



Siedler Extreme - Planspiel



Inhaltsverzeichnis

Rahmenbedingungen	2
Kerngedanken zum Spiel	2
Spielablauf – grober Überblick	3
Inhaltlicher Ablauf	3
Zeitlicher Ablauf	5
Spielablauf – im Detail.....	5
Startspiel.....	5
Break und Übergang.....	7
Hauptspiel	8
Graphische Übersicht	12
Startspiel.....	12
Hauptspiel.....	12
Auswertung	13
Reflexion.....	13
Abschlussimpuls	13
Materialliste	14
Anhang	16

Rahmenbedingungen

Thema: Flucht, Ungerechtigkeit

Zielgruppe: Jugendgruppen (14-18 Jahre)

Dauer: 2,5-3 Stunden

Setting: Outdoor oder Indoor durchführbar, unter Corona-Bedingungen möglich

Gruppengröße: 6-120 Leute (flexibel anpassbar durch Gruppenteilung)

Anzahl benötigter Mitarbeitenden (MA): 2-28 (1 Spielleiter/Dorf + 1 MA/Familie)

Hinweis: ein Dorf besteht aus 4 verschiedenen Familien mit jeweils 6 Familienmitgliedern, je nach Gruppengröße gibt es entweder mehrere Dörfer mit unterschiedlichen Familien oder aber weniger Familien(mitglieder)

Erfahrungswert: Jugendfreizeit, 14-18 Jahre, 100 TN, 30 MA, Outdoor

Vorbereitungszeit: 2 Stunden (Lesen, Verstehen, Ausdrucken und Schneiden)

Aufbauzeit: 45 Minuten

Materialien: siehe „Materialliste“

Kerngedanken zum Spiel

Die vorliegende Übung ist eine Mischung aus einem Plan- und Simulationsspiel. Auf spielerische Weise werden die Teilnehmenden (TN) an das Thema „Flucht“ herangeführt.

Zielgedanken:

Durch eigenes emotionales Erleben erhalten die TN einen Zugang zum Thema „Flucht“. Sie werden sensibilisiert und ermutigt,

- eigene Vorurteile in Bezug auf Menschen mit Fluchthintergrund bzw. Fremde allgemein zu überdenken,
- sich in andere Menschen hineinzusetzen, Empathie zu entwickeln,
- das Gute im eigenen Leben wertzuschätzen und nicht als Selbstverständlichkeit anzusehen.

Das Lernen auf emotionaler Ebene wird angeregt, was dazu beiträgt, Zusammenhänge zu erfassen und Perspektivwechsel zu ermöglichen.

Durch eine ausführliche Auswertung werden Empfindungen aufgegriffen und in die eigene Lebenswirklichkeit übertragen.

Allgemeine Hinweise:

Uns ist bewusst, dass Flucht nicht gespielt werden. Die vorliegende Übung stellt ausschließlich eine Simulation dar.

Die Geschichte im Spiel ist fiktiv und dient dazu, den TN eine Ahnung davon zu geben, wie herausfordernd eine Flucht ist bzw. wie viele Leute es nicht bis ans Ziel schaffen. Ebenfalls frei erfunden sind die Charaktere, in denen die TN das Spiel durchlaufen.

Bei den TN werden im Laufe der Zeit diverse negative Emotionen zutage treten, die Motivation wird sinken, der Frust steigt. Entsprechend ist die Übung ausschließlich mit einer Reflexion und Auswertung im Anschluss durchzuführen! Es ist wichtig, dass Emotionen und Fragen angesprochen und verarbeitet werden können. Dies findet in der Auswertung Raum. Während der gesamten Übung bleiben die TN in ihren Rollen (Charakterkarten, die sie zu Beginn erhalten).

Die Informationen über Städte und Länder entsprechen Recherchen und beruhen teilweise auch eigenen Erfahrungswerten.

Spielablauf – grober Überblick

Inhaltlicher Ablauf

Hinter dem Planspiel steckt eine fiktive Geschichte, die den 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 Gedankenanstörungen 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.

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)

Spielablauf – im Detail

Startspiel

Hintergrundstory Teil 1:

Das Corona-Virus und das übermäßige Hamstern von vielen Deutschen als Reaktion darauf hat in Deutschland zu einer Güterknappheit und einem daraus resultierenden **Bürgerkrieg** geführt. Da eure Heimatstadt sich daraufhin ziemlich radikalisierte, seid ihr in eine andere Region Deutschlands geflohen und versucht euch als Familie eine **neue Existenz aufzubauen**. Gemeinsam mit anderen Familien baut ihr euch ein **eigenes Dorf**.

Danach wird den TN das Spiel erklärt.

Grundlegendes:

- Spiel ähnelt Siedler von Catan: ihr erarbeitet euch Ressourcen und könnt sie tauschen
- Einteilung in Familien durch Ziehen der [Charakterkarten](#)
- 4 Familien bilden ein Dorf, das Dorf ist in 4 Abschnitte unterteilt, jede Familie hat ihren eigenen Abschnitt
- jede Familie spielt für sich und gegen die anderen Familien und sammelt möglichst viele [Siegpunkte](#)
- gibt es mehrere Dörfer (je nach Gruppengröße): zusätzlich spielt jedes Dorf gegen das andere
- darauf hinweisen, dass TN ihre Charakterzüge ausspielen sollen
- *Hinweis: Geld ist eine sehr wichtige Ressource, die alle TN für ihre Flucht benötigen. Da sie nicht wissen, dass sie fliehen und deswegen Geld sparen sollten, gibt es pro Familie einen Charakter, der darauf achtet, dass man für Notfälle immer genügend Geld ansparen sollte*
- Familien können geschlossen oder in kleineren Gruppen rumlaufen (je nach MA-Situation)
- die TN sind frei, Rohstoffe auch untereinander zu tauschen, wenn sie möchten

Spielablauf:

- 5 Stationen, durch Tische gekennzeichnet
- 1 extra Tisch für die [Bank](#) und das Dorf

- an jeder Station können durch Mini-Spiele verschiedene [Ressourcen](#) (in Form von Karten) erworben werden, bei den Mini-Spielen könnt ihr kreativ werden und ggf. auch mehrere Spiele pro Station anbieten
- die Ressourcen können eingetauscht bzw. zum Bau des Dorfes verwendet werden (bei der Station „[Bauarbeiter](#)“)
- auf einem Spielplan wird das Dorf gebaut: Häuser, Kirchen, Felder, Straßen > eine Flipchart mit 4 Feldern ergibt den Spielplan, jedes Feld gehört einer Familie, die ihre erworbenen Dinge draufklebt
- Geld bleibt bei den TN

Station	Rohstoff	Mini-Spiele	Anmerkungen
Försterei	Holz	Trage die gestapelten Holzscheite von A nach B. Schaffst du es, ohne Holzscheite fallen zu lassen? (z.B. Parcours aufbauen)	Jede Station hat einen Tisch und wird von einem MA betreut
Brennerei	Glas oder Sand	Schätzspiel: wie viel Sand (alternativ: Murmeln) 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 „Bauarbeiter“, „Bank“ bilden eine Station, hier kann auch die Flipchart ausliegen
Bauernhof	Getreide	Sucht aus den Buchstaben-Suppennudeln 5x das Wort „Brot“ heraus und mischt anschließend wieder alle Buchstaben durch (alternativ: andere Lebensmittel-Wörter)	Die TN laufen selbständig von Station zu Station und sammeln Ressourcen
Bergwerk	Steine Eisen	Baue einen Steinturm aus mindestens 5 Steinen aufeinander. Der Turm muss mind. 10 sek von alleine stehen 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	

Break und Übergang

Nach einer zuvor festgelegten Zeit (30 Minuten Spielzeit oder kürzer, je nach Gruppendynamik) ertönt ein Signal. Die Mitarbeitenden, die zuvor Stationen betreut haben, stürmen unter viel Lärm das Dorf und zünden es an. Praktisch sieht es so aus, dass sie das Flipchart-Papier mit einem Feuerzeug **verbrennen**. Entsprechend sollte dies im Freien und in einem feuerfesten Behältnis durchgeführt werden. Ist das nicht möglich, kann der Spielplan auch einfach zerrissen werden. Die TN haben zuvor keine Ahnung und sind daher irritiert über das Geschehen.

Hinweis: Während 1-2 MA das Feld stürmen und das Feuer legen, bereiten die anderen MA die Stationen vor. Die Tische aus dem Anfangsspiel werden hierfür umfunktioniert. Jeder Tisch wird zu einem Land, auf dem die entsprechenden Länderinfos ausgelegt werden. Die Infos beinhalten allgemeine Informationen zum Land oder der Stadt sowie eine Aktion für jede Stadt, inklusive Konsequenzen. Daher sollten ausschließlich MA die Länderinfos vorlesen. Ein entsprechendes Hinweisschild („nur für Mitarbeitende“) kann bereitgelegt werden.

Die Mitarbeitenden wechseln an dieser Stelle ihre Funktion. Zu Beginn haben sie die Minispiele an den Stationen durchgeführt bzw. Ressourcen ausgegeben. Im Hauptspiel teilt sich jeder MA einer Familie zu und begleitet diese auf der Flucht. Lediglich während des Breaks schlüpfen sie eine Rolle. Sind genügend MA vorhanden, können auch externe MA kommen, für Verwirrung sorgen und das Dorf zerstören.

Nachdem der Spielplan zerstört wurde und somit auch alles, was sich die TN bis dahin aufgebaut haben, trommelt ihr alle zusammen. An dieser Stelle wird die Hintergrundstory Teil 2 erklärt und auch der weitere Spielablauf.

Hintergrundstory Teil 2:

Nach einer kurzen und entspannten Zeit des Aufbaus, in dem ihr euch sicher gefühlt habt, eskaliert die Situation in Deutschland wieder und Radikale übernehmen Stück für Stück die Bundes- und Landesregierungen. Eines nachts, während alle von euch schlafen, stürmt eine ganze Gruppe euer Dorf und bevor ihr euch verteidigen oder sonstig reagieren könnt, ist das Feuer schon gelegt. Euer gesamtes Dorf brennt ab und euch bleibt **nichts außer dem Geld**, das ihr zur Seite gelegt habt und eurem Überlebensinstinkt. Kurzerhand beschließt ihr, dass euch nun absolut nichts mehr in Deutschland hält und ihr fasst den **Plan, zu fliehen**. Als Zielland wählt ihr Syrien, da ihr gehört habt, die syrische Regierung sei sehr gut und warmherzig gegenüber bisherigen Flüchtlingen aus Deutschland gewesen. Doch bis ihr in Syrien ankommt, habt ihr noch einige Herausforderungen zu bewältigen...

Deutschland hat sämtliche Flüge außerhalb der EU gestrichen. Da ihr aber so schnell wie möglich den nächsten Flieger erwischen möchtet, kratzt ihr all euer Geld zusammen zahlt für den nächstbesten Flug – Hauptsache raus aus Deutschland.

Regeln:

Als erstes: **wie viel Geld** hat jede Familie? Das Geld braucht ihr für eure Flucht.

Hinweis: Da die Familien vermutlich nicht allzu viel Geld haben, rechnen die MA einfach um, indem sie z.B. an jede Geldkarte eine Null ranhängen oder jede Geldkarte mit 3 oder 5 multiplizieren. Im Schnitt

sollten Familien mindestens gerade so genug haben, um zu fliehen. Im Notfall können noch erworbene und nicht eingetauschte Ressourcen bei der Bank zu Geld getauscht werden.

Sollte eine Familie gar kein Geld besitzen, dann müssen sie vor ihrer Ausreise noch überlegen, wie sie an Geld kommen. Die MA können dabei Hilfestellungen geben und auch auf die Charakterkarten verweisen. Alternativ kann jeder Familie ein gewisses Startkapital zugesprochen werden (z.B. angespartes + 15 Geld).

Als Familie wollt ihr auf jeden Fall zusammenbleiben und trifft **gemeinsam** Entscheidungen. Solltet ihr doch kurzfristig getrennt werden, so setzt ihr alles daran, so schnell wie möglich wieder vereint zu werden.

Unterwegs müsst ihr immer wieder **Entscheidungen** treffen. Eure Entscheidungen haben **Konsequenzen**. Um zu wissen, welche Konsequenzen eintreten, müsst ihr würfeln.

Insgesamt ist einiges vorgegeben. Letztlich gestaltet ihr aber den Verlauf, indem ihr eure **Charakterkarten** bewusst einsetzt. Entscheidungen, Verhandlungen und Erfolge können von euch selbst (mit)beeinflusst werden. Ihr seid verantwortlich dafür, eure Rollen auszuleben.

