

Zuflucht finden !

In den Schuhen eines
Asylbewerbers !



2 - 4



8+



40 min



Spiel erstellt von Studenten aus
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Zuflucht finden !

Du kommst in Belgien als Flüchtling an und du beantragst Asyl. Aber bevor du als Asylant anerkannt wirst, musst du noch einige Dinge erledigen und die Anforderungen erfüllen.

"Zuflucht finden!" ist ein Spiel, das nah an die Realität eines Asylbewerbers herankommt und die Probleme der Migranten einfach und spielerisch darstellt.



Spielmaterial



- **1 SPIELBRETT (ANHANG 1)**
- **4 VERSCHIEDENE SPIELFIGUREN** 
- **EINE STOPPHUR**
- **1 STAPEL MIT 20 MEMORY-KARTEN (ANHANG 2)**
- **1 TAFEL MIT DEN REGELN FÜR DIE VERSCHIEDENEN SPIELFELDER (ANHANG 3)**
- **4 FEHLERBILDER MIT JE 7 UNTERSCHIEDEN (ANHANG 4)**
- **6 KARTEN MIT EINEM WORT AUS VERSCHIEDENEN SPRACHEN / 6 KARTEN MIT DEM NAMEN DIESER SPRACHEN (ANHANG 5)**





- **1 STAPEL MIT 20 „GLÜCK/UNGLÜCK“-SPIELKARTEN (ANHANG 6) :**
 - **10 « GLÜCK»**
 - **10 « UNGLÜCK»**
- **5 KARTEN MIT VERSCHIEDENEN HAUSARBEITEN (ANHANG 7)**
- **3 WORT-WÜRFEL (ANHANG 8)**
- **1 TUCH**
- **8 DIN A4 BLÄTTER**
- **4 HALBE BLÄTTER**
- **4 BLEISTIFTE**
- **20 BELIEBIGE OBJEKTE**
- **4 TRENNWÄNDE**





Spielziel

Versuche so viele Stufen (Minispiele) wie möglich erfolgreich zu absolvieren, damit dein Flüchtlingsstatus anerkannt wird. Du musst mindestens 7 von 11 Stufen schaffen, ansonsten wirst du abgelehnt.

Durchführung des Spiels

Positioniert das Spielbrett in die Mitte der Spieler und legt alle benötigten Materialien für den Spielleiter bereit.

ACHTUNG :

Die 20 vom Spielleiter ausgewählten Objekte dürfen von den Spielern nicht gesehen werden. Daher verdeckt er die Gegenstände unter einem Tuch. Ebenso muss die Lösung der Sprachaufgabe außer Sicht der Spieler sein. Der Kartenstapel „Glück/Pech“, die Fehlersuchbilder und die Hausarbeitskarten müssen verdeckt liegen.



Spielregeln

Wählt einen Spielmeister aus. Dieser Spielmeister behält seine Rolle bis zum Ende des Spiels bei :

- Er liest jede „Situation“ und „Frage“ für jede Phase des Spiels vor ;
- Er stellt jedem Spieler die nötigen Materialien für jede Etappe zur Verfügung ;
- Er stoppt die Zeit, wenn es eine Etappe mit begrenzter Zeit ist ;
- Er zählt die Etappen (blaue Felder mit Aufdruck), die jeder Spieler erfolgreich durchlaufen hat.

Die Spieler :

Jeder stellt seine Figur auf das Feld "Asylantrag". Wenn die Etappe beginnt, rücken die Spieler ihre Figur auf das kleinere, nachfolgende Feld vor. Der Spielleiter schaut dann auf die Tafel, um herauszufinden, was die Spieler zu machen haben und erklärt die Aufgabe. Wenn die Etappe beendet ist, **gehen alle Spieler auf das folgende Feld. Und so weiter. Jeder bewegt gleichzeitig seine Figur nach vorne.**

Wenn alle Etappen erreicht wurden, erhalten die Spieler, die mindesten 7 von 11 Etappen gemeistert haben, ihr Asyl und können zum violetten Feld „Gewonnen“ gehen. Die Spieler, die weniger als 7 Etappen bewältigt haben, gehen zum grauen Feld "Verloren". Ihr Asylantrag wurde nicht genehmigt.

