

Simulationsspiel „Auf der Flucht“¹

Kurzbeschreibung

Bei dem Simulationsspiel nehmen die Jugendlichen die Rolle einer flüchtenden Person ein. Sie begegnen den Hindernissen und Gefahren einer Flucht vom Aufbruch im Heimatland bis zum Asylantrag in einem fremden Land. Sie lernen, dass Willkür und Glück entscheidend sind für das Gelingen einer Flucht.



Dauer

60 - 90 Min



Zielgruppe

5. - 9. Klasse



Methodik

Simulationsspiel



Raum

Klassenraum oder Seminarraum mit freier Fläche, zusätzlich Schulhof, Außengelände oder Flure.



Material

- Spielkarten: Wasser, Handy, Pass, Zeugnisse, Geld, Kleidung etc (siehe Druckvorlage) – die Jugendlichen geben die Kärtchen ab, wenn sie sie während des Spiels verwenden. Die Karten „Pässe“ und „Zeugnisse“ sind Ausnahmen und dürfen behalten und im Verlauf des Spiels wieder verwendet werden.
- Stoppuhr
- Grüne und rote Klebepunkte
- Asylanträge (bzw. Belehrung nach § 22 Abs. 3 AsylG) in Deutsch und einer Fremdsprache (siehe Druckvorlage)



Ziele

- Die Jugendlichen erhalten einen Einblick in das Ausmaß der weltweiten Fluchtbewegung, indem sie selbst den Prozess der Flucht simulieren.
- Die Jugendlichen lernen die Situation von Geflüchteten kennen.
- Die Jugendlichen lernen über die Gefahren, denen Menschen auf ihrer Flucht ausgesetzt sind und erkennen, dass Menschen auf der Flucht ihr Schicksal in die Hände Fremder legen müssen, um diese überstehen zu können.



Hinweise / Tipps

- Wahrscheinlich werden sich im Verlaufe des Spieles einige Kinder beschweren, dass sie unfair behandelt wurden. Das sollte vorerst hingenommen werden und später in der Reflexion angesprochen werden
- Es könnte während des Spiels ein bisschen lauter werden und etwas Chaos entstehen.
- Bei älteren Schülern empfiehlt es sich nur die erste und letzte Station des Spiels zu spielen.

¹ Ursprünglich entwickelt vom Bund der Katholischen Jugend (Rottenburg)

Personal

2 Workshopleiter*innen, von denen im besten Fall eine Person eine den Jugendlichen fremde Sprache spricht (alternativ kann ein*e Jugendliche*r bei der Station Asylbüro eingebunden werden). Die Teamer*innen übernehmen in der Regel die Rollen.

Copyrights

Quelle: Auswärtsspiel. Die Welt in Bewegung! Die entwicklungspolitische Jugendaktion 2010 des BDJ (Bund der Deutschen Katholischen Jugend) Rottenburg-Stuttgart. 2010.
www.bdkj.info/projekte-aktionen

Ablauf

Den Jugendlichen wird die Ausgangslage erklärt und die Stationen werden dann nacheinander wie beschrieben durchgeführt.

Die Jugendlichen agieren als Einzelspieler*innen. Die Simulation ist so ausgelegt, dass sie auf sich allein gestellt sind. Sie können miteinander kooperieren und sind bei der Station der Wüste auch aufgefordert, sich zu verbünden, agieren aber durch das Spiel hinweg als Einzelspieler*innen.

Nach Spielende wird die Simulation gemeinsam ausgewertet, wobei auf die einzelnen Stationen eingegangen wird. Zudem können Audiokommentare unserer Expert*innen abgespielt werden. Empfehlungen für die Reflexion nach dem Spiel finden sich unter der Anleitung für die jeweilige Station.

Anleitung

Anweisungen an Spieler*innen

mögliche Fragen für die Reflexion am Ende

1. Einführung

Teamer*in: Wir simulieren eine Flucht. Ihr seid gezwungen, euer Heimatland zu verlassen und werdet während eurer Flucht vielen Hindernissen begegnen. Wenn ihr an Aufgaben scheitert, bekommt ihr einen Punkt. Grüne Punkte bedeuten, dass die eigene Flucht an diesem Punkt gescheitert wäre. Rote Punkte bedeuten, dass man zu Tode kommt. Wenn ihr einen Punkt erhaltet, dürft ihr trotzdem weiter spielen. Ihr solltet aber möglichst wenige Punkte sammeln.

