

FARM DER TIERE

Eine szenische
Erzählung
nach
George Orwell



MATERIALMAPPE

ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG



mit mündlichen Übungen



mit schriftlichen Übungen



mit kreativen/ spielpädagogischen Übungen

INHALT

Flyer zum Workshop	3
Glossar	4
Zum Stück	5
Geschichtliche Einordnung	5
Zur Mappe	5

VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Beobachtungsaufträge zur Inszenierung	6
---------------------------------------	---

NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Erste Eindrücke

Assoziationen zum Stück sammeln	7
Auswertung der Beobachtungsaufträge	8
Orwells Notizen	9
Eine Fabel	9

Figuren und Status

Figuresalat	10
Fotoshooting	11
Statusspiel	12
Statuswechsel	12

Revolution und Diktatur

Timeline	13- 16
Die Vision des Old Major	17
Werbung für die Farm	18
Propaganda	19
Eine überzeugende Rede	20
Macht und Ohnmacht	21
Diktatur versus Demokratie	22
Kritische Kunst	22
Der Wille der Vielen – Kooperationsübungen	23- 24

Demokratie und Pluralismus

Herausforderung Pluralismus	25
Demokratie ist Dialog	26
Verteidigung der Vielfalt	27
Eine Fabel über Gerechtigkeit	28

Politische Bildung für Schulen	29
---------------------------------------	----

Glossar

Der Begriff **Autoritarismus** wird sowohl in der Politikwissenschaft als auch in der Sozialpsychologie verwendet. Politologen verstehen darunter eine diktatorische Herrschaftsform, die anders als der diktatorische Totalitarismus häufig ein gewisses Maß an Pluralismus zulässt. Als wichtigstes Merkmal autoritärer Staatsformen gilt das Fehlen grundlegender Ideologien; stattdessen wird auf vermeintlich ewigwährende, allgemeine Wertvorstellungen sowie traditionelle Sittenmuster zurückgegriffen.

Diktatur bedeutet, dass eine Person oder eine kleine Gruppe von Menschen allein herrscht. So eine Gruppe kann zum Beispiel eine Partei sein. In einer Diktatur ist die Herrschaft der Person oder der Partei nicht begrenzt. Es gibt zum Beispiel keine Gewaltenteilung. In der Diktatur bestimmen die Herrschenden allein, was die Polizei und andere im Staat tun sollen. Man kann auch sagen: Sie haben allein die Macht.

Der **Nationalismus** ist eine Ideologie, die den Begriff „Nation“ zur zentralen Kategorie erhebt. Ursprünglich war sein Ziel die Schaffung moderner Nationalstaaten, später richtete er sich häufig durch Überhöhung der eigenen Nation aggressiv gegen andere. Ein übersteigerter Nationalismus ist typisches Element eines rechtsextremen Weltbildes.

Propaganda ist der Versuch der gezielten Beeinflussung des Denkens, Handelns und Fühlens von Menschen. Wer Propaganda betreibt, verfolgt damit immer ein bestimmtes Interesse. Charakteristisch für Propaganda ist, dass sie die verschiedenen Seiten einer Thematik nicht darlegt sowie Meinung und Information vermischt. Der Begriff Propaganda wird heute vor allem im Zusammenhang mit Beeinflussungsstrategien in autoritären und totalitären Staaten verwendet.

Revolution bezeichnet eine schnelle, radikale (i. d. R. gewaltsame) Veränderung der gegebenen (politischen, sozialen, ökonomischen) Bedingungen. Politische Revolutionen zielen i. d. R. auf die Beseitigung der bisherigen politischen Führer und die Schaffung grundsätzlich neuer Institutionen, verbunden mit einem Führungs- und Machtwechsel. Ziel der bewusst herbeigeführten, tiefgreifenden Veränderungen ist es, mit einem politischen Neuanfang die bisherigen Probleme und Machtstrukturen zu beseitigen und radikal Neues an ihre Stelle zu setzen.

Totalitarismus bezeichnet eine politische Herrschaft, die die uneingeschränkte Verfügung über die Beherrschten und ihre völlige Unterwerfung unter ein (diktatorisch vorgegebenes) politisches Ziel verlangt. Totalitäre Herrschaft, erzwungene Gleichschaltung und unerbittliche Härte werden oft mit existenzbedrohenden (inneren oder äußeren) Gefahren begründet, wie sie zunächst vom Faschismus und vom Nationalsozialismus, nicht zuletzt auch im Sowjetkommunismus Stalins von den Herrschenden behauptet wurden. Insofern stellt der Totalitarismus das krasse Gegenteil des modernen freiheitlichen Verfassungsstaates und des Prinzips einer offenen, pluralen Gesellschaft dar.

Quelle: Die Begriffe wurden dem Politiklexikon der Bundeszentrale für Politische Bildung entnommen. Online unter: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/> [Zugriff am 18.08.2022].

Zum Stück

Farm der Tiere – Eine szenische Erzählung nach George Orwell

Regie:	Fabian Hagedorn
Ausstattung:	Coco Ruch
Spieler:innen:	Erik Paul Baumbach, Lea Keziah Bezzel, Leopold Kruppa, Paula Resmer, Leo Schlenke, Tjaade Kriegelstein, Merit Roos, Kalle Wiechmann
Dauer:	85 Minuten, ohne Pause
Fotos:	Lutz Edelhoff

Die Tiere einer englischen Farm erheben sich gegen die Herrschaft ihres Besitzers, der sie vernachlässigt und ausbeutet. Nach anfänglichen Erfolgen und beginnendem Wohlstand übernehmen die Schweine zunehmend die Führung. Bald darauf stehen die neuen Errungenschaften auf dem Spiel und die hart erkämpfte Gleichheit der Tiere zerfällt:

„Alle Tiere sind gleich, aber manche sind gleicher.“

Mit George Orwells grimmiger Fabel wagen acht Jugendliche, zwischen pointierter Erzählung und szenischem Spiel, einen Blick in die Werkstätten menschlicher Sternstunden und Abgründe. In Zeiten, in denen Demokratie und Recht leichtfertig in Frage gestellt werden, ist dieser Klassiker aktueller denn je.

