass das Leben in einer Demokratie nicht selbstverständlich ist und demokratische Handlungskonzepte verteidigungswürdig sind.

ZWISCHEN HERZINFARKT UND DIENSTWAGEN

AUFSTIEG UND VERWEIGERUNG IM STAATSSOZIALISMUS

SYSTEM VON BELOHNUNG UND BESTRAFUNG

Die DDR präsentierte sich selbst gerne als ein Staat der sozialen Gerechtigkeit. Zwar hatte man die vollkommene Gleichheit bis zur Durchsetzung des Kommunismus aufgeschoben, doch schon im Sozialismus – so wurde behauptet – seien die Ausbeuterklassen abgeschafft. Die DDR sei ein Arbeiter-und-Bauern-Staat. Die Wirklichkeit war jedoch von diesem Anspruch weit entfernt. Tatsächlich waren bereits nach dem Zweiten Weltkrieg die großen Fabriken und Banken enteignet worden. Doch statt der kapitalistischen Eigentümer herrschten nun Funktionäre und Bürokraten. Ein Witz brachte es auf den Punkt: »Im Kapitalismus wird der Mensch durch den Menschen ausgebeutet – und im Sozialismus ist das umgekehrt.«

Die Macht der Partei basierte vor allem auf Gewalt und Gewaltandrohung. Doch ihre innere Stabilität verdankte die DDR einem fein ausdifferenzierten und tief gestaffelten System von Belohnung und Bestrafung. Es war nicht so, dass dabei die Höhe des Gehalts keine Rolle gespielt hätte, doch weit wichtiger war das System der kleinen und großen Privilegien. Diese betrafen die Wohnungsvergabe,

private Telefonanschlüsse, Bereitstellung von Autos außer der Reihe, Urlaubs- und Freizeitmöglichkeiten, die gesundheitliche Versorgung und anderes mehr. Ab einer bestimmten Stufe – zu der allerdings ein steiniger Weg führte – winkten Dienstwagen, Zuteilung von Grundstücken und Häusern und nicht zuletzt der Status des Reisekaders. Auch linientreue SED-Funktionäre träumten davon, irgendwann Paris oder Rom besuchen zu dürfen. So kletterten die Angepassten mühselig die Karriereleiter hinauf. Dabei war der Eintritt in die SED essentiell, und das war keineswegs eine Formalität. Jedes Parteimitglied unterlag einer strengen Disziplin.

Da sich viele Kollegen vor gesellschaftlichen Aufgaben drückten, wurden den Genossen zusätzlich immer neue Verpflichtungen aufgebürdet. Ständig gab es Versammlungen zu leiten, Berichte zu schreiben, freiwillige Arbeitseinsätze zu organisieren, die Teilnahme an Demonstrationen zu gewährleisten, Wahlen zu organisieren und vieles mehr. Natürlich hatten die Genossen immer mit gutem Beispiel voranzugehen. Genau hier lag für viele das Problem. Da auch im Sozialismus die Leute nach Feierabend lieber nach Hause fahren statt auf Schulungskursen zu dösen und am Wochenende lieber ausschließen statt im Morgengrauen zur freiwilligen Sonderschicht zu eilen, war der Karrieredrang vieler Menschen stark gebremst. Was nützte der schönste Posten, wenn man jenseits der Vierzig von Magengeschwüren und Herzproblemen geplagt war? Für manchen gestressten Multifunktionär war die Herabstufung auf eine untere Ebene oder gar ein Parteiausschluss ein Segen. Hinzu kam, dass es sich in den sogenannten Nischen der Gesellschaft nicht nur freier und unbeschwerter leben ließ, sondern dass gerade private Handwerker, aber auch manche Künstler einen weitaus höheren Lebensstandard hatten als die Mitarbeiter des Staats- und Parteiapparates. So bildeten Aufstieg und Verweigerung einen jener dialektischen Widersprüche, von denen im Parteilehrjahr so oft die Rede war.

Dr. Stefan Wolle

Dr. Stefan Wolle

WISSENSCHAFTLICHER LEITER, DDR MUSEUM

Interviews mit Stefan Wolle finden sie unter

[buerokratopoly.de/videos](https://www.buerokratopoly.de/videos)

MACHTMECHANISMEN ENTTARNEN

DIE GESCHICHTE DES SPIELS

BÜROKRATOPOLY IST NICHT BLOSS EIN BRETTSPIEL

Natürlich gab es eine ganze Reihe von Brettspielen in der DDR, und vor allem der pädagogische Wert des Spielens war in Ostdeutschland nicht unbekannt. Trotzdem sah die Industrie verglichen mit der westdeutschen Spieleproduktion eintönig aus. Während sich in der Bundesrepublik spätestens seit der Einführung des »Spiel des Jahres« Spiele für die ganze Familie (also auch für Erwachsene) durchsetzen konnten, stagnierte die Spielereislandschaft des Ostens und reproduzierte oftmals nur wenig originelle Kinderspiele. Doch die neuen Spielideen des Westens wurden über die Grenzen des Eisernen Vorhangs hinaus auch in der DDR bekannt. Zum eigenen Gebrauch kopierten findige Bürger diese Spiele, die zum Teil durch Verwandte, christliche Kreise oder Westkontakte in den Osten gelangten. Neben handgefertigten Kopien von Sagaland, Scotland Yard oder Heimlich & Co. war es vor allem Monopoly, das so in vielen Haushalten Einzug halten konnte. Die Einfuhr dieses Spiels in die DDR war zwar verboten, doch erhöhte dies seinen Reiz vermutlich nur noch mehr.

Allerdings wurden nicht nur Spiele nachgemacht, sondern auch komplett neu entwickelt. Die bemerkenswerteste Eigenentwicklung ist Martin Böttgers Bürokratopoly, das er in den Jahren 1983/84 erfand. Dabei ließ sich Böttger zwar von bekannten Spielen wie Risiko oder Monopoly inspirieren, doch es entstand ein neues Spiel, das sich nicht um Krieg oder Geld drehte. Das Streben nach Macht war die Triebfeder seines Spiels, das auf ironische Art und Weise versuchte, die gesellschaftlichen Verhältnisse der DDR zu skizzieren. »In einer zentralistischen Funktionärsbürokratie wie der DDR war es das Streben nach gesellschaftlichem Aufstieg, nach Macht, das das System zusammenhielt«, meint Böttger. Somit stellte Bürokratopoly nicht bloß ein Brettspiel dar, sondern war zugleich eine Kritik am SED-Staat.

Ziel des Spiels ist es, vom einfachen Arbeiter zur obersten Figur im Staat aufzusteigen und Generalsekretär der SED zu werden. Um nach oben zu gelangen und nachrückende Mitbewerber unten zu halten, war jedes Mittel recht: Lug, Wahlbetrug, Meuterei und vieles mehr. Auch wenn Spielen nicht selten etwas Harmloses und Heimeliges anhaftet, ging Martin Böttger mit seiner Provokation gewiss einige Risiken ein. Schließlich sah § 220 des Strafgesetzbuchs der DDR für die öffentliche Herabwürdigung eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren vor. Seine Stasi-Akte zeigt, dass es sich dabei nicht bloß um graue Theorie handelte, sondern der Spieleautor tatsächlich mit seiner Erfindung in den Fokus der Staatssicherheit geriet.

Von diesem Eintrag in seine Akte erfuhr Böttger natürlich erst nach der Friedlichen Revolution 1989. Darin ist die Rede von einem »sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter«, das auf »ironische Weise die angeblichen Wege zur Erlangung und zum Verlust politischer Macht in der DDR aufzeigt«. Daneben findet sich obendrein eine komplette Fotokopie des Spiels, samt Spielplan und allen Ereigniskarten.

Dass Bürokratopoly in dieser Form überhaupt ins Visier der Stasi geraten konnte und auch dass es als komplette Kopie in den Akten zu finden war, begründet sich gewiss damit, dass das Spiel nicht nur im Privatbesitz seines Urhebers verblieb. Ohne das aktive Bestreben Böttgers verbreiteten sich verschiedene Abwandlungen von Bürokratopoly. Nicht nur die Stasi machte eine Kopie des Spiels, auch Freunde und Bekannte reproduzierten den Spielplan und die Ereigniskarten. Der leidenschaftliche Spieler Martin Böttger wusste um das subversive Potenzial des Spiels. Heute, über 30 Jahre nach der Entstehung der ursprünglichen Fassung, tauchten mehrere Kopien und Varianten des Originals auf, jede einzelne davon modifiziert und individuell gestaltet.

DOPPELTES GESELLSCHAFTSSPIEL

Martin Böttger spielte ein doppeltes Gesellschaftsspiel. Zum einen entwickelte er Bürokratopoly als kritisches Medium, das die Zusammenhänge im Staat entlarven sollte, zum anderen spielte er, als Bürger dieses Staates, Katz und Maus mit den Sicherheitsorganen. Obwohl er 1947 als Sohn eines Pfarrers geboren wurde, durfte er zwischen 1965 und 1970 Physik studieren. Da er jedoch den Dienst an der Waffe verweigerte und sich nach dem Studium nur als Bausoldat hatte einziehen lassen, wurde ihm eine anschließende Promotion verweigert. Sein Wirken in oppositionellen Kreisen seit 1970 sorgte dafür, dass er mehrfach verhaftet wurde, und zeugt von seinem Mut und dem Wunsch, eine Gesellschaft zum Positiven zu verändern. Martin Böttger war einer der Mitbegründer der »Initiative Frieden und Menschenrechte« und 1989 Gründungsmitglied des Neuen Forums. Von 2001 bis 2010, leitete er die Chemnitzer Außenstelle des Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen DDR.



Martin Böttger kann kontaktiert werden über das Zeitzeugenportal der Bundesstiftung Aufarbeitung: [zeitzeugenbuero.de](https://www.zeitzeugenbuero.de)

Spannende Interviews mit Martin Böttger finden Sie unter [buerokratopoly.de/videos](https://www.buerokratopoly.de/videos)



EREIGNISKARTEN

HISTORISCHE HINTERGRÜNDE

1. SCHIMPFF UND SCHANDE, DIE WAHL KAM DURCH BESTECHUNG ZUSTANDE! Die Wahlen zu den legislativen Gremien vom Gemeinderat über die Kreis- und Bezirkstage bis zur Volkskammer waren nicht mehr als eine groteske Farce. Nicht nur über die Fraktionsstärke, sondern auch über die Abgeordneten entschieden vor der Wahl die Gremien der SED. Ähnlich sah es in den Massenorganisationen wie der FDJ oder dem FDGB aus, zumal hier offen abgestimmt wurde. Allein innerhalb der SED gab es reale Wahlen. Die Ergebnisse aber konnten durch das übergeordnete Gremium jederzeit aufgehoben werden.

