



Workshop BDKJ- Jugendaktion 2010

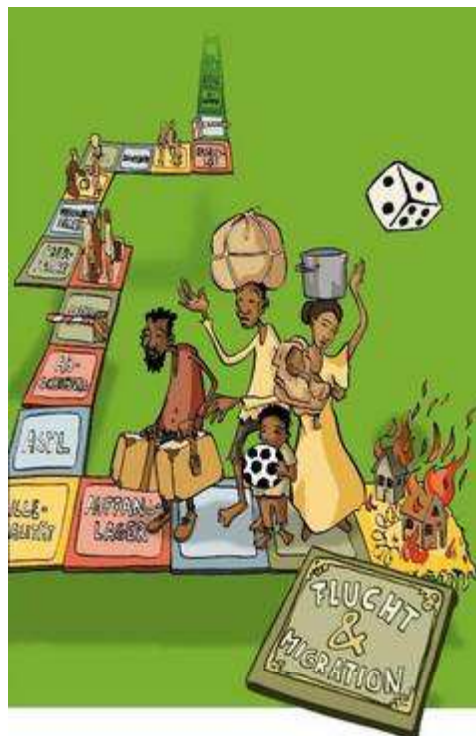
Macht „Auswärtsspiel“ zum Heimspiel!

Wenn ihr bei euch vor Ort einen Workshop machen wollt, könnt ihr euch einfach bei uns melden und wir organisieren gemeinsam mit euch den Workshop! Die Workshops richten sich an Jugendliche ab 14 Jahre und bieten einen kreativen Einstieg in das Thema.

Im Rahmen von Gruppen- oder Schulstunden, bei Gruppenleiterkursen oder in einer Ferienfreizeit können die 2-3stündigen Workshops durchgeführt werden. Geleitet werden sie von engagierten Jugendlichen aus dem Aktionskreis Eine- Welt.

Ihr könnt auch den Workshop selbst durchführen oder Elemente von dem Workshop in euren Gruppenstunden, in der Ferienfreizeit oder auf dem Kurspaket einbauen. Falls ihr dafür Hilfe benötigt, meldet euch einfach bei der Fachstelle Globales Lernen unter Fon: 07153- 3001- 184 oder per Mail: jugendaktion@bdkj.info

In dieser Workshophilfe findet ihr eine Anleitung, damit ihr den Workshop selbst durchführen könnt. Material, wie z.B. die Filme, können bei der Fachstelle angefragt werden. Jetzt aber: Viel Spaß!



Zeitraster Workshop

	Einheit	Zeit
1.	Einstieg (wenn das Aktionsspiel nicht gespielt wird)	ca. 15 Minuten
2.	Aktionsspiel: politische Flucht	ca. 75 Minuten
3.	Was heißt: Flucht und Migration? Flüchtlingsströme	ca. 20 Minuten
4.	Filme: Erfahrungen von Betroffenen	ca. 25 Minuten
5.	Was kann ich tun? Woran kann ich mich beteiligen?	ca. 10 Minuten
6.	Spiritueller Expuls	ca. 5 Minuten
		gesamt: 150 Minuten = 2 Std. 30 Minuten

1. Einstieg

Auf der Flucht

Spiel: Koffer packen– Zwei Varianten als Ersatz wenn Aktionsspiel nicht gespielt werden kann:

1. Variante: Kurz + Actionreich

Gegenstände bzw. laminierte Kärtchen mit Gegenstandsbegriffen, wie z.B. Wasser, Geld, Pass, Vesper etc. oder Symbolen liegen im Raum verteilt. Start – 1 Minute Zeit – 5 Gegenstände einpacken – los! Gegenstandskärtchen (zu finden auf www.bdkj.info/projekteundaktionen unter „Links & Downloads“)

Gegenstände liegen als laminierte Kärtchen vor. Die Gegenstände werden auf den Boden geworfen und liegen so wie sie fallen (um den Zufälligkeitscharakter „was findet man zuerst“ zu simulieren.)

2. Variante: Umfangreicher

Jeder überlegt sich 5 Gegenstände (1 Minute Zeit). Dann Diskussion in Kleingruppen und 5 Gegenstände festlegen – dann in der Großgruppe sich auf 5 Gegenstände festlegen.

2. Aktionsspiel

1. Vor dem Spiel

Methode: Aktionsspiel

Dauer: ca. 75 Minuten

Zielgruppe: Kinder/ Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren

Ziel:

- besseres Verständnis und Einfühlungsvermögen für die Umstände, die politische Flüchtlinge zur Flucht zwingen.
- Verstehen, was es bedeutet, plötzlich aus seinem Land fliehen zu müssen.
- Auf (Lebens-) Gefahren aufmerksam werden.
- Nachfühlen was es bedeutet, wenn das eigene Glück nur von Willkür und Zufall abhängt.