Geschichtliche Einordnung

Die Fabel „Farm der Tiere“ (Animal Farm) erschien 1945. Der Roman gilt als Parabel auf die Geschichte der Sowjetunion, bei der die vom Volk getragene Februarrevolution 1917 zwar das Ende der zaristischen Autokratie bedeutete, die Oktoberrevolution im gleichen Jahr jedoch zur Machtergreifung der Bolschewiki und schließlich zur Diktatur Stalins führte. (Orwells Buch war in der Sowjetunion sowie deren „Satellitenstaaten“ z.B. der DDR strikt verboten)

Parallelen lassen sich aber leicht auch zu anderen Revolutionen (z.B. der Französische Revolution) sowie zu diversen totalitären und autoritären Systemen in Vergangenheit und Gegenwart ziehen: totale Kontrolle durch den Staat, Unterdrückung und Verfolgung, fehlende Gewaltenteilung, keine freien Wahlen, fehlende Presse oder Pressefreiheit, fehlender Pluralismus bzw. Ablehnung dessen, Überwachung sowie gleichgeschaltete Medien – all dies findet sich in Orwells Fabel.

Der Stoff lässt sich so beispielsweise auch auf den Nationalsozialismus in Deutschland, die Militärdiktatur in Chile, den Franquismus in Spanien, das politische System der DDR, Italien unter Mussolini, Nordkorea oder China heute übertragen.

Zur Mappe

Die Übungen dienen der methodischen Anregung und können punktuell in den Unterricht eingebaut werden. Die Mappe erhebt keinen Anspruch auf thematische Vollständigkeit. Gelb unterlegt sind mögliche Lösungsvorschläge. Viel Vergnügen. (Die Fotos sind von Lutz Edelhoff)

VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Beobachtungsaufträge zur Inszenierung

Aufgrund ihres erzählenden Charakters eignet sich unsere Inszenierung in besonderer Weise für den erstmaligen Kontakt mit Orwells Fabel. Inhaltliche Vorbereitungen sind aus unserer Sicht nicht nötig. Es lohnt sich jedoch im Vorfeld den Begriff FABEL mit den Schüler:innen zu besprechen.

Folgende kleine Beobachtungsaufträge könnten Sie vor dem Theaterbesuch verteilen:

Hinweis: Die Schüler:innen sollte sich einen Aspekt auswählen, auf den sie sich während des Schauens besonders konzentrieren:

Figuren



- Welche wesentlichen Figuren/Tiere tauchen auf?
- Wie würdest du die jeweilige Figur beschreiben? (bodenständig, hasserfüllt, ängstlich, machthungrig, einfältig...)
- Welche Art Mensch könnte er/sie repräsentieren? (der Chef, der Gefügigen, der Mitläufer, ...)
- Sagt der Name auch etwas über den jeweiligen Charakter der Figur aus?

Kostüm/ Requisiten

- Beschreibt die Kostüme. Woran erinnern sie euch? /
- Passen die Kostüme inhaltlich zum Stück? Begründet eure Antwort.
- Welche Requisiten/ Gegenstände werden benutzt? Was könnten sie symbolisieren?

Bühnenbild/ Video/ Licht

- Welche Elemente befinden sich zu Anfang auf der Bühne? Woran erinnern sie euch?
- Auf welche Weise werden die Bühnenelemente genutzt? Gibt es Überraschungen?
- Benennt einzelne Szenen, in denen eine bestimmte Videoprojektion oder Lichtstimmung eingesetzt wird und beschreibt deren Wirkung auf die Szene.

Ton

- Wie werden Töne auf der Bühne produziert? Welche Mittel nutzt das Ensemble dafür?
- Welchen Effekt haben die Töne auf die jeweilige Stimmung der Szene? Benennt einige Szenen!

Dramaturgie/ Spiel

- Fasst die Handlung mit euren Worten zusammen.
- Die Darstellenden wechseln zwischen Figur- und Erzählhaltung. Mit welchen Mitteln machen sie diesen Wechsel deutlich?
- Wie empfindet ihr diesen Perspektivwechsel? (spannend?, verwirrend?...)
- Welche Momente innerhalb des Stückes haben euch amüsiert, welche waren spannend? Hat Euch ein Moment auch wütend gemacht oder getroffen?

NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Assoziationen zum Stück sammeln

Variante 1 – Gegenstand



- Sucht euch einen Gegenstand aus eurer Schultasche / eurem Klassenraum / eurer Jackentasche..., den ihr mit der gesehenen Inszenierung in Verbindung bringt.
- Welche Situation / welchen Gedanken oder welches Gefühl aus dem Stück assoziiert ihr damit?
- Stellt das ausgesuchte Objekt vor und erklärt, warum ihr es in Bezug auf das Stück gewählt habt.

Variante 2 - ABC



- Findet euch in kleinen Gruppen von 4 - 6 Personen zusammen. Eine Person aus der jeweiligen Gruppe beginnt nun im Stillen das Alphabet aufzusagen, eine andere Person beenden die „stille Aufzählung“ mit „Stopp“. Damit ist ein Buchstabe festgelegt. Er wird nun der Anfangsbuchstabe von Begriffen sein, die ihr mit der gesehenen Inszenierung in Verbindung bringt. Im besten Fall nennt jede Person aus eurer Gruppe einen Begriff. z.B. F wie Farm, Freiheit, Frieden, Fell, Furcht.
- Wiederholt die Übung. Die gefundenen Begriffe können auch gerne schriftlich festgehalten werden und im Anschluss an die Übung mit den anderen Gruppen ausgetauscht werden.

Variante 3 - Fotos

- Welche Worte fallen euch bei der Betrachtung der jeweiligen Bilder ein?
- Um welche Szenen im Stück handelt es sich?
- Welche Gefühle/ Gedanken haben die einzelnen Szenen bei euch als Zuschauer:in ausgelöst?



Auswertung der Beobachtungsaufträge

Tauscht euch nun über die einzelnen Beobachtungsaufträge aus.



- Setzt euch dazu in einen Kreis und geht die Beobachtungsaufträge Punkt für Punkt durch.
- Zuerst äußern sich diejenigen, die während des Schauens auf den jeweiligen Aspekt geachtet haben, dann können die anderen auf das Gesagte Bezug nehmen und ggf. ergänzen.

