

Spielablauf – grober Überblick

Inhaltlicher Ablauf

Hinter dem Planspiel steckt eine fiktive Geschichte, die den Teilnehmenden (TN) in zwei Schritten erklärt wird. Zu Beginn glauben die TN, dass sie ein Aufbauspiel (vergleichbar mit „Siedler von Catan“) spielen und werden erst im Laufe der Zeit mit dem eigentlichen Hintergrund des Planspiels konfrontiert. So werden reale Emotionen geweckt, die die Mitarbeitenden (MA) in einer anschließenden Auswertung aufgreifen. Die TN werden durch Zulosen in verschiedene Familienverbände eingeteilt, die gemeinsam ein Dorf bilden.

Während des gesamten Ablaufes ist es sinnvoll, mindestens 1 Spielleiter/Dorf zu haben, der keine Familie begleitet, keine Station betreut, sondern frei ist, um Fragen zu beantworten, die Zeit im Blick zu behalten, das Signal einzuläuten etc.

Das Planspiel besteht aus vier Phasen:

1. Startspiel: Erklärung der Hintergrundstory Teil 1

Das Startspiel ist ein klassisches Aufbau-Spiel und ähnelt dem Prinzip „Siedler von Catan“. Zu Beginn des Spiels erhalten alle TN Charakterkarten, welche sie automatisch in Familien einteilen (Mutter, Tochter, Cousin...). Jede Familie spielt gegen die andere Familie, die jeweiligen Charakterzüge werden nach Möglichkeit ausgelebt und von den TN ins Spiel eingebracht (z.B. Charakter mit Überzeugungskraft ist erfolgreich beim Tauschen, Charakter mit Asthma läuft langsamer bei Challenges etc.).

Während dieses Spiels sammeln die TN Ressourcen, indem sie Mini-Challenges erledigen müssen. Erworbene Ressourcen können getauscht werden, sodass letztlich Häuser, Kirchen, Wege gebaut (auf eine Flipchart geklebt) werden. *Kommuniziertes Ziel für die TN* ist es, durch den Aufbau möglichst viele Punkte zu sammeln und gegen ihre Mitstreiter zu gewinnen.

Zielgedanke: Die TN konzentrieren sich völlig auf den Aufbau ihres Dorfes, um möglichst viele Punkte zu sammeln. Sie wähnen sich in Sicherheit und wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Wendung das Spiel nehmen wird.

2. Break und Übergang: Erklärung der Hintergrundstory Teil 2

Nach einer gewissen Spielzeit kommt es zum Break mittels einer Sirene o.ä. MA stürmen das entstehende Dorf (Flipchart-Papier) und verbrennen es. Erst danach wird den TN erklärt, was passiert ist und warum. Hier findet der Übergang statt: die TN müssen so schnell wie möglich das Land verlassen und nach Syrien fliehen.

Zielgedanke: Ein Erleben schaffen, welches deutlich macht: Umstände, die eben noch sicher waren, können sich sehr schnell ändern. Sicherheiten, die eben noch da waren, kommen ins Wanken. Alles bisher Erarbeitete zählt nicht mehr. An dieser Stelle wird sich bereits erster Frust bei den TN ausbreiten und ein Gefühl von Ungerechtigkeit entsteht: „Was haben wir falsch gemacht?“ „Das ist doch ungerecht!“ „Das find ich scheiße!“

3. Hauptspiel:

Alles, was vorher war, zählt nicht mehr. Das Einzige, was den TN bleibt, ist ihr angespartes Geld aus dem Startspiel und eine Landkarte zur Orientierung. In dieser Phase sind die Vor- und Nachteile der Charaktere wichtig. Entsprechend ihrer Rollen treffen die TN eigene Entscheidungen. Die Konsequenzen der jeweiligen Entscheidungen werden jedes Mal gewürfelt. In dieser Phase nehmen die negativen Emotionen höchstwahrscheinlich zu (je nach Gruppenkonstellation, Persönlichkeit etc.).

