

# Offline Serious Game

## den Alltag von Asylbewerbern erleben

Spielanleitung

Autoren und Autorinnen: Joshua Dauzenroth, Saskia Scholten,  
Mariëlle von Toor, Elias Weingärtner, Johannes Zens  
(Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg, Jahresaktionsgruppe 2015)

Jahresaktion 2015

**Gast » Freundschaft**  
Für Menschen auf der Flucht!



deutsche pfadfinderschaft sankt georg

 **dpsg**



# Ziel des Spiels

Das Offline Serious Game zu Gast>>Freundschaft – für Menschen auf der Flucht ermöglicht es Dir und Deiner Gruppe auf spielerische Weise die Situation von Flüchtlingen nach ihrer Ankunft in Deutschland kennenzulernen. Wir empfehlen dieses Rollenspiel für die Pfadfinder- und Roverstufe, sowie für Leiterinnen und Leiter. **Die Situation für Flüchtlinge in Deutschland ist ernst.**

---

**Spieldauer** 1,5 – 2 Stunden (inkl. Vorbereitung und Reflexion)

---

**Gruppengröße** 6 – 12 Personen

---

- Material**
- Diese **Spielanleitung** (idealerweise ausgedruckt)
  - Die **Rollenbeschreibungen** (s. u.), ausgedruckt.
  - Die **Karten für Dolmetscher** und die **Sprachkurse**, sowie der Asylbescheid, ebenfalls ausgedruckt
  - Ausdrucke der **Ereigniskarten**
  - Einen **Würfel** (6 Seiten)
  - Eine **Uhr**, um die Zeit im Blick zu behalten und die einzelnen Spielphasen zu timen
  - Irgendetwas um ein **akustisches Signal** zu erzeugen (im einfachsten Fall: Händeklatschen)
  - **Redemünzen**: Von Streichhölzern bis Centmünzen – Redemünzen zeigen später im Spiel an, wieviel Flüchtlinge in ihrer Rolle sprechen dürfen.
  - **Behälter** (Topf / Schüssel...) aus dem später die Namen gelost werden können
- 

**Orte** Das Spiel findet an drei unterschiedlichen Orten statt:

- Der **Asylunterkunft**
- Einem **Anhörungsraum** für die Anhörung im Asylverfahren
- Dem Raum für Gespräche mit der **Asylberatung**

Wenn Ihr die Möglichkeit habt, empfehlen wir Euch diese drei Orte in unterschiedlichen Räumen zu realisieren.

**Alternative:** Bei kleinen Gruppen kann es spannend sein, die Räume an drei unterschiedlichen Orten innerhalb eines Raums zu platzieren, um das Spiel auch durch Beobachtung lebendig zu halten und zu bereichern.

---

- Rollen**
- 1 **Spielleiter**
  - 1 Mitarbeiter der **Asylbehörde**
  - 1 Mitarbeiter der **Asylberatungsstelle**
  - **Flüchtlinge**
-

## Orte

---

<b>Asylunterkunft</b>	Dies ist der Raum, in dem sich die Flüchtlinge während des Spiels aufhalten. Er repräsentiert die Unterkunft; das Flüchtlingsheim. Flüchtlingsheime sind keine gemütlichen oder geräumigen Orte, oft gibt es nur Tische und Stühle. Idealerweise wählt Ihr genau solch ein Setting für die Asylunterkunft.
<b>Anhörungsraum der Asylbehörde</b>	Hier finden im Laufe des Spiels die Interviews statt, die die Asylbehörde führt. Der Raum kann ruhig klein sein. Zwei gegenüber stehende Stühle, vielleicht mit einem Tisch in der Mitte, reichen als Ausstattung vollkommen aus.
<b>Asylberatung</b>	Dies ist der Ort, in dem die Asylberatungsstelle Gespräche mit einzelnen Flüchtlingen führt.

---

## Rollen

Für jede Rolle gibt es eine Rollenbeschreibung, die zu Spielbeginn vom Spielleiter zugeteilt wird. Es gibt mehrere Flüchtlingsrollen, die ausgeteilt werden. Der Spielleiter selber erhält die Anleitung.

---

<b>Spielleiter</b>	Diese Rolle kann auch von zwei oder drei Personen übernommen werden. Vermutlich bist Du es, der gerade diese Anleitung liest und Dich mit dem Spielaufbau und -ablauf vertraut machst. In einer Pfadigruppe empfehlen wir einen Gruppenleiter.  Der Spielleiter ist für die Durchführung des Spiels verantwortlich; er führt die einzelnen Spielrunden und sorgt dafür, dass die Regeln eingehalten werden. Der Spielleiter moderiert das Spiel und führt durch die einzelnen Runden.  Der Spielleiter hält sich in der Asylunterkunft auf.
<b>Mitarbeiter der Asylbehörde</b>	Der Mitarbeiter der Asylbehörde befragt die Asylsuchenden und entscheidet über Bleiberecht oder Abschiebung. Eine konkrete Anleitung findet der Mitarbeiter der Asylbehörde in seiner Rollenbeschreibung
<b>Mitarbeiter der Asylberatung</b>	Die Asylberatung unterstützt die Asylsuchenden nach Möglichkeit in beratenden Gesprächen. Die Asylberatungen haben in der Regel wenig Zeit, weil diese Stellen häufig unterbesetzt sind und von gemeinnützigen Organisationen getragen werden. Die ausführliche Rollenbeschreibung findet sich in dem entsprechenden Dokument.
<b>Flüchtlinge</b>	Dies sind alle verbleibenden Spielerinnen und Spieler. Falls mehr Spieler als Rollenkarten vorhanden sind, kann eine Flüchtlingsrolle auch mehrmals vergeben werden. Die Beschreibung der Flüchtlinge gibt die Muttersprachen an. Deutsch sprechen die meisten Flüchtlinge nur gebrochen.