Hinweis: die MA entscheiden, wie realistisch vorgebrachte Wünsche und Ideen sind > passen sie zur Situation und zu den Charakteren? Wenn ja, würfeln die TN (siehe „[Regelübersicht MA](#)“ im Anhang)

Hauptspiel

Grundsätzlich:

Zu Beginn wird eine **Spielzeit festgelegt**. Nach Ablauf der Spielzeit kommen die TN mit ihren MA zur Auswertung zusammen – egal, in welchem Land sie sich gerade befinden.

Ziel: In Syrien ankommen.

Hinweis: Das Spiel ist so aufgebaut, dass die TN nicht einfach so nach Syrien einreisen können. Das erfahren die TN jedoch erst im Laufe der Zeit. Sehr wahrscheinlich werden sie nach ihrer ersten Station (je nach Würfelwurf ist dies Malta oder Griechenland) direkt versuchen, nach Syrien zu reisen, was sie durchaus versuchen können (dann zahlen sie 1. für den Transportweg und 2. würfeln, was unterwegs passiert). Für diesen Fall ist vorgesorgt – an der Station „Syrien“ liegt eine entsprechende Information aus. Letztlich gibt es in verschiedenen Städten Hinweise darauf, dass die TN gefälschte Pässe benötigen, da Syrien keine Deutschen mehr einreisen lässt.

Jeder MA erhält eine [Regelübersicht](#) (siehe Anhang), die nicht für die Augen der TN bestimmt sind. Außerdem erhält jeder MA einen Notizzettel (siehe „Notizzettel“), um wichtige Wegmarken festzuhalten.

Jede Familie erhält nun eine [Landkarte](#) (siehe Anhang). Dort finden sie verschiedene Länder und Städte, in die sie reisen können. Außerdem stehen hier die Regeln für die TN im Überblick drauf und auch, wie sie ihre Reise starten.

Das Spiel ist so aufgebaut, dass das **Geld meist sehr knapp** ist. Daher sind die TN darauf angewiesen, unterwegs immer wieder Geld zu bekommen. Dies geht in jeder Stadt durch Aktionen (siehe „Aktionen“)

In jeder Stadt gibt es eine feste **Aktion** (siehe „Aktionen“), die die TN machen müssen, ansonsten können sie zwei weitere Aktionen frei wählen, mit denen sie Geld verdienen (siehe „Geld verdienen“).

Im Verlauf treffen die TN ständig **Entscheidungen**:

- In welche Stadt/welches Land reisen sie als nächstes?
- Welches Transportmittel nutzen sie?
- Was tun sie, um an mehr Geld zu kommen (siehe „Geld verdienen“)?
- Was tun sie, um aus dem Gefängnis herauszukommen (siehe „Gefängnis“)?

Jede Entscheidung hat **Konsequenzen**, die letztlich meist der Würfel entscheidet (siehe „Konsequenzen“, S.9).

In dieser Phase sind besonders wichtig:

- Eigene Ideen der TN
- Flexibles Reagieren der MA
 - o auf Ideen (sind diese realistisch?)
 - o auf die Situation (z.B. Preise senken, wenn es absolut nicht vorwärtsgeht)
- Aushalten des Frustes, der sich bei TN ausbreiten wird bzw. auch hier schon darauf eingehen (Wieso geht es dir gerade so? Wie würde es dir wohl gehen, wenn du in Wirklichkeit fliehen müsstest...?)

Geld verdienen:

Im Laufe der Zeit werden die TN immer wieder Geld verlieren. Da sie für ihre Flucht jedoch Geld benötigen, stehen sie vor der Frage, wo sie Geld herbekommen.

- Auf der Regelübersicht gibt es Vorschläge für ideenlose TN
- Ratsam: TN **überlegen selbst**, wie sie Geld verdienen können. Die Vorschläge sollten im besten Falle
 - o halbwegs realistisch sein (z.B. Organspende ist krass, aber auf dem Schwarzmarkt durchaus denkbar, Familienmitglied verkaufen geht in diesem Falle nicht, da die Regel ist, dass alle zusammenbleiben)
 - o zu den Charakteren passen
- **MA entscheidet**,
 - o wie realistisch er die Vorschläge findet.
 - o wie gut durchführbar die Vorschläge sind (leicht, mittel, schwer)
- anschließend würfeln die TN wieder (siehe Regelübersicht)

Bei der Frage, wie TN an Geld kommen können, gibt es allgemeine Vorschläge, im Allgemeinen ist hier jedoch die Eigeninitiative der TN gefragt: passend zur Situation und den Charakteren > wie können sie Geld verdienen?

Aktionen:

- In jeder Stadt gibt es eine Aktion, die durchgeführt wird (vorgegeben durch die Information auf dem Lärer-/Städtezettel). Meistens müssen sich die TN für oder gegen etwas

entscheiden und anschließend **würfeln**. Der Wurf zeigt die Konsequenzen (s.u.), die durchgeführt werden.

- Außerdem können in jeder Stadt noch 2 weitere Aktionen durchgeführt werden, damit die TN Geld erhalten. Diese Aktionen sind für die TN frei wählbar und sollten
 - o zur Situation passen,
 - o zum Charakter passen (z.B. jemand ist charmant und kann Leute überreden, kann er dies einsetzen, um Dinge zu verkaufen).
- Bei den frei wählbaren Aktionen entscheidet der MA, wie realistisch die Ideen der TN sind und lässt sie anschließend würfeln.
- Nach insgesamt 3 Aktionen kommt die Polizei und bringt sie ins Gefängnis (da sie entweder illegal im Land sind oder keine Arbeitserlaubnis haben, dürfen sie nicht zu lange an einem Ort bleiben, um nicht aufzufliegen)

Konsequenzen (der Würfelentscheidungen):

Für festgelegte Stadtaktionen stehen Konsequenzen auf dem Zettel „[Länder- und Städteinfos](#)“

Für freie Aktionen steht der allgemeine Würfelvorgang in der „[Regelübersicht](#)“ für MA

Konsequenzen, die eintreten können:

- Die TN bekommen Geld
- Die TN verlieren Geld
- Die TN verletzen sich (müssen humpeln o.ä, bis sie sie in einer Stadt „Heilung“ ankommen)
- Die TN landen im Gefängnis
- Es passiert nichts (selten)

Gefängnis:

Im Laufe der Zeit kann es sein, dass die TN ins Gefängnis kommen. Dann müssen sie versuchen, wieder herauszukommen.

Sie können sich immer **freikaufen**: 5 Geld/Person.

Haben sie dazu nicht genügend Geld, würfeln sie (siehe „[Regelübersicht MA](#)“) die Konsequenzen.

Hinweis: In welchem Land sitzen sie im Gefängnis? Auch hier wieder auf Charakterkarten und eventuelle Vorteile achten (haben sie Verwandte im Land, könnten sie beispielsweise problemlos freikommen bzw. auch hier entscheidet der Würfel).

Ist nur ein Teil der Familie im Gefängnis, kann der andere Teil durch Aktionen versuchen, Geld zu bekommen.

Notizzettel:

Die MA, die eine Familie begleiten, haben einen [Notizzettel](#) bei sich, auf den sie

- das erste Ankunftsland notieren
Hier werden die TN als Flüchtlinge registriert. Dies kann ihnen im Laufe der Zeit zum Nachteil werden, weil sie in dieses Land zurückgeschoben werden.

- Den Geldbetrag schreiben können, der den TN momentan zur Verfügung steht – sozusagen das Konto der TN

Außerdem kann die Häufigkeit aller Gefängnisaufenthalte hier festgehalten werden und auch das Land, in dem sich die TN am Ende des Spiels befinden.

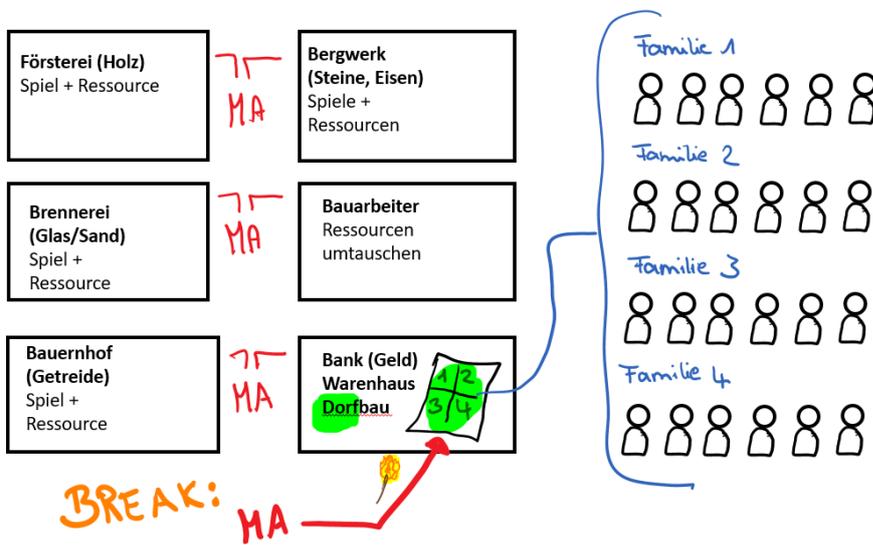
Der Notizzettel ist für den Verlauf der Flucht sowie für die anschließende Reflexion hilfreich.

Der grobe Ablauf im Überblick:

Allgemein	Entscheidung TN	Entscheidung Würfel	Anmerkungen
1. Geld für den Flug zahlen			
		2. Ankunft: Malta oder Griechenland	
3. allgemeine Infos zum Land + jeweilige Stadtinformation (vor)lesen			
	4. Stadtaktionen (1 vorgegeben, 2 frei entscheiden zum Geld verdienen)	4. Stadtaktionen: z.T. Konsequenz erwürfeln, immer würfeln, wie viel Geld sie bekommen	Stadtaktionen: teilweise entscheiden TN, teilweise der Würfel, freie Aktionen: zum Geld verdienen
5. können sie normal weitermachen oder sind sie im Gefängnis?			
	6. Bei Gefängnis: wie kommen sie raus? > ggf. Geld bezahlen		Charaktere nutzen; freikaufen, arbeiten (ggf. Mini-Spiele vom Anfang als Aktionen einbauen)? Nach Gefängnis: in nächste Stadt reisen
	6. Ansonsten: In welche Stadt reisen sie? Und/oder: In welches Land reisen sie?		
	7. nicht zu Fuß/Landwechsel: welches Transportmittel nutzen sie?	7. innerhalb eines Landes zu Fuß: was passiert unterwegs?	Innerhalb eines Landes: immer auch Fußweg möglich, dann direkt würfeln
8. ggf. Geld für den Transport zahlen			Bei Fußweg wird kein Geld gezahlt

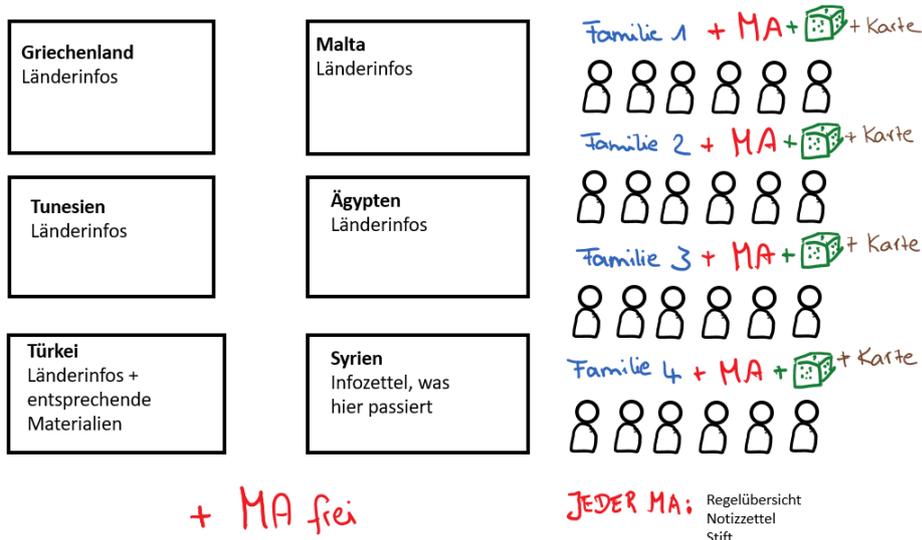
		9. Schiff/Flugzeug: was passiert unterwegs? Kommen sie an? Kommen sie ins Gefängnis?	
10. Alles geht gut: ab 3. Schritt			Siehe oben
10. Bei Gefängnis: ab 6. Schritt „Bei Gefängnis“			Siehe oben

Graphische Übersicht Startspiel



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

Hauptspiel



Auswertung

Reflexion

Den **nahezu wichtigsten Teil** des gesamten Planspiels bildet die Reflexion. Ohne sie bleiben die TN in ihren erlebten Emotionen und Gedanken hängen. Daher ist es enorm wichtig, das Erlebte aufzugreifen, zu verbalisieren, es bewusst wahrzunehmen und einen Übertrag in die eigene Lebenswirklichkeit zu bilden.

