



## **Menschen auf der Flucht – Ein fächerübergreifendes Unterrichtsentwicklungsprojekt**

Masterarbeit eingereicht an der PHBern,  
Institut Sekundarstufe I

**Eingereicht bei:** Urs Kaufmann

**Verfasst von:** Thomas Robert Schweizer  
09-277-146  
Konsumstrasse 6  
3007 Bern  
thomas.schweizer@stud.phbern.ch

**Form:** Entwicklungsarbeit

Bern, 24.04.2015

## Abstract

In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, wie sich das Online-Planspiel *Last Exit Flucht* im Unterricht an der Sekundarstufe 1 didaktisch einsetzen lässt. Die übergeordneten Themen des Spiels sind Unterdrückung durch eine herrschende Macht, die Flucht aus dem Heimatland, die Integration in einem fremden Land und Vorurteile gegenüber Personen einer fremden Kultur. Für diese Entwicklungsarbeit wurde eine Unterrichtseinheit erstellt und an einer 9. Klasse in Düdingen getestet. Dabei wurde nach dem sinnvollsten Einsatz des Spiels und dessen relevantesten Aspekte für die Sekundarstufe 1 geforscht. Diese wurden anhand eines Evaluationsbogens, den die Schülerinnen und Schülern nach Beendigung der Unterrichtseinheit ausfüllten, ausgewertet.

Dieses Unterrichtsentwicklungsprojekt zeigt eine mögliche Anwendung des Spiels *Last Exit Flucht* auf. Da es sich um ein digitales Spiel handelt, wird im Theorieteil das relativ neue didaktische Prinzip *Gamification* vorgestellt. Dieses Prinzip geht vom Standpunkt aus, dass Lernen durchaus mittels Computerspielen stattfinden kann und dass deren Einsatz und Entwicklung infolgedessen sogar gefördert werden sollte. Weiter wird die Didaktik von Planspielen erläutert. Diese Erkenntnisse beeinflussen die gesamte Unterrichtseinheit, um sie als eine Art Rollenspiel zu gestalten.

Als Endprodukt dieser Arbeit wird, nebst den Forschungsergebnissen, ein Unterrichtsdossier erstellt, das aus einem Lehrerkommentar und einem Schülerdossier für zukünftige Durchführungen besteht.

# Inhaltsverzeichnis

Abstract .....	2
1 Einleitung.....	5
1.1 Ausgangslage und Zielsetzung.....	7
2 Das Online-Spiel „ <i>Last Exit Flucht</i> “.....	8
3 Theoretischer Hintergrund.....	11
3.1 Medien in der Schule .....	11
3.1.1 Voraussetzungen und Potential zum Gebrauch der Medien .....	11
3.2 Gamification .....	12
3.3 Didaktik des Planspiels .....	20
3.3.1 Begriffsdefinition.....	20
3.3.2 Planung und Umsetzung der Didaktik des Planspiels .....	21
3.4 Die Menschenrechte .....	24
3.4.1 Menschenrechte in der Schule .....	25
3.5 Flüchtlinge und Asylwesen der Schweiz.....	27
3.5.1 Haltung der Schweiz im Asylwesen.....	28
3.5.2 Verfahrensübersicht eines Asylgesuches.....	29
3.5.3 Aktuelle Situation in der Schweiz.....	31
3.6 Begriffserklärungen.....	32
4 Unterrichtsplanung .....	36
4.1 Lehrplanbezug.....	36
4.2 Ausgewählte Zielsetzung des Spiels und der Lehrpläne.....	36
4.2.1 Zielsetzungen vom Spiel <i>Last Exit Flucht</i> .....	37
4.2.2 Aktueller Lehrplan des Kanton Berns .....	37
4.2.3 Lehrplan 21 .....	39
4.3 Grobziele.....	40
4.4 Grobplanung .....	41
4.5 Didaktische Überlegungen und Begründungen.....	41
4.5.1 Planspiel und Rollenspiel .....	41
4.5.2 Grob- und Feinziele .....	42
4.5.4 Ablauf der Unterrichtseinheit und Einsatz von <i>Last Exit Flucht</i> .....	43
4.5.5 Dossier .....	43

4.5.6 Didaktische Begründung der Arbeitsblätter und Aufträge.....	43
4.6 Mögliche Endprodukte und Wissensüberprüfung.....	47
5 Empirischer Teil.....	49
5.1 Die Klassensituation.....	49
5.2 Die Erprobungsphase .....	49
5.3 Evaluationen .....	51
5.3.1 Evaluation der Erprobungsphase .....	51
5.3.2 Evaluation der Unterrichtseinheit.....	52
5.3.3 Gesamtevaluation.....	53
5.3.4 Individuelle Evaluation der Übungen .....	55
5.4 Fazit der Evaluation .....	59
6 Beantwortung der Forschungsfragen .....	60
6.1 Beantwortung der Unterfragen.....	61
6.2 Beantwortung der Hauptforschungsfragen.....	65
7 Diskussion .....	72
8 Persönliches Fazit .....	74
9 Quellenverzeichnis .....	76
10 Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	79
11 Selbstständigkeitserklärung.....	81
12 Erklärung zur Öffentlichmachung und Ausleihbarkeit der Masterarbeit .....	82
13 Anhang.....	83
13.1.1 Gesamtübersicht der möglichen Lehrplanbezüge.....	84
13.2 Unterrichtsmaterialien .....	91
13.3.1 Statistische Evaluation der Unterrichtseinheit .....	156

# 1 Einleitung

Seit dem Jahr 2006 nimmt die weltweite Anzahl der Flüchtlinge, Asylsuchenden und Binnenvertriebenen drastisch zu. Die für das Jahr 2014 diesbezüglich erfassten Zahlen sind so wie seit dem 2. Weltkrieg nicht mehr: Insgesamt mehr als 50 Millionen Menschen sind auf humanitäre Hilfe angewiesen.<sup>1</sup> Hauptgründe für diesen Anstieg sind die Konflikte in Syrien, Zentralafrika und im Sudan.<sup>2</sup> Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen (*United Nations High Commissioner for Refugees*, kurz UNHCR) hat deswegen im Jahre 2006 ein Online-Planspiel veröffentlicht, das Jugendliche auf die Thematik der Flüchtlinge sensibilisieren und ihnen aufzeigen soll, welche physischen und psychologischen Hürden diese überwinden müssen.

Auch in der Schweiz steigt seit 2006 wieder die Anzahl der Asylanträge und Bewilligungen<sup>3</sup>, was die Themen Flüchtlinge und Asylwesen zu einer dauerhaften politischen Materie macht. Deshalb ist es von grosser Wichtigkeit, dass sich die Schülerinnen und Schüler auf der Sekundarstufe 1 mit dem Thema gründlich auseinandersetzen. Diese Unterrichtsentwicklungsarbeit hat demnach das Ziel, das Spiel des UNHCR, *Last Exit Flucht*, in eine geeignete Unterrichtseinheit zu integrieren und die wichtigsten Aspekte einer Flucht aufzuzeigen. Dabei sollen die folgenden Hauptforschungsfragen untersucht werden:

- Wie lässt sich das Simulations- bzw. Planspiel am sinnvollsten im Unterricht einsetzen?
- Welche Aspekte des Spiels sind für die Sekundarstufe 1 unterrichtsrelevant?

---

<sup>1</sup> <http://www.unhcr.ch/print/home/artikel/da2edec2242a1105eb354674c1af8e79/ueber-50-millionen-weltweit-auf-der-flucht-1.html>, [Stand: 02.04.15]

<sup>2</sup> <http://www.unhcr.ch/print/home/artikel/da2edec2242a1105eb354674c1af8e79/ueber-50-millionen-weltweit-auf-der-flucht-1.html>, [Stand: 02.04.15]

<sup>3</sup> <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/01/07/blank/key/01/04.print.html>, [Stand: 02.04.15]

Um diese Fragen möglichst effizient beantworten zu können, wurden drei weitere Unterfragen als Hilfestellung konzipiert:

- Welches Alter ist am besten geeignet, um den Inhalt des Planspiels verarbeiten zu können?
- Welche fachdidaktischen Methoden eignen sich am besten, um den Themenbereich zu erleben und zu durchdringen?
- Wie könnte das Endprodukt der SuS aussehen?

Anhand von theoriegeleiteter Literatur und dem Begleitkommentar des Spiels *Last Exit Flucht* wurde eine Unterrichtseinheit für eine 9. Klasse erstellt und durchgeführt. Im Anschluss mussten für die Schülerinnen und Schüler einen Evaluationsbogen ausfüllen, der als Grundlage für die Auswertung der Einheit und der Beantwortung der Forschungsfragen diene.

Der theoretische Hintergrund dieser Arbeit stützt sich auf drei Schwerpunkte:

1. Der Begriff *Gamification* wird näher untersucht, erläutert und in den Unterrichtskontext eingebracht. Dieser Begriff wird spätestens seit 2010 immer wichtiger und beeinflusst momentan einen grossen Teil der Softwareherstellung und der modernen Didaktik. Zudem repräsentiert *Gamification* eine aktuelle Entwicklung im Unterrichtswesen, nämlich die des technologischen Wandels: Immer mehr Schulen werden mit interaktiven Leinwänden und Klassensets von iPads ausgestattet. Viele neue Lehrmittel basieren darauf, dass die Schülerinnen und Schüler einen ständigen Internetzugang haben. So sind beispielsweise Zusatzaufgaben oder Lösungen häufig nur noch digital zugänglich.

Dieser Wandel beeinflusst nicht nur den Umgang mit Medien, sondern auch viele didaktische Methoden. Daher ist die Relevanz von *Gamification* momentan hoch.

2. Da es sich im *Spiel Last Exit Flucht* um ein Rollen- bzw. Planspiel handelt, wurde die Didaktik des Planspiels näher untersucht. Die neu erworbenen Erkenntnisse beeinflussten die Gestaltung der Unterrichtseinheit, so dass auch viele analoge Übungen und Zwischendiskussionen in Form eines Rollenspiels stattfanden.
3. Letztlich wurden verschiedene Aspekte und aktuelle Zahlen bezüglich der Themen Flüchtlinge und Asylwesen der Schweiz erläutert und mittels didaktischer Literatur in einen für die Sekundarstufe 1 relevanten Schulkontext gestellt.

### **1.1 Ausgangslage und Zielsetzung**

Die Ausgangslage dieser Masterarbeit bildet das neu entwickelte Online-Rollenspiel „*Last Exit Flucht*“ vom UNHCR. Das Ziel ist es, eine Unterrichtseinheit zum Thema Flüchtlinge zu erstellen, in der das Online-Spiel vorkommt, aber keine dominante Rolle einnimmt.

## 2 Das Online-Spiel „*Last Exit Flucht*“

Das Online-Rollenspiel „*Last Exit Flucht*“ wurde vom *UNHCR* entwickelt, um Schülerinnen und Schülern ab dem 13. Lebensjahr die Prozesse, die Flüchtlinge durchlaufen müssen, vorzustellen und zu verdeutlichen. Die Jugendlichen versetzen sich in die Rolle einer Person, die ihr Land verlassen und sich später in einem neuen Land integrieren muss. Dabei werden Themen wie Menschenrechte, Menschenwürde, Familie, Vertrauen, Flucht, Migration und schlussendlich Integration aufgegriffen. Das Spiel ist in drei Teile mit jeweils vier Etappen gegliedert:

Teil	Etappe	Beschreibung
<b>Krieg und Konflikt</b>	1. Verhör.	Der Spieler wird von der Regierung verhaftet und beschuldigt, systemkritische Aussagen gemacht zu haben. Er wird gezwungen, alle Rechte aufzugeben. Anschliessend flüchtet der Spieler aus der Stadt und muss verschiedene Entscheidungen treffen: Was nehme ich mit? Soll ich den Schleppern vertrauen? Welches Transportmittel nehme ich? Wen nehme ich mit?
	2. Du musst fliehen!	
	3. Raus aus der Stadt!	
	4. Du muss sofort das Land verlassen!	

<b>Grenzland</b>	5. Suche Schutz für die Nacht!	Der Spieler konnte aus seinem Herkunftsland fliehen. Nun muss er in einem fremden Land überleben. Dabei entstehen neue Hürden wie das Finden einer Unterkunft, die Überwindung der Sprachbarrieren oder Integration in der neuen Klasse. Dazu wird der Unterschied zwischen wirtschaftlichen Immigranten und Flüchtlingen genauer behandelt.
	6. Dolmetscher finden!	
	7. Flüchtling oder Einwanderer?	
	8. Neu in der Klasse.	
<b>Das neue Leben</b>	9. Suche Arbeit!	Im letzten Teil probiert der Spieler, ein normales Leben aufzubauen. Den grössten Schwerpunkt bilden dabei Vorurteile der Einheimischen.
	10. Zeit zum Einkaufen.	
	11. Nach Herkunft ordnen!	
	12. Dein erstes Zuhause.	

Tabelle 2.1: Gliederung des Spiels Last Exit Flucht

Vor dem Spiel erscheint der Text „Du bist in Gefahr und musst aus deinem Land fliehen. Wirst du es schaffen? Probiere es!“, um die Ausgangslage zu präsentieren. Anschließend wählt der Spielende einen Charakter aus, der seinem Alter und Geschlecht entspricht, und gibt der Figur einen persönlichen Namen. Diese Option ermöglicht es den Spielenden eine Spielfigur zu erzeugen, die ihnen möglichst ähnlich ist, um das Erlebnis des Spiels auf eine persönliche Ebene zu bringen.



Abb. 2.1: Wahl des Avatars und Namensgebung

Zu jeder Etappe finden die Spielerinnen und Spieler zusätzliche Informationen, zum Beispiel allgemein gehaltene Erklärungen oder Erlebnisse von echten Personen. Sie haben also stets die Möglichkeit, ihr Wissen über bestimmte Gebiete zu erweitern.

Ausserdem dienen die Zusatzinformationen dazu, den Spielenden die Realitätsnähe des Rollenspiels aufzuzeigen.

Die Spieldauer beträgt für eine Person mit vielen Vorkenntnissen rund eineinhalb Stunden, wenn sie das Spiel in einer Session durchspielt. Es ist also anzunehmen, dass Jugendliche ohne Zeitverlust durch zusätzliche Informationen oder Ähnliches etwa zwei Stunden brauchen, um das ganze Spiel durchzuspielen.



Abb. 2.2: Die drei Kapitel von „Last Exit Flucht“

## 3 Theoretischer Hintergrund

Im folgenden Abschnitt werden Theorien zu den Themen *Gamification* und *Planspiele* erläutert. Weiter werden einzelne Aspekte zum Thema Flüchtlinge und Asyl sowie aktuelle Zahlen des Bundesamts für Migration BFM und des UNHCR vorgestellt.

### 3.1 Medien in der Schule

#### 3.1.1 Voraussetzungen und Potential zum Gebrauch der Medien

Um gezielt mit Medien umgehen zu können, sind zwei Grundvoraussetzungen nötig: Erstens sollen Kompetenzen wie Lesen und Schreiben auf einem bestimmten Niveau (je nach Zielmedium) ausgeprägt sein. Diese können sich neben dem Unterricht auch durch digitale Medien wie Blogs oder soziale Netzwerke (Facebook, Twitter) verbessern, denn diese „ermöglichen es Jugendlichen, Feedback auf ihre Texte zu erhalten und Erfahrungen in der Kommunikation mit einer grösseren Öffentlichkeit zu sammeln.“<sup>4</sup>

Zweitens sollen die Jugendlichen lernen, wie Wissen aus verschiedenen Quellen, seien dies Artikel, Musik, Videos oder andere Online-Datenbanken, gefiltert und verknüpft wird.<sup>5</sup>

Mit diesen Voraussetzungen können neue Medienkompetenzen erworben werden. Als Gesellschaft sei es gemäss Gundolf Freymuth zudem wichtig, dass wir diese Medienkompetenzen als „soziale Fähigkeiten<sup>6</sup>“ und als „Möglichkeit der Interaktion innerhalb einer grösseren Öffentlichkeit<sup>7</sup>“ anerkennen und zur Kenntnis nehmen, „dass in den neuen Medien [...] kollektiv und kollaborativ produziert wird.“ Diese Kol-

---

<sup>4</sup> Freymuth (2013), S.25

<sup>5</sup> Betram in Freymuth (2013), S.23

<sup>6</sup> Freymuth (2013), S.26

<sup>7</sup> Freymuth (2013), S.26

laboration basiere „auf den Open-Source- Prinzipien des Sampling, der Transformation, Wiederverwendung und Zweckentfremdung.“<sup>8</sup>

### 3.2 Gamification

Seit einigen Jahren hat sich ein neuer Begriff in die gemeinsame Entwicklungswelt von Spielen und Ausbildungen etabliert: *Gamification*. Der erstmalige Gebrauch des Begriffs wird auf 2002/2003 datiert, als der Berater Nick Pelling mit seiner Arbeit in der Hardwareherstellung einen höheren Spassfaktor generieren wollte. Erst einige Jahre später wurde der Begriff von Bret Terrill in einem Blog verwendet, jedoch mit einer neuen Definition: „[...] *taking game mechanics and applying [them] to other web properties to increase engagement.*“<sup>9</sup>

Spätestens seit 2010 hat sich der Begriff in der Spielentwicklungswelt etabliert, und seitdem steigt das öffentliche Interesse nach dem Begriff Gamification weiterhin rasant (siehe Abb.3).

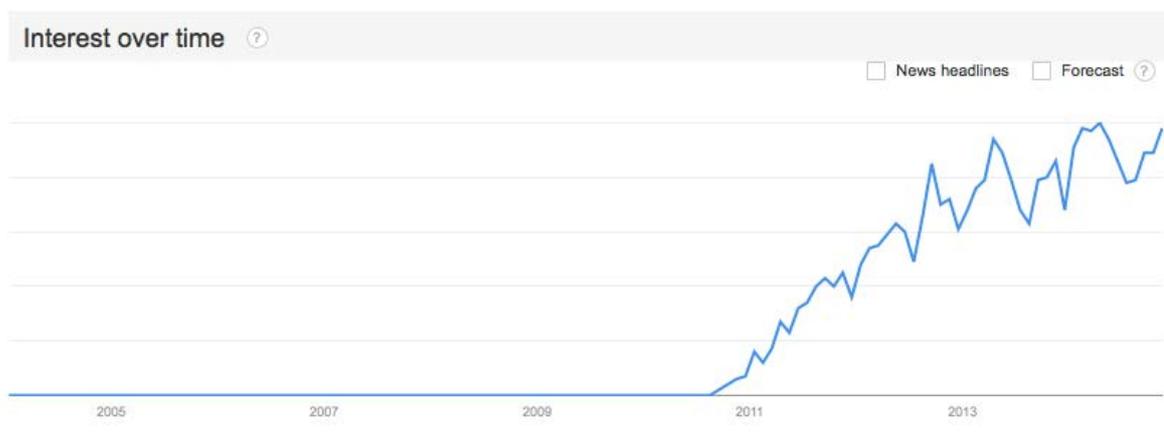


Abb. 3.1: Häufigkeit der Eingabe des Begriffs „Gamification“ in der Google Suchmaschine

Leider existiert bis dato keine endgültige, einheitliche Begriffsdefinition. In dieser Arbeit wird daher in der Folge die Definition von Gartner verwendet. Diese Firma ist im Bereich der Medienforschung tätig.

<sup>8</sup> Freyermuth (2013), S.26

<sup>9</sup> <http://zefcan.com/2013/01/a-brief-history-of-gamification/>, [Stand: 21.11.14]

***“[...] the use of game mechanics and experience design to digitally engage and motivate people to achieve their goals.”<sup>10</sup>***

Für das Verständnis sind einige weitere Begriffsdefinitionen erforderlich:

**Game mechanics:** Spielelemente wie Punktvergabe, Auszeichnungen oder Ranglisten.

**Experience design:** Der Weg, den der Spieler durchläuft. Dazu gehören Elemente sind wie *Game Play*, *Play Space* oder *Story Line*.<sup>11</sup>

Eine deutsche Übersetzung dieser Definition könnte wie folgt lauten: „[...] mittels belohnungsorientierten Spielelementen und dem Spielerlebnis werden Menschen digital involviert und motiviert, um so ihre Ziele zu erreichen.“

Das Ziel von Gamification ist es dementsprechend, Menschen dazu zu motivieren, ihre Verhaltensweise oder ihre Fähigkeiten („*Behaviour und Skills*“<sup>12</sup>) zu verbessern und Innovation zu fördern.<sup>13</sup> Dies wird erreicht, indem das Spiel an die Triebe und Impulse von Spielern appelliert, um ständig neue Hürden zu überwinden und um so den persönlichen Status zu verbessern.

