

Spielanleitung

Inhalt

Vorbereitung des Planspiels	2
Einführung ins Spiel.....	3
Ausreisebeamt:in	4
Fluchthelfer:in	5
Zu Fuß – Schmuggler:in.....	6
Lastwagen – Fahrer:in	7
Boot – Schlepper:in	9
Geld-Arbeits-Station – Leiter:in für Bau, Büro und Handel.....	13
Abschluss – Reporter:in	14

Vorbereitung des Planspiels

Zur Vorbereitung des Planspiels gilt es zum einen die Stationen auf dem Gelände einzurichten und mit dem nötigen Material zu versorgen, zum anderen für die Kleingruppen Material für den Start zu packen, z.B. in Briefumschlägen. Hierfür sollte vorab gedruckt werden:

- Fluchttagebücher (eines pro Kleingruppe)
- Identitäts- und Situationsbeschreibungen (+zuschneiden)
- "Stempel-Zettel" (+ zuschneiden)
- Geldmünzen (+zuschneiden)
- Länderinformationen
- Material für Teamende (Fahrer:in und Schlepper:in)

Material für die Konfi-Gruppen

Jede Kleingruppe erhält nach der Einführung (z.B. in einem Briefumschlag):

- Ein Fluchttagebuch pro Gruppe
- Eine zugeschnittene Identitätskarte mit der dazugehörigen Situationsbeschreibung
- Geldmünzen, je nach Identität und Farbe der Situationsbeschreibung (grün = 5 Münzen, gelb = 2-3 Münzen, hellblau = 1 Münze)
- 1 Kugelschreiber
- Evtl. Klebestift um die Stempel „einzukleben“

Ländertische

Jedes Land im Planspiel sollte an einem Ort, bestenfalls einem Tisch präsentiert werden. Dazu gehört:

- Flagge des Landes
- Gedrucktes Info-Material (Steckbrief und Artikel)
- QR-Code zum Land

Stationen

Ausreiseamt	Fluchthelfer:in	Schmuggler:in (zuFuß)	Fahrer:in (LKW)	Schlepper:in (Boot)	Geld-Arbeitsstation
Wechselgeld (5x 1 Münze)	Wechselgeld (5x 1 Münze)	Viel Geld (50 Münzen)			
		Länderstempel	Länderstempel		
	Sonnenbrille		Fahrtbeschreibung Wasserflasche 2 Topfdeckel Tücher/Schals	Handlungskarten Würfel Schlauchboot	Baumaterial Stifte&Papier, leichtes Sudoku Erbsen&Bohnen ...

Einführung ins Spiel

Eine Person führt in das Spiel ein. Am besten wäre es, wenn diese später die **Rolle Ausreisebeamt:in** übernimmt. Für die Einführung finden sich die Konfis für drei Fragen in verschiedenen Konstellationen zusammen und tauschen sich über ihre Erfahrungen aus.

1. Für die erste Frage laufen die Konfis kreuz und quer bis sie eine:n Gesprächspartner:in gefunden haben. Die Leitung liest die erste Frage laut vor. Wenn sie nach 1-3 Minuten den Eindruck hat, jede:r konnte etwas sagen, klatscht sie laut in die Hände und die Gruppen lösen sich auf. Die erste Frage lautet:

Wie heißt Du und was sind Deine Erwartungen an das Planspiel?

2. Für die zweite Frage laufen sie wieder frei herum und suchen sich dann drei Gesprächspartner:innen. Zu viert sprechen sie über folgende Frage:

Wie und wo hast Du in letzter Zeit etwas zum Thema Flucht und Migration mitbekommen?

3. Für die dritte Frage suchen sie sich zwei Gesprächspartner:innen oder so viele, wie die Größe der Kleingruppe sein soll. Diese Konstellation ist später auch eine Kleingruppe im Planspiel mit einer gemeinsamen Identität. Vorher sprechen sie jedoch noch über diese Frage:

Wo hast Du persönliche Berührungspunkte mit Flucht und/oder mit Geflüchteten?

