

Escape

—

Würdest du es schaffen?



Ein Planspiel zum Thema Flucht

Aus zwei bestehenden Planspielen
weiterentwickelt vom CVJM Baden
und CVJM Bayern



Inhalt

1.	Inhalt des Planspieles	2
2.	Vorgehen	2
3.	Materialliste	3
4.	Kurzer Überblick des Ablaufs.....	4
5.	Einzelne Elemente des Planspiels.....	4
5.1	Einführung	4
5.2	Stationen	6
5.2.1	Station: Polizeirevier.....	6
5.2.2	Aktion: Auswahl Gepäckkarten	6
5.2.3	Wahlmöglichkeit: Zug oder Fußweg.....	6
5.2.4	Aktion: Austausch über die Gepäckkarten	6
5.2.5	Aktion: Stärkung Handy.....	7
5.2.6	Aktion: Flüsterton.....	7
5.2.7	Wahlmöglichkeiten: Polizeikontrollen	7
5.2.8	Aktion und Wahlmöglichkeit: Verletzung.....	7
5.2.9	Wahlmöglichkeit: Verlaufen	7
5.2.10	Aktion: Grenzübergang in die Schweiz (Zug-Ausweiskontrolle/Fußweg-Ausweiskontrolle)	8
5.2.11	Wahlmöglichkeit: Übernachtung	8
5.2.12	Wahlmöglichkeit: Geld wird knapp	8
5.2.13	Aktion: Grenzübergang nach Italien.....	9
5.2.14	Wahlmöglichkeit: Gefängnis.....	9
5.2.15	Aktion: Flucht übers Meer.....	9
5.2.16	Station: Ankunft in Libyen	10
5.2.17	Station: Polizeirevier.....	10
5.2.18	Station: Erstaufnahmestelle	10
5.3	Spiel beenden: Rollen abschütteln.....	10
5.4	Reflexion.....	11
6.	Anhang.....	14
6.1	Rollenkarten	14
6.2	Erklärung Polizeirevier.....	14
6.3	Gepäckkarten	14
6.4	Zettel zur Registrierung im Aufnahmeland	14
6.5	Asylbelehrung.....	14
6.6	Aufenthaltsstatus	14
6.7	Aufenthaltsstatus Erläuterung	14

1. Inhalt des Planspieles

Die Teilnehmenden (TN) erleben fiktiv eine Flucht nach und können sich dadurch besser in die Lage Geflüchteter hineinversetzen – Achtung: es geht darum, zu sensibilisieren und Menschen mit Fluchterfahrung besser zu verstehen, letztlich wird man nie 100% nachvollziehen können, was es heißt zu fliehen. Die Realität kann lediglich ansatzweise vermittelt werden.

Die Vorlage dieses Planspiels bildeten zwei bereits bestehende Planspiele, die aufgrund von Erlebnissen und Erzählungen Geflüchteter entwickelt wurden. Unter folgendem Link können die Originaldateien abgerufen werden:

https://www.bdkj.info/fileadmin/BDKJ/Fachstelle_Globales_Lernen/Jugendaktion_2010/Aktionsheft_Migration_fertig.pdf

https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3489.pdf

Die Fluchtursache ist fiktiv gewählt:

- Flucht aus Deutschland aufgrund eines totalitären Regimes, das jegliche Freiheiten der Bürger einschränkt: Meinungs- und Religionsfreiheit, Wahlrecht...
- TN sind auf einer Demonstration unterwegs, um sich gegen das Regime zu wehren
- Polizei nimmt sie fest und lässt sie erst wieder gehen, nachdem sie auf sämtliche Freiheiten mittels Unterschrift verzichten

Durch die Übung werden die TN sensibilisiert: Was bedeutet es eigentlich, aus seiner Heimat zu fliehen, alles zurückzulassen und sich Gefahren auszusetzen? Was bedeutet es, sich Lebensgefahr auszusetzen und nicht zu wissen, ob die Flucht gelingt? Was bedeutet es eigentlich für Menschen, die letztlich angekommen sind – welche Ressourcen bringen sie mit? Was bedeutet es, sich in einem fremden Land eine neue Existenz aufzubauen?

Während des Planspieles begegnen den TN immer wieder gefährliche Situationen und immer wieder stehen sie vor Wahlmöglichkeiten. Entsprechend ihrer Wahl beeinflussen die TN den Weiterlauf ihrer Flucht und damit den Erfolg bzw. Misserfolg.

Anzahl der TN: für diese Vorlage 16 TN, kann entsprechend aber angepasst werden auf weniger oder mehr und darauf achten, dass Rollennamen nicht identisch sind mit tatsächlichen Namen der TN

2. Vorgehen

Im Vorfeld wird von den Mitarbeitern eine Route rausgesucht, die alle TN tatsächlich zurücklegen, im Spielverlauf stellen verschiedene Stationen verschiedene Länder dar. Fluchtroute: raus aus Deutschland – über die Schweiz – durch Italien – nach Libyen. Das Planspiel mit den verschiedenen Wahlmöglichkeiten und Aktionen kann entsprechend lokaler Möglichkeiten angepasst werden. Um die TN besser mit hineinzunehmen ist es sinnvoll, wenn die Mitarbeitern entsprechend immer wieder in verschiedene Rollen schlüpfen (Demonstrant, Polizei...).