Nach einem festgelegten Signal wird das Spiel beendet – unabhängig davon, an welcher Stelle sich die TN gerade befinden.

Je nach Gruppengröße kann zunächst eine Reflexion in den jeweiligen Familien (oder dem Dorf) vorgenommen werden. In jedem Falle sollten zum Abschluss nochmals alle zusammenkommen.

Ein [Reflexionsbogen](#) mit möglichen Methoden und Fragen befindet sich im Anhang.

In dieser Phase ist es besonders wichtig, die **Emotionen der TN aufzugreifen und darauf einzugehen**. Auch offene Fragen werden thematisiert. Die TN können zu Wort kommen, setzen sich mit dem soeben Erlebten auseinander und bekommen Hilfestellungen, das Erlebte in ihre eigene Wirklichkeit zu übertragen.

Sollte bei einzelnen TN im Nachgang noch Redebedarf sein, können ein paar **MA für Gespräche** zur Verfügung stehen.

Ein Abschlussimpuls ist sehr sinnvoll, um nach der gemeinsamen Reflexion noch eigene Gedanken mitzugeben und die TN nicht mit ihren negativen Emotionen zu „entlassen“.

Abschlussimpuls

- Dankbarkeit
 - Wohlstand und Sicherheit sind nicht selbstverständlich und ich habe kein Anrecht darauf
 - Alles, was ich habe, darf ich als Geschenk aus Gottes Hand nehmen
 - Mit dem Blick der Dankbarkeit wechsele ich die Perspektive und kann aus meinem Überfluss gerne teilen und abgeben
- Wie begegne ich Menschen, die anders/mir fremd sind?
 - Verurteile ich sie innerlich einfach?
 - Lasse ich sie links liegen/gehe ihnen aus dem Weg?
 - Suche ich den Kontakt und versuche ich, den Menschen zu verstehen? Mit allem, was er mitbringt.
 - Im Blick auf das Eigene: am Anfang habt ihr euch so viel erworben und hattet eine Existenz, die plötzlich ins Wanken kam. Ihr wurdet mit so vielen Herausforderungen konfrontiert, was euch gefrustet hat. Leute, die fliehen, machen das auch nicht zum Spaß, sondern haben einen Grund. Oftmals ging es ihnen in ihrer Heimat gut, sie hatten eine Existenz, eine Gemeinschaft, zu der sie gehörten, haben für sich gesorgt. Nun stehen sie vor dem Nichts und wir behandeln sie manchmal, als wären sie minderwertig. Dabei sind es genauso Menschen wie wir, genauso nach dem Ebenbild Gottes geschaffen. Mit welchem Recht beäuge ich sie misstrauisch oder schere alle über einen Kamm?

- Jesu Gebot der Nächstenliebe ist das höchste Gebot und der Nächste fängt in der Nachbarschaft an, da wo Menschen Zuwendung und Hilfe brauchen.
- Gott hat ALLE Menschen nach seinem Ebenbild geschaffen, auch den, der dir fremd ist und den du nicht magst (denk dir mal gerade eine konkrete Person).
- Bibelstellen (Glauben und Handeln gehören zusammen)
 - Mt 25,35-46
 - Jakobus 2,1-9; 14-16
- Abschluss
 - Blick zurück auf das Gute lenken: ermutigen, sich von Gott verändern zu lassen, er hilft uns dabei, Schritt für Schritt seine Perspektive einzunehmen
 - Wir dürfen und sollen mitfühlen, nicht kalt sein für die Not der Welt, aber wir sollen nicht daran zerbrechen > Jesus hat das Leid schon getragen
 - Wir haben eine gute Nachricht von lauter Hoffnung, von der wir erzählen können
 - Praktische Möglichkeiten
 - Nimm die eine Person, an die du eben gedacht hast, gedanklich mit und fange an für sie zu beten, mach das mal mindestens 30 Tage lang
 - Kontakt zu jemandem aufnehmen, der dir fremd ist und den du bisher eher gemieden hast
 - Jemandem von dem Erlebten hier erzählen
 - Spendenaktion für ein Hilfswerk
 - Geflüchtete in einer AU/GU besuchen, Kontakt aufnehmen
 - ...?
 - Gebet sprechen
 - Gemeinsam mehrmals DANKE schreien (gemeinsam schreien kann lösend wirken)

Materialliste

Unterstrichenes befindet sich im Anhang und ist direkt verlinkt.

Grundsätzlich

- Tische
- Kreppband/Tesa

Startspiel

- Hintergrundstory Teil 1
- Charakterkarten
- Würfel (wird für einen Charakter der deutschen Lehrerfamilie benötigt, Erklärung dazu steht in entsprechender Charakterkarte)
- Siegpunkte
- Bank
- Ressourcen
- Ressourcen tauschen (Bauarbeiter)
- Ressourcen getauscht
- *Hinweis: um weniger ausdrucken und schneiden zu müssen, können auch z.B. Tablettendosen verwendet werden > jedes Fach ist eine eigene Ressource und TicTacs in den Fächern zeigen jeweils die Anzahl der gesammelten Ressourcen an. Getauschte Ressourcen (Kirchen, Häuser, Felder, Straßen) können auf die Flipchart aufgemalt werden*
- Kleber

- Flipchart
- Eddings
- Für Minispiele
 - Gewinde und Muttern
 - Becher mit Markierungen innen
 - Sand
 - Holzscheite
 - Steine
 - Buchstaben-Suppenudeln

Break/Übergang

- Signal (Megaphon, Glocke, Sirene...)
- Feuerzeug
- Feuerfestes Behältnis, pro Dorf eins (Feuerschale, Waschzuber...)
- Hintergrundstory Teil 2

Hauptspiel

- Ggf. Tesafilm
- Notizzettel (1x/MA)
- Würfel (1x/Familie)
- Regelübersicht für MA (1x/MA)
- Landkarte (1x/Familie)
- Länderzettel
- Hinweisschilder „nur für Mitarbeitende“ (alternativ: jeder MA bekommt im Vorfeld alle fürs Spiel notwendigen Zettel, sodass auf den Ländertischen keine Infos mehr ausliegen)
- Länder- und Städteinfos mit entsprechendem Material (Materialien werden nur für Städte in der Türkei benötigt)
 - Büroklammern
 - Porträt-Bilder
 - Vokabelzettel
 - Leere Zettel (1x/Familie)
 - Stifte (1x/Familie)
 - Quiz bzw. Wochenplan

Reflexion

- Reflexionsbogen
- Ggf. Seil
- Leere Zettel
- Stifte

Anhang

- Charakterkarten – Start- und Hauptspiel
- Hintergrundstory (Teil 1+2)
- Siegpunkte Startspiel
- Bank – Startspiel
- Ressourcen – Startspiel
- Ressourcen tauschen (Bauarbeiter) – Startspiel
- Ressourcen getauscht – Startspiel
- Notizzettel MA – Übergang und Hauptspiel
- Regelübersicht MA – Hauptspiel
- Landkarte TN-MA – Hauptspiel
- Länderzettel – Hauptspiel
- Hinweisschild – Hauptspiel
- Städte- und Länderinfos – Hauptspiel
- Reflexionsbogen – Auswertung
- Porträt-Bilder – Hauptspiel Aktion Türkei
- Vokabelzettel – Hauptspiel Aktion Türkei
- Quiz bzw. Wochenplan – Hauptspiel Aktion Türkei

Charakterkarten – Start- und Hauptspiel

<p style="text-align: center;">Familie a</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Familienname</p>	<p>Ihr seid eine deutsche Familie mit alleinerziehender Mutter. Daher habt ihr alle einen eigenen Kopf, was einerseits zu Konflikten führen kann, euch andererseits in Diskussionen oder Verhandlungen zugutekommt.</p>
<p style="text-align: center;">Mutter a</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Extrem stressresistent - Du bewahrst auch in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf - Organisationstalent hilft dir immer wieder weiter - Du hast einen Führerschein - Du kannst nicht schwimmen
<p style="text-align: center;">Tante a</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p> <p>Arabisch-Lexikon:</p> <p>Mumkin/ mumkin...? = vielleicht/ ist es möglich...? Shukran = danke, Antwort: Afuan (bittesehr/für nichts) Eh da?? = was ist das?? Mish Arfa = ich weiß nicht Ana fahma = ich verstehe Ana ismi... = ich heiße... Helu = super Hamdule = Gott sei Dank (auch als Antwort auf die Frage, wie es einem geht)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alleinstehende „crazy-Tante“ - Exzentrische Art, lockerst damit immer wieder die Stimmung auf - Reist überall in der Weltgeschichte umher, Lieblingsland ist Tunesien - Du sprichst arabisch und wirfst in verschiedenen Gesprächen immer wieder arabische Vokabeln ein - Du hast eine gute Menschenkenntnis - Du kannst nicht schwimmen
<p style="text-align: center;">Sohn a</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ältestes Kind - Übernimmst ein bisschen die Vaterrolle für deine beiden jüngeren Geschwister - Du liebst Sport, schwimmst auch gerne und hast sogar schon bei Wettbewerben in der Schule gewonnen - Seit ca. einem Jahr mit deiner Freundin zusammen, ihr seid überglücklich - Durch deine Freundin hast du den christlichen Glauben entdeckt und bist mittlerweile Christ
<p style="text-align: center;">Freundin a</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Frohnatur - Sehr sportlich, mittlerweile auch Fan des Schwimmens - Seit ca. einem Jahr mit deinem Freund zusammen, hast dich gut in die Familie integriert, besonders mit der jüngeren Schwester deines Freundes verstehst du dich gut - Christin - Liebst die Musik, spielst Gitarre

Charakterkarten – Start- und Hauptspiel

<p style="text-align: center;">Sohn a</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Mittleres Kind der Familie- Versuchst, mit guten Leistungen zu punkten- Hast ein BWL Studium- Achtest immer darauf, dass ihr als Familie genügend Geld zur Seite legt und spart- In deiner Teeniezeit hast du deine Komplexe mit Zigaretten und Alkohol kompensiert, rauchst heute immer noch- Asthma, wenig sportlich- Du kannst nicht schwimmen- Du bist eifersüchtig auf deinen großen Bruder
<p style="text-align: center;">Tochter a</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Jüngste Tochter der Familie, immer gut umsorgt- Du hast viel Charme, mit dem du nicht nur in deiner Familie überzeugen kannst- Dir liegt viel am Familienfrieden- Die Freundin deines Bruders ist dir sehr ans Herz gewachsen, sie ist für dich wie eine große Schwester- Du bist extrem kreativ, kannst gut malen und Geschichten schreiben- Du willst irgendwann mal Kunst studieren

<p style="text-align: center;">Familie b</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Familiename</p>	<p>Ihr seid eine Familie, die vor 3 Generationen von Griechenland nach Deutschland eingewandert ist. Ihr besitzt keinen griechischen Pass mehr, seid aber alle zweisprachig unterwegs (deutsch, griechisch) und habt noch Verwandte in Griechenland. Ihr führt ein eigenes griechisches Restaurant.</p>
<p style="text-align: center;">Opa b</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Senior über 80, sitzt im Rollstuhl- Kennst viele Geschichten „von früher“, die du immer erzählst, Erinnerst dabei immer alle daran, wie wichtig es ist, genug Geld bei sich zu haben- Warst ein angesehener Botaniker, kennst dich gut mit (Heil)pflanzen aus
<p style="text-align: center;">Vater b</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Chefkoch eures griechischen Restaurants- Familienoberhaupt, hast das Sagen und bringst auch deinen Vater zum Schweigen, wenn er mit nervigen Fakten über Pflanzen daherkommt- Kennst dich gut aus mit genießbaren/un genießbaren Lebensmitteln- Guter Schwimmer

Charakterkarten – Start- und Hauptspiel

<p style="text-align: center;">Mutter b</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Soziale Führung der Familie, große Menschenliebe - Chefbedienung im eigenen Restaurant - Liebst Handarbeit: Schneidern, nähen, häkeln - Schwimmst gerne - Höhenangst
<p style="text-align: center;">Sohn b</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ältestes Kind > siehst dich in der Pflicht, eines Tages das familieneigene Restaurant zu übernehmen - Hast BWL studiert, bringt dir Vorteile in Geldfragen (hast dir den Führerschein selbst finanziert aufgrund gut angelegten Geldes) - Du hast die Buchführung des Familienbetriebes - Erinnerst dich gerne an die jährlichen Verwandtenbesuche in Griechenland
<p style="text-align: center;">Tochter b</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mittleres Kind - Hörst Opa total gerne zu - Besondere musikalische Begabung, trittst als Nebenprogramm im familieneigenen Restaurant auf - Willst Gesang studieren - Musik entspannt dich
<p style="text-align: center;">Sohn b</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jüngstes Kind - Tänzer in der Familie - Fängst immer an zu tanzen, wenn du irgendwo Musik hörst - Gemeinsam mit deiner Schwester trittst du manchmal im familieneigenen Restaurant auf

