

# **Stationen einer Flucht** ©

(Kurzfassung)

und

# **Stationen einer Flucht** ©

(Ausgabe für Kinder)

[©UNHCR - April 1997]



Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen

Ausgabe – November 2001

**Dieses Heft kann auf Anfrage bezogen werden von:**

**Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen  
Presse und Information  
Wallstr. 9-13  
10179 Berlin**

**Tel.: 030/202202-26  
Fax: 030/202202-23  
Email: [gfrbe@unhcr.ch](mailto:gfrbe@unhcr.ch)  
Internet: [www.unhcr.de](http://www.unhcr.de)**

**Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Kommentare und Vorschläge  
zu diesem Spiel zusenden.**

## **DER HOHE FLÜCHTLINGSKOMMISSAR DER VEREINTEN NATIONEN**

### **DIE TRAGÖDIE DER FLÜCHTLINGE**

Seitdem es Krieg und Verfolgung gibt und überall dort, wo Diskriminierung und Intoleranz herrschen, gibt es Flüchtlinge. Sie gehören allen Rassen und Religionen an, und man findet sie in allen Teilen der Welt. Es sind Menschen, die sich zur Flucht gezwungen sahen, weil sie um ihr Leben und ihre Freiheit fürchteten. Häufig haben sie alles aufgegeben – ihr Haus, ihre Besitztümer, ihre Familie und ihre Heimat. Die Lebensbedingungen in den Flüchtlingslagern sind fast immer sehr schwierig, und in ihrem Asylland sehen sich die Flüchtlinge nicht selten mit Fremdenfeindlichkeit konfrontiert. Wenn sie nach Jahren des Exils endlich wieder nach Hause zurückkehren können, erwartet sie zudem vielfach ein Land, das erst noch wieder aufgebaut werden muss.

### **DAS MANDAT VON UNHCR**

UNHCR ist eine unpolitische humanitäre Organisation mit dem Auftrag, Flüchtlinge auf der ganzen Welt zu schützen und zu unterstützen. Allein im Jahr 2000 half UNHCR knapp 22 Millionen Menschen, die vor Krieg, Verfolgung und massiven Menschenrechtsverletzungen geflohen sind oder sich in flüchtlingsähnlichen Situationen befanden.

UNHCR wacht vor allem darüber, dass die Rechte von Flüchtlingen geachtet werden. In diesem Zusammenhang hat das Amt die Aufgabe sicherzustellen, dass Flüchtlinge bei ihrer Ankunft in einem Asylland nicht in ein Land ausgewiesen werden, in denen ihr Leben bedroht wäre. Außerdem stellt UNHCR in Notsituationen materielle Hilfe in der Form von Nahrung, Wasser und Unterkunft bereit, richtet Flüchtlingslager ein und hilft rückkehrwilligen Personen. Weil in der heutigen Zeit jedoch das traditionelle Recht auf Asyl durch fremdenfeindliche Tendenzen bedroht ist, gehört zum Flüchtlingsschutz auch die Aufklärung der Bevölkerung darüber, wer die Flüchtlinge sind und was sie erlebt haben. Dabei ist entscheidend, dass die Menschen verstehen, dass Flüchtlinge keine Bedrohung darstellen, sondern dass sie selbst in Gefahr sind.

### **DIE LEHRMATERIALIEN**

Ein wichtiger Aspekt unserer Bemühungen zur Sensibilisierung der öffentlichen Meinung besteht darin, das Schicksal von Flüchtlingen jungen Menschen nahe zu bringen. In zahlreichen Ländern arbeiten wir seit mehreren Jahren mit Lehrern und Jugendorganisationen zusammen. Wir haben Lehrmaterialien entwickelt, die zu einem besseren Verständnis der Erfahrungen von Flüchtlingen beitragen sollen. Dazu zählen Broschüren, Plakate, Videofilme, Spiele und pädagogische Texte. Weitere Informationen erhalten Sie auf unserer Seite im Internet [www.unhcr.de](http://www.unhcr.de).

# Stationen einer Flucht<sup>©</sup> (Kurzfassung)

und

# Stationen einer Flucht<sup>©</sup> (Ausgabe für Kinder)

## Inhaltsverzeichnis

	Inhaltsverzeichnis	Seite
Einführung	Verwendung des Rollenspiels.....	5
	Allgemeiner Spielablauf .....	5
	Kurzbeschreibung .....	6
	Vorbereitung .....	7
	Spielleitung .....	8
Beschreibung der Spielstationen	Vor dem Spiel .....	10
	Die Familien bilden.....	11
	Die Trennung .....	12
	Das Gepäck .....	13
	Flucht und Unterkunft.....	14
	Am Grenzübergang .....	15
	Im Flüchtlingslager .....	16
	Die Befragung .....	17
Die Rollen ablegen.....	18	
Die Auswertung des Rollenspiels	Einzel.....	19
	Pro "Familie" .....	19
	In der Gesamtgruppe .....	20
	Vertiefung .....	23
Das Abschiedsspiel .....	24	24
Anhänge	Hinweise für Spielleiter von <b>Stationen einer Flucht</b>	
	Hinweise für Spielleiter von <b>Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)</b>	
	Vordrucke und Spielkarten	

## EINFÜHRUNG

**Stationen einer Flucht** ist ein Rollenspiel. Es wurde 1995 von Chantal Barthélémy-Ruiz, Benoît Carpier sowie Nadia Clément (Argine Consultants-Paris) und der Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit des Hohen Flüchtlingskommissars der Vereinten Nationen konzipiert und gestaltet. **Stationen einer Flucht** ist ein pädagogisches Werkzeug, um **Erwachsene** und **Jugendliche** für die Probleme des Flüchtlingsdaseins zu sensibilisieren.

**Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)** wurde auf der Grundlage von Spielerfahrungen mit Kindern zwischen 9 und 12 Jahren dementsprechend abgewandelt und kann sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Rahmen verwendet werden.

### Verwendung des Rollenspiels

Das Rollenspiel zielt besonders darauf ab, das Bewusstsein zu schulen, Emotionen hervorzurufen und zu einem besseren Verständnis der Flüchtlingsproblematik zu führen. Ferner ermöglicht es, den Teilnehmern<sup>1</sup> nach dem Prozess der Sensibilisierung zu vermitteln, wie sie sich zu Gunsten von Flüchtlingen einsetzen können.

Das Rollenspiel basiert auf einem vereinfachten dynamischen Modell der Wirklichkeit. Eine realistische Simulation könnte für Jugendliche, die selbst Flüchtlinge sind oder traumatische Erlebnisse gehabt haben, ein Risiko darstellen. Das Rollenspiel gestattet es hingegen, eine gewisse Distanz zur Situation zu bewahren.

Die bisherigen Erfahrungen mit dem Gruppenspiel mit jungen Flüchtlingen haben gezeigt, dass es nicht nur keine negativen Folgen für sie hatte, sondern dass sie sich im Gegenteil besonders wohl fühlten und von Beginn an Führungsrollen übernahmen. Das Spiel erleichterte es ihnen zudem, mit ihren Kameraden über ihre eigenen Erfahrungen zu sprechen.

### Allgemeiner Spielablauf

Die Teilnehmer bilden Familien. Jeder Teilnehmer übernimmt eine Rolle in seiner Familie (Kind, Elternteil, Großvater/-mutter usw.).

Am Spielort verteilt und mit verbundenen Augen erleben die Teilnehmer die Trennung von ihrer Familie und den Verlust der Kontrolle in einem Spiel, das die Situation von Menschen simuliert, die vor einem Bombenangriff fliehen. Sie müssen ihre Familien wiederfinden.

---

<sup>1</sup> Die maskuline Form von Begriffen wie Teilnehmer, Spieler, Spielleiter, Flüchtling usw. wird hier verwendet, um den Textfluss nicht unnötig zu hemmen, und schließt Personen männlichen und weiblichen Geschlechts ein.

Bevor sie sich auf die Flucht begeben und ihr Heim verlassen, entscheiden die Familien darüber, was sie mitnehmen wollen.

Die Spieler suchen dann eine Unterkunft und fliehen anschließend weiter in Richtung Grenze. Sie werden von einem wenig verständnisvollen Grenzbeamten angehalten, der ihre Sprache nicht spricht, der ihnen Formulare aushändigt, die sie nicht lesen können. Schließlich schaffen sie es, die Grenze zu überschreiten.

Auf der anderen Seite werden sie in ein Flüchtlingslager gebracht. Sie werden registriert und auf engem Raum untergebracht. Dort müssen sie warten und anschließend für Wasser und eine kleine Ration Nahrungsmittel Schlange stehen.

Dann werden alle Familiensprecher interviewt, um zu entscheiden, ob die Familie aufgenommen wird oder in ein Drittland weiterwandern muss.

Damit ist das eigentliche Rollenspiel beendet, und es folgt die äußerst wichtige und unverzichtbare Phase der Auswertung, die dem Spiel seinen pädagogischen Wert verleiht. Dabei schildern die Teilnehmer ihre Gefühle während des Spiels, und die Spielleiter stellen Verbindungen zwischen dem Gespielten und der Wirklichkeit her. Das Spiel und seine Auswertung können zur Einführung in das Thema im Unterricht, in einer Diskussion mit einem Flüchtling oder einer in der Flüchtlingsarbeit tätigen Person verwendet werden.

Nach der Auswertung können sich die Spielleiter ferner dazu entscheiden, das "Abschiedsspiel" spielen zu lassen, das es den Teilnehmern erleichtert, die Rollen, die sie während des Spiels hatten, wieder abzulegen.

## **Kurzbeschreibung**

**Anzahl der Spieler:** 15 - 60 für **Stationen einer Flucht**, 15 - 30 für **Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)**

**Spielleiter:** 3 - 5

**Spieldauer:** je nach Zahl der Spieler und der gewählten Module 45 bis 75 Minuten für das Spiel und 45 Minuten oder mehr für die Auswertung und die Diskussion

## **Material**

- Farbige Stoffstreifen oder Streifen von reißfestem, aber weichem Krepppapier (ein Streifen pro Spieler, jede Familie erhält eine Farbe). Die Streifen müssen undurchsichtig und ausreichend lang sein, damit die Spieler sich damit die Augen verbinden können. Sie dienen ferner dazu, die Mitglieder einer Familie zu identifizieren.
- Fotokopien der Karten und Vordrucke, die im Laufe des Spiels ausgegeben werden:  
**SOS-Karten** (eine Karte pro Spieler)  
*Vordruck "Familie"* (ein Formular pro Familie) – nur für **Stationen der Flucht**  
*Vordruck ♦* (ein Vordruck pro Familie) – "Wie fühlt ihr euch mit verbundenen Augen?"  
*Vordruck ■* (ein Vordruck pro Familie) – "Ihr müsst euer Haus ganz schnell verlassen"

■-Karten (ein Satz pro Familie; die Karten werden gemäß der Anleitung zu Schritt 4 bemalt) - für **Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)**

●-Karte (eine Karte pro Familie) - Hinderniskarten

Vordruck ✂ (ein Vordruck pro Familie) – “Grenzformular”

Vordruck \* (ein Vordruck pro Familie) – “Ihr kommt in einem fremden Land an”

Vordruck ⌘ (ein Vordruck pro Familie) – “Befragungsformular”

Vordruck “Gesichter” (ein Vordruck pro Spieler) – “Wie fühlt ihr euch jetzt?”