---

## Das Spiel findet in drei Phasen statt:



### **Begrüßung und Rollenfindung** (ca. 10 Minuten)

1. Der Spielleiter begrüßt zum Spiel und führt die Gruppe in die Spielsituation ein, z. B. so:

„Liebe Mitspielerinnen und Mitspieler! In der kommenden Stunde habt Ihr die Möglichkeit, spielerisch in die ernste Situation von Flüchtlingen und Asylsuchenden in Deutschland einzutauchen.

In diesem Rollenspiel geht es um einen kleinen Ausschnitt des Asylverfahrens in Deutschland. Es geht um die Zeit, in der Flüchtlinge bereits in einer Asylunterkunft untergebracht sind und ihren Asylantrag gestellt haben. Dies ist eine Zeit des Wartens und der Ungewissheit. Auch in unserem Spiel halten sich die Asylsuchenden in einem Asylheim auf. Das Asylheim ist in dem Spiel einer von drei Orten (und das Asylheim ist z. B. hier im Gruppenraum), die anderen beiden Orte sind die Asylbehörde (Raum xy) und eine Asylberatungsstelle (Raum yz). Damit das Spiel funktioniert, ist Einfühlungsvermögen und Kreativität gefragt. Fühlt Euch in eure Rolle ein, so gut Ihr könnt. Am Ende des Spiels werden wir Eure Erfahrungen besprechen.

Dies ist ein ernstes Spiel. Damit es funktioniert, solltet Ihr die Situation von Flüchtlingen und Eure Rollen (die alle an wahre Personen angelehnt sind) nicht auf die leichte Schulter nehmen. Haltet Euch an die Spielregeln. Einige davon werden Euch vielleicht seltsam vorkommen, unsinnig und zermürend – warum es diese Spielregeln gibt, werden wir am Ende des Spiels auflösen. Zwischenfragen könnt Ihr Euch also bis zum Ende aufheben. Viel Spaß!“

2. Jede Spielerin und jeder Spieler erhält (in einem verschlossenen Umschlag oder gefaltet) eine Rollenbeschreibung.

Langsam geht es los...

3. Jeder Spieler hat Zeit, sich – im Stillen – in seine Rollenbeschreibung einzulesen. Je besser sich die Teilnehmer in ihre Rolle einfühlen, umso intensiver ist das spätere Spielerlebnis. Dazu kann es hilfreich sein, sich z. B. Aussehen, Verhaltensarten oder Eigenschaften der Rolle vorzustellen. Es dürfen keine Verständnisfragen vor der ganzen Gruppe besprochen werden. Eventuelle Rückfragen zur Rolle sollten der jeweilige Spieler und der Spielleiter kurz unter 4 Augen besprechen.

4. Die Rollenfindungsphase endet nach 5 Minuten mit einem akustischen Signal.

Das Spiel beginnt...

Jeder Flüchtling schreibt seinen Namen auf ein Stück Papier. Er stellt sich vor, indem er diesen Zettel der Gruppe zeigt und ihn einmal laut sagt. Mehr sprechen dürfen die Flüchtlinge nicht: In der Asylunterkunft sprechen nicht alle dieselbe Sprache. Die Zettel werden anschließend in einen Topf / Schüssel / Hut gelegt.

# Spielphase

- 1. Erhalt der Redemünze**
- 2. Ziehen der Ereigniskarte**
- 3. Würfeln**
- 4. Gespräche oder warten**
- 5. Abgeben der restlichen Redemünzen**

## 1. Erhalt der Redemünze

- Jeder Spieler erhält zwei Redemünzen. Für jede Redemünze darf ein Spieler in der Asylunterkunft einen Satz in Phase 4 sagen. Wenn er oder sie dort etwas sagt, muss er für jeden gesprochenen Satz eine Redemünze abgeben. In der Flüchtlingsunterkunft darf ansonsten nicht gesprochen werden.
- Im Beratungsgespräch und dem Interview der Asylbehörde darf unbegrenzt gesprochen werden ohne dass Redemünzen verbraucht werden – insofern es zur Rolle passt.

## 2. Ziehen der Ereigniskarte

- Der Spielleiter zieht aus dem Topf mit den Namenszetteln einen Zettel mit Namen.
- Der Flüchtling, der vom Spielleiter gezogen wurde, zieht eine Ereigniskarte. Er liest diese Ereigniskarte laut vor.
- Die Ereigniskarte gilt sofort.

## 3. Würfeln

- Jeder Flüchtling würfelt.
- Je nach gewürfelter Zahl, treten unterschiedliche Dinge ein:
  - Der erste Flüchtling, der eine 1 oder eine 6 würfelt, darf zum Beratungsgespräch der Asylberatungsstelle (→ Spielphase 4).
  - Der erste Flüchtling, der eine 3 würfelt, muss zum Interview der Asylbehörde (→ Spielphase 4).

Bei allen übrigen Zahlen passiert nichts.

Wird in einer Runde keine 1 oder 6 gewürfelt, findet in dieser Runde kein Beratungsgespräch statt.

Wird in einer Runde keine 3 gewürfelt, findet in dieser Runde kein Interview statt.

# Spielphase

## 4. Gespräche oder warten

- Der Flüchtling, der in der Würfelrunde als erstes eine 1 oder eine 6 gewürfelt hat, geht zum Interview in die Asylbehörde.
- Der Flüchtling, der in der Würfelrunde als erstes eine 3 gewürfelt hat, geht zum Beratungsgespräch in die Asylberatung.
- Die übrigen Flüchtlinge warten und können sich – je nachdem wieviele Redemünzen sie haben – unterhalten und austauschen.

## 5. Abgeben der restlichen Redemünzen

- Nach 5 Minuten enden alle Gespräche – der Spielleiter gibt mit dem akustischen Signal ein deutliches Zeichen. Jetzt müssen alle Gespräche sofort enden.
- Alle Flüchtlinge kommen zurück in die Asylunterkunft und müssen ihre restlichen Redemünzen zurückgeben.
- Der Spielleiter gibt nochmal ein akustisches Signal – nun kann die neue Runde beginnen (bei 1.)