Material:

- Kärtchen zur Personenbeschreibung der einzelnen TN (*Material Nr. 1*)
- Fragenkatalog zum polizeilichen Verhör (*Material Nr. 2*)
- Ausländischer Asylantrag (*Material Nr. 3*)
- Gepäckkärtchen (*zu finden auf www.bdkj.info/projekteundaktionen unter „Links & Downloads“*)

- Klebeband
- Stoppuhr
- Stifte
- Aufkleber: Punkte (rote und grüne) und Zettel für die Aufkleber für jeden TN

Zusätzliche Materialien (falls es da ist):

- Handschellen
- Polizeimütze
- Lenkrad
- Tunnel-Röhre
- Schwimmreif
- bemaltes Tuch: Schlauchboot

Einleitung:

Bei diesem Aktionsspiel sollen die Workshop-Teilnehmer in die Rolle eines politischen Flüchtlings schlüpfen. Von der anfänglichen Verhaftung über die Flucht über die Landesgrenze und das Mittelmeer bis hin zur Ankunft in einem Asylbewerberheim werden die Teilnehmer immer wieder mit Problemen einer Flucht konfrontiert und vor schwierige Entscheidungen gestellt die letzten Endes zusammen mit Glück oder Pech für das Gelingen oder Nichtgelingen dieser Flucht entscheidend sind. Idealerweise erfolgt das Aktionsspiel als Einstieg in den Workshop direkt im Anschluss an die Begrüßung. Es ist in Stationen aufgeteilt und kann in verschiedenen Räumen, besser jedoch in Verbindung mit einem Rundgang außer Haus, durchgeführt werden.

Je nach Zeit- und Platzmöglichkeiten können einige Stationen ausgelassen werden.

Anweisung vor dem Spiel durch einen Workshopleiter:

- In unserem Spiel simulieren wir eine politisch motivierte Flucht
- Unterwegs an verschiedenen Stationen mit Problemen konfrontiert werden. Ihr bekommt, wenn ihr an dem Problem/ der Aufgabe scheitert einen Punkt-Aufkleber, ein grüner Punkt bedeutet, dass eure Flucht hier scheitern würde, ein roter Punkt bedeutet, dass ihr hier zu Tode kommen würdet. Ihr dürft aber weiterhin am Spiel teilnehmen, versucht also so wenig wie möglich Punkte zu sammeln. (Man kann zusätzlich zu jedem Punkt auch ein Gepäckkärtchen abnehmen, damit der Teilnehmer eingeschränkt wird).
- Durch die Identitätskärtchen sollt ihr euch möglichst gut in die Person, die ihr im Spiel seid, hineinversetzen.
- Workshopleiter 1 wird immer wieder in verschiedene Rollen schlüpfen und ist durch ein Symbol in seiner Funktion erkennbar.
- Workshopleiter 2 wird die meiste Zeit kommentieren und Aufgaben stellen.

2. Aktionsspiel

Anleitung	Workshopleiter	Material – Ort	Zeit in Min.
<p>Rollenverteilung: Bitte schlüpft in die Rolle der Person, die euch zugeteilt wurde. Wenn ihr sie verinnerlicht habt, klebt sie euch sichtbar auf die Kleidung und sucht bei den anderen Teilnehmern Familienangehörige und Freunde.</p>	<p>Teilt aus Achtet wenn möglich darauf, dass das Geschlecht der Rolle mit dem des Teilnehmers übereinstimmt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identitätskärtchen - Klebeband - Gruppenraum 	7
<p>Ihr geht auf eine Demonstration gegen die Regierung eures Landes, die die Menschenrechte und Grundfreiheiten mit Füßen tritt, verletzt und missachtet. Auf der Demonstration wirst du verhaftet und in Gewahrsam gebracht, um dein Gefahrenpotenzial für die Regierung herauszufinden. Dazu wirst du von Regierungsvertretern mit Hilfe eines Fragebogens verhört. Füll ihn aus- er entscheidet über euer weiteres Schicksal. Alles ist ausgefüllt: Ihr könnt damit rechnen, morgen wieder freigelassen zu werden, könnt im Land bleiben. Ihr habt schriftlich wichtige Menschenrechte eingeschränkt und könnt nun keinen Schritt mehr unbeobachtet tun und müsst mit erneuter Festnahme, Folter und Gefängnis rechnen.</p> <p>Euch/Dir bleibt nur die Flucht!</p>	<p>Workshopleiter 1 als Polizist teilt Verhör-Zettel und Stifte aus. Wer beim Einsammeln nicht alles unterschrieben hat, bekommt einen grünen Punkt und muss solange da sitzen, bis er alles unterschreibt. Macht Druck, falls nicht jeder alles unterschreibt: „Eure Haftbedingungen verschlechtern sich“</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Polizeimütze - Fragenkatalog zum polizeilichen Verhör - Stifte - grüne Punkte - Gruppenraum 	7
<p>Ihr habt nun eine Minute Zeit, um 5 Dinge, die ihr unbedingt dabei haben wollt, für die Flucht einzupacken. Danach müsst ihr so schnell wie möglich den Raum verlassen und fliehen! Ab jetzt! ...</p>	<p>Gepäckkärtchen werden in die Mitte geworfen, es soll unordentlich sein (z.B. auch Karten verkehrt herum) Zeit stoppen und Geräusche machen, wie wenn die Polizei anrückt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gepäckkärtchen, es sollten in etwa halb so viele „Sätze“ der Gepäckkärtchen da sein, wie es Teilnehmer sind. - Stoppuhr - Gruppenraum 	2
<p>Ihr müsst nun aus der Stadt hinaus, ohne euren Verfolgern in die Hände zu laufen. Entscheidet ihr euch für den Fluchtweg, der euch sicher aus</p>	<p>Workshopleiter 2 bietet die Entscheidungsmöglichkeit „links oder rechts“ oder „Treppen oder Aufzug“</p>	<ul style="list-style-type: none"> - grüne Punkte beim Verlassen des Raumes 	2