Mögliche Antworten:

Figuren:

- **Mr Johns:** gewalttätiger Farmbesitzer; **Boxer (Pferd)** ein Arbeitstier; **Benjamin (Esel):** der Übellaunige, **Schneeball:** das intellektuelle Schwein; **Napoleon:** das machthungrige Schwein, **Fetzer:** Hetze betreibender Handlanger Napoleons, **Volk:** Hühner, Schaf, Ziege

Kostüm/ Requisiten

- Schwarz, einheitlich, Handwerker, Tiermasken (funktionieren als Kappe und als Gesichtsmaske)
> erinnert an Zimmerleute/ Handwerker
- Kaum Kleinrequisiten > dienen hauptsächlich der Herstellung von Geräuschen /
- Kamera: symbolisiert Überwachung

Bühnenbild/ Video/ Licht

- Unterschiedlich große Klötze, Tisch mit Material für Geräusche, Mikros
- das Ganze wirkt wie eine Werkstatt/ eine Schmiede/ eine Fabrik
- Hocker lassen sich auseinander nehmen > werden zu Schachspiel als Symbol für Angriff auf die Mühle/ zur Projektionsfläche für Kamera
- Videoprojektionen erzeugen Perspektivwechsel/ Vergrößern die Dinge: z.B.: Gruppe dreht Publikum den Rücken zu, Gesichter sind nur auf der Projektion zu sehen; Nahaufnahmen bei Monologen von Figuren oder bei kriegerischem Schachspiel; Schweine sind auf der Bühne mit Maske, auf der Projektionsfläche bereits als Menschen zu sehen
- Licht: Vorstellung der neuen Regeln (grünes Blitzlicht); Schachspiel/ Krieg (Rotes Licht/ Nebel); Ansprache Napoleon (Spot - wirkt allmächtig)

Ton:

- Geräusche werden live hergestellt – wie in einem Live-Hörspiel. Sie sind teilweise wichtige Bestandteile der Szenen (z.B. Gewehrschuss). Teilweise untermalen sie die Szenen (z.B. Rauschen des Windes)
- Geräusche können unterschiedliche Wirkung entfalten
 - lustig (z.B. Napoleon pinkelt auf die Pläne der Windmühle, dazu plätschert Wasser)
 - bedrohlich (z.B. Auf der Farm werden vermeintliche Verräter hingerichtet. Das Verhör wird mit einzelnen Harfentönen unterlegt. Die Hinrichtung wird vor allem durch wildes Hundebellen und Schweinequieken deutlich.)
 - atmosphärisch (z.B. Einige Szenen werden von Naturgeräuschen wie Rauschen des Windes, Vogelzwitschern usw. unterlegt.)

Orwells Notizen

Orwell beschäftigte sich in seinem Stück mit grundlegenden Themen wie Macht, Ohnmacht, Revolution, Diktatur, Unterdrückung...)



- Fasst noch einmal zusammen, welche weiteren das sind!
- Versetzt euch nun in seine Position als Schriftsteller. Wie könnte sein Schreibtisch ausgesehen haben, während er diesen Roman verfasste? Welche Zitate könnte er sich im Vorfeld notiert haben? Welche Bilder könnte er im Kopf gehabt haben?
- Macht aus eurem eigenen Schultisch seinen fiktiven Arbeitsplatz mit möglichen Notizen.

Schritt 1:

- Findet euch in Kleingruppen von 2 bis 3 Personen zusammen. Recherchiert im Netz nach aussagekräftigen Zitaten / Redewendungen/ Bildern/ Skizzen zu den oben gesammelten Begriffen.

Schritt 2:

- Trefft nun eine Auswahl und entwerft mit diesem Material fiktive Notizzettel Orwells. Ordnet diese dann auf eurem Tisch an. Vervollständigt die Installation mit anderen möglichen Materialien (Stiften, Kaffeebecher ...)

Schritt 3:

- Geht anschließend durch den Klassenraum wie durch ein Museum und stellt euch die fiktiven Arbeitsplätze Orwells gegenseitig vor.

Eine Fabel

Aus der Definition für Fabel: „(...) eine Erzählung mit belehrender Absicht, in der vor allem Tiere (...) menschliche Eigenschaften besitzen und auch menschlich handeln. Die Dramatik der Fabelhandlung zielt auf eine Schlusspointe hin, an die sich meist eine allgemeingültige Moral anschließt.“



- Mit welchen Gefühlen/ Gedanken entlässt euch das Stück?
- Formuliert mit euren eigenen Worten: Was ist die Moral dieser Geschichte?

FIGUREN & STATUS

Figurensalat

Dies ist eine Übung zum Einstieg: erinnert euch an die wesentlichen Figuren des Stückes.

Diese Beschreibung sollte euch helfen:

Mr. Johns: gewalttätiger Farmbesitzer

Boxer (Pferd): „Er besaß zwar nicht gerade eine erstklassige Intelligenz, wurde aber wegen seiner Charakterfestigkeit und ungeheuren Arbeitskraft allgemein geachtet“

Benjamin (Esel): „Es war das älteste Tier auf der Farm und das übellaunigste“

Schneeball (Schwein): Ein Intellektueller /ein Denker ... „überzeugt durch seine bestechende Redekunst... und steckte voller Erneuerungs- und Verbesserungsvorschläge“

Napoleon (Schwein): gewalttätig und skrupellos

Fetzer (Ferkel): junger Anhänger von Napoleon // Propagandaminister

Diese Tiere stehen sinnbildlich für einen Typus Mensch.

- Findet euch in einem Stuhlkreis zusammen und überlegt, welchen charakteristischen Gang die jeweilige Figur haben könnte. Probiert gemeinsam jede Gangart aus, in dem ihr auf genau diese Weise die Plätze miteinander tauscht.
- Setzt euch nun wieder in den Stuhlkreis und zählt nacheinander die Figuren ab: Mr. Johns, Boxer, Benjamin, Schneeball, Napoleon, Fetzer. Merkt euch welcher Name bei euch genannt wird, diese Figur werdet ihr nun verkörpern.
- Die Spielleiter:in steht nun in der Mitte des Kreises und nennt einen der Tiernamen: z.B. „Boxer“. Jetzt müssen alle die die Rolle „Boxer“ zugewiesen bekommen haben aufstehen und sich in der jeweiligen „**Boxer- Gangart**“ einen neuen Platz suchen.
- (Regeln: Ihr dürft euch nicht auf euren bisherigen Platz und auch nicht auf den links oder rechts daneben setzen)
- Ergänzung: Es können auch mehrere Tiernamen gleichzeitig genannt werden. Ruft eine Spielleitung „Animal Farm“, müssen sich alle Schüler:innen einen neuen Platz suchen. Viel Spaß!



Fotoshooting

Schlüpf nun für ein „VORHER- NACHHER Fotostandbild“ in die Rollen der in der letzten Übung beschriebenen Farmbewohner.

- Teilt euch dazu in 6 Personen starke Gruppen. Jede:r in der Gruppe wird einen der oben beschriebenen Charaktere verkörpern. Entscheidet euch und befestigt eventuell den jeweiligen Namen an der Kleidung (z.B. mit Malerkrepp).
- Jede Gruppe sucht sich nun einen konkreten Ort im Raum, an dem das Fotostandbild entstehen soll. Alle Gruppen arbeiten parallel.
- Stellt euch in der Gruppe nun zu einem Fotostandbild auf, welches kurz nach Revolution hätte geschossen werden können.
 - Welche Haltung könnte eure Figur einnehmen? Denkt an ihren Charakter
 - Wohin blickt eure Figur?
 - Wo genau ist ihre Position auf dem Foto? Eher hinten? Ganz vorne?
- Stellt nun ein 2. Fotostandbild nach der Machtergreifung der Schweine. Stellt euch dazu die gleichen Fragen:
 - Welche Haltung könnte eure Figur nun einnehmen?
 - Wohin blicken eure Figuren? Wer steht zusammen? Wer steht Abseits?
- Zeigt euch nun gegenseitig eure beiden Fotostandbilder und vergleicht. Wie hat die jeweilige Gruppe die Verhältnisse gedeutet? Gibt es Gemeinsamkeiten? Worin unterscheiden sie sich?