- Stücke Karton (ein Stück pro Familie) als Unterlage zum Ausfüllen der im Laufe des Spiels ausgegebenen Vordrucke und Papiere
- ein Umschlag pro Familie zum Aufbewahren der ausgegebenen Papiere bis zum Ende des Spiels
- ein Kugelschreiber pro Familie
- ein Megaphon (nützlich im Freien mit großen Gruppen; in Innenräumen und mit kleinen Gruppen kann darauf verzichtet werden)
- breites Markierungsband zur Kennzeichnung des Lagers und der Unterkünfte
- ein Seil zur Kennzeichnung der Grenze
- ein Tisch und ein Stuhl zur Registrierung der Flüchtlinge
- ein Stempelkissen und ein Blatt Papier
- eine Plastikplane zur Kennzeichnung des Lagers
- ein Wasserkanister und Pappbecher (ein Becher pro Familie)
- ein Paket Kekse (weniger Kekse als Teilnehmer)
- eine Decke
- ein Regenmantel und eine Schirmmütze für den Spielleiter, der den Grenzbeamten spielt
- ein weißes T-Shirt und eine Mütze von UNHCR oder mit einem roten Kreuz für den Spielleiter, der den humanitären Helfer spielt

### **Spielort**

Das Spiel kann im Freien oder in Innenräumen durchgeführt werden. Im günstigsten Fall finden die aufeinander folgenden Spielstationen an unterschiedlichen Orten statt.

Beispielsweise kann die Trennung der Familie in einen Hof verlegt werden, die Grenze an eine Eingangstür und das Flüchtlingslager in einen Saal oder eine Eingangshalle (siehe die Anleitungen zu den verschiedenen Spielstationen).

### **Sicherheitsmaßnahmen**

Wenn Sie ein Megaphon an einem Spielort verwenden, an dem Außenstehende Sie hören können, oder als Spielort einen öffentlichen Platz wählen, sollten Sie vorher die Polizei informieren.

## Vorbereitung

Abgesehen von der Vorbereitung des Materials und der Spielorte müssen sich auch die Spielleiter selbst vorbereiten. Die nachstehend vorgeschlagenen Übungen sollen dazu dienen, dass sie sich bestimmter Probleme und Emotionen bewusst werden, die Flüchtlinge vor oder während ihrer Flucht und ihres Exils durchleben und die die Spielteilnehmer dann selbst im Laufe des Spiels empfinden.

Lektüre oder besser noch Begegnungen mit Flüchtlingen oder in der Flüchtlingsarbeit tätigen Personen sind erforderlich, damit die Spielleiter während der Auswertung die Verbindung zwischen der gespielten Situation und der Realität herstellen und Fragen beantworten können, die sich bei den Spielern im Laufe des Spiels ergeben.

Die Spielleiter können sich im Vorfeld über die Flüchtlingshilfsorganisationen in ihrer Region informieren, um Fragen der Teilnehmer nach konkreten Maßnahmen beantworten zu können.

### *Vorbereitung für die Spielleiter*

Diese Übungen sollen mindestens einen Tag vor dem Spiel durchgeführt werden.

### **1. Das richtige Zeitgefühl bekommen**

- Setzen Sie sich an einen Ort, an dem Sie nicht gestört werden, und verbinden Sie sich die Augen.
- Bleiben Sie so fünf Minuten lang sitzen. Lassen Sie die Zeit verstreichen, ohne zu zählen.
- Bedienen Sie sich keines Hilfsmittels, um zu ermitteln, wie viel Zeit verstrichen ist. Vertrauen Sie auf Ihr Urteilsvermögen und Ihre Intuition.
- Nehmen Sie die Augenbinde ab, öffnen Sie die Augen und schauen Sie auf die Uhr.
- Denken Sie darüber nach, wie Sie sich mit verbundenen Augen gefühlt haben und schreiben Sie Ihre Gedanken und Gefühle auf. Was fühlt man, wenn man im Dunkeln ist, keine Möglichkeit hat, die Zeit einzuteilen, und nichts anderes tun kann als zu warten?

*Ein Flüchtling kann mehrere Stunden versteckt im Dunkeln zubringen müssen in ständiger Angst, entdeckt und getötet zu werden. Er ist dieser Situation hilflos ausgesetzt – im Gegensatz zu Ihnen, denn Sie haben sich freiwillig dazu bereit erklärt, diese Erfahrung zu machen.*

### **2. Unterordnung**

- Stellen Sie sich vor, dass Sie Ihrer Selbständigkeit beraubt werden und nichts mehr selbst entscheiden können. Über Ihr Recht zu kommen und zu gehen und Ihre elementarsten Bedürfnisse (aufstehen, Spazieren gehen, zur Toilette gehen, trinken, essen, sprechen usw.) bestimmen andere.
- Versuchen Sie, diese Einschränkungen nachzuempfinden. Stellen Sie sich vor, wie Sie reagieren würden: Sie sind nicht nur Ihrer Freiheit beraubt, sondern es werden Ihnen fortwährend Befehle gegeben, Sie werden zur Arbeit gezwungen, herumgestoßen, unterbrochen ... und niemand hört Ihnen zu.

*Diese Übung kann Ihnen helfen, die Belastungen zu begreifen, denen Menschen auf der Flucht ausgesetzt sind, und Sie so für den Stress sensibilisieren, den bestimmte Handlungen Ihrerseits bei den Teilnehmern auslösen können.*



### **3. "Fesselung"**

- Gehen Sie zwei bis drei Minuten lang herum, indem Sie Ihr rechtes Ohr mit Ihrer linken Hand und Ihren linken Fußknöchel mit Ihrer rechten Hand halten.
- Wie fühlen Sie sich, wenn man Sie zwingt, dies zu tun?

*Machen Sie sich bewusst, was Sie in diesen Minuten durchlebt haben. Flüchtlinge erfahren diese Form der Einschränkung und der Gewalt stunden-, monate- oder jahrelang.*

### **4. Verlust**

- Finden Sie einen ruhigen und bequemen Platz, an dem Sie nicht gestört werden. Halten Sie etwas zum Schreiben griffbereit.
- Versuchen Sie sich an eine Situation oder eine Begebenheit zu erinnern, bei der Sie mit einem Verlust konfrontiert wurden: Verlust eines Gegenstandes, der Ihnen lieb war, ein Ort, den sie nicht mehr besuchen könne, Verlust eines lieb gewonnenen Tieres, vielleicht sogar eines geliebten Menschen...
- Versuchen Sie, die mit dieser Situation verbundenen Erinnerungen und Gefühle noch einmal zu durchleben. Machen Sie sich dabei Notizen, damit Sie sie später noch einmal lesen und die Bedeutung Ihrer persönlichen Erfahrungen einschätzen können.
- Denken Sie über diese Erfahrung nach und darüber, wie man sich fühlen mag, wenn man all der Dinge und Orte beraubt wird, denen wir in unserem Leben große Bedeutung beimessen.

*Viele Flüchtlinge haben praktisch alles verloren: ihre Heimat, ihr Haus, ihre Freunde und ihre Familie.*

## Spielleitung

Die Spielleiter müssen die während des Spielverlaufs anfallenden Aufgaben und Rollen unter sich aufteilen.

Dabei handelt es sich um folgende Aufgaben und Rollen:

- **Hauptspielleiter:** stellt das Spiel vor, wacht darüber, dass die Anweisungen befolgt und die Zeitvorgaben eingehalten werden, verteilt Vordrucke und Karten
- **Spielleiter "Flüchtling":** muss Gefühle und Spannungen innerhalb der Gruppen auslösen. Dieser Spielleiter kann beispielsweise Rivalität zwischen den Familien aufkommen lassen und sie motivieren, als Erste an der einen oder der anderen Spielstation anzukommen und sie ständig an die Vorgaben erinnern: ("Macht keinen Lärm; man könnte uns anhalten."/ "Schnell in die Unterkunft; es ist nicht genug Platz für alle da."/ "Beeilt euch, ihr müsst die Grenze so schnell wie möglich passieren; wir sind in Gefahr."/ "Sie nehmen nur eine beschränkte Anzahl Familien auf.") Dieser Spielleiter fungiert auch als Führer der Gruppen, wenn sie den Unterschlupf und die Grenze suchen müssen.
- **Spielleiter "Terrorist"** (nur bei **Stationen der Flucht**): schwarz angezogen, trägt eine Gesichtsmaske und hält ein Papprohr als Waffe in der Hand
- **Spielleiter "Grenzbeamter":** mit Umhang und Schirmmütze, muss eine Fantasiensprache oder eine Sprache sprechen, die niemand in der Gruppe versteht. In einer Schulklasse mit Flüchtlingskindern kann diese Aufgabe von einem Flüchtlingskind wahrgenommen werden, das seine Muttersprache spricht (sofern diese von keinem anderen Teilnehmer verstanden wird).
- **Spielleiter "Humanitärer Helfer"** im weißen T-Shirt und einer UNHCR-Mütze, einem UNHCR-Emblem oder einem roten Kreuz; führt die Flüchtlinge von der Grenze zum Flüchtlingslager, registriert die Flüchtlinge und organisiert die Ausgabe von Wasser und Keksen
- **Spielleiter "Einwanderungsbeamter":** befragt die Sprecher der Familien. Dieser Spielleiter muss kühl und distanziert sein können.

## BESCHREIBUNG DER SPIELSTATIONEN

### 1. Vor dem Spiel

Es ist wichtig, vor Spielbeginn einige Punkte klarzustellen. Lassen Sie die Teilnehmer im Klassenzimmer oder in einer Runde auf dem Boden Platz nehmen.

Verteilen Sie an jeden Teilnehmer eine SOS-Karte und geben Sie die folgenden Anweisungen:

#### **Stationen einer Flucht**

*“Ihr werdet an einem Spiel teilnehmen, das euch helfen soll, die Schwierigkeiten des Flüchtlingsdaseins besser zu verstehen. Es handelt sich weder um einen Vortrag mit Bildern, noch um die Beschreibung eines typischen Flüchtlingsschicksals. Es gibt genauso viele Schicksale wie Flüchtlinge. Und es wäre eine Illusion, euch in ein paar Stunden alles erklären zu wollen. Wir wollen Situationen schaffen, die es euch erlauben sollen, einige Emotionen eines Flüchtlings nachzuempfinden.*

*Für dieses Spiel werdet ihr in Gruppen oder “Familien” aufgeteilt, in denen jeder eine Rolle übernimmt. Wir bitten euch, die Spielregeln einzuhalten und die Rolle zu spielen, die ihr in eurer Familie eingenommen habt. Wenn ihr in dem Spiel die Rolle eines kleinen Kindes übernehmt, könnt ihr weinen; wenn ihr eine Großmutter seid, fällt es euch vielleicht schwer zu gehen, usw.*

*Wenn einen von euch das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt belastet und er das Spiel aus persönlichen Gründen nicht fortsetzen will, könnt ihr aufhören und Beobachter werden. Hebt zu diesem Zweck eure SOS-Karte hoch oder wendet euch an einen Spielleiter.”*

#### **Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)**

*“Wir werden ein Spiel spielen, um die Menschen besser zu verstehen, die fliehen und ihr Haus und ihre Heimat verlassen müssen. Dazu werden wir Familien bilden. Ihr alle müsst in diesen Familien eine Rolle übernehmen: die der Kinder, der Eltern oder der Großeltern. Wir bitten euch, diese Rollen bis zum Ende des Spiels beizubehalten. Wenn ihr in dem Spiel die Rolle eines kleinen Kindes übernehmt, könnt ihr weinen; wenn ihr eine Großmutter seid, fällt es euch vielleicht schwer zu gehen, usw.*

*Wenn einem von euch das Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt zu schwer fällt, weil es euch an eine unangenehme oder schmerzliche Situation erinnert, könnt ihr eure SOS-Karte zeigen und aufhören.”*

Schlagen Sie den Teilnehmern vor, ihre Taschen oder andere Sachen irgendwo abzulegen. Sie brauchen sie während des Spiels nicht und würden davon nur behindert werden.

