

Bürgerkriege

Das Thema ist kompliziert, weil die Grundbegriffe „Volk“ und „Staatsbürgerschaft“ definiert und verstanden werden müssen. Deshalb soll mithilfe eines Spiels ein besserer Einblick in die Problematik geben werden.

- 1) Die Gruppe wird in ca. 4 Gruppen geteilt (je nach Teilnehmerzahl). Bei dieser Aktivität werden die Schüler nicht in Sprachgruppen unterteilt.

Aufgabe jeder Gruppe ist es, das Bild eines typischen Deutschen/Tschechen zusammenzustellen: a) Aussehen, b) Zuordnung von Charaktereigenschaften, c) Zuordnung eines Namens, d) Dieses Bild soll noch um eine Szene aus dem Mittelalter (d1) und eine Szene aus der modernen Geschichte (d2) ergänzt werden, auf die der jeweilige Deutsche oder Tscheche stolz ist.

30 min Zusammenstellen des Bildes auf Flipchart-Papier, 10–15 min Präsentation

2) 1. Spiel: Die Blauen und die Roten

Es wird gewürfelt, 2 große Kinderwürfel (von 1 bis 6). Diesmal werden die Schüler in zwei gemischte Gruppen geteilt. Auf das Flipchart-Papier wird ein großer Kreis – das Spielfeld – aufgezeichnet.

Jede Gruppe erhält denselben Text, der ihre Identität definiert.

Text:

Ihr seid die Blauen/Roten. Euer Volk ist ein sehr altes europäisches Volk. Die Geschichtsschreiber haben in den Quellen historische Belege dafür gefunden, dass es euer Volk schon gegen Ende des antiken Römischen Reiches existierte. Schon im

MUNDANI

Mittelalter bildete euer Volk einen Staat, mit dem alle zusammenarbeiten wollten. Niemand wollte gegen ihn kämpfen, denn in den Kriegen hatte es sich meist tapfer geschlagen. Aus dieser Zeit stammen zahlreiche Epen. Teile aus ihnen werden bis heute schon von jüngeren Schülern auswendig gelernt und aufgesagt. Ihr seid sehr stolz, dass ihr Mitglieder eures Volkes sein könnt. Wenn ihr eine Sportmannschaft anfeuert, habt ihr das ehrwürdige Alter eures Volkes und seine schöne Sprache vor Augen, aber gleichzeitig auch, dass ihr seine Gegenwart seid. Das andere Volk, mit dem ihr euch messen werdet, ist den Historikern zufolge mit seiner Armee auf euer Gebiet vorgedrungen und hat euch Schaden zugefügt, ihr könnt ihm nicht vertrauen, und ehrlich gesagt: Ihr mögt es nicht. Schon allein die schwer verständliche Sprache dieses Volkes.

1. Runde

„Eure Aufgabe ist es, im Laufe des Spiels mehr Kreise auf dem Spielfeld zu platzieren als die anderen. Stellt euch vor, ihr kämpft um euer Gebiet. Wer gewinnt, kann das Land regieren, sein Volk und dessen Sprache bevorzugen. Auch bei der Bildung achtet ihr darauf, dass die Kinder die Geschichten eures Volkes kennen, damit eure Tradition auf ewig Bestand hat. Wer weiß, was passiert, wenn die anderen gewinnen? Ihr dürft nicht zulassen, dass ihr zu einem Spielball des Schicksals werdet und eure Zukunft nicht mehr selbst in der Hand habt.“

Es wird gewürfelt. Jede Gruppe hat 1 min Zeit zum Würfeln. Wenn sie eine 6 oder eine 1 würfelt, kann sie einen Kreis von sich auf dem Spielfeld platzieren. Nach 1 min würfelt die andere Gruppe.

Der Lektor sollte die Gruppen anfeuern. Es geht darum, dass sich die Teilnehmer mit ihrer Gruppe identifizieren und gewinnen möchten.

Das Spiel kann wiederholt werden, wenn es den Schülern Spaß macht und sie viele Sechsen und Einsen würfeln.



2. Runde

Der Lektor teilt den Gruppen einen weiteren Text aus. Er ist aber nicht identisch.

Eine Gruppe darf zwei Kreise ihrer Farbe auf dem Spielfeld platzieren, wenn sie eine 6 oder eine 1 würfelt. Zuerst spielt die eine und dann die andere Gruppe. Nur eine Runde. Jede Runde ca. 1-2 min, nach Ermessen des Lektors.

Fortuna ist unberechenbar. Die erste Runde des Kampfes liegt hinter euch. Wenn ihr Glück habt und eine 6 und eine 1 würfelt, könnt ihr sofort zwei Kreise auf dem Spielfeld platzieren.

Die andere Gruppe erhält denselben Text, der aber erweitert ist.