2. STAATSGEFÄHRDENE UMTRIEBE! In den fünfziger Jahren lernten einige hohe Funktionäre der DDR die Gefängnisse ihres Staates von innen kennen – so 1953 der Außenminister Georg Dertinger und der Justizminister Max Fechner. Später begnügte sich die SED in der Regel damit, in Ungnade gefallene Amtsträger auf untergeordnete Posten abzuschieben.

3. GESCHEITERTER PUTSCHVERSUCH DER ARMEE! Die Nationale Volksarmee war auf die Arbeiter- und Bauernmacht vereidigt. Ihre Treue galt der SED. Niemals hat sich die NVA gegen die Partei gestellt. Selbst 1989/90 fügte sie sich widerspruchslos in die befohlene Auflösung und zog am 3. Oktober 1990 die Uniform des Feindes an.

4. WOHNUNGSBAUPROGRAMM Planerfüllung war eine Sache der geschickten Umverteilungen von Mitteln und Ressourcen. Im Wohnungsbau wurden die Pläne auf Kosten der Energieersparnis, z. B. fehlender Wärmedämmung, und insbesondere durch den Verzicht auf die Entwicklung des Wohnumfeldes erreicht.
[buerokratopoly.de/videos/wohnungsbau](https://www.buerokratopoly.de/videos/wohnungsbau)

5. GROSSRAZZIA! Regelmäßig gab es in der SED Parteisäuberungen. Jedes Mitglied musste sich vor der Parteigruppe selbst anklagen und andere denunzieren. Man nannte das Selbstkritik und Kritik.

6. PFLICHTVERLETZUNGEN Unfähigkeit galt als verzeihliche Sünde. Schlimm waren ideologische Unklarheiten, mangelnde revolutionäre Wachsamkeit gegenüber dem Klassenfeind und kleinbürgerliche Verhaltensweisen. Darunter fielen auch eheliche Untreue, Erziehungsschwierigkeiten oder Alkoholprobleme.

7. EIN HARTER WINTER SORGT FÜR STROMAUSFÄLLE! Die Energieversorgung der DDR basierte auf Braunkohle, die im Tagebau gewonnen wurde. Deswegen waren die Wirtschaft und das Verkehrsweisen sehr anfällig gegenüber Schnee und Eis. Als in der Silvesternacht von 1978 zu 1979 heftiger Schneefall einsetzte, brach die Infrastruktur praktisch zusammen. In den Straßen war es dunkel, Züge fielen aus, öffentliche Gebäude wurden nicht mehr beheizt und selbst in vielen

Wohnungen ging zeitweise das elektrische Licht aus. Nur an der Berliner Mauer strahlten die Flutlichtanlagen weiter und verbreiteten über der dunklen Stadt ein seltsames Leuchten.

8. MISSEERTE! In den fünfziger und sechziger Jahren brachten Missernten die DDR in größte Schwierigkeiten, so wurde 1961 im Jahr des Mauerbaus nicht nur Fleisch, Butter, Obst und Gemüse knapp, sondern sogar das Brot. Natürlich war immer das Wetter schuld. Manchmal wurde gefragt, ob es denn im Westen anderes Wetter gäbe, da seien doch die Sachen im Überfluss vorhanden.

9. AMNESTIE Insgesamt elfmal erließ die DDR-Regierung eine Amnestie. Bis zu einem festgelegten Strafmaß wurden alle Strafen auf Bewährung ausgesetzt und die Häftlinge entlassen. Dadurch schuf man in den Gefängnissen Platz für neue Straftäter. Auch einige politisch brisante Fälle konnten so unauffällig bereinigt werden. Allerdings gab es auch Probleme. In den Betrieben, in denen Gefangene tätig waren, kam es zu Produktionsausfällen. Nach der letzten Amnestie 1987 gab es in der DDR keine Briefumschläge mehr zu kaufen. Sie waren im Knast geklebt worden.
[buerokratopoly.de/videos/amnestie](https://www.buerokratopoly.de/videos/amnestie)

10. SPION IM AUSLAND Nach der Flucht des Stasi-Offiziers Werner Stiller im Jahr 1979 herrschte bei der Staatssicherheit Panik. Zahlreiche Westspione wurden verhaftet oder mussten abgezogen werden. Die inneren Sicherheitsbestimmungen wurden verschärft und Mielke erklärte vor seinem Offizierskorps, er würde solche Lumpen ohne Gerichtsurteil eigenhändig erschießen.

11. HAVARIE IM KERNKRAFTWERK! Als 1986 das sowjetische Kernkraftwerk Tschernobyl in der Ukraine nach einem Unfall radioaktive Strahlung freisetzte und im Westen viel Aufregung herrschte, erklärten die SED-Zeitungen die Sache für harmlos. Alle freuten sich, dass es im Laden polnische Pilze und andere Produkte gab, die im Westen keine Abnehmer mehr gefunden hatten.

12. RACHE Auch Funktionäre waren Menschen mit allen damit verbundenen guten und schlechten Seiten. Obwohl dafür wenig Zeit blieb, gab es Liebe, Hass und Eifersucht.

13. CLEVERES DEISENGESCHÄFT! Der Bereich Kommerzielle Koordinierung unter Alexander Schalck-Golodkowski agierte sehr geschickt auf dem internationalen Markt. Neben anderen Produkten wurden Waffen an Konfliktparteien in der Dritten Welt verkauft. Noch einträglicher war der Verkauf von Häftlingen aus der DDR.

14. RECHENFEHLER BEIM ZÄHLEN DER WAHLSTIMMEN! Die Wahlkommissionen hatten keine Schwierigkeiten damit, ein paar Nein-Stimmen zu Ja-Stimmen zu erklären, um auf das erwünschte 99-Prozent-Ergebnis zu kommen. Schwierig aber wurde es, wenn die Kandidaten der Einheitsliste mehr als 100 Prozent Zustimmung bekommen hatten. Es kam vor, dass stundenlang nach überzähligen Stimmen gefahndet wurde, bis sich jemand erbarmte, ein paar Wahlzettel zerknüllte und in den Papierkorb warf.

15. KONSUMBEDÜRFNISSE DER BEVÖLKERUNG! Wenn im Konsum die Milch sauer war, es keine Hosknöpfe gab oder der Schulbus ungeheizt war – immer waren die untergeordneten Funktionäre der Partei schuld. Da die SED stets ihre »führende Rolle« betonte, sah das auch die Bevölkerung so.

16. GROSSES RINDERSTERBEN! Für besondere Vorkommnisse jeder Art wurde stets der Dienstvorgesetzte bestraft, auch wenn er nichts für die Schwierigkeiten konnte. So waren von Epidemien wie der Maul- und Klauenseuche nicht allein die Nutztiere, sondern auch die SED-Funktionäre betroffen.

17. KURSWECHSEL! Der Posten des Chefredakteurs des sogenannten Zentralorgans, also der Parteizeitung »Neues Deutschland« (ND), war sehr einflussreich und wurde im Laufe der Jahre von wichtigen Funktionären bekleidet, die später in den engsten Zirkel der Macht aufstiegen. Die Entscheidung über alle redaktionellen Fragen aber lag stets im Politbüro des ZK der SED.
[buerokratopoly.de/videos/kurswechsel](https://www.buerokratopoly.de/videos/kurswechsel)

18. PAPIERMANGEL! Tatsächlich führte der Papiermangel 1983 zur Einstellung einer Reihe von Zeitungen, u. a. der Studentenzeitschrift »Forum«. Manchen SED-Funktionären war dies allerdings ganz recht.

19. SCHWERE WIRTSCHAFTSKRISE! Wirtschaftskrise war in der DDR eigentlich immer, doch gelegentlich verschärfte sie sich zur Systemkrise. Es ist erstaunlich, dass es erst 1989 zur Endkrise der DDR kam.

20. DER KULTURMINISTER WAR ZU TOLERANT! In der Führung der SED gab es immer wieder Versuche, die kulturpolitischen Vorgaben vorsichtig zu lockern. So wurde in den sechziger Jahren die Bewegung »Greif zur Feder, Kumpel« ins Leben gerufen. Arbeiter sollten ihre Lebensumstände realistisch beschreiben. Als dies wirklich geschah, wurden einige von ihnen an den Pranger gestellt und ihre Bücher konnten nicht erscheinen.
[buerokratopoly.de/videos/kultur](https://www.buerokratopoly.de/videos/kultur)

21. ZERSETZUNG! »Zersetzung« war ein Wort der offiziellen Stasi-Sprache. Dort, wo die Strafjustiz aus taktischen Gründen nicht zum Einsatz kommen konnte, wurden kritische und unbequeme Personen »zersetzt«. In ihrem Freundes- und Bekanntenkreis wurden nachteilige Gerüchte gestreut. Ihr Familienleben sollte zerstört und ihre berufliche Entwicklung behindert werden.

22. BESUCH EINER PARTEISCHULE! Die Delegation zu einer Parteischule der SED war Auszeichnung und Strafe zugleich. Die erfolgreiche Absolvierung des Kurses war ein wichtiger Karriereschritt. Auf der anderen Seite war es für jeden denkenden Menschen eine Zumutung, mehrere Monate oder gar Jahre täglich den Propagandapapieren der Partei ausgesetzt zu sein.

23. VERUNTREUUNG Verbrechen gegen das Volkseigentum wurden in der DDR theoretisch streng bestraft. Das hinderte viele Werktätige nicht, die Betriebe bedenkenlos zu schädigen, Arbeitsmaterial mitzunehmen, Fahrzeuge für eigene Zwecke zu nutzen oder in der Arbeitszeit private Dinge zu erledigen. Im Alltag war das eine Form des Überlebens.

24. KEIN PARTEIMITGLIED In den Betrieben und anderen Institutionen wurde stets genau unterschieden zwischen Genossen und Kollegen. Die Parteimitglieder waren bevorzugt, aber ständig auch durch höhere Verantwortung in den Hintern gekniffen. Sie hatten dann zu dem Ärger auch noch den Hohn und Spott der Kollegen.