Geben Sie den Teilnehmern die Gelegenheit, vor dem Spiel zur Toilette zu gehen (insbesondere Kindern).

## **2. Die Familien bilden**

### **BESCHREIBUNG**

Diese erste Station ist sehr wichtig und bestimmt den Verlauf des gesamten Spiels. Sie dient dazu, die Teilnehmer in Gruppen ("Familien") von 5 bis 8 Personen aufzuteilen und sie dazu zu bringen, eine Rolle zu übernehmen, die sie bis zum Ende des Spiels beibehalten sollen.

### **MATERIAL**

- farbige Stoff- oder Krepppapierstreifen
- Vordrucke "Familie"
- Umschläge
- Karton (als Schreibunterlage)
- Kugelschreiber

### **Für Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder):**

Kordel oder Schnur: Schneiden Sie die Kordel oder Schnur in gleich lange Stücke von etwa 2 m Länge. Für je zwei Spieler brauchen Sie ein Stück Kordel. Bereiten Sie für die Familien mit ungerader Personenzahl Stücke halber Länge vor.

Färben Sie die Schnurstücke in der Mitte auf etwa 2 cm Länge (die kürzeren Stücke werden an einem Ende eingefärbt). Verwenden Sie dabei so viele Farben, wie es Familien gibt, und nach Möglichkeit die Farben der Augenbinden. (Beispiel: Für Familien mit 6 Teilnehmern benötigen Sie 3 in der Mitte eingefärbte Stücke Kordel von 2 m Länge, für Familien mit 5 Teilnehmern 2 in der Mitte eingefärbte Stücke Kordel von 2 m Länge und ein an einem Ende eingefärbtes Stück Kordel von 1 m Länge.)

### **SPIELLEITUNG**

#### **Für Stationen einer Flucht**

Bilden Sie Gruppen von 5 bis 8 Personen, indem Sie die farbigen Augenbinden ausgeben. Die Spielleiter können eine zufällige Zusammensetzung der Gruppen vornehmen oder für eine ausgeglichene Zusammensetzung nach Charakteren und Geschlecht sorgen.

Geben Sie an jede Familie einen Vordruck "*Familie*" aus (ebenso viele Rollen wie Spieler in der Gruppe). Erläutern Sie, dass jeder Teilnehmer auf dem Vordruck, den seine Familie erhalten hat, eine Rolle und einen Namen für die Dauer des Spiels wählen muss, und dass jede Gruppe die Familienbiografie auf dem Vordruck "*Familie*" lesen und sich merken soll und sich einen Familiennamen ausdenken muss.

Bitten Sie die Teilnehmer, sich nach Familien (Farben) zusammenzufinden, und geben Sie ihnen 10 Minuten Zeit, um ihre Rollen und Namen zu wählen und im Familienkreis eine kleine Szene zu spielen, beispielsweise eine gemeinsame Mahlzeit oder – für Bauernfamilien – die Arbeit auf dem Feld. Dabei muss jeder Teilnehmer seine Rolle als Kind oder Erwachsener spielen und beibehalten. Gehen Sie von Gruppe zu Gruppe, um sicherzustellen, dass die Aufgaben verstanden wurden, und um die Teilnehmer zu motivieren, ihre Rollen zu wählen und ihre neuen Namen zu lernen.

### Für **Stationen der Flucht (Ausgabe für Kinder)**

Bilden Sie Gruppen von 5 bis 6 Kindern unter Verwendung des Kordelspiels:

- Halten Sie die Stücke Kordel in der Mitte, sodass sie den eingefärbten Teil verdecken. (Die kürzeren Stücke halten Sie entsprechend am eingefärbten Ende.)
- Zeigen Sie den Teilnehmern die Stücke Kordel.
- Geben Sie folgende Anweisung:

*“Während des Spiels seid ihr Mitglieder einer Familie, die die Ereignisse gemeinsam erleben und versuchen werden, sich gegenseitig zu helfen. Um die anderen Familienmitglieder zu finden, fasst jeder ein Stück Kordel am Ende an und hält es fest, wenn ich die Stücke Kordel loslasse. **BITTE NICHT ZIEHEN!** Wenn ich die Stücke Kordel loslasse, tut ihr euch mit dem Teilnehmer am anderen Ende des Stücks Kordel, das ihr in der Hand habt, zusammen: **HALTET DIE KORDEL FEST** und sucht die anderen Kinder, deren Kordel die gleiche Farbe haben. Die Teilnehmer mit derselben Farbe bilden eine Familie.”*

- Wenn sich die Familien gefunden haben, händigen Sie ihnen die Augenbinden und pro Familie einen Umschlag und einen Kugelschreiber aus.
- Erklären Sie ihnen, dass sie 10 Minuten Zeit haben, die Rollen innerhalb der Familie zu verteilen und ihre Namen in der Familie zu wählen.
- Gehen Sie von Gruppe zu Gruppe, um sicherzustellen, dass die Aufgaben verstanden wurden, und fordern Sie die Kinder auf, eine Situation zu spielen, in der die ganze Familie beisammen ist, beispielsweise eine gemeinsame Mahlzeit.

## **3. Die Trennung**

### **BESCHREIBUNG**

Die Teilnehmer verbinden sich die Augen und werden von den Spielleitern am gesamten Spielort verteilt. Dabei werden die “Familien” getrennt. Die Teilnehmer müssen versuchen, die Mitglieder ihrer Familie wiederzufinden, damit diese wiedervereint sind.

### **DAS MATERIAL**

- Megaphon
- Trillerpfeifen
- ein Vordruck ♦ pro Familie

### **SPIELORT**

Wählen Sie einen Spielort mit viel Platz (im Freien oder in einer Turnhalle). Der Ort muss so beschaffen sein, dass er für Personen mit verbundenen Augen ungefährlich ist. Er darf also nicht an einer Straße oder einem Flussufer liegen, und es dürfen keine Hindernisse (Löcher, Äste, Felsen) vorhanden sein.

### **SPIELLEITUNG**

- Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmer eine Augenbinde hat.
- Fordern Sie alle Teilnehmer auf, sich die Augen zu verbinden, und überprüfen Sie, dass alle diese Aufforderung befolgen.

- Schlagen Sie Brillenträgern vor, Ihnen die Brillen zur Aufbewahrung zu geben.
- Geben Sie folgende Anweisung:

***“Wir werden euch alle an eine andere Stelle führen. Lasst euch bitte führen, ohne zu sprechen. Bleibt so lange, wo ihr seid, bis euch jemand abholen kommt! Bewegt euch nicht von der Stelle, bis ihr die Trillerpfeife hört. Wenn ihr euch dann bewegt, streckt die Arme vor euch aus, um Hindernissen auszuweichen.”***

- Verteilen Sie die Teilnehmer am Spielort. Vermeiden Sie es, grob zu ihnen zu sein, wenn Sie sie führen. Achten Sie darauf, dass die Mitglieder der einzelnen Familien genügend weit voneinander entfernt und am Spielort gut verteilt sind.
- Wiederholen Sie bei Bedarf die Aufforderung, still zu sein.
- Wenn Sie allen Teilnehmern ihre Position zugewiesen haben, geben Sie – im Freien mit Hilfe des Megaphons – folgende Anweisung:

***“Ihr habt friedlich im Kreise eurer Familie gelebt. Plötzlich taucht ein Flugzeug am Himmel auf und fliegt dicht über die Dächer hinweg. Der Lärm des Flugzeugs überrascht euch und ihr bekommt Angst. Einige Sekunden später erscheint eine ganze Formation Flugzeuge am Horizont. Bomben fallen und explodieren. Dichte Rauchwolken erfüllen die Straße, in der ihr wohnt. Menschen schreien und laufen in alle Richtungen.***

***Eure Familie wird getrennt. Ihr schreit laut, um die anderen Familienmitglieder wiederzufinden. Ihr müsst sie so schnell wie möglich finden, denn ihr müsst fliehen!”***

- Machen Sie lautstark Geräusche: Pfiffe, Schreie, verzweifelte Rufe. Die anderen Spielleiter beteiligen sich daran. Sie können sich auch an einigen Teilnehmern festklammern und verzweifelt nach "Papa", "Mama", "mein Baby" usw. rufen.

*Variante für Stationen einer Flucht: Sobald die Teilnehmer am Spielort verteilt sind, machen Sie Geräusche - Schreie, einen Pfiff – und rufen: “Ein Bombenangriff!”, “Hilfe!”, “die Flugzeuge!”, “auf die Erde – versteckt euch”. Der Überraschungseffekt verstärkt die Reaktionen.*

- Nachdem die Familien sich wiedergefunden haben, gehen Sie von einer zur anderen und fordern die Teilnehmer auf, ihre Augenbinde abzunehmen.
- Geben Sie an jede Familie einen Vordruck ♦ aus und fordern Sie die Teilnehmer auf, ihn innerhalb von drei Minuten auszufüllen und ihn danach in den Umschlag zu stecken.

## **4. Das Gepäck**

Nur für **Stationen einer Flucht** (Ausgabe für Kinder)

### **BESCHREIBUNG**

Jede Familie muss innerhalb weniger Minuten entscheiden, was sie mitnehmen will.

### **MATERIAL**

- ein ■-Vordruck pro Familie
- ein Satz ■-Karten pro Familie zum Bemalen

Decke (2 Karten), Buch, Teddybär, Mehlsack, Wasserflasche (2 Karten), Trockenfrüchte, Verbandskasten, Kissen, Fotoalbum der Familie, Paket Zucker, warme Kleidung, Kulturbeutel, Banknoten.

### **SPIELLEITUNG**

- Geben Sie jeder Familie einen ■-Vordruck und einen Satz ■-Karten aus.
- Geben Sie den Familien drei Minuten Zeit, um vier Karten auszuwählen.
- Überprüfen Sie die korrekte Anzahl der ausgewählten Karten und sammeln Sie die restlichen Karten wieder ein. (Drängen Sie Nachzügler, sich zu beeilen.)
- Gehen Sie zu den Familien und teilen Sie ihnen mit, dass sie dieses Mal wirklich weggehen und eine Unterkunft suchen müssen, weil die Bombenangriffe jederzeit wieder beginnen können.

## 5. Flucht und Unterkunft

### BESCHREIBUNG

Die Teilnehmer müssen aus der Gefahrenzone fliehen und sich in Sicherheit bringen. Sie finden schließlich eine Unterkunft und müssen dort bleiben, ohne zu wissen, wie lange. Sie müssen sich an schwierige Bedingungen gewöhnen (Enge, Unbequemlichkeit) und ihr Leben so organisieren, dass der Aufenthalt für sie so erträglich wie möglich ist.

### MATERIAL

- ●-Karten (eine Karte pro Familie): Hinderniskarten
- Plastikplane, Schnur oder Klebeband, um eine Unterkunft zu bauen, die recht unbequem sein soll (d.h. zu klein für die Zahl der Teilnehmer, die darin Zuflucht finden sollen; sehen Sie einen Quadratmeter für fünf Personen vor). Sie können Tische und Stühle oder im Freien Bäume und Zeltstangen verwenden. Die Unterkunft muss vollständig abgeschlossen sein.