Die Teilnehmenden bekommen zu Beginn Rollen verteilt (siehe Anhang). Sie haben Zeit, sich in diese Rollen hineinzugeben, um sie im Verlauf des Planspieles auszufüllen.

Das Planspiel beginnt im Polizeirevier. Die TN sind aufgrund einer Demonstration festgenommen worden und müssen nun eine Erklärung (siehe Anhang) unterschreiben, dass sie dem System gehorsam sind. Danach werden sie entlassen und haben wenig Zeit, um sich mit Gepäckkarten (siehe

Anhang) zu versorgen. Diese Gepäckkarten sind die Ressourcen der TN im Spiel und können bei verschiedenen Wahlmöglichkeiten (siehe unten) eingesetzt werden.

Bei der Erklärung des Planspieles sollte explizit erwähnt werden, dass die TN ihrer Rolle entsprechend kreativ sein dürfen, um zu den vorgegebenen Wahlmöglichkeiten weitere Optionen hinzuzufügen. Ein Beispiel: In der Schweiz stehen die TN vor der Wahl, wo sie übernachten möchten. Entsprechend ihrer Ressourcen (diese wählen sie selbst in Form von Gepäckkarten aus – vor ihrer Flucht) übernachten sie im Hotel oder unter der Brücke. Eine Rolle hat Freunde in der Schweiz. Wenn diese nun von sich aus den Vorschlag macht, bei ihren Freunden zu übernachten, kann diese Option ebenfalls zur Auswahl für die Gruppe – oder einen Teil der Gruppe – stehen.

Bei den Wahlmöglichkeiten steht es der Gruppe frei, als gesamte Gruppe zu entscheiden oder aber sich aufzuteilen, für sich selbst/Familie/Freunde zu entscheiden. Letztlich ist die Eigendynamik der Gruppe wichtig für den Verlauf der Übung.

Im Laufe der Flucht bekommen die TN immer wieder gelbe (und teilweise auch rote) Punkte – je nachdem, ob ihre Flucht in der Realität hier zu Ende wäre (aufgrund von Verhaftung o.ä.). Am Ende des Planspieles wird abgefragt, wer es ohne gelben Punkt geschafft hat bzw. geschaut, wer wie viele gelbe Punkte hat. In der Reflexion wird dies aufgegriffen (siehe Reflexionsfragen).

Sind die TN in Libyen angekommen, geht es ins Polizeirevier bzw. zur Erstaufnahmestelle, wo sie konfrontiert werden mit: fremder Sprache, fremde Schrift, lange Wartezeiten und Ungewissheit bezüglich ihres Aufenthaltsstatus (siehe Anhang).

Hier wird das Spiel irgendwann beendet, die TN schütteln bewusst ihre Rollen ab, anschließend geht es in die Reflexion.

3. Materialliste

Rollenkarten (laminiert, gelocht mit Kordel zum Umhängen) > stehen zum Download bereit

Erklärung Polizeirevier (Verhörzettel zum Unterschreiben) > steht zum Download bereit

Gepäckkärtchen (abwägen, welche Elemente wie häufig gebraucht werden; Geld wird häufiger benötigt als anderes) > stehen zum Download bereit

Tunnel/Schnur/alte Leintücher (für den Grenzübergang nach Italien)

Zettel zur Registrierung (deutsch, arabisch) > stehen zum Download bereit

Asylbelehrung (deutsch, arabisch) > stehen zum Download bereit

Aufenthaltsstatus (deutsch, arabische) + Erläuterung (deutsch, arabisch) > stehen zum Download bereit

Evaluationsfragen/Reflexion aufbereitet

Müsliriegel/Butterkekse...

Proviand/Notfalltrinken

Klebefunkte gelb/rot

Polizeimütze/-jacke/-weste oder sonstiges Verkleidungsutensil

Schlauchboot, Paddel, Luftpumpe, Schwimmwesten; alternativ: Seil, mit dem man ein Boot legt

4. Kurzer Überblick des Ablaufs

Aktionen, die man flexibel immer wieder einbauen kann (sind unter 5.2 nicht mehr einzeln aufgeführt):

- Im Flüsterton unterhalten (an Grenzgebieten sinnvoll)
- Komplette Schweigen, nur Zeichensprache
- In geduckter Haltung laufen...
- Essen und Trinken ist alle > was macht ihr, um unterwegs an Essen und Trinken zu kommen?
- Handy dient dazu, mit Familien in Kontakt zu bleiben und gestärkt zu werden
- Entsprechend der Rollenkarten irgendwelche Handicaps geben o.ä.

Bei allen Wahlmöglichkeiten: sind TN kreativ und denken sich ihrer Rolle entsprechend eigene Möglichkeiten aus?