Start des Planspiels:

So wie die Gruppen sich nach der dritten Frage geformt haben, so starten sie ins Planspiel. Hierfür bekommt jede Gruppe ein Fluchttagebuch und eine Identität mit den dazugehörigen Münzen. In jeder Gruppe sollte mindestens eine Person über ein Mobilgerät mit der App ActionBound verfügen. Dort sind mediale Inhalte für das Planspiel aufbereitet. Weitere Anleitungen finden sich im Fluchttagebuch.

Die Gruppen starten an den Länderinformationen ihres Ausgangslandes und informieren sich über ihre Identität und das Land.

Ausreisebeamt:in

<i>Standort</i>	<i>Vor den Länderstationen</i>
<i>Benötigtes Material</i>	Schild oder Papier mit gut lesbar „Ausreiseamt: Informationen und Visa“, Münzen zum Rausgeben
<i>Mögliche Accessoires von Ausreisebeamt:in</i>	Hemd oder Bluse, Brille
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	Ca 5 Minuten
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen versuchen bei Dir auf legalem Weg auszureisen.
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Das Visum wird abgelehnt. Die Gruppen müssen sich einen illegalen Weg suchen.

Aufgabe

Du arbeitest im Amt. Hierfür stehst Du zentral bestenfalls mit einem Tisch vor den Länderstationen, welche Du im Blick behältst. Du bist ansprechbar bei Fragen zu den Ländern und zum Ausfüllen der Dokumente. Außerdem kann bei Dir ein Visum beantragt werden.

Vorbereitung

Schau Dir vorher am Besten ein Fluchttagebuch sowie die Informationen zu den Ländern an.

Visum

Bei Dir kann für eine Münze ein Visum beantragt werden. Dann muss die Gruppe ihr Tagebuch abgeben und warten, während Du Dich einer anderen Aufgabe widmest. Nach einer kurzen Weile, gibst Du Bescheid, dass das Visum nicht genehmigt wurde.

Tipp

Wenn eine Gruppe ratlos scheint und nicht weiter weiß, kannst Du ihr einen Tipp geben und sie auf den/die Fluchthelfer:in aufmerksam machen. Für 1 Münze berät sie zur illegalen Ausreise. Wenn eine Gruppe aber auch so weiterweiß, braucht sie den Rat nicht.

Fluchthelfer:in

<i>Standort</i>	<i>Zwischen den Ländern</i>
<i>Benötigtes Material</i>	Erkennungszeichen: Sonnenbrille, Münzen zum Rausgeben
<i>Mögliche Accessoires von Fluchthelfer:in</i>	Langer Mantel, Hoodie, angeklebter Bart
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	1-3 Min.
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen kommen aus einem Land und wollen sich zur illegalen Flucht beraten lassen. Der Rat kostet eine Münze
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Die Gruppen gehen entweder zu einer Geld-Arbeits-Station oder nehmen einen von drei Fluchtwegen.

Aufgabe

Als illegale:r Fluchthelfer:in bewegst Du Dich frei zwischen den Länderstationen und kannst dort von Menschen angesprochen werden. Für eine Münze gibst Du ihnen Auskunft zu möglichen Fluchtwegen und Jobs. Dabei ist es nicht zwingend nötig, dass Gruppen Dich anfragen. Wenn Du Mitleid mit einer Gruppe hast, kannst Du auch Mal ein Auge zudrücken und ihr auch ohne Geld weiterhelfen.

Vorbereitung

Schau Dir vorher das Fluchttagebuch an und mach Dich vertraut, wo die Geld-Arbeits-Station ist und die drei Flucht-Stationen auf dem Gelände verteilt sind.

Auskunft

Je nach Land haben die Gruppen verschiedene Fluchtwege. Du zeigst ihnen, an wen sie sich wenden müssen.

- Zu Fuß: Das kostet nur eine Münze, ist aber mühsam. Du schickst die Gruppe quer über das Gelände, wo sie auf jeden Fall einen Einreisestempel in ein Nachbarland bekommen.
- Mit dem Lastwagen: Das kostet eine Münze und ist etwas gefährlicher, aber schneller. Du zeigst ihnen eine Lastwagenstation, warnst aber, dass nicht alle es schaffen.
- Mit dem Schiff: Nur Gruppen aus den Ländern Algerien und Libyen können versuchen mit dem Schiff in das reiche Europa zu kommen. Das kostet drei Münzen. Du warnst sie eindringlich, dass diese Fahrt sehr gefährlich ist.

