

ZUSAMMEN
Spiel dich fit für Vielfalt!

Flucht & Migration

EXTRA

Das Spiel

Im Spiel Flucht und Migration stellen die Schülerinnen und Schüler nach und nach eine fiktive Figur zusammen. Diese Figur, ein „Avatar“, verlässt eine Region oder ein Land, um in einem anderen Land oder einer anderen Region zu leben.

Extra-Material

Zettel oder Kärtchen für eigene Warum-Karten

Einführung**Warum-Karten erweitern**

Die Begriffe Flucht und Migration werden in dem Spiel einleitend abgefragt: „Was fällt euch zu dem Begriff „Flucht und Migration“ ein?“

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler zusätzlich:

„Was denkt ihr: Warum verlassen manche Menschen ihr Land oder ihre Region, um in einem anderen Land oder einer anderen Region ein neues Leben zu beginnen?“

Sammeln Sie die Antworten an der Tafel.

Sie können nun auch die Warum-Karten aus dem Karten-Stapel vorlesen. Gründe, die nicht auf den Karten enthalten sind, können Sie ergänzen, in dem sie selbstgeschriebene Karten beilegen.

Transfer**Avatare im Unterrichtsgespräch einsetzen**

Nutzen Sie die Avatare, zum Beispiel im Ethik-Unterricht, um Tugenden wie Hilfsbereitschaft und Nächstenliebe zu reflektieren. Wenn die Schülerinnen und Schüler ihren Avatar vorgestellt haben, stellen Sie folgende Fragen:

„Wie schätzt ihr die Chance der Avatare ein, in dem neuen Land ihr Ziel zu erreichen?“

Wem würdest Du helfen, dieses Ziel zu erreichen? Warum?

Was sind die Kriterien für Hilfsbereitschaft und Nächstenliebe?“

Die Avatare können die Schülerinnen und Schüler über einen längeren Zeitraum begleiten. So können auch in folgenden Unterrichtsgesprächen, die Sichtweisen der Avatare abgefragt werden.

„Was denkst du – wie würde das (Name des Avatars) sehen?“

So können Sie einen Perspektivwechsel im Unterricht dauerhaft etablieren.

Häufig gestellte Fragen

Wie gehe ich damit um, wenn keine technischen Hilfsmittel zur Recherche zur Verfügung stehen?

Wenn keine Online-Recherche möglich ist, können die Schülerinnen und Schüler Atlanten zur Recherche des Weges ihres Avatars nutzen. Für andere Fragen, wie „Welche Grenzen gibt es?“ oder „Welche Religion ist in welchen Ländern vertreten?“ dürfen sie andere Schülerinnen und Schüler und Sie befragen und im Zweifel raten. Die Ergebnisse in der Avatar-Geschichte können im Nachgang zuhause nachrecherchiert werden.

Wie gehe ich damit um, dass unrealistische Charaktere entstehen und Fehler bei der Recherche zu Weg-Routen gemacht werden?

Bei der Zusammenstellung des Avatars ist die Kreativität der Schülerinnen und Schüler gefragt. Über die erfundene Geschichte der Figur wird eine Identifikation hergestellt. Deshalb ist es zunächst nicht entscheidend, ob die Eckdaten der Geschichte vollkommen der Realität entsprechen. Vielmehr soll deutlich werden, dass es eine große Vielfalt an Lebensgeschichten gibt, die einen Umzug im weitesten Sinne beinhalten. Wenn Sie weiterhin mit den Avataren arbeiten möchten, können Sie die Schülerinnen und Schüler damit beauftragen, die Daten auf ihre Richtigkeit hin zu prüfen, vergleichbare Migrationsgeschichten zu recherchieren.

Warum entstehen die Eigenschaften des Avatars einerseits über Glücksräder und andererseits über Karten?

Die Karten geben Ihnen als Lehrkraft die Möglichkeit zur Einflussnahme. Während die Informationen aus dem Glücksrad ganz dem Zufall und dem Spiel der Schülerinnen und Schüler überlassen sind, können Sie die Karten ergänzen und Karten entnehmen. Sie können außerdem beim Verteilen darauf achten, dass möglichst viele verschiedene Karten im Spiel sind. Oder aber sie überlassen dies ebenfalls dem Zufall – je nachdem, was Ihnen für Ihre Lerngruppe geeignet erscheint.

Was soll ich tun, wenn Schülerinnen und Schüler sich fremdenfeindlich äußern?

Unser Spiel lädt zur Reflexion über Vielfalt ein. Natürlich können und sollen dabei auch verborgene Vorbehalte und Ansichten zutage treten. Denn genau darum geht es – diese Verurteile offenzulegen und in der Lerngruppe zu diskutieren. Sollte es zu diskriminierenden oder rassistischen Äußerungen kommen, ist eine klare Grenze auf zu zeigen. Dabei können Sie, wenn nötig auch auf die entsprechenden Gesetze im Strafgesetzbuch hinweisen. So können Sie mit schwierigen Äußerungen umgehen:

- Geben Sie Kommentare und Fragen an die Gruppe weiter und finden Sie heraus, ob bestimmte Einstellungen von Allen geteilt werden. Paraphrasieren Sie zunächst die Aussagen ihrer Schülerinnen und Schüler, um ihren Inhalt deutlich zu machen. Schließen Sie dann eine Frage an. Zum Beispiel: „Du findest, dieser Beweggrund, ein Land zu verlassen, ist nicht ok und (Name des Avatars) hat kein Recht, in dem neuen Land zu leben. Wie sehen das die Anderen?“
- Stellen Sie Fragen mit lebensweltlichem Bezug, zum Beispiel: „Kennt ihr jemanden, der eine ähnliche Geschichte hat wie der Avatar?“ oder „Wenn ihr euch entscheidet ins Ausland zu gehen, zum Beispiel für eine Ausbildung oder ein Studium – ist das vergleichbar?“

Wie sollen die Schülerinnen und Schüler mit den Jokern umgehen?

Die Felder, für die die Schülerinnen und Schüler einen Joker gezogen oder auf dem Glücksrad gedreht haben, werden erst ausgefüllt, wenn alle anderen Felder belegt sind. Dann kann die Gruppe frei entscheiden, was am besten zu der Geschichte ihrer Figur passt.

Herausgeberin:

Heinrich-Böll-Stiftung e. V.
www.boell.de

Fachliche Beratung:

Dorothee Schulte-Basta
Annette Goerlich

Kontakt:

zusammen@boell.de
www.boell.de/zusammen

Didaktisches Konzept & Text:

Greta Wonneberger

Grafische Gestaltung:

Janek Jonas