Anmerkung :

Die größeren, pinken Felder zeigen dir, wo du dich im Prozess des Asylverfahrens befindest. **Du solltest vorher nicht stoppen, sondern zu den kleineren zum entsprechenden blauen Feld gehen.**



Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler schließlich weiß, ob er als Flüchtling akzeptiert ist oder nicht, also wenn er auf das Feld «GEWONNEN» oder «VERLOREN» kommt.



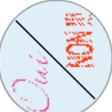
Flüchtlings-
unterkunft



Bestätigung



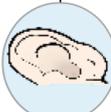
Asylantrag



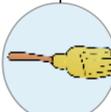
Unter-
stützung



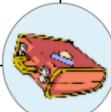
Anhörung



Leben
im
Aufnahme-
zentrum



eigener
Wohnraum



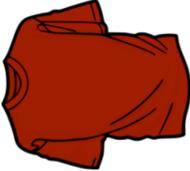
Gewonnen !

Verloren...



endgültige
Ent-
scheidung



	<p>Situation: Du gehst, um deine notwendigen materiell Hilfe zu erhalten. (Unterkunft, Nahrungsmittel, Kleidung, finanzielle Stütze)</p> <p>Aufgabe: Würfle die 3 Wortwürfel gleichzeitig. Dann hast du hast 30 Sekunden Zeit, um dir einen Satz oder eine Geschichte auszudenken, wobei du die gewürfelten Wörter verwenden musst. (die Wörter bezeichnen Dinge, die einem Asylbewerber helfen) Es ist verboten, Sätze der Mitspieler zu wiederholen.</p>
	<p>Situation: In der Aufnahmeeinrichtung bist du für die Ordnung in deinem Zimmer verantwortlich.</p> <p>Aufgabe: Ziehe eine beliebige Karte aus dem Fehlerbildspiel. Finde die 7 Unterschiede zwischen Bild 1 und Bild 2. Du hast 1 Minute Zeit.</p>
	<p>Situation: Achtung! Im Zentrum gibt es Regeln. Wenn du sie nicht befolgst, wirst du bestraft.</p> <p>Aufgabe: Hint: Change in the symbols to Ja and Nein Spiele das "Ja oder Nein" Duell mit dem Spieler dir gegenüber. Dein Gegner hat 2 Minuten Zeit, um dir ein "Ja" oder "Nein" zu entlocken. (dafür diskutiert er mit dir, stellt dir Fragen und du darfst niemals mit "Ja" oder "Nein" antworten. Wenn du es doch tust, hast du verloren.</p>
	<p>Situation: Dir steht ein Übersetzer zu, im Fall du sprichst kein Französisch.</p> <p>Aufgabe: Du bekommst Karten mit dem Wort für Flüchtling in verschiedenen Sprachen und Karten der Sprachen. Ordne jedes Wort der richtigen Sprache zu. (der Spielleiter hat den Lösungsschlüssel, um über die erfolgreiche Lösung dieser Stufe zu bestimmen)</p>
	<p>Situation: Du hast eine Anhörung, um zu erklären, warum du dein Land verlassen hast.</p> <p>Aufgabe: Dein Gegner zur linken Seite stellt dir zusammenhängend nacheinander 7 einfache Fragen. (Bsp: Wie alt bist du? ; Welche Sprache sprichst du?; Was für Sport treibst du? etc.) Merke dir die Reihenfolge der Fragen und beantworte sie in der Reihenfolge. Hältst du die Reihenfolge nicht ein oder du vergisst eine Frage, hast du verloren.</p>

