



Flucht- tagebuch



Spielregeln

Visum beantragen

Um auszureisen, könnt ihr im Ausreiseamt ein Visum beantragen. Das kostet 1 Münze. Hoch sind eure Chancen jedoch nicht.

Fluchthelfer*in

Wenn ihr mehr über die Fluchtwege wissen wollt, wie gefährlich sie sind und wo ihr sie findet, dann kontaktiert den/die Fluchthelfer*in. Das ist die Person mit der etwas auffälligen Sonnenbrille. Für 1 Münze wird sie euch Hinweise geben. Ihr könnt natürlich auch auf eigene Faust starten.

Geld erarbeiten

Wenn auf dem Weg das Geld knapp wird, könnt ihr euch an der Geld-Erarbeite-Station welches erarbeiten! Man munkelt, dort können bis zu 3 Münzen am Stück verdient werden.

Fluchtwege

Wollt ihr doch lieber das Land auf illegalem Weg verlassen? Da gibt es drei Optionen: zu Fuß, mit dem Lastwagen oder womöglich mit dem Boot.

Zu Fuß

Zu Fuß in ein Nachbarland - das scheint erstmal sehr naheliegend und vor allem mit wenig Geld (1 Münze) machbar. Leider ist das jedoch ein langer und mühseliger Weg.

Mit dem Lastwagen:

Schneller als zu Fuß ist die Flucht mit dem Lastwagen. Dieser Weg kostet jedoch nicht nur 3 Münzen, er ist auch gefährlicher. Nicht alle Flüchtenden haben es damit in ihr Zielland geschafft. Wollt ihr es trotzdem versuchen?

Mit dem Boot:

Puh! Dir ist klar, dass das die gefährlichste Fluchtroute weltweit ist? Von den Küstenländern kannst Du so das reiche Europa erreichen. Es kostet 5 Münzen und viele Nerven, denn wenn Dich die Küstenwache des Landes erwischt, schickt sie Dich wieder zurück. Ist es das Risiko wert?

Hintergrund

Flucht ist das Ausweichen vor einer lebensbedrohenden Zwangslage. Menschen verlassen ihre Heimat, weil dort Unruhen oder Kriege herrschen und sie Angst haben, verletzt oder getötet zu werden. Andere werden zu Flüchtenden, weil sie in ihrem Land keine Arbeit finden, oder nicht genug zu essen haben.

Fluchtwege sind sehr unterschiedlich und häufig in Etappen - vom überstürzten Ausweichen in die nächste Stadt, zur Weiterwanderung zu Verwandten und Bekannten in einen Nachbarstaat bis hin zum Aufsuchen eines Lagers. Aktuell sind über 80 Mio. Menschen weltweit auf der Flucht - das sind beinahe so viele, wie Bürger*innen in ganz Deutschland wohnen. Viele der Flüchtenden sind Jugendliche, die häufig auch ohne Erwachsene unterwegs sind.

Fliehen Menschen aus ihrem Land, weil sie wegen ihrer Ethnie, Religion, Lebensweise oder ihrer politischen Meinung bedroht werden, nennt man sie 'politische Flüchtlinge'. Nur diese politischen Flüchtlinge bekommen in Europa Asyl, das heißt, sie dürfen für eine bestimmte Zeit in einem anderen Land Schutz suchen. Allen anderen, die ihr Land verlassen haben, um anderswo Arbeit und ein besseres Leben zu finden, droht die Abschiebung. Das bedeutet, dass sie wieder in ihre Heimat zurück gebracht werden.

Wie hat es sich angefühlt dein Heimatland zu verlassen?

**Bist du in deinem
Zufluchtsland
angekommen? Wie geht es
dir jetzt?**

Reflexion

*Was wünschst
du dir für die
Zukunft?*

Was bedeutet Sicherheit für dich?

Einleitung

Das Spiel

Warum fliehen Menschen aus ihren Herkunftsländern? Wie fühlt es sich an, sein Leben hinter sich lassen zu müssen? Und was passiert auf dem Weg der Flucht? Diesen Fragen gehen wir im Planspiel nach. Im ersten Schritt nehmt ihr als Kleingruppe eine Identität an. An der Länderstation lernt ihr das Heimatland und die persönliche Situation eurer Identität kennen, erfahrt über Schwierigkeiten und Probleme, die sie zur Flucht zwingt und reflektiert sie im Fluchttagebuch.

An den darauf folgenden Stationen müsst ihr euch einerseits Geld erarbeiten, um die Flucht finanzieren zu können, und andererseits den Fluchtweg in ein sicheres Land planen und durchführen. In einer anschließenden Reflexion und Befragung durch eine*n Reporter*in setzt ihr euch mit euer Rolle auseinander.

Fluchttagebuch

Auf eurer Flucht habt ihr das Tagebuch immer bei euch. Darin klebt ihr Infos zu eurer Identität, notiert Fluchtroute und -gründe und beschreibt eure Erfahrungen. Es dient als Pass für die Einreisestation und als Nachweis für die Geld-Erarbeite-Station.

Identität



Hier ist Platz für euren Identitätssticker.
Klebt ihn bitte ein!