### SPIELLEITUNG

- Geben Sie eine ●-Karte an jede Familie aus.
- Gehen Sie von Familie zu Familie und erklären Sie den Teilnehmern, dass sie fliehen und sich einen Zufluchtsort suchen müssen, wo sie in Sicherheit sind. Der Spielleiter, der den "*Flüchtling*" spielt, oder der *Hauptspielleiter* können sagen, dass Sie eine Stelle kennen, und den Weg dorthin zeigen.
- Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer die Erschwernisse auf den ●-Karten beachten und während der Positionsveränderung ihre Rollen beibehalten.
- Alle Teilnehmer müssen sich in die Unterkunft begeben.
- Der Spielleiter, der den "*Flüchtling*" spielt, oder der *Hauptspielleiter* erklärt, dass sie die Unterkunft nicht verlassen dürfen und sich darauf einrichten müssen, dort die Nacht zu verbringen.
- Die Teilnehmer müssen sich den Aufenthalt in der Unterkunft so gut wie möglich einrichten.



**Optional: die Entscheidung, das Heimatland zu verlassen**

Um den Spielern bewusst zu machen, wie schwierig die Entscheidung zum Verlassen des Heimatlandes ist, geben Sie an jede Familie ein leeres Blatt Papier aus und diktieren die folgenden zwei Fragen:

Was drängt euch dazu, euer Land zu verlassen?

Warum zögert ihr, eure Heimat zu verlassen?

Geben Sie den Familien 5 Minuten Zeit, nachzudenken und ihre Antworten aufzuschreiben.

**Für Stationen einer Flucht**

- Nach 7 oder 8 Minuten erscheint der Spielleiter, der den "Terroristen" spielt, zum ersten Mal. Es muss deutlich werden, dass er eine Gefahr darstellt. (Der Spielleiter, der den "Flüchtling" spielt, kann den Überraschungseffekt verstärken, indem er erschrocken aufschreit, sobald er den "Terroristen" sieht.) Der "Terrorist" beobachtet die "Flüchtlinge" in der Unterkunft und verschwindet wieder für 2 Minuten. Dann kommt er von hinten an die Unterkunft heran und treibt sie auf die Grenze zu. Der Spielleiter, der den "Flüchtling" spielt, bringt die Teilnehmer dazu, ihm zur Grenze zu folgen.

**Für Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)**

- Nach 5 Minuten in der Unterkunft erklären Sie den Teilnehmern, dass sie nicht mehr sicher sind, in ein anderes Land gehen müssen und deshalb die Grenze finden müssen. Lassen Sie die Kinder die Grenze suchen. Sollte dies zu lange dauern, geben Sie Ihnen Tipps.

## 6. Am Grenzübergang

### BESCHREIBUNG

Die Familien müssen eine Grenze überschreiten. Am Übergang treffen sie auf einen wenig verständnisvollen Grenzbeamten, der ihre Sprache nicht spricht und Formulare an sie ausgibt, die sie ausfüllen sollen, aber nicht lesen können.

### MATERIAL

- eine Kordel, um die Grenze darzustellen (sofern diese nicht an einer Tür eingerichtet wird)
- ✂-Vordruck (ein Vordruck pro Familie)

### SPIELLEITUNG

- Teilen Sie den Familien mit, dass sie zur Grenze gehen sollen. (Man kann einen Hindernisparcours aufbauen, um vermintes Gelände zu simulieren.)
- Der Spielleiter, der den "Grenzbeamten" spielt, versperrt ihnen den Weg und fordert sie in seiner – für die Teilnehmer unverständlichen – Sprache auf, das ✂-Formular auszufüllen.
- Beim ersten Versuch schreiben die Teilnehmer ihren Namen auf den Vordruck und gehen wieder zum "Grenzbeamten ". Dieser weigert sich, ihnen den Grenzübertritt zu gestatten und schickt sie weg.
- Die Teilnehmer müssen verstehen, dass sie das Formular in einer Sprache ausfüllen müssen, die genauso unverständlich ist wie die auf dem Formular. Einige Familien verstehen endlich, und der "Grenzbeamte " lässt sie passieren. Wenn die anderen immer noch nicht verstanden haben, können sie versuchen den "Grenzbeamten" zu bestechen. Der "Grenzbeamte" lässt schließlich alle passieren, nachdem sie ihm dafür einige Wertgegenstände beispielsweise aus dem "Gepäckumschlag" gegen haben, den die Familien bei **Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)** mit sich führen.
- Die Familien können bis zu dreimal zurückgewiesen werden.
- Der *Hauptspielleiter* oder der Spielleiter, der den "Flüchtling" spielt, beharrt auf der Überquerung der Grenze. Familien, die bereits mehrere vergebliche Versuche hinter sich haben, kann der Spielleiter, der den "Flüchtling" spielt, schließlich Tipps geben, wie sie das Formular ausfüllen müssen.
- Auf der anderen Seite der Grenze werden die Familien vom "Humanitären Helfer" in Empfang genommen (siehe nächste Station).

## **7. Im Flüchtlingslager**

### **BESCHREIBUNG**

Nachdem die Teilnehmer registriert wurden, begeben sie sich in ein Flüchtlingslager. Sie erfahren, wie frustrierend es ist, auf humanitäre Hilfe warten zu müssen und kein Wasser und nichts zu essen zu haben.

### **MATERIAL**

- ein Tisch und ein Stuhl für die Registrierung der Flüchtlinge
- ein Stempelkissen und ein Blatt weißes Papier
- eine Plastikplane (nach Möglichkeit von UNHCR) auf dem Fußboden, um das Flüchtlingslager zu kennzeichnen (alternativ: an vier Stühlen befestigtes Markierungsband)
- \*-Vordrucke (ein Vordruck pro Familie)
- ein Behälter mit Trinkwasser
- Trinkbecher (ein Becher pro Familie)
- ein Päckchen Kekse (weniger als ein Keks pro Person)

### **SPIELLEITUNG**

- Der Spielleiter, der den "*humanitären Helfer*" spielt, sitzt am Lagereingang und registriert die Flüchtlinge in der Reihenfolge ihrer Ankunft, indem er mit Hilfe des Stempelkissens von jedem Teilnehmer einen Fingerabdruck auf ein Blatt weißes Papier nimmt.
- Er weist den Familien einen Platz im Lager zu und achtet darauf, dass niemand das Lager verlässt.
- Er händigt an jede Familie einen \*-Vordruck aus und gibt ihnen 3 Minuten Zeit, um die Frage auf dem Vordruck ("Was benötigt ihr?") zu beantworten.
- Er sammelt die ausgefüllten Vordrucke wieder ein und kehrt zu seinem Schreibtisch zurück. Er kann so tun, als ob ein Funkspruch für ihn eingeht. Dann kehrt er zu den Flüchtlingen zurück und erklärt ihnen, dass derzeit keine Hilfe bereitgestellt werden kann, er jedoch die Ausgabe von Wasser und Keksen organisieren wird.
- Er holt den Wasserkanister und die Kekse und fordert die Familien auf, sich für Wasser anzustellen.
- Bevor er Wasser ausschütet und die Kekse ausgibt, zählt er die Familienmitglieder und prüft, ob von allen ein Fingerabdruck genommen wurde (d.h. jeder muss einen farbigen Daumen haben).
- Er gibt Kekse nach einem bestimmten Muster aus, beispielsweise einen Keks pro Kind und einen Keks für drei Erwachsene.
- Er kann auch an alle Familien mit einem Verletzten eine Decke ausgeben.
- Die Flüchtlinge lassen sich wieder im Lager nieder.

Bei **Stationen einer Flucht** (**Ausgabe für Kinder**) kann man je nach verfügbarer Zeit eine zweite Lebensmittelausgabe anschließen (man kann einen Imbiss in das Spiel integrieren). Dabei wird dann von jedem Teilnehmer der Abdruck eines anderen Fingers genommen, bevor die Lebensmittel ausgegeben werden. Danach wird das Ende des Spiels verkündet (siehe Teil 9).

Bei **Stationen einer Flucht** geht es mit der achten Spielstation weiter.

## **8. Die Befragung**

### **BESCHREIBUNG**

Die Flüchtlinge haben die Wahl, auf unbestimmte Zeit in diesem Lager zu bleiben oder zu versuchen, auf offiziellem Weg in ein anderes Land zu gelangen, in dem sie arbeiten und ein neues Leben beginnen können. Es werden ihnen Länder angeboten, aber um einen Wiederansiedlungsplatz zu erhalten, müssen die Familien einen Sprecher auswählen, der sich von einem Einwanderungsbeamten des entsprechenden Landes befragen lassen muss.

### **MATERIAL**

- ein Tisch und ein Stuhl für den Beamten

### **SPIELLEITUNG**

- Der Spielleiter erklärt den Teilnehmern:

*“Es kann sein, dass ihr sehr lange in diesem Flüchtlingslager bleiben müsst. Die Behörden dieses Landes geben euch keine Arbeitserlaubnis. Um überleben zu können, müsst ihr auf humanitäre Hilfe warten. Ihr könnt aber auch versuchen, in ein anderes Land zu gehen. Ein Industrieland bietet einige Plätze an. Dort könntet ihr arbeiten, und die Kinder könnten zur Schule gehen. Um von diesem Land aufgenommen zu werden, müsst ihr euch von einem Einwanderungsbeamten befragen lassen. Jede Familie muss einen Sprecher wählen, der eure Bewerbung vortragen wird. Die Aufgaben sollen euch bei der Vorbereitung des Gesprächs helfen. Ihr habt 7 Minuten Zeit.”*

- Geben Sie die ⌘-Vordrucke aus (ein Vordruck pro Familie)
- Nach 7 Minuten holen Sie den Sprecher einer Familie oder lassen ihn durch den Spielleiter holen, der den "humanitären Helfer" spielt.
- Die Befragung findet in Sicht- und Hörweite des Flüchtlingslagers statt.
- Der "Einwanderungsbeamte" ist kühl und abweisend. Er schneidet den Personen, die er befragt, das Wort ab, wenn sie sich zu umständlich ausdrücken oder er sie nicht versteht, um die Befragung für sie so schwierig wie möglich zu gestalten. Wenn es ihm möglich ist, kann er sich einer Sprache bedienen, die der Sprecher der Familie nur schlecht versteht.
- Stellen Sie Fragen nach der Anzahl der Familienmitglieder, der Behinderten und der Verletzten, nach den Qualifikationen, dem Vermögen und den Besitztümern, den beherrschten Sprachen sowie den Umständen der Flucht und den Gründen dafür.
- Akzeptieren Sie mehr oder weniger zufällig z.B. jede dritte Familie (beispielsweise nach Qualifikationen oder Anpassungsfähigkeit, Unterwürfigkeit oder Gefährdung) und – "aus humanitären Gründen" - einen Verletzten, aber ohne die anderen Familienmitglieder.
- Tragen Sie auf dem Vordruck "Familie" "Ja" oder "Nein" ein. Schicken Sie abgelehnte Familien ins Lager zurück und lassen Sie angenommene auf die andere Seite des Tisches passieren.
- Nachdem die Sprecher aller Familien befragt worden sind, erklären Sie das Spiel für beendet und kündigen die Auswertung an.

## **9. Die Rollen ablegen**

### **BESCHREIBUNG**

Bevor mit der Auswertung begonnen wird, müssen die Teilnehmer die Gelegenheit erhalten, ihre Rollen als Flüchtlinge abzulegen.