Zielgedanke: Die TN werden auf emotionaler Ebene mit den Herausforderungen und Hindernissen einer Flucht konfrontiert. Lernen auf emotionaler Ebene prägt sich langfristiger ein als rein kognitives Lernen und befähigt die TN eher dazu, einen Perspektivwechsel vorzunehmen und eigene Vorurteile zu hinterfragen.

4. Reflexion:

Nach einer gewissen Zeit wird das Hauptspiel beendet – unabhängig davon, ob die TN in Syrien angekommen sind oder nicht. In dieser Phase ist es enorm wichtig, Emotionen und Situationen aufzugreifen und mit den TN aktiv ins Gespräch zu gehen, welche Erfahrungen sie gemacht haben. Für die Reflexion stehen verschiedene Methoden zur Auswahl, ebenfalls Gedankenanstöße für einen Impuls während bzw. nach der Reflexion. Den TN wird das WARUM der Übung erklärt.

Zielgedanke: Durch das Aufgreifen der erlebten Emotionen und einen Impuls wird der Bogen gespannt zwischen den verschiedenen Phasen. Die TN erkennen, dass Wohlstand und Sicherheit nicht selbstverständlich sind. Durch Gespräch und einen Impuls kommen sie ins Nachdenken, was die Thematik mit ihrem Leben zu tun hat und wie sie Menschen begegnen können, die ihnen fremd/anders sind und die durch Krieg und/oder Fluchterfahrungen geprägt sind.

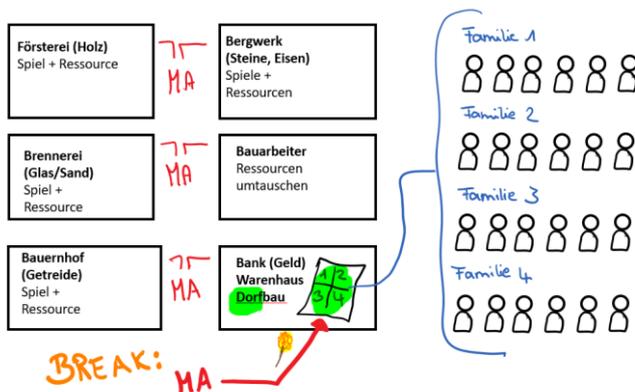
Zeitlicher Ablauf

1. Anfangsspiel (60 Minuten)
 - a. Erklärung des Spiels sowie Hintergrundstory Teil 1 (15 Minuten)
 - b. Reinformen der Rollen und „Familienfindung“ (15 Minuten)
 - c. Spielzeit (30 Minuten)
2. Break und Übergang (15 Minuten)
 - a. Signal ertönt, MA stürmen Feld und zünden Dorf an, es herrscht Aufruhr (5 Minuten)
 - b. Erklärung der Hintergrundstory Teil 2 (3 Minuten)
 - c. Erklärung des Ablaufs (7 Minuten)
3. Hauptspiel (45 Minuten)
 - a. TN entscheiden sich, würfeln etc.
4. Auswertung (40 Minuten)
 - a. Reflexion (30 Minuten)
 - b. Abschlussimpuls (10 Minuten)