Arbeiten



auf dem Bau

im Handel

im Büro

Impressum

Idee und Umsetzung:

Miriam Kuhnke
Joline Warmé
Miriam Meir
Sabrina Zubke

Grafik:

S. 4/5 Katharina Scherer



EVANGELISCHE
AKADEMIE
SACHSEN-ANHALT

EINREISESTEMPEL

Hier ist Platz für eure
Einreisestempel.
Klebt sie bitte ein.

Hier ist Platz für eure
Einreisestempel.
Klebt sie bitte ein.

Hier ist Platz für eure
Einreisestempel.
Klebt sie bitte ein.

Flucht

**Kannst du in diesem Land bleiben?
Was erwartet dich hier?**

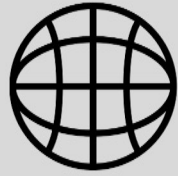
Situation

**Darum fühle ich mich in meinem
Heimatland eingeschränkt:**

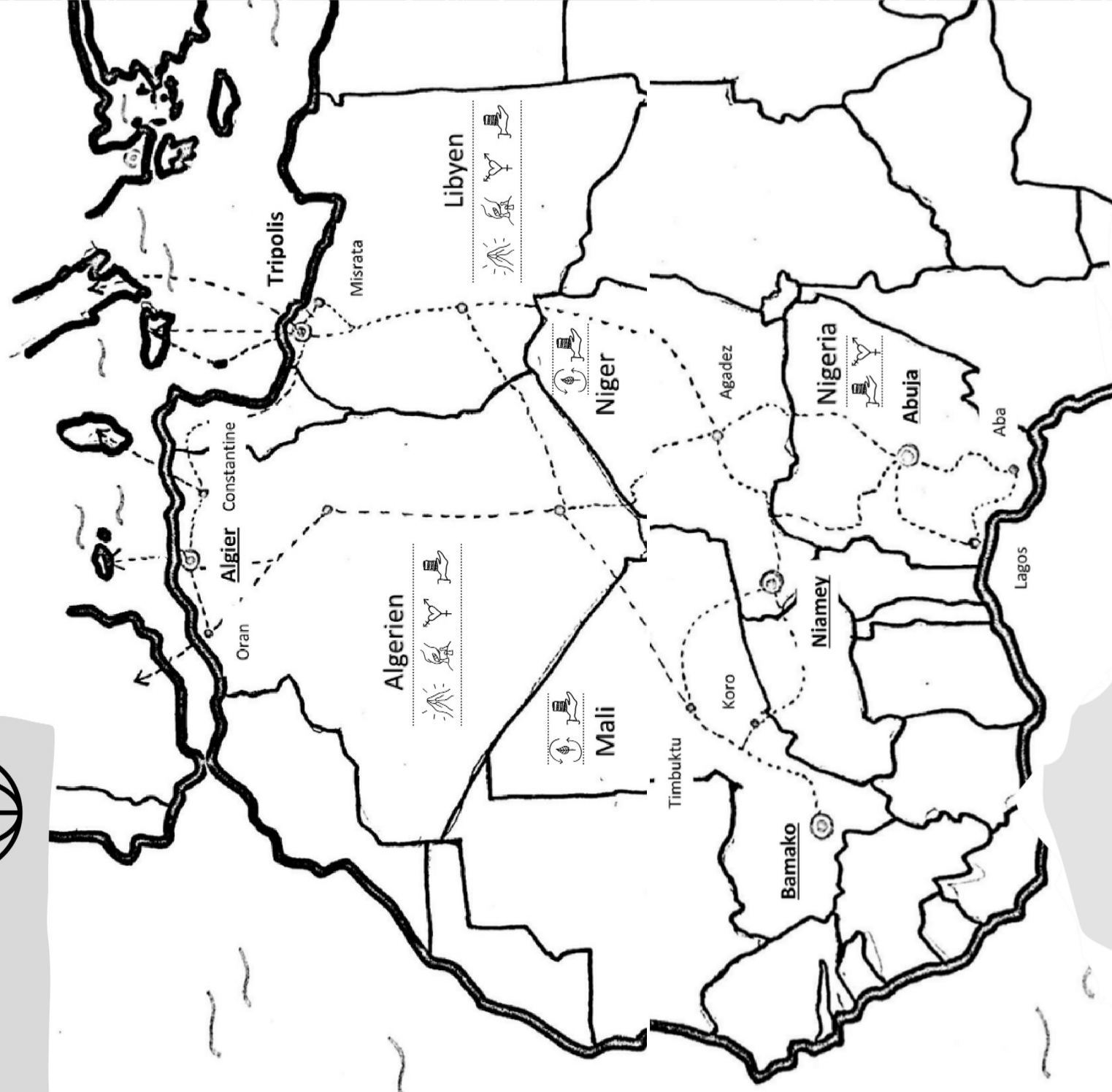
Das sind meine Fluchtgründe:

- ☐ politische Verfolgung
- ☐ Armut und wirtschaftliche Situation
- ☐ Umweltprobleme
- ☐ Verfolgung wegen Sexualität oder Geschlecht
- ☐ Verfolgung wegen Religionszugehörigkeit

**Hier ist Platz für euren
Situationssticker.
Klebt ihn bitte ein.**



Karte



Verfolgung
wegen
Religions-
zugehörigkeit



Umweltprobleme



Verfolgung
wegen
Sexualität oder
Geschlecht



politische Verfolgung



Armut und
wirtschaftliche Situation