1. Einführung inkl. Rollenvergabe (ca. 30 Minuten)
2. Station: Polizeirevier
3. Aktion: Auswahl Gepäckkarten (6/Person; schnell, Druck machen: 30 sek)
4. Wahlmöglichkeit: Zug oder Fußweg
5. Aktion: Austausch über die Gepäckkarten
6. Aktion: Stärkung Handy
7. Aktion: Flüsterton
8. Wahlmöglichkeit: Weggabelung Polizeikontrollen – gelbe Punkte
9. Aktion und Wahlmöglichkeit: Verletzung
10. Wahlmöglichkeit: Verlaufen: welche Richtung? – Stärkung oder gelbe Punkte
11. Aktion: Grenzübergang in die Schweiz
12. Wahlmöglichkeit: Übernachtung
13. Wahlmöglichkeit: Geld wird knapp
14. Aktion: Grenzübergang nach Italien
15. Wahlmöglichkeit: Gefängnis: Hilfe annehmen (Ausweise weg) – warten (kommen frei)
16. Aktion: Flucht übers Meer: alles Gepäck abgeben (nur Hosentaschengepäck erlaubt)
17. Station: Ankunft in Libyen
18. Station: Polizeirevier: Registrierung in fremder Sprache
19. Station: Erstaufnahmestelle, lange Wartezeiten, Asylbelehrung, die sie nicht verstehen und Aufenthaltsstatus
20. Spiel beenden: Rollen abschütteln
21. Reflexion

5. Einzelne Elemente des Planspiels

5.1 Einführung

Was habt ihr für Erwartungen?

Das Thema Flucht ist für uns meist nicht sehr alltagsrelevant, mit der Übung werden wir uns heute annähernd versuchen einzufühlen, was es heißt, zu fliehen, vor Entscheidungen zu stehen, die über Leben und Tod entscheiden können, über den Erfolg der Flucht oder den Misserfolg. Wir werden uns dafür gleich vom Gelände entfernen und durch eure Entscheidungen, die ihr als Gruppe trefft, beeinflusst ihr den Verlauf dieser Übung.

Ich weiß nicht, wie ihr von euren Persönlichkeiten gestrickt seid, ob es für euch heute einfach ein großes Abenteuer ist, ob ihr empfindsam seid und es manchmal für euch vielleicht auch heftig ist. Wir laden euch ein, wenn im Verlauf bei euch schon Sachen hochkommen, ihr den Bedarf habt, über irgendwas zu sprechen, euch Sachen merkwürdig erscheinen, dann sprecht das an, sprecht das aus und lasst uns im Gespräch darüber sein.

Ihr werdet gleich in verschiedene Rollen schlüpfen.

In diesen Rollen werdet ihr die Übung durchleben, wir werden euch immer wieder darauf hinweisen.

Ihr dürft eure Rollen ausfüllen, es stehen nur einzelne Stichworte auf den Rollenkarten.

Überlegt euch in den verschiedenen Situationen, in die wir uns begeben, wie eure Rolle handeln, sich entscheiden würde, welche Vor- und welche Nachteile euer Charakter, euer Beruf, eure körperliche Verfassung jeweils hat, ihr dürft durchaus kreativ werden und dadurch ebenfalls den Verlauf der Übung beeinflussen.

Wir Mitarbeiter schlüpfen immer wieder in verschiedene Rollen, je nachdem wo wir uns gerade befinden.

Bevor wir gleich rausgehen, bekommt ihr Gepäckkarten. Diese Gepäckkarten sagen euch, was ihr auf eurer Flucht dabei habt. Was ihr nicht mitnehmt, das könnt ihr unterwegs entsprechend nicht benutzen (eventuell später in Wirklichkeit wegnehmen, außer Trinken je nach Wetterlage und ausgewählter Route).

Im Laufe der Zeit kann es passieren, dass ihr einen gelben oder sogar roten Punkt bekommt. Ein gelber Punkt bedeutet, dass eure Flucht an dieser Stelle zu Ende wäre, weil euch z.B. die Polizei aufgabelt und einsperrt. Rote Punkte bedeuten, dass ihr die Flucht nicht überlebt hättet – ihr dürft aber weiterhin mitmachen. Es kann sein, dass ihr am Ende mehrere gelbe und rote Punkte habt. Ziel ist es natürlich, keine gelben und roten Punkte zu bekommen.

Die folgenden Schritte einzeln erklären:

- Wenn ihr gleich die Rollen bekommt, habt ihr erstmal Zeit, sie euch durchzulesen und euch mit ihnen vertraut zu machen
- Habt ihr euch in eure Rollen eingefunden? Dann:
- Hängt die Rollenkarten um euren Hals, sodass sie jeder sehen kann
- Jetzt: tauscht euch aus, versucht eure Familie und Freunde ausfindig zu machen
- Jetzt werdet nochmal ruhig, bevor wir rausgehen nehmen wir euch kurz mit hinein in das, was geschehen ist, warum ihr fliehen müsst

Warum müsst ihr fliehen?