Statusspiel

Im Laufe der Geschichte erheben sich die Schweine über die anderen Tiere. Es entsteht erneut eine Hierarchie innerhalb des sozialen Gefüges. Dies ist eine Übung, welche die Unterschiede im Status erlebbar machen kann. Sie muss durch Sie als Lehrer:in sprachlich begleitet werden.

- Benötigt werden: 5 Zettel mit Zahlen von 1- 5 in, je nach Klassenstärke, mehrfacher Ausführung (bei 20 Schüler:innen 4 mal), sodass jede Person einen Zettel ziehen kann.
- Gezogen wird verdeckt. Außerdem braucht es eine freie Fläche.
- Stufe 1: Bewegt euch durch den Raum und schlüpft dabei in euren jeweils gezogenen Status:
 - **ist die Person mit dem höchsten Status/ 5 ist die Person mit dem niedrigsten Status.**
 - Achtet auf euren Gang, die Haltung und euren Blick.
- Stufe 2: Lauft weiter in eurem Status durch den Raum, begegnet ihr nun jedoch einer anderen Person, bleibt ihr kurz stehen. Aufgabe ist es nun, den/die jeweils andere:n zu begrüßen, natürlich unter Berücksichtigung des eigenen und fremden Status. Immer wieder steht also die Frage im Raum:
 - In welchem Verhältnis stehen wir zueinander?
 - Wer befindet sich im unterlegenen, wer im überlegenen Status?
 - (Bsp: Die 2 müsste sich so zum Beispiel vor der 1 verneigen, könnte sich aber von der 4 die Hände küssen lassen.)
 - Wichtig: der Status des/der jeweils andere:n darf nicht verbal ausgetauscht werden, die Teilnehmenden sollen anhand der Körpersprache auf den jeweiligen Status schließen. Lasst die Begrüßungsrunde eine Weile laufen.
- Im Nachhinein wird das Erlebte ausgewertet: An welchen körperlichen Signalen (Gang, Haltung, Blick) habt ihr den Status ablesen können? Wie fühlte sich der jeweilige Status an?
- Welche Momente im eigenen Alltag findet ihr, in denen ihr in den Oberstatus oder auch in den Unterstatus geht (gehen müsst)?



Statuswechsel

Diese Übung macht den Wechsel vom einen zum anderen Status erlebbar.

- Stellt euch paarweise gegenüber. Eine:r von euch schlüpft in den Hochstatus- eine:r in den Tiefstatus. Nun lauft ihr im Paar – jede:r in seinem Status - aufeinander zu. Kurz bevor ihr euch trifft, gibt es den „Wechselmoment“. Es wird kurz innegehalten und der eigene Status geht auf den/die andere:n über. Dann setzt ihr euren Weg zur anderen Seite im gewechselten Status fort. Probiert diesen Statuswechsel einige Male aus.
- Werten danach aus: Wie fühlte sich der Wechsel vom einen zum anderen Status jeweils an? Wie könnte ein Statuswechsel in alltäglichen Situationen (vielleicht auch in denen, die ihr zuvor genannt habt) gelingen?



REVOLUTION UND DIKTATUR

Timeline

Orwell schrieb „Die Farm der Tiere“ auf der Grundlage der Ereignisse der Russischen Revolution 1917. Unsere Inszenierung will grundsätzlich zeigen, wie Diktaturen durch Revolutionen zerfallen und dann erneut zu Diktaturen werden können.



- 1: Die folgenden Stichpunkte zählen markante Schritte auf dem Weg von der Revolution zur Diktatur auf. Ordnet den Punkten 1-4 jeweils die entsprechenden Bilder ABCD aus unserer Inszenierung zu. Es gibt sicher auch mehrere Möglichkeiten.
- 2: Zu welchen Stichpunkten fallen euch Parallelen zu anderen Revolutionen/ Diktaturen ein?

1. Auf dem Weg zur Revolution

- 1.1 Ein weises Schwein verkündet die Vision eines besseren Lebens.
- 1.2 Die Revolution bricht los.
- 1.3 Die Niederschlagung der bisherigen Machthaber gelingt.
- 1.4 Eine neue Regierung der Vielen etabliert sich (Einrichtung demokratischer Strukturen/ Vernichtung aller an die Unterdrückung erinnernden Dinge).

A



B



C



D



Mögliche Lösung zu Aufgabe 1:

- D, A, B, C

2. Nach der Revolution

- 2.1 Neue Gesetze werden formuliert.
- 2.2 Es entstehen 2 unterschiedliche politische Lager – ein Gemäßigtes / ein Radikales (2 Fotos).
- 2.3 Die Revolution wird gegenüber Fremden verteidigt (gemeinsame Schlacht).

A



B



C



D



Mögliche Lösung zu Aufgabe 1:

- B, A, C, D

Mögliche Ideen zu Aufgabe 2:

- 2.2 Es entstehen 2 unterschiedliche politische Lage: vergleichbar mit Robespierre /Danton während der Französische Revolution

3. Radikalisierung

- 3.1. Eine Personengruppe (Schweine) erhält spezielle Privilegien, übernimmt die Führung und schlägt das gemäßigte Lager gewaltsam nieder.
- 3.2 Es gibt eine revolutionskonforme Erziehung (Parolen, Lieder, Rituale).
- 3.3 Die Schweine radikalisieren sich (Drohungen/ Überwachung).
- 3.4 Radikalisierung findet auch in der Sprache statt (Propaganda).

A



B



C



D



Mögliche Lösung zu Aufgabe 1:

- B, A, C, D

Mögliche Ideen zu Aufgabe 2:

- 3.2 Es gibt eine revolutionskonforme Erziehung (Parolen, Lieder, Rituale): Pioniere (DDR)
- 3.3 Die Schweine radikalisieren sich (Drohungen/ Überwachung): China / Nordkorea heute
- 3.4 Propaganda: Goebbels im Nationalsozialistischen Deutschland

4. Installation einer neuen Diktatur

- 4.1 Es gibt einen Personenkult um den Anführer Napoleon
- 4.2 Die politischen Gegner werden öffentlich gedemütigt, gefoltert und hingerichtet.
- 4.3 Ein neues Denksystem wird etabliert. („Einige Tiere sind gleich, doch andere sind gleicher“)
- 4.4 Alleinherrschaft Napoleons: Er wird „menschengleich“.