### **SPIELLEITUNG**

- Fordern Sie die Teilnehmer auf, einen Kreis zu bilden.
- Erklären Sie ihnen, dass das eigentliche Spiel beendet ist und dass ihnen vor dem Beginn der Auswertung und der Diskussion Gelegenheit gegeben werden soll, ihre Rollen als Flüchtlinge abzulegen.
- Fordern Sie alle Teilnehmer auf, die Augenbinde zu nehmen, die sie am Anfang des Spiels erhalten haben, und sie zu einem Ball zusammenzuknüllen.
- Erklären Sie, dass ein Spielleiter bis 3 zählen wird und alle bei 3 die zusammengeknüllte Augenbinde in die Mitte des Kreises werfen sollen.
- Zählen Sie bis 3.
- Sammeln Sie die Augenbinden ein und gehen Sie zur Auswertung über.

## DIE AUSWERTUNG DES ROLLENSPIELS

### BESCHREIBUNG

Dies ist eine entscheidende Phase, ohne die das Spiel an sich nur einen geringen pädagogischen Wert hat. Sie ist ferner unverzichtbar, weil sie den Teilnehmern hilft, die Rollen abzulegen, die sie im Verlauf des Spiels angenommen haben.

Wichtig ist, dass keine Unterbrechung oder Pause entsteht, in der die Teilnehmer damit beginnen könnten, die gewonnenen Eindrücke auszutauschen. Der erste Gedankenaustausch ist häufig der intensivste, und es wäre schade, wenn die Gruppe nicht davon profitieren könnte. Wenn einzelne Teilnehmer eine Pause wünschen oder der Aufenthaltsort geändert werden muss, sollten Sie die Teilnehmer auffordern, Stillschweigen über ihre Erfahrungen zu bewahren.

### MATERIAL

- Vordruck “*Gesichter*”
- Tafel oder Papier, Filzstifte

### SPIELLEITUNG

Die Auswertung findet in mehreren Phasen statt:

#### 1. EINZELN

Die Spielleiter geben an jeden Teilnehmer einen Vordruck “*Gesichter*” aus und erklären, dass die Teilnehmer sich für das Gesicht entscheiden müssen, das am besten ihren Gefühlen entspricht, sollten sie sich tatsächlich einmal in einer derartigen Situation befinden, die soeben gespielt wurde. Die Vordrucke werden anschließend wieder eingesammelt.

#### 2. PRO “FAMILIE”

Die Teilnehmer diskutieren über die folgenden Fragen (die auf eine Tafel geschrieben werden können):

- Wie habt ihr euch in eurer Familie gefühlt? Welche Haltungen sind euch bei den anderen Familienmitgliedern aufgefallen? Wie hat sich eure Gruppe entwickelt?
- Welche Einstellungen haben euch bei den anderen Familien überrascht?
- Welche Stationen des Spiels haben bei euch selbst und bei der Familie als Ganzes den stärksten Eindruck hinterlassen? Warum?

Ein Berichterstatter (ein anderes Familienmitglied als das, das bei **Stationen einer Flucht** die Rolle des Sprechers übernommen hat) hält die wichtigsten Punkte schriftlich fest, um sie bei der Evaluierung in der Gesamtgruppe gegebenenfalls vortragen zu können. Die Gruppen haben 10 Minuten Zeit, um über die genannten Fragen zu diskutieren.

## 1. IN DER GESAMTGRUPPE

Während der Auswertung pro "Familie" haben die Spielleiter die Vordrucke "Gesichter" sortiert und Gruppen nach Kategorien von ähnlichen Adjektiven gebildet. (Es kann beispielsweise eine Gruppe bestehend aus allen Teilnehmern gebildet werden, die "schockiert" oder "entsetzt" angekreuzt haben.) Die Spielleiter fordern anschließend jede Gruppe auf, ihre Gefühlsregung zu begründen.

Die zuvor ernannten Berichterstatter lesen jetzt nacheinander die Punkte vor, die sie bei der Auswertung "Pro Familie" aufgeschrieben haben. Dabei sollte so vorgegangen werden, dass alle Berichterstatter auf eine Frage antworten und anschließend die nächste Frage behandelt wird.

Der Spielleiter hält Wichtiges auf der Tafel fest, fasst wiederkehrende Begriffe zusammen und kommentiert.

Wenn die Station mit verbundenen Augen als besonders prägende Station bezeichnet wird, kann der Spielleiter die Teilnehmer auffordern, die Begriffe vorzulesen, die sie auf dem ♦-Vordruck gemacht haben, und sie auf die Tafel schreiben.

Bei den Antworten auf die Frage nach den einprägsamsten Stationen muss der Spielleiter Verbindungen zwischen den während des Spiels empfundenen Gefühlen und Situationen in der Wirklichkeit herstellen.

### *Die Stationen und einige Situationen in der Wirklichkeit*

- Mit verbundenen Augen/Der Bombenangriff

Viele Flüchtlinge fliehen vor dem Krieg in ihrem Land. Sie haben Gewalt erfahren, Todesangst empfunden und befürchtet, ihnen nahe stehende Personen zu verlieren. (Die von den Teilnehmern ausgedrückten Gefühle vermitteln nur eine kleine Vorstellung von der Wirklichkeit.)

In Notsituationen, wenn viele Menschen auf einmal fliehen, werden in der allgemeinen Panik sehr häufig Kinder von ihren Eltern getrennt und wissen nicht mehr, wo sie sind. Eine solche Situation ist für die Kinder wie für die Eltern mit einem schrecklichen Gefühl von Verlust und völligem Alleingelassensein verbunden. Aber sie müssen durchhalten, denn sie haben keine andere Wahl, wenn sie nicht im Bombenhagel sterben wollen.

Nicht alle Flüchtlinge fliehen vor Krieg. Manche fliehen vor Verfolgung, weil sie andere politische Meinungen haben als die Regierung ihres Landes, weil sie eine andere Religion haben oder einer ethnischen Minderheit angehören. Aber alle haben zu dem einen oder anderen Zeitpunkt Angst um ihr Leben gehabt. Manche haben mit der Post anonyme Todesdrohungen erhalten, andere in ihrem Auto eine Bombe entdeckt oder jeden Morgen ihr Auto mit zerstochnen Reifen vorgefunden, wieder andere, weil sie von der Polizei ihres Landes regelmäßig festgenommen und bedroht wurden.

- Das Gepäck

In den meisten Fällen haben die Flüchtlinge nur sehr wenig Zeit zu entscheiden, was sie mit sich nehmen wollen. Viele fliehen zu Fuß und wissen, dass sie stunden- oder tagelang unterwegs sein werden. Sie können daher nur das mitnehmen, was sie selbst tragen können, und müssen fast alles zurücklassen. Andere erhalten Unterstützung von Freunden oder bezahlen Schlepper, die ihnen helfen, mit dem Schiff oder dem Flugzeug zu fliehen. Sie haben selten Zeit ihre Besitztümer zu verkaufen, oder verzichten darauf, um so unauffällig wie möglich fortzugehen.

Es sind nicht nur die persönlichen Habseligkeiten und das Haus, das man zurücklässt, sondern auch Haustiere, Freunde und nicht selten nahe Verwandte.

- Die Unterkunft

Flüchtlinge erreichen ihr Asylland nur selten innerhalb eines Tages und ohne Zwischenstopp. Auf ihrem Weg müssen sie vielfach mehrere Nächte unter schwierigsten Bedingungen verbringen, die von Müdigkeit, Bedrängnis, ständig lauern Gefahren und der Unsicherheit vor dem Morgen geprägt sind.

Ein Kind aus dem Sudan hat von seiner Flucht in ein Lager in Kenia Folgendes berichtet: "In der ersten Nacht habe ich mich daran erinnert, dass ich tagsüber neben der Straße wilde Tiere gesehen habe. Ich hatte Angst. Ich bin auf einen Baum geklettert, um zu schlafen, aber ich konnte nicht einschlafen. Ich hatte das Gefühl, irgendetwas würde mich stoßen und ich würde vom Baum fallen."

- Am Grenzübergang

Laut Erklärung sind Flüchtlinge Menschen, die die Grenze in ein anderes Land passiert haben, um dort Zuflucht zu suchen. Manche kommen heimlich über die Grenze, zum Teil mit Hilfe von Schleppern, die ihnen den Weg weisen und sie in das Nachbarland führen. In diesem Fall stellen sie erst zu einem späteren Zeitpunkt bei den Behörden des Landes, in dem sie eingetroffen sind, einen Asylantrag. Andere übertreten die Grenze auf einem Flughafen. Dort müssen sie sich vielleicht einer ersten Befragung unterziehen. Wenn die Behörden dabei zu dem Schluss kommen, dass ihr Asylantrag unberechtigt ist, werden sie möglicherweise unverzüglich mit dem nächsten Flugzeug wieder zurückgeschickt. UNHCR versucht sicherzustellen, dass dies nicht geschieht, dass die Flüchtlinge einen Asylantrag stellen können und dieser vorschriftsmäßig geprüft wird.

Viele Flüchtlinge überqueren während eines Massenexodus eine Grenze: In Afrika halten viele Länder ihre Grenzen offen. Hier müssen Flüchtlinge vor allem konkrete Hindernisse wie Minenfelder oder Flüsse überwinden. Aber in bestimmten Ländern ist man auch zu der Ansicht gelangt, bereits zu viele Flüchtlinge aufgenommen zu haben. Diese Länder schließen ihre Grenzen, und sie lassen die, die an ihre Türen klopfen, nicht mehr herein, selbst wenn sie wissen, dass deren Leben bedroht ist.

Die Angst, nicht angenommen zu werden, die Grenze nicht passieren zu können, ist ein Gefühl, das viele Flüchtlinge kennen. Gleiches gilt für die Angst vor Formularen, die sie nicht verstehen und die



sie nicht ausfüllen können. Asylbewerber sehen sich zudem häufig Beamten gegenüber, die wenig verständnisvoll sind und die nur geringe oder gar keine Anstrengungen unternehmen, sie über ihre Rechte aufzuklären.

- Im Flüchtlingslager

In den Lagern müssen sich die humanitären Helfer in den allermeisten Fällen um Zehntausende Personen kümmern. Es ist für sie außerordentlich schwierig, individuelle Bedürfnisse zu berücksichtigen, insbesondere in der Soforthilfephase. Für die am meisten gefährdeten Gruppen (Behinderte, Alte) und für unbegleitete Kinder (deren Eltern man möglichst rasch wiederzufinden versucht) werden unverzüglich spezielle Programme eingerichtet.

In der Anfangsphase muss vor allem anderen das Überleben der Flüchtlinge gesichert werden. Hierzu müssen Nahrungsmittel beschafft sowie ein System für ihre Ausgabe und für die Trinkwasserversorgung eingerichtet werden. Ferner müssen Latrinen gegraben werden. (Ohne sanitäre Einrichtungen verbreiten sich Epidemien sehr rasch, wie dies beispielsweise 1994 in der Stadt Goma in Zaire der Fall war, wo Tausende ruandischer Flüchtlinge an der Cholera gestorben sind. In dem vulkanischen Boden der dortigen Region war es besonders schwierig und zeitaufwändig, Latrinen anzulegen.). Schließlich müssen die Flüchtlinge Materialien zum Bau ihrer Unterkunft erhalten.

Nach und nach entstehen weitere Einrichtungen: Krankenstationen, Schulen usw.

Einer der schwierigsten Aspekte des Lebens in den Lagern ist die vollständige Abhängigkeit und die Untätigkeit. Sehr oft erhalten Flüchtlinge keine Arbeitserlaubnis. Dies beeinflusst die sozialen Strukturen ihrer Gemeinschaften und insbesondere das Verhältnis zwischen Männern und Frauen, weil die meisten Männer ihre Rolle als Ernährer der Familie verlieren. Die Tage der Frauen sind ausgefüllt: Sie müssen sich für Nahrungsmittel und Wasser anstellen, die Kinder betreuen, diese zur Behandlungsstation begleiten, wenn sie krank sind, das Essen zubereiten usw. Einige Flüchtlinge arbeiten gegen ein geringes Entgelt für UNHCR (obwohl dies eigentlich von Rechts wegen nicht erlaubt ist) und üben ihren erlernten Beruf als Arzt, Krankenschwester oder Lehrer aus.