Die Idee, Verhalten- oder Fähigkeitsveränderungen durch Spiele zu erreichen, ist grundsätzlich nichts Neues: Schon in den Anfängen des zwanzigsten Jahrhunderts konnten Jugendliche beispielsweise in den Pfadfindervereinen einen höheren Status durch Überwindung spielerischer Hürden erreichen. Auch später prägte beispielsweise der Film *Mary Poppins* mit dem Lied „*A Spoon Full of Sugar*“ die Verhaltensänderung durch spielerische Ansätze<sup>14</sup>:

---

<sup>10</sup> [http://blogs.gartner.com/brian\\_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/), [Stand: 09.12.14]

<sup>11</sup> [http://blogs.gartner.com/brian\\_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/), [Stand: 09.12.14]

<sup>12</sup> [http://blogs.gartner.com/brian\\_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/), [Stand: 09.12.14]

<sup>13</sup> [http://blogs.gartner.com/brian\\_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/), [Stand: 09.12.14]

<sup>14</sup> <http://zefcan.com/2013/01/a-brief-history-of-gamification/>, [Stand: 21.11.14]

*„In ev'ry job that must be done  
There is an element of fun  
You find the fun and snap!  
The job's a game“<sup>15</sup>*

Ein wesentlicher Unterschied zu den früheren Umsetzungen ist der heutige digitale Ansatz. In der Definition von Gartner kommt der Ausdruck „...to *digitally engage*...“ vor. Dieses moderne Element ist wegen des heutigen technologischen Entwicklungsschubs von grosser Wichtigkeit. Gemäss einer Studie der Carnegie Mellon University spielt der Durchschnittsgamer in einem Land mit einer starken „Gamekultur“<sup>16</sup> (beispielsweise in den USA) bis zu seinem 21. Lebensjahr ca. 10'000 Stunden Videogames. Zum Vergleich dazu sind 10'080 Stunden die Zeit, die ein amerikanisches Kind von der 5. Klasse bis zum Highschool-Abschluss an Schulpräsenz absolviert.<sup>17</sup> 10'000 Stunden ist auch die Dauer an Übung, die es gemäss Malcolm Gladwell braucht, um eine Tätigkeit wahrhaftig zu meistern („*10'000 Hour Rule*“). Zu dieser Einsicht kommt er durch diverse Studien von wirtschaftlich erfolgreichen Personen, die in seinem Buch *Outliers* genauer beschrieben werden<sup>18</sup>). Es scheint also eine parallele Ausbildung zu geben, in welche Jugendliche genau so viel Zeit investieren, wie beim Lernen in der Schule.

Zurzeit schätzt das *Institute for the Future* eine *Gamerpopulation* von mehr als 500 Millionen Menschen auf der Welt. In der nächsten Dekade soll durch „*Low-Energy-Consols*“ für Menschen in Indien, China oder Brasilien eine weitere Milliarde dazukommen.<sup>19</sup> Bei einer Zusammenlegung der Zahlen wird ersichtlich, dass mehr als 500 Millionen Menschen durch ein konstantes Üben von über 10'000 Stunden pro Person zu Experten von neuen Fähigkeiten werden. Welche Fähigkeiten das genau

---

<sup>15</sup> <http://zefcan.com/2013/01/a-brief-history-of-gamification/>, [Stand: 21.11.14]

<sup>16</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), Öffentlicher Vortrag an der Ted Conference von Februar 2010, [Stand: 11.11.14]

<sup>17</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), Öffentlicher Vortrag an der Ted Conference von Februar 2010, [Stand: 11.11.14]

<sup>18</sup> <http://www.wisdomgroup.com/blog/10000-hours-of-practice/>, [Stand: 10.12.14]

<sup>19</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), Öffentlicher Vortrag an der Ted Conference von Februar 2010, [Stand: 11.11.14]

sind, ist zurzeit noch nicht klar. Jane McGonigal definiert jedoch vier kognitive Aspekte, die Spieler prägen<sup>20</sup>:

<b><i>Urgent Optimism</i></b>	Der dringende Wunsch, ein Hindernis zu überwinden, gekoppelt mit der Vorstellung, dass eine reale Möglichkeit dafür vorhanden ist.
<b><i>Social Fabric</i></b>	Durch das gemeinsame Spielen werden soziale Netzwerke geknüpft. Diese Netzwerke entstehen, weil Vertrauen und Zeit als Grundlage zum Spielen benötigt werden.
<b><i>Blissful Productivity</i></b>	Bezeichnung der Grundannahme, dass Spieler mit der richtigen Motivation lieber hart am Erreichen eines Zieles arbeiten, als sich beispielsweise zu entspannen.
<b><i>Epic Meaning</i></b>	Das Gefühl zu haben, Teil einer riesigen (=epic) Gesellschaft oder einer Gruppe, die ein sehr hohes und wichtiges Ziel verfolgt, zu sein.

*Tabelle 3.1: Kognitive Spielaspekte von McGonigal*

Um die Relevanz von Gamification weiter diskutieren zu können, wird eine moderne Theorie zum Thema Lernfähigkeitserweiterung kurz vorgestellt. Die anschließende Verknüpfung dieser Theorie mit Gamification ist für diese Arbeit von grosser Bedeutung.

Andrea Kuszewski hat in ihrem Guest-Paper für *Scientific American* fünf primäre Prinzipien entwickelt, deren tägliche Umsetzung die kognitiven Fähigkeiten bzw. das kognitive Potential erhöht. Anders ausgedrückt: Fünf Methoden, um die Lernfähigkeit zu fördern<sup>21</sup>:

<sup>20</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), Öffentlicher Vortrag an der Ted Conference von Februar 2010, [Stand: 11.11.14]

<sup>21</sup> <http://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/2011/03/07/you-can-increase-your-intelligence-5-ways-to-maximize-your-cognitive-potential/>, [Stand: 10.12.14]

1. **Seek novelty**
2. **Challenge yourself**
3. **Think creatively**
4. **Do things the hard way**
5. **Network**

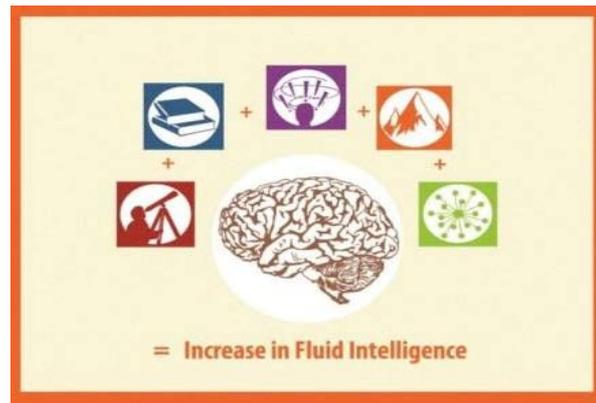


Abb. 3.2: Fünf Methoden zur Förderung der Lernfähigkeit.

### **Seek novelty**

Beim Suchen von Neuheiten finden zwei Prozesse statt: Erstens werden mit jeder neuen Tätigkeit neue Synapsen erzeugt. Diese Verbindungen bauen aufeinander auf und fördern somit die neurale Aktivität. Zweitens kann bei positiven, neuen Erfahrungen Dopamin freigesetzt werden.

### **Challenge yourself**

*Sich selbst herausfordern* appelliert an eine ständige Erhöhung des Schwierigkeitsgrades: Wenn eine Bewältigungs- oder Lösungsstrategie komplett verstanden wurde, sollte das Ziel sein, nicht die gleiche Strategie mehrmals anzuwenden, sondern die nächste Hürde zu suchen, um neue Strategien zu entwickeln. Beispielsweise wird die Lernfähigkeit bei einer wiederholten Ausfüllung der gleichen Sudoku-Variante deutlich weniger erhöht, als wenn die Schwierigkeitsstufe stetig erhöht wird. Man sollte demnach nach erfolgreichem Lösen zur nächsten Variation gehen<sup>22</sup>:

---

<sup>22</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world), Öffentlicher Vortrag an der Ted Conference von Februar 2010, [Stand: 11.11.14]

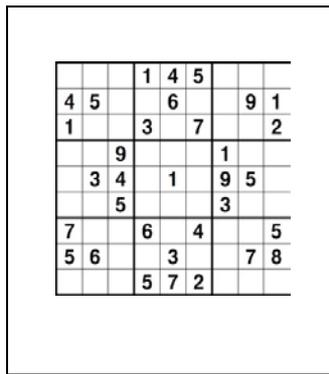


Abb. 3.3: Sudoku einfach

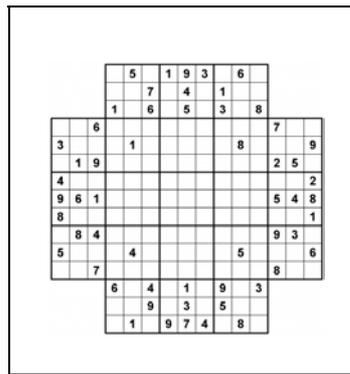


Abb. 3.4: Sudoku mittel

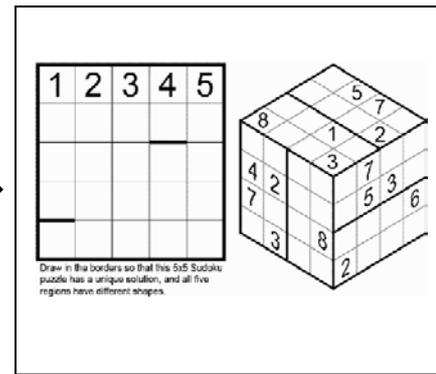


Abb. 3.5: Sudoku schwierig

### Think creatively

Kreatives Denken umfasst die Verarbeitung einer breiten Bandfläche von Themenfeldern, die Verknüpfung von unterschiedlichen Ideen, die Fähigkeit zwischen konventionellem und unkonventionellem Denken wechseln und eigene, neue Ideen generieren zu können. Dafür werden beide Hirnhälften benötigt.

### Do things the hard way

Das Gehirn soll durch eine ständige Herausforderungsüberwältigung in Form bleiben. Dem stehen neue Technologien wie GPS, Spellcheck-Programme oder Übersetzungswebsites entgegen. Diese vereinfachen zwar das allgemeine Leben, doch die eigene Denkfähigkeit wird dadurch zu wenig gefordert.

### Network

Mit *Network* sind zwischenmenschliche Interaktionen gemeint. Durch den Austausch mit Peers oder Menschen anderer Generationen kommt es ständig zu Konfrontationen von neuem Gedankengut. Daher sind zwischenmenschliche Handlungen mit möglichst vielen Menschen anzustreben.

Im Folgenden werden die fünf Lernmethoden von Kuszewski mit den Spielespekten von McGonigal verbunden, um die Bedeutung und Relevanz von *Gamification* nach Gartner zu verdeutlichen.

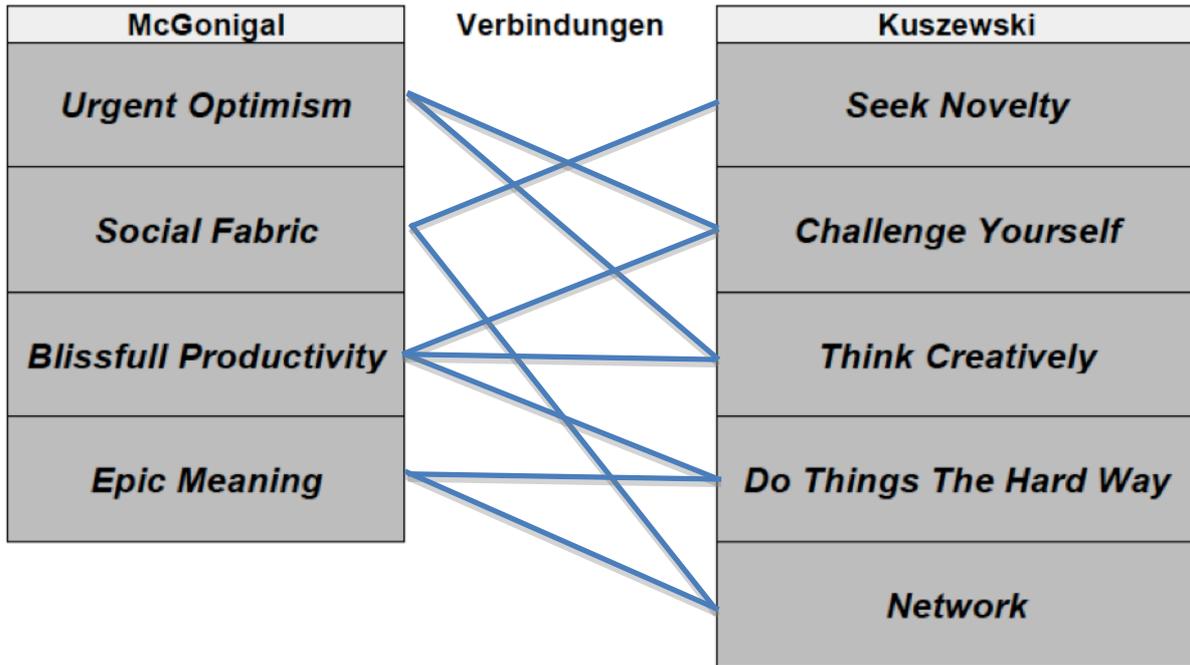


Tabelle 3.2: Verbindungen zwischen den Lernmethoden von Kuszewski und den Spielaspekten von McGonigal

Zwischen den Lernförderungsmethoden von Kuszewski und den kognitiven Aspekten von McGonigal herrschen klare Verbindungen. Die Spielaspekte werden durch die Lernmethoden deutlich gefördert. Daraus wird geschlossen, dass Spielen, sei es in der digitalen oder analogen Welt, die nötigen Voraussetzungen umfasst, um Lernen zu fördern:

- Soziale Netzwerke führen durch den Austausch zu neuen kognitiven Herausforderungen und Strategien, und fördern die Idee, Teil einer grösseren Gemeinschaft mit einem hohen Ziel zu sein.
- Sich Herausforderungen zu stellen, fördert Kreativität und Ausdauer. Bei einer Bewältigung dieser Herausforderung wird Dopamin freigesetzt, das den Spieler in einen Rausch versetzt, was wiederum den Wunsch nach neuen Herausforderungen erzeugt.

Die Definition von *Gamification* (Gartner) fördert diese Strategien mit der Einführung der Begriffe *game mechanics* (Spielbelohnungen für die Überwindung von Herausforderungen setzt Dopamin frei, wodurch Lust auf ähnliche Erfahrungen besteht) und *experience design* (die Gestaltung der Umwelt, Überwindung von grossen Schwierigkeiten und Anwendungsmöglichkeiten des Spiels führen zu einer „Epic Meaning“).

Basierend auf den Erkenntnissen von McGonigal und Gartner kann das Vorgehen eines Spielers wie folgt beschrieben werden:

*„Spiele erfordern etwas, das dem wissenschaftlichen Prozess ähnelt. Spieler sind aufgefordert, eigene Entdeckungen zu machen und dann das Gelernte auf neue Kontexte anzuwenden. Ein Spieler betritt die Welt des Spielens nicht, bevor er die Grundregeln verstanden und die Probleme erkannt hat, die es zu lösen gilt. Auf Basis der verfügbaren Informationen stellt der Spieler eine Hypothese darüber auf, wie die Welt funktioniert und wie sich ihre Eigenschaften unter Kontrolle bringen lassen. Der Spieler überprüft und verfeinert diese Hypothese durch seine Spiel-Aktionen, die entweder scheitern oder gelingen.“<sup>23</sup>*

Ein letzter zentraler Punkt im Zusammenhang mit *Gamification* ist der Begriff *Projectiv Identity*. Darunter versteht man die Verschmelzung der Spieler mit der Rolle ihres Avatars (= Spielfigur oder Protagonist des Spiels). Im Buch *„What Video Games Have to Teach Us About Learning And Literacy“* verweist Gee auf zwei Bedeutungen des Wortes „project“: *„Die eigenen Werte und Wünsche auf den virtuellen Charakter projizieren“* und *„den virtuellen Charakter als Projekt im Entstehen begreifen“<sup>24</sup>*. Diese Projektion erlaubt es dem Spieler, sich stark mit dem Charakter und der umliegenden Welt zu identifizieren, was wiederum ein Gefühl von *„Epic Meaning“* hervorruft.

---

<sup>23</sup> Freyermuth (2013), S.31

<sup>24</sup> Gee in Freyermuth (2013), S.33

## 3.3 Didaktik des Planspiels

### 3.3.1 Begriffsdefinition

#### Begriffsdefinition der Universität von Köln:

**„In Planspielen sollen Teilnehmer durch Simulation einer Praxissituation einen möglichst realistischen und praxisbezogenen Einblick in gezielte Probleme und Zusammenhänge gewinnen, eigene Entscheidungen treffen und Konsequenzen ihres Handelns erfahren.“<sup>25</sup>**

Planspiele sollen also wenn möglich echte oder zumindest potentiell reale Beispiele aufgreifen. Es sollen Möglichkeiten vorhanden sein, die kreatives, weitgehend autonomes und selbstorganisiertes Handeln in Bezug auf konkrete Probleme und deren Lösung<sup>26</sup> ermöglichen. Hinzu kommt, dass durch gemeinsame Reflexionen Vor- und Nachteile diskutiert, sowie verschiedene Betrachtungsweisen berücksichtigt werden.

Planspielkonzeptionen werden gemäss Klaus Kube in seinem Buch *Spieldidaktik* dann didaktisch wirksam, wenn:

- „typische (berufliche oder politische) Verhaltensweisen exemplarisch eintrainiert werden,
- die Entscheidungsfähigkeit des Kindes durch im Spiel eingeübtes Entscheidungsverhalten gefördert werden soll, oder
- die Schüler die Entscheidungsbefugnis über den Umgang mit dem (didaktisch bestimmten) Unterrichtsmaterial erhalten.“<sup>27</sup>

Durch das ergänzende methodische Prinzip von Tiemann kann die Verbindung mit Gamification hergestellt werden: „Die Spielenden erhalten ihre Rollenanweisung, die ihnen aufgibt, bestimmte Personen in Worten und in Taten zu darstellen.“ Der Schüler soll „die darzustellende Person mit Blut und Leben füllen“<sup>28</sup>. Auch wenn Tiemann

---

<sup>25</sup> [http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset\\_planspiel.html](http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset_planspiel.html), [Stand: 28.11.14]

<sup>26</sup> [http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset\\_planspiel.html](http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset_planspiel.html), [Stand: 28.11.14]

<sup>27</sup> Kube (1977), S.104

<sup>28</sup> Tiemann in Kube (1977), S.105

sein Prinzip bereits 1969 entwickelt hat, so scheint das Grundkonzept von Spiel und Ausbildung immer gleich zu bleiben, denn auch hier ist indirekt die Rede von „*Epic Meaning*“.

### 3.3.2 Planung und Umsetzung der Didaktik des Planspiels

Für den kombinierten Methodeneinsatz mit Planspielen definiert Sebastian Schwägele in seinem Buch *Planspiele - Lernen im Methoden-Mix: Integrative Lernkonzepte in der Diskussion* drei curriculare Fragen bzw. Perspektiven die im Vorhinein geklärt werden sollen<sup>29</sup>:

- **Didaktische Perspektive:** Für welche Arten von didaktischen, lehr- und lerntheoretischen relevanten Funktionen sind Planspiele besonders geeignet, und welche können eher durch andere Methoden wahrgenommen werden?
- **Zeitliche Perspektive:** Wie sind eine sinnvolle Abfolge und ein zielführender, zeitlicher Aufbau bei der Verschränkung mit anderen Methoden aufzubauen?
- **Mediale Perspektive:** Welche medial-technischen Herausforderungen ergeben sich aus der Verschränkung von Planspielen mit anderen Methoden?

Bei der **didaktischen Perspektive** werden Fragen zu Inhalt, Funktionen und Lernzielen, die entweder mittels des Planspiels oder mit anderen Methoden umzusetzen sind, aufgegriffen und geklärt. Bei Planspielen mit hohem Simulationsanteil gliedert Schwägele die instruktionale Unterstützung der Lernenden in drei Bereiche auf<sup>30</sup>:

- 1) Die **interpretative Unterstützung** soll beispielsweise durch vorgefertigte Arbeitsblätter oder Leitfragen das Vorwissen aktivieren und helfen Hypothesen zu erstellen, um späteres zusammenhängendes Verständnis anzuregen.
- 2) Die **experimentelle Unterstützung** soll „*während der Simulation ein systematisches Vorgehen anregen, sowie Vorhersagen, Beobachtungen und*

---

<sup>29</sup> Schwägele (2012), S.12

<sup>30</sup> Vgl. Urhane in Schwägele (2012), S.14

*begründete Schlussfolgerungen anregen.*<sup>31</sup> Als mögliche Umsetzungsbeispiele werden dauerhaft verfügbare Hintergrundinformationen oder von den Schülerinnen und Schülern abgegebene Begründungen zur Erklärung von Ereignissen genannt.