A



B



C



D



Mögliche Lösung zu Aufgabe 1:

- D, A, B, C

Die Vision des Old Major

Innerhalb vieler Revolutionen/ politischen Bewegungen der Geschichte, ob niedergeschlagen oder gelungen, entwickelten sich Slogans, aus denen die Ziele der jeweiligen Bewegung sprachen.

In „Farm der Tiere“ ist dies zum Beispiel:

Alles, was auf zwei Beinen geht, ist ein Feind!

Alles, was auf vier Beinen geht oder Flügel hat, ist ein Freund!

- Recherchiert solche Slogans und die dazugehörige Revolution/ Bewegung. Schaut in alle Epochen und gerne auch in alle Kulturkreise.

Mögliche Slogans:

- „Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“ – Französische Revolution
- „Wir sind ein Volk“ – politische Wende in Deutschland 1989/90 (friedliche Revolution)
- „Viva la revolución“ – kubanische Revolution
- „Black is beautiful“ – Kulturbewegung Afroamerikaner:innen¹ 1960er
- „Black Lives Matter“
- „Power to the people“ – diverse politische und kulturelle Bewegungen
- „Brot, Freiheit und soziale Gerechtigkeit“ – arabischer Frühling

- Findet euch nun zu 4. zusammen und tauscht euch aus: Gibt es einen gegenwärtigen gesellschaftlichen Zustand, gegen den ihr eine Revolution starten würdet?

Wie würde euer Slogan lauten? Überlegt euch mindestens 2 Slogans:

Einen FÜR das wünschenswerte Ziel / Einen GEGEN den Missstand.



¹ Dieser Begriff ist heute nicht mehr zeitgemäß, wurde jedoch aus historischen Gründen nicht verändert, da es sich um eine Selbstzuschreibung der jeweiligen revolutionären Gruppe handelte

Werbung für die Farm

Nach der Revolution ordnen die Tiere das Zusammenleben auf der Farm neu. Es scheint bergauf zugehen: Politische Entscheidungen werden gemeinsam getroffen, die Tiere arbeiten selbstbestimmt, zum Fressen gibt es mehr denn je und alle halten sich an die gemeinsam beschlossenen Gesetze:

§ Kein Tier darf jemals in einem Haus leben oder in einem Bett schlafen
§ Oder Kleidung tragen
§ Oder Alkohol trinken
§ Oder Tabak rauchen
§ Oder sich mit Handel beschäftigen
§ Vor allen Dingen darf kein Tier seine eigene Art tyrannisieren
§ Kein Tier darf jemals ein anderes Tier töten
§ Alle Tiere sind gleich!



- Dreht einen kleinen Werbespot für die „Farm der Tiere“ (Handykameras), der ehrlich zeigt, wie es nach der Revolution auf der Farm der Tiere zugeht. Greift darin gerne auch die neuen demokratischen Strukturen und Gesetze auf.
 - Findet euch dazu in kleinen Gruppen zusammen.
 - Was soll in eurem Spot passieren? Gibt es kleine Szenen? Wer spricht? Wo dreht ihr? Vielleicht findet ihr sogar eine gute Musik.
- Zeigt euch danach eure kleinen Filme und wertet aus: Hat euch der Spot überzeugt. Würdet ihr ein Leben auf der Farm wählen?

Propaganda

Nach und nach verschlechtern sich die Dinge auf der Farm, die Schweine übernehmen die Macht und am Ende der Fabel steht nur noch dieses Gesetz:

§ Alle Tiere sind gleich, aber manche sind gleicher!

- Was sagt dieses Gesetz aus? Besprecht euch kurz!

Obwohl es den Tieren deutlich schlechter geht, gibt es kein Aufbegehren der Tiere. Vor allem Fetzer sichert die Macht der Schweine durch seine Propaganda:

- Informiert euch nun im 1. Schritt über den Begriff Propaganda und deren Techniken (im Glossar oder im Netz)
- Versetzt euch in die Rolle von Fetzer und dreht nun in eurer Gruppe einen weiteren kleinen Spot, der die Verhältnisse auf der Farm nach der Machtergreifung der Schweine zeigt. Bedenkt dabei, dass Fetzer sicher Mittel der Propaganda nutzt, um die Verhältnisse in ein besseres Licht zu rücken. Propagandamittel könnten zum Beispiel sein:
 - **Wiederholung** eines Slogans, einer politischen Behauptung oder eines Bildes
 - **Ästhetisierung**, bei der eigentlich hässliche oder grausame Sachverhalte in der Darstellung so bearbeitet werden, dass sie ästhetisch ansprechend und faszinierend erscheinen. (beispielsweise durch den Einsatz von Licht, Musik, Kameraeinstellungen oder der Verwendung von gemeinhin als schön wahrgenommenen Bildmotiven aus Kunst, Natur und Alltag)
 - **Angsterzeugung**, indem furchterregende und übertriebene Gerüchte von einer unmittelbar bevorstehenden Gefahr verbreitet werden
 - **Personenkult**, bei dem der politische Führer als Genie charakterisiert wird, das angeblich Leistungen erbringt, zu denen kein anderer fähig ist. Oft wird die Führerfigur mythisiert: als allwissend, unsterblich und allgegenwärtig
 - **Desinformation**, also die Veröffentlichung von irreführenden und falschen Informationen im Text oder im Bild. Die Irreführung führt immer manipulativ zu einem falschen Eindruck, durch Weglassen, Fälschen, Lügen, Erfinden, Gerüchte, tendenziöse Behauptungen, Verzerren, Überspitzen oder durch Einseitigkeit.
- Zeigt euch danach gegenseitig eure kleinen Filme und wertet aus: Welche Propaganda - Technik wurde jeweils gewählt? Hat die Manipulation funktioniert?



Eine überzeugende Rede

Fetzers Vorteil auch: er ist ein äußerst überzeugender Redner: emotional, mitreißend und ein großartiger Performer mit Körper und Stimme. In jedem politischen System kann ein:e Redner:in, je ausdrucksstärker er/sie performt, dem Gesagten unabhängig von dessen Inhalt mehr Macht verleihen.

Wie überzeugend seid ihr? Unten findet ihr einen Auszug aus der „Bundestagsrede“ von Lorient. Sie besteht aus beliebig zusammengesetzten politischen Phrasen. Kein Inhalt, ihr aber sollt eure Zuhörer:innen nun durch eure Performance in den Bann ziehen.