<p style="text-align: center;">Familie c</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Familiename</p>	<p>Ihr seid eine Familie, die in Deutschland lebt, aber ursprünglich aus der Türkei kommt. Die meisten von euch arbeiten in einer Fabrik, wodurch ihr eventuelle Vorteile habt. Leider leiden einige aus eurer Familie an Höhenangst. Ihr seid eine große Familie und habt viele Kontakte. Durch euren türkischen Hintergrund und euren deutschen Wohnsitz, könnt ihr Deutsch und Türkisch. Als ihr vor der Wahl standet, habt ihr euch für den deutschen Pass entschieden, da er euch mehr Vorteile bringt.</p>
<p style="text-align: center;">Vater c</p> <hr style="width: 25%; margin: auto;"/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mechaniker - Hältst stur an deiner Meinung fest, lässt dich sehr schwer von anderen Meinungen überzeugen - Dir ist es sehr wichtig, dass ihr immer genug Geld auf der Seite liegen habt

Charakterkarten – Start- und Hauptspiel

<p>Mutter c</p> <hr/> <p>Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Gute Köchin- Schneiderin- Muslimischen Glauben, du hältst dich an die Speisevorschriften- Zurückhaltend- Sehr empathisch
<p>Cousin c</p> <hr/> <p>Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Verdienst dein Geld in einer nahegelegenen Fabrik- Tendenziell aggressiv- Machst regelmäßig Krafttraining- Zusammen mit deinem Bruder erlangst du viel Respekt
<p>Cousin c</p> <hr/> <p>Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Dein Geld verdienst du als Schreiner- Tendenziell aggressiv- Machst regelmäßig Krafttraining- Zusammen mit deinem Bruder erlangst du viel Respekt
<p>Tochter c</p> <hr/> <p>Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Ältere der beiden Töchter- Studierst- Man sagt dir nach, dass du sehr klug seist- Sprachbegeistert, sprichst außer deutsch und türkisch noch arabisch
<p>Tochter c</p> <hr/> <p>Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Jüngste der Familie, Nesthäkchen- Modelst in deiner Freizeit auf Instagram und singst- Manchmal gerätst du an die falschen Leute und hast deshalb Kontakt zu Drogendealern

<p>Familie d</p> <hr/> <p>Familienname</p>	<p>Ihr seid eine reiche deutsche Lehrer Familie und lebt eher zurückgezogen. Das Unterrichten liegt euch im Blut. Zudem seht ihr euch einer gehobeneren Gesellschaftsklasse zugehörig und versucht euch an jedem Trend der gerade auf den Markt kommt. Dazu gehört eine strenge vegane Ernährung!</p> <p>Ihr seid außerdem eine christliche Familie und geht jeden Sonntag in die Kirche. Euren Glauben lebt ihr in allen Situationen aus. Ihr seid nicht gerade die besten Sportler, schwimmen könnt ihr alle nicht.</p>
---	---

Charakterkarten – Start- und Hauptspiel

<p style="text-align: center;">Oma d</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Mutter der Mutter- Vor der Rente eine (betonst du immer wieder selbst) warst du eine brillante Lehrerin- Kannst sehr gut kochen, kochst und isst aber nur vegan- Überzeugungskünstlerin (deshalb lebt auch die ganze Familie vegan)- Sture, alte Dame- Rückenprobleme, bei langen Reisen bist du die langsamste- Aus früheren Erfahrungen achtest du darauf, dass ihr immer genügend Geld beiseite liegen habt
<p style="text-align: center;">Vater d</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Nach dem Studium promoviert und danach eine Stelle an der Uni angenommen- Pr. Dr. für Ägyptologie- Unterrichtest mittlerweile aber an einer Privatschule ägyptisch-arabisch und Chemie- Du hast zu allem was zu sagen, meist überzeugst du aber nicht
<p style="text-align: center;">Mutter d</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Du bist Lehrerin, weil deine Mutter auch Lehrerin war- Unterrichtest Biologie und Erdkunde, daher hast du gute Orts- und (Heil)Pflanzenkenntnisse- Bei allen Entscheidungen redet deine Mutter mit, du stimmst ihr meist zu,- Wenn du dich gegen deine Mutter durchsetzen möchtest, scheiterst du meist kläglich- Du isst vegan, aber bist davon gar nicht überzeugt und schiebst dir manchmal heimlich einen Döner rein
<p style="text-align: center;">Sohn d</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Erstgeborener, entsprechend liegen alle Erwartungen auf dir- Momentan studierst du Philosophie und bist daher schnell in Laiber-Laune, kommst aber nie zum Punkt- Liebe zu Comic-Büchern, deine Schwestern bezeichnen dich daher auch als „Comic-Nerd“
<p style="text-align: center;">Tochter d</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Name</p>	<ul style="list-style-type: none">- Zweitgeborene- Sportstudentin (einzige in der Familie, die sich für Sport interessiert)- Du bist eine begnadete Polo Spielerin (eine Kombi aus reiten und Golf) und kannst dich auch für alle anderen Ball/Schlagsportarten begeistern- Du kommst nach deiner Oma und kannst dich außerhalb deiner Familie gut durchsetzen

Hintergrundstory

Vor der Erklärung des Startspiels

Hintergrundstory Teil 1:

Das Corona-Virus und das übermäßige Hamstern von vielen Deutschen als Reaktion darauf hat in Deutschland zu einer Güterknappheit und einem daraus resultierenden Bürgerkrieg geführt. Da eure Heimatstadt sich daraufhin ziemlich radikalisierte, seid ihr in eine andere Region Deutschlands geflohen und versucht euch als Familie eine neue Existenz aufzubauen. Gemeinsam mit anderen Familien baut ihr euch ein eigenes Dorf.

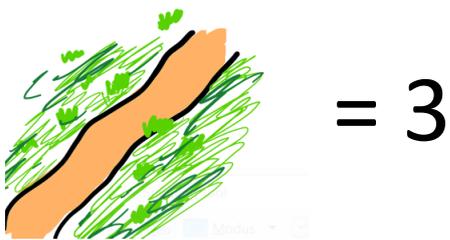
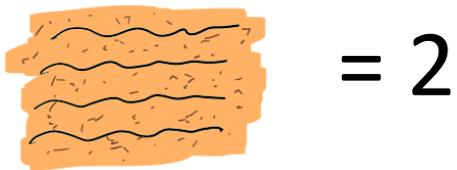
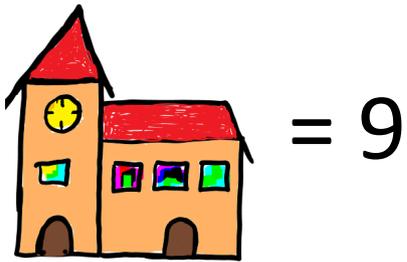
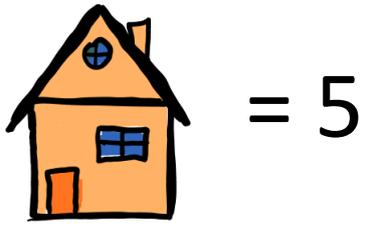
NACH dem Break mit Verbrennen

Hintergrundstory Teil 2:

Nach einer kurzen und entspannten Zeit des Aufbaus, in dem ihr euch sicher gefühlt habt, eskaliert die Situation in Deutschland wieder und Radikale übernehmen Stück für Stück die Bundes- und Landesregierungen. Eines nachts, während alle von euch schlafen, stürmt eine ganze Gruppe euer Dorf und bevor ihr euch verteidigen oder sonstig reagieren könnt, ist das Feuer schon gelegt. Euer gesamtes Dorf brennt ab und euch bleibt nichts außer dem Geld, das ihr zur Seite gelegt habt und eurem Überlebensinstinkt. Kurzerhand beschließt ihr, dass euch nun absolut nichts mehr in Deutschland hält und ihr fasst den Plan zu fliehen. Als Zielland wählt ihr Syrien, da ihr gehört habt, die syrische Regierung sei sehr gut und warmherzig gegenüber bisherigen Flüchtlingen aus Deutschland gewesen. Doch bis ihr in Syrien ankommt, habt ihr noch einige Herausforderungen zu bewältigen...

Deutschland hat sämtliche Flüge außerhalb der EU gestrichen. Da ihr aber so schnell wie möglich den nächsten Flieger erwischen möchtet, kratzt ihr all euer Geld zusammen zahlt für den nächstbesten Flug – Hauptsache raus aus Deutschland.

Siegpunkte - Startspiel





4 Eisen

=



3 Getreide

=



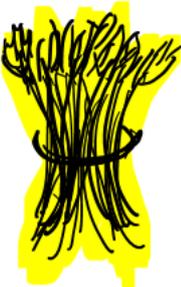
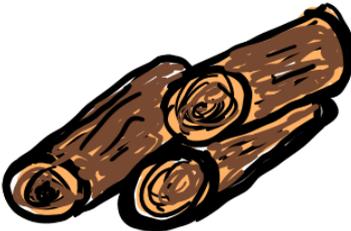
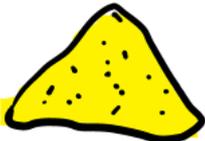
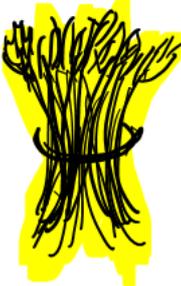
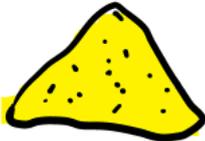
1 Haus

=

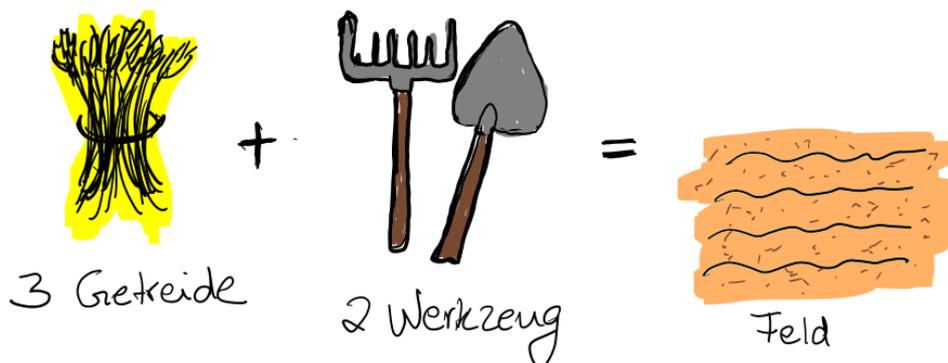
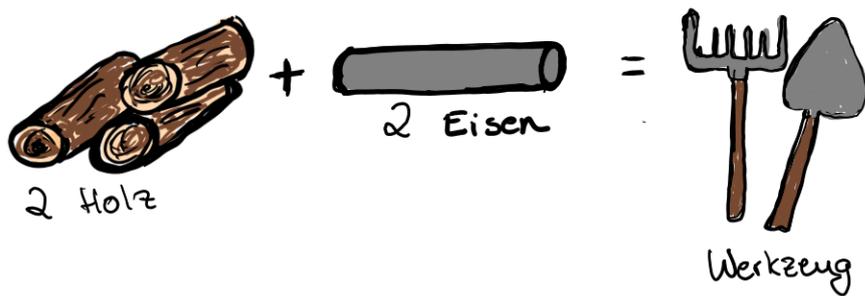
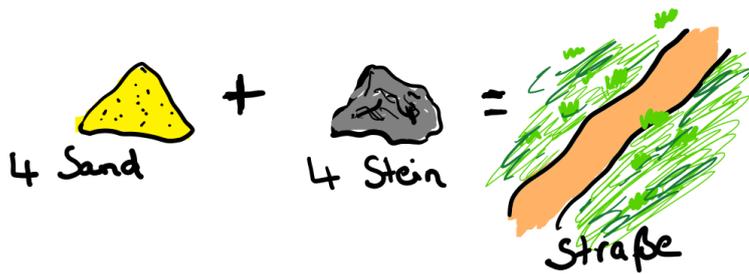
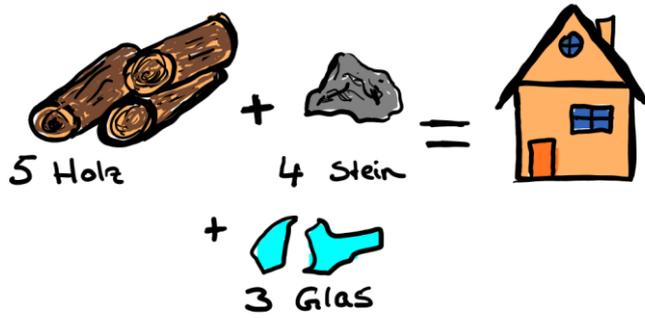