- Deutschland hat sich nach den Wahlen dramatisch verändert.
- Die Meinungs- und Pressefreiheit ist enorm eingeschränkt.
- Die Ausübung von Religion ist verboten.
- Die Regierung ist zu einem Regime geworden, das Menschen unterdrückt und jeden einsperrt, der sich kritisch äußert.
- Die Todesstrafe ist offiziell nicht eingeführt worden, aber unangenehme Kritiker verschwinden manchmal einfach spurlos.

Und deshalb: lasst uns demonstrieren gehen, wir lassen uns das nicht gefallen! Wir wollen nicht unterdrückt werden! Für Meinungsfreiheit! Für Menschenrechte! (alle verlassen demonstrierend den Raum und gehen nach draußen)

5.2 Stationen

5.2.1 Station: Polizeirevier

Ihr seid bei einer Demonstration aufgegriffen worden. Im Polizeirevier werdet ihr ausgefragt und nicht gerade nett behandelt. Um wieder frei zu kommen, müsst ihr eine Erklärung unterschreiben, die letztlich besagt, dass ihr mit allem zustimmt, was das Regime unternimmt.

Wer sich weigert zu unterschreiben: gelber Punkt, der bleibt direkt bei der Polizei.

Erst, wenn alle unterschrieben (oder einen gelben Punkt kassiert) haben, geht es weiter.

5.2.2 Aktion: Auswahl Gepäckkarten

30 Sekunden Zeit

Das Polizeirevier habt ihr überstanden. Aber insgesamt wird euch die Sache zu heiß, immerhin hat euch die Polizei nun besonders im Blick. Also entschließt ihr euch zu fliehen.

Ihr habt kaum Zeit, um euch Gedanken über euer Gepäck zu machen, was ihr mitnehmen möchtet.

Ihr müsst euch beeilen und so schnell wie möglich 6 Gepäckstücke raussuchen, die ihr mitnehmt. Bedenkt dabei: was ihr NICHT als Gepäckkarte mitnehmt, das dürft ihr nicht benutzen, auch wenn ihr es in Wirklichkeit dabei habt, ok?

Also: 30 Sekunden Zeit, 6 Gepäckkarten zu suchen

Gepäckkärtchen werden jetzt alle durcheinander einfach auf den Boden gekippt

Ok, jetzt nichts wie raus hier...

5.2.3 Wahlmöglichkeit: Zug oder Fußweg

- tatsächliche Wahlmöglichkeit -

Welchen Weg wollt ihr gehen? Bedenkt eure Ressourcen bei der Entscheidung, also eure Gepäckkärtchen.

- a. Zugreisen: in großen Gruppen ist man anonym, könnte an der Grenzkontrolle vorteilhaft sein (Nachteil: es kostet mehr)
- b. Fußreise: ihr bleibt unentdeckter, wenn ihr Schleichwege etc. nehmt, es ist kostengünstiger (Nachteil: anstrengender)

5.2.4 Aktion: Austausch über die Gepäckkarten

Was habt ihr für Gepäckkarten dabei? Was habt ihr euch bei der Wahl eures Gepäcks gedacht?

Bleibt dabei in euren Rollen

5.2.5 Aktion: Stärkung Handy

Alle, die ihr Handy als Gepäckkarte dabei haben, können ihre Familien zu Hause anrufen und werden gestärkt.

Alle, die ein Handy dabei haben, bekommen einen Müsliriegel/Butterkeks...

5.2.6 Aktion: Flüsterton

Ihr dürft euch in den nächsten Minuten nur im Flüsterton unterhalten, da ihr euch in Kontrollgebieten befindet und sonst die Aufmerksamkeit auf euch ziehen würdet (wer lauter spricht, bekommt einen gelben Punkt und zieht ggf. auch die ganze Gruppe mit rein)

5.2.7 Wahlmöglichkeiten: Polizeikontrollen

- tatsächliche Wahlmöglichkeit -

Hier im Gebiet sind immer wieder Polizeikontrollen und versteckte Posten der Polizei. Es ist aber immer ein gewisses Risiko, wo sie sich die Polizei gerade befindet, der nächste Streckenabschnitt ist sehr unsicher. Ihr habt die Wahl, ob ihr als komplette Gruppe weitergehen wollt oder euch aufteilt. Überlegt euch die Vor- und Nachteile eurer Wahl, beachtet dabei auch eure Rollen.

- a. Entscheidet euch als ganze Gruppe für einen bestimmten Weg
- b. Teilt euch in zwei Gruppen auf
 - Polizeikontrolle auf dem einen Weg > alle, die sich für diesen Weg entscheiden, bekommen einen gelben Punkt

Denkbar ist es, sollte sich die ganze Gruppe für einen Weg entscheiden, dass nur die vorderen aufgegriffen werden und die letzten es schaffen, sich noch zu verstecken, entsprechend bekommen nicht alle gelbe Punkte.

5.2.8 Aktion und Wahlmöglichkeit: Verletzung

Selina Pfeifer hat sich verletzt und kann nicht mehr laufen.

Wie reagiert ihr? Was macht ihr?