25. 3-JÄHRIGER ARMEEDIENST Die Schulen übten Druck auf die männlichen Schüler aus, sich freiwillig zum dreijährigen Waffendienst in der NVA zu verpflichten. Sie hatten dabei bestimmte Planvorgaben zu erfüllen, sodass ihnen jede Drohung und jede Versprechung recht war.
[buerokratopoly.de/videos/armeedienst](https://www.buerokratopoly.de/videos/armeedienst)

26. DER GEWÄHLTE BEFÜRCHTET EINE MEUTEREI Angesichts des allgemeinen Arbeitskräftemangels, gerade im Bereich der ungelerten Tätigkeiten, wurden die Mitarbeiter gelegentlich aufsässig. Die Vorgesetzten konnte das auch den Kopf kosten.

27. ÖFFENTLICHE PROTESTE!? Die Stasi sah sich im Umgang mit der Opposition einem permanenten Zielkonflikt ausgesetzt. War sie zu scharf, erregte das die westliche Öffentlichkeit und hatte Solidaritätsaktionen innerhalb der DDR zur Folge. War die Stasi zu zurückhaltend, machte das den Oppositionsgruppen Mut zu neuen Aktivitäten. Von einem bestimmten Punkt an konnte die Stasi nur noch falsch handeln.

28. WAHLBETRUG AUFGEDECKT! Nach der Kommunalwahl vom 7. Mai 1989 wurden durch Wahlbeobachter der Oppositionsgruppen und anschließende Addition nachgewiesen, dass der für jedermann offensichtliche Wahlschwindel auch in sich noch gefälscht wurde.

29. FÖRDERUNG DES NACHWUCHSES Die Förderung der Jugend wurde in allen Betrieben großgeschrieben. Die »Messe der Meister von Morgen« war eine von vielen Gelegenheiten, Verbesserungsvorschläge junger Kollegen zu präsentieren. Dafür gab es dann Prämien und andere Auszeichnungen.

30. REGIERUNGSFEINDLICHE DEMONSTRATION! Am 17. Juni 1953 gab es in allen größeren Städten der DDR und sogar auf dem Lande Streiks und Massendemonstrationen. Nur das Eingreifen der sowjetischen Besatzungsmacht verhinderte den Zusammenbruch der DDR. Bei der Niederschlagung des Volksaufstandes gab es zahlreiche Tote.

31. KURZER PROZESS! Insgesamt gab es zwischen 1949 und 1989 rund 250.000 politische Urteile in der DDR. Das Strafmaß reichte von kürzeren Gefängnisstrafen bis zur Todesstrafe, die erst 1987 abgeschafft wurde.



1 Ereigniskarte stammt aus einer Bürokratopoly-Kopie von Margitta Dillenhardt von 1989
2 Ereigniskarte stammt aus einer Bürokratopoly-Kopie von Wolfgang Großkopf von 1986

DIE STASI-AKTE

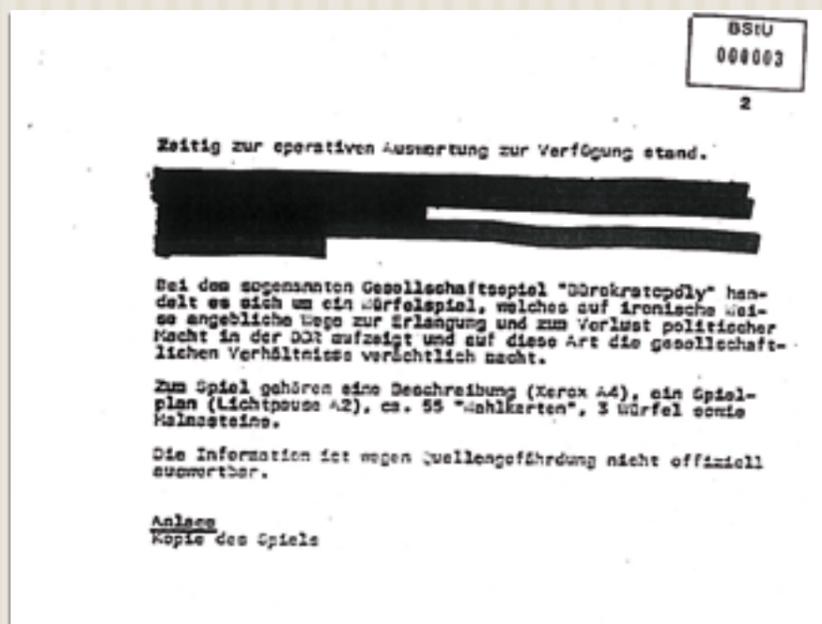
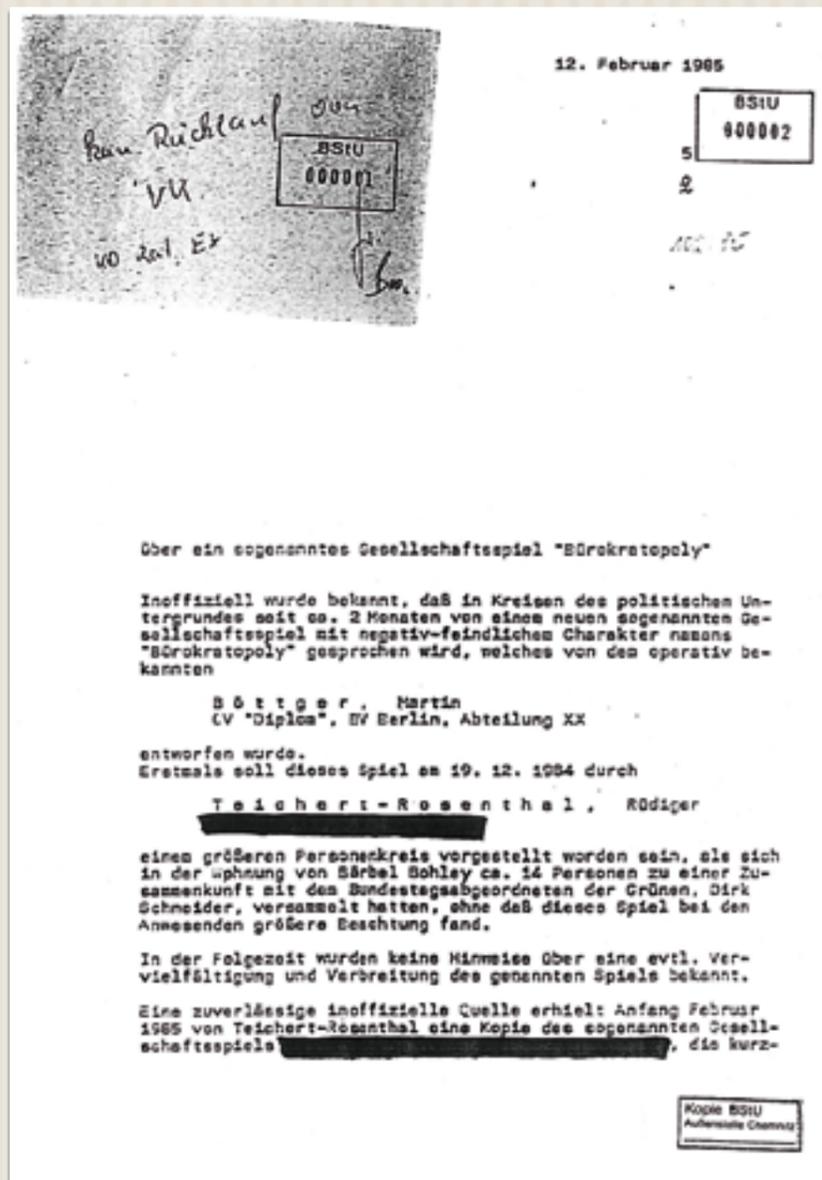
MFS - HA XX/AKG NR. 6849

EINE (FAST) EXAKTE KOPIE

Dass die Stasi Martin Böttger beobachtete, war, bedingt durch seine oppositionelle Tätigkeit, keine große Überraschung – mehrere tausend Seiten umfasst seine Akte. Dass er aber nach dem Mauerfall eine Kopie seines Spiels Bürokratopoly darin fand, überraschte ihn dann doch. Zwar wurde Böttger zu DDR-Zeiten von der Stasi nicht auf sein Spiel angesprochen, dennoch wurde ein Aktenbeitrag und eine Kopie des kompletten Spielplans, inklusive aller Ereigniskarten und der Spielanleitung, in seine Akte aufgenommen.

Am 12. Februar 1985 schrieb die Stasi zum operativen Vorgang »Diplom«: »über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel »Bürokratopoly««. Aus dem Bericht der Hauptabteilung XX (zuständig u. a. für den »politischen Untergrund«) geht hervor, dass »inoffiziell [bekannt wurde], da[ss] in Kreisen des politischen Untergrundes seit ca. 2 Monaten von einem neuen sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter namens »Bürokratopoly« gesprochen wird, welches von dem operativ bekannten Böttger, Martin (...) entworfen wurde«.

Wie die Stasi an das Spiel gelangte, ist bis heute nicht geklärt. Allerdings wird erkenntlich, dass der zuständige Stasi-Offizier Anfang Februar 1985 von einer »zuverlässigen inoffiziellen Quelle« eine Kopie Bürokratopolys erhielt.



Auszug aus der Stasi-Akte.

Diese stand der Stasi für eine gewisse Zeit zur Verfügung, sodass sie kopiert werden konnte. Über den Inhalt des Gesellschaftsspiels ist in der Stasi-Akte zu lesen, dass es sich um ein Würfelspiel handelt, »welches auf ironische Weise angebliche Wege zur Erlangung und zum Verlust politischer Macht in der DDR aufzeigt und auf diese Art die gesellschaftlichen Verhältnisse verächtlich macht«.