<p>der Stadt hinausführt oder werdet ihr geschnappt? In welche Richtung flieht ihr, Links oder Rechts? (jeder entscheidet für sich)</p>	<p>oder...(je nach Gegebenheiten) an und entscheidet daraufhin willkürlich, welche der beiden Gruppen entdeckt und gefangen genommen wird: wer zu der gefangenen Gruppe gehört, bekommt einen grünen Punkt.</p>		
<p>Der Weg zur Landesgrenze ist weit- so weit, dass ihr einen Bus benutzen müsst, um nicht von euren Verfolgern eingeholt zu werden. Aber der Bus kostet Geld. Der Fahrer lässt für ein Gepäckkärtchen „Geld“ drei oder vier Leute mitfahren.</p> <p>Wir fahren los! Bald haben wir schon ein gutes Stück Strecke zurückgelegt, ...</p> <p>Anhalten zur Ausweiskontrolle!!! Wo ist dein Ausweis? Du hast keinen? Dann bekommst du sofort einen grünen Punkt, der bedeutet, dass für dich die Reise hiermit zu Ende ist, da du mit auf die Polizeiwache genommen wirst, wo dein Fluchtversuch aufgedeckt wird und du bestraft wirst!</p> <p>Wir fahren nun ein Gebirge hinauf auf einer schmalen holprigen Schotterpiste. Der Anstieg wird immer größer und...Ay, caramba! Mierde! Verflucht! Verflucht nochmal!... Wir stecken fest! Ihr seid zu schwer für den Bus! Was habt ihr denn alles eingepackt!? Jeder von euch muss sich von einem Gepäckstück trennen und es hier zurücklassen!</p>	<p>Workshopleiter 1 als Busfahrer verhandelt mit den Teilnehmern um den Preis. Workshopleiter 2 vergibt grüne Punkte an diejenigen, die nicht mitgenommen werden.</p> <p>Workshopleiter 2 als Polizist stoppt das Fahrzeug und kontrolliert, ob jeder Teilnehmer einen „Ausweis“ als Gepäckkärtchen mitgenommen hat. Er vergibt grüne Punkte für diejenigen, die keinen haben.</p> <p>Workshopleiter 1 als Busfahrer nimmt jedem Teilnehmer ein Gepäckkärtchen ab.</p>	<p>- Lenkrad - Gepäckkärtchen, die die Teilnehmer dabei haben - grüne Punkte - wenn möglich: draußen/ in einem anderen Raum</p> <p>- Polizeimütze</p>	<p>13</p>
<p>Wir sind nun nur vor der Landesgrenze. Ihr steigt aus. [Fahrer fährt weiter] Um die Grenzkontrolle zu umgehen, nehmt ihr einen anstrengenden Fußweg durch den Wald in Kauf und versucht so über die Grenze ins</p>	<p>Teilnehmer sollten ihre Eigenschaften beachten und sich dementsprechend verhalten (z.B.verletzt).</p> <p>Wer nicht durchkriechen kann, bekommt einen</p>	<p>- Tunnel-Röhre - grüne Punkte - Stoppuhr - wenn möglich draußen</p>	<p>3</p>