- 3) Die **reflektierende Unterstützung** soll „nach dem Planspiel Bewusstsein für die eigenen Lernprozesse wecken sowie der Abstraktion und Integration des Gelernten dienen.“<sup>32</sup> Dies kann beispielsweise durch die Reflexion der eigenen Vorgehensweisen angeregt werden.

In der **zeitlichen Perspektive** werden vier Fälle unterschieden<sup>33</sup>:

- 1) Die **didaktische Umrahmung** umfasst die klassischen Vor- und Nachgespräche. Beim Vorgespräch wird das Vorwissen aktiviert und auf Vorgehens- oder Beobachtungsaufträge hingewiesen.
- 2) Anders als die didaktische Umrahmung sollen **Lerneinheiten und Lernaufgaben in einen Planspiel eingebettet werden**<sup>34</sup>. Diese Methode eignet sich vor allem bei längerfristigen Planspielen mit mehreren Spielzyklen. Ziel ist es, „die Planspieler von der Ebene der unmittelbaren Erfahrung auf die Ebene der Reflexion und des Lernens wechseln zu lassen, wo ein Rückbezug des Erlebten auf Lernziele und Lerninhalte erfolgen kann.“<sup>35</sup>
- 3) Von **expliziten, didaktischen Unterbrechungen**, um beispielsweise Lerninhalte einzubinden, wird deswegen abgeraten, weil sie das Erlebnis des Spiels unterbrechen und somit die Qualität des Planspiels untergraben. Ein Lösungsansatz wird in einem *didaktisch-imersen-Spieldesign*<sup>36</sup> angeboten: Lernaufgaben und -hilfen sollen so in das Spiel eingebettet werden, dass sie vom Spielenden subjektiv als Teil des Spiels wahrgenommen werden.
- 4) Der letzte Fall ist, ein **Planspiel ohne jegliche Zusätze oder Ergänzungen** durchzuführen. Diese Methode eignet sich nur bei wenigen Planspielen, wenn die Lerninhalte und Lernfelder mit den didaktischen Zielen der Lehr-

---

<sup>31</sup> Schwägele (2012), S.14

<sup>32</sup> Schwägele (2012), S.14

<sup>33</sup> Vgl. Kerres in Schwägele (2012), S.16

<sup>34</sup> Vgl. Kerres Schwägele (2012), S.16

<sup>35</sup> Schwägele (2012), S.16

<sup>36</sup> Vgl. Kerres in Schwägele (2012), S.17

person übereinstimmen. Ansonsten sind zusätzliche didaktische Elemente praktisch unverzichtbar.

In der **medialen Perspektive** werden Fragen zur Verknüpfung von Planspielen, seien es analoge Brettspiele oder digitale Computerspiele, mit weiteren didaktischen Methoden sowie aufkommende Probleme, die durch die Verknüpfung entstehen, geklärt.

### **Die Rolle der Lehrperson**

Die bisher genannten Perspektiven (didaktische, zeitliche und mediale) dienen hauptsächlich der Planung einer Unterrichtseinheit mit einem Planspiel. Die Rolle der Lehrperson während der Durchführung sieht Klaus Kube eindeutig als zurückhaltend und beobachtend. Die Lehrperson soll sich als Berater sehen und „*Eigengesetzlichkeit des Spiels nicht durch Eingriffe*“<sup>37</sup> zerstören.

### **Grenzen und didaktische Einschränkungen von Planspielen**

Als Grenzen sieht Kube einerseits die didaktischen Möglichkeiten der Planspiele und die Spielroutine der Spieler. Grundsätzlich könne keine Einsatzmethode verabsolutiert werden, aber es bestehe dennoch die Gefahr eines zu häufigen Einsatzes. Bei routinierten Spielern herrscht die Gefahr, dass das Spiel mit „*einem Mangel an Spontaneität und Originalität*“ angegangen wird. Kube erkennt zudem drei weitere didaktische Grenzen<sup>38</sup>:

- 1) Der Freiraum bzw. das darin geforderte kreative Verhalten der Spielenden setzt ein Mindestmass an Fähigkeiten im Problemlösen voraus, ohne die eine Reproduktion gewohnter Mittel-Zweck-Verbindungen vorherrschen würde.
- 2) In den „herrschaftsfreien“ Raum des Spiels können die (nicht unbedingt didaktisch als positiv zu bewertenden) Normen und Werte der Peer-Group vorstossen, wodurch Offenheit für individuelles Verhalten eingeschränkt werden könnte.

---

<sup>37</sup> Kube (1977), S.148/149

<sup>38</sup> Kube (1977), S.151

- 3) Der spielerische Freiraum begrenzt die möglichen Erfahrungen gegenüber der Realität allseitig.

Da die Menschenrechte im Spiel eine zentrale Rolle einnehmen, werden sie im folgenden Abschnitt untersucht.

### 3.4 Die Menschenrechte

Die Durchsetzung der Menschenrechtsidee fand in der Zeit nach dem nach dem Zweiten Weltkrieg statt. Am 26. Juni 1945 wurde die *Charta der Vereinten Nationen* von 50 Staaten unterzeichnet. Drei Jahre später, am 10. Dezember 1948, wurde die *Allgemeine Erklärung der Menschenrechte* von der Generalversammlung der Vereinten Nationen verabschiedet. Diese beiden Dokumente sowie die *Konvention über die Verhütung und Bestrafung des Völkermordes* von 1948 und die *Genfer Konventionen* von 1949 markieren den Beginn der Menschenrechtsidee<sup>39</sup>. Im folgenden Abschnitt werden einige diesbezüglich relevante Begriffe definiert:

#### Menschenrechte

Wie es der Name bereits andeutet, werden diese Rechte allen Menschen der Erde zugesprochen. „*Sie werden als angeboren, vorstaatlich, nicht positiviert, zwingend, unverfügbar, absolut oder a priori gültig, als vorrangig, grundlegend, notwendig, unabhängig von allen sozioökonomischen oder kulturellen Umständen, als moralische Grundlage des Rechts, als notwendige Voraussetzung für die Legitimität politischer Systeme, als höchste Ideale, neutral gegenüber verschiedenen moralischen oder religiösen Begründungsansätzen, nicht weiter begründbar, unhintergebar, elementar oder besonders wichtig bezeichnet.*“<sup>40</sup> Weiter wird der Ausdruck *unteilbar* häufig in Zusammenhang mit den Menschenrechten genannt. Damit ist gemeint, „*dass die Menschenrechte eine Einheit bilden und nicht selektiv, sondern nur für alle Rechtskulturen in gleicher Weise gelten können.*“<sup>41</sup> Der moralische Aspekt von Menschen-

---

<sup>39</sup>Pollmann (2012), S.116

<sup>40</sup> Pollmann (2012), S.165

<sup>41</sup> Pollmann (2012), S.165

rechten führt dazu, dass sie stets als positives Recht formuliert werden. Volker Lehnhart ergänzt: „Die sicherste Grundlage für die universale Gültigkeit der Menschenrechte ist ihre Verankerung im Völkerrecht. Daraus folgt dann, dass im engeren Sinne Menschenrechte nur von überstaatlichen Organisationen, staatlichen Akteuren und parastaatlichen Kollektivorganisationen verletzt werden können. Aber nicht von Individuen als solchen und (unpolitischen) Gruppen von Individuen.“<sup>42</sup>

Im Gegensatz zu den Menschenrechten kommen **Grundrechte** nur den Bürgern zu, die in einem Staat leben, welcher diese Rechte ausdrücklich per Verfassung garantiert. Diese Garantie wird wenn nötig mit Zwangscharakter sichergestellt. Grundrechte gelten nicht nur für Staatsbürger, sondern auch für Einwanderer, Asylsuchende oder Touristen. Ausschliesslich nur für Staatsbürger gelten die **Bürgerrechte**, die eine bestimmte Teilmenge der Grundrechte bilden<sup>43</sup>.

### 3.4.1 Menschenrechte in der Schule

Für die Schule definiert Volker Lehnhart in seinem Buch *Pädagogik der Menschenrechte* drei Lernziele<sup>44</sup>:

- 1) Die Menschenrechte kennen und einfordern.
- 2) Die Menschenrechte anderer kennen und für ihre Wahrung eintreten.
- 3) Die Menschenrechte als Werte der eigenen Moral anerkennen und handlungsleitend werden lassen.

Bei diesen Lernzielen werden die zwei Seiten der Menschenrechte, nämlich die moralische und die rechtliche Seite, bewusst aufgespaltet. Sie sollen erstens als zugewiesene Rechte verstanden werden, die zu jeder Zeit und überall gelten. Als nächstes wird vermittelt, dass sie nicht nur einigen Individuen zugesichert werden, sondern

---

<sup>42</sup> Lehnhart (2003), S.70 ff

<sup>43</sup> Pollmann (2012), S.129-130

<sup>44</sup> Lehnhart (2003), S.71

der ganzen Menschheit als Kollektiv. Schlussendlich wird die moralische Seite aufgegriffen, um die eigenen Werte zu hinterfragen<sup>45</sup>.

Als Ergänzung zu den ersten zwei Lernzielen erwähnt Lehnhart, dass die Unterschiede von Menschen-, Grund- und Bürgerrechten zwingend behandelt werden sollen, damit die Schülerinnen und Schüler nicht einen „*von ihnen möglicherweise begangenen Rechtsverstoss gleich als Menschenrechtsübergreif oder gar als Menschenrechtsverletzung*“<sup>46</sup> bezeichnen. Als Beispiel nannte er einen Schulkamera-diebstahl oder eine Pausenplatzschlägerei, die fälschlicherweise als Verletzung der Menschenrechte interpretiert werden könnte.

Umgekehrt soll aber gelernt werden, dass gewisse Handlungen, auch wenn sie rechtlich nicht inkriminierend sind, sehr wohl gegen die Prinzipien der Menschenrechte verstossen können.

Als Beispiel werden verbale Diskriminierung gegenüber dem anderen Geschlecht oder Menschen anderer Herkunft genannt.

### **Lernevaluation**

Da die Evaluation von Menschenrechtsbildung Schwierigkeiten mit sich bringt, nicht zuletzt weil die moralische, kognitive und soziale Dimension der Thematik von den Schülerinnen und Schülern zwar getrennt erlernt, aber als einheitlicher Eindruck erlebt wird und sie dementsprechend nicht einzeln zu bewerten ist, schlägt Lehnhart eine ganzheitliche Erhebung der Lernfortschritte als Instrumentensequenz mit verschiedenen Abschnitten vor<sup>47</sup>:

- a) Aufnahme des ausserschulischen Engagements im Sinne der gelernten Ziele des Menschenrechtsunterrichts.
- b) Erfassung der schulbezogenen Folgeaktivitäten, z.B. freiwillige Beteiligung an einem thematisch einschlägigen Unterrichtsprojekt.
- c) Erfassung der Beteiligung am und der Äusserungen im Unterrichtsgeschehen, z.B. bei einer Dilemmadiskussion.

---

<sup>45</sup> Lehnhart (2003), S.71

<sup>46</sup> Lehnhart (2003), S.71

<sup>47</sup> Lehnhart (2003), S.88

- d) Messung des Niveaus des moralischen Urteils anhand einer Menschenrechtsthematik im Unterricht.
- e) Dokumentation des Lernfortschritts anhand einer schriftlichen Darstellung des/der Lernenden.
- f) Überprüfung anhand eines informellen kognitiven Tests.

Lehnhart betont, dass für die Bewertung der Fortschritte im menschenrechtlichen Unterricht formativ angelegte Evaluationen deutlich sinnvoller sind als summative. Summative Evaluationen eignen sich höchstens dann, wenn es lediglich darum geht, den Ernstcharakter im Schulalltag zu vermitteln<sup>48</sup>.

### 3.5 Flüchtlinge und Asylwesen der Schweiz

#### Flüchtling

Die Schweizerische Flüchtlingshilfe (SFH) definiert im *Handbuch zum Asyl- und Wegweiseverfahren* den Begriff *Flüchtling* als „Personen, die in ihrem Heimatstaat oder im Land, in dem sie zuletzt wohnten, wegen ihrer Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Anschauungen ernsthaft Nachteilen ausgesetzt sind oder begründete Furcht vor derartigen Nachteilen haben. Als ernsthafte Nachteile gelten namentlich die Gefährdung von Leib, Leben oder Freiheit sowie Massnahmen, die einen unerträglichen psychischen Druck bewirken. Den frauenspezifischen Fluchtgründen ist dabei Rechnung zu tragen.“<sup>49</sup> Diese Definition basiert die SFH auf den Artikel 3 des Asylgesetzes. Weiter wird klargestellt, dass eine Person den Status Flüchtling im Sinne des Gesetzes nur dann bekommt, wenn die Voraussetzung all dieser Elemente kumulativ erfüllt sind. „Die Anerkennung als Flüchtling hat aber nur feststellenden und nicht konstitutiven Charakter, d.h. Flüchtling wird man nicht durch den Entscheid der Behörden, sondern eine Person ist Flüchtling, weil sie die Elemente des Flüchtlingsbegriffs erfüllt.“<sup>50</sup> Es gilt, dass sich Flüchtlinge definitionsgemäss ausserhalb des Landes ihrer Staatszugehörigkeit aufhalten müssen.

---

<sup>48</sup> Lehnhart (2003), S.73

<sup>49</sup> Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH (2009), S.169

<sup>50</sup> Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH (2009), S.169

### 3.5.1 Haltung der Schweiz im Asylwesen

Auf der Internetseite vom Bundesamt für Migration werden folgende für das schweizerische Asylwesen geltende Kernpunkte aufgelistet<sup>51</sup>:

- Wer in seinem Heimatstaat nach den völkerrechtlich anerkannten Kriterien bedroht oder verfolgt wird, erhält in der Schweiz Asyl.
- Für notleidende Menschen in Kriegs- oder Katastrophengebieten bemüht sich die Schweiz vor Ort, rasch Hilfe zu leisten. Sie beteiligt sich an internationalen Gemeinschaftsaktionen, die zum Schutz und zur Unterstützung von notleidenden Bevölkerungsgruppen organisiert werden.
- Wenn Hilfsmassnahmen in der betroffenen Region aufgrund der akuten Gefährdung unmöglich sind, nimmt die Schweiz betroffene Personengruppen vorübergehend innerhalb der eigenen Grenzen auf.
- Parallel dazu bemüht sich der Bundesrat in internationaler Zusammenarbeit um nachhaltig wirksame Massnahmen zur Eindämmung der Ursachen von Flucht und unfreiwilliger Migration.
- Mit dem Asylverfahren wird geklärt, ob Anspruch auf Schutz besteht.

Der Begriff **Asylgesuch** wird im Artikel 18 des Asylgesetzes (*AsylG*) wie folgt definiert: „[...] jede Äusserung, mit der eine Person zu erkennen gibt, dass sie in der Schweiz um Schutz vor Verfolgung ersucht. Die Einreichung des Asylgesuches kann mündlich, schriftlich oder durch Zeichensprache erfolgen. [...] Das Ersuchen um vorübergehenden Schutz gilt ebenso als Asylgesuch im Sinne von Art. 18 AsylG (vgl. Art. 69 Abs. 1 AsylG) wie ein Gesuch um Familiennachzug eines vorläufig aufge-

---

<sup>51</sup> <https://www.bfm.admin.ch/bfm/de/home/asyl/asyl/asylrecht.html>, [Stand: 14.12.14]

nommenen Flüchtlings, wenn damit eine Gefährdung der sich im Ausland befindenden, nachziehenden Familienangehörigen geltend gemacht wird.“<sup>52</sup>

### 3.5.2 Verfahrensübersicht eines Asylgesuches

Die folgende Grafik zeigt das schweizerische Asylverfahren in der Übersicht:

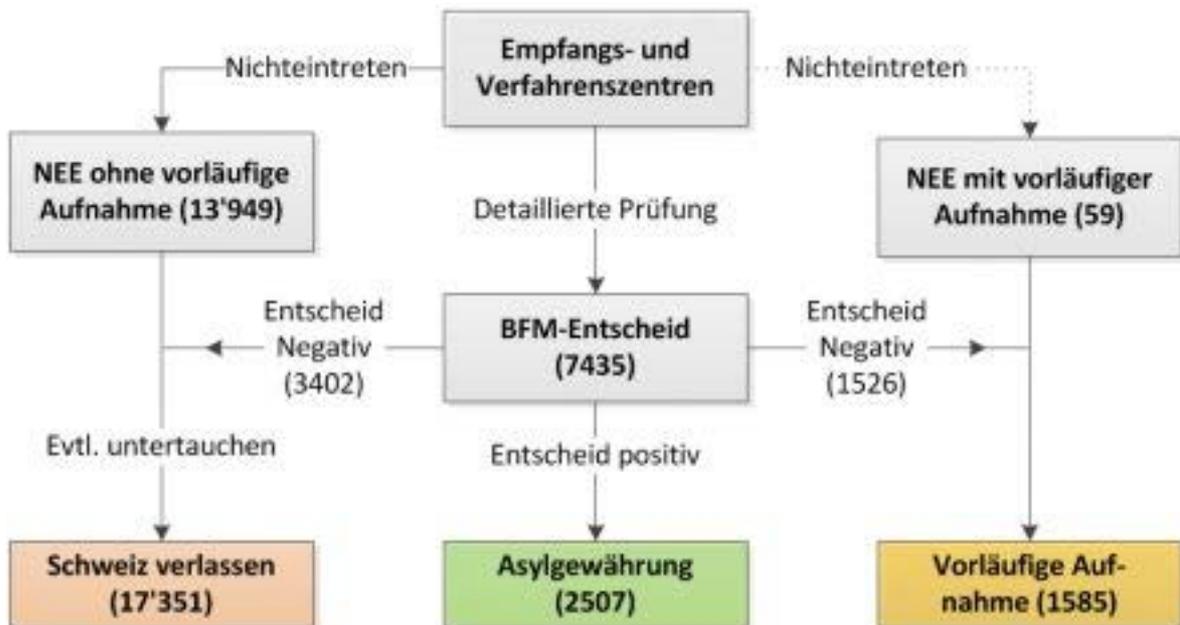


Abb. 3.6: Schweizerische Asylverfahren (eine bessere Auflösung war nicht vorhanden).

Asylsuchende können ihr Gesuch an verschiedenen Orten eingeben: An Grenzposten, Grenzkontrollposten am Flughafen oder direkt bei den Empfangs- und Verfahrenszentren für Asylbewerber (EVZ). Wie bereits erwähnt, kann diese Eingabe mündlich, schriftlich oder durch Handzeichen erfolgen. Dabei spielt der Status der Einreise (legal oder illegal) keine Rolle. Als erstes findet eine Vorprüfung des Bundesamts für Migration (BFM) statt. Dieses vergleicht das Gesuch des Asylsuchenden mit den oben erwähnten Flüchtlingskriterien. Bei einer Nichterfüllung der Kriterien folgt ein negativer bzw. ein Nicht-Eintretens-Entscheid (NEE). Der Asylbewerber wird folglich weggewiesen. Nach dieser ersten Hürde prüft und fällt das BFM den definitiven Entscheid der Asylbewerbung. Bei einem positiven Entscheid darf der Asylbewerber in der Schweiz bleiben, während ein negativer Entscheid das Verlassen des

<sup>52</sup>BVGE 2007/17, E 3.3 in Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH (2009), S.59

Landes zur Folge hat. Für die Wegweisung eines Asylbewerbers müssen die folgenden Punkte erfüllt werden: „Die Wegweisung muss zumutbar, zulässig und möglich sein.“<sup>53</sup> Konkret heisst das, im Heimatland darf kein Krieg herrschen, die Menschenrechtskonvention darf nicht verletzt werden und die Ausschaffung muss zum gewünschten Zeitpunkt durchführbar sein. Negative Entscheidungen können von den Asylbewerbern beim Bundesverwaltungsgericht mittels Beschwerde angefochten werden. Das Gericht hat die Möglichkeit den Entscheid des Bundesamts für Migration zu korrigieren. Oft kommt es auch vor, dass Asylbewerber während des Verfahrens untertauchen und ab dann illegal in der Schweiz wohnen. Rund ein Viertel der Asylbewerber versuchen, so in der Schweiz zu bleiben, oder zumindest den Aufenthalt zu verlängern<sup>54</sup>.

Die Dauer eines Asylverfahrens, also vom Zeitpunkt, an dem ein Asylgesuch eingereicht wird bis zum Entscheid der ersten Instanz, beträgt durchschnittlich neun Monate. Je nach Beschwerde, ca. 30% der abgelehnten Asylgesuche, kann der Prozess um mehr als zwei Jahre verlängert werden.