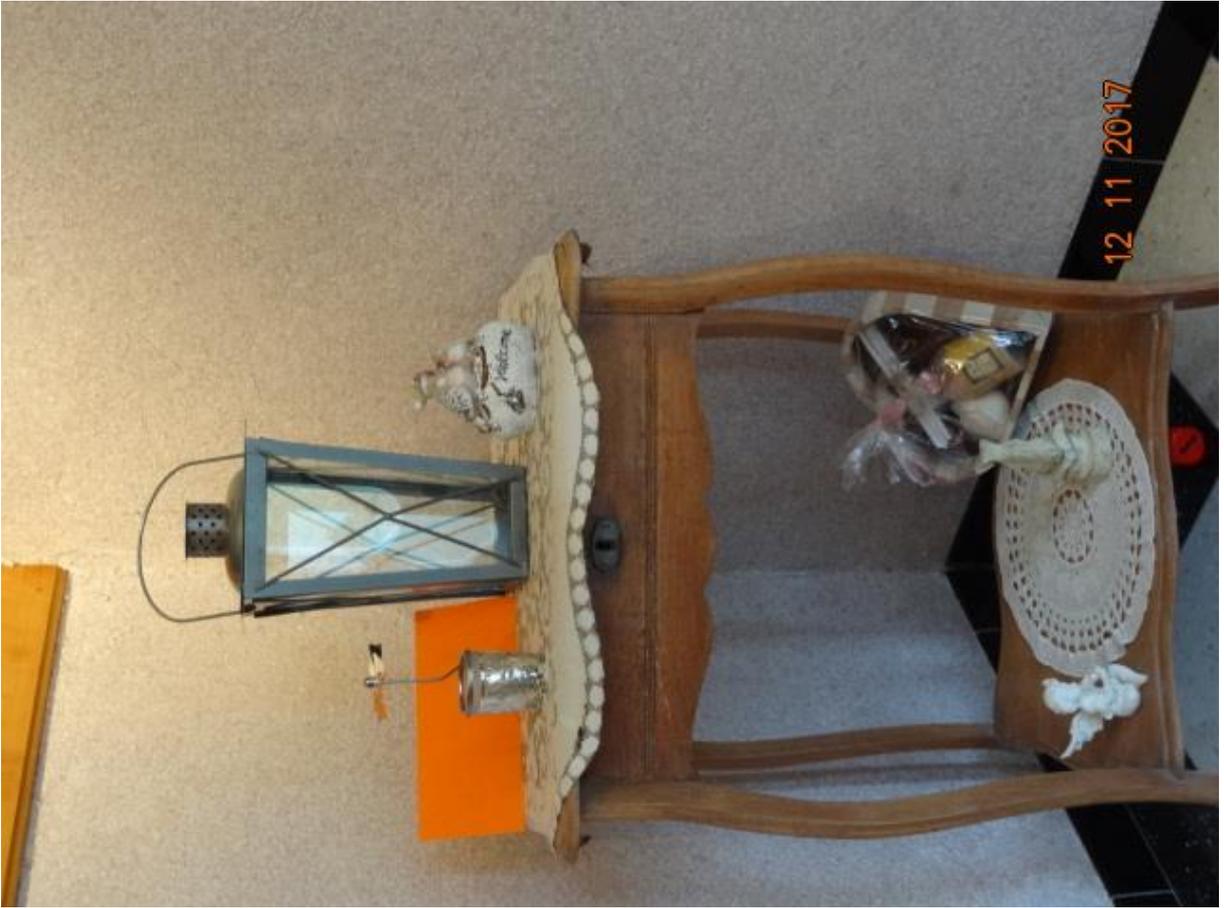


	<p>Situation: Du kannst nicht sofort arbeiten. Allerdings kannst du gegen Bezahlung verschiedene Hausarbeiten in der Einrichtung verrichten.</p> <p>Aufgabe: Ziehe eine beliebige Karte und stelle die gezeigte Tätigkeit pantomimisch dar. Deine Gegner haben 20 Sekunden Zeit zum Erraten oder du verlierst diese Stufe.</p>
	<p>Situation: Nach 4 Monaten in der Aufnahmeeinrichtung kannst du um individuelle Unterbringung bitten. Du kannst also deine Sachen packen. Aber Achtung: Vergiss nichts in der Einrichtung!</p> <p>Aufgabe: Der Spielleiter (der dieses Spiel außer Sicht der Spieler vorbereitet) wählt 20 Gegenstände und verdeckt sie mit einem Tuch. Dann zeigt er sie den Spielern für 30 Sekunden. Danach verdeckt der Spielleiter die Gegenstände wieder und die Spieler schreiben mindestens 15 Gegenstände, die sie sich gemerkt haben auf ein Blatt Papier (wenn die Spieler jünger sind, können sie auch nur 10 Dinge notieren). Die das schaffen, sind in dieser Stufe erfolgreich.</p>
	<p>Situation: Du möchtest herauszufinden, ob du als Flüchtling anerkannt bist oder nicht.</p> <p>Aufgabe: Bestimme die Zahl der Stufen, bei denen du nicht erfolgreich warst. Wenn du zwischen 7 und 11 Stufen erfolgreich warst, ist dein Asylantrag angenommen und du bist als Flüchtling anerkannt. Also gehe zum Feld "Gewonnen". Bei weniger als 7 erfolgreichen Stufen, ist dein Asylantrag abgelehnt. Du musst auf das Feld "Verloren" gehen.</p>