<p>Nachbarland zu kommen. Ihr entdeckt einen Tunnel, der unter dem hohen mit Stacheldraht befestigten Grenzzaun hindurchführt. Doch eine Grenzpatrouille hat euch entdeckt. Die Gruppe hat 2 Minuten Zeit um durch den Tunnel ins Nachbarland zu gelangen. Jetzt aber schnell!</p>	<p>grünen Punkt</p>		
<p>Ihr habt es also bis ins Nachbarland geschafft! An der Küste findet ihr einen Schleuser, der euch in einem Schlauchboot über das Mittelmeer nach Europa schaffen kann. Wie ihr seht, ist das Boot jedoch zu klein für alle und einige müssen zurückbleiben! Wer darf in das Boot einsteigen? Der Schleuser lässt sein Boot nur auslaufen, wenn er für jeden Passagier etwas bekommt (Geldkärtchen, oder andere Waren).</p> <p>Es herrscht sengende Hitze und alle haben großen Durst. Die Anstrengung der vergangenen Flucht sitzt tief. Wer hat Wasser dabei?</p>	<p>Workshopleiter 1 als Schleuser verhandelt um die begehrten Plätze im Boot. Workshopleiter 2 vergibt grüne Punkte für diejenigen, die nicht ins Boot kommen.</p> <p>Workshopleiter 2 trennt die Alten (über 50-Jährigen) und die Jungen (unter 15-Jährigen) von der Gruppe ab. Sie überleben die Hitze nicht und bekommen einen roten Punkt. Die anderen können nur überleben, wenn sie Wasser als Gepäck mitgenommen haben. Wenn nicht, bekommen sie auch einen roten Punkt.</p>	<p>- Schwimmreif für Schleuser - bemaltes Tuch: Schlauchboot</p> <p>- Gepäckkärtchen, die die Teilnehmer dabei haben</p>	<p>7</p>
<p>Ihr könnt nun wieder durchatmen, da ihr es doch noch in euer Zielland geschafft habt, wo ihr nun erst einmal in einem Asylbewerberheim landet. Dort könnt ihr euch hinsetzen, einen Tee trinken und Kekse essen. Und füllt, als politische Flüchtlinge, doch bitte nebenbei euren Asylbewerberantrag aus! Natürlich in Landessprache! Braucht ihr Hilfe?</p>	<p>Jeder Teilnehmer darf nun wieder (einzeln) in den Gruppenraum eintreten. Dort empfängt ihn der Workshopleiter 1 als Asyl-Beamter. Die anderen warten vor der verschlossenen Tür. Jeder muss den Asyl-Antrag ausfüllen und unterschreiben. Falls der Workshopleiter 1 eine Sprache kann, die Teilnehmer nicht verstehen, spricht er in</p>	<p>- Asyl-Antrag - Stifte</p>	<p>10</p>

	dieser Sprache.		
--	-----------------	--	--

3. Nach dem Spiel

Reflexion: ca. 10 min

Auswertung

- Wer hat es ohne Punkt geschafft, am Ziel anzukommen?
- Ist euch klar, was die Punkte bedeuten? (Ist zwar schon zu Anfang erklärt werden, aber diese Rückbesinnung soll den Teilnehmern die Ernsthaftigkeit der Situation verdeutlichen.)
 - Grüne Punkte: Die Flucht endet. Ihr werdet möglicherweise festgenommen, gefoltert, eingesperrt etc.
 - Rote Punkte: Die Flucht endet für euch mit dem Tode.

Mögliche Leitfragen um Eindrücke aus dem Spiel zu sammeln:

1. Wie fühlt man sich als plötzlich verhafteter Demonstrant, der einen Vertrag ausfüllt/ unterschreibt, wodurch er sich entrechtet oder um sein Leben fürchten muss?
2. Welche Rechte sind so bedeutend, dass bei ihrer Verletzung eine Flucht in Betracht gezogen werden muss?
3. Welche Gedanken und Gefühle kamen bei euch während des Packens auf? / Was habt ihr euch bei der Wahl der Gegenstände gedacht?
4. Wie war es, als ihr auf der Busfahrt/Lastwagenfahrt noch ein Gepäckstück abgeben musstet?
5. Bei der Flucht aus der Stadt habt ihr gemerkt, wie das Schicksal vom Zufall, vom Glück, abhängt, die richtige Entscheidung zu treffen. Was bedeutet das für euch?
6. Wie erging es euch bei der Bus- bzw. Schlauchbootfahrt (Zurückgebliebene und „Gewinner“)
7. Was habt ihr eigentlich da mit dem Asylantrag in Europa unterschrieben? (Es gibt das Dokument im Materialkoffer falls Interesse besteht auch auf deutsch).

3. Was heißt Flucht und Migration?

Methode: Bilder zuordnen und Diskussion

Dauer: ca.20 min

Ziel: - TN kennen die offizielle Definition der Vereinten Nationen von Flüchtling
- TN wissen, dass Migration und Flucht zusammen gehören
- TN wissen, dass Migration und Flucht unterschiedlich weit gefasst werden kann

Material:

- Bilder (zu finden auf www.bdkj.info/projekteundaktionen unter „Links & Downloads“)
- offizielle Definition von „Flüchtling“ der Genfer Flüchtlingskonvention (Material Nr. 4)

Einleitung:

Ein Flüchtling ist auch immer ein Migrant. Migration und Flucht lassen sich nicht trennen. In dieser Einheit sollen die TN die offizielle Definition von Flüchtling kennenlernen und deren Ursachen einordnen. Die Definition der Genfer Flüchtlingskonvention ist die offizielle, jedoch nur eine von vielen möglichen Definitionen von Flüchtling. Fluchtursachen können um weitere Gründe für Migration erweitert werden. Eine Erweiterung der Genfer Flüchtlingskonvention um andere Migrationsgründe zwänge die Industrienationen zur Aufnahme weiterer Migranten.