Nicht alle Flüchtlinge werden in Flüchtlingslagern untergebracht. In den Industrieländern werden sie in Aufnahmelagern und dann in Asylbewerberheimen einquartiert. Nicht selten sind sie dort mit strengen Vorschriften konfrontiert, und viele leiden unter den beengten räumlichen Verhältnissen. Sie haben das Gefühl, vollkommen abhängig zu sein, nicht als eigenständige Personen mit Rechten behandelt zu werden, sondern vielmehr als Angehörige einer Gruppe mit bestimmten Bedürfnissen.

- Die Befragung

Diese Station des Rollenspiels ist nicht dafür geeignet, die Umstände widerzuspiegeln, unter denen Befragungen von Asylbewerbern ablaufen, oder ein genaues Bild von den Kriterien zu vermitteln, auf deren Grundlage über die Gewährung von Asyl oder die Annahme eines Antrags auf Wiederansiedlung in einem Drittland (d.h. weder dem Herkunfts- noch dem Erstasylland) entschieden wird. Es soll damit lediglich versucht werden, die Teilnehmer die Gefühle der Flüchtlinge oder Asylbewerber während einer solchen Befragung nachempfinden zu lassen:

wichtige Dinge unter Zeitdruck vermitteln zu müssen und dabei häufig unterbrochen zu werden; die Angst während der Befragung, von deren Ausgang das weitere Schicksal der Familie abhängt; nicht zu wissen, was die "richtigen" Antworten auf die gestellten Fragen sind; die Gefühlskälte und die Schroffheit bestimmter Beamter; die Unkenntnis der Kriterien, auf Grund derer eine Entscheidung getroffen wird und das Gefühl tiefer Ungerechtigkeit bei einem ablehnenden Bescheid bzw. die große Erleichterung bei einem positiven Ausgang.

In der Realität werden die Kriterien für die Asylgewährung durch nationale Gesetze bestimmt, die sich mit den Bestimmungen des Abkommens über die Rechtsstellung der Flüchtlinge von 1951 (Genfer Flüchtlingskonvention) decken müssen, wenn das jeweilige Land diesem Abkommen beigetreten ist.

"Ein Flüchtling ist eine Person, die aus der begründeten Furcht vor Verfolgung wegen ihrer Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Überzeugung sich außerhalb des Landes befindet, dessen Staatsangehörigkeit sie besitzt, und den Schutz dieses Landes nicht in Anspruch nehmen kann oder wegen dieser Befürchtungen nicht in Anspruch nehmen will" (Abkommen über die Rechtsstellung der Flüchtlinge von 1951).

Alternativ bei **Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)**:

"Flüchtlinge sind Menschen, die aus ihrem Land fliehen, weil sie aus bestimmten Gründen befürchten müssen, wegen ihrer Rasse, ihrer Religion, ihrer Nationalität, ihrer politischen Überzeugungen oder ihrer Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe verfolgt zu werden und nicht in ihr Land zurückkehren können oder wollen."

In den meisten Industrieländern beinhaltet die Gewährung von Asyl, dass die Flüchtlinge ein dauerhaftes Bleiberecht erhalten und in dem jeweiligen Land ein neues Leben beginnen können. In anderen Ländern kommt es vor, dass sich Flüchtlingslager mit der Zeit konsolidieren und sich die Flüchtlinge letztendlich vor Ort niederlassen.

Eine solche Integration im Asylland ist eine mögliche Lösung für das Flüchtlingsproblem.

In der jüngsten Zeit haben manche Länder Asylbewerbern, die bestimmten Kategorien zugerechnet wurden, lediglich vorübergehend Schutz gewährt. Dazu zählten beispielsweise Bürgerkriegsflüchtlinge (etwa aus Bosnien). In zahlreichen Ländern, in denen riesige Flüchtlingslager eingerichtet wurden, ist schwer vorstellbar, dass alle Flüchtlinge im Asylland integriert werden können.

Die Rückführung ist häufig die einzige wirkliche Lösung von Flüchtlingssituationen nach einem Massenexodus. Wenn die Umstände es erlauben und die Menschen sich nicht mehr bedroht fühlen, haben die meisten den Wunsch, in ihre Heimat zurückzukehren. Sie tun dies aus eigener Initiative oder mit Unterstützung von UNHCR. Das Amt hilft ihnen, nach der Rückkehr in die Heimat ihr Leben neu aufzubauen (beispielsweise durch Finanzhilfen, die Instandsetzung der Infrastruktur und Entwicklungsprojekte).

Für bestimmte Flüchtlinge, die weder in ihr Herkunftsland zurückkehren noch in ihrem Erstasyland bleiben können, wird von Drittländern eine begrenzte Anzahl "Wiederansiedlungsplätze" zur Verfügung gestellt. Personen, denen diese Programme zugute kommen, sind vor allem die "am

meisten Gefährdeten”, beispielsweise Personen, deren Sicherheit im Flüchtlingslager bedroht ist oder von denen man mit Sicherheit weiß, dass sie nicht in ihr Herkunftsland zurückkehren können. Sie können als Beispiel die somalischen Flüchtlingsfrauen in Kenia anführen, die in den Lagern vergewaltigt und daraufhin von ihrer Gemeinschaft ausgegrenzt und verachtet wurden. Sie konnten schließlich in Kanada ein neues Leben beginnen. Flüchtlinge, deren Sicherheit in ihrem Asylland nicht gewährleistet ist, können ebenfalls umgesiedelt werden. Das galt beispielsweise für 24 nigerianische Flüchtlinge, die in den Vereinigten Staaten aufgenommen wurden. Sie gehörten zum Umfeld des Schriftstellers Ken Saro-Wiwa und waren kurz nach seiner Erhängung im November 1995 aus Nigeria geflohen. Um in Sicherheit leben zu können, mussten sie die Region verlassen.

## 1. VERTIEFUNG

Die Spielleiter haben vielleicht den Wunsch, die Diskussion zu vertiefen und die Teilnehmer dazu zu bewegen, über ein mögliches persönliches Engagement nachzudenken. Zu diesem Zweck können sie die folgenden Fragen stellen (wobei sie natürlich die Zusammensetzung der Gruppe beachten müssen). Die Fragen können im Laufe der Diskussion zu den einzelnen Spielstationen oder im Anschluss an diese Diskussion gestellt werden. Im letzteren Fall können auch neue Gruppen gebildet werden (beispielsweise auf der Grundlage der ausgewählten Adjektive auf dem Vordruck "Gesichter").

- Kennt ihr Flüchtlinge in eurer Nachbarschaft? Habt ihr Freunde, die Flüchtlinge sind? Haben sie euch erzählt, was sie erlebt haben? (Wenn sich unter den Teilnehmern Flüchtlinge befinden, können sie vielleicht dazu veranlasst werden, von ihren Erfahrungen zu berichten.)
- Mit welchen Schwierigkeiten sind sie konfrontiert?
- Kennt ihr Organisationen, die Flüchtlingen helfen?
- Gibt es etwas, das jeder Einzelne von uns oder das wir als Gruppe tun können?
- Was sind die möglichen Hindernisse und Probleme? Wie können wir sie überwinden?
- Wie ist die allgemeine Situation für Asylbewerber in unserem Land? Welche Politik verfolgen die Behörden?

In der Diskussion zu diesen Fragen bietet sich wie in den anderen Phasen der Auswertung die Möglichkeit, auf Stereotypen einzugehen, die in den Äußerungen der Teilnehmer erkennbar werden.

## DAS ABSCHIEDSSPIEL

### BESCHREIBUNG

Dieses Spiel vereint alle Familien und Spielleiter und gestattet den Teilnehmern, ihre Flüchtlingsrollen abzulegen. In der Ausgabe für Kinder stellt es ein sehr wichtiges Element dar.

### SPIELLEITUNG

- Fordern Sie die Teilnehmer auf, sich in einem großen Kreis aufzustellen.
- Geben Sie folgende Anweisungen:

*“Lasst die Hände eurer Nachbarn los und stellt euch ganz dicht nebeneinander, sodass sich eure Schultern berühren.*

*Dreht euch alle um 90 Grad nach rechts. Nach rechts!*

*Jetzt machen wir den Kreis enger, indem wir alle einen Schritt zur Mitte des Kreises machen. Gut!*

*Auf mein Signal, und zwar ausschließlich auf mein Signal und alle zusammen, setzt ihr euch auf die Knie der Person hinter euch. Fertig? Eins, zwei, drei – hinsetzen!*

*Jetzt halten wir uns alle ohne Stütze im Gleichgewicht. Wenn ihr wollt, können wir sogar versuchen, uns gemeinsam zu bewegen.*

*Auf mein Signal setzen alle das rechte Bein vor. Eins, zwei, drei – rechts! Dann das linke ... gut so!*

*Ich danke euch allen für eure Teilnahme am Spiel.”*

# Anhänge

Stationen einer Flucht  
Stationen einer Flucht (Ausgabe für  
Kinder)

Merkblätter für Spielleiter  
Vordrucke und Spielkarten

UNHCR  
Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen

<b>HINWEISE FÜR SPIELLEITER</b> <b>Stationen einer Flucht</b>
--

*Die Zeiten sind lediglich Richtwerte, da die Dauer der meisten Stationen von der Zahl der Teilnehmer abhängig ist.*

EINFÜHRUNG.....	5 Minuten
DIE BILDUNG VON FAMILIEN.....	15 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialausgabe und Gruppenbildung</li> <li>• Die Teilnehmer wählen Namen und Rollen</li> </ul>	
DIE TRENNUNG .....	12 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Teilnehmer verbinden sich die Augen</li> <li>• Die Teilnehmer verteilen sich</li> <li>• Der Bombenangriff wird simuliert (Schreie, Panik)</li> <li>• Ausgabe der Vordrucke ♦ an die wiedervereinigten Familien (3 Minuten)</li> </ul>	
FLUCHT UND UNTERKUNFT.....	13 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Teilnehmer suchen eine Unterkunft</li> <li>• Ankunft in der Unterkunft und Ausgabe der Hinderniskarten ●</li> <li>• Aufenthalt in der Unterkunft (7 Minuten)</li> <li>• Der Spielleiter, der den "Terroristen" spielt, erscheint zum ersten Mal</li> <li>• Der Spielleiter, der den "Terroristen" spielt, erscheint zum zweiten Mal (nach 2 Minuten) und treibt die Teilnehmer zur Grenze</li> </ul>	
AM GRENZÜBERGANG .....	10 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ankunft an der Grenze</li> <li>• Ausgabe der Vordrucke ✂</li> <li>• Die Teilnehmer versuchen die Grenze zu überschreiten und werden zurückgewiesen</li> <li>• Grenzübertritt der Familien</li> </ul>	