Fortuna ist unberechenbar. Die erste Runde des Kampfes liegt hinter euch. Wenn ihr Glück habt und eine 6 oder eine 1 würfelt, könnt ihr sofort zwei Kreise auf dem Spielfeld platzieren. Außerdem könnt ihr aber auch noch zwei Kreise des Gegners außerhalb des Spielfeldes platzieren.

3. Runde

Jede Gruppe erhält einen Text.

Die zweite Runde hat große Verluste mit sich gebracht. Nun steht euch die letzte Runde bevor. Jetzt geht es ums Ganze. Das ist eure letzte Chance. Wenn ihr eine 6 oder eine 1 würfelt, könnt ihr eure Kreise auf dem Spielfeld platzieren.

Die erste Gruppe hat aber noch einen zusätzlichen Satz.

Die zweite Runde hat große Verluste mit sich gebracht. Nun steht euch die letzte Runde bevor. Jetzt geht es ums Ganze. Das ist eure letzte Chance. Wenn ihr eine 6 oder eine 1 würfelt, könnt ihr eure Kreise auf dem Spielfeld platzieren. Wenn ihr eine 3 würfelt, könnt ihr mit einem Streifen, den ihr vom Lektor bekommt, das Spielfeld verkleinern, in dem euer Gegner seine Kreise platzieren darf. Ihr könnt so das Spielfeld zu euren Gunsten und zu Ungunsten eures Nachbarn teilen.

Nun beginnt die zweite Gruppe, die vorher den Gegner vom Spielfeld entfernen durfte.

MUNDANI

Nach der 3. Rund ist es an der Zeit, zu reflektieren:

Jede Gruppe wählt ihren Sprecher (es können auch zwei sein, für jede Sprachgruppe einer), jemanden, der sie am besten vertreten kann, wodurch das Gruppenbewusstsein aktiviert werden soll.

Der Lektor stellt Fragen zu den Gefühlen, die die beiden Gruppen am Anfang, in der Mitte, und am Ende des Spiels hatten.

Der Lektor sollte darauf reagieren und erklären, warum die Gruppen manipuliert wurden. Zunächst geht es darum zu erklären, dass es dann zu Bürgerkriegen kommt, wenn ein starkes Gruppenbewusstsein entsteht. Das kann die Geschichte, die Geschichtsdarstellung, die Medien, die die Geschichte und die Persönlichkeiten ihre Volkes und Staates publik machen, sehr stark beeinflussen (früher Epen, Märchen, tendenziöse Chroniken, später Romane, Zeitungen, heute Fernsehen und Internet). Eine sehr wichtige Rolle spielt auch die Schule, die den Menschen das Lesen beibringt, den Schülern aber auch eine bestimmte Auswahl von Texten vorlegt. Jede Gruppe liest so meist andere Texte und hat ein anderes Bild von sich selbst und den anderen. Im Laufe der Zeit wird diese Reflexion weitergegeben und so auch in den Familien gefestigt. Es entsteht ein Volk. Nationale Bewegungen sind ein relativ junges Phänomen, dessen Anfänge in Europa erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts zu finden sind. Und direkt proportional zur wachsenden Zahl gebildeter Menschen (Einführung der Schulpflicht, Einführung von Geschichte als Schulfach) wächst der Druck der Elite (ursprünglich mit einem Gefühl romantischer Liebe zur Sprache der Gruppe, um deren Rettung sie sich bemüht), nach ihren Werten, ihrer Schönheit zu suchen. Schließlich erscheinen in der jeweiligen Sprache die ersten Bücher, Zeitungen, werden die ersten Theaterstücke in der Sprache aufgeführt. Die Gruppe identifiziert sich mit der großen Geschichte und auch mit der Sprache. Mitunter tritt die Religion als Unterscheidungselement auf. Eine natürliche Folge ist die Ablehnung einer anderen Gruppe, die sich parallel gebildet hat. Schließlich spitzt sich die Situation so weit zu, dass es zum Bürgerkrieg kommt.

Zusammenfassung in ca. 15 min.



2. Spiel: Staat versus Volk

Die bestehenden gemischten Gruppen erhalten neue Texte.

Erste Gruppe:

Ihr seid die politischen Repräsentanten eines Vielvölkerstaates. Ihr regiert ihn mit Rücksicht auf den wirtschaftlichen Wohlstand, die soziale Solidarität und die individuellen Bürgerrechte. Krieg betrachtet ihr als Instrument zur Verteidigung des eigenen Staates, der im Interesse seiner Bürger agiert.