2. Rucksack packen

Dauer: 5 Minuten

Material: Spielkarten, Stoppuhr

Raum: Tisch in der Mitte des Raums, auf dem die Karten nach der Anweisung der Teamer verstreut werden (ein kleiner Tisch schafft ein für das Spiel sinnvolles Gegeneinander und eine Konkurrenz bei der Auswahl der Karten).

Teamer*in: Ihr seid in großer Gefahr und müsst euer Zuhause verlassen. Ihr habt nur wenig Zeit, um eure Sachen zu packen. In aller Schnelle packt nun jede und jeder fünf Dinge ein, die auf die Flucht mitgenommen werden. Dafür habt ihr 1 Minute Zeit (bei Gruppen unter 20 Jugendlichen eventuell auch nur 30 Sek).

Nach Ablauf der Zeit werden die restlichen Karten eingesammelt und kontrolliert, ob nicht mehr als fünf Karten pro Spieler*in ausgewählt wurden.

Tipp: Man sollte den Jugendlichen nicht verwehren, während des gesamten Spiels Karten untereinander zu tauschen.

Reflexionsfragen

- Welche Gegenstände/Spielkarten habt ihr mitgenommen und warum?
- Welches waren die wichtigsten Spielkarten?
- Hat jemand weniger als 5 Karten bekommen und warum?
- Was glaubt ihr, wie das im richtigen Leben sein muss, wie viel Zeit hat man dann und was würdet ihr dann mitnehmen?
- Wurdet ihr bestohlen oder habt Karten gestohlen während des Spiels? Habt ihr getauscht?



Verweis Audiokommentar Nr 4.: Was hast du für die Flucht mitgenommen? (Link: <http://bit.ly/4Gepaeck>)

3. Das Heimatland verlassen

Dauer: 15 Minuten

Material: grüne Klebepunkte (werden den Polizist*innen übergeben)

Raum: Auf dem Außengelände (alternativ Flure eines Gebäudes) und im Seminarraum
Die Jugendlichen werden nach draußen geschickt. 2-3 von ihnen werden unbemerkt ausgewählt und bleiben im Raum. Sie werden die Grenzpolizist*innen spielen und werden separat angeleitet.

Teamer*in an flüchtende Spieler*innen:

Ihr seid an der Grenze angekommen und wollt das Land verlassen. Passt auf, es sind Grenzpolizist*innen unterwegs, die die Grenze überwachen. Ihr habt die Grenze erfolgreich passiert, wenn ihr den Seminarraum wieder erreicht habt, ohne erwischt zu werden. Ihr habt 5 Minuten Zeit (variabel).

Teamer*in an Grenzpolizist*innen:

Ihr bewacht die Grenze und verhaftet Menschen, die die Grenze überqueren wollen. Steht nicht Wache, sondern patrouilliert (im Gebäude und draußen) und fangt die Menschen, die über die Grenze (in den Seminarraum) gelangen wollen. Wenn ihr jemanden fangt, dann gebt ihm oder ihr einen grünen Punkt.

Hinweis: Den Spieler*innen muss man nicht erklären, dass sie die Polizisten eventuell bestechen könnten. Der eine oder die andere wird ohnehin darauf kommen, oder die Polizei wird es bei den Gefangenen anfragen.

Wer wurde gefasst?

- Haben euch die Polizist*innen etwas Bestimmtes gefragt oder angeboten? Konnte man die Polizist*innen bestechen?
- Wie fühlt ihr euch, wenn ihr hört, dass andere keinen grünen Punkt bekommen haben, obwohl sie gefangen wurden?
- Fragen an die Grenzpolizist*innen: War es euch wichtig, jemanden aufzuhalten? Wie habt ihr euch dabei gefühlt, jemanden zu erwischen oder bestochen zu werden?
- Wie könnte diese Situation auf einer echten Flucht aussehen?
- Denkt ihr, Kinder und ältere Menschen würden es schaffen, diese Station zu überwinden?