Der Bund budgetierte für den Asylbereich im Jahr 2012 1,3 Milliarden Franken (als Vergleich dazu wurden 2010 930 Millionen budgetiert). Dazu entstehen für die Kantone noch zusätzliche Kosten für Unterkunft und Verpflegung.

Die Anzahl Asylgesuche lag Ende 2012 bei 28'631. Davon wurden 24'941 Verfahren erledigt (juristisch abgeschlossen), also weniger als die eingereichten Asylgesuche. Von den erledigten Bewerbungen erhielten lediglich 2507 Personen Asyl, was einer Annerkennungsquote von 11.7% entspricht. Die Tabelle 1 zeigt die zehn häufigsten Herkunftsländer der Asylbewerber 2012 (*nächste Seite*):

Herkunftsland	Anzahl
Eritrea	4407 (15.4%)
Nigeria	2746 (9.6%)
Tunesien	2239 (7.8%)

<sup>53</sup> Vimentis, Politik aktuell, 04.03.13, [Stand: 10.12.14]

<sup>54</sup> Vimentis, Politik aktuell, 04.03.13, [Stand: 10.12.14]

Serbien	1889 (6.6%)
Afghanistan	1386 (4.8%)
Syrien	1229 (4.3%)
Mazedonien	1136 (4.0%)
Marokko	931 (3.3%)
China	808 (2.8%)
Somalia	808 (2.8%)
Übrige Länder	11051 (38.6%)

*Tabelle 3.3: Herkunftsländer der Asylbewerbungen 2012*

*(Anzahl und Anteil). 100%=28'631*

*Quelle: Vimentis, Politik aktuell*

### 3.5.3 Aktuelle Situation in der Schweiz

Wie im Jahr 2012 kamen bis Ende 2013 nach wie vor die meisten Flüchtlinge aus Eritrea. An zweiter Stelle folgt aber neu Syrien.<sup>55</sup> Im Juni 2013 hat das Schweizer Volk eine Asylgesetzrevision angenommen, die unter anderem das Asylverfahren auf 100 Tage beschränkt. Grob kann das Verfahren in drei Phasen eingeteilt werden<sup>56</sup>:

- Die **Vorbereitungsphase** dauert höchstens drei Wochen, in denen Grundinformationen (Fingerabdrücke, medizinische Untersuchungen etc.) zusammengetragen werden.
- In der zweiten Phase wird zwischen **Dublin und Nicht-Dublin-Verfahren** unterschieden. Wenn eine Person bereits ein Gesuch in einem anderen Dublin-Staat (EU-Mitgliedstaaten, Schweiz, Norwegen und Island) eingereicht hat, wird sie in der Schweiz abgewiesen. Dies betrifft etwa 40% der Asylsuchenden. Für die restlichen beginnt das Verfahren der ersten Instanz. Es kommt zur Abklärung, ob ein beschleunigtes Verfahren (nur für eindeutige Fälle) oder ein erweitertes Verfahren durchgeführt wird.

<sup>55</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+FI%C3%BCchtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

<sup>56</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+FI%C3%BCchtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

- Wenn ein Verfahren weitere Abklärungen benötigt, wird das Gesuch in einer dritten Phase an die **Kantone** überwiesen.

Weitere Punkte der neuen Asylgesetzrevision sind die folgenden<sup>57</sup>:

- Aufhebung des Botschaftsasyls.
- Ausbau von Bundeszentren.
- Die Unterbringung von renitenten Asylsuchenden in besonderen Zentren
- Bussen für Asylsuchende die exilpolitische Tätigkeiten ausüben mit dem Ziel, sich Verfolgungsgründe zu schaffen, um eine Wegweisung ins Heimatland zu verhindern.
- Abgewiesene Asylsuchende werden nur noch mit Nothilfe und nicht mehr mit Sozialhilfe unterstützt.

### 3.6 Begriffserklärungen

Einige der folgenden Begriffe wurden bereits ausführlich behandelt. Diese Liste dient einerseits als Übersicht der Thematik und andererseits als Vorbereitung für das Begriffsglossar der Schülerinnen und Schüler. Die Begriffe sind alphabetisch geordnet.

#### **Asylbewerber**

Ein Asylbewerber ist eine Person, die in einem fremden Land Asyl beantragt hat, deren Verfahren aber noch nicht abgeschlossen ist. Durch das Asylverfahren wird festgestellt, ob die Person den Status *Flüchtling* bekommen soll.<sup>58</sup>

#### **Asylgesuch**

---

<sup>57</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+Fl%C3%BCchtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

<sup>58</sup> <http://www.unhcr.ch/mandat/asylsuchende.html>, [Stand: 10.12.14]

Der Begriff **Asylgesuch** wird im Artikel 18 AsylG wie folgt definiert: „[...] jede Äusserung, mit der eine Person zu erkennen gibt, dass sie in der Schweiz um Schutz vor Verfolgung ersucht<sup>59</sup>. Die Einreichung des Asylgesuches kann mündlich, schriftlich oder durch Zeichensprache erfolgen. [...] Das Ersuchen um vorübergehenden Schutz gilt ebenso als Asylgesuch im Sinne von Art. 18 AsylG (vgl. Art. 69 Abs. 1 AsylG) wie ein Gesuch um Familiennachzug eines vorläufig aufgenommenen Flüchtlings, wenn damit eine Gefährdung der sich im Ausland befindenden, nachziehenden Familienangehörigen geltend gemacht wird.“<sup>60</sup>

## **Asylrecht**

Das Asylrecht ist in der Menschenrechtskonvention unter Artikel 14 (Abschnitt 1 und 2) verankert<sup>61</sup>:

1. Jeder hat das Recht, in anderen Ländern vor Verfolgung Asyl zu suchen und zu geniessen.
2. Dieses Recht kann nicht in Anspruch genommen werden im Falle einer Strafverfolgung, die tatsächlich auf Grund von Verbrechen nichtpolitischer Art oder aufgrund von Handlungen erfolgt, die gegen die Ziele und Grundsätze der Vereinten Nationen verstossen.

## **Binnenvertriebene**

Menschen, die den Status Binnenvertriebene erhalten, sind Personen, die aus ihrer Heimatregion geflüchtet sind, den Heimatstaat aber noch nicht verlassen haben bzw. nicht verlassen können. Für ihren Schutz wäre eigentlich der Staat verantwortlich, doch dieser kann ihn in vielen Situationen nicht mehr gewährleisten.<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> EMARK 2001/5, E. 3b aa in *Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH* (2009), S.59

<sup>60</sup> BVGE 2007/17, E 3.3 in *Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH* (2009), S.59

<sup>61</sup> *Allgemeine Erklärung der Menschenrechte* (1948)

<sup>62</sup> <http://www.unhcr.ch/mandat/binnenvertriebene.html>, [Stand: 10.12.14]

## **Dubliner Übereinkommen**

Das Dubliner Übereinkommen ist ein Vertrag von 30 europäischen Staaten. Ziel dieses Vertrages ist es, die Effizienz der Behandlung von Asylgesuchen durch eine engere Zusammenarbeit zu steigern. Dabei wurde geregelt, dass fortan jeweils nur ein Staat für die Bearbeitung eines Asylgesuches und allenfalls für die Aufnahme der betroffenen Person zuständig ist. Das zuständige Land ist meistens der Ersteinreisestaat. So wird vermieden, dass ein Asylsuchender bei mehreren Staaten gleichzeitig Asyl beantragen kann.

## **Flüchtling**

Als Flüchtling gelten im schweizerischen Asylgesetz Personen, die wegen ihrer Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Ansichten in Gefahr sind. Dazu zählt namentlich die Gefährdung des Lebens, des Körpers oder der Freiheit.<sup>63</sup>

## **Immigrant**

Immigranten sind Personen die freiwillig aus wirtschaftlichen oder politischen Gründen in ein anderes Land ziehen. Im Gegensatz zu den Flüchtlingen werden Immigranten in ihrem Herkunftsland nicht verfolgt und geniessen bei einer Rückkehr wieder dessen Schutz.<sup>64</sup>

## **NGO**

*Non-Governmental-Organizations* sind regierungsunabhängige Institutionen, die keine kommerziellen, sondern ideologische Ziele verfolgen. Sie werden hauptsächlich durch Spenden finanziert.

## **Non-Refoulement-Prinzip**

---

<sup>63</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+Fl%C3%BChtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

<sup>64</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+Fl%C3%BChtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

Das Nichtzurückweisungsprinzip bedeutet, dass Personen, die als Flüchtling klassifiziert werden und deswegen in ihrem Herkunftsland verfolgt werden, von der Schweiz nicht wieder dorthin zurückgewiesen werden dürfen. Das Prinzip ist das Kernstück der Flüchtlingskonvention 1951 und ist völkerrechtlich verankert<sup>65</sup>. „Dieses so genannte «Refoulement-Verbot» liegt nicht nur bei Abschiebung in den Heimatstaat vor, sondern auch bei Abschiebung in jeden anderen Staat, in dem der Flüchtling Verfolgung im Sinne des Artikel 1 GFK befürchten muss oder auch bei Gefahr einer Kettenabschiebung.“<sup>66</sup>

### **Sans-Papiers**

Als Sans-Papiers werden Menschen bezeichnet, die sich illegal in der Schweiz aufhalten. Gründe für den nicht bewilligten Aufenthalt können eine vorherige, illegale Einreise der Person oder eine Ablehnung deren Asylgesuches durch die schweizerische Regierung sein.<sup>67</sup>

### **Xenophobie**

Das Wort setzt sich aus den Begriffen *Xenos* (griech. *Fremde*) und *Phobia* (griech. *Angst*) zusammen und bedeutet Fremdenfeindlichkeit. Dabei richtet sich diese Feindlichkeit auf äusserliche, visuelle oder wahrnehmbare Merkmale und sollte nicht mit Ausländerfeindlichkeit oder Rassismus gleichgestellt werden. Diese anderen Begriffe beziehen sich eher auf den Pass oder Gruppenzugehörigkeit.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+Fl%C3%BChtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

<sup>66</sup> <http://www.unhcr.ch/mandat/asylsuchende.html>, [Stand: 14.12.14]

<sup>67</sup> <http://www.vimentis.ch/d/publikation/441/Schweizer+Fl%C3%BChtlingspolitik.html>, [Stand: 10.12.14]

<sup>68</sup> <http://xenophobie.net/>, [Stand: 20.12.14]

## 4 Unterrichtsplanung

### 4.1 Lehrplanbezug

Die Themen Flüchtlinge, Asylwesen und Menschenrechte lassen sich problemlos fächerübergreifend (Deutsch, Ethik, Geschichte, Geografie) einbinden. Daher wird in der vorliegenden Arbeit keine Empfehlung gemacht, in welchem Fach die Unterrichtseinheit durchgeführt werden soll. Diese Entscheidung liegt im Ermessen der Lehrperson. Je nach Fach fallen jedoch Analyseschwerpunkt und Endprodukt unterschiedlich aus.

Im Anhang befindet sich eine ausführliche Auflistung von Richtzielen des aktuellen Lehrplans und Kompetenzen des Lehrplans 21, die sich mit dem Thema der Unterrichtseinheit verknüpfen lassen.

### 4.2 Ausgewählte Zielsetzung des Spiels und der Lehrpläne

Wie deutlich zu sehen ist (siehe Auflistung im Anhang), eignen sich viele Lernziele für das Thema Flüchtlinge, je nachdem wie der Schwerpunkt und die inhaltliche Ergänzungen gesetzt werden. Für diese Arbeit wurden die Lernziele des aktuellen Lehrplans und die Kompetenzen des Lehrplans 21 basierend auf der Zielsetzung des Spiels *Last Exit Flucht* gewählt, um das im Spiel vermittelte Wissen vertiefen zu können. Einige ausgewählte Lernziele werden als Grobziel zusammengefasst.

Im nächsten Abschnitt folgen eine Untersuchung der Zielsetzungen vom Spiel *Last Exit Flucht*, eine Auswahl von Lernzielen aus dem aktuellen Lehrplan und eine Auswahl der Kompetenzziele des Lehrplans 21. Die gewählten Lernziele und Kompetenzen dienen als Fundament für die Entwicklung der Grob- und Feinziele der Unterrichtseinheit.

#### 4.2.1 Zielsetzungen vom Spiel Last Exit Flucht

Teil	Zielsetzungen der Etappen
<b>Krieg und Konflikt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Bedeutung der Menschenrechte verstehen.</li> <li>• Empathie für Flüchtlinge in der Fluchtssituation entwickeln.</li> <li>• Ein Verständnis von Schwierigkeiten auf der Flucht entwickeln: Welche Entscheidungen braucht es, um alleine in der Fremde zu bestehen?</li> </ul>
<b>Grenzland</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Begriffe Grenzland und Asylland kennen lernen.</li> <li>• Nachempfinden, wie es ist, wenn man alleine an einem fremden Ort befindet, wo eine fremde Sprache gesprochen wird, aber trotzdem Hilfe benötigt.</li> <li>• Der Unterschied zwischen Flüchtlingen und Immigranten kennen lernen.</li> <li>• Begriffsdefinition von Asyl, Asylsuchen, Flucht etc. erstellen können.</li> </ul>
<b>Das neue Leben</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorurteile und Fremdenangst (Xenophobie) verstehen.</li> <li>• Schwierigkeiten für Flüchtlinge bei der Arbeitssuche/ beim Einleben (Nachbarn, Schule, Einkaufen etc.) nachempfinden können.</li> <li>• Die Beziehungen und Wechselwirkungen unserer Kultur mit anderen Kulturen verstehen.</li> </ul>

*Tabelle 4.1: Zielsetzungen des Spiels Last Exit Flucht*

#### 4.2.2 Aktueller Lehrplan des Kanton Berns

Themenfelder	Richtziele
<p><b>Menschen einer Welt</b></p> <p>Organisationen und Menschen kennen lernen, die sich für benachteiligte Menschen und eine globale Weltsicht einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projekte der Entwicklungszusammenarbeit [Ergänzung: Organisationen für Flüchtlinge und Folteropfer]</li> </ul>
<p><b>Die Gesellschaft und ihre Veränderung</b></p> <p>Sich mit den Menschenrechten auseinandersetzen. Erkennen, dass persönliche und politische Rechte für alle Menschen wichtig sind. Organisationen und Menschen begegnen, die sich für die Menschenrechte einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verwirklichung der Menschenrechte und der Rechte der Frau heute</li> <li>- Menschenrechtsorganisationen</li> </ul>
<p><b>Konflikte und Konfliktlösungen</b></p> <p>Eigene Vorurteile und Feindbilder erkennen und abbauen. Sich gegen jede Art von Diskriminierung und Benachteiligung von Menschen einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beispiele im eigenen Umfeld</li> <li>- Formen des Rassismus</li> <li>- Fremdenfeindlichkeit bei uns</li> </ul>
<p><b>Konflikte und Konfliktlösungen</b></p> <p>Sich mit den Folgen kriegerischer Auseinandersetzungen und der Situation betroffener Menschen befassen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situation der Zivilbevölkerung bei kriegerischen Auseinandersetzungen</li> <li>- Verfolgte Menschen</li> <li>- Macht und Ohnmacht des Einzelnen</li> </ul>

<p><b>Konflikte und Konfliktlösungen</b></p> <p>Erkennen, dass die Schweiz eng mit den weltweiten Entwicklungen, Problemen und Konflikten verflochten ist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Migrationspolitik [der Schweiz]</li> <li>- Wirtschaftliche Verflechtungen</li> </ul>
<p><b>Bevölkerung – Menschen unterwegs</b></p> <p>Die Ursachen und Folgen von Auswanderung und Flucht in der heutigen Zeit mit den historischen Ereignissen vergleichen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menschen auf der Flucht vor Krieg und Naturkatastrophen</li> </ul>

*Tabelle 4.2: Ausschnitt vom Lehrplan des Kanton Berns*

#### 4.2.3 Lehrplan 21

Kompetenzbereich	Kompetenzen
<p>NMG. 7 Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen.</p>	<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können von sich, ihrer Herkunft und ihren Zugehörigkeiten erzählen.</p>
<p>NMG. 11 Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren.</p>	<p>2. Die Schülerinnen und Schüler können philosophische Fragen stellen und über sie nachdenken.</p> <p>3. Die Schülerinnen und Schüler können Regeln, Situationen und Handlungen hinterfragen, ethisch beurteilen und Standpunkte begründet vertreten.</p>
<p>RZG. 8 Demokratie und Menschenrechte verstehen und sich dafür engagieren</p>	<p>2. Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung, Bedeutung und Bedrohung der Menschenrechte erklären.</p>

--	--

*Tabelle 4.3: Ausschnitt des Lehrplans 21*

### **4.3 Grobziele**

1. Die Schülerinnen und Schüler verstehen, warum und wie es in einzelnen Ländern zur Missachtung der Menschenrechte kommt, und dass dies Menschen zur Flucht zwingt oder zwingen kann.
2. Die Schülerinnen und Schüler wissen, was Menschenrechte sind und kennen einige, die zum Thema „Flüchtlinge“ passen.
3. Die Schülerinnen und Schüler kennen den Unterschied zwischen Menschenrechten und Bürgerrechten.
4. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Schwierigkeiten und Hindernisse einer Flucht kennen. Sie verstehen die psychologischen Hürden, die es zu überwinden gilt, und welche Schäden eine Flucht hinterlassen kann.
5. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine tiefere Empathie für Flüchtlinge und lernen einige reale Beispiele kennen.
6. Die Schülerinnen und Schüler wissen, was unter „Schlepper“ verstanden wird, wie diese bezüglich einer Flucht arbeiten und wie sie mit den betroffenen Personen umgehen.
7. Die Schülerinnen und Schüler kennen das schweizerische Asylwesen in groben Zügen.
8. Die Schülerinnen und Schüler verstehen die nötigen Fachbegriffe zum Thema Flucht/ Asyl und können diese definieren sowie korrekt anwenden.

9. Die Schülerinnen und Schüler können nachempfinden, wie es ist, in einem Land zu sein, dessen Sprache ihnen völlig fremd ist.
10. Die Schülerinnen und Schüler kennen einige Länder, in denen Unterdrückung aktuell vorherrscht oder noch vor Kurzem geherrscht hat (basierend auf den Flüchtlingszahlen des *Bundesamts für Migration*).
11. Die Schülerinnen und Schüler lernen Hilfsorganisationen für verschiedene Bereiche (Flüchtlinge allgemein; Folteropfer; Flüchtlingskinder) kennen.

#### **4.4 Grobplanung**

Die Unterrichtseinheit beschränkt sich auf acht Lektionen. Dabei werden zuerst bis zu drei bestimmte Themen anhand des Schülerdossiers behandelt und anschließend mit dem Spiel *Last Exit Flucht* vertieft. Die Aufgabenstellungen der jeweiligen Übungen befinden sich im Dossier. Der Einsatz des Spiels wird nicht im Dossier, sondern in der Grobplanung erwähnt. Dies ist so, um der durchführenden Lehrperson die Freiheit zu geben, das Spiel allenfalls zu einem anderen Zeitpunkt als dem vorgeschlagenen einzusetzen.

Die Grobplanung befindet sich im Lehrerkommentar (siehe Anhang, Lehrerkommentar).

#### **4.5 Didaktische Überlegungen und Begründungen**

Die didaktischen Überlegungen und Begründungen stützen sich auf die im Theorie- teil vorgestellten Theorien und Modelle. Im folgenden Abschnitt werden diese in Verbindung mit der Planung (Ablauf, Arbeitsschritte, Übungen etc.) gebracht sowie etwaige bewusste Weglassungen begründet.

##### **4.5.1 Planspiel und Rollenspiel**

Im Kern der Unterrichtseinheit steht das Online-Rollenspiel *Last Exit Flucht*. Durch den Einsatz des Spiels soll den Schülerinnen und Schülern (von hier an wird die Abkürzung *SuS* verwendet um das Lesen zu vereinfachen) in einer spielerischen Weise das Thema Flüchtlinge nähergebracht werden. Dadurch, dass sich die Spieler in die Rolle einer ausgewählten Person versetzen können, wird die Thematik auf einer emotionalen Ebene vermittelt. Die Theorien und Vorteile von *Gamification* werden ausführlich im Theorieteil erläutert.