- Lest euch die Rede zunächst durch.
- Findet euch dann in Paaren zusammen und arbeitet die Rede Stück für Stück gemeinsam durch. Wie wirkt das Gesagte möglichst ausdrucksstark und überzeugend? Probiert euch in Betonungen, Pausen, Varianzen in der Lautstärke, an Mimik und Gestik aus.
- Mutige Freiwillige können nun die Rede vor der Klasse vortragen.
- Wertet im Anschluss an die Präsentationen aus, in welchen Momenten die Redner:innen besonders überzeugend waren.



Meine Damen und Herren, Politik bedeutet, und davon sollte man ausgehen,
Das ist doch - ohne darum herumzureden - in Anbetracht der Situation, in der wir uns befinden.
Ich kann meinen politischen Standpunkt in wenige Worte zusammenfassen:
Erstens das Selbstverständnis unter der Voraussetzung, zweitens und das ist es,
Was wir unseren Wählern schuldig sind,
Drittens, die konzentrierte Beinhaltung als Kernstück eines zukunftsweisenden Parteiprogramms.
Das kann auch von meinen Gegnern nicht bestritten werden.
Und ich bleibe dabei, wo kämen wir sonst hin, wo bleibe unsere Glaubwürdigkeit?
Eins steht doch fest und darüber gibt es keinen Zweifel. Wer das vergisst,
hat den Auftrag des Wählers nicht verstanden.
Meine Damen und Herren, wir wollen nicht vergessen, draußen im Lande
Und damit möchte ich schließen. Hier und heute stellen sich die Fragen,
Und ich glaube, Sie stimmen mit mir überein, wenn ich sage...
Letzten Endes, wer wollte das bestreiten! Ich danke Ihnen ...

Macht und Ohnmacht

Die Tiere scheinen der Macht der Schweine ohnmächtig ausgeliefert zu sein. Das Gefühl nicht handeln zu können, sich fügen zu müssen kennt wohl jeder von uns. Die folgende Methode ist angelehnt an das s.g. Forumtheater und nimmt eben diese Situationen in den Blick.



- Sammelt Situationen, in denen das Gefühl entstehen kann, ohnmächtig und machtlos zu sein/ nicht gehört zu werden. Das können einfache Situationen aus dem Alltag sein: z.B. Ich stehe in der Einkaufschlange und jemand drängelt sich einfach vor. / Ich erzähle meinen Eltern, ich will einen Schulwechsel, aber sie wollen das nicht hören. / Ich muss auf die Toilette, darf aber nicht aus der Klasse. /
- Wählt nun gemeinsam eine Situation aus und verständigt euch über das Setting, in dem die Situation stattfindet: Ort & Anzahl der Beteiligten. Wählt nun entsprechende freiwillige Spieler:innen, die in die beteiligten Figuren schlüpfen wollen. Macht euch außerdem einen Bühnen- und einen Zuschauerraum aus.
- Nun wird die beschriebene Situation improvisiert. Die Spieler:innen sollten sich bemühen, die Situation möglichst ernsthaft nachzuempfinden.
- Danach werden die Spielenden befragt:
 - Was hast du in der Situation gedacht/ gefühlt?
 - Was hättest du dir gewünscht? Was fehlt euch in der Situation?
- Auch das Publikum darf jetzt zu Wort kommen:
 - Welche anderen Handlungsmöglichkeiten hat die betreffende Person, die sich in einer scheinbar ohnmächtigen Situation befindet? Wie könnte das Gegenüber reagieren?
- Entscheidet euch für 2 mögliche Handlungsalternativen und lasst sie die Spielenden noch einmal szenisch ausprobieren.
- Wertet nach jeder Szene aus, wie die betreffenden Figuren sich gefühlt haben? Was hat sich verändert? Findet ihr gemeinsam eine gute Lösung?
- Ist es euch gelungen das Gefühl von Ohnmacht aufzulösen?

Diktatur versus Demokratie

Diese Übung stellt Diktatur und Demokratie gegenüber. Grundlage ist die gesehene Inszenierung.



- Findet euch in kleinen Gruppen zusammen und sammelt noch einmal gemeinsam, welche Einschränkungen die Tiere der Farm auf dem Weg zur Diktatur erleben. Vergleicht mit den Charakteristika einer Diktatur.

Mögliche Beispiele hierfür:

keine Wahlbeteiligung, keine Meinungsfreiheit (Schneeball wird verjagt), die Macht geht von einer Person/ Personengruppe (Schweinen) aus, Gefügigkeit durch harte Arbeit, fehlende Nahrung und Drohungen, Propaganda (Fetzer), Staatliche Überwachung (Kamera), Versammlungsverbot, Gesetze werden ohne parlamentarische Zustimmung erlassen...

- Vergleicht nun die Merkmale dieser Diktatur mit der heutigen Demokratie in Deutschland.

Mögliche Beispiele hierfür:

freie Meinungsäußerung (z.B. Demonstrationen), vielfältige Parteienlandschaft, freie & geheime Wahlen, vielfältige und plurale Gesellschaft, Gewaltenteilung, unabhängige Rechtsprechung, Pressefreiheit (auch Social Media), Schutz der Privatsphäre ...

Kritische Kunst

Folgendes Gedankenexperiment: Auf der Farm herrscht seit Jahren die Diktatur der Schweine.

Es ist Zeit für einen neuen revolutionären Impuls!

Der Streetartkünstlers Banksy kritisiert in seinen Werken herrschende soziale und politische Missstände.



- Tauscht euch nun in der Gruppe darüber aus, wie ein heimlich angebrachtes Graffiti auf der großen Wand der Farm der Tiere - Scheune aussehen würde? Mit welchem Motiv könnten die Tiere dort auf die herrschenden Missstände aufmerksam machen? Beschreibt oder zeichnet euren Entwurf.
- In gegenwärtigen, wie auch untergegangenen Diktaturen machen/ten bildende Künstler, Performer, Musiker, Schriftsteller ... immer wieder auf die herrschenden Missstände aufmerksam. Recherchiert und sammelt gemeinsam Beispiele dafür. Stellt euch die Künstler:innen, deren Werk und die gesellschaftlichen Verhältnisse unter denen sie agieren/ agierten vor

Einige populäre Beispiele:

- *China: Ai Weiwei*
- *DDR: Wolf Biermann*
- *Nationalsozialismus in Dtl: Erich Kästner*

Der Wille der Vielen - Kooperationsübungen

Politisches Aufbegehren, Demonstrationen, friedliche Revolution gegen diktatorische Systeme gelingen in den meisten Fällen nur dann, wenn Viele zusammenstehen und miteinander kooperieren. Die folgenden kleinen Übungen machen dieses Gefühl von Gemeinsinn und Gemeinschaft erlebbar.