6 x Geld

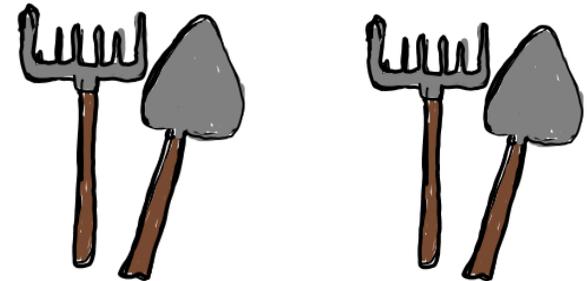
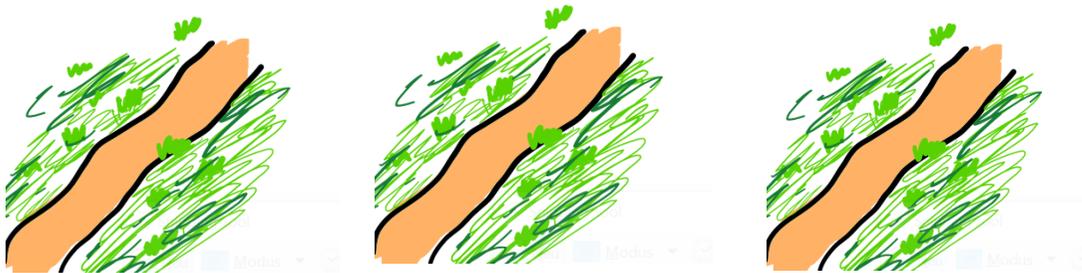
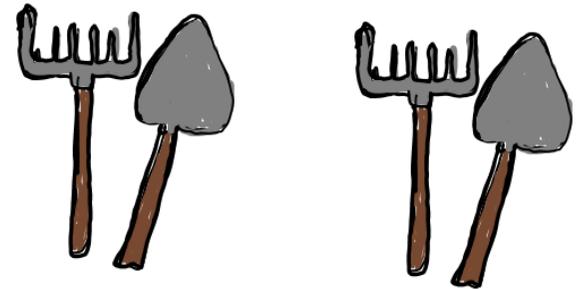
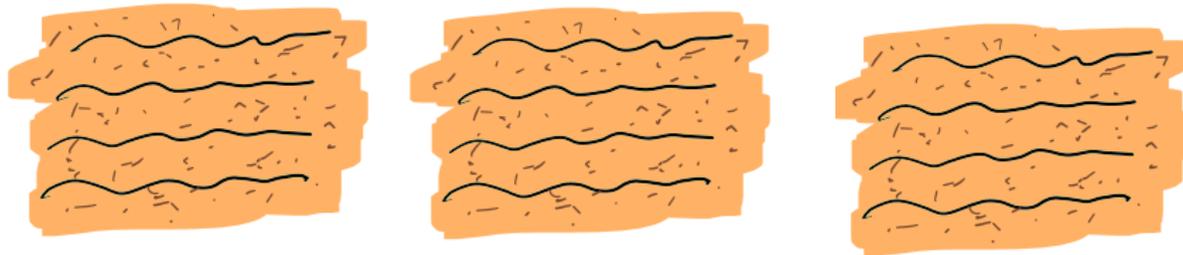
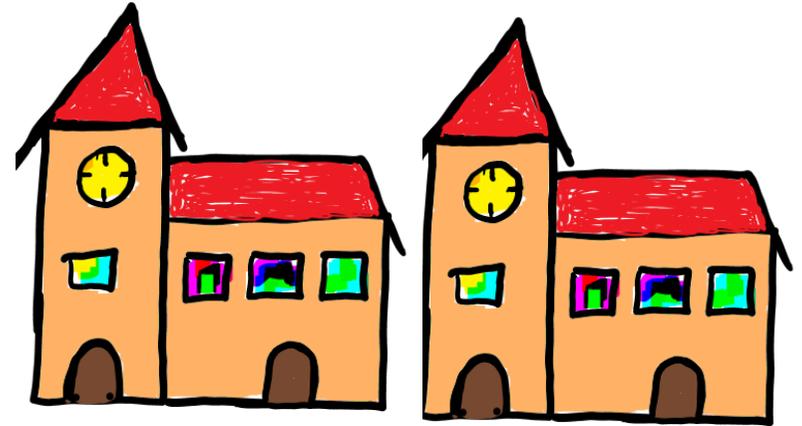
Ressourcen - Startspiel



Ressourcen tauschen (Bauarbeiter) - Startspiel



Ressourcen getauscht - Startspiel



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?

Regelübersicht MA - Hauptspiel

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“)

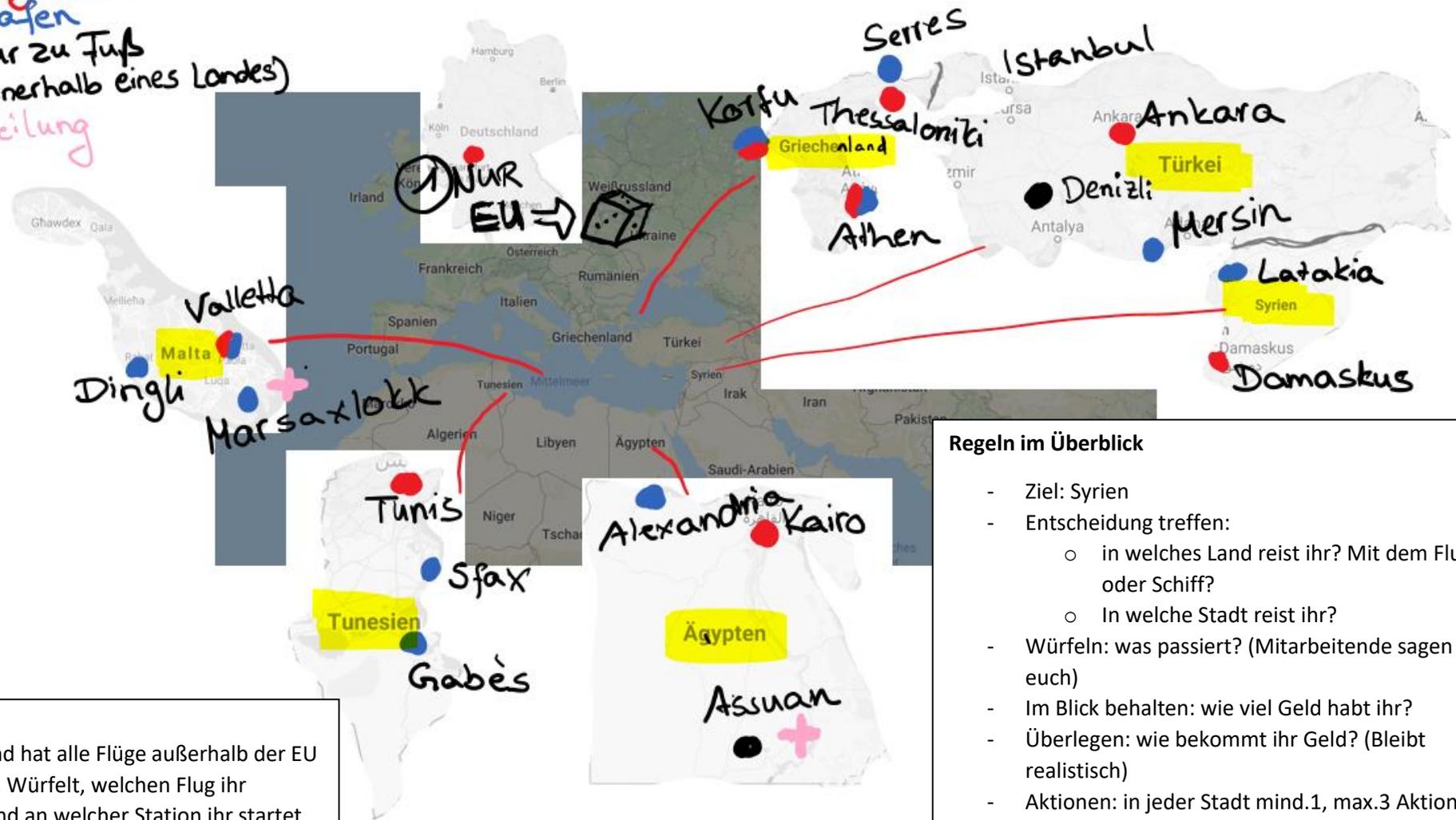
Würfelprinzip:

*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**, 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 <i>Hinweis: Charakterkarten könnten ansonsten auch hilfreich sein!</i>	1-3	Nichts passiert, ihr bleibt weiterhin im Gefängnis.	5 Geld/Person zum Freikaufen
	4	Macht Sportchallenges (Liegestützen, Situps...), um freizukommen > MA entscheidet, wieviel.	
	5-6	Ihr könnt ausbrechen, verletzt euch dabei aber. Bis ihr in eine Stadt „Heilung“ kommt, müssen 2 von euch humpeln.	

		Ihr werdet der Regierung zu teuer und landet auf der Straße. Reist schnell in die nächste Stadt.	
Geld verdienen			
<u>Spontane Ideen</u>			
Leicht möglich?	1-2 3-6	Es klappt nicht Es klappt (z.B. 10 Geld)	
Möglich?	1-3 4-6	Es klappt nicht Es klappt (z.B. 7 Geld)	
Eher nicht möglich?	1-4 5-6	Es klappt nicht Es klappt (z.B. 5 Geld)	
<u>Aktionen zum Geld verdienen</u> (falls TN ideenlos sind)			
Betteln	1-6	Würfelauge = Anzahl Geld, das ihr bekommt	
Straßenmusik	1-3 4-6	Ihr bekommt nichts Würfelauge x2 = Anzahl Geld, das ihr bekommt	
Raub	1-4 5 6	Ihr werdet verhaftet und kommt ins Gefängnis Nichts passiert Würfelauge 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 Pflicht; 2 frei wählbar, um an Geld zu kommen)
- Nicht vergessen: Charakter nutzen
- Hinweis: als Familie zusammenbleiben, falls getrennt: so schnell wie möglich wieder vereinen

Malta

Ägypten

Tunesien

Griechenland

Türkei

Syrien

**NUR FÜR
MITARBEITENDE!**

Griechenland

Seid ihr direkt aus Deutschland hier angekommen? Dann müsst ihr euch hier registrieren lassen.

Infos bei Erstankunft:

Nun seid ihr in Griechenland gelandet. Ihr kennt dieses Land als beliebtes Urlaubsland und Seefahrernation. Es gibt schöne Strände und das Wetter ist sonnig und warm. Doch zu eurer Überraschung gibt es sehr viele Flüchtlinge, die in Zeltlagern in Großstädten lagern. Die Umstände sind gruselig. Ihr seid schockiert.

Das Land leidet außerdem unter einer Finanzkrise. Der Tourismus hat eine große finanzielle Bedeutung. Dagegen werden Einwanderern eher Rassismus und Gewalt entgegengebracht. Es gibt auch einige orthodoxe Christen und andere Bürgerinitiativen, die sich für Flüchtlinge engagieren. Doch das reicht leider bei Weitem nicht aus.

Serres

Müde und erschöpft kommt ihr in Serres an. Serres ist das Wirtschaftszentrum in Griechenland, vor allem im Handel mit den Balkanstaaten. Ihr sucht nach einer Übernachtungsmöglichkeit: Ihr könnt am Bahnhof in Serres übernachten. Dieser ist überdacht, aber viele alkoholisierte Obdachlose suchen hier auch Unterschlupf. Ihr fühlt euch sehr unwohl.

Würfelt:

1-3: die anderen Obdachlosen klauen euch die Hälfte des Geldes und übergeben sich auf eure Habseligkeiten.

4-6: ihr seid erschöpft genug, um zu schlafen. Ihr werdet in Ruhe gelassen.

Thessaloniki - Aktion kann nur einmal gemacht werden

In Thessaloniki seid ihr nun angekommen. Es ist eine Stadt voller Kultur. Heute geratet ihr mitten in das Dimitria-Festival (Feiertag ist dem Heiligen Demetrios von Thessaloniki - dem Beschützer der Stadt - gewidmet). Die Menschen sind gut drauf und es finden viele Veranstaltungen statt. Von einer Gruppe Studierender bekommt ihr eine Portion Gyros spendiert – nehmt ihr es an? (*Hinweis für MA: Muslime essen eigentlich kein Schweinefleisch*) und werdet zu einer typischen Veranstaltung (an diesem Feiertag) eingeladen – geht ihr mit? (Je mehr Menschen ihr trifft, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass auffliegt, dass ihr illegal eingewandert seid.