Um den spielerischen Ansatz beizubehalten, werden in der Unterrichtseinheit immer wieder kleinere Rollen- und Gedankenspiele eingesetzt. Dabei bilden die kognitiven Aspekte von Jane McGonigal (*urgent optimism; social fabric; blissfull productivity; epic meaning*) und die fünf Lernmethoden von Andrea Kuszewski (*seek novelty; challenge yourself; think creatively; do things the hard way; network*) die didaktischen Grundpfeiler der Übungen. Die Rollenspiele werden in Gruppen durchgeführt, um die Aspekte von McGonigal zu berücksichtigen, und die Gedankenspiele als Einzelarbeit, um die Lernmethoden von Kuszewski zu fördern.

Für die Entwicklung der kleineren Rollenspiele wurden die drei didaktischen Punkte der Planspielkonzeption von Klaus Kube als Voraussetzung (so weit wie möglich) berücksichtigt<sup>69</sup>:

- Typische (berufliche oder politische) Verhaltensweisen exemplarisch eintrainieren.
- Die Entscheidungsfähigkeit des Kindes durch im Spiel eingeübtes Entscheidungsverhalten fördern.
- Den Schülern die Entscheidungsbefugnis über den Umgang mit dem (didaktisch bestimmten) Unterrichtsmaterial geben.

#### **4.5.2 Grob- und Feinziele**

Wie bereits gesehen, passen viele der vom Kanton vorgeschriebenen Lernziele zum Thema „Flüchtlinge“. Die letztendliche Wahl der Lernziele und Kompetenzen wird auf die Thematik des Online-Rollenspiels *Last Exit Flucht* gestützt, denn das Spiel bildet den Kern der Unterrichtseinheit und der Masterarbeit. Die Grob- und Feinzielformu-

---

<sup>69</sup> Kube (1977), S.104

lierungen wurden den Unterrichtslektionen und -abschnitten angepasst, um einen lernziel- und kompetenzorientierten Unterricht zu erreichen.

#### **4.5.4 Ablauf der Unterrichtseinheit und Einsatz von *Last Exit Flucht***

Das Spiel dauert von Beginn bis zum Schluss ungefähr eineinhalb Stunden, was etwa zweieinhalb Schullektionen (inklusive Einschalten des Computers, Starten des Internetbrowser und Einloggen) entspricht. Deswegen wird für diese Unterrichtseinheit aus den folgenden drei Gründen bewusst auf den letzten Teil des Spiels, der „Das neue Leben“ heisst, verzichtet:

- Das Thema Vorurteile wird in der 6. Lektion vorweggenommen und behandelt. Die Behandlung findet jedoch nicht aus einer gesellschaftlichen, sondern aus einer selbstreflektierenden Perspektive statt.
- Das Thema Vorurteile (Erfahrungen und Selbstreflexion) wird häufig in der Lebenskunde thematisiert. Es wäre daher kein neues Thema für die SuS.
- Eine Einbindung dieses Kapitels würde eine vertiefte Behandlung der Thematik mit sich ziehen, was die Zeitkapazität sprengen würde.

Da die Unterrichtseinheit diverse Rollenspiele zusätzlich umfasst, wird das Online-Rollenspiel hauptsächlich als Vertiefung einer Thematik eingesetzt. Zudem sollen die SuS immer genügend Zeit haben, um mindestens zwei Etappen spielen zu können. So bleibt das Gefühl vom „epic meaning“ länger vorhanden.

#### **4.5.5 Dossier**

Den SuS wird zu Beginn der Unterrichtseinheit ein Dossier abgegeben, in dem sich die wichtigsten Übungsaufträge und Arbeitsblätter sowie ein Begriffsglossar befinden. Grund für das Dossierformat ist die kompakte Bündelung der Blätter. Das fertige Dossier kann am Schluss der Unterrichtseinheit in das Fachglossar abgelegt werden. Ein weiterer Grund für das Dossier ist das Vermitteln eines Projektgefühls.

#### **4.5.6 Didaktische Begründung der Arbeitsblätter und Aufträge**

Der Inhalt und Aufbau der Arbeitsblätter (siehe Anhang, Schülerdossier) stützten sich auf den Inhalt des Spiels und auf die ausgewählten Lernziele. Grundsätzlich ist ihre Funktion, den SuS einen tieferen Einblick in das jeweilige Thema zu gewähren und ihnen das Ganze emotional näherzubringen. Sie sollen sich in verschiedene Perspektiven hineinversetzen und Handlungsbegründungen nachvollziehen können.

Auf der nächsten Seite folgt die didaktische und zielorientierte Begründung der Arbeitsblätter und Aufträge.

<b>Arbeitsblatt/ Auf- trag</b>	<b>Didaktische Begründung</b>
<b>„Ich, der Herr- scher!“</b>	Bei dieser Übung sollen die SuS sich Gedanken darüber machen, warum und wie es eigentlich zu Unterdrückungen kommen kann. Oftmals sind die Peiniger mächtige politische Persönlichkeiten, die durch Hilfe des Militärs an die Macht gekommen sind und alles daran setzen, ihre Macht zu behalten. Die verschiedenen Szenarien sind so aufgebaut, dass fortlaufend unterschiedliche Rechte der Bürger verletzt werden müssen, was diese konsequenterweise zur Flucht zwingt.
<b>„Meine Rechte, deine Rechte!“</b>	Zuerst sollen sich die SuS Gedanken über ihre eigenen Rechte und danach über die Rechte aller Menschen machen. Für den ersten Teil braucht es noch keine Einführung über die Menschenrechte, lediglich eine Erklärung zum Wort „Recht“.  Die Auswahl der Artikel begründet sich dadurch, dass 30 Artikel zu viele sind, um in einer Lektion behandelt zu werden. Es wurden somit die Artikel ausgewählt, die entweder im Spiel verletzt werden, oder die SuS persönlicher betreffen. (Natürlich betreffen alle Menschenrechte die SuS, aber für einige haben sie in ihrem Lebensabschnitt mehr Zugang.)
<b>„Was nimmst du mit?“</b>	Diese Übung ist ähnlich aufgebaut wie die zweite Etappe von <i>Last Exit Flucht</i> . Die SuS sollen unterscheiden können, welche Gegenstände bei einer Flucht überlebenswichtig sind. Die erste Aufgabe „... laufe schnell um's Schulhaus“ soll den Puls der SuS erhöhen, um eine angespannte Situation zu erzeugen und das Denkvermögen zu schwächen. Die anschließende Zeitbegrenzung von einer Minute erzeugt einen zusätzlichen Druck.

<p><b>„Auf der Flucht!“</b></p>	<p>In dieser Übung werden die SuS im ersten Teil mit der Tragik konfrontiert, dass Personen, die aus bestimmten Gründen fluchtunfähig sind, die restliche Gruppe gefährden und somit zurückgelassen werden müssen. Die SuS sollen lernen, dass auch Familienmitglieder oder die engsten Freunde nicht immer eine Fluchtchance haben, und dass dadurch Beziehungen auseinandergerissen werden.</p> <p>Im zweiten Teil geht es um die Zweiseitigkeit von externen Fluchthelfern. Viele Menschen auf der Flucht müssen sich fragen, ob man fremden Menschen, die gegen Bezahlung Hilfe anbieten, vertrauen kann oder nicht. Die SuS lernen, wie Schlepper oder Bootsführer zu viele Menschen in einem Schiff transportieren und dadurch deren Tod durch Ertrinken willentlich riskieren.</p>
<p><b>„Willkommen in der Schweiz!“</b></p>	<p>Nachdem das Heimatland verlassen werden konnte, geht es um das Thema der Aufnahme in einem Asylland. Die Schweiz wird als Heimat der SuS exemplarisch behandelt, um sie auf spätere politische Diskussionen oder Abstimmungen vorzubereiten.</p>
<p><b>„Irg nix verstehen!“</b></p>	<p>In dieser Übung werden die SuS mit Sprachschwierigkeiten konfrontiert. Sie sollen fühlen, wie es ist, in einer absolut fremden Sprache kommunizieren zu müssen. Dabei müssen sie Fragen in einer anderen Sprache (Polnisch, Portugiesisch, Schwedisch etc.) beantworten. Diese Antworten können sie nur durch Ableitung einzelner Wörter geben, den Rest müssen sie erraten.</p>
<p><b>„Unterdrückung passiert jetzt!“</b></p>	<p>Die SuS setzen sich mit Kurztexen auseinander und lernen einige aktuelle Krisenherde kennen. Dabei müssen sie die Texte einem Land zuordnen und dieses Land auf der Karte finden.</p>

<b>„Flüchtlinge in der Not!“</b>	Dieses Arbeitsblatt soll den SuS aufzeigen, dass es viele Organisationen gibt, die sich für Flüchtlinge einsetzen. Die drei Themen „Flüchtlinge, Folteropfer und Kinderflüchtlinge“ wurden aus exemplarischen Gründen gewählt. Um ein übertriebenes Recherchieren zu vermeiden, sollen kleine Gruppen jeweils nur ein Themenfeld untersuchen und später den anderen vorstellen. Dieser Aufbau ist nach dem „Experten-Laien-Prinzip“ gerichtet. Die Experten stellen die wichtigsten Punkte zusammen und präsentieren diese den Laien.
<b>Begriffsglossar</b>	Das Begriffsglossar dient einerseits der Sicherung von Fachbegriffen und andererseits zur Orientierung und Verständnisvertiefung in den einzelnen Themenbereichen. Die SuS ergänzen entweder anhand eines Kennzeichens am Ende einer Seite oder auf Anweisung der Lehrperson die einzelnen Begriffe mit Definitionen. Am Ende der Unterrichtseinheit sollen alle SuS das Glossar komplett ausgefüllt haben.

*Tabelle 4.4: Didaktische Begründung der Übungen des Dossiers*

#### **4.6 Mögliche Endprodukte und Wissensüberprüfung**

Als Endprodukt wird das komplett ausgefüllte Dossier betrachtet. Das Dossier enthält sämtliche relevante Übungsaufträge und Antworten und Begriffserklärungen. Die Berechtigung, keine Lernkontrolle schreiben zu lassen, basiert auf den Aussagen von Volker Lehnhart (siehe Theorieteil).

In der letzten Lektion wird den SuS ein Evaluationsbogen (siehe Anhang) ausgeteilt. Darin enthalten sind Fragen bezüglich

- 1) Wissenszuwachs
- 2) Selbstreflexion
- 3) Gebrauch und Darstellung des Dossiers und des Spiels
- 4) Tiefe der Behandlung

Darin beurteilen sie selber, wie viel sie dazu gelernt haben und ob der Lernzuwachs dem Arbeitsaufwand entspricht, oder nicht.

## 5 Empirischer Teil

### 5.1 Die Klassensituation

Die Klasse 3G ist eine 9. Klasse an der Orientierungsschule Düdingen, die 23 SuS umfasst. Das Niveau entspricht dem einer Progymnasial-Klasse. Der Klassenlehrer, Pascal Bächler, hat während zweier Wochen insgesamt 10 Deutschlektionen zur Verfügung gestellt, damit die Unterrichtseinheit projektartig durchgeführt werden konnte.

Beim Hospitieren wurde ersichtlich, dass die SuS zielstrebig und motiviert an Aufträgen arbeiten und diese pflichtbewusst lösen. Herr Bächler empfahl deswegen, stets genügend Material bereitzuhalten, weil die SuS sehr wissensbegierig seien.

Das Klassenzimmer ist mit einer interaktiven Leinwand und einem *Visualizer* ausgestattet. Für die Arbeit am Planspiel standen 17 Laptops zu Verfügung. Zudem hatte die Klasse eine spezielle Sitzordnung: Alle Knaben sassen in der linken Hälfte des Raumes und alle Mädchen in der rechten. Spezielle Gründe für diese Sitzordnung gab es jedoch keine.

### 5.2 Die Erprobungsphase

Die Erprobungsphase verlief grösstenteils reibungslos. Sie wurde jedoch wegen der andauernden Grippewelle und Spezialprojekten der Lateinklasse von Ausfällen einiger SuS überschattet. Ausserdem gingen zwei Lektionen wegen eines Suchtpräventionskurses für alle 9. Klassen verloren.

Als Einstieg wurden die Bilder der Deckseite des Dossiers einzeln grossformatig projiziert und anhand von Leitfragen (siehe Anhang, Lehrerkommentar) diskutiert. So wurden die SuS ins Thema eingeführt, und gleichzeitig wurde an ihr Vorwissen appelliert. Einige wussten bereits viel zum Thema Flüchtlinge, andere noch sehr wenig. Darauf folgten das erste Rollenspiel „Ich, der Herrscher!“ und die Übung „Meine Rechte, deine Rechte!“. Bereits beim ersten Rollenspiel zeigte sich, dass die Kreati-

vität der SuS keine Grenzen kannte, was die relativ blutrünstigen Antworten der SuS erklären würde. Beim Thema Menschenrechte hingegen fielen die Antworten etwas trockener aus, doch auch hier schien allgemeines Interesse durchaus vorhanden zu sein.

Die weiteren Lektionen wurden abwechselnd mit dem Dossier und mit dem Online-Spiel *Last Exit Flucht* geführt. Während der ganzen Unterrichtseinheit gab es einen rollenspielartigen Rahmen: In den Einstiegen der Lektionen wurde theatralisch auf die vorangehende Stunde aufmerksam gemacht, um die SuS einerseits wieder ins Thema zurückzubringen und ihnen andererseits immer wieder aufzuzeigen, welche Etappen sie als Flüchtlinge durchgemacht haben, und was noch kommen würde.

Das Onlinespiel wurde hauptsächlich als Vertiefung und Veranschaulichung der behandelten Themen verwendet. Da aber in der ersten Woche sämtliche Laptops für die Berufswahlwoche der 8. Klassen benötigt wurden, musste die Unterrichtseinheit etwas abgeändert werden. Diese Umstrukturierung schien für die SuS der 3G jedoch kein Problem darzustellen.

Eine weitere didaktische Methode war, dass nachdem die Themen *Flucht/ Schlepper* behandelt wurden die Lehrperson jeweils als Einstieg aktuelle Artikel aus Zeitungen (*20 Minuten, Tagesanzeiger, Berner Zeitung und Freiburger Nachrichten*) vorlas. Die aktuellsten Themen waren zu dieser Zeit diverse Flüchtlingsdramen vor der italienischen Insel Lampedusa.

Die Unterrichtseinheit konnte nicht ganz fertig durchgeführt werden (*siehe Unterkapitel: Evaluation der Erprobungsphase*), und so musste die letzte Übung „Flüchtlinge in der Not!“ weggelassen werden. Die Unterrichtseinheit umschloss somit:

- 8 Lektionen
- 8 Übungen (Rollenspiele, Bearbeitungsaufträge), inkl. Bilderanalyse und Artikeldiskussionen
- Begriffsglossar (alle Begriffe ausser *NGO* wurden behandelt)
- Last Exit Flucht, Teil 1 und 2 (mit jeweils 4 Etappen)
- Eine zusätzliche halbe Lektion für den Evaluationsbogen und einem formalen Abschied

## 5.3 Evaluationen

### 5.3.1 Evaluation der Erprobungsphase

Auch wenn nicht alle Übungen durchgeführt werden konnten, war die Erprobungsphase ein Erfolg: Die SuS haben immer gut mitgearbeitet und ihre Hausaufgaben pflichtbewusst erfüllt. Einige Themen, beispielsweise das Thema *Schlepper* oder das Asylwesen der Schweiz, waren für die SuS offensichtlich neu, was zu angeregten Diskussionen und kritischen Fragen führte.

Negative Punkte der Erprobungsphase waren einerseits die andauernde Grippewelle und andererseits die Ausfälle durch das Wahlfach Latein. Diese Umstände hatten zur Folge, dass in keiner einzigen der acht betreffenden Lektionen alle SuS der Klasse anwesend waren. Die verpassten Inhalte wurden von etwa 80% der SuS aufgearbeitet (ersichtlich durch die Auswertung der Dossiers).

Ein weiterer negativer Aspekt waren die verfügbaren Laptops. Idealerweise würde jeder Schüler mit einem Laptop arbeiten. Da aber nicht genügend Laptops zur Verfügung standen, mussten einige SuS einen Laptop zum Arbeiten teilen. Diese Umstände führten vor allem beim Spielen des Onlinespiels zu Unruhe und einem Konzentrationsschwund. Hinzu kam, dass nicht alle verfügbaren Laptops verwendbar waren: Einige hatten trotz mehrerer Browser keinen Internetzugriff, und auf anderen war lediglich eine veraltete Version des Flashplayers, der nötig ist, um das Spiel spielen zu können, installiert. Ein Umstand, der nur durch eine Informatiklehrperson hätte behoben werden können.

Wie bereits erwähnt, musste die letzte Übung ausgelassen werden. Da sich diese Übung mit NGOs bzw. Hilfsorganisationen auseinandersetzt, hätte sie als zukünftige Informationsquelle für interessierte SuS dienen sollen. Die SuS wurden aber über das Thema in einer kurzen Inputphase informiert. Zudem wurde mit dem Klassenlehrer abgemacht, dass es zu einem späteren Zeitpunkt (Mai oder Juni) nachgeholt wird. Für die Nichtvollendung der Einheit gibt es vier mögliche Gründe:

1. Die SuS haben sehr intensiv am Dossier gearbeitet und das Onlinespiel gespielt. Ein künstlicher Abbruch einer Sequenz, um im ursprünglichen Zeitplan zu bleiben, hätte den kreativen Fluss gestört. Die SuS hätten so unbefriedigt ihre inkomplette Arbeit abgeben müssen. Die Lehrperson empfand es daher als sinnvoller, weniger Aufgaben in Angriff zu nehmen, diese jedoch tiefgründig zu behandeln.
2. Eine Fehleinschätzung des Arbeitsverhaltens und -tempos der Klasse hatte eine Fehlplanung der Einheit zur Folge. Diese Fehleinschätzung hätte eventuell durch mehrere Hospitationslektionen und Gespräche mit dem Klassenlehrer im Vorfeld vermieden werden können.
3. Die entstandene Unruhe wegen fehlender SuS und mangelnder Laptops hatte eine Verringerung der Konzentration und somit eine Verlängerung der Arbeitsphase zur Folge.
4. Die verlorenen zwei Lektionen haben gefehlt, um die Unterrichtseinheit komplett durchführen zu können.

### **5.3.2 Evaluation der Unterrichtseinheit**

Die folgende Evaluation basiert auf den Antworten der SuS im Evaluationsbogen und auf den Beobachtungen der Lehrperson. Als Erstes findet eine Gesamtevaluation der Einheit statt, anschliessend werden die einzelnen Übungen individuell analysiert.

Der Evaluationsfragebogen für die SuS und sämtliche Antworten in Form von Statistiktabelle und Diagrammen befinden sich im Anhang.

Zur Skala: 1 = sehr wenig/ sehr schlecht, 6 = sehr viel/ sehr gut (analog zum Schulnotensystem)

### **5.3.3 Gesamtevaluation**

#### **Allgemeiner Wissenszuwachs und Selbstreflexion**

Eine der wichtigsten Erkenntnisse ist, dass die Unterrichtseinheit lehrreich war: Die Indikatoren dafür sind gemäss der Selbsteinschätzung der SuS der hohe, allgemeine Wissenszuwachs (der durchschnittliche Wissenszuwachs liegt bei 5.35) und die eindeutige Steigerung des Interesses an der Thematik nach der Durchführung der Unterrichtseinheit (das Interesse zum Thema stieg um 44.4%).

Zudem ist es interessant zu sehen, dass der Wunsch der SuS –obwohl sie nun mehr zum Thema wissen und die Situation einer Flucht besser nachempfinden können – nach einem zukünftigen Hilfseinsatz, sei es in Form von kleinen Spenden oder der Mitgliedschaft bei einem NGO, relativ gering zu sein scheint (im Durchschnitt liegt das Interesse eines zukünftigen Hilfseinsatzes bei einer 3.74, was verglichen mit der Schulnotenskala als ungenügend einzustufen wäre). Der Grund dafür wurde im Evaluationsbogen nicht erfragt, doch eine mögliche Erklärung könnte die Nichtbehandlung dieses Themas im Unterricht sein.

#### **Gebrauch und Darstellung des Dossiers**

Die Arbeit mit dem Dossier scheint den SuS im Allgemeinen gefallen zu haben (der Durchschnittswert liegt bei 5.31). Für die durchführende Lehrperson war es insofern eine Hilfe, als dass dadurch schrittweise vorgegangen werden konnte. Da sich fast jedes behandelte Thema auf eine Doppelseite beschränkt, konnte die Übersicht besser behalten werden.

Ein weiterer positiver Aspekt war die gut bewertete Gestaltung des Dossiers (der Durchschnittswert liegt bei 5.52), denn grundsätzlich gilt: Je mehr die Unterrichtsmaterialien die SuS ansprechen, desto zugänglicher sind sie, was wiederum die Motivation der SuS steigert. Auf praktisch jeder Seite des Dossiers befanden sich Bilder, die der Veranschaulichung des Themas dienten.