Variante 1: Raumlaf

Tische an die Seite – ihr braucht eine freie Fläche, auf der ihr euch gut bewegen könnt.

- Stufe 1: Ihr bewegt euch durch den Raum. Stellt euch, vor der Boden ist eine Eisscholle, die kippt, sobald ihr euch nicht gleichmäßig auf ihr verteilt. Habt also während des Laufens immer die Position der anderen im Blick. Wo gibt es Lücken? Wo müsst ihr ausgleichen? Viel Spaß!
- Stufe 2: Behaltet dieses Prinzip bei. Parallel soll nun noch ein kleiner Ball/ ein Säckchen während des Laufens geworfen werden. Ruft den Namen der Person, der ihr den Ball zuwerfen wollt. Sie schaut, bleibt jedoch nicht stehen und fängt den Ball im Gehen, usw.
- Stufe 3: Behaltet Stufe 1 und 2 bei, gebt nun noch parallel einen Ball/ Säckchen von Hand zu Hand. Dies soll heimlich und ganz nebenbei geschehen, sodass es eine außenstehende Person kaum bemerken würde.
- Wertet danach aus: Wie war es, all dies im Blick zu behalten? Hat sich eine Art Gruppengefühl eingestellt? Gab es Komplikationen? Wenn ja, warum und wie könnte man sie das nächste Mal verringern?



Variante 2: Buchstaben stellen

Tische an die Seite – ihr braucht eine freie Fläche, auf der ihr euch gut bewegen könnt.

- Wählt eine Spielleitung! Diese nennt nun einen beliebigen Buchstaben. Eure Aufgabe als Gruppe wird es sein, euch so schnell wie möglich so anzuordnen, dass dieser Buchstabe entsteht, würde man aus der Vogelperspektive schauen. Die Spielleitung sollte ihn lesen können. Fahrt mit anderen Buchstaben fort.
- Wertet danach aus: Wie ist euch die Aufgabe gelungen? Hattet ihr Erfolg? Gab es Komplikationen? Wenn ja, warum und wie könnte man sie das nächste Mal verringern?



Variante 3: Laufen durchs Moor

- Material: einige halbe Zeitungsseiten
- Tische an die Seite – ihr braucht eine freie Fläche, auf der ihr euch gut bewegen könnt.
- Stellt euch vor diese Fläche ist ein Moor, durch das es nun gemeinsam zu kommen gilt. Eure Hilfsmittel: Zeitungspapierseiten– auf die lässt sich unbeschadet treten. Allerdings sind es nur halb so viele Papiere wie Schüler:innen. Macht euch Startpunkt auf der einen Seite des Raumes und einen Endpunkt auf der anderen Seite des Raumes aus. Wichtige Regeln sind außerdem:
 - Alle Teilnehmenden müssen mit Hilfe der Platten aus Papier das Moor überqueren.
 - Das Ziel darf erst überquert werden, wenn alle Teilnehmenden im Moor sind.
 - Das Moor darf nicht mit dem Fuß oder der Hand berührt werden.
 - Fällt jemand ins Moor oder übertritt die Zeitung, beginnt das Spiel von vorn.
 - 2 Personen haben jeweils Platz auf einer Platte aus Papier.
 - Die Moorplatten müssen mitgenommen werden.
 - Ist eine Moorplatte unbesetzt, rutscht sie ins Moor und der Gruppe steht eine Platte weniger zur Verfügung.
- Bevor das Spiel beginnt, habt ihr 3 Minuten Zeit, um euch eine Strategie zu überlegen, dann startet das Spiel. Ihr müsst gemeinsam von Start zum Ziel gelangen und dies natürlich unter Berücksichtigung der oben beschriebenen Regeln! Viel Vergnügen.



DEMOKRATIE & PLURALISMUS

Herausforderung Pluralismus

Wir leben – anders als die Tiere auf der Farm – in einer Gesellschaft, die Pluralismus zulässt, in der die vorhandene Vielfalt Raum hat, in der verschiedene Gruppen, Organisationen, Institutionen, Meinungen, Ideen, Werte und Weltanschauungen gleichberechtigt nebeneinanderstehen.

Diese Übung macht das gleichberechtigte Nebeneinander von unterschiedlichen Haltungen erlebbar und kann ein Auftakt sein, über Chancen und Herausforderungen einer pluralen Gesellschaft zu sprechen.

- Es gibt 4 unterschiedliche Arbeitsaufträge in mehrfacher Ausführung auf kleinen gefalteten Zetteln, sodass sich die Schüler:innen jede:r einen Zettel verdeckt ziehen können. Die Arbeitsaufträge dürfen nicht verraten werden!



- Stelle alle Stühle so hin, dass deren Lehne zum Fenster zeigt!
 - Stelle alle Stühle in die Mitte des Raumes!
 - Stelle immer 2 Stühle übereinander!
 - Stelle immer mindestens 2 Stühle nebeneinander!
- Aufgabe ist es nun im ersten Schritt den eigenen Arbeitsauftrag mit absoluter Ernsthaftigkeit und so schnell wie möglich zu verfolgen. Dabei darf nicht gesprochen werden. Vermutlich wird es ein ziemliches Chaos geben.
 - Nach etwa 3 Minuten bittet die Spielleitung die Schüler:innen:
 - Nehmt nun auch wahr, was die anderen Schüler:innen tun! Könnt ihr deren Aktion mit eurer in Einklang bringen? Wie können alle Arbeitsaufträge/ Bedürfnisse zufriedenstellend erfüllt werden?
 - Wertet danach aus: Wie hat sich die Übung im ersten Teil angefühlt? Was habt ihr an euch und den anderen beobachtet? Hat sich das Gefühl im 2. Teil verändert? Ist euch eine gute Lösung gelungen?

Demokratie ist Dialog

Demokratie lebt vom Dialog, vom Austausch unterschiedlicher Interessengruppen, vom Abwägen unterschiedlicher Argumente und einem Kompromiss. Dies will folgende Übung erproben.

- Überlegt euch zunächst ein Thema, über das gleich diskutiert werden soll. Gerne kann das auch etwas absurd daherkommen, umso mehr Spaß macht die Diskussion später z.B.