Ablauf:

Inhalt	WorkshopleiterIn	Material	Zeit (min)
Definition von Flüchtling nach Genfer Flüchtlingskonvention	Stellt die Definition vor und legt Definition in die Mitte	Definition (Material Nr. 4)	1
„In Definition sind mögliche Ursachen für Flucht benannt. Es gibt noch weitere Gründe, die zur Migration führen.“	Sagt Inhalt		
TN ordnen Bilder nach Flüchtlingsursachen (Konvention) und anderen Migrationsgründen zu	Verteilt Bilder auf dem Boden und nennt Aufgabenstellung	Bilder	5
Mögliche Diskussion über Schwierigkeit der genauen Zuordnung	Moderiert Diskussion und erklärt evtl. nicht verstandene Bilder. Kann weitere Aspekte einbringen wie: Im Anschluss an diesen Teil kann eine Diskussion zu den Definitionen angeregt werden. Inhalt könnte sein „Freiwilligkeit von Flucht“, „Definition aus Sicht der Weststaaten, nicht aus Sicht der Flüchtenden“, „Klimaflüchtlinge sind in Genfer Konvention nicht bedacht“, „Genfer Konvention könnte viel weiter gefasst sein, was gegen das Interesse der Industrienationen stünde“.		10 bis 15

Bildererklärungen

Verschiedene Ursachen von Flucht

Politische Betätigung - „Where is my vote“

Verfolgung von Juden

Verfolgung von Menschen aufgrund ihrer sexuellen Orientierung

Menschenrechtsverletzung – Mensch wird mit Schlagstöcken verprügelt

Weitere Ursachen von Migration

Klimaflüchtlinge – Mensch mit Fahrrad unter Wasser

Suche nach Wohlstand durch medial geprägte Vorstellungen/ Wahrnehmungen – Hütte mit Satellitenschüssel

Armut – Kinder im Slum

Arbeitslosigkeit

Familie

Klassische Suche nach „besserem Leben“ – schicke Hochhäuser im Hintergrund

Flüchtlingsströme

Methode: Input des Workshopleiters

Dauer: ca.10 min

Ziel: - TN kennen die Länder mit den größten Flüchtlingsströmen
- TN stellen fest, dass Menschen weltweit auf der Flucht sind

Material: Weltkarte, beschriftete Pfeile (beispielsweise aus Papier)
Der Workshopleiter zeigt anhand einer Weltkarte und „Strompfeilen“, von wo die meisten Menschen flüchten.
Verweis auf die Quelle „UNHCR 2008“. In diesem Fall handelt es sich um registrierte Flüchtlinge. Unklar ist, wie viele reell auf der Flucht sind und wie viele vor dem Erreichen des Ziellandes sterben.

Ursprungsland	Anzahl	Hauptzielländer
Irak	1.873.519 (gerundet 1.874.000)	Syrien Jordanien Libanon Iran
Afghanistan	1.817.913 (gerundet 1.818.000)	Pakistan Iran Großbritannien Deutschland
Somalia	559.153 (gerundet 559.000)	Kenia Jenem Äthiopien Großbritannien
Sudan	397.013 (gerundet 397.000)	Tschad Uganda Kenia Äthiopien
Kongo	367.995 (gerundet 368.000)	Tanzania Uganda Ruanda Sambia
Besetzer Teil Pälastinas	333.990 (gerundet 334.000)	Saudi Arabien Ägypten
Viet Nam	328.183 (gerundet 328.000)	China Deutschland
Burundi	281.592 (gerundet 282.000)	Tanzania Kongo
Türkei	214.376 (gerundet 214.000)	Deutschland Irak Frankreich
Serbien	185.432 (gerundet 185.000)	Deutschland Montenegro Großbritannien
Kolumbien	77.232 (gerundet 77.000)	Ecuador Venezuela USA
China	175.180 (gerundet 175.000)	Indien USA Kanada

4. Filme: Erfahrungen von Betroffenen

Die Filme können bei der Fachstelle Globales Lernen ausgeliehen werden.

5. Was kann ich tun? Woran kann ich mich beteiligen?

Zum Abschluss des Workshops kann gemeinsam mit den Teilnehmern überlegt werden, was jeder Einzelne oder die Gruppe zusammen machen kann. Hier noch ein paar Links zum weiterlesen & recherchieren:

www.bdkj.info/projekte-aktionen (Auf unserer eigenen Website sind im Bereich „Links & Downloads“ ausgewählte Flyer und empfehlenswerte Aktionshefte von unterschiedlichen Organisationen zu finden.)

www.proasyl.de (Pro Asyl setzt sich für Flüchtlinge in Deutschland, Europa sowie an besonders gefährlichen Brennpunkten ein.)

www.unhcr.de (Hier findest du aktuelle Informationen zur weltweiten Flüchtlingsproblematik. Der "Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen" schützt und unterstützt Flüchtlinge auf der ganzen Welt.)

www.lastexitflucht.org (Last Exit Flucht: ein Online-Spiel über Flüchtlinge
Wie ist es, ein Flüchtling zu sein? Dieser Frage können Jugendliche ab 13 Jahren in einem interaktiven Spiel des UN-Flüchtlingskommissariats (UNHCR) nachgehen.)