Dieses »Verächtlichmachen« der DDR war nach § 220 Strafgesetzbuch strafbar, dennoch unternahm die Staatssicherheit im Bezug auf das Spiel nichts. Böttger vermutet, dass die Stasi wegen seiner Kontakte zu West-Medien, die viele Oppositionelle in der DDR unterhielten, nicht gegen ihn in seiner Rolle als Spieleautor vorging – man stelle sich die Schlagzeile vor: »Spielverderber DDR – Oppositioneller wegen Bastelns eines Brettspiels verhaftet«

Aus der Akte geht hervor, dass Bürokratopoly am 19. Dezember 1984 erstmals durch Rüdiger Teichert-Rosenthal einem größeren Personenkreis vorgestellt wurde. Ort dieser Zusammenkunft war die Wohnung von Bärbel Bohley, ebenfalls Oppositionelle und Mitbegründerin des Neuen Forums. Laut Stasi-Akte fand das Spiel bei den anwesenden Personen, unter denen sich auch Dirk Schneider befand, ein Bundestagsabgeordneter der Grünen, keine größere Beachtung. Später wurde bekannt, dass Dirk Schneider längere Zeit inoffizieller Mitarbeiter des MfS war – möglicherweise war er die Quelle, durch die die Stasi an das Spiel gelangte. Neben den Kontakten zu westlichen Medien zwangen auch Besuche von Bundestagsabgeordneten bei Bärbel Bohley, Martin Böttger und anderen Oppositionellen die Stasi dazu, bei Aktionen gegen die Opposition mit Bedacht vorzugehen. Die Stasi war sich bewusst, welche Folgen Verhaftungen aus fadenscheinigen Gründen auslösen konnten. In vielen Fällen führte das Bekanntwerden von Verhaftungen und Zersetzungsmaßnahmen zu Medienberichten und politischem Druck aus der Bundesrepublik.

Interviews mit Martin Böttger zu seinen Erfahrungen mit der Stasi finden Sie unter [buerokratopoly.de/videos](https://www.buerokratopoly.de/videos)



LEHRERHINWEISE

ARBEITSBLÄTTER, ZUSATZAUFGABEN UND WEITERFÜHRENDE ANREGUNGEN

VOR DEM SPIEL

Bevor Ihre Schüler mit dem Spielen beginnen, ist es sinnvoll, ihnen einige Arbeitsaufträge mitzugeben. Die Schüler sollen sich Situationen merken, die sie im Spielverlauf als ungerecht empfinden oder die ihnen aus anderen Gründen auffällig erscheinen. Sie können diese Situationen auf einem Blatt notieren. Auch Begrifflichkeiten oder Abkürzungen, die sie nicht kennen, können auf dem Blatt aufgeschrieben werden. Alternativ können Sie Ihren Schülern auch das Glossar geben, sodass sie bereits während des Spielens Unbekanntes nachlesen können.

Bitte nutzen Sie ebenfalls Arbeitsblatt »DEMOKRATIE«

WÄHREND DES SPIELS

Im Verlauf des Spiels können Sie Ihren Schülern das Glossar an die Hand geben oder zu einzelnen Ereigniskarten den historischen Hintergrund erläutern (vgl. S. 6 – 7). Zudem kann es passieren, dass der Spielfluss ins Stocken gerät. An dieser Stelle bietet sich eine kurze Reflexionspause an. Besprechen Sie mit den Schülern den aktuellen Spielstand: Wer steht mit seinen Spielfiguren auf welchen Positionen und welche Strategien haben die Schüler angewandt, um dorthin zu gelangen? In der Spielanleitung erhalten Sie zudem Informationen, wie Sie die Spieldauer beschleunigen können. Allerdings sollten Sie nie den Spielfluss unterbrechen; verzichten Sie in dem Fall lieber auf die Reflexion während des Spiels und besprechen Sie dann mit Ihren Schülern im Anschluss den Verlauf.

NACH DEM SPIEL

Nach dem Spielen ist eine Einordnung und Nachbesprechung mit Ihren Schülern sehr wichtig. Wer hat gewonnen und welche Strategien wurden angewandt? Haben die Schüler Allianzen gebildet oder alleine versucht, an die Spitze zu kommen? Für das Auswertungsgespräch sollten die Notizen der Schüler herangezogen werden. Wenn die Schüler kein Glossar beim Spielen zur Hand hatten, ist es nun an der Zeit die unbekannteren Begriffe und Abkürzungen zu klären. Welche können im Klassenverband aufgeklärt werden und welche müssen darüber hinaus recherchiert werden? Ein weiteres Thema, welches Sie mit Ihren Schülern besprechen können, ist der typische Sprachgebrauch in der DDR. Welche Begriffe waren Neuschöpfungen, welche sind auch heute noch in Gebrauch? Was wurde aus der Sowjetunion übernommen? Welches Gesellschaftsbild wurde mit diesen sprachlichen Neuschöpfungen vermittelt?

Informationen zum Sprachgebrauch in der DDR:

[ddr-museum.de/sprachgebrauch1](https://www.ddr-museum.de/sprachgebrauch1)
[ddr-museum.de/sprachgebrauch2](https://www.ddr-museum.de/sprachgebrauch2)



DEMOKRATIE

Zum Einstieg bietet sich das Arbeitsblatt »Demokratie« an. Die Schüler sollen sich Gedanken über Demokratie machen und verschiedene Bilder recherchieren, die sie mit dem Begriff assoziieren. Dafür können sie in Büchern, Zeitschriften oder dem Internet suchen. Die Bilder werden im Unterricht auf einem Tisch ausgebreitet. Jeder Schüler sucht sich dann eines aus, welches ihn am meisten anspricht. Im Anschluss erklären die Schüler sich in kleinen Gruppen gegenseitig, warum sie sich für ihr Bild entschieden haben, was sie angesprochen hat und welche Assoziationen und Ideen es bei ihnen weckt. Das Bild kann auf das Arbeitsblatt geklebt werden und als Ausgangspunkt für die folgende Aufgabe dienen. In dieser sollen die Schüler nun eine Definition von Demokratie entwickeln und auf dem Arbeitsblatt eintragen.

➔ geeignet ab Klassenstufe 9

ZUSATZAUFGABE ZEITZEUGENBEFRAGUNG

Den Spieleautor Martin Böttger interessierte beim Entwerfen und Spielen von Bürokratopoly vor allem, wie das System der DDR funktionierte und zusammengehalten wurde. Was glauben Ihre Schüler? Überlegen Sie gemeinsam, warum die DDR über einen relativ langen Zeitraum stabil war. Viele Menschen waren unzufrieden – dennoch dauerte es bis 1989, bis durch die Friedliche Revolution erfolgreich die Änderung der Verhältnisse herbeigeführt wurde. Mit dieser Frage im Hinterkopf können sich die Schüler die Zeitzeugeninterviews anschauen und die Antworten von Martin Böttger und Stefan Wolle mit ihren eigenen vergleichen.

➔ geeignet ab Klassenstufe 10
Weitere Interviews unter
[buerokratopoly.de/videos](https://www.buerokratopoly.de/videos)

Nutzen Sie neben den Arbeitsblättern auch die Videos unter
[buerokratopoly.de/videos](https://www.buerokratopoly.de/videos)



VERFASSUNG UND WIRKLICHKEIT

Das Arbeitsblatt kann zur Vorbereitung des Spiels dienen. Durch den Vergleich von Verfassungsauszügen der DDR und der Stasi-Akte wird deutlich, dass Staatsorgane, insbesondere das Ministerium für Staatssicherheit, an der Verfassung vorbei agierten. Den Schülern sollte vor allem bewusst werden, dass die DDR kein demokratischer Rechtsstaat war, sondern die Diktatur der SED. Ziel der Gegenüberstellung von DDR-Verfassung und Stasi-Akte ist es, dass die Schüler Demokratie ablehnende Orientierungs- und Handlungskonzepte erkennen und bewerten. Durch den Vergleich von Verfassung und Stasi-Akte sind sie in der Lage, Unterschiede zwischen Demokratie und Diktatur zu erklären. Sie können Ihren Schülern zusätzlich einen Auszug aus dem Strafgesetzbuch der DDR vorlegen. In § 220 geht es um die »Öffentliche Herabwürdigung« der DDR. Die Schüler können so verstehen, warum Bürokratopoly eine Kritik und für die Staatssicherheit von Interesse war.

➔ geeignet ab Klassenstufe 11
Paragrafen
[ddr-museum.de/verleumdung1](https://www.ddr-museum.de/verleumdung1)
[ddr-museum.de/verleumdung2](https://www.ddr-museum.de/verleumdung2)

WEITERFÜHRENDE ANREGUNGEN

Folgende Frage bietet sich zur Diskussion mit Ihren Schülern an: Welche Handlungsoptionen hat ein Bürger bei Verstößen gegen die Verfassung in einer Demokratie, insbesondere der Bundesrepublik – beispielsweise die Einklagbarkeit von Grundrechten vor dem Verfassungsgericht? Ein weiterer Aspekt, den Sie mit Ihren Schülern thematisieren können, ist die Tatsache, dass die DDR mit dem Beitritt zur UNO formal die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte anerkannte und sich mit der Unterzeichnung der KSZE-Schlussakte erneut zur verbindlichen Einhaltung der Menschenrechte verpflichtete. Auch ein Gegenwartsbezug lässt sich herstellen, indem Sie mit Ihren Schülern die Frage diskutieren, was die Menschenrechtscharta

der UNO wert ist, wenn immer wieder dagegen verstoßen wird. Lassen Sie aktuelle Beispiele im Unterricht besprechen. Auch der Aspekt der Überwachung von Bürgern kann mit aktuellem Bezug besprochen werden. Die Frage nach Persönlichkeitsrechten im Gegensatz zur Sicherheit vor Terrorismus spielt in aktuellen innenpolitischen Diskussionen eine Rolle. Gesetze werden verschärft, sodass auch die Überwachung der eigenen Bürger möglich wird.

Wie stehen Ihre Schüler dazu? Verschiedene Geheimdienste, darunter der BND und die amerikanische NSA, speichern unseren privaten Informationsaustausch und werten ihn aus. Sehen die Schüler dadurch unsere Freiheitsrechte gefährdet?

➔ geeignet ab Klassenstufe 11
Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
[ddr-museum.de/menschenrechte](https://www.ddr-museum.de/menschenrechte)



REZENSION UND DEBATTE

Nachdem die Schüler eine Rezension auf dem Arbeitsblatt verfasst haben, kann eine Podiumsdiskussion mit ihnen organisiert werden, in der die unterschiedlichen Erfahrungen beim Spielen zum Ausgangspunkt genommen werden können. Da die Schüler beim Spielen unterschiedliche Erfahrungen gemacht haben, werden auch verschiedene Rezensionen entstehen. Die Moderation der Diskussion kann von einem Schüler oder Ihnen als Lehrer übernommen werden. Wenn die Schüler Bürokratopoly in mehreren Gruppen parallel gespielt haben, können Sie die Auswertung auch mit der Fishbowl-Methode durchführen. Ihre Schüler teilen sich in zwei Gruppen mit konträren Meinungen auf (zum Beispiel eine, die das Spiel positiv und eine, die es negativ bewertet) und bilden einen inneren und einen äußeren Kreis. Der innere Kreis trägt die Argumente aus, kann aber auch mit Schülern aus dem äußeren Kreis ausgetauscht werden. Der Vorteil dieser Methode ist, dass sich mehr Schüler an der Diskussion beteiligen können.