IM FLÜCHTLINGSLAGER.....	10 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrierung (Fingerabdrücke) und Ausgabe der Vordrucke *</li> <li>• Einsammeln der Vordrucke * (nach 3 Minuten)</li> <li>• Warten (3 Minuten)</li> <li>• Die Ausgabe von Wasser und Keksen ankündigen</li> <li>• Organisation der Warteschlangen und Ausgabe von Wasser und Keksen</li> </ul>	
DIE BEFRAGUNG .....	12 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Möglichkeit der Wiederansiedlung ankündigen</li> <li>• Die Teilnehmer bereiten sich auf das Gespräch vor (5 Minuten)</li> <li>• Die Vertreter der Familien der Reihe nach aufrufen</li> <li>• Befragung (1 Minute pro Person)</li> </ul>	
DIE ROLLEN ABLEGEN .....	3 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Kreis bilden</li> <li>• Die Augenbinden werden in die Mitte des Kreises geworfen</li> </ul>	
AUSWERTUNG DES SPIELS	
EINZELN.....	5 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgabe der Vordrucke "Gesichter"</li> <li>• Alle Teilnehmer wählen die Adjektive aus, die ihre Stimmung am besten beschreiben</li> </ul>	
PRO "FAMILIE".....	15 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen diktieren oder auf eine Tafel schreiben</li> <li>• Die Teilnehmer wählen einen Berichterstatter</li> <li>• Gruppendiskussion (10 Minuten)</li> </ul>	
IN DER GESAMTGRUPPE .....	30 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vortrag der Berichterstatter</li> <li>• Die verschiedenen Stationen besprechen und Verbindungen zur Realität herstellen</li> </ul>	
VERTIEFUNG.....	20 Minuten oder mehr



<b>HINWEISE FÜR SPIELLEITER</b> <b>Stationen einer Flucht (Ausgabe für Kinder)</b>
---

*Die Zeiten sind lediglich Richtwerte, da die Dauer der meisten Stationen von der Zahl der Teilnehmer abhängig ist.*

EINFÜHRUNG.....	5 Minuten
DIE BILDUNG DER FAMILIEN.....	15 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kordelspiel und Gruppenbildung</li> <li>• Materialausgabe</li> <li>• Die Teilnehmer wählen Namen und Rollen</li> </ul>	
DIE TRENNUNG .....	10 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Teilnehmer verbinden sich die Augen</li> <li>• Die Teilnehmer verteilen sich</li> <li>• Der Bombenangriff wird simuliert (Schreie, Panik)</li> <li>• Ausgabe der Vordrucke ◆ an die wiedervereinigten Familien (3 Minuten)</li> </ul>	
DAS GEPÄCK .....	5 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgabe der Karten und der Vordrucke ■</li> <li>• Die Teilnehmer wählen die Karten (3 Minuten)</li> <li>• Einsammeln der übrig gebliebenen Karten</li> </ul>	
FLUCHT UND UNTERKUNFT.....	10 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Teilnehmer suchen eine Unterkunft</li> <li>• Ankunft in der Unterkunft und Ausgabe der Hinderniskarten ●</li> <li>• Aufenthalt in der Unterkunft (5 Minuten)</li> <li>• Ankündigen, dass die Teilnehmer die Unterkunft verlassen, sich erneut auf die Flucht begeben und die Grenze suchen müssen</li> </ul>	
AM GRENZÜBERGANG .....	10 Minuten
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ankunft an der Grenze</li> <li>• Ausgabe der Vordrucke ✂</li> <li>• Die Teilnehmer versuchen die Grenze zu überschreiten und werden zurückgewiesen</li> <li>• Grenzübertritt der Familien</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• IM FLÜCHTLINGSLAGER .....</li> <li>• Registrierung (Fingerabdrücke) und Ausgabe der Vordrucke *</li> <li>• Einsammeln der Vordrucke * (nach 3 Minuten)</li> <li>• Warten (3 Minuten)</li> <li>• Die Ausgabe von Wasser und Keksen ankündigen</li> <li>• Organisation der Warteschlangen und Ausgabe von Wasser und Keksen</li> </ul>	10 Minuten
<p>DIE ROLLEN ABLEGEN .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Kreis bilden</li> <li>• Die Augenbinden werden in die Mitte des Kreises geworfen</li> </ul>	3 Minuten
AUSWERTUNG DES SPIELS	
<p>EINZELN.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgabe der Vordrucke "Gesichter"</li> <li>• Alle Teilnehmer wählen die Adjektive aus, die ihre Stimmung am besten beschreiben</li> </ul>	5 Minuten
<p>PRO "FAMILIE".....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen diktieren oder auf eine Tafel schreiben</li> <li>• Die Teilnehmer wählen einen Berichterstatter</li> <li>• Gruppendiskussion (10 Minuten)</li> </ul>	15 Minuten
<p>IN DER GESAMTGRUPPE .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vortrag der Berichterstatter</li> <li>• Die verschiedenen Stationen besprechen und Verbindungen zur Realität herstellen</li> </ul>	30 Minuten
<p>VERTIEFUNG.....</p>	10 Minuten

## VORDRUCKE



Wie fühlt ihr euch mit verbundenen Augen? Wählt drei Begriffe aus der Liste. Ihr könnt auch andere Wörter aufschreiben.

Fröhlich      ängstlich      glücklich      isoliert      verloren      durstig  
Aufgeregt      erleichtert      solidarisch      panisch      beklommen



Ihr müsst euer Haus ganz schnell verlassen. Ihr habt fünf Minuten Zeit, zu entscheiden, was ihr mitnehmen wollt. Wählt aus den Karten mit den Gegenständen vier (für die gesamte Familie) aus und steckt sie in euren Umschlag.



Ihr kommt nach einer langen und ermüdenden Reise in einem fremden Land an.  
Was benötigt ihr?



Eure Familie hat die Möglichkeit, einen Antrag auf Aufnahme in einem anderen Land zu stellen, wo ihr ein normales Leben führen und arbeiten könnt und wo die Kinder zur Schule gehen können. Zu diesem Zweck muss sich ein Familienmitglied von einem Beamten dieses Landes befragen lassen.

Ihr müsst entscheiden,

- wer euch vertreten soll
  - wie er/sie argumentieren soll, um die Behörden zu überzeugen, dass eure Familie einen Wiederansiedlungsplatz erhält.
- 
- Ihr bereitet dieses Gespräch gemeinsam vor und helft eurem Sprecher, indem ihr eine kleine Geschichte erfindet, auf deren Grundlage er euren Zulassungsantrag begründet.
  - Ihr wisst, dass euer Sprecher sich vor Behördenvertretern verständlich machen muss, die eure Sprache nicht sprechen. Helft ihm, Wut, Hilflosigkeit, Angst usw. auszudrücken und übt mit ihm, diese Gefühle darzustellen.
  - Helft ihm, damit er seine Rolle (Mutter der Familie, kleine Schwester/kleiner Bruder usw.) so gut wie möglich spielt.
  - Wenn eure Familie aufgerufen wird, trägt euer Sprecher euren Aufnahmewunsch bei den Behörden des potenziellen Wiederansiedlungslandes vor.

✂.....



Eure Familie hat die Möglichkeit, einen Antrag auf Aufnahme in einem anderen Land zu stellen, wo ihr ein normales Leben führen und arbeiten könnt und wo die Kinder zur Schule gehen können. Zu diesem Zweck muss sich ein Familienmitglied von einem Beamten dieses Landes befragen lassen.

Ihr müsst entscheiden,

- wer euch vertreten soll
  - wie er/sie argumentieren soll, um die Behörden zu überzeugen, dass eure Familie einen Wiederansiedlungsplatz erhält.
- 
- Ihr bereitet dieses Gespräch gemeinsam vor und helft eurem Sprecher, indem ihr eine kleine Geschichte erfindet, auf deren Grundlage er euren Zulassungsantrag begründet.
  - Ihr wisst, dass euer Sprecher sich vor Behördenvertretern verständlich machen muss, die eure Sprache nicht sprechen. Helft ihm, Wut, Hilflosigkeit, Angst usw. auszudrücken und übt mit ihm, diese Gefühle darzustellen.
  - Helft ihm, damit er seine Rolle (Mutter der Familie, kleine Schwester/kleiner Bruder usw.) so gut wie möglich spielt.
  - Wenn eure Familie aufgerufen wird, trägt euer Sprecher euren Aufnahmewunsch bei den Behörden des potenziellen Wiederansiedlungslandes vor.



**SOS**

**SOS**

**SOS**

**SOS**

**SOS**

**SOS**

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: B.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vater, 50 Jahre alt, Architekt</li><li>• Mutter, 48 Jahre alt, Lehrerin</li><li>• Tochter, 20 Jahre alt, Jurastudentin</li><li>• Sohn, 18 Jahre alt, Mathematikstudent</li><li>• Sohn, 17 Jahre alt, Gymnasiast</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Zwei ethnische Gemeinschaften unterschiedlicher Religion stehen sich in diesem Land seit einigen Monaten feindlich gegenüber.

Die beiden Elternteile der Familie B gehören unterschiedlichen Volksgruppen und Religionen an. Beide Gemeinschaften lehnen Mischehen ab. Die Kinder aus Mischehen werden verachtet und von der Schule und der Hochschule ausgeschlossen. Die Spannungen verschärfen sich von Tag zu Tag. Die Angst der Familie B steigt ständig.

## Besonderheiten

- Zwei verschiedene Religionen
- Essen kein Schweinefleisch
- Sprechen vier Sprachen
- Haben Gold mitnehmen können

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: G.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mutter, 32 Jahre alt, Bäuerin</li><li>• Schwester der Mutter, 30 Jahre alt, Bäuerin</li><li>• Bruder der Mutter, 20 Jahre alt, Fischer</li><li>• Sohn, 10 Jahre alt, Schüler</li><li>• Tochter, 8 Jahre alt, Schülerin</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Der Ehemann von Frau G ist an Ruhr gestorben. In der Region herrscht eine Hungersnot, und bewaffnete Gruppen greifen die Bauern an, um ihnen ihre magere Ernte zu stehlen. Die Bevölkerung flüchtet.

## Besonderheiten

- Hauptnahrungsmittel Hirse und Fisch
- Überlieferte Religion
- Sprechen eine Sprache



# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: K.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Großvater, 87 Jahre alt, pensionierter Oberst</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Großmutter, 80 Jahre alt, Hausfrau</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vater, 55 Jahre alt, Textilfabrikant</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sohn, 33 Jahre alt, Produktionsleiter</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schwiegertochter, 27 Jahre alt, Hausfrau</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enkel, 7 Jahre alt, Schüler</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enkelin, 5 Jahre alt, bleibt bei der Mutter</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Die Familie K lebt seit 30 Jahren in einer kleinen Stadt. Sie war dorthin gekommen, nachdem sie vor der Diktatur in ihrem Heimatland geflohen war. Sie hat eine große Textilfabrik aufgebaut und ist sehr reich geworden. Nach einem Staatsstreich wird der gesamte Besitz der Familie K beschlagnahmt. Der Vater, der Großvater und der Sohn sind von den neuen Machthabern vorgeladen worden. Die Familie hat Angst, sie nie mehr wieder zu sehen, wenn sie den Termin wahrnehmen.

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Besonderheiten</b></li><li>• Essen aus religiösen Gründen keine Milchprodukte</li><li>• Trinken keinen Alkohol</li><li>• Gehören einer monotheistischen Religion an, sind sehr gläubig und streng religiös</li><li>• Sprechen drei Sprachen fließend</li></ul>	
---	--

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: S.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Großmutter, 57 Jahre alt, Hebamme</li><li>• Vater, 34 Jahre alt, Töpfer; nimmt am politischen Leben der Stadt teil</li><li>• Tochter, 10 Jahre alt, Schülerin</li><li>• Sohn, 6 Jahre alt, Schüler</li><li>• Tochter, 3 Jahre alt</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Die Mutter ist bei der Geburt des jüngsten Kindes gestorben. Die Großmutter ist zu ihrem Schwiegersohn gezogen, um die Kinder zu versorgen. Sie wohnen in einem Dorf in einer Provinz am Meer. Nach den letzten Wahlen ist zwischen den beiden größten Volksgruppen in dem Land, den Z und den W, ein Bürgerkrieg ausgebrochen. Die Volksgruppe der W, zu der die Familie S gehört, bildet in dem Dorf die Minderheit. Es gibt Gerüchte über eine bevorstehende ethnische Säuberung.