## Spielende

Nach acht Spielphasen endet das Spiel.

Alle Spieler und Spielerinnen bekommen Zeit, aus ihren Rollen zu schlüpfen. Öffnet dazu das Fenster, schüttelt Euch, setzt Euch auf andere Plätze...

# Reflexion

Die Reflexionsphase dient dem Austausch von Erfahrungen und Eindrücken. Es geht nicht um persönliches Feedback zu Verhalten in der Rolle oder der Rolle selbst.

Der Spielleiter sollte deutlich darauf hinweisen, dass die eigentliche Spielphase nun zu Ende ist.

Wir empfehlen, die Reflexion in einem anderen Setting als der Asylunterkunft durchzuführen und davor eine Runde an die frische Luft zu gehen, um die Rolle abschütteln zu können.

Wir empfehlen eine Reflexion in 2 Schritten:

## 1. Blitzlicht

Jeder Spieler gibt reihum eine kurze Antwort auf folgende Fragen:

- a. Welche Rolle habe ich gespielt?
- b. Wie habe ich mich dabei gefühlt?
- c. Was habe ich dabei gelernt? Was hat mich gewundert / überrascht / verblüfft?  
Welche Erkenntnis habe ich gewonnen?

Der Spielleiter sollte in dieser Reflexionsphase darauf achten, dass die Aussagen unkommentiert bleiben (es ist immerhin eine Reflexion).

## 2. Diskussion und offene Fragen

Jetzt sollte Raum und Zeit sein für eine offene Diskussion.

## FAQ

Frage	Antwort
<b>Sind die Geschichten echt?</b>	Die Rollen der Flüchtlinge sind den Geschichten von echten Flüchtlingen nachempfunden.
<b>Warum Redemünzen?</b>	In einer Flüchtlingsunterkunft sprechen nicht alle Flüchtlinge dieselbe Sprache. Bei der Vielzahl an Ländern, aus denen Flüchtlinge nach Deutschland kommen, ist es sehr unwahrscheinlich viele Gesprächspartner in einer Flüchtlingsunterkunft zu finden. Diese mangelnden Austauschmöglichkeiten sind eine psychische Belastung und verunsichern – das wollten wir in dem Spiel nachstellen.
<b>Warum für ein Gespräch zum Asylantrag würfeln?</b>	Die Genehmigungsprozesse sind sehr intransparent und dauern extrem lange. Fragt man Flüchtlinge in Deutschland, können Sie i.d.R. nicht erklären, wie diese Prozesse oder Verfahren ablaufen. Über den Zeitplan werden die Flüchtlinge im Unklaren gelassen. In der Asylunterkunft heißt es häufig: Warten und hoffen.
<b>Warum für ein Gespräch mit der Beratungsstelle würfeln?</b>	Diese Beratungsstellen sind selten und leider häufig unterfinanziert. Selbst wenn in jeder Asylunterkunft eine Beratungsstelle eingerichtet ist, kann es sein, dass dort nur einmal im Monat jemand anwesend ist, mit dem die Flüchtlinge sprechen können. Einmal im Monat oder alle paar Wochen – das ist extrem selten.
<b>Wie realistisch sind die Ereigniskarten?</b>	Für viele Flüchtlinge in Deutschland sind die tragischen Geschehnisse aus den Ereigniskarten leider sehr realistisch. Häufig herrscht in den Ländern, aus denen die Flüchtlinge gekommen sind, noch immer Krieg, Verfolgung, Hunger oder Krankheit. Auch für Freunde und Familienangehörige, manchmal sogar die eigenen Kinder, die zurückbleiben mussten. Entweder es besteht noch Kontakt – oder aber vollkommene Ungewissheit, wie es den Zurückgebliebenen in der ehemaligen Heimat ergeht.
<b>Wieso fehlt der Alltag der Flüchtlinge in dem Spiel?</b>	Er fehlt nicht – für die meisten Flüchtlinge in Deutschland sieht der Alltag genau so aus, wie er in dem Spiel dargestellt wird: Warten, grübeln, hoffen.



# Rolle: Interviewer des Bundesamts für Migration und Flüchtlinge

## Deine Aufgabe:

Deine Rolle ist es, im Laufe des Spiels Anhörungen von Asylbewerbern durchzuführen und über ihre Asylanträge zu entscheiden. Dazu führst Du Kurzinterviews mit den Asylbewerbern durch. Da es um viele Flüchtlinge geht, hast Du für jedes Interview nur sehr wenig Zeit (5 Min).

## Was für ein Mensch bist Du?

Deine Erfahrung hat Dich gelehrt, dass Du den Geschichten der Asylbewerber und Asylbewerberinnen nicht trauen kannst. Immer wieder sind Fälle dabei, die sich in Lügenmärchen verstricken. Du kannst es ja sogar verstehen und früher haben Dir die Flüchtlinge Leid getan, aber Dein Job ist ein anderer und Du musst genau prüfen. Mitleid hilft Dir nicht. Seitdem Du versuchst, genau auf die Fakten zu achten, wirst Du immer misstrauischer.

## Worauf musst Du achten?

Bei Deiner Entscheidung berücksichtigst Du vor allem drei Dinge: Aus welchem Grund ist er/sie geflohen? Auf welchem Weg ist er/sie nach Deutschland gekommen (ist er/sie über ein sicheres Drittland eingereist, z. B. ein anderes europäisches Land)? Wie verhält sich er/sie seit der Ankunft in Deutschland? Ist ein Flüchtling kriminell geworden oder gewalttätig aufgefallen, prüfst Du die Fakten besonders genau.