Indem die Schüler unterschiedliche Perspektiven entdecken, beschreiben und übernehmen, überdenken sie die Vielfalt der Möglichkeiten menschlichen Handelns in der Geschichte und entwickeln daraus auch Konsequenzen für ihre Gegenwart. Den Schülern wird während des Vortragens ihrer Argumente deutlich, dass Handlungsräume, die auch in einer Diktatur existieren, von Menschen unterschiedlich genutzt werden können. Sie sollen diese kritisch hinterfragen und erkennen, dass Diktaturen Menschenrechte verletzen und dennoch für die Bürger Attraktivität entwickeln können: So wurde etwa in der DDR angepasstes Verhalten häufig mit Karrierechancen belohnt. Auch diese Diskussion sollte im Anschluss noch ausgewertet werden. Welche Aspekte fanden die Schüler positiv, welche sind ihnen negativ aufgefallen? Haben die Schüler bemerkt, dass immer wieder Mitspieler ins Gefängnis gekommen sind? Fanden Ihre Schüler diesen Aspekt besonders interessant? Dann bieten sich entsprechende Überleitungen zu Themen wie »politische Häftlinge und Rechtsstaatlichkeit in der DDR« an.

➔ geeignet ab Klassenstufe 9
Informationen
[ddr-museum.de/haeftlinge1](https://www.ddr-museum.de/haeftlinge1)
[ddr-museum.de/haeftlinge2](https://www.ddr-museum.de/haeftlinge2)
[ddr-museum.de/haeftlinge3](https://www.ddr-museum.de/haeftlinge3)



OPPOSITION

Anhand der Abbildung auf dem AB erhalten Ihre Schüler Informationen zum Thema Opposition. Sie schauen sich die Abbildung an und überlegen, was dort gezeigt wird. Wie sah oppositionelles Handeln aus? Auch der Text zur »Initiative Frieden und Menschenrechte« liefert den Schülern beispielhaft Informationen zu einer oppositionellen Gruppe in der DDR. Ihre Schüler erfahren, dass Spieleautor Martin Böttger Gründungsmitglied der »Initiative Frieden und Menschenrechte« war. Dadurch stellen sie einen Bezug zum Spiel her und erkennen, dass es sich bei Bürokratopoly auch um ein Stück oppositioneller Arbeit handelt.

Die dritte Aufgabe überlässt es den Schülern, aus welcher Perspektive sie ihren Artikel verfassen wollen. Sie können sich für den Blick von außen entscheiden, indem sie einen Artikel für ein West-Medium verfassen, oder sie schreiben aus der Sicht eines »Insiders«. Im zweiten Fall können sie zwischen Oppositionellem (Artikel für »Radio Glasnost« oder »Grenzfall«) und Inoffiziellem Mitarbeiter (Bericht an Vorgesetzten) wählen. Durch diese Unterscheidung soll den Schülern noch einmal deutlich gemacht werden, dass Oppositionelle in der DDR mit der ständigen Vermutung leben mussten, von der Stasi auf Schritt und Tritt überwacht zu werden. Durch die Auseinandersetzung mit der Thematik wird den Schülern bewusst, dass demokratische Rechte wie die Versammlungs-, Presse- und Meinungsfreiheit in der DDR nicht gegeben waren. Sie verstehen, dass Grundrechte wie diese in einer Demokratie unabdingbar sind und eine demokratische Verfassung nicht zwangsläufig auch ein demokratisches Leben generiert.

➔ geeignet ab Klassenstufe 10
»Radio Glasnost« und »Grenzfall«
[ddr-museum.de/glasnost](https://www.ddr-museum.de/glasnost)
[ddr-museum.de/grenzfall](https://www.ddr-museum.de/grenzfall)

ZUSATZAUFGABE PERSPEKTIVENVIELFALT

Diese Aufgabe soll Ihren Schülern verschiedene Perspektiven auf die DDR näher bringen und sie bei der Einordnung verschiedener Erzählungen über die DDR unterstützen. Neben der Opposition lernen sie in dieser Aufgabe auch die Sicht ehemaliger Stasi-Offiziere kennen, die versuchen, das von ihnen begangene Unrecht aufzuarbeiten. Allerdings gibt es bis heute auch Beteiligte, die die Arbeit des MfS rechtfertigen oder die politischen Verhältnisse der DDR erklären. Die Schüler sollen einen Text- bzw. Filmausschnitt bearbeiten. Diese Aufgabe bietet sich als Hausaufgabe an, kann aber ebenso auch im Unterricht bearbeitet werden. Eine Verteilung, bei der mehrere Schüler den gleichen Text- bzw. Filmausschnitt bearbeiten, ist sinnvoll. Geben Sie den Schülern konkrete Aufgaben mit: Was für ein Bild der DDR wird von den Personen dargestellt?

Welche Gefühle und Wertaussagen geben die Akteure von sich? Die Ergebnisse der Hausaufgabe können Sie in einem Gruppenpuzzle auswerten. So wird eine Kombination von Gruppenarbeit und autonomem Lernen ermöglicht. Indem die Schüler sich selbstständig mit den Geschichten der ehemaligen Stasi-Offiziere und dem Interview mit Margot Honecker befassen, werden sie angeregt, Geschichtsdeutungen anderer zu analysieren.

➔ geeignet ab Klassenstufe 10
Ehemalige Stasi-Mitarbeiter
[ddr-museum.de/stasi1](https://www.ddr-museum.de/stasi1)
[ddr-museum.de/stasi2](https://www.ddr-museum.de/stasi2)
[ddr-museum.de/stasi3](https://www.ddr-museum.de/stasi3)

Interview mit Margot Honecker, Dokumentation: »Der Sturz – Honeckers Ende«
[ddr-museum.de/honecker](https://www.ddr-museum.de/honecker)
Ausschnitte
➔ »Unrechtsstaat und Schießbefehl«
Min. 33:46–36:00
➔ »MfS/politische Gefangene«
Min. 49:12–52:12
➔ »Geschlossener Jugendwerkhof Torgau«
Min. 56:18–59:15

ZUSATZAUFGABE FAZIT

In einem abschließenden Text, zum Beispiel einem »Brief an mich«, fassen die Schüler für sich zusammen, was sie in der Unterrichtsreihe gelernt haben, was sie besonders interessiert hat, welche Methoden sie gut fanden, aber auch was sie nicht so spannend fanden. Diese abschließende Auswertung dient den Schülern dazu, die neuen Anregungen und Erkenntnisse noch einmal zu reflektieren und zu festigen.



AUFGABE 1

Samle verschiedene Bilder zum Thema Demokratie und leg sie auf einen Tisch, sodass die ganze Klasse alle Bilder sehen kann. Wenn alle Mitschüler mehr als ein Bild auf den Tisch gelegt haben, gibt es eine große Auswahl. Such dir ein Bild aus, das dir besonders gut gefällt.

AUFGABE 2

Findet euch in kleinen Gruppen zusammen und erklärt euch gegenseitig, warum ihr euch für eure Bilder entschieden habt. Was an den Bildern verbindet ihr mit Demokratie? Kleb dein Bild anschließend auf das Arbeitsblatt. Es kann dir bei der nächsten Aufgabe helfen, wenn du dir genau überlegt hast, warum du dich für dieses Bild entschieden hast.

AUFGABE 3

Definition! Was ist für dich Demokratie? Überlege dir, welche Aspekte in einer Demokratie entscheidend sind. Wer ist in einer Demokratie beteiligt? Überlege dir noch einmal, warum du das Bild ausgesucht hast, und schreibe eine Definition.

BILD

DEFINITION



AUFGABE 1

Lies die Auszüge aus der Verfassung der DDR. Was sind die wesentlichen Aussagen? Welche Rechte haben die Bürger? Markiere Schlagworte, die dir besonders wichtig erscheinen. Wenn du magst, kannst du sie dir auch auf einem Blatt notieren.

AUFGABE 2

Sieh dir nun die Stasi-Akte genau an. Lies dir durch, was dort geschrieben wird. Markiere auch hier Worte und Aussagen, die dir wesentlich erscheinen.

AUFGABE 3

Überlege dir, wie sich die beiden Quellen zueinander verhalten. Fallen dir Widersprüche auf? Passen die Methoden der Staatssicherheit und die Verfassung der DDR zusammen? Recherchiere, wie sich die Aufgaben von Staats- und Rechtsanwälten in der Bundesrepublik und der DDR unterscheiden.

AUFGABE 4

Stell dir vor, der Fall Bürokratopoly wird vor Gericht verhandelt. Du bist der Anwalt des Spiels und sollst es verteidigen. Notiere Argumente, schreibe eine Verteidigungsrede und nimm Bezug auf die Quellen, um deine Argumente zu stützen.

AUSZÜGE AUS DER VERFASSUNG DER DDR

Artikel 19, 2

Achtung und Schutz der Würde und Freiheit der Persönlichkeit sind Gebot für alle staatlichen Organe, alle gesellschaftlichen Kräfte und jeden einzelnen Bürger.

Artikel 20, 1

Jeder Bürger der Deutschen Demokratischen Republik hat unabhängig von seiner Nationalität, seiner Rasse, seinem weltanschaulichen oder religiösen Bekenntnis, seiner sozialen Herkunft und Stellung die gleichen Rechte und Pflichten. Gewissens- und Glaubensfreiheit sind gewährleistet. Alle Bürger sind vor dem Gesetz gleich.

Artikel 27, 1

Jeder Bürger [...] hat das Recht, den Grundsätzen dieser Verfassung gemäß seine Meinung frei und öffentlich zu äußern. [...] Niemand darf benachteiligt werden, wenn er von diesem Recht Gebrauch macht.

Artikel 30, 1

Die Persönlichkeit und die Freiheit jedes Bürgers [...] sind unantastbar.

ARGUMENTATION

REZENSION UND DEBATTE



AUFGABE 1

Wie hat dir das Spiel gefallen? Schreibe eine Rezension, in der du Folgendes erklärst:

- ➔ Was hat dir am Spiel gefallen und was nicht?
- ➔ Was löst das Spiel bei den beteiligten Spielern aus?
- ➔ Welches Bild der DDR vermittelt Bürokratopoly?
- ➔ Überlege dir auch, was du beim Spielen gefühlt hast.