Wenn eine Gruppe kein oder zu wenig Geld hat, kannst Du sie zu einer Geld-Arbeits-Station, also auf den Bau, ins Büro oder in den Handel schicken.

Zu Fuß – Schmuggler:in

<i>Standort</i>	<i>Möglichst weit weg von den anderen Stationen</i>
<i>Benötigtes Material</i>	Stempel der Länder, Münzen zum Rausgeben
<i>Mögliche Accessoires von Schmuggler:in</i>	Trekking-Kleider, Tarnfarben, Sonnenhut
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	Unter 1 Min.
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen möchten zu Fuß für eine Münze und einen langem Weg in ein anderes Land fliehen.
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Die Gruppen gehen zurück zum Spielfeld und sind im nächsten Land

Aufgabe

Die Gruppen haben sich dafür entschieden zu Fuß in das nächste Land zu fliehen und sprechen sie an. Für eine Münze schickst Du sie eine längere Strecke quer über das Gelände. Sind sie zurück, bekommen sie von Dir den Stempel für das nächste Land. Sie können jedoch nur in ein Nachbarland reisen und kein Land überspringen.

Vorbereitung

Mach Dich am Besten mit dem Fluchttagebuch vertraut. Wenn eine Gruppe ermüdet oder ratlos scheint, kannst Du sie auch gerne befragen und beraten. Wenn sie kein Geld hat, schicke sie zur Geld-Arbeite-Station.

Lastwagen – Fahrer:in

<i>Titel der Station</i>	<i>Zwischen den Ländern</i>
<i>Benötigtes Material</i>	Stempel der Länder, Wasserflasche, 2 Topfdeckel, Tücher/Schals, Münzen zum Rausgeben, Fahrtbeschreibung
<i>Mögliche Accessoires von Fahrer:in</i>	Schildmütze, Bart, ärmelloses T-Shirt
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	Ca 5 Min.
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen möchten schnell in ein anderes Land reisen. Hierfür zahlen sie Dir drei Münzen.
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Schaffen sie die Station können sie weiterfliehen. Schaffen sie sie nicht, bleiben sie im Land.

Aufgabe

Du bist Fahrer:in eines Lastwagens, der immer Mal wieder Flüchtende mitnimmt. Die Flucht im LKW geht schneller als zu Fuß, ist aber auch unangenehmer und gefährlicher. Die Konfis verbinden sich mit den Schals die Augen und stehen je auf einem Bein. Sie dürfen sich gegenseitig stützen. Dann erzählst Du, was auf der Fahrt passiert, und machst verschiedene Aktionen. Kommt eine Person mit dem Bein auf, haben sie es leider nicht geschafft und bleiben in ihrem Ausgangsland. Für drei weitere Münzen können sie die Station wiederholen. Schaffen sie es, erhalten sie von Dir den Stempel des nächsten Landes. Wenn eine Gruppe nicht genug Geld hat, kannst Du sie zu Geld-Arbeits-Station schicken.

Vorbereitung

Mach Dich am besten mit der Erzählung und den Aktionen sowie der dem Fluchttagebuch vertraut.

Beschreibung der Fahrt

Erzählung	Aktion
Mit einem sehr unwohligen Gefühl im Bauch seid ihr in den Lastwagen gestiegen. Hier ist es eng und stickig. „Augen zu und durch“ denkt ihr und wartet gefühlt eine halbe Ewigkeit, bis die Fahrt endlich los geht ... kurze Pause ...	Pause. Zähl im Kopf langsam bis 15.
Nach einiger Zeit wird die Luft wirklich unangenehm und einigen fällt es immer schwerer, zu atmen. Um die Aufmerksamkeit der Fahrenden zu gewinnen, muss eine Person von Euch laut schreien.	Warten bis eine Person schreit.
Es hat funktioniert. Aus der Fahrkabine steigt jemand aus, um eine Seitentür zu öffnen. Frische Luft weht Euch in die Gesichter. Erleichtert atmet ihr auf.	Fächert der Gruppe Luft zu.
Ein bisschen erfrischt fahrt ihr weiter, doch der Wind wird immer stärker. Nach und nach spritzt Euch nun auch Wasser ins Gesicht. Ihr seid in einen Regen geraten. Egal, alles besser, als diese Stickluft.	Spritzt die Gruppe nass.
(Nach dem Knall) Ohje, was war das? Das Fahrzeug kommt zum stehen. Erschrocken blickt ihr Euch um, doch es scheint nichts Ernstes passiert zu sein. Ein Reifen ist geplatzt und muss gewechselt werden. Erst dann könnt ihr weiterfahren ... kurze Pause ...	Verursacht einen lauten Knall mit den Topfdeckeln. Danach Pause: zähl im Kopf langsam bis 10.
Nach einer halben Ewigkeit und unzähligen Strapazen habt ihr es endlich geschafft. Erschöpft und hungrig steigt ihr aus dem Wagen.	