5.2.9 Wahlmöglichkeit: Verlaufen

- fiktive Wahlmöglichkeit -

Ihr habt euch verlaufen und seid nun an einer Weggabelung angekommen. Eure Handyakkus sind schwach, Internet zu schlecht, sodass ihr euch nun entscheiden müsst, welchen Weg ihr geht, um hoffentlich anschließend wieder auf den richtigen Weg zu kommen.

Ihr könnt euch überlegen, ob ihr als ganze Gruppe oder euch einzeln entscheidet.

- a. Weg 1 ist ein steil ansteigender Schotterweg, der irgendwo im Wald endet (ihr kommt weiter, es ist ein Umweg, der euch Kraft und insgesamt 2 Gepäckkarten kostet (?), aber ihr kommt weiter und letztlich wieder auf den richtigen Weg)
- b. Weg 2 führt ins nächste Dorf (ihr werdet von Dorfbewohnern erkannt und vor der Polizei versteckt. Ihr seid wieder auf dem richtigen Weg, die Bewohner geben euch Essen, ihr könnt eure Handys laden, kurz ausruhen und frisch gestärkt eure Flucht fortsetzen)

- c. Weg 3 führt über Felder (ihr lauft der Polizei direkt in die Arme und werdet verhaftet)
- d. Weg 4 führt in eine kleine Stadt (ihr werdet erkannt und verpiffen, die Polizei nimmt euch fest)

5.2.10 Aktion: Grenzübergang in die Schweiz (Zug-Ausweiskontrolle/Fußweg-Ausweiskontrolle)

Falls Zug gewählt wird: zunächst Geld von allen einsammeln für die Fahrkarte (1 Geld/2 Personen)

Zug: Aufgrund der hohen Flüchtlingsströme werden im Zug neben den Fahrkarten auch eure Ausweise kontrolliert. Zeigt eure Ausweise. Wer keinen dabei hat, kann wählen

- a. Flucht ist zu Ende, Polizei gabelt euch auf > gelber Punkt
- b. Bestechungsgeld (3 Geld)

5.2.11 Wahlmöglichkeit: Übernachtung

- fiktive Wahlmöglichkeit -

Ihr habt eine lange Reise hinter euch und seid müde. Die Nacht bricht langsam herein. Wo wollt ihr übernachten?

- a. Hotel mit Frühstück (1 Geld/Person; sie bekommen von uns einen Müsliriegel...)
- b. Park/Brücke ohne Frühstück, schlechte Stimmung (sie bekommen von uns nichts) und Handyakkus sind leer, da sie nicht geladen werden konnten > dürfen entsprechend nicht genutzt werden

Keine Wahlmöglichkeit, aber trotzdem denkbar:

Sie nutzen Info Rollenkarte (Freunde im Ausland, Übernachtungsmöglichkeit)

5.2.12 Wahlmöglichkeit: Geld wird knapp

- fiktive Wahlmöglichkeit – auch denkbar: - tatsächliche Wahlmöglichkeit -

Wie viel Geld habt ihr noch übrig? Wir lassen uns es zeigen, um einen Überblick zu bekommen.

Ihr habt nicht mehr so viel Geld übrig oder wollt noch mehr verdienen, um euch die Grenzübergänge leisten zu können. Eine Arbeitserlaubnis habt ihr nicht. Ihr überlegt nun, ob ihr einfach nichts macht und versucht, mit dem durchzukommen was ihr habt, ob ihr betteln geht oder schwarzarbeiten (achtet auf eure Rollen!)

- a. Nichts tun (nichts passiert)
- b. Schwarzarbeit, Anzahl je nach Gruppengröße (sie kriegen 3 Geld/Arbeiter, kommen dann aber in eine Kontrolle; gegen 1 Geld lässt Beamter euch laufen) > eventuell was bauen lassen oder an Häusern klingeln und Leute einbeziehen
- c. Betteln, Anzahl je nach Gruppengröße, es dürfen mehr Leute betteln als Schwarzarbeiten (sie bekommen 1 Geld/Person) > eventuell wirklich an den Straßenrand setzen und betteln oder sie kreativ werden lassen, wie sie betteln wollen (Idee: bei einem Haus klingeln und erklären, was wir machen, ohne, dass TN etwas mitbekommen, danach kann man die Gruppe zu dem Haus schicken)

5.2.13 Aktion: Grenzübergang nach Italien

Ihr habt nicht viel Zeit. Ein Einheimischer kommt vorbei und gibt euch einen Tipp gegen eine gewisse Geldsumme (1 Geld/Person), wo die Grenze am besten zu überqueren ist. Ihr müsst euch sehr beeilen, um den Grenzpatrouillen zuvorkommen. Ihr habt 2 Minuten Zeit (bzw. je nach Gruppengröße).