Entscheidung der TN – Konsequenzen:

- Ihr geht nicht mit und seid weiterhin auf euch allein gestellt.

- Ihr geht mit: Dort trifft ihr Leute, die euch wohlgesonnen sind und euch ein bisschen Geld für die Weiterreise geben - für den Transportweg in die nächste Stadt müsst ihr nichts bezahlen.

Athen

In Athen seid ihr nun in der Hauptstadt Griechenlands. Hier gibt es sehr viele Touristen und auch sehr viele Migrantinnen und Migranten. Ihr geratet in einen von Migranten überfüllten Stadtteil. Sie lagern in Wohnungen und auf den Stufen der Kirche. Sie kommen hauptsächlich aus Afghanistan und anderen asiatischen und afrikanischen Ländern. Sofort bemerken sie, dass ihr aus Deutschland kommt und wollen mit euch Deals aushandeln, um an Geld zu kommen, weil sie denken, dass ihr reich seid. Manche Deals sind schon verlockend: Für nur 2 Geld dürft ihr mit in einer überfüllten Wohnung schlafen. Nehmt ihr den Deal an?

Würfelt, ob die Migranten dort zu ihrem Wort stehen.

1-3: Ja, der Deal funktioniert wie abgemacht und ihr erhaltet euch. Beim nächsten Fußweg habt ihr einen Würfelvorteil (würfelt 2x, der bessere Wurf zählt).

4-6: Nein, sie halten sich nicht an die Abmachung, ihr seid trotzdem euer Geld los.

Länder- und Städteinfos – Hauptspiel

Kreta

Kreta ist die größte griechische Insel und eine absolute Urlaubsregion. Gerade jetzt sind sehr viele Touristen dort und ihr trefft auf Leute, die schonmal in Deutschland im Urlaub waren. Sie freuen sich sehr und fragen euch an, ob ihr auf ihrem Ferienhof bei einer Veranstaltung (Motto: Weltreise) eine bestimmte Tradition vorführen könnt. Wenn ihr diesen Auftrag annehmt, bekommt ihr eine Spende für euren Auftritt.

Entscheidung der TN – Konsequenzen:

Ihr lehnt ab: nichts passiert, ihr geht einfach weiter

Ihr nehmt an: performt eine kurze Schuhplattlervorstellung – ihr bekommt 10 Geld

Türkei

Infos bei Erstankunft:

Herzlich Willkommen in der Türkei! Dieses Land meint ihr ganz gut zu kennen, da auch in Deutschland viele türkisch-stämmige Menschen leben. Die Türkei ist ein Auswanderungs- und Einwanderungsland. Die Lebenshaltungskosten sind hier zu eurem Glück relativ günstig, außerdem sind die bürokratischen Hürden recht gering. Die Bevölkerung ist sehr jung und es leben viele Flüchtlinge dort. 99% der Menschen dort sind Muslime. Es wird darauf geachtet, dass der Islam einen hohen Stellenwert hat und behält. Allerdings gibt es Mängel in der Meinungs- und Religionsfreiheit. Frauen werden benachteiligt. Das Land im westlichen Teil ist industrialisiert und unterscheidet sich zum östlichen Teil des Landes, das wenig entwickelt und landwirtschaftlich strukturiert ist. Im Osten findet viel Schwarzarbeit statt. Vielleicht ist das für euch eine riskante Möglichkeit, Geld zu verdienen. Wenn ihr eine Meinung äußert, die in der Türkei Anstoß erregt, könnte für euch ein Strafverfahren folgen.

Istanbul

In Istanbul seid ihr einer großen Stadt gelandet mit immenser Zuwanderung. Es gibt viele illegale Siedlungen mit hoher Kriminalität und Arbeitslosigkeit. Ihr wollt in einer dieser Siedlungen unterkommen. Zwei Leute bieten euch an, bei ihnen unterzukommen. Wem könnt ihr Vertrauen? (MA zeigt die zwei Bilder von jeweils einem Menschen; TN entscheiden sich, mit wem sie mitgehen.)

Entscheidung der TN – Konsequenzen:

Bild 1: ihr werdet gastfreundlich aufgenommen und bekommt sogar noch 5 Geld für die Weiterreise.
Bild 2: leider seid ihr an eine kriminelle Bande geraten, die euch verprügeln und alles Geld klauen.

Ankara

Ihr wollt Arbeit finden und geht deshalb in die Hauptstadt Ankara. Hier werdet ihr zunächst ausgefragt. Für jede richtige Antwort bekommt ihr ein Geld. Jede Familie hat ihr eigenes Spiel.

Mersin – wichtiger Hinweis!

Mersin ist eine Hafen- und Universitätsstadt. Hier gibt es viel Textilindustrie. Vielleicht könnt ihr dort arbeiten. Stellt euer Können unter Beweis (Aufgabe siehe unten). Nebenbei erfahrt ihr von einem Informanten, dass man zurzeit nur von Mersin aus nach Syrien einreisen kann. Man braucht allerdings die Staatsangehörigkeit eines arabischen Landes, um über die Grenze zu kommen. In Tunesien sitzt wohl ein guter Passfälscher... aber der ist extrem teuer.

Aufgabe:

einer von euch knüpft in 20 Sekunden eine Büroklammerkette. Die Anzahl der geknüpften Büroklammern geben euch die Anzahl an Geld an, die ihr bekommt.

Denizli

Denizli ist ein Verkehrsknotenpunkt zwischen Kleinasien und Europa. Ihr trefft dort auf Menschen, die euch ein Schild und einen Stift geben und sagen euch, was auf der Landessprache Passendes drauf geschrieben werden kann. Ihr müsst versuchen mit Schild und Stift und einer positiven Ausstrahlung als Trampler zu überzeugen. (MA entscheidet, ob ihr weiterkommt.)

Aufgabe TN – Konsequenz durch MA-Entscheidung

Falls die TN überzeugt haben und jemand anhält, werden sie kostenlos in die nächste Stadt mitgenommen. Falls die TN nicht überzeugen, müssen sie für ein Taxi 20 Geld bezahlen.

Ägypten

Ankunft (nur bei Erstankunft):

„Welcome to Egypt“ – typischer Satz, den Ausländer hier zu hören bekommen. Zu anderen Zeiten würdet ihr dem Land und seinen Sehenswürdigkeiten vielleicht mehr Aufmerksamkeit zuteilwerden lassen. Euch ist aber gar nicht nach Touri zumute... Aufgrund des großen Wüstenanteils ist Ägypten lediglich auf einem relativ schmalen Streifen von Norden nach Süden besiedelt - entlang des Nils und an der Küste, wo das Land fruchtbarer ist. Die Ägypter bezeichnen sich selbst als die größten „Überden-Tisch-Zieher“, man sollte also stets wachsam sein. Nach Südafrika hat Ägypten die stärkste Industrie Afrikas. Das Land gilt jedoch als überdurchschnittlich korrupt, Einkommen sind sehr ungleich verteilt, etwa 20% leben unter der Armutsgrenze von 2 USD/Tag. Meinungsfreiheit ist sehr eingeschränkt. Christen werden in dem muslimischen Land offiziell zwar nicht verfolgt, aber haben im gesellschaftlichen Leben trotzdem häufig Nachteile, vor allem Konvertiten müssen sehr vorsichtig sein, da sie von der Geheimpolizei besonders ins Visier genommen werden. Generell ist die Polizei- und Militärpräsenz in Ägypten sehr hoch.

Alexandria

Alexandria ist die zweitgrößte Stadt Ägyptens mit 5 Millionen Einwohnern. Etwa $\frac{3}{4}$ des Exportes Ägyptens wird über den Seehafen Alexandrias abgewickelt.

Hier trefft ihr auf einen Mann, der euch angeblich mit etwas versorgen kann, was ihr dringend für eure Einreise in Syrien benötigt. Geht ihr auf das Angebot ein?

Entscheidung TN – Konsequenz:

- ihr lehnt ab: nichts passiert, ihr müsst weiterziehen
- ihr nehmt an: zahlt zuerst 2 Geld für die Information. Ihr könnt euch hier Pässe fälschen lassen, um nach Syrien einreisen zu können. Die passende Identität dazu bekommt ihr in Tunesien. Habt ihr die Identität schon? Dann zahlt 20 Geld, wenn ihr gefälschte Pässe haben möchtet. Ansonsten müsst ihr wohl erst nach Tunesien reisen, um dort eure neue Identität zu erhalten...

Kairo

die Hauptstadt Ägyptens mit knapp 10 Millionen Einwohnerinnen und Einwohnern. Der Straßenverkehr hat seine eigenen Regeln. Ampeln und Zebrastreifen meist Deko. Zweispurige Straßen werden mindestens vierspurig befahren. Beim Versuch, eine solche Straße zu überqueren, kommt ein freudestrahlender Ägypter auf euch zu, um euch beim Überqueren zu helfen. Er ist hellauf begeistert, da seine Schwester morgen heiratet. Daher möchte er euch einen Gefallen tun und euch die schnellste Route zu eurem genannten Ziel zeigen. Wie reagiert ihr?

Entscheidung TN – Konsequenzen:

ihr lehnt ab: um weiterzukommen, müsst ihr mit dem Taxi fahren. Das kostet euch diesmal doppelt so viel wie ihr erwürfelt (würfelt und nehmt die Augenzahl x2).

ihr nehmt an: Der Mann bringt euch sicher über die Straße und ebenso sicher in sein Geschäft, wo er euch ordentlich über den Tisch zieht. So schnell kann man also 8 Geld loswerden...

Assuan - HEILUNG

Eine Stadt im Süden, die noch traditionell geprägt ist. Hier befindet sich seit mehr als 100 Jahren ein christliches Krankenhaus, welches auch Menschen versorgt, die sich sonst keine ärztliche Behandlung leisten können – das Krankenhaus hat in der ganzen Stadt einen guten Ruf. Hier werdet ihr behandelt und von euren körperlichen Einschränkungen befreit.

Malta - Seid ihr direkt aus Deutschland hier angekommen? Dann müsst ihr euch hier registrieren lassen.

Infos bei Erstankunft:

Nun seid ihr auf Malta angekommen. Hier wart ihr bereits vor vielen Jahren im Urlaub, ihr habt schöne Erinnerungen an die Insel im Mittelmeer, östlich von Tunesien. Die Insel ist landschaftlich wunderbar, mit schönen Buchten und Stränden auf einer Seite und Klippen und Steilküsten auf der anderen Seite. Und auch an die Menschen dort denkt ihr positiv zurück. Bestimmt werden sie euch dort freundlich aufnehmen, euren letzten Besuch habt ihr positiv in Erinnerung und immerhin haben knapp 6% der Bevölkerung eine ausländische Staatsangehörigkeit, darunter auch einige Deutsche. Vielleicht könnt ihr hier einmal kurz durchatmen, bevor die Reise weitergeht. Es hätte schlimmer kommen können und immerhin habt ihr überlebt.

Valletta

Ihr seid in der Hauptstadt und Hafenstadt Valletta angekommen. Widerwillig werdet ihr empfangen. Malta hat die fünfthöchste Bevölkerungsdichte weltweit. Daher lehnt Malta es ab, noch weitere Flüchtlinge aufzunehmen. In dem einzigen Gefängnis der Insel sind 40% der Insassen Ausländer. Das sind ja tolle Aussichten...

Um an Geld zu kommen, habt ihr euch im letzten Land darauf eingelassen, Drogen zu dealen. Nun habt ihr erfahren, dass der Besitz von Drogen auf Malta mit teilweise sehr hohen Gefängnisstrafen geahndet wird. Übergibt ihr eure Ware direkt dem Zoll, ohne zu wissen, was dann mit euch passiert oder behaltet ihr die Drogen in der Hoffnung, nicht entdeckt zu werden und sie bei der nächstbesten Gelegenheit zu Geld zu machen?

Entscheidung TN – Konsequenz:

- Drogen abgeben: puh, Glück gehabt. Wenn man beim Drogenimport seine Ware direkt am Zoll abgibt, wird nichts geahndet.
- Drogen behalten, dann würfelt: 1-4: ihr fliegt auf und kommt ins Gefängnis, 5-6: ihr kommt unbehelligt weiter und erhaltet 8 Geld.

Dingli

Hier gilt die Vogeljagd als traditioneller Volkssport. Mittlerweile zum Großteil illegal, gibt es immer noch genug Leute, die seltene Vögel jagen und auf dem Schwarzmarkt verkaufen. Ihr lernt jemanden kennen, der diesen Sport betreibt und euch auf die Jagd mitnehmen will. Das könnte gutes Geld geben. Wie entscheidet ihr euch?