Boot – Schlepper:in

<i>Standort</i>	<i>Zwischen den Ländern Libyen und Algerien</i>
<i>Benötigtes Material</i>	Altes Schlauchboot, Würfel, Handlungskarten (ausgeschnitten), Münzen zum Rausgeben
<i>Mögliche Accessoires von Schlepper:in</i>	Schildmütze, Badekleidung
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	2-3 Min.
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen kommen aus Algerien der Libyen, um nach Europa zu fliehen. Sie zahlen dafür 5 Münzen. Die Chancen stehen äußerst schlecht.
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Zu hoher Wahrscheinlichkeit werden sie gefasst und müssen wieder zurück in das vorige Land reisen. Es besteht jedoch auch die Chance von 1/9, dass sie es nach Europa schaffen. Ist das der Fall, können sie sich dort ausruhen und die Reflexionsfragen im Fluchttagebuch beantworten.

Aufgabe

Die Station findet in einem Schlauchboot statt, mit dem die Gruppe versucht nach Europa zu kommen. Du bekommst von der Gruppe 5 Münzen. Die Gruppe muss nun Entscheidungen treffen oder würfeln. Du liest den weiteren Verlauf wie auf den Karten angegeben vor. Wird die Gruppe von der Seenotrettung gerettet und muss nicht wieder zurück in den Herkunftshafen, darf sie aussteigen und ihr Tagebuch fertig ausfüllen. Die Wahrscheinlichkeit hierfür ist relativ gering.

Wenn eine Gruppe nicht genug Geld hat, kannst Du sie zu Geld-Arbeits-Station schicken.

Vorbereitung

Mach Dich am besten mit den Handlungskarten und dem Fluchttagebuch vertraut. Hilfreich ist es auch, die Länderinformationen zu Algerien und Libyen anzusehen.

Handlungskarten

Karte 1

Ein Schlepper bringt Euch auf das Flüchtlingsboot, ein einfaches Schlauchboot. Ihr habt Euch für die gefährlichste Fluchtroute weltweit entschieden. In den letzten 5 Jahren sind hier 13.388 Menschen ertrunken. Jetzt kommt es auf Euer Glück an. Fangt den Würfel und werft ihn Euch in der Runde zu, sodass jede:r ihn einmal in der Hand hielt. Die letzte Person wirft ihn auf den Boden.

- Wurfzahl 1-5: Weiter zu Karte 2.
- Wurfzahl 6: Weiter zu Karte 3.

Karte 2

Schon bevor Ihr eingestiegen seid, wirkte das Boot alles andere als seetauglich. Nur wenige Stunden nachdem ihr von der Küste abgestoßen seid, bemerkt Ihr ein Leck. Langsam sickert Wasser in das Boot. So schafft ihr es niemals nach Europa. Was macht ihr?