*BAMF: Sichere Drittstaaten sind nach den verfassungsrechtlichen Vorgaben die Mitgliedstaaten der Europäischen Gemeinschaften sowie weitere europäische Staaten, in denen die Einhaltung der Genfer Flüchtlingskonvention und der Menschenrechtskonvention sichergestellt ist. Dies sind: Norwegen und die Schweiz.*

## Interview-Fragen

Damit Dir die Beurteilung leichter fällt, kannst Du den Flüchtlingen beispielsweise folgende Fragen stellen:

- Aus welchem Land stammen Sie ursprünglich?
- Wie alt sind Sie?
- Nennen sie uns den Grund, warum Sie nach Deutschland geflüchtet sind?
- Auf welchem Weg sind sie nach Deutschland gekommen?

# Rolle: Interviewer des Bundesamts für Migration und Flüchtlinge

## Die Entscheidung

Nach jedem Interview mit einem Flüchtling musst Du Dich zwischen drei Optionen entscheiden:

- 1. Der Asylantrag wird abgelehnt** und dem Flüchtling wird angekündigt, dass er auf jeden Fall ausgewiesen wird. Dies ist der Fall, wenn der Grund für die Bitte um Asyl nicht die Furcht vor Verfolgung aus Gründen der Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen politischer Überzeugungen ist. Ausweisen/Abschieben musst Du auch diejenigen, die aus einem so genannten „sicheren“ Land eingereist sind. Dort sollte, so die Definition, die Sicherheit für die Person ausreichend gewährleistet sein. Außerdem schickst Du Personen, die in Europa zuerst in einem anderen Land als in Deutschland angekommen sind, dahin zurück. Die so genannte „Drittstaatregelung“ der Dublin-II-Verordnung besagt nämlich, dass Flüchtlinge in Europa in dem Land Asyl beantragen müssen, wo sie als erstes ankommen.
- 2. Der Asylantrag wird abgelehnt**, allerdings kann die Abschiebung nicht gleich vollzogen werden, weil z. B. ungeklärt ist, wohin die Person abgeschoben wird, da beispielsweise Dokumente fehlen oder die Person schwer krank ist.
- 3. Der Asylantrag wird akzeptiert.** Grundsätzlich darfst Du nur Flüchtlingen Asyl gewähren, die Dir glaubhaft erklären können, dass sie in ihrer Heimat verfolgt werden. Laut der Genfer Flüchtlingskonvention gilt ein Mensch als verfolgt, wenn er auf Grund seiner Religionszugehörigkeit, seiner Nationalität, seiner Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder einer Rasse aus der Bevölkerung ausgegrenzt wird. Im schlimmsten Fall droht Flüchtlingen in ihrer Heimat daher Freiheitsberaubung, Haft oder gar der Tod.

Sobald Du Deinen Entschluss gefällt hast, notierst Du diesen auf dem entsprechenden Asylantrag und händigst ihn dem Flüchtling aus.

# Rolle: Asylberatungsstelle

## Deine Aufgabe:

Deine Rolle im Spiel ist es, den Flüchtlingen zuzuhören und ihnen praktische Tipps für die Zeit in Deutschland zu geben. Du machst Deinen Job aus Leidenschaft, und Dein Wunsch ist es, die Flüchtlinge bestmöglich zu unterstützen.

## Das Beratungsgespräch

**Wichtig:** Es ist möglich, dass Du es mit Flüchtlingen zu tun bekommst, die kein Deutsch sprechen. Für diesen Fall sind in der Liste Handlungsmöglichkeiten aufgezählt.

Den Flüchtlingen kannst Du im Beratungsgespräch auf mehrere Weisen helfen.

- Fordere sie auf, Dir ihre Geschichte zu erzählen, damit Du weißt, wie man ihnen am besten helfen kann. Du bist ihre Vertrauensperson!
- Falls Du den Eindruck hast, dass ein Asylbewerber oder eine Asylbewerberin Probleme dabei hat, seine oder ihre Geschichte zu erzählen, kannst Du sie zur Anhörung begleiten. Ein Grund dafür könnte sein, dass die Person traumatisiert wurde und beim Erzählen belastende Erinnerungen hochkommen. In der persönlichen Anhörung kannst Du von diesen Erinnerungen erzählen, wenn die Person es selbst nicht schafft.
- Du weißt über das Asylverfahren Bescheid. Du hast folgende Informationen für Sie:
  - Nur politisch verfolgte Flüchtling haben ein Anrecht auf Asyl (siehe Genfer Flüchtlingskonvention)
  - Geduldet werden Flüchtlinge, bei denen Papiere fehlen oder gesundheitliche Probleme eine Abschiebung verhindern (z. B. Suizidandrohungen). Sobald diese Gründe keinen Bestand mehr haben, werden sie abgeschoben.
  - Ausgewiesen werden Flüchtlinge, wenn sie innerhalb von Europa zuerst in einem anderen Land angekommen sind, bereits einen Asylantrag in einem anderen Land gestellt haben, oder wenn ihr Heimatland ein so genannter „sicherer Staat“ ist. Also ein Staat, der die Sicherheit seiner Bürgerinnen und Bürger gewährleisten kann, oder wenn das Kriterium für der Verfolgung nicht erfüllt ist. Flüchtlinge werden entsprechend des Grundes für die Ausweisung in das jeweilige Land ausgewiesen.

*BAMF: Sichere Drittstaaten sind nach den verfassungsrechtlichen Vorgaben die Mitgliedstaaten der Europäischen Gemeinschaften sowie weitere europäische Staaten, in denen die Einhaltung der Genfer Flüchtlingskonvention und der Menschenrechtskonvention sichergestellt ist. Dies sind: Norwegen und die Schweiz.*

- Du kannst den Flüchtlingen einen Dolmetscher besorgen. Dazu kannst Du ihnen eine „Dolmetscher-Karte“ mitgeben, so dass sie im weiteren Spielverlauf normal auf Deutsch mit den anderen reden können. Die Sprachbarriere fällt in der Runde nach dem Interview. Allerdings hast Du nur drei Dolmetscher-Karten. Das heißt, dass Du im Spiel drei Spielerinnen und Spieler von ihrer Sprachbarriere befreien kannst.
- Alternativ hast Du die Möglichkeit, den Flüchtlingen Sprachkurse zu vermitteln. Das erlaubt den Spielern, sich im Spiel besser verständigen zu können.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Asa Giwa, Rachel  
**Alter:** 27  
**Geschlecht:** Weiblich  
**Heimatland:** Nigeria  
**Sprachen:** Englisch, Französisch

## Personenbeschreibung:

- Rachel hat in einer christlichen Schule auf dem Land als Lehrerin gearbeitet.
- Sie ist eine sehr selbstbewusste Frau, verschweigt keine Details und lügt niemals.
- Sie hat einen Reisepass dabei und kann sich ausweisen.