Ein Aspekt, der von den SuS weniger gut bewertet wurde, ist das Begriffsglossar (der Durchschnittswert liegt bei 4.75): Der Glossar wurde jeweils nach einem behandelten Thema ergänzt. Da es aber teilweise mehrere Begriffe pro Thema gab, mussten die SuS auch gleich mehrere Begriffe auf einmal definieren. Einige SuS füllten auch

gleich den ganzen Glossar beim ersten Anlauf aus, weil sie die Hausaufgabe falsch verstanden hatten. Das könnte daher ein Grund für die schlechtere Bewertung sein.

### ***Last Exit Flucht: Spielerlebnis und Einsatz***

Das Spiel kam bei den SuS gut an: Es regte häufig hitzige Diskussionen an und die meisten freuten sich stets auf die nächste Etappe. Den Gesamteindruck des Spielerlebnisses (d.h. Spielgestaltung, Herausforderungen, Erkenntnisgewinnung etc.) fiel bei der Evaluation der SuS bei 5.35 aus. Interessant ist, dass die SuS den didaktischen Einsatz des Spiels, also als Vertiefung und Visualisierung eines bereits behandelten Themas, sehr positiv einschätzten (der Durchschnittswert liegt bei 5.65). Eine Erklärung dafür wäre, dass sie ihr neu gelerntes Wissen vertiefen und wegen der Gestaltung des Spiels an einer realistischen Situation anwenden konnten. So lag der Schwerpunkt weniger dabei, herauszufinden, wie die Hürde zu überwinden ist, sondern eher bei der Verankerung des Wissens in Form einer erweiterten Behandlung.

### **Arbeit mit den Laptops**

Die Laptops wurden in fast jeder Lektion verwendet, ausser in der bereits erwähnten ersten Woche. Sie dienten einerseits als Medium, um das Spiel in den Unterricht einzubinden, aber auch als zusätzliche Informationsquelle: In sieben von elf Übungen konnten die Laptops als Unterstützung benützt werden. Zudem hatten die SuS nach jeder behandelten Etappe im Spiel *Last Exit Flucht* die Möglichkeit, im Fakten-Web, eine Internetseite mit zusätzlichen Informationen zum Spiel und Erlebnisberichte von Flüchtlingen, ihr Wissen weiter zu vertiefen. Die Laptops waren also essenziell für die Behandlung der Unterrichtseinheit. Die SuS bewerteten den Einsatz der Laptops relativ hoch (der Durchschnittswert liegt bei 5.65). Als Mängel wurden der Internetzugang und die unzureichend verfügbaren Laptops für eine ganze Klasse genannt.

Weiter hatte die Lehrperson eine erschwerte Übersicht des Arbeitsverhaltens der Klasse, wenn sämtliche SuS an einem Laptop arbeiteten. Zu diesem Thema befindet sich mehr im Lehrerkommentar (*siehe Anhang, S.119*).

### **5.3.4 Individuelle Evaluation der Übungen**

In diesem Abschnitt werden die Übungen einzeln analysiert. Nach der Analyse werden die Durchschnitte des Wissenszuwachs (1 = sehr wenig/ 6 = sehr hoch) und die erwünschte Tiefe der Behandlung (1 = viel weniger davon, 4 = ideale Tiefe, 7 = viel mehr davon) notiert.

Im Anhang befinden sich zusätzliche Beispielantworten der Übungen.

#### **Einstiegsübung: Bildanalyse**

Als Einstieg wurden die Bilder auf der Titelseite des Dossiers einzeln in Grossformat gezeigt. Die Lehrperson stellte dazu einzelne Leitfragen, um an das Vorwissen der SuS zu appellieren. Bereits während dieser Übung wurde ersichtlich, dass einige SuS über viel und einige über sehr wenig Vorwissen zum Thema Flüchtlinge verfügen. Die Bilder enthielten verschiedene Aspekte einer Flucht: Zerstörung durch Raketenangriffe, Flüchtlingslager, Flucht durch die Wüste und Kriegsdarstellungen durch terroristische Gruppen.

Diese Einstiegsübung wurde nicht in den Evaluationsbogen integriert.

#### **Ich, der Herrscher!**

Diese Übung diente dazu, den SuS aufzuzeigen, warum und wie Unterdrückung stattfinden kann. Die Antworten der SuS wurden durch die Gespräche untereinander gegen Schluss immer blutrünstiger. Nach der Enddiskussion erklärte die Lehrperson, dass viele dieser „fiktiven“ Situationen in Wahrheit passieren. Diese Aussage brachte sofortige Stille ins Klassenzimmer und führte zu einer ernsten Klassendiskussion.

Durch die Evaluation der SuS stellte sich heraus, dass dieses Thema das Interesse der SuS geweckt hatte, und dass sie gerne ein bisschen mehr dazu gelernt hätten.

Wissenszuwachs: 5.5

Tiefe der Behandlung: 4.5

#### **Meine Rechte, deine Rechte!**

Die behandelten Menschenrechte wurden bewusst hinsichtlich der Thematik ausgewählt. Die Klasse 3G hatte zuvor bereits das Thema Menschenrechte behandelt,

dies aber nur oberflächlich. So ergab sich dennoch für die meisten ein eindeutiger Wissenszuwachs. Interessant war, dass bei der persönlichen Rangliste die meisten Gruppen unabhängig voneinander den Artikel 3 „Jeder hat das Recht auf Leben, Freiheit und Sicherheit der Person“ als wichtigsten Artikel gewählt hatten. Die weiteren Ranglisten waren grösstenteils durchmischt, wobei die Artikel 1,2,7 und 5 in den hohen Rängen stark vertreten waren.

Die anschliessende Bildanalyse ergab unterschiedliche, interessante Interpretationen, basierend auf dem Vorwissen und den Erfahrungen der SuS.

Wissenszuwachs: 5.25

Tiefe der Behandlung: 4

### **Was nimmst du mit?**

Diese Übung sollte die SuS durch eine Erhöhung des Pulses in eine Stresssituation bringen, in der das Denken erschwert wird. Die Bilder von Alltagsgegenständen sollte sie weiter auf eine falsche Fährte locken.

Einige Gruppen hatte die Übung anfänglich falsch ausgeführt: Beispielsweise haben sie vor der eigentlichen Übung die nötigen Gegenstände miteinander diskutiert. Dieses Fehlverhalten beeinträchtigte den Sinn der Übung, was wiederum den Wissenszuwachs einschränkte. Trotzdem erhielt auch diese Übung eine gute Bewertung der SuS.

Wissenszuwachs: 5.65 (Dieses Thema wurde für die Evaluation mit der Übung „Auf der Flucht“ gekoppelt.)

Tiefe der Behandlung: 4.2

### **Auf der Flucht!**

Dieses Rollenspiel und die anschliessenden Zeitungsartikel stellten die psychologischen Hürden einer Flucht in den Vordergrund. Diese Lektion war eindeutig eine der lebhaftesten, denn die SuS waren sich lange nicht einig, wen sie zurücklassen wollten bzw. es wollte niemand zurückgelassen werden. Weil die erste Übung als Rollenspiel vermittelt wurde, konnten die SuS die Situation lebhaft mitfühlen.

Das Thema *Schlepper* war für die meisten SuS relativ neu, was bei ihnen viele interessante Fragen weckte. Die Abrundung mit dem Reportage-Text (siehe Anhang,

Lehrerkommentar) hinterliess eine eher bedrückte Stimmung (Die Klasse diskutierte gemäss der Geschichtslehrperson in den nächsten Lektionen heftig weiter).

Auch dieses Thema hätte tiefer behandelt werden können.

Wissenszuwachs: 5.65

Tiefe der Behandlung: 4.7

### **Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!**

In dieser Übung wurde das schweizerische Asylverfahrenssystem aufgegriffen. In einer ersten Phase erklärten sich die SuS gegenseitig das abgebildete Schema. Anschliessend lasen sie den beiliegenden Text und beantworteten die Leitfragen.

Das Schema des Systems ist selbsterklärend, und so hatten die SuS einen einfachen, jedoch zielgerichteten Einstieg. Einzelne Abschnitte und Begriffe des Textes „Asylverfahren kurz erklärt“ mussten vertieft erklärt werden, um den Zusammenhang verständlich zu machen.

Als Ausstiegsübung mussten die SuS sich gegenseitig nochmals erklären, wie der älteste Sohn einer fiktiven Familie aus Syrien in die Schweiz kommen kann.

Eine erfreuliche Erkenntnis ist, dass die SuS gerne etwas mehr darüber erfahren hätten - obwohl das Thema Asylwesen in der Schweiz recht trocken erscheint.

Wissenszuwachs: 5.06

Tiefe der Behandlung: 4.55

### **Ig nix verstehen!**

In dieser Übung wurden die SuS mit der Sprachproblematik konfrontiert. Sie hörten insgesamt zehn Fragen in verschiedenen Sprachen (Polnisch, Mazedonisch, Tamil, Schwedisch, Albanisch, Portugiesisch) und mussten mögliche Antworten dazu geben - wohlgemerkt, ohne die Fragen wirklich zu verstehen. Die Übung simulierte eine Situation, in der ein ungebildeter Flüchtling, beispielsweise aus einem fernöstlichen Land, in die Schweiz kommt und weder Englisch, Deutsch noch Französisch spricht, sich hier aber verständigen muss.

Die Aufnahmen der Fragen stammen von SuS aus einer parallelen Sekundarklasse. Infolgedessen war die Durchführung ziemlich unruhig, da sich die SuS mehr darauf achteten, wer diese Aussage gemacht haben könnte, als auf deren Inhalt. Nach einer

weiteren Behandlung und der zweiten Übung schien der Sinn der Übung den SuS aber klar geworden zu sein.

Wissenszuwachs: 5.5

Tiefe der Behandlung: Keine Angaben

### **Unterdrückung passiert jetzt! / Mehr als 50 Millionen!**

In dieser Übung wurden aktuelle Krisenherde der Welt thematisiert. Um die Texte der Weltkarte zuordnen zu können, brauchten die SuS die Laptops als Hilfe. Anschließend wurden einige Themen (Boko Haram, Frauenrechte in Afghanistan, Myanmar und Syrien) durch Bilder auf der Leinwand genauer behandelt.

In der zweiten Hälfte der Lektion schaute die Klasse einen Kurzfilm des UNHCR, studierte aktuelle Statistiken (Stand: Ende 2013) und übertrug diese farblich auf eine Karte.

Die Evaluation dieser Übung ist für spätere Wiederverwendung sehr wichtig: Der Wissenszuwachs schien im Vergleich zu den anderen Übungen nicht signifikant hoch zu sein, obwohl es sich um aktuelle Ereignisse handelt. Eine Erklärung dafür könnte das bereits vorhandene Wissen um die Krisen sein. Einige der SuS hatten sich bereits vor der Unterrichtseinheit mittels Zeitungsartikeln und Fernsehsendungen regelmäßig über das Thema Flüchtlinge informiert. Wichtiger als der Wissenszuwachs scheint jedoch die Tiefe der Behandlung zu sein. Der Wunsch nach einer vertieften Behandlung ist bei diesem Thema am grössten, was die Relevanz des Teilgebiets für die SuS deutlich widerspiegelt.

Wissenszuwachs: 5.2

Tiefe der Behandlung: 5

### **Flüchtlinge in der Not!**

Diese Übung hätte in Form eines Gruppenpuzzles den SuS diverse Hilfsorganisationen und NGO's näherbringen sollen. Die Idee dabei war, dass die SuS, nachdem sie die verschiedenen Aspekte einer Flucht kennengelernt hatten, nun die Chance bekämen, um Möglichkeiten der Flüchtlingshilfe kennenzulernen. Aufgrund der ausgefallenen Lektionen fehlte leider die Zeit, um das Thema behandeln zu können: Nach der letzten Lektion begannen die Sportferien.

Da das Thema nicht behandelt wurde, sollte der Wissenszuwachs eigentlich bei einer 1 sein. Die Wertung 4.8 ist daher unergründlich. Erfreulich hingegen ist der Wunsch nach mehr Wissen zu diesem Thema, daher bleibt das Thema Hilfsorganisationen in der Endversion des Dossiers.

Wissenszuwachs: 4.8

Tiefe der Behandlung: 4.7

### **Begriffsglossar**

Das Begriffsglossar diente der Festhaltung einzelner Begriffe. Die zwölf ausgewählten Termini sollten den SuS zukünftig als Hilfe dienen, um sich in politischen Themen orientieren zu können.

Das Glossar wurde sporadisch nach der Behandlung eines Themas ausgefüllt. Meistens geschah dies in Form einer Hausaufgabe. Einige SuS hatten den Auftrag nicht korrekt verstanden und füllten bereits bei der ersten Hausaufgabe das ganze Glossar aus. Dieser Mehraufwand könnte ein Grund für die etwas schlechtere Bewertung der Tiefe sein.

Wissenszuwachs: Nicht vorhanden

Tiefe der Behandlung: 3.9

## **5.4 Fazit der Evaluation**

Die Unterrichtseinheit war auf allen Ebenen ein Erfolg. Durch die seriöse und kreative Mitarbeit der Klasse 3G konnten im geplanten Zeitrahmen fast alle Übungen behandelt und evaluiert werden. Der deutliche Wissens- und Interessenszuwachs bei den SuS ist ein Indiz dafür, dass das Thema aktuell und von grosser Wichtigkeit in ihrem Leben ist. Durch die Evaluation der einzelnen Übungen konnten Interessenschwerpunkte und Schwachpunkte definiert werden, was für eine allfällige Weiterführung oder Vertiefung wichtig ist.

Die Evaluation der SuS, die Beobachtungen der Lehrperson und die Rückmeldung der Klassenlehrperson dienen als Grundlage für die Überarbeitung des Schülerdossiers, des Lehrerkomentars und der Grobplanung.

## 6 Beantwortung der Forschungsfragen

Die zu Beginn gestellten Forschungsfragen werden im folgenden Abschnitt unter Berücksichtigung der behandelten Theorien, der Beobachtungen der Lehrperson und der Evaluation aus der durchgeführten Unterrichtseinheit beantwortet. Um Klarheit zu schaffen, sind die Forschungsfragen nochmals übersichtlich aufgelistet:

<b>Hauptforschungsfragen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Wie lässt sich das Simulations- bzw. Planspiel am sinnvollsten im Unterricht einsetzen?</b></li><li>• <b>Welche Aspekte des Spiels sind für die Sekundarstufe 1 unterrichtsrelevant?</b></li></ul>
<b>Unterfragen</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Welches Alter ist am besten geeignet, um den Inhalt des Planspiels verarbeiten zu können?</li><li>• Welche fachdidaktischen Methoden eignen sich am besten, um den Themenbereich zu erleben und zu durchdringen?</li><li>• Wie könnte das Endprodukt der SuS aussehen?</li></ul>

*Tabelle 6.1: Haupt- und Unterfragen dieser Masterarbeit*

## 6.1 Beantwortung der Unterfragen

### **Welches Alter ist am besten geeignet, um den Inhalt des Planspiels verarbeiten zu können?**

Das Online-Planspiel *Last Exit Flucht* behandelt in den ersten vier Etappen düstere und ernste Themen: Unterdrückung durch Gewalt, Flucht aus der Stadt und aus dem Land. Bei einer falschen Antwort der Spielenden reagieren die virtuellen Gegner mit physischer Gewalt. Somit gibt es Szenen, in denen Blut zu sehen ist. Diese grafische Form von realitätsnaher Gewalt ist ein Indikator dafür, dass die Spielenden eine gewisse Reife entwickelt haben müssen, um die Szenen sinngemäss verarbeiten zu können.

Die mittleren vier Etappen enthalten eher politische Themen, wie zum Beispiel den Unterschied zwischen wirtschaftlichen Immigranten und Flüchtlingen oder die Tatsache, dass Flüchtlinge während einer Flucht anderen Menschen nicht immer vertrauen können. Solche Themen verlangen auch eine gewisse Reife. Die letzten Etappen behandeln primär die Vorurteile, denen Asylsuchende ausgesetzt sind. Dieses Thema scheint am wenigsten kompliziert und gewalttätig zu sein. Die Schwierigkeit liegt jedoch in der Selbstreflexion der Spielenden und in der Fähigkeit, sich in andere Lagen oder Perspektiven versetzen zu können.

Zusammengefasst heisst das: Die Spielenden müssen gewisse kognitive und emotionale Fähigkeiten für die Selbstreflexion und für die Verarbeitung der visuellen Ereignisse im Spiel entwickelt haben. Diese Beobachtung wird vom UNHCR unterstützt, welches das Spiel für Jugendliche ab 13 Jahren empfiehlt. Somit steht fest, dass sich das Spiel für Jugendliche der Sekundarstufe 1 eignet.

Zwei wichtige Aspekte sollten diesbezüglich noch angesprochen werden: Auch wenn sich das Spiel für SuS ab 13 Jahren eignet, so sollten die Lehrpersonen den individuellen Entwicklungsstand des Kindes berücksichtigen. Vor allem in der 7. Klasse (Durchschnittsalter: 13 Jahre) ist der Entwicklungsstand der SuS noch sehr heterogen. Daher würde sich das Spiel eher erst ab der 8. Klasse eignen.

Ein weiterer Aspekt sind die Inhalte des Dossiers, das während der ganzen Unterrichtseinheit benutzt wird. Einige der Übungen sind inhaltlich sehr tragisch (Schlepper, aktuelle Krisenherde und Flüchtlingszahlen) und andere eher komplex (Men-

schenrechte, Asylsystem der Schweiz). Diese erfordern neben den bereits erwähnten notwendigen Fähigkeiten für das Spiel ein hohes Mass an Konzentration und empathisches Denken, denn die SuS müssen sich vermehrt in die Lage von Flüchtlingen versetzen.

Dadurch ergibt sich die Schlussfolgerung, dass sich das Spiel zwar für SuS ab der 8. Klasse eignet, die gesamte Unterrichtseinheit jedoch eher für die 9. Klasse bestimmt ist.

### **Welche fachdidaktischen Methoden eignen sich am besten, um den Themenbereich zu erleben und zu durchdringen?**

Es eignen sich sicherlich viele verschiedene Methoden, um den Themenbereich möglichst effizient zu erleben. Eine Methode, die bei der Durchführung gebraucht wurde, war es den Ein- und Ausstieg der Lektion jeweils auch als Rollenspiel zu gestalten. Diese Methode hilft den SuS, sich wiederholt in die Lage der Flüchtlinge zu versetzen. Ausserdem ist das eine angenehme Art, die SuS am Anfang der Lektion gedanklich zurück ins Thema zu bringen. Die Erfahrungen der Lehrperson und Rückmeldungen der SuS waren diesbezüglich sehr positiv, daher wird diese Methode auch im Lehrerkommentar weiterempfohlen.

Weitere Einsätze von Rollenspielen als didaktische Methode befinden sich in den Aufgabenstellungen des Dossiers. Die SuS erhalten dadurch die Möglichkeit, die Geschehnisse auf einer intimeren Ebene zu empfinden (sie werden meistens als Partnerarbeit oder Gruppenarbeit bewältigt), was auch den Dialog untereinander fördert.

Ein weiterer Punkt ist, dass die Lehrperson vermehrt an die Gefühlsebene der SuS appellieren sollte. Mitgefühl für Flüchtlinge ist einer der wichtigsten Aspekte in der Unterrichtseinheit, denn er fördert das Interesse der SuS und erweckt hoffentlich den Wunsch, den Leidenden zu helfen.

### **Wie könnte das Endprodukt der SuS aussehen?**

Je nach den gesetzten Schwerpunkten und dem Fach, in dem die Unterrichtseinheit durchgeführt wird, gibt es verschiedene Arten, ein Endprodukt zu gestalten. Diese

können auch als Gegenstand für eine Bewertung gebraucht werden. Die folgenden Möglichkeiten befinden sich zusätzlich im Lehrerkommentar als Hinweis für zukünftige Durchführungen:

Fach	Mögliches Endprodukt
Deutsch	Die SuS können als Abschluss eine Geschichte eines fiktiven Flüchtlings als Aufsatz schreiben, welcher sämtliche erlernte Aspekte einer Flucht umfasst. Dabei kann die Lehrperson feststellen, ob diese richtig verstanden wurden. Der Umfang einer solchen Arbeit würde mehrere Seiten umfassen, daher sollte dieses Endprodukt über einen längeren Zeitraum entstehen.
Ethik/ Deutsch	Die SuS schreiben einen Aufsatz mit Pro- und Contrapunkten zum Thema „Sollen Notleidende aufgenommen oder abgewiesen werden?“. Dabei müssten bewusst beide Seiten erörtert werden.
Geschichte/ Geographie (Fächer- übergreifend)	Die SuS befassen sich als Gruppe mit einem ausgewählten Schicksal eines Flüchtlings oder einer Flüchtlingsfamilie. Anschliessend präsentieren sie es als Vortrag mit einem Plakat oder einer Powerpoint-Präsentation, welche zusätzliche Bilder und Karten enthalten. Dabei werden das Herkunftsland, der Grund für die Flucht, der Fluchtweg und zuletzt die aktuelle Situation der betroffenen Personen vorgestellt.
Geografie	Die SuS befassen sich als Gruppe mit einem ausgewählten Land, in dem Menschen zur Flucht gezwungen werden. In einem ersten Schritt werden naturräumliche und kulturelle Aspekte des Landes erfasst. Anschliessend wird die Unterdrückungssituation geschildert, und die wichtigsten Akteure werden genannt. Am Schluss werden die Fluchtwege, die aus diesem Land führen, visualisiert. Zusätzlich sollten aktuelle Flüchtlingszahlen dieses Landes mit globalen Zahlen verglichen werden, um die Situation in einen grösseren Kontext zu bringen.