- 1 Ihr versucht per Telefon eine Notrufnummer zu erreichen: Weiter zu Karte 4
- 2 Ihr fürchtet Euch vor der nationalen Küstenwache. Außerdem interessiert sich doch eh niemand für Euer Boot. Anstatt den Notruf zu rufen, versucht ihr mit dem kaputten Boot zurück zu fahren. Weit könnt ihr nicht gekommen sein: Weiter zu Karte 6

Karte 3

Ihr habt Glück gehabt. Obwohl das Boot unglaublich instabil wirkt, scheint es zu funktionieren. Immer weiter seht ihr die Küste am Horizont verschwinden und bald schon befindetet ihr euch auf hoher See. Leider scheint einigen von Euch die Fahrt gar nicht gut zu bekommen. Sie müssen sich übergeben und lechzen nach Wasser, aber Eure Trinkwasservorkommen sind aufgebraucht. Was macht ihr:

- 1 Ihr versucht per Telefon eine Notrufnummer zu erreichen: Weiter zu Karte 5
- 2 Ihr motiviert Eure kranken Mitfahrenden dazu noch ein bisschen durchzuhalten: Weiter zu Karte 7

Karte 4

Lange klingelt es am Apparat. Dann fliegt ihr plötzlich aus der Leitung. Ihr nehmt Euren ganzen Mut zusammen und versucht es noch einmal. Nach ein paar Pieptönen ging hört ihr es knistern. Tatsächlich hebt jemand ab. Ihr schildert Eure Situation. Die andere Person an der Leitung versichert euch, dass Hilfe unterwegs sei. Würfelt noch einmal.

- Wurfzahl 1-5: Weiter zu Karte 8
- Wurfzahl 6: Weiter zu Karte 9

Karte 5

Lange klingelt es am Apparat. Dann fliegt ihr plötzlich aus der Leitung. Ihr nehmt Euren ganzen Mut zusammen und versucht es noch einmal. Nach ein paar Pieptönen hört ihr es knistern. Tatsächlich hebt jemand ab. Ihr schildert Eure Situation. Die andere Person an der Leitung versichert euch, dass Hilfe unterwegs sei. Würfelt noch einmal.

- Wurfzahl 1-5: Weiter zu Karte 8
- Wurfzahl 6: Weiter zu Karte 9

Karte 6

Ihr paddelt mit allem was Euch zur Verfügung steht. Einige nutzen ihre Hände, andere springen sogar ins Wasser um das Boot schwimmend zurück zu schieben. Als das Wasser im Boot Eure Knie erreicht und ihr vor Erschöpfung fast zusammenbrecht, glaubt ihr, alles verloren zu haben. Doch plötzlich jubeln die Schwimmenden auf. Sie haben Boden unter den Füßen. Langsam wadet ihr noch die letzten Meter bis zur Küste. Gerade so und mit Mühe und Not habt ihr es geschafft. Ihr seid sicher in das Land zurückgekehrt, aus dem ihr aufgebrochen seid. Ohne Stempel verlasst ihr das Boot.

- (Ende der Station)

Karte 7

Den Kranken geht es immer schlechter. Eine Person ist bereits in Ohnmacht gefallen und weit und breit kein Land in Sicht. Nun geht auch noch der Akku des letzten Handys leer. Ihr seid verzweifelt! Doch als ihr am wenigsten damit gerechnet habt, taucht plötzlich am Horizont ein Schiff auf. Würfelt noch einmal.

- Wurfzahl 1-5: Weiter zu Karte 8
- Wurfzahl 6: Weiter zu Karte 9

Karte 8

Langsam seht ihr ein Boot auf Euch zukommen. Glücksgefühle machen sich in Euch breit aber auch ein bisschen Angst. Ihr könnt schwer einordnen, was für ein Schiff das ist. Doch je näher es kommt, erkennt ihr eine Flagge Eures Herkunftslandes. Es ist die nationale Küstenwache. Ihr freut Euch über die Rettung, doch schnell stellt sich raus, dass ihr dorthin zurückgebracht werdet, wo ihr hergekommen seid.

- (Ende der Station)

Karte 9

Langsam seht ihr das Boot auf Euch zukommen. Glücksgefühle machen sich in Euch breit, aber auch ein bisschen Angst. Ihr könnt schwer einordnen, was für ein Schiff das ist. Doch je näher es kommt, desto genauer seht ihr, dass die Crew mit Rettungsringen winkt. Euch fällt ein Stein vom Herzen. Es ist ein Schiff der zivilen Seenotrettung. Erleichtert geht ihr an Bord. Die Kranken werden medizinisch versorgt und ihr erhaltet Trinkwasser und Nahrung. Doch Eure anfängliche Euphorie wird schnell gedämpft. Die Crew erzählt Euch, dass es schwer werden wird, einen europäischen Hafen zum Anlegen zu finden. Ihr solltet Euch auf eine längere Zeit auf See gefasst machen.