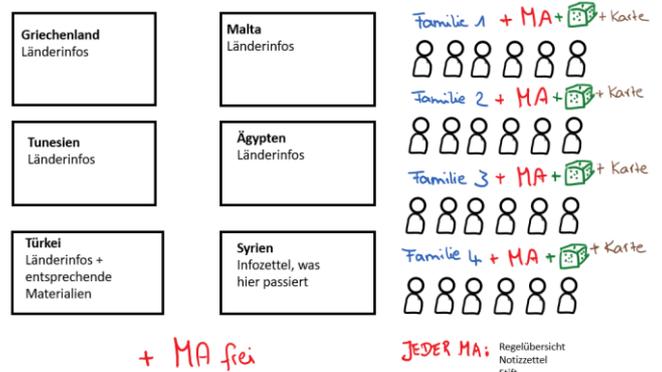
Station	Rohstoff	Mini-Spiele	Anmerkungen
Försterei	Holz	Trage die gestapelten Holzscheite von A nach B. Schaffst du es, ohne Holzscheite fallen zu lassen?	Jede Station hat einen Tisch und wird von einem MA betreut
Brennerei	Glas/Sand	Schätzspiel: wie viel Sand aus diesem Sandhaufen benötigt man, um den Becher bis zur Markierung aufzufüllen? Legt entsprechend viel Sand zur Seite. Spielleiter überprüft es, indem er den zur Seite gelegten Sand in den Becher kippt	Je nach MA-Situation sind auch 2 Stationen/Tisch möglich Die Stationen
Bauernhof	Getreide	Sucht aus den Buchstaben-Suppennudeln 5x das Wort „Brot“ heraus und mischt anschließend wieder alle Buchstaben durch	„Bauarbeiter“, „Bank“, bilden eine Station, hier kann auch die Flipchart ausliegen
Bergwerk	Steine	Baue einen Steinturm aus mindestens 5 Steinen aufeinander. Der Turm muss mind. 10 sek von alleine stehen	Die TN laufen selbständig von Station zu Station und sammeln Ressourcen
	Eisen	Drehe die Mutter auf das Gewinde/die Schraube und anschließend wieder ab > brauchst du weniger als Xsek bekommst du ein Eisen. Brauchst du weniger als Xsek (vorher testen, je nach Länge der Schraube festlegen) bekommst du die zweifache Menge Eisen	
Bauarbeiter	Alle	Hier werden Rohstoffe getauscht in <ul style="list-style-type: none"> - Häuser (Holz, Stein, Glas) - Kirchen (Holz, Stein, Eisen) - Werkzeug (Eisen, Holz) - Felder (Getreide, Eisen) - Straßen (Stein, Sand) 	
Bank	Geld	Keins	

Graphischer Überblick über den Aufbau des Spiels

Startspiel



Hauptspiel



Die Tische aus dem Startspiel werden auch für das Hauptspiel verwendet. Statt Ressourcen und Minispiele wird jeder Tisch zu einem Land mit entsprechenden Informationen.

Grundsätzlich:

- TN treffen Entscheidung > die Konsequenzen würfeln sie (meistens)
- Spontane Ideen der TN sind erwünscht > MA entscheidet: haben TN gut argumentiert? Ist Vorschlag realistisch? Passt es zum Charakter? > dann würfeln sie (siehe Tabelle „spontane Ideen“)
- Geld ist wichtig! Wird es im Verlauf zu zäh, können Beträge flexibel angepasst werden

Aktionen in der Stadt (zum Geld verdienen):

- Max. 3 Aktionen/Stadt, danach direkt weitergehen (ansonsten kommt Polizei, weil sie illegal im Land sind oder keine Arbeitserlaubnis haben)

1. Festgelegt: auf Infozettel, der an jeweiliger Station ausliegt gibt es eine vorgegebene Aktion, teilweise auch zum Geld verdienen
- 2.+3. Geld verdienen (siehe Tabelle „Geld verdienen“)
4. Weiterreisen (falls TN nicht vorher im Gefängnis landen, dann siehe Tabelle „Gefängnis“)