Zweite Gruppe:

Ihr seid Angehörige eines Volkes, das in einem Staat lebt, der von der anderen Gruppe regiert wird. In diesem Staat ist die Amtssprache nicht eure Muttersprache. Auch deshalb haben die Angehörigen eures Volkes keine Vertreter in der Regierung des Staates. Wenn ihr eine 6 oder eine 1 würfelt, dürft ihr das Symbol mit den Säbeln auf dem Spielfeld platzieren. Indem ihr dieses Symbol legt, seid ihr in den Aufstand getreten, von dem ihr erwartet, dass dadurch die Stellung für euer Volk verbessert wird. Ihr fordert für euer Volk Schulbildung von der Grund- bis zur Hochschule in eurer Nationalsprache und eine adäquate Vertretung in der Regierung bzw. in anderen Institutionen, wie der Anwalts- und Handelskammer.

(Slowaken im Königreich Ungarn im 19. Jh., Tschechen in Österreich, Polen im zaristischen)

Die Gruppe spielt etwa 2 min, mehr Schwerter bedeuten einen stärkeren Aufstand und größere Erfolgchancen.

Der Lektor ruft „STOPP“ und unterbricht als Deus ex Machina (plötzlich erscheinende Gottheit) das bisherige Spiel. Er übergibt der ersten Gruppe den Text. Er kann ihn der Gruppe auch schon früher übergeben.

Die andere Gruppe fühlt sich in ihren kollektiven Rechten eingeschränkt, sie ist von ihrer Vornehmheit und Geschichtsträchtigkeit überzeugt, sie möchte einen Anteil an der Macht und alle Bildungsstufen in ihrer eigenen Sprache. Sie hat den bewaffneten

MUNDANI

Kampf eröffnet. Ihr könnt den Aufstand mithilfe der Bilder mit dem Galgen und den Gräbern niederschlagen. Eine andere Lösung als die Niederschlagung des Aufstandes kommt nicht in Frage. Ihr dürft nicht den Eindruck erwecken, dass ihr schwach seid und eure Armee nicht einschreiten kann. Weitere Gruppen, die ihr beherrscht, könnten sich am Aufstand beteiligen. Und dann wird aus eurer Sicht alles noch schlimmer. Wenn ihr eine 6 oder eine 1 würfelt, könnt ihr den Aufstand zurückdrängen.

Der Lektor beendet das Spiel, wenn es der Gruppe gelungen ist, den Aufstand niederzuwerfen.

Die zweite Gruppe erhält einen Text.

Euer Aufstand wurde gewaltsam niedergeschlagen. Was tut ihr jetzt?

Vorschlag A: *Jenseits der Grenzen des Staates, in dem ihr lebt, lebt eine sprachlich verwandte Gruppe in einem eigenen Staat. Ihr verbündet euch mit ihr und versucht, euch von eurem bisherigen Staat abzuspalten. Ihr müsst dafür nur innerhalb von 120 Sekunden dreimal eine 6 würfeln.*

Die Deutschen in der Tschechoslowakei Mitte des 19. Jh. bzw. um 1918 bzw. in den 30er-Jahren, die Serben und Kroaten in Bosnien während des bosnischen Krieges.

Vorschlag B: *Überzeugt die anderen nationalen Gruppen in dem Staat, in dem ihr lebt, und versucht, ein Attentat auf die Regierung zu verüben und wenn er misslingt, macht einen neuen Aufstand. Ihr müsst dafür nur innerhalb von 120 Sekunden viermal eine 6 würfeln.*

Beispiel ist das Attentat auf Franz Ferdinand von Österreich-Este und der anschließende Krieg, der den Aufstand der Volksgruppen gegen Österreich-Ungarn beschleunigte.

Für jede Lösung gibt es ein Symbol: einen Kreis, der durch eine krumme Linie geteilt ist, die für den Zerfall, die Spaltung steht, und für den zweiten Vorschlag einen Kreis mit einer liegenden Gestalt mit verzerrtem Mund ist.



MUNDANI

Die Gruppe hat die Möglichkeit, ca. 10 min zu diskutieren.

Der Lektor erklärt der anderen Gruppe, worum es geht. Das kann er laut tun.

Nach 10 min zerfällt der Staat so oder so.

Die andere (erste) Gruppe erhält den Text für Variante A.

Euer Staat zerfällt. Was ist für euch wichtig? Ihr könnt über den Grenzverlauf verhandeln und rasch Frieden schließen. Ansonsten droht weiteres Blutvergießen. Vergesst aber nicht, dass auf dem Gebiet der Volksgruppe Angehörige der herrschenden (also eurer) Volksgruppe leben. Es ist zu erwarten, dass sich die andere Gruppe an ihnen rächt. Jede 6 bedeutet Schnellfeuer und Hinrichtungen.

Wenn sich die Gruppe so entscheidet, endet das Spiel erst, wenn dem Aufstand ein Ende gemacht wird. 10 min

Aus dem Lautsprecher sind Schüsse und die Seufzer von Sterbenden zu hören.