- Tunnel mit Tüchern gelegt
- Seil gespannt, über das alle drüber müssen, zu hoch, um es alleine zu schaffen
- Sie entscheiden sich, eine Sache ist schwieriger

Rollen beachten: alle, die verletzt sind brauchen länger (+ 10 Strafsekunden)

5.2.14 Wahlmöglichkeit: Gefängnis

- fiktive Wahlmöglichkeit -

Den Grenzübergang habt ihr gemeistert, doch in Italien hat euch die Polizei geschnappt. Ihr kommt ins Gefängnis zu den vielen anderen Menschen, die auf ihrer Flucht verhaftet wurden. Manche sitzen schon seit Wochen hier fest ohne zu wissen, was mit ihnen passieren wird. Ins Gefängnis kommt nun eine Frau, die eure Sprache spricht. Sie bietet euch an, euch aus dem Gefängnis zu holen, allerdings gegen einen Gefallen. Sie sagt euch nicht, was dieser Gefallen ist – zuerst müsst ihr euch entscheiden, ob ihr euch auf das Angebot, freizukommen einlasst.

- a. ihr könnt warten was passiert, mit dem Risiko einer Abschiebung (letztlich: ihr seid der Regierung zu teuer geworden, sodass alle Geflüchteten mit deutschen Hintergrund einfach auf der Straße landen)
- b. Hilfe der Frau annehmen (alle geben ihre Pässe ab)

5.2.15 Aktion: Flucht übers Meer

Nun wartet der schwierigste Teil der Reise auf euch: die Flucht übers Mittelmeer. Ihr habt von vielen gehört, die es geschafft haben aber auch umso mehr Geschichten mitbekommen, in denen Boote gekentert und massenweise Leute ertrunken oder verdurstet sind. Euch ist bewusst, dass ihr euch in Todesgefahr begeben, sobald ihr in das Boot steigt. Gleichzeitig ist es aber euer einziger Weg, das sichere Libyen zu erreichen.

- Damit das Boot nicht unnötig schwer ist, müsst ihr all euer Gepäck zurücklassen. Das einzige, das ihr mitnehmen könnt ist euer „Hosentaschengepäck“ (Ausweis, Geld, Handy, Zeugnisse...
- manche alten und sehr jungen Leute bekommen einen roten Punkt, wenn sie z.B. kein Trinkwasser dabei hatten (zu schwach; kein Trinkwasser)
- Alle Gekenterten, die in einer bestimmten Zeit nicht ins Boot zurückkommen, bekommen einen roten Punkt (sportlich/körperlich fit können länger im Wasser aushalten als andere)
- Alle, die ins Wasser gefallen sind und es ins Boot zurückgeschafft haben, verlieren ihr Hosentaschengepäck
- Das Boot wird tatsächlich überladen und eine kurze Route nah am Ufer rausgesucht, die TN paddeln müssen (Achtung: können alle TN schwimmen? Darf jeder ins Wasser? Wenn es in einem Freibad durchgeführt wird entsprechend vorher mit Betreiber klären)

5.2.16 Station: Ankunft in Libyen

Endlich! Ihr habt es geschafft. Eure Flucht ist hier zu Ende. Ihr habt viele Strapazen durchgestanden und vieles hinter euch gelassen, das euch lieb und wichtig war. Eure Gruppe ist kleiner geworden, neben Erleichterung, endlich angekommen zu sein, mischt sich der Schmerz über den Verlust geliebter Familienangehöriger. Was ist aus denen geworden, die von der Polizei festgenommen wurden? Leben sie noch? Es gehen euch viele Gedanken und Fragen durch den Kopf, eure Gedanken rasen.

Dann direkt zu 5.2.17

5.2.17 Station: Polizeirevier

Kaum angekommen, werdet ihr von der Polizei in Gewahrsam genommen. Ihr bekommt Zettel, die ihr ausfüllen müsst (siehe Anhang)

- Zettel auf arabisch geben (Tabelle, in die sie ihren Namen schreiben müssen, um registriert zu werden)
- Alle, die noch ein Handy haben (Gepäckkarten und Bootsüberfahrt), dürfen den google Übersetzer verwenden

5.2.18 Station: Erstaufnahmestelle

Die Polizei hat euch in die Erstaufnahmestelle gebracht. Hier sitzt ihr nun und wartet und wartet und wartet...

- Alle müssen eine Asylbelehrung ausfüllen (auf arabisch)
- Nach und nach werden sie aufgerufen und bekommen Zettel in verschiedenen Farben ausgestellt (das ist ihr Aufenthaltsstatus, relativ willkürlich verteilt)
- Mitarbeiter sprechen nicht mehr mit den TN bzw. sprechen Kauderwelsch (außer, wenn jemand explizit einen Dolmetscher verlangt oder laut Rollenkarte eine weitere Sprache spricht)

5.3 Spiel beenden: Rollen abschütteln

Jetzt geht bewusst aus den Rollen raus, schüttelt euch, legt die Rollenkarten ab, atmet durch...

Methoden zum Rollenabschütteln:

- Bewusst Arme, Beine, Körper schütteln
- Abstreifen
- Rollenkarten in die Mitte legen
- Tief ein- und ausatmen
- Sich mit richtigem Namen anreden
- Umschauen, wo sich TN befinden, Realität wahrnehmen

5.4 Reflexion

Überblick verschaffen

- Wer hat es geschafft, ohne Punkt ans Ziel zu kommen?
- Wer von euch hat gelbe Punkte? Ist euch bewusst, was das bedeutet?
- Wer von euch hat einen roten Punkt? Wisst ihr, was das bedeutet?
- Wie ging es euch, als ihr einen Punkt bekommen habt?