## Fluchtgrund:

- Ihre Heimatregion wurde durch die Boko Haram (eine Terrororganisation) terrorisiert. Ein paar ihrer nahen Verwandten wurden durch diese ermordet.

## Fluchtweg:

- Zuerst floh sie mit ihrem Mann quer durch Afrika, aber dann wurde er bei einem Raubüberfall getötet.
- Mit einem Boot gelangte sie auf die Kanarischen Inseln (Spanien/sicheres Drittland).
- Mit Hilfe eines Bekannten bekommt sie einen Flug nach Köln-Bonn, und stellt dort ihren Asylantrag.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Abboud, Sadeq

**Alter:** 21

**Geschlecht:** Männlich

**Heimatland:** Syrien

**Sprachen:** Arabisch

## Personenbeschreibung:

- Sadeq ist Landarbeiter aus dem Umland von Aleppo.
- Er kann weder lesen noch schreiben. Wenn man ihn auf Deutsch anspricht, antwortet er immer mit den Worten: "Ja, Nein, Weiß nicht, Asyl". Ohne einen arabischen Dolmetscher kann es so zu keiner sinnvollen Kommunikation kommen.
- Er besitzt ein ausgeprägtes Temperament. In Stresssituationen wird er schnell laut.
- Sadeq spielt gerne Fußball, um sich abzureagieren.

## Fluchtgrund:

- Er entschied sich zur Flucht, als in Syrien ein Bürgerkrieg ausbrach.

## Fluchtweg:

- Sadeq wählte die Route auf dem Landweg, und kam über die Türkei (sicheres Drittland) nach Europa.
- Mit der Hilfe von Schleppern schaffte er es bis nach Köln-Bonn, wo er seinen Asylantrag stellte.
- Er hat keine Papiere bei sich.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Alchaow, Ramsan  
**Alter:** 27  
**Geschlecht:** Männlich  
**Heimatland:** Tschetschenien  
**Sprachen:** Tschetschenisch, ein Paar Brocken Deutsch

## Personenbeschreibung:

- Ramsan ist ein kooperativer junger Mann, auch wenn er zu den Hintergründen seiner Flucht nichts sagen kann/will.
- Er hat eine Frau und zwei kleine Kinder.

## Fluchtgrund:

- Ramsan und seine Familie wurden persönlich verfolgt.

## Fluchtweg:

- Zunächst floh Ramsan mit seiner Familie aus Tschetschenien nach Moskau (Russland, sicheres Drittland).
- Mit der Hilfe von Schlepperbanden reiste er auf dem Landweg über Warschau (Polen, sicheres Drittland) mit dem Zug nach Köln, wo er seinen Asylantrag stellte.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Sharif, Ashtar  
**Alter:** 13  
**Geschlecht:** Weiblich  
**Heimatland:** Irak  
**Sprachen:** Kurdisch, ein bisschen Arabisch

## Personenbeschreibung:

- Ashtar und ihre Familie lebten in der Nähe von Arbil, der Hauptstadt der autonomen Region Kurdistan im Irak.
- Als ein Krieg ausbrach, kam ihr Vater ums Leben.
- Ashtar ist ein lernbegieriges Mädchen, das sehr gerne Deutsch lernen möchte, um später eine Ausbildung zur Köchin machen zu können.

## Fluchtgrund:

- Krieg, Tod des Vaters.

## Fluchtweg:

- Mit der finanziellen Unterstützung von Verwandten schafften es Ashtar und ihre Mutter, von Mossul aus mit einem Bus bis in die Türkei zu kommen (sicheres Drittland).
- Gemeinsam mit anderen Flüchtlingen wurden die beiden im Grenzgebiet der Türkei versteckt, bis sich die Möglichkeit zur Weiterreise ergab.
- In dieser Zeit durften sie nur bei Nacht hinaus, und es gab nur wenig Wasser, Essen, und Waschmöglichkeiten.
- Nach drei Monaten wurden sie in LKWs bis nach Dortmund gebracht, von wo aus Ashtar und ihre Mutter mit dem Zug nach Freiburg gelangten.
- Dort wohnen die beiden nach der Stellung ihres Asylantrages in einer 14 m<sup>2</sup>-Wohnung.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Aklilu, Asefaw  
**Alter:** 17  
**Geschlecht:** Männlich  
**Heimatland:** Eritrea  
**Sprachen:** Tigrinisch, Arabisch

## Personenbeschreibung:

- Asefaw war ein normaler, friedfertiger Junge mit vielen Freunden, bis Krieg zwischen seinem Heimatland Eritrea und Äthiopien ausbrach.
- Weil diese Spannungen schon seit langem Bestehen, werden viele Männer zum Militärdienst gezwungen. Ein Vater seines Freundes musste 20 Jahre beim Militär dienen.
- Er spricht kein Deutsch und lernt Sprachen nur sehr langsam, weshalb er einen Dolmetscher benötigt.

## Fluchtgrund:

- Er hatte Angst, zum Militärdienst gezwungen zu werden.