## Besonderheiten

- Nahrung auf der Grundlage von Meeresprodukten
- Monotheistische Religion
- Sprechen drei Sprachen

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: T.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vater, 40 Jahre alt, Teppichhändler</li><li>• Mutter, 30 Jahre alt, sammelt und verkauft Heilpflanzen</li><li>• Sohn, 7 Jahre alt, Klosterschüler</li><li>• Zwillingstochter, 2 Jahre alt</li><li>• Zwillingsson, 2 Jahre alt</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Die Familie T stammt aus der Hauptstadt der Provinz. Sie will ihren Cousins folgen, die in den Norden des Nachbarlandes an den Wohnsitz ihres religiösen Führers gezogen sind.

Seit mehreren Jahren ist ihre Minderheit ständig der Gewalt und der Unterdrückung durch die Regierung ausgesetzt. Einer der Brüder des Vaters wurde bei einem Überfall erschlagen. Da er wegen seiner Religion Gewaltanwendung grundsätzlich ablehnte, hatte er sich nicht gewehrt.

## Besonderheiten

- Keine Einschränkungen in Bezug auf Nahrungsmittel
- Gewaltfreie Religion
- Sprechen drei Sprachen

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: M.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vater, 40 Jahre alt, Journalist</li><li>• Mutter, 35 Jahre alt, Buchhändlerin</li><li>• Tochter, 9 Jahre alt, Schülerin</li><li>• Tochter, 7 Jahre alt, Schülerin</li><li>• Sohn, 6 Monate alt, kann noch nicht laufen und muss getragen werden</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Die beiden jüngsten Söhne des Paares wurden bei einem Anschlag auf die Buchhandlung der Mutter getötet. Damit sollte versucht werden, Artikel des Vaters zu unterdrücken, in denen dieser die korrupte politische Klasse in dem Land gebrandmarkt hatte. Die Familie erhält täglich anonyme Briefe, in denen ihnen mit dem Tod gedroht wird.

## Besonderheiten

- Keine Einschränkungen in Bezug auf Nahrungsmittel
- Atheisten
- Sprechen fünf Sprachen

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: R.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li><li>• .....</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vater, 33 Jahre alt, Busfahrer</li><li>• Mutter, 30 Jahre alt, Stickerin</li><li>• Großmutter, 50 Jahre alt, Schneiderin</li><li>• Sohn, 15 Jahre alt, Steingutmaler</li><li>• Tochter, 11 Jahre alt, Schülerin</li><li>• Sohn, 3 Jahre alt</li><li>• Tochter, 6 Monate alt, kann noch nicht laufen und muss getragen werden</li></ul>

## Familiengeschichte und Hintergrund

Ursprünglich eine Familie von Landarbeitern auf einer Teeplantage in den Bergen. Beim Tod des Großvaters haben sie ihr Haus verloren, das einer anderen Familie zugewiesen wurde. Sie sind in die Stadt gezogen und haben handwerkliche Berufe erlernt. Sie leben im Armenviertel in einem Haus mit zwei Zimmern.

Die ethnische Minderheit, der die Familie R angehört, ist regelmäßig Schikanen durch die Regierung des Landes ausgesetzt. Die Familie ist nicht sehr militant und hat immer mehr Angst, Opfer von Gewalt zu werden.

## Besonderheiten

- Vegetarier (Grundnahrungsmittel Reis), essen auch andere Getreidesorten
- Gewaltfreie Religion
- Sprechen zwei Sprachen, eine davon die offizielle Sprache des Landes
- Möchten auf einem anderen Kontinent leben

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: U.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
• .....	• Vater, 44 Jahre alt, Chirurg
• .....	• Mutter, 43 Jahre alt, Ärztin
• .....	• Schwester der Mutter, 44 Jahre alt, Rechtsanwältin
• .....	• Sohn, 22 Jahre alt, Jurastudent
• .....	• Tochter, 18 Jahre alt, Medizinstudentin
• .....	• Tochter, 15 Jahre alt, Sekundarschülerin
• .....	• Waise, 9 Jahre alt, Schülerin

## Familiengeschichte und Hintergrund

Der Vater und die Mutter der Waise wurden vor den Augen des Ehepaares getötet. Das Mädchen ist seit dem Vorfall durch den Schock stumm. Die Nachbarn haben sie aufgenommen.

Intellektuellen wird immer häufiger die Festnahme und die Hinrichtung angedroht. In der Stadt kursieren Gerüchte, dass eine Massenverhaftung unmittelbar bevorsteht.

## Besonderheiten

- Vegetarier
- Gläubig, gehen jedoch nicht zur Kirche
- Sprechen zwei Sprachen
- Nehmen Silber und Juwelen mit

# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: V.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
• .....	• Vater, 33 Jahre alt, Arbeitsloser ohne Einkommen
• .....	• Mutter, 33 Jahre alt, Fabrikarbeiterin, ernährt die Familie
• .....	• Sohn, 14 Jahre alt, Schüler
• .....	• Tochter, 8 Jahre alt, Schülerin
• .....	• Cousin, 11 Jahre alt, Schüler

## Familiengeschichte und Hintergrund

Die Familie V hat den elfjährigen Cousin nach dem geheimnisvollen Verschwinden seiner Eltern aufgenommen. Der Vater, ein langjähriger Fabrikarbeiter und Gewerkschaftsführer, wurde vor einigen Monaten bei Unruhen während eines Streiks, der durch die Ordnungskräfte gewaltsam niedergeschlagen wurde, verletzt. Er hat gerücheweise erfahren, dass die Polizei die Opposition zerschlagen will und er verhaftet werden soll. Er weiß, dass er möglicherweise gefoltert wird, und will seine Kameraden nicht verraten.

## Besonderheiten

- Keine Einschränkungen in Bezug auf Nahrungsmittel
- Atheisten
- Sprechen eine Sprache
- Die Mutter ist im siebten Monat schwanger und muss sich schonen

# VORDRUCK “FAMILIE”

Name: X.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
• .....	• Junge, 17 Jahre alt, Landarbeiter
• .....	• Junge, 17 Jahre alt, Hirte, lungenkrank
• .....	• Mädchen, 16 Jahre alt, Schneiderin, sehr schwach
• .....	• Junge, 15 Jahre alt, Landarbeiter, sehr stark
• .....	• Mädchen, 14 Jahre alt, Hirtin, hat ein Bein verloren
• .....	• Mädchen, 12 Jahre alt, auf einem Auge blind

**Familiengeschichte und Hintergrund**

Diese Jugendlichen stammen aus drei Familien von Landarbeitern in einem durch einen Krieg verwüsteten Land.  
 Sie mussten fliehen, nachdem Mitglieder ihrer Familien bei einem Massaker mit Macheten getötet wurden.  
 An ihrem ersten Aufenthaltsort auf der Flucht haben sie den Kontakt zu ihren Familien verloren.  
 Sie haben Angst vor allem und sind in einem sehr schlechten gesundheitlichen Zustand; mehrere sind verletzt.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Besonderheiten</b></li> <li>• Essen, was sie finden können</li> <li>• Überlieferte Religion</li> <li>• Sprechen nur den Dialekt ihrer Herkunftsregion</li> </ul>	
--	--



# VORDRUCK "FAMILIE"

Name: A.....

Vornamen der Familienmitglieder	Beschreibung
• .....	• Großvater, 60 Jahre alt, technisch begabter Bauer
• .....	• Mutter, 37 Jahre alt, Bäuerin
• .....	• Junge, 17 Jahre alt, arbeiteten
• .....	• Junge, 14 Jahre alt, auf dem
• .....	• Mädchen, 12 Jahre alt, elterlichen
• .....	• Mädchen, 11 Jahre alt, Bauern-
• .....	• Mädchen, 9 Jahre alt, hof
• .....	• Junge, 1 Jahr alt, kann laufen, muss aber betreut werden

**Familiengeschichte und Hintergrund**

Die Familie hat sich praktisch von dem ernährt, was sie selbst angebaut hat. Sie sind Analphabeten und wissen nicht sehr viel über die Lage in dem Land, in dem ein Bürgerkrieg tobt. Der Vater ist auf dem Bauernhof geblieben, um die Ernte zu bewachen, die in diesem Jahr gut zu werden scheint. Die anderen Familienmitglieder haben sich auf den Weg gemacht. Ein Cousin hat ihnen erzählt, dass sie irgendwo im Süden Zuflucht an einem sicheren Ort finden können.

Besonderheiten	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine Einschränkungen in Bezug auf Nahrungsmittel</li> <li>• Sehr gläubige Polytheisten</li> <li>• Sprechen nur den Dialekt ihrer Herkunftsregion, der nicht mit dem Dialekt übereinstimmt, der im Rest des Landes gesprochen wird</li> </ul>	

# WIE FÜHLT IHR EUCH JETZT?



aggressiv



jämmerlich



leer



demotiviert



bekümmert



schuldbe-  
wusst



zu Tode  
gelangweilt



schlauer als  
vorher



konzentriert



selbstsicher



aufgeregt



unbeteiligt



entschlossen



enttäuscht



voller  
Selbstvorwürfe



erleichtert



niedergeschlagen



allein



überrascht



misstrauisch



als Opfer



freundlich



beklommen



optimistisch



zufrieden



geschockt



verlegen



selbstgefällig



überdrüssig



angewidert



zwiespältig



skeptisch



motiviert



frustriert



mit Eurer Weis-  
heit am Ende



in Panik



neidisch



wütend



verkatert



betroffen



verliebt



nachdenklich



glücklich



erschrocken



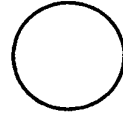
großmütig



miserabel



gestresst



sonst wie



**Auf der Flucht ist ein Kind in einen Brunnenschacht gefallen und hat sich ein Bein gebrochen.**



**Auf der Flucht hat sich ein Kind den Fuß umgeknickt und muss von nun an getragen werden.**



**Auf der Flucht ist der Haushaltsvorstand erblindet. Er trägt eine (undurchsichtige) Augenbinde, bis er ärztlich versorgt werden kann.**



**Auf der Flucht ist ein Junge im rechten Bein von einer Kugel getroffen worden. Ihr müsst entscheiden, ob ihr ihn tragt oder zurücklasst.**



**Auf der Flucht ist einer der Erwachsenen von einer Kugel im Bein getroffen worden. Er verliert viel Blut. Ihr helft ihm zu gehen.**



**Auf der Flucht hat sich ein Kind den Arm gebrochen. Um die Verletzung erträglich zu machen, legt ihr ihm eine Binde an. Es hat trotzdem große Schmerzen und weint häufig.**



Φ Ω :: >≡ΠΡΣ#ηfα

Ρημφπα:.....  
ΘξΑΤζ Ψρη  
:.....

ΨωδθσξΗ :..... Δ≡Ψ=:  
..... ΨωΠδασ Η α≈ :

Π, Λ, Ψ:.....

ΨωςΖ<~Νλη :  
.....  
.....  
.....

1..... νλ.....

2..... ΨF.....

3..... ΠF.....

4..... λθ.....

5..... ξλ.....

6..... ξR.....

7..... Νλ.....

8..... τς.....

Ωδ>~δ∞ΥΨςΖ<~Νλη .....

Ψω∞~δ.....