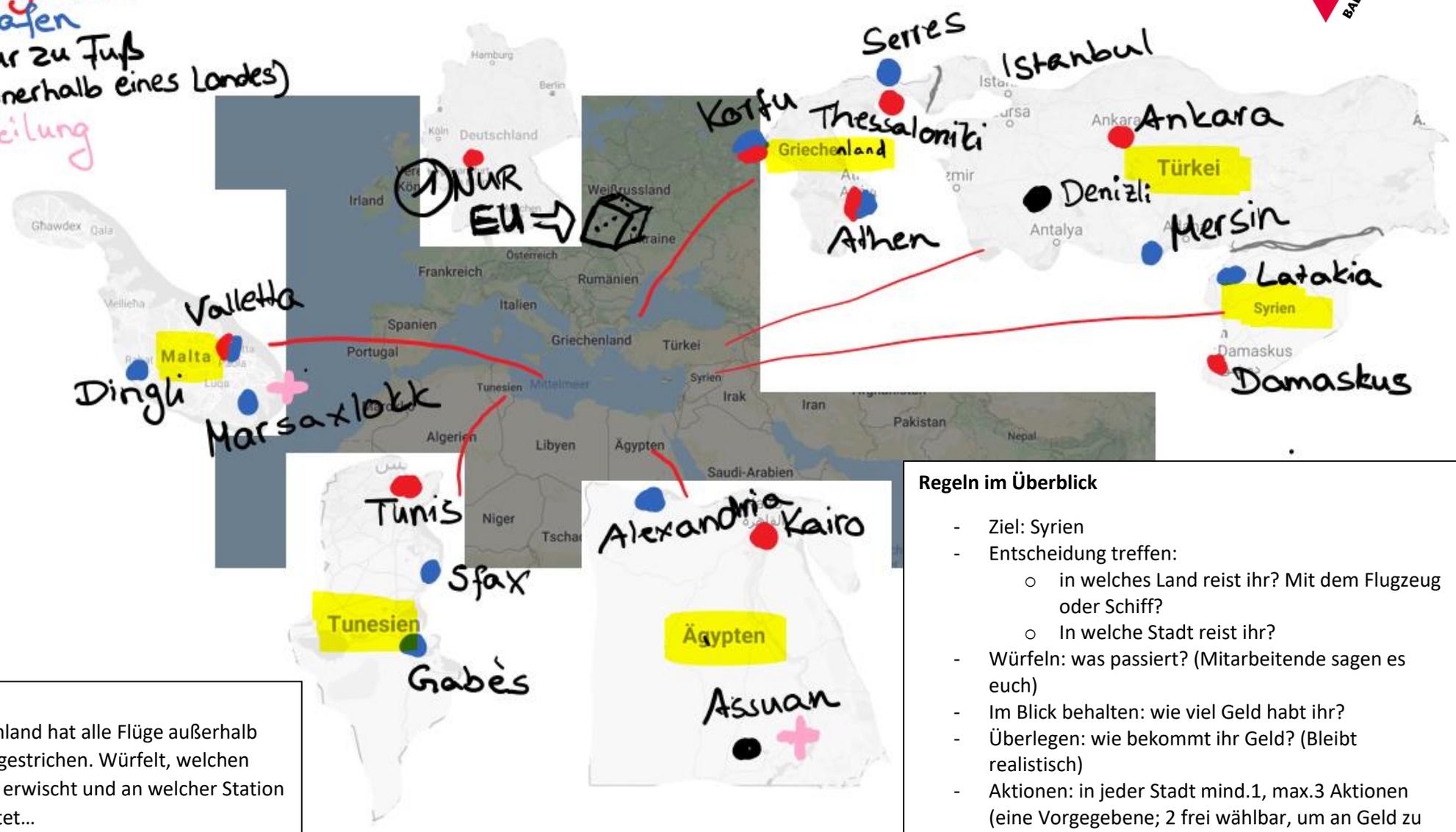
Würfelpinzip:

Siehe Tabelle auf nächster Seite

*Hinweis: Auch hier sind Charakterkarten wichtig > bringen TN ihre Vorteile ein (z.B. Verwandte im Land, eine Sprache fließend sprechen...), haben sie einen **Würfelvorteil: 2x würfeln**, die bessere Augenzahl zählt*