TIPP: Du kannst dir aus den vorgeschlagenen Wörtern einige aussuchen, die du in deiner Rezension verwenden möchtest. Auch deine Notizen, die du dir während des Spielens gemacht hast, können dir beim Schreiben der Rezension helfen.



REZENSIONS-HILFE

UNGERECHT KONTROLLE

SPASS ZUFÄLLIG MACHT

WILLKÜR DIKTATORISCH BESTIMMEN

FREIHEIT MEINUNG MACHTLOS GEMEIN

FAIR BÜNDNIS SCHONUNGSLOS

HILFLOS GEFÄNGNIS

SCHWACH SIEGER KOMPLIZIERT WAHL

MÄCHTIG GEMEINSAM ZUSAMMENSCHLUSS

ENTSCHEIDUNG RÜCKSICHTSLOS GEWALT

AUFGABE 2

Ist deine Rezension fertig? Dann wertet sie in der Klasse aus. Dafür könnt ihr zum Beispiel eine Podiumsdiskussion machen, in der zwei von euch ihre Ansichten diskutieren. Die restliche Klasse kann hinterher entscheiden, wer mit seinen Argumenten mehr überzeugen konnte. Warum und womit konnte derjenige überzeugen?

ÜBERZEUGEN KONNTE

.....

.....

.....

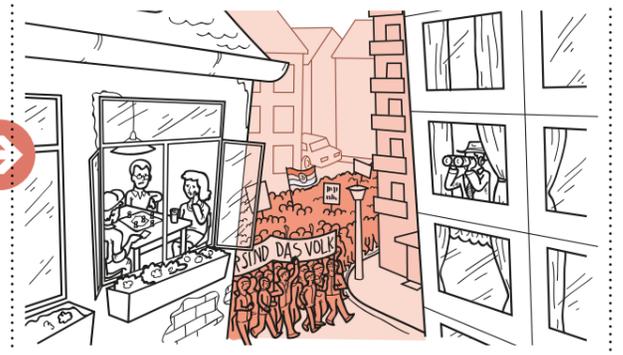
.....

OPPOSITION



AUFGABE 1

Schau dir die Szene rechts an. Notiere dir in Stichpunkten auf einem Blatt, was dort zu sehen ist.



AUFGABE 2

Lies dir den Text zur »Initiative Frieden und Menschenrechte« durch und markiere Stellen, die dir etwas über die Arbeit der Opposition verraten.



INITIATIVE FRIEDEN UND MENSCHENRECHTE

Die »Initiative Frieden und Menschenrechte« (IFM) war eine Bürgerrechtsbewegung in der DDR, die die Deutsche Einheit wesentlich mitprägte. Sie fand sich im Herbst 1985 zusammen. Mitglieder verschiedener Friedenskreise organisierten ein Menschenrechtsseminar in Ost-Berlin. Zwar fand dieses Seminar auf Druck des Ministeriums für Staatssicherheit (MfS) nicht statt, die Mitglieder aber entschieden sich, weiterhin zusammenzuarbeiten. Im Januar 1986 wurde die Initiative schließlich offiziell gegründet. Zu ihren Gründungsmitgliedern zählten Martin Böttger, Bärbel Bohley und andere. Die IFM war eine der wichtigsten Bürgerrechtsbewegungen und von kirchlichen Strukturen weitestgehend unabhängig. Im Januar 1988 wurden mehrere Mitglieder der IFM von der Staatssicherheit verhaftet. Zwar wurden sie aufgrund zahlreicher Proteste nach einer Woche freigelassen, allerdings mussten sie in den Westen ausreisen. Diese und weitere »Zersetzungsmaßnahmen« des MfS erschweren die Arbeit der IFM, und sie wurde erst während der Friedlichen Revolution wieder voll aktiv.

AUFGABE 3

Schreibe anhand deiner Informationen, die du aus dem Bild und dem Text hast, einen Bericht über die Opposition in der DDR. Vor allem die Szene gibt dir Anregungen, was du inhaltlich schreiben kannst. Ob du für »Grenzfall«, »Radio Glasnost«, »Der Spiegel« oder einen Stasi-Offizier schreibst, bleibt dir überlassen. Bedenke, dass du aus unterschiedlichen Perspektiven schreiben musst. In dem unteren Kasten erhältst du kurze Informationen zu den einzelnen Medien bzw. dem Stasi-Offizier, an die du schreiben kannst.

»Grenzfall« wurde erstmals 1986 von der IFM herausgegeben. Die Zeitschrift wird vollkommen illegal und ohne offizielle kirchliche Unterstützung hergestellt und verbreitet. Insgesamt erscheinen 17 Ausgaben mit einer Auflage von 50 bis 800 Exemplaren.

So konnten Originalstatements unterschiedlicher Oppositionsgruppen den Hörern in der DDR zugänglich gemacht werden. Die Sendungen verbreiteten sich in der DDR durch Tonbandmitschnitte und die Stasi versuchte zeitweise den Empfang der Sendung in Ost-Berlin durch Störsender zu verhindern.

»böswilliger Verletzung ihrer Rechtsvorschriften« aus der DDR ausgewiesen. Die »Spiegel-Büros« in der DDR wurden nach kritischen Berichterstattungen geschlossen.

»Radio Glasnost« war eine einstündige Sendung beim Westberliner Sender Radio 100, die monatlich seit August 1987 gesendet wurde. Oppositionelle besprachen Tonbandkassetten, die nach Westberlin geschmuggelt wurden.

»Der Spiegel« erscheint wöchentlich seit 1947 im »Spiegel-Verlag« in Hamburg. In den 1970er Jahren wurden Korrespondenten wiederholt wegen

Bericht an einen Stasi-Offizier: Das Netzwerk der Inoffiziellen Mitarbeiter (IM) der Staatssicherheit war ein tragendes Element des Überwachungssystems der DDR. Ein IM schrieb Berichte über das Verhalten von Personen aus seinem persönlichen oder beruflichen Umfeld an die Staatssicherheit.

SPIELANLEITUNG

Eine ausführliche Video-Anleitung finden Sie hier:

 buerokratopoly.de/video-anleitung

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht mit seinen fünf Figuren auf der Karriereleiter ganz nach oben zu steigen – vom einfachen Arbeiter bis ins Politbüro. Das Spiel gewinnt derjenige, dem es zuerst gelingt, eine seiner Figuren auf den Posten des Generalsekretärs zu setzen.

SPIELDAUER & SPIELERANZAHL

Spieldauer: 75 Minuten oder 45 Minuten [▶ SIEHE SPIELVARIANTEN](#)

Spieleranzahl: 3 bis 9 Personen

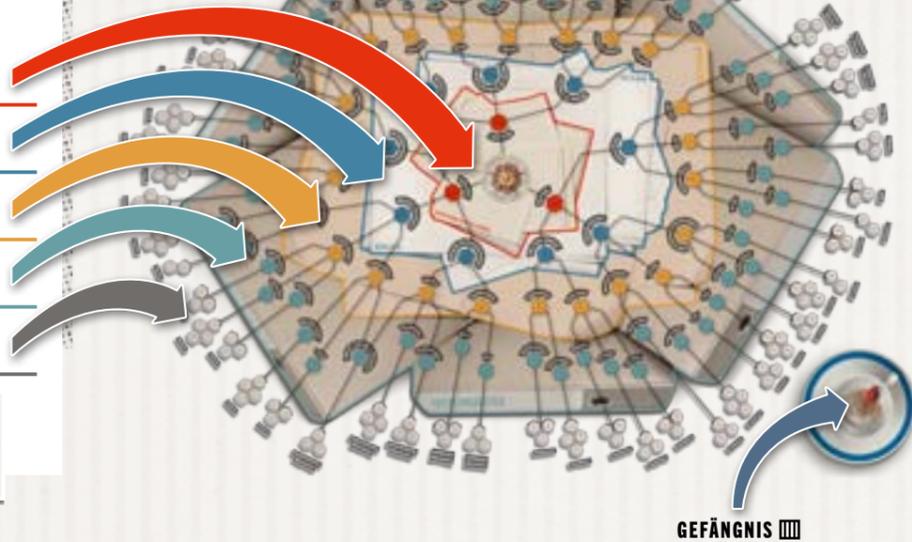
SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett wird für jeden Spieler gut erreichbar aufgebaut.
2. Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren und legt einen Farbmarker vor sich ab – dieser dient der Orientierung für die Mitspieler.
3. Jeder Spieler erhält drei verschiedene Aktionskarten: 1 x Wahl, 1 x Meuterei, 1 x Versetzen/Befördern
4. Die roten und grünen Karten werden zusammengemischt und als Stapel neben das Spielfeld gelegt.
5. Der Startspieler wird zufällig ermittelt und erhält den Startspielermarker.

EBENEN

-  **GENERALSEKRETÄR**
-  **POLITBÜRO**
-  **MINISTER**
-  **BEREICHSLEITER**
-  **ABTEILUNGSLEITER**
-  **ARBEITER**

STAPEL MIT WAHLKARTEN



SPIELABLAUF

EINSETZEN DER SPIELFIGUREN: Bevor das eigentliche Spiel beginnt, setzen die Spieler, beginnend beim Startspieler, reihum jeweils einen ihrer Spielsteine auf der untersten Ebene des Spielfelds ein.

Das wird so lang wiederholt, bis alle Spielfiguren auf dem Feld verteilt sind. **Tipp:** Versucht nicht allein in einem Bereich zu stehen, um später schneller aufsteigen zu können!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 27 Standard-Aktionskarten
- 16 Grüne Wahlkarten – Zusatz-Aktionen
- 32 Rote Wahlkarten – Ereigniskarten

ZUSÄTZLICH BENÖTIGEN SIE

- 5 Figuren der gleichen Farbe pro Mitspieler
- 1 farbiger Spielermarker pro Mitspieler
- 1 Startspielermarker
- 3 Würfel



Bestellen Sie hier ein passendes Set:

 buerokratopoly.de/spielmaterial

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus folgenden drei Phasen, die sich immer wiederholen, bis der erste Spieler mit einer Figur das Feld des Generalsekretärs erreicht.

Von den Aktionskarten wählt der Spieler pro Runde jeweils eine aus und bestimmt damit seinen Spielzug. Die Wahlkarten werden jeweils vom Gewinner einer Wahl gezogen.