	Nach jeder Präsentation können die Länder auf einer grossen Weltkarte (mit der Fläche einer Wandtafel) festgehalten werden.
Geschichte	Ein Land, in dem Menschen früher oder aktuell zur Flucht gezwungen wurden oder werden, wird als Gruppenarbeit untersucht. Bei dieser Untersuchung gelten vor allem die Art der Unterdrückung, die Akteure und die politischen Auswirkungen auf das Inland und auf die umliegenden Länder als zentrale. Die geografische Verteilung spielt dabei eine kleine Rolle.

*Tabelle 6.2: Mögliche Endprodukte*

Ein weiterer Teil der Bewertung könnte das fertig ausgefüllte Dossier sein. Zur Bewertung würden hierbei folgende Leitfragen dienen:

- Wurden alle Übungen korrekt durchgeführt?
- Wurden die Lösungen festgehalten?
- Wie ist der allgemeine Zustand des Dossiers?
- Weitere Leitfragen sind frei wählbar.

Die Dossierbewertung sollte aber nur einen kleinen Teil der Endbewertung darstellen, da man als Lehrperson davon ausgehen sollte, dass die Übungen ohnehin bewusst und sauber gelöst werden und Sorge zum Schulmaterial getragen wird.

## 6.2 Beantwortung der Hauptforschungsfragen

### Wie lässt sich das Simulations- bzw. Planspiel am sinnvollsten im Unterricht einsetzen?

Die Unterrichtseinheit wurde so konzipiert, dass jeweils bis zu drei Themen anhand von Übungen und Diskussionen behandelt wurden und anschliessend eine Vertiefung mit dem Online-Planspiel erfolgte.

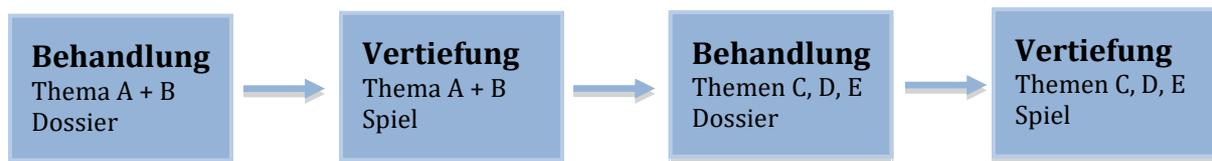


Abb. 6.1: Anwendungsschema des Dokuments und des Spiels

### Vorteile der Methode

Ein Vorteil dieser Methode war, dass die SuS den Kontext der Etappen bereits verstanden und diese als potentiell real einstufen. Dadurch wird das Gefühl von *epic meaning* vergrößert, was wiederum den Spassfaktor und die Konzentration beim Durchspielen positiv verstärkt.

Ein weiterer Vorteil war die Vorfreude auf das Spiel. Die SuS wussten bereits von Beginn weg, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt das Spiel spielen durften. Das Spiel wurde von den SuS als Art sporadisches Highlight der Unterrichtseinheit verstanden. Einige wollten nach der ersten Anwendung nicht mehr warten und spielten das komplette Spiel bei sich zu Hause durch.

### Nachteile der Methode

Der Überraschungsfaktor vom Inhalt des Spiels ist weniger stark vorhanden, da die SuS die Themen im Vorfeld bereits gründlich behandelt hatten. Auch das Schock-Element, beispielsweise wenn Menschen durch Gewalt die Menschenrechte der an-

deren unterdrücken, war weniger ausgeprägt, als wenn das Spiel ohne Vorkenntnisse gespielt worden wäre.

Die Vorteile dieser Anwendungsmethode überwiegen jedoch deutlich die Nachteile, daher wurde sie als die sinnvollste Methode bewertet.

### **Weitere Anwendungsmöglichkeiten**

- Eine Möglichkeit wäre, das Dossier und das Spiel in ihrer Anwendung zu vertauschen: Dadurch würde zuerst das Spiel gespielt und anschliessend die Übungen als Vertiefung behandelt werden. Der Nachteil dieser Anwendung ist die Wirkung des Spiels. Da viele SuS vor der Unterrichtseinheit nur wenig über Flüchtlinge wissen, besteht die Gefahr, dass sie das Spiel als übertrieben und realitätsfremd einschätzen.  
Eine weitere Gefahr ist, dass das Interesse für eine Behandlung der Themen nach dem Spielen tendenziell sinkt, da für viele SuS Spielen grundsätzlich mehr Spass macht, als Übungen zu lösen und Texte zu lesen.
- Das Spiel hätte ganz am Schluss als grosses Highlight gespielt werden können. Die Lektionsaufteilung wäre demnach ca. 7 Lektionen Dossier und 2 Lektionen *Last Exit Flucht* gewesen. Ein Spiel zwei Lektionen ohne Zwischenbehandlungen scheint jedoch didaktisch nicht sehr sinnvoll zu sein, da keine Wissenssicherung stattfindet.
- Das Spiel hätte am Anfang in einem bestimmten Zeitrahmen gespielt werden können, um zu sehen, wie weit die SuS kommen. Am Schluss der Unterrichtseinheit hätte es eine erneute Durchführung im gleichen Zeitrahmen gegeben. Das Ziel dabei wäre, dass die SuS mit ihrem neuen Wissen das Spiel effizienter durchspielen können. Dabei würde das Spiel als eine Art Evaluationsmethode genutzt.
- Das Spiel ist jedoch nicht auf Geschwindigkeit ausgelegt und so wäre der Tempo- und Effizienzzuwachs auch bei einem grossen Wissenszuwachs nur

minimal gewesen, was lediglich zu einem Lektionsverlust in der Unterrichtseinheit führen würde.

### **Welche Aspekte des Spiels sind für die Sekundarstufe 1 unterrichtsrelevant?**

Das Spiel *Last Exit Flucht* beinhaltet die folgenden Aspekte (chronologisch geordnet):

1. Unterdrückung: Die Verletzung der Menschenrechte durch eine höhere Instanz wie die Regierung oder die Milizpolizei.
2. Flucht: Welche Objekte sind für die Flucht notwendig? Welche nicht?
3. Flucht: Aus der Stadt fliehen. Wem kann ich vertrauen?
4. Flucht: Aus dem Land fliehen. Welche Transportmittel sind am besten geeignet oder zahlbar? Welche Hindernisse entstehen bei der Reise?
5. Angrenzendes Land: Wer nimmt mich vorläufig auf? Wem kann ich vertrauen?
6. Sprachschwierigkeiten: Sprachbarrieren und deren Überwindung durch einen Dolmetscher.
7. Politische Unterscheidung zwischen wirtschaftlichen Immigranten und Flüchtlingen.
8. Integration in eine neue Klasse: Sprachschwierigkeiten und Fremdenfeindlichkeit.
9. Die Schwierigkeiten für Flüchtlinge, eine Arbeit zu finden, auch wenn sie akademisch qualifiziert sind.
10. Vorurteile gegenüber Ausländern in der Öffentlichkeit.
11. Schwierigkeit der Herkunftszuordnung von kulturellen Gegenständen.

*Tabelle 6.3: Thematische Aspekte des Spiels Last Exit Flucht*

Grundsätzlich sind alle Aspekte für die Sekundarstufe 1 relevant, doch da sich die Unterrichtseinheit auf acht bis zehn Lektionen beschränkt, werden einige Aspekte bewusst weggelassen.

### **Wichtige Aspekte des Spiels, die in der Unterrichtseinheit behandelt werden**

Die Unterrichtseinheit beschränkt sich auf sämtliche Phasen einer Flucht: Von den Gründen, warum und wie es zur Unterdrückung in einem Land kommt, über die Flucht an sich, bis zur Einbürgerung in einem fremden Land. Die Integration in eine Klasse wird nur oberflächlich behandelt. Hinzu kommt noch der Aspekt der Hilfsorganisationen. Dieser wird aber im Spiel nicht aufgegriffen.

Der Grund für diese Auswahl liegt, wie bereits erwähnt, einerseits in der Anzahl der verfügbaren Lektionen (mehr als 10 Lektionen für ein Projekt sind oft nicht umsetzbar) und im Aufbau des Spiels: So können die SuS die ersten zwei Teile des Spiels (Krieg und Konflikt/ Grenzland) chronologisch durchspielen.

<b>Begründung</b>		
<b>Aspekt</b>	<b>Begründung</b>	<b>Bereich</b>
Unterdrückung	Die SuS sollen verstehen, warum und in welcher Form Unterdrückung stattfindet. Ohne dieses Wissen sind das Verständnis und vor allem das Mitgefühl gegenüber Flüchtlingen nicht ausreichend vorhanden. Dies hätte spätere Folgen, beispielsweise bei politischen Diskussionen.	Spiel/ Dossier
Flucht	Fast jeden Tag werden Berichte von Flüchtlingen in den Medien veröffentlicht. Die SuS sollen deswegen nicht nur die Zahlen und Fakten kennen, sondern auch die psychischen und physischen Schwierigkeiten nachvollziehen können.	Spiel/ Dossier
Sprachbarrieren	Die meisten SuS kennen das Gefühl nicht, wie es ist, in einem Land zu sein, wo niemand ihre Sprache spricht und sie auch selber nichts verstehen. Da diese Situation für Flüchtlinge, vor allem in der Anfangsphase, der Realität entspricht, sollen die SuS darauf sensibilisiert werden.	Spiel/ Dossier

<p>Politisches System und Probleme</p>	<p>Auch wenn die SuS noch nicht im legalen Wahl- und Abstimmungsalter sind, so bekommen sie sicherlich politische Ereignisse mit und werden von Propagandaplakaten ebenso beeinflusst wie Erwachsene. Darum sollen sie sich mit dem Asylsystem auseinandersetzen. Die Definition der Begriffe <i>Immigrant</i> und <i>Flüchtling</i> wird besonders häufig im Alltag (bewusst oder unbewusst) verwechselt. Durch die Behandlung dieser Themen kann man einer zukünftigen Verwechslung vorbeugen.</p>	<p>Spiel/ Dossier</p>
<p>Integration</p>	<p>Der Schwerpunkt Integration wird in der Unterrichtseinheit nicht so stark behandelt, wie es im Spiel der Fall ist. Der Grund dafür liegt beim Alter der SuS: Viele von ihnen haben eine solche Integration entweder bei sich selber oder bei Klassenkameraden miterlebt. Da aber dieses Thema schon in der Primarschule behandelt wird, beschränkt sich diese Arbeit auf die sprachlichen Schwierigkeiten.</p>	<p>Spiel/ Dossier</p>
<p>Aktuelle Zahlen</p>	<p>Zu jeder Zeit kommt es in der Welt zu irgendeiner Form der Unterdrückung. Aktuelle Zahlen des UNHCR bestätigen, dass die Zahl der Flüchtlinge und Binnenvertriebenen seit einigen Jahren steigt. Die SuS sollen sich deswegen mit einigen aktuellen Beispielen auseinandersetzen.</p>	<p>Dossier</p>

Hilfs- organisationen	Nachdem die SuS sich mit den Schwierigkeiten eines Flüchtlings und den aktuellen Krisenherden beschäftigt haben, sollen sie Hilfsmöglichkeiten kennenlernen. Dieser Aspekt wird zudem am Schluss der Einheit behandelt, um das Projekt mit einem positiven Gefühl zu beenden.	Dossier
--------------------------	---	---------

Tabelle 6.4: Didaktische Begründung der Themen in der Unterrichtseinheit

### Aspekte des Spiels, die in der Unterrichtseinheit nicht behandelt werden

Vorurteile	Das Thema Vorurteile ist an der Sekundarstufe 1 im Lehrplan vorhanden. Da die Wahrscheinlichkeit gross ist, dass die SuS das Thema bereits behandelt haben, wird es in der Unterrichtseinheit nicht aufgegriffen. Es wird im Lehrerkommentar jedoch empfohlen, das Thema Vorurteile in den Diskussionsblöcken aufzugreifen.
Integration	Auch dieser Aspekt wird in der Primarschule und in der Sekundarstufe 1 häufig unabhängig vom Thema <i>Flüchtlinge</i> behandelt. Daher beschränkt sich die Unterrichtseinheit auf die Sprachproblematik.
Kulturelle Gegenstände zuordnen	Dieser Aspekt des Spiels scheint eher unter Allgemeinwissen zu fallen und ist für das Thema <i>Flüchtlinge</i> weniger wichtig. Die Übung soll jedoch aufzeigen, dass durch die Vermischung der Kulturen einige Traditionen und Aktivitäten von vielen Bürgern praktiziert werden, auch wenn sie nicht zur ursprünglichen Volksgruppe gehören, die diese Praktiken eingeführt hat.

Tabelle 6.5: Begründung der Weglassung einzelner Themen

Wie bereits erwähnt, können sämtliche Aspekte des Spiels als für die Sekundarstufe 1 relevant gesehen werden. Es liegt im Ermessen der Lehrperson, wie sie den Schwerpunkt setzen möchte. Dabei sind das Interesse der SuS und das Arbeitsverhalten der Klasse zu berücksichtigen.

## 7 Diskussion

Die vorliegende Arbeit hat den Gebrauch des Online-Rollenspiels *Last Exit Flucht* in einer Unterrichtseinheit zum Thema *Flüchtlinge* untersucht. Dabei wurden die Forschungsschwerpunkte auf die Anwendungsmethode, Alterseignung und die Auswahl der Themen und Aspekte des Spiels gelegt. Die Unterrichtseinheit wurde während zweier Wochen an einer 9. progymnasialen Klasse in Düdingen unterrichtet und anschliessend evaluiert.

In der Evaluation stellte sich heraus, dass sich das Spiel als Vertiefung eines Themas, also in der Art, wie es in der Unterrichtseinheit eingesetzt wurde, bestens eignet. Der Grund für diese Einsatzvariante wurde oben bereits ausführlich behandelt. Es stellte sich jedoch die Frage, ob es keine bessere Alternative gäbe. Andere Einsatzmethoden wurden zwar in einer theoretischen Form untersucht und abgewogen, jedoch nie in praktischer Form umgesetzt. Eine solche breitflächige Untersuchung hätte mehrere Klassen mit gleichem Arbeitsverhalten benötigt, sonst wäre eine anschliessende Evaluation erheblich komplizierter geworden. Eine derartige Möglichkeit war an der Orientierungsschule nicht vorhanden, denn die andere 9. Klasse mit gleichem Niveau war vom Arbeits- und Sozialverhalten ganz anders veranlagt als die Klasse 3G.

Das geeignete Alter für diese Unterrichtseinheit wurde auf 14 bis 15 Jahre festgelegt. Die ausführliche Begründung für diese Einschätzung befindet sich ebenfalls oben. Die Themen des Spiels und des Schülerdossiers verlangten ein relativ hohes Niveau an kognitiver Entwicklung und Reife, ansonsten hätte eine Gefahr bestanden, dass diese nicht sachgerecht verarbeitet worden wären. Wenn das Entwicklungsniveau der SuS beispielsweise zu tief gewesen wäre, hätte es sein können, dass sie mit Themen wie *Unterdrückung* oder *Schlepper* falsch umgegangen wären (beispielsweise hätten sie ihre Unsicherheit mit unangebrachten Witzen verdeckt). Zudem hätten Themen wie das Asylwesen der Schweiz zu kompliziert sein können.

Es soll jedoch vermerkt werden, dass die Entwicklung jedes Kindes bezüglich der individuellen Reife und des Arbeitsverhalten unterschiedlich ist. Daher wurde die Alterseinschätzung relativiert und im Lehrerkommentar als Empfehlung angegeben. Die effektive Umsetzung liegt dabei im Ermessen der durchführenden Lehrperson, denn es könnte durchaus 8. Klassen geben, welche die erforderliche Reife besitzen, oder 9. Klassen, die bis zum Ende der obligatorischen Schulzeit mehrheitlich zu unreif sind, um das Spiel und Dossier angemessen zu bearbeiten.

Die Themen und Aspekte des Online-Rollenspiels wurden sehr sorgfältig vom UN-HCR ausgesucht und umgesetzt. Aus diesem Grund basieren die Themen des Schülerdossiers auf denjenigen des Spiels. Diese zwei Elemente ergänzen sich also gegenseitig. Einige Aspekte des Spiels wurden aus Kapazitätsgründen weggelassen und so deckt die Unterrichtseinheit sämtliche Aspekte einer Flucht (Unterdrückung, Weg, Akteure) bis zur Aufnahme eines Asyllandes ab.

Diese Themen schienen den SuS gut gefallen zu haben. Die Evaluation hat gezeigt, dass der Wunsch nach einer tieferen Behandlung einiger Aspekte (Flucht, Schlepper, aktuelle Krisenherde) durchaus vorhanden war. Rückblickend hätte eine tiefere Behandlung dieser Themen nicht stattfinden können, denn sonst hätte der thematische Bogen nicht rechtzeitig fertig gezogen werden können, und die SuS hätten das Thema *Flüchtlinge* mit vielen offenen Fragen abschliessen müssen. Dieser thematische Bogen ist wichtig, um ein ganzheitliches Bild der Materie abzugeben.

Es könnte argumentiert werden, dass die Vertiefung in Form von Hausaufgaben hätte stattfinden können, doch auch diese müssten danach ausgewertet werden, was wiederum einen Zeitverlust zur Folge hätte. Daher wird davon abgeraten, ausser die Hausaufgaben würden als freiwillig deklariert werden.

## 8 Persönliches Fazit

Zum Schluss kann ich sagen, dass sich das Unterrichtsentwicklungsprojekt durchaus gelohnt hat. Anhand der Evaluation und der persönlichen Rückmeldungen der SuS und der Klassenlehrperson Pascal Bächler konnte ich feststellen, dass einerseits ein Lernzuwachs deutlich vorhanden war, und dass andererseits die Durchführung den Beteiligten viel Spass gemacht hat. Das Dossier, das Online-Spiel und die Gestaltung des Unterrichts kamen bei den SuS sehr gut an.

Ich selbst konnte in diesem Entwicklungsprojekt stark profitieren: Mein eigenes Wissen zum Thema *Flüchtlinge* sowie zu aktuellen Krisenherden und deren geschichtlichen und politischen Hintergründe wurde deutlich erweitert. Besonders spannend war für mich die Auseinandersetzung mit dem Thema *Gamification*. Dieser Lernansatz war mir vor dem Beginn dieser Masterarbeit gänzlich unbekannt. Seit der Auseinandersetzung mit diesem Ansatz habe ich mich auch privat damit beschäftigt und hoffe, zukünftig weiterhin mithilfe von Spielen unterrichten zu können. *Gamification* scheint mir in unserer modernen Welt eine praktisch unumgängliche Unterstützung für zukünftiges Lernen zu sein. Diese Art von Lernen kann auf allen Alterstufen um- und eingesetzt werden: In der Primarstufe spielerisch rechnen lernen, oder an einer Berufsschule die Fähigkeiten im Umgang mit Maschinen durch Simulationsspiele verbessern. Die Möglichkeiten diesbezüglich erscheinen mir praktisch unbegrenzt. Das Thema *Spielen* hat die ganze Unterrichtseinheit begleitet: Durch die rollenspielartige Begleitung der Lehrperson kam während des Unterrichts stets das Gefühl auf, in einer Geschichte dabei zu sein. Diese Art von Didaktik werde ich zukünftig sicherlich ebenfalls weiterverwenden.

Ein negativer Punkt bei der Durchführung war der Verlust einiger Lektionen. Dadurch konnten wir aus zeitlichen Gründen die letzte Übung zum Thema Hilfsorganisationen nicht mehr behandeln und mussten das Projekt nach der Behandlung der aktuellen Krisenherde beenden. Die Klassenlehrperson hat mir jedoch zugesichert, dass ich das Thema zu einem späteren Zeitpunkt nachholen könnte, falls die Klasse dies wünscht.