4. Busfahrt

Dauer: 10 Minuten

Material: grüne Klebepunkte

Raum: Stuhldreihe im Seminarraum (es gibt weniger Plätze als Spieler*innen)

Teamer*in: Um den nächsten Teil der Strecke zu bewältigen, müsst ihr mit dem Bus fahren. Sprecht mit der oder dem Fahrer*in, um einen Platz zu bekommen.

Teamer*in 2 spielt die*den Fahrer*in und verhandelt mit den Jugendlichen. Wenn sie kein Geld haben, dann kann man sich bestechen lassen oder andere Dinge annehmen (zB. Handy). Wer scheitert, die*den strenge*n Fahrer*in zu überzeugen, bekommt einen grünen Punkt. (Willkür und Glück sollten eine große Rolle spielen).

Reflexionsfragen

- Wer hat (keinen) Platz im Bus bekommen und warum (nicht)?
- Wie konnte man den*die Busfahrer*in überzeugen und wie seid ihr mit ihm*ihr umgegangen?

5. Passkontrolle im Bus

Dauer: 5 Minuten

Material: grüne Klebepunkte

Busfahrer*in (gespielt von Teamer*in 1): So, wir fahren los. Seid leise, verhaltet euch ruhig. Und du, setz dich auf den Boden und duck dich. Hier darf niemand sehen, dass hier viel zu viele im Bus sitzen.

[Plötzlich Vollbremsung]

Wir kommen in eine Passkontrolle. Holt eure Papiere raus. Wir werden kontrolliert.

Polizist*in (gespielt von Teamer*in 2):

Wo sind die Ausweise? Zeigt mir euren Pass!

Die Spieler*innen, die an der Kontrolle scheitern, erhalten einen grünen Punkt.

Tipp: Polizist*in kann korrupt sein

Reflexionsfragen

- Wer hatte keinen Pass dabei und warum nicht?
- Wie wichtig ist der Pass?
- Wie habt ihr euch gefühlt, ohne Pass zu sein?

6. Fahrt mit dem Schlauchboot

Dauer: 10 Minuten

Material: grüne Klebepunkte

Raum: Zwei umgedrehte Tische oder ein Tuch werden als Schlauchboot verwendet (kleine Fläche, auf die sich die Spieler*innen quetschen müssen)

Teamer*in 1: Ihr seid an der Küste angekommen und müsst das Meer überwinden. Sprecht mit der*dem Schleuser*in, die*der euch mit dem Schlauchboot über das Meer bringen kann.

Schleuser*in verhandelt mit Spieler*innen. Wer nicht bezahlen kann, oder anders überzeugen kann, bekommt einen grünen Punkt.

Schleuser*in (gespielt von Teamer*in 2):

„Das Boot ist zu voll. Rückt näher zusammen. Ihr habt zu viel Gepäck dabei.“

Schleuser*in kontrolliert Gepäck und nimmt Spieler*innen fast alle Gegenstände ab (keine Pässe und Zeugnisse).

Schleuser*in (gespielt von Teamer*in 2):

„Wer von euch kann ein Boot fahren?“ (keiner meldet sich) „Und wer kann ein Boot fahren, wenn ich sage, dass die Person das Geld zurück bekommt?“ (eine Person wird ausgewählt)

Hinweis: Schleuser*in kann Preise und Deals willkürlich bestimmen.

Tipp: Während eine Person die Station betreut, kann die Zweite die nächste Station vorbereiten.



Verweis Audiokommentar Nr. 5: Wie war die Überfahrt mit dem Schlauchboot für dich?

Link: <http://bit.ly/5Schlauchboot>

Reflexionsfragen

- Habt ihr alle einen Platz im Schlauchboot bekommen?
- Wie hat der*die Schleuser*in euch behandelt?
- Was denkt ihr, was sind die Gefahren bei der Überfahrt mit dem Schlauchboot?
- für ältere Jugendliche: Was denkt ihr, warum gibt es Schleuser, die eine illegale Flucht organisieren? Geflüchtete berichten oft darüber, dass sie aggressiv, korrupt und gefährlich sind. Was könnten Erklärungen dafür sein, dass sie so handeln? Könnten auch sie Opfer sein?