## Fluchtweg:

- Asefaw hat eine lange und anstrengende Flucht hinter sich.
- Gemeinsam mit seinen Eltern und seiner Schwester Shewit floh er zunächst in den Sudan, und lebte dort in einem UNO-Flüchtlingslager. Jedoch war die Lage dort instabil, und seine Schwester wurde aus dem Camp entführt und sexuell missbraucht.
- Nach der Freilassung seiner Schwester floh die Familie weiter nach Norden, aber wurde getrennt.
- Fortan auf sich allein gestellt, jobbte Asefaw als Tagelöhner, um sich die harte Reise durch die Sahara nach Libyen, und von dort aus mit der Fähre nach Lampedusa (Italien, sicheres Drittland) zu finanzieren.
- Dort angekommen, stellt er einen Asylantrag, reist aber dennoch weiter nach München, wo er Freunde hat.



# Rolle: Flüchtling

**Name:** Obote, Abed  
**Alter:** 16  
**Geschlecht:** Männlich  
**Heimatland:** Uganda  
**Sprachen:** Swahili, wenig Englisch

## Personenbeschreibung:

- Abed und seine Familie lebten von der Hand in den Mund. Seine Eltern sind Tagelöhner, die ihr Geld mit der Arbeit auf Plantagen verdienen.
- Als dann aus den Nachbardörfern viele Kinder spurlos verschwinden, darunter auch Freunde von Abed, entschließt er sich zur Flucht. Die Älteren im Dorf sagten, dass die Lord Resistance Army, eine Terrororganisation, die Kinder entführte, um sie zu Kindersoldaten zu machen.
- Seine Eltern sparten mit Mühe 500 US-\$ zusammen. Mit diesem Geld schickten sie ihren damals 12-jährigen Sohn auf die Reise.
- Abed strandete in Juba, Südsudan, wo er hart arbeitete, um sich selbst die Flucht nach Europa zu ermöglichen.

## Fluchtgrund:

- Angst vor persönlicher Verfolgung und Verschleppung. Er befürchtete, versklavt und zum Kindersoldaten gemacht zu werden.

## Fluchtweg:

- Mit Hilfe von Schleppern gelingt ihm es ihm, auf einer mühsamen Reise durch die zentralafrikanische Republik, durch den Tschad und schließlich durch die Sahara nach Algier in Algerien zu kommen.
- Auf den Fußmärschen verlieren viele andere Flüchtlinge, darunter auch Frauen und Kinder, ihr Leben.
- Es gelingt ihm beim dritten Versuch, einen Grenzzaun im Melilla (Spanien) zu überwinden. Dabei bricht er sich drei Rippen.
- Dort wird er von spanischen Grenzschützern aufgegriffen und stellt einen Asylantrag. Zur Prüfung wird er nach Spanien übersetzt. Im Gefängnis wird er misshandelt.
- Er flüchtet und schlägt sich per Anhalter und zu Fuß bis nach Deutschland durch, wo er erneut Asyl beantragt.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Aklilu, Shewit  
**Alter:** 19  
**Geschlecht:** Weiblich  
**Heimatland:** Eritrea  
**Sprachen:** Tigrinisch, Arabisch

## Personenbeschreibung:

- Shewit würde sehr gerne an einer europäischen Universität studieren.
- Seit ihrer Entführung aus einem Flüchtlingscamp im Sudan hat sie Angstprobleme, und erzählt äußerst ungerne über ihre Erfahrungen.
- Seitdem bekommt sie panische Angst, wenn sie sich alleine mit Männern in einem Raum befindet.
- Shewit fürchtet sich davor, dass ihr Fluchtweg über Italien (sicheres Drittland) entdeckt wird, und deswegen aus Deutschland abgeschoben zu werden.

## Fluchtgrund:

- Der Wunsch nach einem Studium an einer europäischen Universität.

## Fluchtweg:

- Gemeinsam mit ihrer Familie machte sich Shewit auf, ihre Heimat Eritrea zu verlassen, auch, weil ihr Bruder sonst womöglich lange Zeit im Militär hätte dienen müssen. Zwischen ihrem Heimatland und Äthiopien herrschen zudem seit langer Zeit Zwiespalt und immer wieder Kriege.
- Als sie mit ihrer Familie in einem UNO-Flüchtlingscamp im ebenfalls unruhigen Sudan verweilt, wird sie entführt, gefangen gehalten und sexuell belästigt.
- Ihre Familie kann sie mit Mühe und Not freikaufen, und zerrüttet von diesen Ereignissen entschließt sie sich, gemeinsam mit ihrem Bruder den Sudan zu verlassen.
- Nach einer mühsamen Sahara-Durchquerung gelangen sie von Libyen aus mit einer Fähre nach Sizilien (Italien, sicheres Drittland).
- Von dort aus reist sie alleine mit dem Zug weiter nach Dortmund, wo sie schließlich ihren Asylantrag stellt.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Moja, Mabou  
**Alter:** 22  
**Geschlecht:** Weiblich  
**Heimatland:** Guinea  
**Sprachen:** Französisch, ein wenig Englisch

## Personenbeschreibung:

- Mabou ist eine kluge junge Frau, deren größter Wunsch es ist, Ingenieurin zu werden. Sie war immer die Klassenbeste und möchte ihrem Heimatland helfen, sich weiter zu entwickeln.
- Vor drei Jahren versuchte sie schon einmal, nach Europa zu gelangen, und kam über Gibraltar und Spanien schließlich nach Frankreich. Ihr Asylantrag jedoch wurde abgelehnt, und sie wurde abgeschoben.
- Dieses Mal hat sie sich besser vorbereitet, und hat sich eine fiktive Fluchtgeschichte ausgedacht, um bessere Chancen auf Asyl zu haben. So gibt sie vor, aus Kamerun zu stammen. Außerdem hat sie große Angst, erneut abgeschoben zu werden.
- Das Geld für die Flucht hat sie sich von ihrer Großmutter geliehen, in der Hoffnung, es ihr eines Tages zurück bezahlen zu können.

## Fluchtgrund:

- Traum von einem Ingenieursstudium in Deutschland.