- Zum Zeitvertreib schreibt ihr Eure Erfahrungen im Buch auf
- (Ende der Station)

Geld-Arbeits-Station – Leiter:in für Bau, Büro und Handel

<i>Standort</i>	Zentral zwischen den Ländern
<i>Material</i>	Viele Münzen zum Auszahlen Für die Ausgaben (nur als Beispiel, wenn Euch andere Aufgaben einfallen etwas anderes): 2 Bretter, 60 Nägel, 2 Hammer, Sand, 1 Schubkarre, 2 Eimer, 2 Schippen 5 Stifte, Sudoku-Block inkl. Auswertung, 2 Textblätter, Papier 3 Boxen mit Kichererbsen und roten Bohnen (trocken), 6 Schälchen, 12 Getränkeboxen
Mögliche Accessoires von Leiter:in	Helm, Blazer, Krawatte
<i>Aufenthaltsdauer einer Gruppe</i>	2-3 Min.
<i>Ausgangssituation der Gruppen</i>	Die Gruppen kommen um sich Geld zu erarbeiten. Jede Person muss eine Aufgabe erfüllen. Die Gruppe erhält danach bis zu drei Münzen.
<i>Fortgang der Gruppen</i>	Mit dem Geld können sie weiter fliehen.

Aufgabe

Bei Dir können sich die Gruppen Geld für ihre weitere Flucht erarbeiten. Jede Person bekommt eine Aufgabe. Wenn alle aus der Gruppe die Aufgaben erledigt haben, bekommt die Gruppe bis zu 3 Münzen. Die Leitung kann entweder jeder Person eine geben oder einer Person 3 oder nach Laune auch nur 1-2 Münzen insgesamt auszahlen. Sie darf auch die Gruppen ein bisschen schikanieren.

Die unten beschriebenen Aufgaben sind beispielhaft. Vielleicht gibt es andere Aufgaben, die Euch passender erscheinen, oder die vielleicht sowieso gerade anstehen?

Vorbereitung

Mach Dich am besten mit den Aufgaben vertraut.

Bau

Aufgabe 1: Die Gruppe muss 15 Nägel in das Brett schlagen. Jede Person mind. Einen.

Aufgabe 2: Die Gruppe muss 10l Sand von der Schubkarre in den Eimer schippen

Büro

Aufgabe 1: Die Gruppe muss ein Sudoku Rätsel lösen.

Aufgabe 2: Jede Person der Gruppe muss einen Text abschreiben.

Handel

Aufgabe 1: Die Gruppe muss die Kichererbsen und Bohnen in verschiedene Behälter sortieren.

Aufgabe 2: Die Gruppe muss die Kisten umstapeln, entweder in 4x 3 Kisten oder in 12 Kisten nebeneinander.

Abschluss – Reporter:in

Zum Abschluss des Planspiels (die Auswertung erfolgt in den Workshops), werden die Gruppen von einem/einer Reporter:in interviewt. Hierfür sammeln sich die Gruppen 10 Minuten vor Spielende zentral auf dem Feld. Die Teamenden an den Stationen schicken sie dorthin. Dort bekommen sie 5 Minuten Zeit, um in ihren Kleingruppen die Reflexionsfragen im Fluchttagebuch zu beantworten.

Zum Abschluss kommt ein:e Reporter:in und interviewt sie zu den Fragen. Diese Rolle kann auch am besten von der vorigen **Leiter:in der Geld-Arbeits-Station** übernommen werden, welche sich hierfür ein bisschen verkleidet.

Der/die Reporter:in zieht mit einem imaginierten Mikrofon oder einem Notizblock mit Stift durch die Gruppen und stellt ihnen unterschiedliche Reflexionsfragen. Die anderen hören zu.

Reflexionsfragen:

- Was bedeutet Sicherheit für dich?
- Was wünschst du dir für die Zukunft?
- Wie hat es sich angefühlt, dein Heimatland zu verlassen?
- Bist du in deinem Zufluchtsland angekommen? Wie geht es dir jetzt?