7. Wüste

Dauer: 10 Minuten

Material: Spielkarten: Wasser, Kompass, Geld; Rote Punkte

Raum: Außengelände oder Gebäude; Eventuell gekennzeichnete Strecke

Vorbereitung: Spielkarten im Gebäude / auf dem Außengelände verstecken (Wasser, Kompass, Geld – Anzahl so anpassen, dass die Spieler*innen die Station überstehen können)

Teamer*in: Ihr müsst die Wüste durchqueren. Um den schweren Weg zu überwinden, braucht jede und jeder Wasser. Ihr braucht auch einen Kompass, um den Weg zu finden. Den könnt ihr euch in einer Gruppe von 10 Personen teilen. Es könnte sein, dass ihr auf dem Weg noch Dinge findet, die ihr brauchen könntet. Wer es nicht in schafft mit Wasser und Kompass in 5 Minuten zurück zu sein, stirbt auf der Flucht (roter Punkt).

Den Jugendlichen wird mitgeteilt, in welchem Raum / in welchem Umkreis sie sich bewegen sollen, um die ausgelegten Spielkarten zu finden. Nach Ablauf der Zeit sollten sie sich wieder im Seminarraum efinden.

Reflexionsfragen

- Wie war diese Station für euch? Wie habt ihr euch gefühlt?
- Wenn die Jugendlichen die Station als Abenteuer oder Spaß beschreiben, dann fragen: Denkt ihr, das ist in der Realität auch so?
- Denkt ihr, dass jede*r diese Station den langen Weg durch die Wüste gehen kann? Können Kranke, Kinder und ältere Menschen das schaffen?
- Warum habt ihr euch in der Wüste plötzlich kollegial verhalten, obwohl ihr vorher noch egoistisch wart mit anderen Flüchtenden?
- Glaubt ihr, ihr hättet die Station bewältigen können, ohne euch gegenseitig zu unterstützen? Wie könnte es auf einer Flucht sein?

8. Asylbüro

Dauer: 15 Minuten

Material: Belehrung auf Fremdsprache für jede*n Spieler*in

Raum: Tisch mit Beamt*innen (gespielt von Teamer*in 1, der*die ausschließlich in einer Fremdsprache spricht und eventuell mit weiteren Jugendlichen, die*der eine den Anderen fremde Sprache spricht); 2 weitere Stühle auf der anderen Seite als Anzuhörende.

Vorbereitung: Spieler*innen stellen sich paarweise vor dem verschlossenen Seminarraum auf (dürfen nicht hineinschauen). Die Spieler*innen werden mit der Situation im Raum bei der Anhörung überrascht.

Teamer*in 2: Ihr seid in einem sicheren Land angekommen und wollt Asyl beantragen. Ihr werdet nun bei der Behörde einen Antrag ausfüllen müssen. Bereitet euch darauf vor, dass ihr Informationen zu eurer Person und zu eurem Fluchtgrund nennen müsst. Überlegt, wie ihr euch davor auf die Station vorbereiten könnt.

Nachdem ein Paar an der Reihe war, setzen sie sich im Raum an die Seite und verhalten sich ruhig.

Hinweis: Es wird nicht verraten, dass eine fremde Sprache gesprochen wird. Die*der Beamt*in darf drängeln und die Antragsstellenden unter Druck setzen, den Antrag schnell zu unterzeichnen.

Reflexionsfragen

- Wer glaubt, er/sie hätte den Asylantrag richtig ausgefüllt? (Belehrung auf Deutsch austeilen)
- Glaubte ihr das ist auch so in der Realität? Gibt es keine Dolmetscher*innen?
- Wie wurdet ihr behandelt bei eurem Termin? Wie habt ihr euch gefühlt?



Verweis Audiokommentar Nr. 7: Wie lief das Ankommen in Deutschland ab?