- Mögliche Fragen zur Rolle/zum Spiel selbst:
 - o Insgesamt: wie ging es euch? Denkt nochmal an die einzelnen Stationen, die ihr durchgemacht habt, was ihr erlebt, gehört und gesehen habt. Hat es bestimmte Gefühle und Gedanken in euch wachgerufen?
 - > evtl. mit aufschreiben oder DinA3 Zettel mit verschiedenen Situationen auslegen, TN können durch den Raum laufen und auf die Zettel schreiben, wie sie sich in den verschiedenen Situationen gefühlt haben, Zettel danach besprechen evtl in 2-3 Gruppen
 - o Wie hast du dich gefühlt, plötzlich ein zu Tode Verurteilter zu sein, nur weil du deine Meinung frei äusserst?
 - o Was war es für ein Gefühl, als ihr von eurer Familie getrennt wurdet?
 - o Wie ging es euch auf der Flucht mit eurer körperlichen Beeinträchtigung und dem vielen Laufen?
 - o Wie ging es euch, als ihr gemeinsam den Verletzten tragen musstet und die Zeit euch davonlief?
 - o Wie habt ihr euch gefühlt, Zettel in einer anderen Sprache auszufüllen?
 - o Wie ging es euch, als ein Familienmitglied/enger Freund einen gelben/roten Punkt bekommen hat?
 - o Wie ging es euch, als ihr plötzlich eure Ausweise abgeben musstet?
 - o Was habt ihr euch bei der Wahl der Gegenstände gedacht?
 - o Welche Gedanken/Gefühle habt ihr euch beim Packen gemacht/dem Zeitdruck?
 - o Wie war es, als ihr von euren Gepäckstücken immer mehr abgeben musstet?
 - o Wie erging es euch bei der Schlauchbootfahrt?
 - o Generell: Fragen zu den einzelnen Stationen stellen

- Was war schwierig?
- Was war überraschend?
- Wie habt ihr die Unsicherheit der nächsten Schritte empfunden?
- Wie können wir Geflüchtete bei uns besser verstehen?

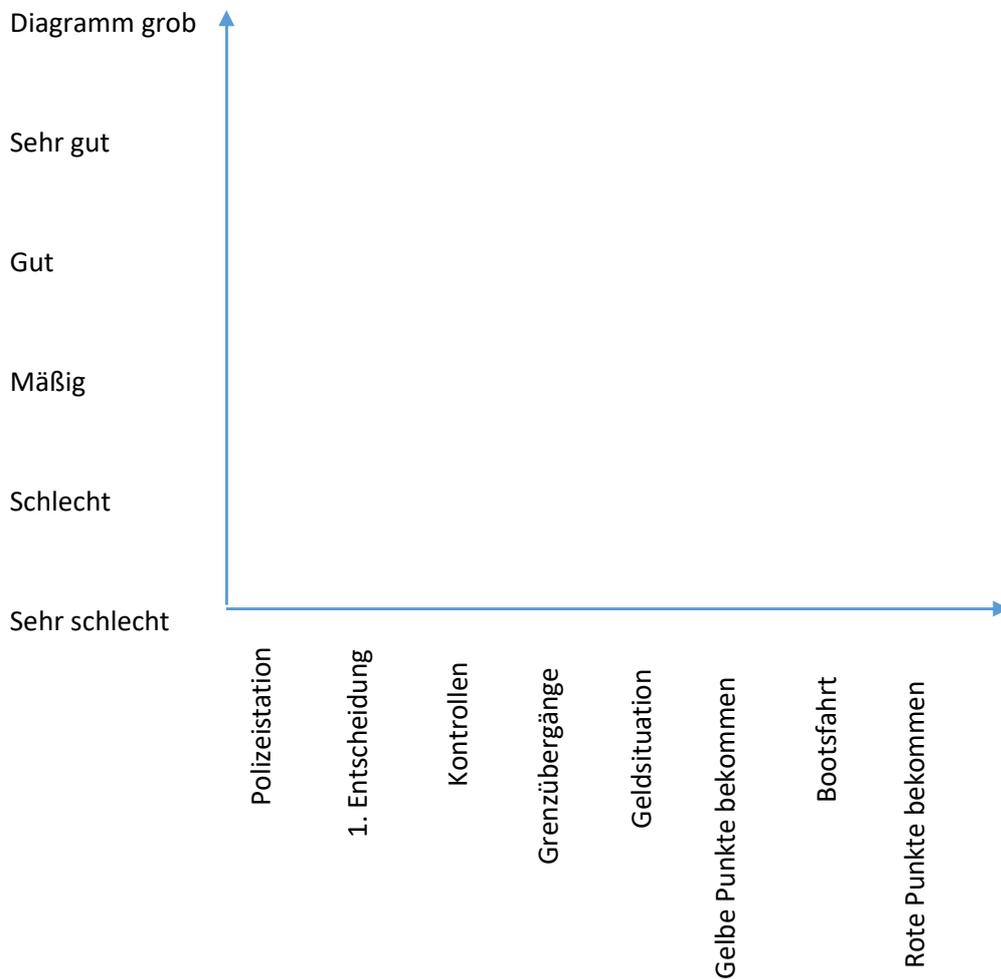
- Fragen zum Übertrag:
 - o Welche Rechte sind für euch so wichtig, dass ihr euch dafür auch gegen die Regierung äußern würdet?
 - o Was denkt ihr über Geflüchtete, die in unserem Land leben und das, was wir spielerisch erlebt haben, in Wirklichkeit durchgemacht haben?
 - o Kennt ihr Geflüchtete/habt Kontakt zu Geflüchteten? Wo habt ihr Kontakt?
 - o Warum habt ihr keinen Kontakt? Warum fallen euch Begegnungen schwer?