Was	Würfel -augen	Konsequenz	Kosten
Bewegungsmöglichkeiten			
Fußweg (innerhalb eines Landes zwischen jeder Stadt)	1-2	Einer von euch verletzt sich. Bis ihr in eine Stadt mit der Aktion „Heilung“ kommt, muss einer von euch humpeln.	Nichts
	3	Ihr werdet bestohlen und verliert 1/3 eures Geldes	
	4	Die Polizei verhaftet euch – geht ins Gefängnis	
	5-6	Alles klappt	
Schiff (von Hafen zu Hafen)	1-4	Einer von euch verletzt sich. Bis ihr in eine Stadt „Heilung“ kommt, muss einer von euch humpeln.	20 Geld
	5	Der Preis verdoppelt sich. Habt ihr nicht genug Geld, müsst ihr euch den Restbetrag erarbeiten oder anderweitig weiterreisen.	
	6	Alles klappt	
Flugzeug (von Flughafen zu Flughafen)	1	Ihr werdet verhaftet.	30 Geld
	2-6	Alles klappt und ihr landet sicher.	
Gefängnis			
freikaufen für 5 Geld/Person geht immer. Habt ihr kein Geld, würfelt	1-3	Nichts passiert, ihr bleibt weiterhin im Gefängnis. Macht Sportchallenges (Liegestützen, Situps...), um freizukommen > MA entscheidet, wieviel	5 Geld/Person zum Freikaufen
	4	Ihr könnt ausbrechen, verletzt euch dabei aber. Bis ihr in eine Stadt „Heilung“ kommt, müssen 2 von euch humpeln.	
	5-6	Ihr werdet der Regierung zu teuer und landet auf der Straße. Reist schnell in die nächste Stadt.	
Geld verdienen			
<u>Spontane Ideen der TN (passen sie zum Charakter? Zur Situation?)</u> Leicht möglich?	1-2	Es klappt nicht	
	3-6	Es klappt (z.B. 10 Geld) > passt es flexibel an die Situation an	
	Möglich?	1-3	
Eher nicht möglich?	4-6	Es klappt (z.B. 7 Geld) > passt es flexibel an die Situation an	
	1-4	Es klappt nicht	
	5-6	Es klappt (z.B. 5 Geld) > passt es flexibel an die Situation an	
<u>Aktionen zum Geld verdienen</u> (falls TN ideenlos sind)			
Betteln	1-6	Würfelaugen = Anzahl Geld, das ihr bekommt	
Straßenmusik	1-3	Ihr bekommt nichts	
	4-6	Würfelaugen x2 = Anzahl Geld, das ihr bekommt	
Raub	1-4	Ihr werdet verhaftet und kommt ins Gefängnis	
	5	Nichts passiert	
	6	Würfelaugen x4 = Anzahl Geld, das ihr bekommt	

- Flughafen
- Hafen
- nur zu Fuß (innerhalb eines Landes)
- + Heilung



Start:
 Deutschland hat alle Flüge außerhalb der EU gestrichen. Würfelt, welchen Flug ihr erwischt und an welcher Station ihr startet...

1-2: Valletta (Malta)
 3-4: Serres (Griechenland)
 5-6: Korfu (Griechenland)

- Regeln im Überblick**
- Ziel: Syrien
 - Entscheidung treffen:
 - in welches Land reist ihr? Mit dem Flugzeug oder Schiff?
 - In welche Stadt reist ihr?
 - Würfeln: was passiert? (Mitarbeitende sagen es euch)
 - Im Blick behalten: wie viel Geld habt ihr?
 - Überlegen: wie bekommt ihr Geld? (Bleibt realistisch)
 - Aktionen: in jeder Stadt mind.1, max.3 Aktionen (eine Vorgegebene; 2 frei wählbar, um an Geld zu kommen)
 - Nicht vergessen: Charakter nutzen
 - Hinweis: als Familie zusammenbleiben, falls getrennt: so schnell wie möglich wieder vereinen

Für die Reise zum Mitschreiben (für den MA)

Euren Kontostand könnt ihr hier immer aktualisieren:

In welchem Land habt ihr euch unterwegs registriert?

Griechenland oder Malta?

Ward ihr zwischendurch im Gefängnis? Wenn ja, wie häufig? Macht eine Strichliste

In welchem Land befindet ihr euch am Ende des Spiels?