Würfelt, wenn ihr mitgeht:

1-3: die Polizei erwischt euch und ihr kommt ins Gefängnis

4: leider seid ihr über den Tisch gezogen worden und steht ohne Gewinn da.

5-6: Glück gehabt! Alles ist planmäßig verlaufen und ihr bekommt 10 Geld

Marsaxlokk - HEILUNG

Ein kleines Fischerdorf im Südosten der Insel, das mittlerweile der drittgrößte Umschlaghafen des Mittelmeerraumes ist. Hier trifft ihr auf einen alten Fischer, der Mitleid mit euch hat und zu einem guten Freund bringt, einem Arzt. Dieser ist bereit, euch für jeweils 2 Geld zu behandeln. Wie entscheidet ihr euch?

Entscheidung TN – Konsequenz:

nehmen an: ihr werdet gesund und zahlt 2 Geld/kranker Person.

lehnen ab: ihr habt eine gute Zeit mit zwei netten Menschen, bleibt aber leider unbehandelt.

Tunesien

Infos bei Erstkunft:

Nun seid ihr in Tunesien angekommen, Nordafrika. Bei eurem Ankommen fallen euch direkt die vielen Gerüche und Geräusche auf, die von dem Souk (den Marktstraßen) zu euch herüberströmen... In Tunesien ist der Islam Staatsreligion, aber es ist erlaubt, seinen Glauben frei auszuüben, solange er die "öffentliche Ordnung" nicht stört. Ihr habt auch davon gehört, dass die Regierung willkürlich verhaftet (aufgrund auffälligen Aussehens oder religiöser Äußerungen), foltert, Häuser durchsucht und Razzien durchführt oder Reiseverbote erteilt. Wie werden sie da wohl mit euch als Flüchtlingen umgehen?

Tunis

Die Hauptstadt Tunesiens, in der vor allen Dingen orientalische Kultur und europäischer Einfluss aufeinandertreffen.

Auf dem Gewürz- und Lebensmittelmarkt habt ihr euch etwas Essbares gekauft und damit leider den Magen verdorben. Die Lebensmittelvergiftung kostet euch wertvolle Zeit auf eurer Flucht und gleichzeitig auch Geld. Ihr braucht dringend Medizin und da ihr Ausländer seid, müsst ihr umso mehr bezahlen.

Würfelt den Betrag, den ihr zahlen müsst:

1-3: 10 Geld

4-6: 15 Geld

Sfax

Sfax ist eine Hafen- und Industriestadt, 270 km südlich von Tunis gelegen. Bekannt für seine Phosphatgewinnung. Nach Tunis ist Sfax das größte Industriezentrum Tunesiens.

Hier trifft ihr auf einen Informanten, der euch anbietet, euch eine neue Identität zu verschaffen. Er sagt euch, dass ihr dann viel leichter reisen könnt. Mehr möchte er aber nicht verraten. Für mehr Informationen verlangt er 4 Geld. Geht ihr darauf ein?

Wenn ja:

Er erzählt euch, dass ihr als deutsche Staatsangehörige nicht mehr nach Syrien einreisen dürft. Nur Leute mit einem Pass aus arabischen Ländern dürfen einreisen. Er kann euch eine neue Identität verschaffen, wenn ihr ihm 15 Geld dafür zahlt.

Gabès

Als ihr in Gabès ankommt, ist es Freitag – der Sonntag der muslimischen Welt. Ihr geht in ein Gotteshaus, das eurem Glauben entspricht, um dort persönlich gestärkt zu werden.

Würfelt, wenn ihr keine Muslime seid:

1-2: irgendeine eurer Äußerungen hat scheinbar die „öffentliche Ordnung“ gestört, sodass ihr euch im nächsten Gefängnis wiederfindet. Ihr seid nun als Gruppe getrennt. Was tut ihr?

3: ihr erlebt einen ermutigenden Gottesdienst und erhaltet anschließend noch die Information, dass Syrien keine Leute mit deutscher Staatsangehörigkeit einreisen lässt.

4-6: ihr erlebt einen schönen Gottesdienst, werdet persönlich gestärkt und ermutigt.

Syrien – direkt bei Ankunft, vor eurer Einreise

Eure Füße stehen auf syrischem Boden! Endlich! Ihr habt es geschafft... denkt ihr zumindest.

Aber bevor ihr in das Land einreisen dürft, werdet ihr kontrolliert...

Habt ihr euren deutschen Pass noch?

Wenn ja:

Leider werdet ihr abgewiesen. In Syrien sind in letzter Zeit zu viele Deutsche angekommen, sodass ihr mit dem nächsten Flugzeug direkt zurückgeschoben werdet in das Land, aus dem ihr gerade gekommen seid.

Wenn TN bereits gefälschte Pässe haben, würfeln sie bei der Einreise (sie kommen mit dem Schiff oder Flugzeug)

1-2: leider seid ihr auf dem Weg nach Syrien gestorben. Euer Flugzeug ist abgestürzt/das Schiff gekentert und ihr seid ertrunken > weiter bei „Syrien – ihr seid gestorben“

3-4: euer gefälschter Pass ist leider aufgefliegen. Nach ewig langen Wartezeiten und Verhören auf der Polizeiwache wurde eure richtige Identität festgestellt > weiter bei „Syrien – ihr wurdet abgeschoben“

5-6: ihr habt es geschafft! Endlich seid ihr in Syrien angekommen > weiter bei „Syrien – ihr seid angekommen“

Syrien – ihr seid angekommen

Ankunft:

Nun seid ihr endlich in Syrien angekommen – dem Zielland eurer Reise! Aber euer Freude über die Ankunft sinkt schnell gegen Null. Frust, Unverständnis und Wut machen sich stattdessen breit.

Eigentlich wollt ihr doch einfach in Sicherheit leben, die Sprache lernen, Arbeit und Freunde finden. Eure Kinder sollen eine bessere Zukunft haben als sie es in Deutschland gehabt hätten.

Und was passiert stattdessen?

Ihr bekommt Formulare, die ihr ohne Arabisch-Kenntnisse nicht versteht (Tabelle geben). Wie in aller Welt sollt ihr das ausfüllen???

Dann versteht ihr das ganze System nicht, in dem ihr angekommen seid. Wer ist jetzt für was zuständig? Kein Mensch gibt euch Auskunft, was als Nächstes geschieht.

Auch die Einheimischen beäugen euch misstrauisch. Statt euch willkommen zu heißen machen sie einen großen Bogen um euch. Nur manche scheinen euch nicht für Aussätzige zu halten und suchen den Kontakt zu euch. Aber eine eigene Wohnung zu finden ist trotzdem schwer. Niemand möchte einem Ausländer eine Wohnung geben, zu viel Misstrauen.

Immer wieder werdet ihr in andere Städte gebracht, weil die eine scheinbar zu voll ist für „Flüchtlinge“. Das ist also das, was ihr jetzt seid: Flüchtlinge. Dabei seid ihr eigentlich doch genauso Menschen wie die Einheimischen. Ihr hattet auch mal ein Leben. Ihr hattet Ressourcen und ein Dorf, in dem ihr gelebt habt. Eigentlich fühlt ihr euch auch jetzt noch als Menschen. So, wie ihr behandelt werdet, seid ihr euch da aber nicht mehr so sicher.

Ihr fühlt euch furchtbar und seid frustriert.

Hoffentlich bekommt ihr bald eine Arbeitserlaubnis, könnt einen Sprachkurs besuchen und findet Freunde.

Die Geschichte ist hier vorbei, sie hat nicht wirklich ein happy End. Wie geht's euch?

Geht jetzt über zur Auswertung

Syrien – ihr wurdet abgeschoben

Ihr wart eurem Ziel so nahe und nun wurdet ihr doch abgeschoben. Ihr wolltet nach Syrien. Das ist doch unfair! Ihr musstet euch bereits zu Beginn der Flucht in einem Land (Malta/Griechenland) registrieren, in dem ihr nie bleiben wolltet. Hierhin wurdet ihr nun abgeschoben, weil es „sichere Drittstaaten“ sind. Aber auch in diesem „sicheren Drittstaat“ bleibt die Ungewissheit, ob ihr bleiben dürft. Wenn ihr nach Deutschland abgeschoben werdet, dann ist alles vorbei. Ihr werdet sterben, mindestens verfolgt. Vielleicht ist Sterben dann sogar besser.

Puh, die Angst quält euch. Ungewissheit, wie geht es weiter? Werdet ihr überleben? Werdet ihr es schaffen, ein neues Leben zu beginnen?

Alles fühlt sich so sinnlos an...ihr seid wie gelähmt und könnt es nicht glauben. Im nächsten Moment werdet ihr wütend, aufgebracht und würdet am liebsten alles kurz und klein schlagen.

Ihr hattet mal eine eigene Existenz, habt mit anderen Familien in einem Dorf gewohnt und hattet Ressourcen. Alles war gut. Was war passiert? Plötzlich wurde alles anders und ihr hattet nichts mehr in der Hand, wart Willkür ausgesetzt. Zumindest fühlt es sich so an.

Ihr habt so einen langen Weg zurückgelegt, so viel Geld bezahlt, wurdet betrogen, habt euch verletzt... und nun?

Von einem auf den anderen Moment haben sich alle Hoffnungen in Nichts aufgelöst, auch das letzte Fünkchen Hoffnung ist eben zerplatzt wie eine Seifenblase. Wo sollt ihr jetzt hin? Was sollt ihr jetzt machen? Aufgeben? Weitermachen?

Irgendwie versucht ihr einen Strohhalm zu finden, um euch daran festzuklammern. Ja, es muss weitergehen. Wie auch immer das aussehen wird...

Die Geschichte ist hier vorbei, sie hat nicht wirklich ein happy End. Wie geht's euch?

Geht jetzt über zur Auswertung

Syrien – ihr seid gestorben

Das ist mal so gar kein Happy End... dass es so schwierig würde, hattet ihr nicht gedacht. Klar, zu fliehen ist kein Zuckerschlecken, aber auf solche Strapazen hattet ihr euch nicht eingestellt.

Wie geht es euch jetzt? Seid ihr frustriert, ärgert ihr euch...?

So viele Menschen sind weltweit auf der Flucht. Die wenigsten von ihnen erreichen tatsächlich ihr Zielland. Die meisten bleiben als Binnenflüchtlinge im eigenen Land oder leben in den angrenzenden Nachbarländern. Viele Menschen, die versuchen zu fliehen, müssen die Flucht mit ihrem Leben bezahlen.

Geht jetzt über zur Auswertung

Spielende – ihr steckt irgendwo fest, habt es nie bis Syrien geschafft

Das ist mal so gar kein Happy End... dass es so schwierig würde, hattet ihr nicht gedacht. Klar, zu fliehen ist kein Zuckerschlecken, aber auf solche Strapazen hattet ihr euch nicht eingestellt.

Wie geht es euch jetzt? Seid ihr frustriert, ärgert ihr euch...?

So viele Menschen sind weltweit auf der Flucht. Die wenigsten von ihnen erreichen tatsächlich ihr Zielland. Die meisten bleiben als Binnenflüchtlinge im eigenen Land oder leben in den angrenzenden Nachbarländern.

Geht jetzt über zur Auswertung

Reflexionsbogen - Auswertung

Reflexion in den jeweiligen Familien, ggf. könnt ihr euch aber auch mit mehreren Familien zusammentun

Rollen ablegen – in der Realität ankommen

Geht jetzt bewusst aus euren Rollen raus und kommt wieder in der Wirklichkeit an:

- Legt dazu eure Charakterkarten in die Mitte auf einen Haufen
- Atmet tief ein und wieder aus
- Schaut euch gegenseitig an und sprecht euch mit eurem richtigen Namen an
- Schaut euch auf dem Gelände um: ihr seid hier auf dem MAXX ;)

Auswertung in kleiner Runde

1. Jeder für sich persönlich eine kurze Zeit zum Nachdenken und ggf. Aufschreiben von Gedanken
 - Wie ging es dir? Was hat die Simulation mit dir gemacht?
 - Was war (emotional) besonders herausfordernd für dich?
2. Erste Auswertung ist der Notizzettel, den MA ausgefüllt haben (im Familienverbund + zugehörige MA)
 - Habt ihr euch zwischendurch ungerecht behandelt gefühlt? Wenn ja, wo und warum?
 - Seid ihr in Syrien angekommen?
 - Was war für euch das schwierigste/herausforderndste?
 - Was war das leichteste?
 - Für euch als MA: Wie habt ihr die Gruppe wahrgenommen?
3. Gruppendynamik aufgreifen
 - Was hat die Simulation mit euch als Gruppe gemacht?
 - Wie ward ihr als Gruppe unterwegs? Wie war es für euch in euren Rollen gemeinsam unterwegs zu sein und warum hat es sich so oder so angefühlt?
 - Habt ihr euch umeinander gekümmert bzw. wenn ja warum oder warum auch nicht?
4. Tauscht euch jetzt mit 1-2 weiteren Personen aus
 - Fallen euch Begegnungen mit Geflüchteten/Fremden schwer oder leicht? Und wieso?
 - Was denkt ihr über Menschen, die anders ticken als ihr, die eine andere Sprache sprechen, eine andere Kultur haben, sich für euch komisch verhalten?
 - Was gibt euch in schwierigen Situationen Halt?
5. Am Ende: verschiedene Statements, zu denen sich jeder positionieren muss. Überlegt für euch, ob ihr den Statements zustimmt oder nicht zustimmt oder ob ihr irgendwo dazwischensteht. Stellt euch eine fiktive Linie vor, an der entlang ihr euch dann zuordnet.