Link: <http://bit.ly/6Ankommen>

9. Reflexion

Dauer: 15 Minuten

Material: Belehrung auf Deutsch

Raum: Stuhlkreis

Zunächst wird der Punktestand abgefragt.

Bei der Reflexion am Ende werden die Jugendlichen besonders auf ihre Empfindungen während des Spiels angesprochen. Viele Jugendliche werden die Simulation so beschreiben: „Das hat Spaß gemacht.“ Darauf sollte unbedingt eingegangen werden. Das Spiel darf den Schüler*innen Spaß machen in dem Moment, sie sollten aber die Frage gestellt bekommen, ob Flüchtende auf ihrer Flucht auch „Spaß haben“.

Die weiteren empfohlenen Reflexionsfragen zu jeder Station je nach Bedarf mit Jugendlichen durchgehen.

Es wird dabei besonders deutlich, dass Menschen auf der Flucht ihr Schicksal in die Hände Fremder legen müssen. Sie können ihnen nicht trauen, sind aber auf die angewiesen, um die Flucht überstehen zu können.

Es ist eine ungewisse und sehr gefährliche Reise, die Kinder und alte Menschen nur sehr schwer überstehen können. Die Spieler*innen werden zu den „unfairen Spielregeln“ befragt und der Willkür, die die Spielleiter*innen ausübten.



Verweis Audiokommentar Nr. 1: Warum bist du aus deiner Heimat geflohen?

Link: <http://bit.ly/01Fluchtgrund>



Verweis Audiokommentar Nr. 2: Wie war dein Fluchtweg?

Link: <http://bit.ly/02Fluchtweg>



Verweis Audiokommentar Nr. 3: Was waren die größten Gefahren auf der Flucht?




Link: <http://bit.ly/03Gefahren>

Anhang 1: Spielkarten


Anhang 2: Belehrungen nach § 22 Abs. 3 AsylG in Deutsch und Arabisch

Anhang: Spielkarten

(die benötigte Anzahl der Ausdrucke richtet sich nach der Gruppengröße. Es sollten ca. 2 Bögen je 5 Jugendliche gedruckt werden.)

			
Geld	Geld	Geld	Wasser
			
Wasser	Wasser	Handy	Handy
			
Kompass	Reisepass	Reisepass	Powerbank
			
Geld	Medikamente	Geld	Kleidung

Outdoor-
 ausrüstung



Icon Water made by Good Ware; Icon Money made by Pixel Perfect; Icons Passport, Compass, Medical Kit, Chat, Clothing, Camping Tent made by Freepik; Icon Battery made by Eucalyp – all from www.flaticon.com

Gefördert
 durch:



الجهة المستلمة للطلب:

في حالة عدم الامتثال لهذا المطلب، فسيُعتبر طلب اللجوء الخاص بكم مبدئيًا وأن يتم تنفيذ أي إجراءات للجوء. إذا كان هناك بلد أوروبي آخر مسؤول عن فحص طلب الحماية الخاص بكم، ستقرر المكتب الاتحادي إحالتكم إلى هناك. ويستمر اتخاذ هذا القرار حتى إذا لم تحضروا شخصيًا في الموعد المذكور أعلاه.

إشعار مهم

(معلومات وفقًا للمادة 22 فقرة 3 من قانون اللجوء)

لقد تلقيت هذه المعلومات اليوم.

تمت ترجمة هذه المعلومات من أجلي إلى اللغة..... وقد استوعبت محتواها.

الاسم:
الاسم الأول:
تاريخ الميلاد:
الجنسية:

رقم الملف:
(يجب بالضرورة تحديده)

توقيع مقدم الطلب/مقدمة الطلب أو الممثل القانوني/العملة القانونية

التاريخ

المكان

السيد المحترم طالب اللجوء/السيدة المحترمة طالبة اللجوء،

لقد تقدمتم بطلب اللجوء في جمهورية ألمانيا الاتحادية. وهو ما يعني أنكم تطالبون بالحماية من الاضطهاد أو من خطر داهم وشيك.