## Fluchtweg:

- Gemeinsam mit einer Freundin ließ sie sich mit Hilfe von Schleppern nach Dakar im Senegal bringen.
- Von dort aus reisten die beiden weiter nach Mauretanien und die Westsahara nach Marokko, um dort ein Boot nach Teneriffa (Spanien, sicheres Drittland) zu besteigen.
- Illegal auf ein Frachtschiff eingeschleust, gelangten die beiden Freundinnen nach langer Fahrt nach Hamburg, und von dort aus mit dem ICE nach Köln. In Köln stellte Mabou ihren Asylantrag. Von dort aus reist sie alleine mit dem Zug weiter nach Dortmund, wo sie schließlich ihren Asylantrag stellt.

# Rolle: Flüchtling

**Name:** Bakthari, Mariam

**Alter:** 14

**Geschlecht:** Weiblich

**Heimatland:** Afghanistan

**Sprachen:** Paschtu

## Personenbeschreibung:

- Mariams Eltern sind liberale Muslime, und sie wohnen gemeinsam in einem Vorort von Kabul. Ihre Eltern unterstützen auch ihren Wunsch, zu studieren, um später einmal Ingenieurin zu werden.
- Als Mariam 12 Jahre alt war, wurde sie eines Nachts von ihrem Vater aus dem Schlaf gerissen. Sie müssten fliehen, denn der Einfluss der Taliban war zu groß geworden.
- Die ganze Familie floh zunächst auf dem Landweg über den Iran in die Türkei. Im Grenzgebiet warteten sie ab, ob sich die Lage bessere.
- Als jedoch der Krieg einen längeren Verlauf nahm, beschloss ihre Familie vor zwei Jahren, nach Deutschland zu flüchten.
- Mariam hofft, in Deutschland Asyl bewilligt zu bekommen, weil sie viel Gutes über das Ingenieursstudium hier gehört hat.

## Fluchtgrund:

- Angst vor politischer Verfolgung durch die Taliban

## Fluchtweg:

- Von Afghanistan reist Mariam mit ihrer Familie auf dem Landweg durch den Iran bis in die Türkei.
- In Griechenland (sicheres Drittland) lebt die Familie zunächst in einem Auffanglager und stellt dort Asylanträge.
- Auf Grund der schlechten wirtschaftlichen Lage beschließt die Familie jedoch, auf eigene Faust weiterzureisen und reist mit dem Schiff und mit der Bahn ins Ruhrgebiet, wo auch Verwandte wohnen.
- Dort stellt die Familie einen zweiten Asylantrag.

## Ereigniskarte

Du bist an einer Depression erkrankt und ziehst Dich deswegen komplett in Dein Zimmer zurück. Du darfst in den nächsten beiden Runden nicht sprechen und nicht zur Asylhilfe gehen. Nur am Würfeln beteiligst Du Dich. Findet Dein Interview während der Depression statt, musst Du dennoch dorthin.

## Ereigniskarte

Du hast riesiges Glück. Die Stadt, in der Du lebst, hat ein Modellprojekt gestartet, das Flüchtlingen erlaubt, eine Lehrstelle anzutreten. Du hast mit Hilfe der Asylberatung eine Lehrstelle als Gärtner bekommen und freust Dich, endlich eine Aufgabe zu haben.

## Ereigniskarte

Per SMS erfährst Du vom Tod einer Deiner Brüder, der sich ein halbes Jahr nach Dir auf die Flucht begeben hat. Im Zuge dessen bist Du unfassbar wütend, niedergeschlagen und verzweifelt. Würfle mit dem W6.

- 1 oder 2: Du wirst gewalttätig und wirst nach einer Schlägerei von der Polizei aufgegriffen und verwarnt.
- 3 oder 4: Du fällst in eine depressive Episode und darfst während der nächsten Runde nicht sprechen.
- 5 oder 6: Dank der seelsorgerischen Betreuung und mit Hilfe der Beratung durch ehrenamtliche kannst Du diese Krise meistern.

## Ereigniskarte

In den letzten Wochen ist bei Dir vieles passiert. Ohne weiteres Zutun hat Dir die Asylbehörde Deine Abschiebung angekündigt. Doch Du hattest Glück. Der Pfarrer der örtlichen Kirchengemeinde erfährt von Deinem Schicksal und hat sich mit Dir getroffen. Nach einigen Tagen hat er Dir einen Platz im Kirchenasyl in einem nahegelegenen Kloster der Dominikanerinnen vermittelt. Du bekommst dort von Ordensschwestern Deutschunterricht und kannst ein Einzelzimmer bewohnen. Du bleibst im Kirchenasyl bis zum Spielende geschützt. Mit Deinen neuen Bekannten kannst Du telefonieren und gibst dafür Redemünzen ab.

## Ereigniskarte

Die Stimmung in der Stadt ist nicht sehr gut. Gerade sind Wahlen, und rechte Parteien haben eine Demonstration organisiert. Parolen wie „Flüchtlinge sind Diebe“ und „Deutschland zuerst“ schallen durch die Straßen. Du erfährst, dass ein ehemaliger Asylbewerber, der inzwischen in Deutschland Fuß gefasst hat, letzte Woche zusammen geschlagen wurde. Das macht Dir Angst.

## Ereigniskarte

Es ist Wahlkampf. Der Bürgermeister besucht Euer Asylbewerberheim, verteilt Schokoriegel, schüttelt Eure Hände und ist mit seinem Fotografen nach 45 min wieder weg. Du bist Dir nicht sicher, ob Du das gut findest oder ob er sich wirklich für Dich und Deine Familie und die Situation von Flüchtlingen in Deutschland interessiert.

## Ereigniskarte

Du hast ein paar Jugendliche vom örtlichen Sportverein auf dem Bolzplatz kennengelernt und sie mit Deinen Ballkünsten beeindruckt. Endlich mal wieder Fußball spielen! Die Jugendlichen haben Dich zum Training ihres Klubs, der in der Bezirksliga spielt, eingeladen. Du freust Dich!

## Ereigniskarte

Bei der Asylbehörde herrscht Sommerpause. Insgesamt herrscht große Ruhe und Langeweile in der Asylunterkunft. Nichts weiter.