Stimme zu-----stimme nicht zu

 - Um mein Leben zu retten, würde ich auch Gewalt anwenden.
 - Manchmal ging es mir zu langsam. Lieber hätte ich meine Familie/Freunde zurückgelassen, um selbst schneller voranzukommen.

Reflexionsbogen - Auswertung

- Die Willkür der Länder und Systeme waren das schlimmste für mich.
- Die Unsicherheit auf der Flucht war schwer zu verkraften.
- Nur, wenn ihr in Syrien angekommen seid:
 - Es war ein tolles Gefühl, endlich im Zielland angekommen zu sein.
 - Es war frustrierend für mich, im Zielland anzukommen und dann trotzdem noch so viel Unsicherheit zu erleben.
- wenn ihr nicht in Syrien angekommen seid:
 - Es war frustrierend, das Ziel vor Augen zu haben und es trotzdem nicht zu erreichen.
 - Meine Motivation ist mit jedem Rückschlag gesunken.
- Ich wusste irgendwann nicht mehr, wem ich eigentlich noch vertrauen kann.
- Es war ermutigend, wenn Entscheidungen und Ereignisse positive Auswirkungen hatten (weiterkommen, wohlgesonnene Menschen).
- Ich war froh, dass wir als Gruppe zusammengeblieben sind.
- Gemeinsam haben wir uns gestärkt, das hat auch mir Zuversicht gegeben, weiterzumachen.

Auswertung in großer Runde

Kurzes Stimmungsbarometer:

- Wie geht es euch? Daumen hoch, zur Seite oder runter
- Reinrufen lassen
- Warum geht es euch so?

Frust aufgreifen:

Ihr seid frustriert/ärgerlich... und das hier war nur ein Spiel, schaut euch mal um, wir befinden uns gerade in

Ihr habt gerade fiktiv eine Flucht nach Syrien erlebt und seid jetzt mehr oder weniger gefrustet. Vielleicht fragt ihr euch auch, was das Ganze soll, warum wir ein Spiel aus dem Thema Flucht machen.

Das, was ihr gerade fiktiv erlebt habt, ist für 79,5 Mio Menschen dieser Welt (Zahlen von Ende 2019, UNO-Flüchtlingshilfe) bittere Realität. Menschen verlassen ihre Heimat nicht mal eben so, sondern weil sie in ihrer Heimat keine Lebensperspektive mehr haben.

Unterwegs erleben sie das, was ihr auch erlebt habt – Hindernisse, Hürden, Ablehnung, Ausgrenzung, Gefängnis. Dabei ist Flucht kein Verbrechen. Ihr habt gerade selbst erlebt, wie ungerecht sich das anfühlt, von jetzt auf gleich alles zu verlieren, fliehen zu müssen und unterwegs ziemlicher Willkür ausgesetzt zu sein.

Abfragen:

- Wer von euch hat es letztlich bis nach Syrien geschafft?
- Wer ist nie bis an die syrische Grenze gekommen?
- Wer ist in Syrien angekommen und wurde abgeschoben?
- Wer von euch ist auf dem Weg nach Syrien gestorben?

Reflexionsbogen - Auswertung

Die meisten Menschen auf der Flucht schaffen es gar nicht bis nach Europa. Sie bleiben als Binnenflüchtlinge in ihrem eigenen Land oder leben in Nachbarländern. Die Lebensumstände dort sind meist nicht gerade gut.

Das Chaos, was ihr im Spiel erlebt habt, erleben viele in Wirklichkeit.

Wir haben ein Spiel aus dem Thema gemacht, weil uns Flucht und die Menschen, die dahinterstecken, am Herzen liegen und es jeden von uns betrifft. Wir leben in einer Welt, in der Flucht Alltag von fast 80 Millionen Menschen ist, das sind so viele wie in Deutschland leben!

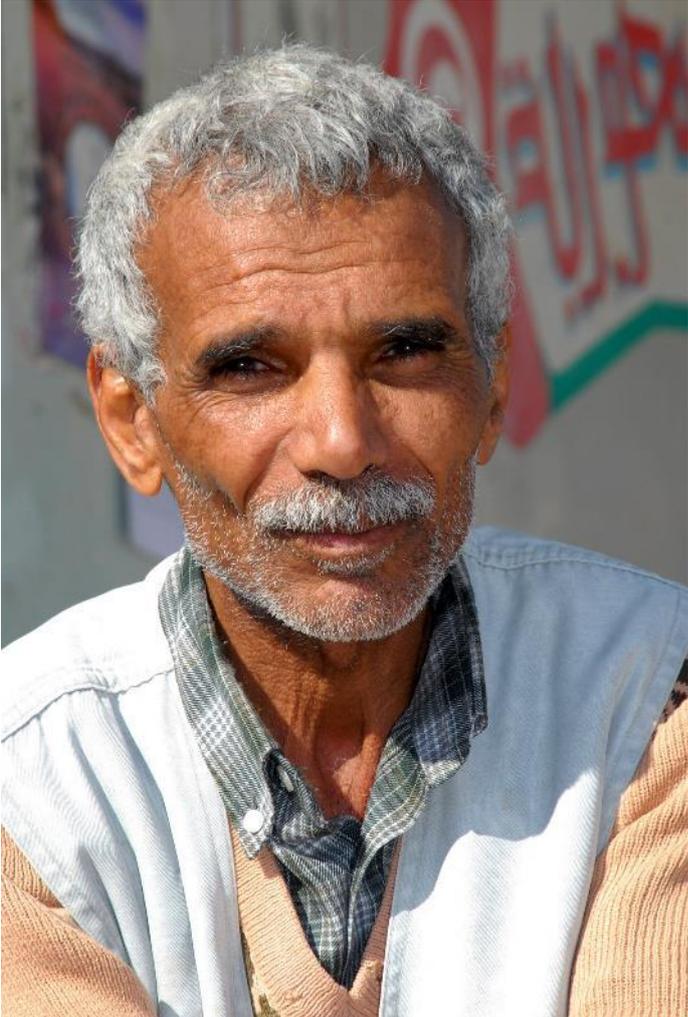
Wir können zwar viel über das Thema sprechen, aber eigenes Erleben und das Wahrnehmen eigener Emotionen trägt vielmehr dazu bei, zumindest eine Ahnung davon zu bekommen, was fliehen bedeutet. Erleben prägt nachhaltiger als nur zu reden.

Porträt-Bilder – Hauptspiel Aktion Türkei

Bild 1



Bild 2



Vokabelzettel – Hauptspiel Aktion Türkei

Deutsch	Türkisch
Buldan	Aktaş
Ankara	Ankara
Istanbul	Istanbul
Hallo	Merhaba
Bitte	Lütfen
Danke	Teşekkür
Nach (Richtung)	...'e / ...'a
Nach Istanbul	Istanbul'a

Deutsch	Türkisch
Buldan	Aktaş
Ankara	Ankara
Istanbul	Istanbul
Hallo	Merhaba
Bitte	Lütfen
Danke	Teşekkür
Nach (Richtung)	...'e / ...'a
Nach Istanbul	Istanbul'a

Deutsch	Türkisch
Buldan	Aktaş
Ankara	Ankara
Istanbul	Istanbul
Hallo	Merhaba
Bitte	Lütfen
Danke	Teşekkür
Nach (Richtung)	...'e / ...'a
Nach Istanbul	Istanbul'a

Quiz für die griechische Familie:

- 1.) Wie viele Inseln gehören zu Griechenland?
 - a.) 3054
 - b.) 4981
 - c.) 7000

- 2.) Wie heißt Griechenland höchster Gipfel?
 - a.) Kakoskala
 - b.) Mytikas
 - c.) Skolio

- 3.) Welches dieser drei ist ein Nachbarland von Griechenland?
 - a.) Albanien
 - b.) Ungarn
 - c.) Rumänien

- 4.) Welches ist der höchste kirchliche Feiertag in Griechenland?
 - a.) Drei Könige
 - b.) Mariä Himmelfahrt
 - c.) Ostersonntag

- 5.) Wie viele blau-weiße Streifen sind auf der griechischen Flagge zu sehen?
 - a.) sieben
 - b.) neun
 - c.) zwölf

LÖSUNGEN FÜR DAS QUIZ ÜBER GRIECHENLAND:

- 1.) → a.) 3054
- 2.) → b.) Mytikas
- 3.) → a.) Albanien
- 4.) → c.) Ostersonntag
- 5.) → b.) neun

Quiz für die vegane Lehrer-Familie:

- 1.) Wer erfand das Wort „vegan“?
 - a.) Pythagoras
 - b.) Donald Watson
 - c.) Rosa Luxemburg

- 2.) Was ist nicht vegan? (Mehrfachnennung möglich)
 - a.) Banane
 - b.) Wein
 - c.) Chips

- 3.) Seit wann gibt es Pflanzenfleisch?
 - a.) 1930er Jahre
 - b.) 1970er Jahre
 - c.) 2000

- 4.) Was fehlt bei veganer Ernährung?
 - a.) Eiweiß
 - b.) Vitamin B12
 - c.) nichts

- 5.) Was stimmt?
 - a.) Veganer leben länger
 - b.) Veganer träumen schöner
 - c.) Veganer pupsen mehr

LÖSUNGEN FÜR DAS QUIZ ÜBER VEGANISMUS:

- 1.) → b.) Donald Watson
- 2.) → a.), b.) und c.) Banane, Wein und Chips
- 3.) → a.) 1930er Jahre
- 4.) → b.) Vitamin B12
- 5.) → c.) Veganer pupsen mehr

Quiz für die türkische Familie:

- 1.) Was ist die Hauptstadt der Türkei?
 - a.) Ankara
 - b.) Istanbul
 - c.) Antalya
- 2.) Wer ist der „Vater der Türken“?
 - a.) Mustafa Kemal Atatürk
 - b.) Recep Tayyip Erdogan
 - c.) Sertab Erener
- 3.) Seit wann ist die Türkei eine Republik?
 - a.) 1889
 - b.) 1912
 - c.) 1923
- 4.) Seit wann dürfen Frauen in der Türkei wählen?
 - a.) 1985
 - b.) 1930
 - c.) Frauen dürfen nicht wählen in der Türkei.
- 5.) Welche Symbole sind auf der Türkischen Flagge abgebildet?
 - a.) Stern und Halbmond
 - b.) Hammer und Sichel
 - c.) Sterne und Streifen

LÖSUNGEN FÜR DAS QUIZ ÜBER DIE TÜRKEI:

- 1.) → a.) Ankara
- 2.) → a.) Mustafa Kemal Atatürk
- 3.) → c.) 1923
- 4.) → b.) 1930
- 5.) → a.) Stern und Halbmond

Wochenplan alleinerziehende Mutter:

	Mutter	Tante	Sohn 1	Freundin	Sohn 2	Tochter
Montag	9:45h Handwerker wegen der Waschmaschi ne kommt.		18:00h Schwimmen	15:30h Klavier		15:00h Kunstschule
Dienstag	9:00h Friseurtermin	17:15h Walken gehen				15:30h Trompetenun terricht
Mittwoch			17:00h Kicken mit den Jungs		13:00h Arzttermin	
Donnerstag	19:00h Elternabend	10:30h Café-Klatsch bei Elke				
Freitag		12:15h Termin im Reisebüro	22:00h im Club mit den Jungs	19:00h Bandprobe	20:00h Treffen mit Paul und Tim	16:00h Radtour mit Ella
Samstag	Gartenarbeit	12:00h mit Marianna beim Wellness	20:00h Party	20:00h Party	18:00h Date mit Julia	18:30h Mädels- abend bei Lisa
Sonntag				11:00h Brunch mit der Familie		12:00h Besuch bei Hunde- welpen nebenan

Aufgabe: 2 Personen von euch schauen sich den Wochenplan für 20 Sekunden an und merkt euch so viele Termine (Wochentag, Wer, Uhrzeit, Was) wie möglich. Für jeden richtigen Termin bekommt ihr 1 Geld.