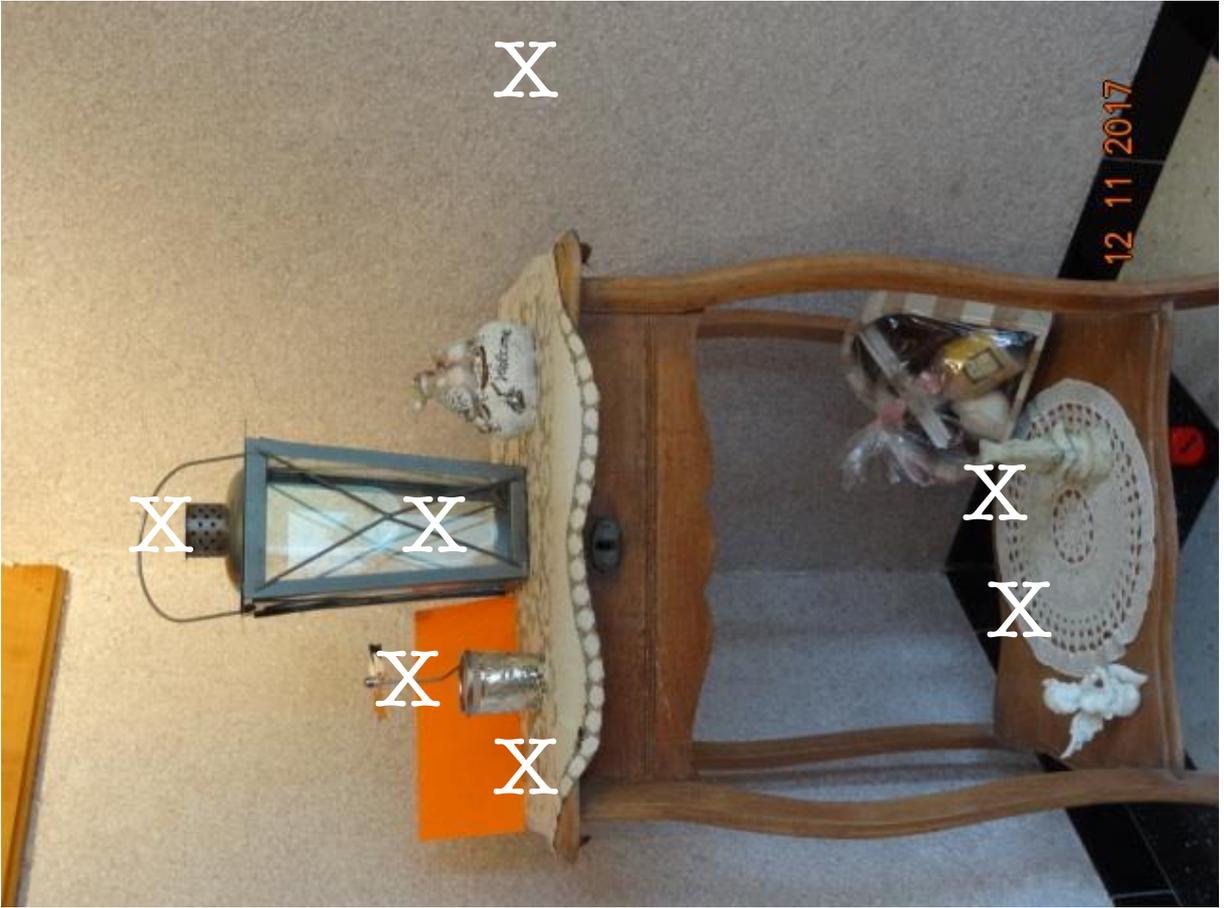


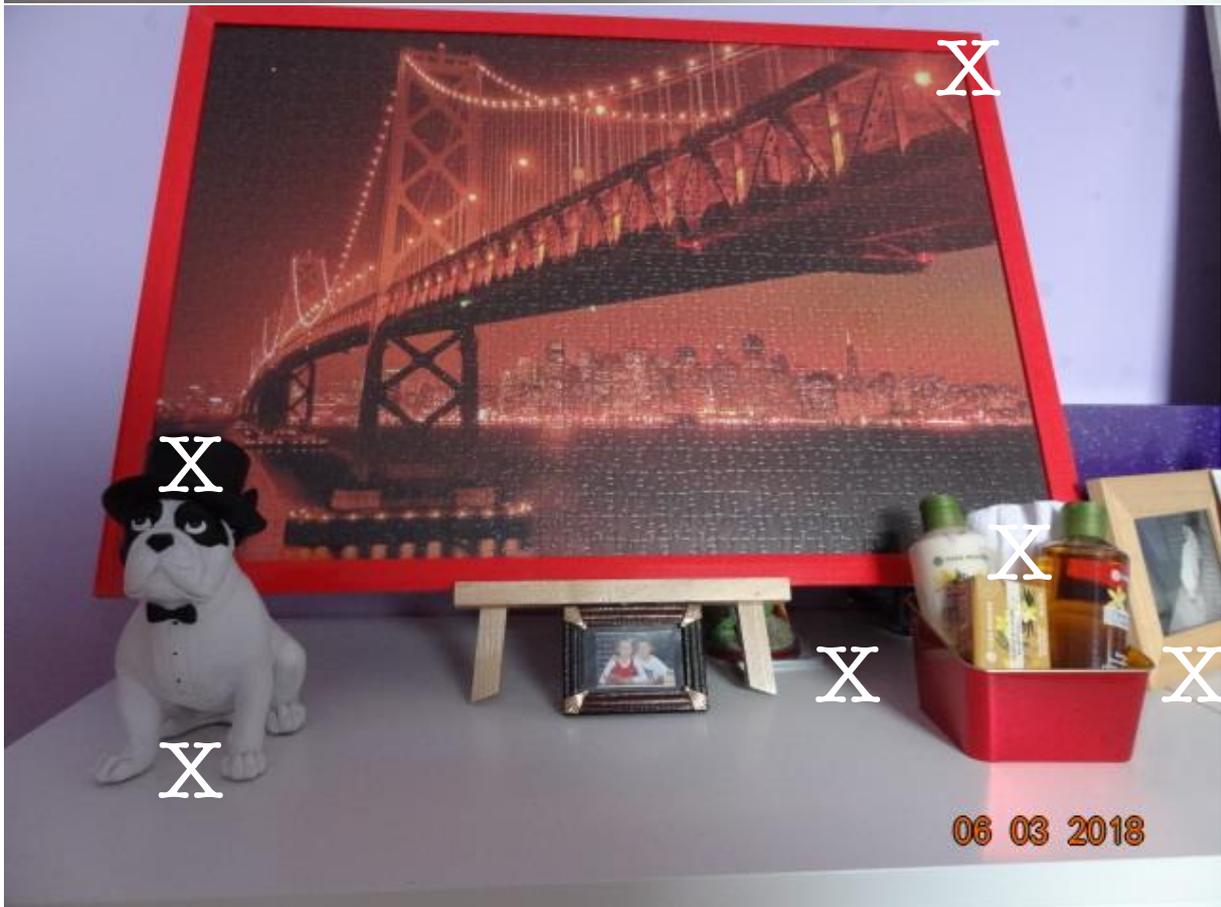












Bengalisch	ভ্রম	Deutsch
Arabisch	لاجئ	Flüchtling
Kurdisch	penaber	Englisch
Spanisch	refugiado	refugee



Lösungsschlüssel Sprachen

- বাংলা → Bengalisch
- لاجئي → Arabisch
- penaber → Kurdisch
- refugiado → Spanisch
- Flüchtling → Deutsch
- refugee → Englisch





- 
- Schwung
 - Stauen
 - Eisen

ERAMUS +

- 
- Zu essen
 - Wasche die Fenster
 - Geschirr abwaschen

ERAMUS +

- 
- Essen kaufen
 - Sauber
 - Trockne die Wäsche

ERAMUS +

- 
- Setze das Besteck ein
 - Den Müll rausbringen
 - Reinige die Toilette

ERAMUS +

- 
- Kleidung falten
 - Wasser die Pflanzen
 - hebe die Post auf

ERAMUS +

ERAMUS +

ERAMUS +@

ERAMUS +