PHASE 1: Aktion wählen

Die Spieler halten ihre drei Aktionskarten **verdeckt auf der Hand** und wählen zeitgleich und jeder für sich geheim, eine der drei Aktionen aus: Wahl, Meuterei oder Versetzen/Befördern. Die Karte mit der gewählten Aktion legen sie **verdeckt vor sich ab**. Sobald alle Spieler eine Aktion gewählt und verdeckt vor sich abgelegt haben, werden diese **gleichzeitig umgedreht**, sodass alle sie sehen können.

PHASE 2: Aktion ausführen

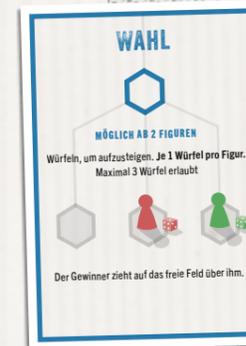
Die Spielenden führen **im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler**, ihre Aktionen aus. [▶ SIEHE AKTIONSKARTEN](#)
Dabei kann es vorkommen, dass eine Aktion gar nicht gespielt werden kann. Diese Aktion verfällt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn jeder Spieler seine Aktion ausgeführt (oder verfallen lassen) hat, endet Phase 2.

PHASE 3: Wechsel Startspieler

Nachdem alle Aktionen durchgeführt wurden, wird der nächste Spieler zum Startspieler der folgenden Runde bestimmt. Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn dem nächsten Spieler gegeben, der damit in der folgenden Runde Startspieler ist. Danach beginnt die nächste Runde.

AKTIONSKARTEN

Mithilfe der Aktionskarten können die Spieler im System aufsteigen und ihre Figuren weiter nach oben bringen.



WAHL: Gewählt werden kann bei **mindestens zwei Bewerbern**. Das heißt, wenn im selben Bereich zwei oder mehr Figuren stehen, dürfen diese um den freien Posten über ihnen würfeln. Steht **nur eine Figur** in einem Bereich, kann **nicht gewählt** werden. Jeder Spieler erhält **so viele Würfel, wie Figuren** von ihm in diesem Bereich stehen, jedoch **maximal drei!** Das **höchste Würfelergebnis gewinnt**. Würfelt ein Spieler mit mehreren Würfeln, werden die Augen addiert. Auch ab zwei Figuren nur einer Farbe kann gewählt werden. Auch hier wird gewürfelt und im Anschluss eine Wahlkarte gezogen. **Stichwahl:** Bei Gleichstand der Würfelergebnisse wiederholen die Spieler mit dem gleichen, höchsten Würfelergebnis, ihren Wurf, bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.

Der Gewinner setzt eine seiner Figuren auf das freie Feld über ihr und **zieht anschließend eine Wahlkarte**. [▶ SIEHE WAHLKARTEN](#)

MEUTEREI: Mit einer Meuterei kann man einen direkten Vorgesetzten stürzen und dessen Position übernehmen. Gemeutert werden kann bereits **ab einem Meuternendem**. Jeder Spieler erhält **so viele Würfel, wie Figuren** von ihm in diesem Bereich stehen. **Der Vorgesetzte erhält immer zwei Würfel**. Verbündet euch! Jeder Spieler, der an der Meuterei beteiligt ist, wählt vor dem Würfeln, ob er die Meuterei oder den Vorgesetzten unterstützt! Die Würfelergebnisse des Vorgesetzten und seiner Unterstützer werden addiert, ebenso die Ergebnisse der Meuternenden. Das **höchste Würfelergebnis gewinnt**, bei Gleichstand **gewinnt der Vorgesetzte**.

Der Gewinner der Meuterei nimmt den Platz des Vorgesetzten ein (ist es der Vorgesetzte selbst, behält er seinen Posten) und darf den **Verlierer (nur eine Figur)** auf die unterste Ebene in **einen beliebigen Bereich** versetzen.



WÄHLE EINE DER AKTIONEN AUS:



BEFÖRDERUNG: Der Spieler mit einer Figur auf einem hohen Posten kann eine ihm unterstellte Figur **nach oben ziehen**. Die Posten zwischen den Figuren müssen **miteinander verbunden** sein. Bei der Beförderung darf er **andere Posten überspringen**, auch wenn diese besetzt sind. Die Figur darf nur auf einen freien Posten unter dem eigenen Vorgesetzten befördert werden.

VERSETZUNG: Der Spieler darf eine Figur in einen beliebigen Zweig versetzen. Die Figur muss **auf der gleichen Ebene oder niedriger auf einem freien Posten** eingesetzt werden.

Beide Aktionen dürfen auch mit der **Figur eines Mitspielers** durchgeführt werden, wenn dieser **vor dem Ausführen der Aktion zustimmt**.

WAHLKARTEN Nach jeder Wahl zieht der Gewählte eine Wahlkarte vom Stapel. Benutzte Wahlkarten werden abgelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel.

Ist die **Wahlkarte rot**, so ist es eine Ereigniskarte, die er **sofort laut vorlesen und ausführen** muss. Danach wird die Karte offen beiseite gelegt. Betrifft das Ereignis der Wahlkarte niemanden, so bleibt sie wirkungslos und wird offen beiseite gelegt. Betrifft das Ereignis den Verlierer einer Wahl muss bei Gleichstand der Würfelergebnisse dieser durch Stichwahl ermittelt werden. Bei einer Wahl mit Figuren von nur einer Farbe, gibt es keinen Verlierer.

Ist die **Wahlkarte grün**, so ist es eine Zusatz-Aktion und sie **darf behalten werden**. Der Spieler darf die Karte geheim halten und **zu jedem Zeitpunkt des Spiels einmalig einsetzen**. Nach dem Ausspielen einer Zusatz-Aktion muss man sie **abwerfen** und zu den übrigen offenen Wahlkarten legen.

WAHLBETRUG

+1

BEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

Erhalte bei einer Wahl einmalig +1 Würfel. Maximal 3 Würfel pro Wahl erlaubt. Karte jederzeit spielbar – anschließend abwerfen.

WAHLBETRUG: Kann kurz vor dem Würfeln bei einer Wahl ausgespielt werden. Der Spieler erhält einen **zusätzlichen Würfel**, dessen Würfelergebnis er zu seinem addieren kann. Wichtig: **Maximal 3 Würfel** sind pro Wahl erlaubt.

BEWEIS

+1

BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

Erhalte bei einer Meuterei einmalig +1 Würfel. Karte jederzeit spielbar – anschließend abwerfen.

BEWEIS: Kann kurz vor dem Würfeln bei einer Meuterei ausgespielt werden. Der Spieler erhält einen **zusätzlichen Würfel**, dessen Würfelergebnis er zu seinem addieren kann. Es gibt keine Begrenzung der eingesetzten Würfel.

AUFSTIEG

+1

BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

Befördere eine Figur einmalig um eine Ebene. Beförderung zum Generalsekretär ist nicht möglich. Karte jederzeit spielbar – anschließend abwerfen.

AUFSTIEG: »Joker« Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden, auch im Zug eines Mitspielers. Der Spieler kann eine Figur **auf einen freien Posten**, direkt über ihr, **befördern**, jedoch nicht zum Generalsekretär!

FREIKAUF

FREIKAUF EINES HÄFTLINGS AUS DEM GEFÄNGNIS

Befreie eine Figur aus dem Gefängnis und setze sie wieder auf unterster Ebene ein, außer in den Sicherheitsbereichen der Armee, des Ministers des Innern und des Ministers für Staatssicherheit. Karte jederzeit spielbar – anschließend abwerfen.

FREIKAUF: Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden, auch im Zug eines Mitspielers. Der Spieler darf **eine Figur aus dem Gefängnis** zurück ins Spiel bringen und auf der **untersten Ebene einsetzen**, jedoch nicht in die Bereiche Armee, Mdl, MfS.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler durch eine gewonnene Wahl eine Figur auf den Posten des Generalsekretärs setzt. Diese **letzte Wahl** darf erst durchgeführt werden, **sobald das Politbüro voll besetzt ist**, also jeweils eine Figur auf den Feldern Wirtschaft, Ideologie und Sicherheit steht. Der Gewinner dieser Wahl zieht keine Wahlkarte, das Spiel endet sofort. Für die übrigen Spieler heißt es **Fassung bewahren und dem neuen Generalsekretär zur gewonnenen Wahl gratulieren**.



SPIELVARIANTEN

1: SCHNELLES SPIEL OHNE EINFACHE ARBEITER
Die Spieldauer kann verkürzt werden, indem man die graue Ebene (einfache Arbeiter) aus dem Spiel ausschließt. Die »unterste Ebene« ist nun die türkisfarbene (Abteilungsleiter). Immer wenn auf einer Karte oder in einer Regel die »unterste Ebene« erwähnt wird, ist diese nun nicht mehr die graue Ebene, sondern die türkisfarbene. Die graue Ebene wird in dieser Spielvariante **komplett ignoriert**.

2: INTERAKTIVES SPIEL
Das Spiel kann noch interaktiver gestaltet werden, indem man den Spielern erlaubt, sich **gegenseitig ihre Wahlstimmen zu schenken**.

Vor dem Würfeln einer Wahl können die Spieler bestimmen, ob sie für sich selbst oder für den Spieler einer anderen Farbe würfeln. Ihr Würfelergebnis wird dann dem des Mitspielers hinzugerechnet. **So können die Spieler noch mehr miteinander handeln und interagieren.**

Noch einmal steigern kann man dies, indem man die Zusatz-Aktionen »Aufstieg« und »Freikauf« ebenfalls auf andere Spieler anwenden kann. So kann man sich gegenseitig kleine Gefallen tun, Bündnisse schließen oder den Gegner des Gegners stärken. **Die taktischen Möglichkeiten sind so noch vielfältiger.**

GLOSSAR

Aufbau ➔ Der Aufbauverlag war der größte belletristische Verlag der DDR. Zunächst spezialisierte er sich auf Exil- und antifaschistische Literatur sowie literaturwissenschaftliche und philosophische Themen. Später nahm er auch klassische Weltliteratur, zeitgenössische anspruchsvolle Literatur, osteuropäische und lateinamerikanische Titel und einzelne westeuropäische Werke in sein Programm auf.

E-Musik ➔ Ernste Musik. Oft ist damit klassische Musik gemeint, es werden aber vielfach auch alle »ästhetisch und kulturell hochwertigen« Stile mit einbezogen. Ihr Gegenteil ist die **U-MUSIK**.