- Mehr Besteck als Tannenbaumschmuck!
 - Mehr Pinguine in Innenstädten!
 - Kostenloser Zahnersatz für Waschbären!...
- 2- 4 Freiwillige aus eurer Klasse übernehmen nun die Rolle der PRO und sammeln Argumente FÜR/ 2-4 andere Freiwillige übernehmen die Rolle der KONTRA und sammeln Argumente GEGEN das beschlossene Thema. Wichtig: sie betreiben dies mit großer Ernsthaftigkeit und lassen bei der Argumentation ihrer Fantasie freien Lauf.
 - Die anderen bauen in der Zeit einen Stuhlhalbkreis für die Diskutierenden aus und platzieren sich dann als neutrale Beobachter im Zuschauerraum.
 - Nun beginnt die Diskussion: Die Gruppen PRO und KONTRA tauschen ihre Argumente im Wechsel aus. Sie sollten dabei möglichst immer auch auf das Gesagte der anderen eingehen!
 - Nach spätestens 5 Minuten ist die Diskussion beendet und das bisher unbeteiligte Publikum muss nun eine Entscheidung treffen. Die Argumente welcher Seite waren überzeugender? Geben sie der PRO- oder der KONTRA Seite Recht, oder aber schlagen sie einen möglichen KOMPROMISS vor. Die Entscheidung wird durch Handzeichen im Publikum getroffen.
 - Wertet danach gemeinsam aus:
 - Verließ die Diskussion, so wie ihr sie euch wünscht?
 - Welche Argumente waren besonders überzeugend und warum?

Verteidigung der Vielfalt

Demokratie und Pluralismus sind aus unserer Sicht absolut schützenswert.

- Findet euch in kleinen Gruppen zusammen und wählt euch eine Personengruppe aus dem „Volk“ der Farm der Tiere aus (Pferd, Esel, Ziegen, Huhn, Schaf) und überlegt dann: Was bräuchten diese Figur wohl für ein gutes Leben? (frisches Gras, Anerkennung, Vertraute...)
- Formuliert auf dieser Grundlage auch, was macht für euch ein gutes Leben aus? Was gilt es zu verteidigen? Notiert eure Gedanken auf einem Plakat.



- Euer/ Eure Lehrer:in wir nun den Raum zusammen mit 2 Freiwilligen verlassen. Sie werden zusammen in die Rolle der Schweine schlüpfen, die es auf das, was euer Leben lebenswert macht, abgesehen haben. Die Schweine werden also versuchen eure Plakate in die Finger zu bekommen.
- Ihr habt 3 Minuten Zeit, um euch gemeinsam zu überlegen, mit welcher Strategie ihr das Plakat vor den machthungrigen Schweinen schützen wollt. Dabei ist Kreativität gefragt!
 - Reden, Verstecken, Barrikade, Ablenkungsmanöver... alles ist möglich, solange niemand zu Schaden kommt.
- Dann startet das Experiment: Die Schweine öffnen die Tür startet den Angriff. Auch sie können verschiedene Methoden ausprobieren (Reden, Schnelligkeit, Ablenkungsmanöver...).
- Nach 5 Minuten wir die Übung abgebrochen.
- Wertet im Anschluss an das Spiel aus. Wie ist der Stand? Ist die Verteidigung oder der Angriff gelungen. Wie fühlt es sich an, gemeinsam etwas zu verteidigen?

Eine Fabel über Gerechtigkeit

- Lest im 1. Schritt folgende kurze Fabel (angelehnt an Aesop: Fabeln 1980)

Eines Tages lud das Schwein Napoleon die Gans in sein Haus ein. Er setzte ihr die leckersten Speisen vor, aber nur in ganz flachen Schüsseln, aus denen die Gans wegen ihres Schnabels nicht fressen konnte. Gierig fraß Napoleon alles allein, obgleich er der Gans unaufhörlich sagte, sie solle es sich doch schmecken lassen. Die Gans fühlte sich betrogen, blieb aber heiter, lobte die Einladung von Napoleon und bat ihn schließlich ihrerseits am nächsten Tag zu ihr zu Gast zu kommen.

Als Napoleon nun am folgenden Tag zur Gans kam, fand er wunderbare Leckereien aufgetischt, aber nur in langhalsigen Karaffen. „Tu es mir gleich!“, rief ihm die Gans zu. „Fühl dich ganz wie Zuhause!“, und schlürfte mit ihrem Schnabel fröhlich aus der Karaffe. Napoleon jedoch stellte mit großem Ärger fest, dass er nur das Äußere mit seiner Schweineschnauze ablecken konnte und die leckeren Speisen zwar sah und roch, aber nicht essen konnte. Hungrig und irritiert stand er vom Stuhl auf und erkannte, dass ihn die Gans für seinen Mutwillen gestraft hatte.

- Was findet ihr an dieser Fabel fair, was unfair? Was daran ist gerecht? Begründet eure Meinung!
- Bringt die beiden Sätze „Gleiches mit Gleichem vergelten“ und „Was du nicht willst, dass man dir tu', das füg' auch keinem anderen zu“ mit dieser Fabel in Verbindung.
- Wie kann den Unterdrückten, nach dem Sturz eines diktatorischen Systems, Gerechtigkeit widerfahren? Recherchiert zu den Begriffen Vergangenheitsaufarbeitung und Erinnerungskultur und findet gelungene Beispiele.



POLITISCHE BILDUNG

Hier noch einige Institutionen/ Träger, die Programme zur politischen Bildung ergänzend zum Unterricht anbieten. Alle Angebote haben eine Internetpräsenz.

Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße

Führungen, Referate, Workshops zum Thema DDR und SED- Regime

Jugend erinnert (Förderlinie SED-Unrecht)

Verschiedene von der „Bundeststiftung Aufarbeitung“ geförderte Projekte zu den Themen: Leben in der kommunistischen Diktatur, jugendliche Rebellion, Subkultur in der DDR und grenzüberschreitenden Blick auf die deutsch-deutsche Teilungs- und Migrationsgeschichte.

Netzwerk für Demokratie und Courage

kostenlose Projektstage ab Klasse 5 zu Themen wie Vielfalt, Miteinander, Sprache, Diskriminierung, Rassismus sowie Fortbildungen für Lehrkräfte zu Handlungsmöglichkeiten

Friedrich Ebert Stiftung

Projektstage zu Themen wie Schüler:innenvertretung, Rassismus sowie Kooperation mit Spirit of Football e.V.

Distanz e.V.

jugendkulturelle Projektstage sowie Distanzierungsarbeit mit rechtsgefährdeten und rechtsorientierten Jugendlichen

EZRA

Beratung für Betroffene rechter, rassistischer und antisemitischer Gewalt in Thüringen

MOBIT

Mobile Beratung in Thüringen sowie diverse Bildungsangebote für Demokratie – gegen Rechtsextremismus

DenkBunt Thüringen

Thüringer Landesprogramm für Demokratie, Toleranz und Weltoffenheit

Eine Übersicht über Projekte, Fortbildungsangebote und mehr