لا يمكن فحص طلب اللجوء الخاص بكم والاعتراف بملئكم في الحصول على اللجوء إلا إذا تقدمتم بطلب رسمي للحصول على اللجوء. أنتم مطالبون بتقديم هذا الطلب شخصيًا إلى الإدارة المسؤولة التابعة للمكتب الاتحادي للهجرة واللاجئين. عندئذ فقط يتم تنفيذ إجراءات اللجوء. وخلال جلسة استماع سوف نتاح لكم الفرصة هناك لتبرير طلب اللجوء.

بعد قيامكم بتقديم الطلب هناك، سوف تحصلون على إذن إقامة مؤقت يتيح لكم البقاء في منطقة مركز الاستقبال.

سوف يتم تحويلكم أولاً إلى مركز استقبال يوفر لكم الإقامة خلال تنفيذ إجراءات اللجوء لمدة أقصاها ستة أشهر. سيتم إبلاغكم أيضًا في مركز الاستقبال بالإدارة التابعة للمكتب الاتحادي للهجرة واللاجئين، والتي يجب عليكم تقديم طلب اللجوء الخاص بكم لديها في حالة قورمكم من موطن أصلي آمن، فيجب عليكم الإقامة في مركز الاستقبال المسؤول عن استقبالكم حتى يتم البت في طلب اللجوء الخاص بكم. لذلك يرجى التسجيل على الفور، في موعد أقصاه..... لدى مركز الاستقبال التالي:

Bearbeitende Stelle:

WICHTIGE MITTEILUNG

(Belehrung nach § 22 Abs. 3 AsylG)

Name:	
Vorname:	
Geburtsdatum:	
Staatsangehörigkeit:	

Aktenzeichen:
(Bitte unbedingt angeben)

Sehr geehrte/r Asylbewerber/in,

Sie haben in der Bundesrepublik Deutschland um die Gewährung von Asyl nachgesucht. Damit machen sie geltend, hier Schutz vor Verfolgung oder einer drohenden ernsthaften Gefahr zu suchen.

Eine Prüfung Ihres Asylbegehrens und eine Anerkennung als Asylberechtigte(r) ist nur möglich, wenn Sie einen förmlichen Asylantrag stellen. Sie sind verpflichtet, diesen Antrag persönlich bei der zuständigen Außenstelle des Bundesamtes für Migration und Flüchtlinge zu stellen. Erst dann wird das Asylverfahren durchgeführt. Im Rahmen einer Anhörung erhalten Sie dort Gelegenheit, Ihren Asylantrag zu begründen.

Nachdem Sie Ihren Antrag dort gestellt haben, erhalten Sie zur Durchführung des Asylverfahrens eine Aufenthaltsgestattung, die es Ihnen erlaubt, sich in dem Bezirk der Aufnahmeeinrichtung aufzuhalten.

Sie werden zunächst an eine Aufnahmeeinrichtung weitergeleitet, die Ihnen während der Durchführung des Asylverfahrens, längstens für sechs Monate, als Unterkunft dienen wird. In der Aufnahmeeinrichtung wird Ihnen auch die Außenstelle des Bundesamtes für Migration und Flüchtlinge genannt, bei der Sie Ihren Asylantrag stellen müssen. Wenn Sie aus einem sicheren Herkunftsland kommen, sind Sie verpflichtet, in der für Ihre Aufnahme zuständigen Aufnahmeeinrichtung zu wohnen, bis über Ihren Asylantrag entschieden wurde. Melden Sie sich deshalb bitte unverzüglich, spätestens bis zum bei folgender

Aufnahmeeinrichtung:.....

Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, so gilt ihr Asylgesuch als zurückgenommen und es wird kein Asylverfahren durchgeführt. Ist ein anderer europäischer Staat für die Prüfung Ihres Schutzersuchens zuständig, entscheidet das Bundesamt, dass Sie dorthin überstellt werden. Diese Entscheidung ergeht auch dann, wenn Sie nicht persönlich zu dem oben genannten Termin erscheinen.

Diese Belehrung habe ich heute erhalten.

Die Belehrung wurde mir heute in die Sprache übersetzt, den Inhalt habe ich verstanden.

Ort

Datum

Unterschrift des/der Antragsteller(s)/in bzw. gesetzl. Vertreter(s)/in