EOS ➔ Erweiterte Oberschule. Sie führte nach der zwölften Klasse zum Abitur. Der Zeitpunkt des Wechsels von der **POS** an die EOS variierte im Laufe der Jahre. Der Wechsel erfolgte zunächst ausschließlich nach der 8. Klasse, ab 1984 wechselten die künftigen Abiturienten nach der 10. Klasse an die EOS. Ab 1981 erhielten die Schüler der EOS in der 11. Klasse 100 Mark und in der 12. Klasse 150 Mark im Monat, um ihre finanzielle Situation der der Lehrlinge anzupassen.

Fachschule ➔ Ähnlich den heutigen Fachhochschulen. In der DDR am ehesten in Form der Ingenieurschule vertreten. Zugangsvoraussetzung war ein Abschluss der 10. Klasse der **POS** und eine einschlägige abgeschlossene Berufsausbildung. Nach sechs Semestern wurde der Titel Ingenieur verliehen. Im Zuge der Wiedervereinigung konnten sich Absolventen bis Ende 2008 beim zuständigen Kultusministerium nachdiplomieren lassen. Voraussetzung war eine dreijährige Berufstätigkeit.

FF Dabei ➔ Eine Illustrierte, die das Hörfunk- und Fernsehprogramm und Artikel zu Unterhaltungsthemen veröffentlichte. Sie war die einzige Programmzeitschrift der DDR und wurde bereits 1946 unter dem Namen »Der Rundfunk« gegründet. Ihren Titel erhielt sie 1969 und erschien bis zu ihrer Einstellung 1996 wöchentlich.

Für Dich ➔ Eine Frauenzeitschrift, die erstmals im Dezember 1962 als Probeausgabe veröffentlicht wurde. Ab 1963 erschien sie bis zu ihrer Einstellung 1991 wöchentlich.

Generalsekretär ➔ Der Generalsekretär der SED wurde vom Zentralkomitee (ZK) gewählt. Er stand dem Politbüro des ZK der SED vor und war damit faktisch der erste Mann des Staates mit nahezu uneingeschränkter Machtvollkommenheit. Seit 1960 waren Walter Ulbricht, später Erich Honecker und in der Schlussphase Egon Krenz fast durchgehend auch Vorsitzende des Staatsrates und damit formelles Staatsoberhaupt.

GPG ➔ Gärtnerische Produktionsgenossenschaft. Ein Zusammenschluss von Gartenbaubetrieben.

Hinstorff ➔ Der Traditionsverlag aus Rostock verlegte regionale Autoren, Bücher zu maritimen Themen und Literatur aus Nordeuropa, aber auch Ge-

genwartsliteratur. Bekanntestes Werk war Ulrich Plenzdorfs »Die neuen Leiden des jungen W.«.

IM ➔ Inoffizieller Mitarbeiter. Als IM wurden die Personen bezeichnet, die der Staatssicherheit Informationen zukommen ließen, ohne offiziell für sie zu arbeiten. 1989 waren 189 000 inoffizielle Mitarbeiter für das **MFS** tätig.

Ing.-Schulen ➔ Ingenieurschulen

KIM ➔ Kombinat Industrielle Mast. Großbetriebe, in denen vor allem Masthähnchen, Gänse, Legehennen, Mastschweine und Mastrinder aufgezogen wurden. Für die Werbung wurde die Abkürzung KIM in »Köstlich! Immer marktfrisch!« umfunktioniert.

Kombinat ➔ Beim Kombinat handelte es sich um eine Gruppe von »volkseigenen Betrieben« mit ähnlichem Produktionsprofil. Im Kombinat waren Produktion, Forschung, Entwicklung und Absatz einer Branche zusammengeschlossen.

LPG ➔ Landwirtschaftliche Produktionsgenossenschaft. Ein Zusammenschluss von Bauern zur gemeinschaftlichen agrarischen Produktion.

Magazin ➔ Das »Magazin« ist eine Zeitschrift mit dem Schwerpunkt Kultur und Lebensart. Sie erscheint seit 1954 monatlich und ist eine der wenigen DDR-Zeitschriften, die nach der Wende überlebt haben.

Minister des Innern ➔ Das Ministerium war unter anderem für die Volkspolizei zuständig. Auch der Bereich der Feuerwehren und des Strafvollzugs, das Pass- und Meldewesen und die Zulassung von Autos sowie die Ausgabe von Fahrerlaubnissen gehörten zum Aufgabengebiet des Mdl.

Mitglieder des Politbüros ➔ Das Politbüro des Zentralkomitees der SED war ein kleiner Zirkel hochrangiger Parteifunktionäre. Zum ersten Mal wurde es 1949 gewählt. Es bestand aus 15 bis 25 Mitgliedern und etwa zehn nicht stimmberechtigten Kandidaten. Eine Fraktionsbildung war verboten. Faktisch war das Politbüro eine Art Über-Regierung der DDR, da hier alle wesentlichen Entscheidungen getroffen wurden. Der Ministerrat, die formelle Regierung also, mit seinen Einzelministerien setzte die Entscheidungen des Politbüros um.

Minister für Staatssicherheit ➔ Das Ministerium für Staatssicherheit war als »Schild und Schwert der Partei« der Inlands- und Auslandsgeheimdienst der DDR und die Ermittlungsbehörde für politische Straftaten. Deshalb wird das MfS als Geheimpolizei bezeichnet. Es besaß im Herbst 1989 ca. 93.000 hauptamtliche Mitarbeiter.

Mot.-Schützen ➔ Als Motorisierte Schützen wurde die mit Schützenpanzern oder gepanzerten Radfahrzeugen ausgestattete Infanterie (Fußtruppe) bezeichnet.

ND-Chefredakteur ➔ Das »Neue Deutschland« (ND) ist (bis heute) eine überregionale Tageszeitung und war von 1946 bis 1989 das Zentralorgan

der SED. Innerhalb der Führungspersonen der SED war der Posten des ND-Chefredakteurs sehr wichtig und wurde mitunter von den Spitzenfunktionären aus Partei- und Staatsapparat ausgeführt.

Parteischule ➔ Für Parteimitglieder existierten verschiedene Parteischulen. Sie waren für die Kaderauslese zuständig und sollten zuverlässige, disziplinierte und marxistisch geschulte Funktionäre hervorbringen.

POS ➔ Die Polytechnische Oberschule war ab 1959 die allgemeine Schulform der DDR. Sie war eine einheitliche zehnjährige Gemeinschaftsschule ohne Differenzierung, sodass der Klassenverband über alle Schuljahre erhalten blieb.

Reclam ➔ Reclam Leipzig gab schwerpunktmäßig Weltliteratur, deutsche Klassiker und DDR-Autoren heraus, versuchte aber auch die Grenzen des in der DDR noch Erlaubten auszuloten.

Tagespresse ➔ Die Tageszeitungen der DDR waren nach einem festen Muster staatlich reglementiert. Es gab acht überregionale (zentrale) Tageszeitungen, 14 regionale Tageszeitungen der Blockparteien, 15 SED-Bezirkszeitungen, zwei Straßenverkaufszeitungen und eine Tageszeitung für die sorbische Minderheit.

Trapo ➔ Die Transportpolizei war für die Sicherheit und Überwachung des Verkehrswesens auf dem Schienennetz der Deutschen Reichsbahn zuständig. Sie überwachte alle größeren Bahnhöfe und kontrollierte in der Nähe zur BRD auch die Reisenden in den Zügen. Auch die Begleitung der Transitzüge zwischen dem Bundesgebiet und West-Berlin gehörte zu ihren Aufgaben.

U-Boot ➔ Zwar gab es in der DDR Pläne und erste Vorbereitungen zur Schaffung einer eigenen U-Boot-Waffe, trotzdem gehörten U-Boote nie zum Schiffsbestand der Seestreitkräfte der DDR.

U-Musik ➔ Unterhaltungsmusik. Vor allem populäre Musikstile werden mit dem Begriff bezeichnet, sie wird abgegrenzt von der **E-MUSIK**.

VEG ➔ Volkseigenes Gut. Beim Volkseigenen Gut handelt es sich im Gegensatz zur **LPG** um Landwirtschaftsbetriebe in staatlichem Eigentum. Oft waren das ehemalige private landwirtschaftliche Güter, die im Zuge der Bodenreform durch Enteignung entstanden.

Verlag ➔ Für die in der DDR beheimateten Verlage war das Verlagsgeschäft eine ständige Gratwanderung. Sie durften nur politisch genehmigte Autoren und Themen herausgeben. Hinzu kamen Probleme mit Materialknappheit und begrenzten Auflagenkontingenten, bei einer gleichzeitig enormen Nachfrage nach Büchern.

Wohnungsbauprogramm ➔ 1973 von der SED beschlossen. Ziel war es, allen DDR-Bürgern bessere Wohnverhältnisse zu ermöglichen und bis zu drei Millionen Wohnungen neu zu bauen bzw. zu modernisieren.



BÜROKRATOPOLY

EIN LEHRSPIEL AUS DER DDR



SIE KÖNNEN BÜROKRATOPOLY

KOSTENLOS FÜR IHRE SCHULE ANFORDERN

DDR Museum, Karl-Liebknecht-Str. 1, 10178 Berlin-Mitte

☎ 030 - 847 123 73 - 0

✉ post@ddr-museum.de

🌐 ddr-museum.de

🌐 buerokratopoly.de

DAS PASSENDE SPIELMATERIAL

ZUM EINSATZ IN IHREM UNTERRICHT

FINDEN SIE HIER:

Spielfiguren, Marker und Würfel für bis zu 9 Personen.

🌐 buerokratopoly.de/spielmaterial

HERAUSGEBER

DDR Museum

IN KOOPERATION MIT

capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH

Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR

SPIELEAUTOR

Martin Böttger

KONZEPTION & KOORDINATION

Michael Geithner, Joachim Hummel, Robert Rückel, Martin Thiele

ART DIRECTION

Constantin Bänfer (Spiel, Titel), Jasmin Herz (Unterrichtsmaterial)

ILLUSTRATION

Alex Wohlrab (Spiel, Titel), Fabian Thiel (Arbeitsblatt)

REDAKTION

Michael Geithner, Joachim Hummel, Rebecca Schumann,

Martin Thiele, Philip Weigand, Dr. Stefan Wolle

DRUCK

Pinguin Druck GmbH, Berlin (Spiel, Karten)

Onlineprinters GmbH, Neustadt a. d. Aisch (Unterrichtsmaterial)

2. Auflage

Die Verwendung des Titels »Bürokratopoly« wurde außerordentlich von Hasbro genehmigt. Das Spiel und sein Inhalt stehen in keiner Verbindung zu Monopoly.