## Ereigniskarte

Auf Grund des Krieges in Syrien werden ab sofort keine Asylbewerberinnen und Asylbewerber, die aus Syrien stammen, abgeschoben. Selbst Bewerber aus Syrien, deren Antrag negativ beschieden werden, dürfen im Verlaufe des Spieles im Status der Duldung verbleiben und somit in der Asylunterkunft wohnen bleiben. Teilt diese Neuigkeit der Asylbehörde mit.

## Ereigniskarte

Ein Pfadfinderstamm aus Euer Nähe veranstaltet in Eurer Asylunterkunft einen Grillabend und sorgt dafür, dass Herkunftsländern aller Flüchtlinge dabei sind. Ihr erhaltet in dieser Runde alle fünf Redemünzen zusätzlich. Ihr könnt Euch also freier unterhalten.

## Ereigniskarte

Die Asylbehörde hat diesen Monat geschlossen. Es findet diesen Monat kein Interview und keine Abschiebungen statt.

## Ereigniskarte

Du hast sehr starke Zahnschmerzen, die von Tag zu Tag schlimmer werden. In Deiner Heimat war ein Zahnarztbesuch immer sehr teuer und Du hast keine Ahnung, wer Dir in Deiner Not helfen kann. Da das Sprechen weh tut, lässt Du es bis auf weiteres sein und bekommst keine Redemünzen, bis Dir die Asylberatung einen Zahnarztbesuch organisiert.

## Ereigniskarte

In den Nachrichten siehst Du, dass in Deiner Heimat Krieg herrscht. Du fürchtest Dich um die Sicherheit Deiner Familie und Freunde in der Heimat.

## Ereigniskarte

In einem Telefonat mit einem engen Verwandten in Deiner Heimat wirst Du gefragt, wie es Dir in Deutschland geht und ob es sich lohnt, nach Deutschland zu fliehen. Du bist nicht sicher, wie Du diese Frage beantworten sollst.

## Ereigniskarte

Leere in Deinem Kopf. Unsicherheit. An einem Tag hoffst Du, am nächsten Tag zweifelst Du. Das emotionale Auf und Ab belastet Dich sehr.

## Ereigniskarte:



### Ereigniskarte: Dolmetscher

Du bist erleichtert. Die Asylberatungsstelle hat Dir einen Dolmetscher vermittelt. Ab der nächsten Runde kannst Du in allen Gesprächen mit Deutschen ohne Schwierigkeiten kommunizieren. Mit den anderen Flüchtlingen bleibt es zum Teil schwierig.

### Ereigniskarte: Dolmetscher

Du bist erleichtert. Die Asylberatungsstelle hat Dir einen Dolmetscher vermittelt. Ab der nächsten Runde kannst Du in allen Gesprächen mit Deutschen ohne Schwierigkeiten kommunizieren. Mit den anderen Flüchtlingen bleibt es zum Teil schwierig.

### Ereigniskarte: Dolmetscher

Du bist erleichtert. Die Asylberatungsstelle hat Dir einen Dolmetscher vermittelt. Ab der nächsten Runde kannst Du in allen Gesprächen mit Deutschen ohne Schwierigkeiten kommunizieren. Mit den anderen Flüchtlingen bleibt es zum Teil schwierig.

### Ereigniskarte: Dolmetscher

Du bist erleichtert. Die Asylberatungsstelle hat Dir einen Dolmetscher vermittelt. Ab der nächsten Runde kannst Du in allen Gesprächen mit Deutschen ohne Schwierigkeiten kommunizieren. Mit den anderen Flüchtlingen bleibt es zum Teil schwierig.

### Ereigniskarte: Deutschkurs

Du hast Glück gehabt. Die Asylberatungsstelle ermöglicht es Dir, einen Deutschkurs zu besuchen. Du gehst regelmäßig hin und kannst Dich im Laufe des Spiels zunehmend besser auf deutsch verständigen. Mit den anderen Flüchtlingen, die kein deutsch können, bleibt es schwierig.

### Ereigniskarte: Deutschkurs

Du hast Glück gehabt. Die Asylberatungsstelle ermöglicht es Dir, einen Deutschkurs zu besuchen. Du gehst regelmäßig hin und kannst Dich im Laufe des Spiels zunehmend besser auf deutsch verständigen. Mit den anderen Flüchtlingen, die kein deutsch können, bleibt es schwierig.

### Ereigniskarte: Deutschkurs

Du hast Glück gehabt. Die Asylberatungsstelle ermöglicht es Dir, einen Deutschkurs zu besuchen. Du gehst regelmäßig hin und kannst Dich im Laufe des Spiels zunehmend besser auf deutsch verständigen. Mit den anderen Flüchtlingen, die kein deutsch können, bleibt es schwierig.

### Ereigniskarte: Deutschkurs

Du hast Glück gehabt. Die Asylberatungsstelle ermöglicht es Dir, einen Deutschkurs zu besuchen. Du gehst regelmäßig hin und kannst Dich im Laufe des Spiels zunehmend besser auf deutsch verständigen. Mit den anderen Flüchtlingen, die kein deutsch können, bleibt es schwierig.

# Asylbescheid

Name: \_\_\_\_\_

Das Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) hat Ihren Antrag auf Asyl in der Bundesrepublik Deutschland geprüft. Auf Grund der im Interview gemachten Angaben teilen wir Ihnen heute mit, dass Ihr Antrag

- genehmigt ist. Sie erhalten uneingeschränktes Bleiberecht in Deutschland.
- nicht genehmigt ist und Sie in Ihr Heimatland zurückgeführt werden.
- nicht genehmigt ist und Sie auf Grund Ihrer Einreise über ein "sicheres Drittland" nach \_\_\_\_\_ abgeschoben werden.
- nicht genehmigt ist und Sie aufgrund der Umstände geduldet in Deutschland verbleiben.

Mit freundlichen Grüßen,

Bundesamt für Migration und Flüchtlinge