Methoden

- Plenum
- Stille Diskussion
- Austausch in 2er Gruppen
- Für sich allein
- Brief schreiben
- Gefühlsdiagramme zu verschiedenen Punkten
- Satzanfänge, die sie vervollständigen
- Ja/Nein-Aussagen, denen sie sich zuordnen

<p>Beginn in großer Runde</p> <p>Überblick verschaffen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer hat es geschafft, ohne Punkt ans Ziel zu kommen? - Wer von euch hat gelbe Punkte? Ist euch bewusst, was das bedeutet? - Wer von euch hat einen roten Punkt? Wisst ihr, was das bedeutet? - Wie ging es euch, als ihr einen Punkt bekommen habt? <p>-> in ganzer Gruppe mit Familienaufstellung vom Anfang</p>		
<p>Stationen</p>		
<p>Brief an sich selbst schreiben</p> <p>Fragen:</p> <p>Was nimmst du aus dieser Erfahrung mit?</p> <p>Willst du etwas an deinem Handeln bezüglich diesem Thema etwas ändern? Wenn ja, was?</p>	<p>Satzanfänge weiterführen</p> <p>Mögliche Satzanfänge:</p> <p>Als ich von meiner Familie getrennt wurde, war das für mich ...</p> <p>Am Schlimmsten fand ich ...</p> <p>Ich habe mich gefreut, als ...</p> <p>Ich hatte Schwierigkeiten damit ...</p>	<p>Ja – Nein – Fragen/Statements</p> <p>Statements:</p> <p>Das Schlimmste an einer Flucht ist es, von seiner Familie getrennt zu werden.</p> <p>Mir wäre mein Handy wichtiger als mein Ausweis auf der Flucht.</p> <p>Um mein Leben zu retten, würde ich Gewalt anwenden.</p> <p>Ich wäre bereit, im Notfall Freunde und Familie zu verraten, um selbst weiterzukommen.</p>
<p>Stille Diskussion (auf Flipchartblätter)</p> <p>Statements</p>	<p>Austausch in 2-3er Gruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> o Welche Rechte sind für euch so wichtig, dass ihr euch dafür auch gegen die Regierung äußern würdet? o Was denkt ihr über Geflüchtete, die in unserem Land leben und das, was wir spielerisch und nur ansatzweise erlebt haben, in Wirklichkeit durchgemacht haben? 	<p>Gefühlsdiagramme</p> <p>Versetze dich nochmal in die Lage deiner Rolle. Reflektiere die einzelnen Stationen auf der Flucht und trage in das Diagramm ein, auf welcher Skala dein Gefühl in den einzelnen Stationen war, Dann verbinde die Punkte.</p> <p>Diagramm s.u.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> o Kennt ihr Geflüchtete/habt Kontakt zu Geflüchteten? Wo habt ihr Kontakt? o Warum habt ihr keinen Kontakt? Warum fallen euch Begegnungen schwer? 	
Persönliche Statements Platz um etwas aufzuschreiben, was dir während der Flucht oder der Reflexion wichtig geworden ist		



6. Anhang

6.1 Rollenkarten

- https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3485.pdf
- In die rechte Spalte werden die gelben bzw. roten Punkte aufgeklebt

6.2 Erklärung Polizeirevier

- https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3479.pdf

6.3 Gepäckkarten

- https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3478.pdf

6.4 Zettel zur Registrierung im Aufnahmeland

- Auf deutsch (für Mitarbeiter): https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3477.pdf
- Auf arabisch (für TN): https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3476.pdf

6.5 Asylbelehrung

- Auf deutsch (für Mitarbeiter): https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3481.pdf
- Auf arabisch (für TN): https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3480.pdf

6.6 Aufenthaltsstatus

- https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3482.pdf
- Kann auf unterschiedlich farbigen Blättern ausgedruckt werden, um deutlich zu machen, dass es Unterschiede gibt

6.7 Aufenthaltsstatus Erläuterung

- https://www.cvjmbaden.de/resources/ecics_3483.pdf
- Erklärung des Aufenthaltsstatus kann kommentarlos irgendwo im „Warteraum“ ausgelegt werden