www.asyl.net (Der Informationsverbund Asyl und Migration e.V. ist ein Zusammenschluss von in der Flüchtlings- und Migrationsarbeit aktiven Organisationen. Gemeinsames Ziel ist es, für die Beratungspraxis relevante Informationen zugänglich zu machen.)

www.caritas.de (Der Deutsche Caritasverband e.V. - Der größte Wohlfahrtsverband Deutschlands organisiert die soziale Arbeit der katholischen Kirche und ist auch im Bereich „Migration und Integration“ aktiv.)

www.friedensschritte.de (Gehversuche – Friedensschritte. „Zivis für Kinder in Serbien“. Ein Projekt der Diözesen Limburg, Mainz und Trier. Jedes Jahr bieten deutsche Zivis ein Freizeitprogramm für Lagerkinder in Serbien an. Das Hauptanliegen besteht aber darin, die Menschen und ihre Situation bzw. ihre Schicksale kennen- und besser verstehen zu lernen.)

6. Liturgischer Impuls

Baustein 1

Biblischer Leittext **Mt 2,13-15**

Die Flucht nach Ägypten

Als die Sterndeuter wieder gegangen waren, erschien dem Josef im Traum ein Engel des Herrn und sagte: Steh auf, nimm das Kind und seine Mutter, und flieh nach Ägypten; dort bleibe, bis ich dir etwas anderes auftrage; denn Herodes wird das Kind suchen, um es zu töten.

Da stand Josef in der Nacht auf und floh mit dem Kind und dessen Mutter nach Ägypten. Dort blieb er bis zum Tod des Herodes.

Denn es sollte sich erfüllen, was der Herr durch den Propheten gesagt hat: Aus Ägypten habe ich meinen Sohn gerufen.

Gebet zum Text Mt 2,13-15

Auch Jesus war Flüchtling,
musste fliehen vor Willkür und Gewalt,
auch sein Leben stand auf dem Spiel.

Mitten in der Nacht mussten sie aufbrechen.
Mitten in der Nacht ihre Heimat verlassen.
Mitten in der Nacht – auf unbestimmte Zeit.

Guter Gott,
- oft stehen wir machtlos vor dem Schicksal von Flüchtlingen und Migranten weltweit.
- oft verzweifeln wir vor den Ungerechtigkeiten und den vielen Gründen, die Menschen zwingen, ihr Land zu verlassen.

Sei du uns Sterndeuter, der uns den Weg zum Handeln zeigt.
Sei du in unseren Träumen, die uns die Vision von der Einen, gerechten Welt nicht vergessen lassen.
Sei Engel auf unserem Wege und dem aller Menschen – weltweit.

Amen.

Baustein 2

Impulstext:

In Kleingruppen kann ein kurzer Austausch von 2-3 Minuten anhand der Impulsfragen erfolgen.

Eines Tages kam ein junger Flüchtling in ein kleines Dorf, um sich vor seinen Verfolgern zu verstecken. Die Leute im Dorf waren freundlich und boten ihm an, zu bleiben. Aber als die Soldaten drohten, das Dorf anzuzünden und alle zu töten, wenn sie den jungen Mann nicht bis zum Morgengrauen ausgeliefert hätten. Die Leute im Dorf gingen zum Priester und fragten ihn um Rat. Der Priester war hin und her gerissen zwischen der Wahl, den Flüchtling an seine Verfolger auszuliefern oder alle Dorfbewohner tot zu wissen. Er zog sich zurück und las in der Bibel in der Hoffnung, dort bis zum Morgengrauen eine Antwort zu finden. Nach vielen Stunden lesen, in den frühen Morgenstunden, fiel sein Blick auf die Worte: „Es ist besser, dass ein Mann stirbt, als dass das ganze Volk verloren sei.“

Der Priester schlug die Bibel zu, rief die Soldaten und sagte ihnen, wo der Junge zu finden sei. Nachdem diese ihn mitgenommen hatten, um ihn zu töten, begann ein großes Fest im Dorf, denn der Priester hatte allen Dorfbewohnern das Leben gerettet. Aber der Priester feierte nicht mit.

Von großer Trauer niedergeschlagen blieb er in seinem Haus. In dieser Nacht kam ein Engel zu ihm und fragte: „Was hast du getan?“ Er sagte: „Ich habe den Flüchtling den Feinden ausgeliefert.“ Da sprach der Engel: „Aber weißt du denn nicht, dass du den Messias ausgeliefert hast?“ „Woher hätte ich das wissen sollen?“, entgegnete der Priester angsterfüllt. Dann sagte der Engel: „Wenn du, statt in der Bibel zu lesen, den jungen Mann nur ein einziges Mal besucht hättest und ihm in die Augen geschaut hättest, dann hättest du es wissen können.“

Quelle unbekannt

In: Basisgemeinschaft Brot & Rosen (Hg.), Frieden stiften – jeden Tag. 365 Gedanken und Anstöße, Hamburg 2002, www.brot-und-rosen.de

Impulsfragen

- Gibt es in meiner nächsten Umgebung Flüchtlinge?
- Wie begegne ich Fremden?
- In welcher Form kann ich dazu beitragen, dass sich Flüchtlinge und Fremde in unserem Land willkommen fühlen und nicht ausgeliefert werden?