Text für Variante B

Euer Staat zerfällt. Ihr habt euer Staatsoberhaupt verloren und verschiedene nationale Gruppen führen Krieg gegen euren Staat. Wenn ihr ihn erhaltet (es ist wahr, dass er wirtschaftlich und außenpolitisch stabil war und jedem seine individuellen Bürgerrechte garantierte), habt ihr zwei Möglichkeiten.

Ihr könnt euch darauf einigen, aufzugeben.

Ihr habt aber Angst um die Angehörigen eures Volkes, die die Sprache der Regierungsmacht sprechen und auf dem Gebiet der anderen Gruppen leben. In Zeiten der Revolution könnt ihr nicht für Recht und Ordnung garantieren. Ihr riskiert viele Menschenleben. Andererseits wird es dann in Zukunft nicht mehr solche Probleme geben, zumindest wenn die einzelnen Nachfolgestaaten keine Ausländer aus den benachbarten Gruppen aufnehmen.

Problem der deutschsprachigen Gruppe in Österreich-Ungarn während des 1. Weltkriegs, Problem der Flamen nach der Gründung Belgiens (andere Sprache der Wallonen und Nähe zu den Holländern)



MUNDANI

Ihr solltet endlich zu euren eigenen nationalen Interessen stehen. Nutzt die Tatsache aus, dass ihr immer noch die Armee beherrscht und Waffen besitzt. Führt einen Krieg, an dessen Ende kein Vielvölkerstaat, sondern ein Nationalstaat mit klaren ethnischen Grenzen steht. Wer mehr an sich reit, der gewinnt. Es ist klar, dass ihr ab und zu verschiedene andere Gruppen aus eurem Gebiet ausweisen msst. Das ist nur gerecht. Euer Argument ist schlielich das, das die anderen nationalen Gruppen in den Aufstand getrieben hat. Jede sechs bedeutet Beschuss und Hinrichtungen.

Kriege, die zugunsten der eigenen ethnischen Gruppe gefhrt wurden/werden: heute Syrien, frher Libanon, Israel, die Deutschen whrend des Zweiten Weltkriegs, Bosnienkrieg

Wenn sich die Gruppe so entscheidet, endet das Spiel erst, wenn dem Aufstand ein Ende gemacht wird. Entweder durch Verhandlungen oder durch Schsse. viermal die 6 und das Symbol eines sprechenden Kopfes, oder viermal die 6 und das Waffensymbol.

Aus dem Lautsprecher sind aufgeregte Gesprche oder Schsse und die Seufzer von Sterbenden zu hren.

Die Gruppe hat 10 min Zeit, um zu diskutieren. Die andere Gruppe schaut zu und kann ruhig die Szene kommentieren.

Auf jeden Fall wird auch die zweite Variante durchgespielt. Wir stellen fest, dass keine der Lsungen alle zufrieden stellt.

Wenn die Schler nicht sehr am Spiel interessiert sind, gengt es, die zweite Variante zu kommentieren. Es geht darum, dass der Lektor an Beispielen zeigt, dass es in der modernen europischen Geschichte zu solchen Entscheidungen gekommen ist.

Reflexion zum zweiten Spiel: Zunchst freie Zusammenfassung durch die Teilnehmer, danach wird gefragt, an welcher Stelle und wie man die ethnischen Konflikte htte



MUNDANI

verhindern können, die in kollektives Unrecht und später in Kämpfe mündeten. Hätte es die herrschende Gruppe, hätte die nicht herrschende Gruppe den Konflikt verhindern können?

15 min.

Arbeit in 4 Gruppen: die beiden bestehenden gemischten Gruppen werden noch einmal geteilt

Welche Rechte sollten gewahrt bleiben, damit die Menschen gut leben können? Stellt eine Rangfolge von Werten zusammen und leitet daraus ab, in welchem Regime diese Werte am besten geschützt werden.

15-20 min.

Zusammenfassung am Flipchart nach der Präsentation der 4 Gruppen, Diskussion

Wie hängen also das Nationalbewusstsein und die Stabilität des Staates miteinander zusammen? Was ist aus der Sicht eines Menschen und Bürgers wichtiger. Ist die Staatszugehörigkeit in liberalen Demokratien wichtiger oder die nationale Zugehörigkeit ohne Rücksicht auf das herrschende Regime? Was ist wichtiger, wofür lohnt es sich zu sterben?

Macht eine Kampagne für euren Traum (4 Gruppen).

Flyer, Plakat, kurzer Sketch ohne Worte, Dialogszene – 30 min

20 min Präsentation

Quelle, Autor: Gymnázium Teplice

Seite 9 von 9



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg VA / 2014 – 2020



UMWELT
ZENTRUM
DRESDEN