(aus misso – Jugendaktion 2008)

Mögliche Lieder zum Abschluss

Da berühren sich Himmel und Erde

Liederbuch zum Ökumenischen Kreuzweg der Jugend Nr. 97 / S.81

Keinen Tag soll es geben

Liederbuch zum Ökumenischen Kreuzweg der Jugend Nr. 54 / S.50

In Ängsten die einen

Erdentöne – Himmelsklang

Material

Rollenzuweisungen

Material Nr. 1

Teilnehmerzahl	Rollenkarten
9	Gelbe Karten ohne M. Dostojewski
10	Gelbe Karten
11-14	Gelbe Karten + 1-4 rote Karten
15	Gelbe Karten + blaue Karten oder grüne Karten
16-19	Gelbe Karten + blaue Karten oder grüne Karten + 1-4rote Karten
20	Gelbe Karten + blaue Karten + grüne Karten
21-25	Gelbe Karten + blaue Karten + grüne Karten + 1-5 rote Karten

10 Kern-Rollen in gelb (mehrere Familien):

Ibrahim Ikonnikow, 53J., Vater von Kolja und Mann von Mariam Ikonnikow, sehr bekannter, regimekritischer Journalist

Mariam Ikonnikow, geb. Busovikow, 46J., Mutter von Kolja und Frau von Ibrahim Ikonnikow, Schwester von Jiri Busovikow, Anwältin, durch Kinderlähmung verkürztes Bein

Kolja Ikonnikow, 23J., Sohn der Ikonnikows, Untergrundkämpfer, körperlich fit, verfügt über eine Kampfausbildung, muss fliehen, weil er identifiziert und in Abwesenheit zum Tode verurteilt wurde

Jiri Busovikow, 38J., Vater von Ada und Mann von Dunja Busovikow, Bruder von Mariam Ikonnikow, KFZ-Mechaniker, gläubig

Dunja Busovikow, 31J., Mutter von Ada und Frau von Jiri Busovikow, Hausfrau, übergewichtig und stark gläubig, homophob

Ada Busovikow, 17J., Tochter der Busovikows, Näherin, ihre Eltern haben sie mit Arkadi Babtschenko verlobt, lebt nach islamischer Tradition aber selbst eher nicht gläubig

Arkadi Babtschenko, 22J., Soldat, folgt seiner Verlobten und ihrer Familie ins Exil, gilt somit als Deserteur, körperlich fit, verfügt über eine Kampfausbildung

Maschka Dostojewski, 24J., Witwe und Mutter eines 7monatigen Babys, Tänzerin, Schönheit, körperlich fit, Verwandte im Ausland

Beslan, 16J., Bauernjunge aus den Bergen, kennt seinen Nachnamen nicht, hat seinem von Einsatzkräften der Regierung gemeuchelten Vater versprochen seinen jüngeren Bruder Aki unter keinen Umständen alleine zu lassen, kräftig, ehrlich, ungebildet

Aki, 12J., Bruder von Beslan, psychische Störung, verfällt bei hohem Stress in epileptische Zustände, technisch begabt

5 Erweiterungskarten in rot (keine Bezug untereinander, einzeln verwendbar):

Artemi Maschadow, 68J., Imam in der Moschee der Busovikows, hört schlecht und befindet sich in einem seinem Alter entsprechenden körperlichen Zustand, spricht mehrere Sprachen

Tschingis Aitmatow, 33J., Tontechniker, ehem. Kollege und guter Freund von M. Dostojewskis verstorbenem Mann, technisch begabt, offen homosexuell

Ashu Turgenjew, 31J., Lehrerin, hochschwanger (Vater unbekannt), locker bekannt mit den Ikonnikows, spricht eine Fremdsprache

Sabra Shatila, 18J., Fabrikarbeiterin, beste Freundin von Ada Busovikow, körperlich belastbar, ungebildet, Schönheit, gläubig

Jakub Babschenko, 25J., Vetter A. Babschenkos, Student der Kunstwissenschaft, hochgebildet, spricht mehrere Fremdsprachen, Hüftschaden aufgrund seines immensen Übergewichtes

5 Erweiterungskarten in blau (Bezug untereinander, nur geschlossen verwendbar):

Adam Tolstoi, 78J., Vater Iwans, für sein Alter noch erstaunlich agil, leidet seit 15J. an Krebs, verfügt aus seinen Zeiten als Wilderer über hervorragende Kenntnisse der Geographie der Grenzregion, immer noch ein guter Jäger

Iwan Tolstoi, 46J., Holzfäller, Sohn Adams, Mann von Dshamiljia und Vater von Leonid und Andrej, sehr kräftig, ein guter Jäger, liebt seinen Vater über alles, schwerer Trinker

Dshamiljia Tolstoi, 32J., Hebamme und Heilerin, Frau Iwans, Mutter von Leonid und Andrej, schwere Trinkerin, findet überall Heilkräuter und essbares, kann leichte Wunden verbinden

Leonid Tolstoi, 14J., Sohn I. und D. Tolstois, Bruder Andrejs, hilft seinem Vater im Wald, hervorragender Schwimmer

Andrej Tolstoi, 12J., Sohn I. und D. Tolstois, Bruder Leonids, schweres Asthma, Klumpfuß

5 Erweiterungskarten in grün (Bezug untereinander, nur geschlossen verwendbar):

Jasid Bikieva, 49J., Mann von Shanna Bikieva, Vater von Lajla, Rosa und Belisha, Kartograph, kann Karten lesen, kennt das Grenzgebiet, ehemaliger Untergrundkämpfer, polizeilich gesucht, vor 30 Jahren kämpferisch geschult

Shanna Bikieva, 49J., Frau von Jasid Bikieva, Mutter von Lajla, Rosa und Belisha, Freundin von Mariam Ikonnikow, Bibliothekarin, stark gläubig

Lajla Bikieva, 30J., Tochter von J. und S. Bikieva, Schwester von Rosa und Belisha, Schriftstellerin, hat Kontakte im Ausland

Rosa Bikieva, 24J., Tochter von J. und S. Bikieva, Schwester von Lajla und Belisha, Taschendiebin, polizeilich gesuchte Kleinkriminelle, körperlich fit, gute Augen, kennt Unterschlupfmöglichkeiten in vielen Städten

Belisha Bikieva, 17J., Tochter von J. und S. Bikieva, Schwester von Lajla und Rosa, Freundin von Ada Busovikow, Schülerin, Nesthäkchen, sportlich, stark gläubig

Polizeiliches Verhör

Material Nr. 2

Hiermit verzichte ich auf mein Wahlrecht.

(Unterschrift)

Ich verspreche, nur von der Regierung freigegebene Informationen zu verbreiten.

(Unterschrift)

Homosexualität ist ein Verbrechen und muss bestraft werden.

(Unterschrift)

Es ist ein Verbrechen, ohne behördliche Genehmigung eine Vereinigung zu bilden.

(Unterschrift)

Ich bin immer und jederzeit derselben Meinung wie die Regierung meines Landes.

(Unterschrift)

Ich verzichte auf das Recht, mein Land verlassen zu dürfen.

(Unterschrift)

Ich verzichte auf mein Recht, meine eigene Sprache zu sprechen oder in ihr zu schreiben.

(Unterschrift)

Ich verzichte auf meinen Glauben.

(Unterschrift)

In diesem Land sind alle gleich vor dem Gesetz, egal welcher politischen Auffassung sie sind.

(Unterschrift)

Hiermit bezeuge ich, dass die Polizei mich gut behandelt hat.

(Unterschrift)

Belehrung nach § 22 Abs. 3 AsylVfG - Armenisch

Bearbeitende Stelle:

--

ԿԱՐԵՎՈՐ ՀԱՂՈՐԴԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ

(Ցուցմունք ըստ § 22, պարբ. 3-ի Քաղ. ապաստ. խնդրելու գործընթացի մասին օրենքի)

Ազգանուն:
Անուն:
Ծննդյան քիվ:
Քաղաքացիություն:

Aktenzeichen:
(Bitte unbedingt angeben)

--

Հարգելի դիմորդուհի, հարգելի դիմորդ,

Դուք Գերմանիայի Դաշնային Հանրապետությունում քաղաքական ապաստարան ստանալու երաշխիք եք փնտրել:

Քաղաքական ապաստարան խնդրելու Ձեր ցանկության և քաղաքական ապաստարան ստանալու Ձեր իրավունքի մասնամասն ստուգումը միայն այն դեպքում է դառնում հնարավոր, եթե Դուք ներկայացնեք քաղաքական ապաստարան խնդրելու պաշտոնական դիմում: Դուք պարտավորվում եք ինքնեղ անձամբ դիմում տալու միզրացիայի և փախստականների գծով դաշնային պետական ծառայության (Բուղեսամտի) ստորև բերված բաժնում: Միայն այդ բանից հետո կիրազորվի քաղաքական ապաստարան խնդրելու Ձեր գործընթացը:

Հարցազրույցի շրջանակներում Դուք առիթ կունենաք հիմնավորել քաղաքական ապաստարան խնդրելու Ձեր դիմումը: Կերջինս այնտեղ ներկայացնելուց հետո քաղաքական ապաստարան

Definition Flüchtling

Artikel 1 der Genfer Flüchtlingskonvention definiert einen Flüchtling als Person, die sich außerhalb des Landes befindet, dessen Staatsangehörigkeit sie besitzt oder in dem sie ihren ständigen Wohnsitz hat, und die wegen ihrer Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Überzeugung eine wohlbegründete Furcht vor Verfolgung hat und den Schutz dieses Landes nicht in Anspruch nehmen kann oder wegen dieser Furcht vor Verfolgung nicht dorthin zurückkehren kann.