Weiter verlief die Benutzung der Laptops nicht immer reibungslos. Ich denke jedoch, dass sich solche Probleme nie ganz umgehen lassen. Die durchführende Lehrperson sollte jedoch stets dafür sorgen, dass mindestens ein Laptop pro zwei SuS funktionsfähig ist.

Ein letzter erfreulicher Punkt ist, dass mich seit der Durchführung mehrere Lehrpersonen der OS Düdingen angesprochen und den Wunsch geäußert haben, die Unterrichtseinheit in ihrer Klasse im kommenden Schuljahr ebenfalls durchzuführen.

Aktuelle Zahlen des UNHCR (siehe Theorieteil) belegen, dass die Zahl der Flüchtlinge und Binnenvertriebenen in den letzten Jahren weltweit stark zugenommen hat und weiterhin zunehmen wird. Das Thema Flüchtlinge ist daher unumgänglich an der Sekundarstufe 1. Die SuS sollen nicht nur aktuelle Kriegs- und Unterdrückungsregionen kennenlernen, sondern auch erfahren und hoffentlich verstehen, wie es den einzelnen Menschen in einer Fluchtssituation ergeht. Diese Erkenntnisse sollen ihnen bei zukünftigen politischen Debatten als Unterstützung dienen und helfen, irreführende Propaganda auszuwerten.

## 9 Quellenverzeichnis

Bruce, Betram C.: „Diversity and Critical Social Engagement. How Changing Technologies Enable New Modes of Literacy in Changing Circumstances“, in Donna E. Alvermann (Hrsg.), *Adolescents and Literacies in a Digital World*, New York: Peter Lang 2002, S.1-18 in Freyermuth, Gundolf S./ Gotto, Lisa/ Wallenfels, Fabian (Hrsg): *Serious Games Exergames Exerlearning - Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, transcriptverlag, Bielefeld, 2013.

Burke, Brian: Gartner Redefines Gamification, 2014, URL:  
[http://blogs.gartner.com/brian\\_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/](http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/)  
[Stand: 09.12.14]

Die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, URL:  
[http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/ger.pdf](http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/ger.pdf)  
[Stand: 10.11.14]

Freyermuth, Gundolf S./ Gotto, Lisa/ Wallenfels, Fabian (Hrsg): *Serious Games Exergames Exerlearning - Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, transcriptverlag, Bielefeld, 2013.

J.P.Gee: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. In Freyermuth, Gundolf S./ Gotto, Lisa/ Wallenfels, Fabian (Hrsg): *Serious Games Exergames Exerlearning - Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, transcriptverlag, Bielefeld, 2013.

Kerres et al 2009 in Schwägele, Sebastian/ Zürn Brigit/Trautwein, Friedrich(Hrsg.): *Planspiele - Lernen im Methoden-Mix: Integrative Lernkonzepte in der Diskussion*, Books on Demand GmbH, Nordersedt, 2012.

Kube, Klaus: *Spieldidaktik*, Pädagogischer Verlag Schwann, 1977.

Kuszewski, Andrea, You can increase your intelligence: 5 ways to maximize your cognitive potential, 2011, URL: <http://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/2011/03/07/you-can-increase-your-intelligence-5-ways-to-maximize-your-cognitive-potential/> [Stand: 10.12.14]

Lehnhart, Volker: Pädagogik der Menschenrechte, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2006.

McGonigal, Jane, TED (Hrsg): Gaming can make a better world, 2013, URL: [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world) [11.11.14]

Pollmann, Arnd/ Lohmann, Georg (Hrsg.): Menschenrechte. - Ein interdisziplinäres Handbuch, J.B. Metzler Verlag, Stuttgart/ Wiemar, 2012.

Schwägele, Sebastian/ Zürn Brigit/Trautwein, Friedrich(Hrsg.): Planspiele - Lernen im Methoden-Mix: Integrative Lernkonzepte in der Diskussion, Books on Demand GmbH, Nordersedt, 2012.

Schweizerische Eidgenossenschaft, Migration und Integration - Indikatoren, Ausländische Bevölkerung: Asylprozess, 2014, URL: <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/01/07/blank/key/01/04.print.html> [Stand: 02.04.15]

Schweizerische Eidgenossenschaft, Staatssekretariat für Migration SEM, Flüchtlingsbegriff und Asylrecht, 2011, URL: <https://www.bfm.admin.ch/bfm/de/home/asyl/asyl/asylrecht.html>, [Stand: 14.12.14]

Schweizerische Flüchtlingshilfe SFH (Hrsg.): Handbuch zum Asyl- und Wegweisungsverfahren, Haupt Verlag, Bern 2009.

Tiemann, K.: Planspiele für die Schule, Frankfurt a.M., 1969. In: Kube, Klaus: Spiel- didaktik, Pädagogischer Verlag Schwann, 1977.

UNHCR: Asylsuchende, 2015, URL:<http://www.unhcr.ch/mandat/asylsuchende.html>  
[Stand: 14.12.14]

UNHCR: Binnenvertriebene, 2015, URL:  
<http://www.unhcr.ch/mandat/binnenvertriebene.html> [Stand: 10.12.14]

UNHCR: Über 50 Millionen weltweit auf der Flucht, 2015, URL:  
<http://www.unhcr.ch/print/home/artikel/da2edec2242a1105eb354674c1af8e79/ueber-50-millionen-weltweit-auf-der-flucht-1.html> [Stand 02.04.15]

Urhane, Harms 2006; zhang et al. 2004 in Schwägele, Sebastian/ Zürn Brigit/Trautwein, Friedrich(Hrsg.): Planspiele - Lernen im Methoden-Mix: Integrative Lernkonzepte in der Diskussion, Books on Demand GmbH, Nordersedt, 2012.

Weber, Daniel, Vimentis (Hrsg.), Asylgesetz, 2013, URL:  
<http://www.vimentis.ch/d/publikation/349/Asylgesetz.html> [Stand:10.12.14]

Zac: A brief history of gamification, 2013, URL: <http://zefcan.com/2013/01/a-brief-history-of-gamification/> [Stand:21.11.14]

URL: [http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset\\_planspiel.html](http://methodenpool.uni-koeln.de/planspiel/frameset_planspiel.html) [Stand: 28.11.14]

URL: <http://xenophobie.net> [Stand: 20.12.14]

## 10 Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

### Abbildungsverzeichnis

Abbildung 2.1 Wahl des Avatars und Namensgebung .....	8
Abbildung 2.2 Die drei Kapitel von „Last Exit Flucht .....	9
Abbildung 3.1 Häufigkeit der Eingabe des Begriffs „Gamification“ in der Google Suchmaschine .....	12
Abbildung 3.2 Fünf Methoden zur Förderung der Lernfähigkeit.....	16
Abbildung 3.3 Sudoku einfach .....	17
Abbildung 3.4 Sudoku mittel .....	17
Abbildung 3.5 Sudoku schwierig.....	17
Abbildung 3.6 Schweizerische Asylverfahren .....	29
Abbildung 6.1 Anwendungsschema des Dossiers und des Spiels .....	65

Abbildung Titelblatt 1	Screenshot, URL: <a href="http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html">http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html</a> [18.04.15]
Abbildung Titelblatt 2	URL: <a href="http://www.bpb.de/izpb/55932/internationale-bevoelkerungspolitik?type=galerie&amp;show=image&amp;k=3">http://www.bpb.de/izpb/55932/internationale-bevoelkerungspolitik?type=galerie&amp;show=image&amp;k=3</a> [Stand: 03.01.15]
Abbildung Titelblatt 3	URL: <a href="http://polpix.sueddeutsche.com/polopoly_fs/1.332361.1357804568!/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/900x600/image.jpg">http://polpix.sueddeutsche.com/polopoly_fs/1.332361.1357804568!/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/900x600/image.jpg</a> [Stand: 03.01.15]
Abbildung Titelblatt 4	URL: <a href="http://ezidipress.com/wp-content/uploads/ISISTerroristen2.jpg">http://ezidipress.com/wp-content/uploads/ISISTerroristen2.jpg</a> [Stand: 27.12.14]
Abbildung 2.1	Screenshot, URL: <a href="http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html">http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html</a> [Stand: 14.12.14]
Abbildung 2.2	Screenshot, URL: <a href="http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html">http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/game.html</a> [14.12.14]

Abbildung 3.1	Screenshot, URL: <a href="http://www.google.ch/trends/explore#q=Gamification">http://www.google.ch/trends/explore#q=Gamification</a> [Stand: 21.11.14]
Abbildung 3.2	Screenshot, URL: <a href="http://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/2011/03/07/you-can-increase-your-intelligence-5-ways-to-maximize-your-cognitive-potential">http://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/2011/03/07/you-can-increase-your-intelligence-5-ways-to-maximize-your-cognitive-potential</a> [Stand: 11.11.14]
Abbildung 3.3	Screenshot, URL: URL: <a href="https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/02/21/1b/02211b518aa0dadccc0e94d044c96330.jpg">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/02/21/1b/02211b518aa0dadccc0e94d044c96330.jpg</a> [14.11.14]
Abbildung 3.4	Screenshot, URL: <a href="http://www.mathpuzzle.com/MAA/41-Sudoku%20Variations/MetaCubicSudoku.gif">http://www.mathpuzzle.com/MAA/41-Sudoku%20Variations/MetaCubicSudoku.gif</a> [14.11.14]
Abbildung 3.5	Screenshot, URL: <a href="http://www.sachsentext.de/gif/sudok6.gif">http://www.sachsentext.de/gif/sudok6.gif</a> [Stand: 14.11.14]
Abbildung 3.6	Screenshot, URL: <a href="http://www.vimentis.ch/content/docs/Text_Asylgesetz.pdf">http://www.vimentis.ch/content/docs/Text_Asylgesetz.pdf</a> [Stand: 1012.14]
Abbildung 6.1	Selbst erstellte Grafik

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 2.1 Gliederung des Spiels Last Exit Flucht .....	9
Tabelle 3.1 Kognitive Spielaspekte von McGonigal.....	15
Tabelle 3.2 Verbindungen zwischen den Lernmethoden von Kuszewski und den Spielaspekten von McGonigal .....	18
Tabelle 3.3 Herkunftsländer der Asylbewerbungen 2012 .....	31
Tabelle 4.1 Zielsetzungen des Spiels Last Exit Flucht.....	37
Tabelle 4.2 Ausschnitt vom Lehrplan des Kanton Berns .....	37 bis 39
Tabelle 4.3 Ausschnitt des Lehrplans 21 .....	39
Tabelle 4.4 Didaktische Begründung der Übungen des Dossiers.....	44 bis 46
Tabelle 6.1 Haupt- und Unterfragen dieser Masterarbeit.....	60
Tabelle 6.2 Mögliche Endprodukte .....	63
Tabelle 6.3 Thematische Aspekte des Spiels Last Exit Flucht.....	67
Tabelle 6.4 Didaktische Begründung der Themen in der Unterrichtseinheit.....	68
Tabelle 6.5 Begründung der Weglassung einzelner Themen .....	69

## 11 Selbstständigkeitserklärung

Name und Vorname	<b>Schweizer Thomas</b>
Matrikelnummer	<b>09-277-146</b>
Titel der Arbeit	<b>Menschen auf der Flucht – Ein fächerübergreifendes Unterrichtsentwicklungsprojekt</b>

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbstständig erarbeitet habe. Des Weiteren bestätige ich, sämtliche Zitate nach bestem Wissen als solche gekennzeichnet und die entsprechenden Literaturquellen und elektronischen Quellen vollständig angegeben zu haben.

Datum

Unterschrift

## **12 Erklärung zur Öffentlichmachung und Ausleihbarkeit der Masterarbeit**

---

Ich erkläre hiermit, dass ich der Aufnahme der von mir verfassten Masterarbeit in den Bibliothekskatalog IDS Basel Bern sowie in die Bibliothek Erziehungswissenschaft der Universität Bern (BEW) zustimme. Die Arbeit ist in der BEW öffentlich zugänglich und kann von den Benutzern und Benutzerinnen der Bibliothek ausgeliehen werden. Des Weiteren bin ich damit einverstanden, dass meine Arbeit allenfalls für einen begrenzten Zeitraum auf der Webseite des Instituts Sekundarstufe I (Institutsgalerie) aufgeschaltet wird und dort für Angehörige der PHBern, d.h. für Studierende, Dozierende, Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen, einsehbar ist (eingeschränkte Öffentlichkeit).

Ort / Datum: Bern, 24.04.15

Unterschrift:

## 13 Anhang

Im Anhang sind folgende Unterlagen zu finden:

<b>13.1 Gesamtübersicht der möglichen Lehrplanbezüge.....</b>	<b>84 bis 90</b>
13.1.1 Aktueller Lehrplan .....	85 bis 88
13.1.2 Lehrplan 21 .....	89 bis 91
<b>13.2 Unterrichtsmaterialien.....</b>	<b>91 bis 147</b>
13.2.1 Schülerdossier .....	91 bis 112
13.2.2 Lehrerkommentar.....	113 bis 150
13.2.2.1 Grobplanung.....	129 bis 132
13.2.2.2 Bildverzeichnis.....	133 bis 134
13.2.2.3 Zusätzliche Unterrichtsmaterialien.....	135 bis 150
13.2.3 Beispielsantworten der SuS.....	151 bis 154
<b>13.3 Statistische Evaluation der Unterrichtseinheit .....</b>	<b>155 bis 167</b>
13.3.1 Evaluationsbogen.....	155 bis 159
13.3.2 Auswertungen als Tabelle.....	160 bis 164
13.3.3 Auswertungen als Grafik.....	165 bis 167

### 13.1.1 Gesamtübersicht der möglichen Lehrplanbezüge

**Sämtliche Richtziele des aktuellen Lehrplans, die mit dem Thema dieser Arbeit in Verbindung gebracht werden können.**

#### **Ich selber sein – Leben in Gemeinschaft** (Religion/Lebenskunde)

Persönliche, soziale und politische Fragen besprechen und nach sinnvollen Handlungsmöglichkeiten suchen.

- Leben in Gemeinschaft und in der Gesellschaft
- Aktuelle Fragen und Vorkommnisse im sozialen und politischen Umfeld der Schülerinnen und Schüler

Verantwortung für sich und andere wahrnehmen. Normen und ihre Konsequenzen überprüfen.  
Ursachen von Konflikten erkennen und konstruktives Konfliktverhalten einüben.

- Abgrenzung und Solidarität
- Anpassung und Widerstand
- Unterschiedliche Formen von Gewalt und Aggression
- Konflikte – Konfliktlösungen
- 

Menschen in anderen Lebenssituationen kennen lernen und Verständnis für ihre Werte und Lebensumstände gewinnen.

- Minderheiten in unserer Gesellschaft

#### **Zukunft** (übergreifend)

Über die eigene Lebenssituation in der Mitwelt nachdenken. Sich dazu äussern können. Vorstellungen und Erfahrungen anderer Menschen kennen lernen.

- Fragen, Probleme, Erfahrungen aus dem individuellen, sozialen und politischen Alltag

## **Menschen einer Welt** (übergreifend)

Eigenes Verhalten gegenüber Menschen aus anderen Kulturen wahrnehmen. Sich in die Situation anderer Menschen einfühlen und andere Lebensformen achten. Den Dialog und den Austausch mit Menschen anderer Kulturen als Bereicherung erfahren.

- Begegnung mit Menschen aus anderen Kulturen
- Eigene Erlebnisse – Vorurteile
- «Perspektivenwechsel»: Ich als Fremde, als Fremder
- Lebenssituationen in anderen Kulturen

Sich mit Menschen in schwierigen Verhältnissen beschäftigen.

- Opfer von Naturereignissen, Menschen auf der Flucht
- Klassenprojekt zugunsten benachteiligter Menschen

Organisationen und Menschen kennen lernen, die sich für benachteiligte Menschen und eine globale Weltsicht einsetzen.

- Projekte der Entwicklungszusammenarbeit

-

## **Die Gesellschaft und ihre Veränderung** (Geschichte)

Sich mit den Menschenrechten auseinandersetzen. Erkennen, dass persönliche und politische Rechte für alle Menschen wichtig sind. Organisationen und Menschen begegnen, die sich für die Menschenrechte einsetzen.

- Verwirklichung der Menschenrechte und der Rechte der Frau heute
- Demokratiebestrebungen in verschiedenen Ländern
- Menschenrechtsorganisationen

### **Der Staat und seine Entwicklung** (Geschichte)

Sich als Teil der Gesellschaft und des Staates wahrnehmen und die politischen Rechte und Pflichten kennen.

- Bundesstaat, Volk, Verfassung, Behörden

### **Staatengemeinschaften – internationale Organisationen** (Geschichte)

Sich über Ursachen und Ereignisse eines aktuellen Konflikts informieren und Zusammenhänge erkennen.

- Balkan, Naher Osten
- Bedeutung und Einflussnahme von Staatengemeinschaften und internationalen Organisationen

### **Konflikte – Konfliktlösungen** (übergreifend)

Eigene Vorurteile und Feindbilder erkennen und abbauen. Sich gegen jede Art von Diskriminierung und Benachteiligung von Menschen einsetzen.

- Beispiele im eigenen Umfeld
- Formen des Rassismus
- Fremdenfeindlichkeit bei uns

Sich mit den Folgen kriegerischer Auseinandersetzungen und der Situation betroffener Menschen befassen.

- Situation der Zivilbevölkerung bei kriegerischen Auseinandersetzungen
- Verfolgte Menschen
- Zerstörung von Siedlungen und Anlagen
- Wandel im Kriegsbild des 20. Jahrhunderts
- Macht und Ohnmacht des Einzelnen

Erkennen, dass die Schweiz eng mit den weltweiten Entwicklungen, Problemen und Konflikten verflochten ist.

- Schweizerische Aussenpolitik
- Die Schweiz und die UNO Organisationen
- Migrationspolitik
- Wirtschaftliche Verflechtungen

### **Bevölkerung – Menschen unterwegs** (übergreifend)

Die Ursachen und Folgen von Auswanderung und Flucht in der heutigen Zeit mit den historischen Ereignissen vergleichen.

- Menschen auf der Flucht vor Krieg und Naturkatastrophen,
- Ausmass weltweiter Migration

### 13.1.2 Sämtliche Kompetenzen des Lehrplans 21, die mit dem Thema dieser Arbeit in Verbindung gebracht werden können.

Bereich	Artikel/ Thematik	Kompetenzen
<b>Natur Mensch Gesellschaft</b>	NMG. 7 Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Die Schülerinnen und Schüler können von sich, ihrer Herkunft und ihren Zugehörigkeiten erzählen.</li> <li>5. Die Schülerinnen und Schüler können Lebensweisen in ihrer Umgebung wahrnehmen, beschreiben und Unterschiede respektieren.</li> <li>6. Die Schülerinnen und Schüler können Vorstellungen zu Lebensweisen von Menschen in fernen Lebensräumen beschreiben, mit Informationen vergleichen und überdenken.</li> <li>7. Die Schülerinnen und Schüler können Unterschiede und Ungleichheiten zwischen Lebensweisen in fernen Lebensräumen benennen und erklären sowie Folgen von Ungleichheiten einordnen und einschätzen.</li> </ol>
	NMG. 10 Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können aufeinander eingehen und die Gemeinschaft engagiert mitgestalten.</li> <li>8. Die Schülerinnen und Schüler können das Verhältnis von Macht und Recht in Gegenwart und Vergangenheit verstehen.</li> <li>9. Die Schülerinnen und Schüler können Konflikte wahrnehmen und mögliche Lösungen suchen.</li> </ol>

	NMG. 11 Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren.</li> <li>2. Die Schülerinnen und Schüler können philosophische Fragen stellen und über sie nachdenken.</li> <li>3. Die Schülerinnen und Schüler können Werte und Normen erläutern, prüfen und vertreten.</li> <li>5. Die Schülerinnen und Schüler können Regeln, Situationen und Handlungen hinterfragen, ethisch beurteilen und Standpunkte begründet vertreten.</li> </ol>
<b>Räume, Zeiten Gesellschaft</b>	RZG. 3 Dynamik von Lebensweisen und Lebensräumen vergleichen und einordnen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Schülerinnen und Schüler können Lebensweisen von Menschen untersuchen und räumliche Ungleichheiten erklären.</li> <li>2. Die Schülerinnen und Schüler können Bevölkerungsstrukturen und Bevölkerungsbewegungen einordnen.</li> </ol>
	RZG. 6 Weltgeschichtliche Kontinuitäten und Umbrüche erklären	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Die Schülerinnen und Schüler können Entwicklungen und Bedrohungen gesellschaftlicher Werte im 20. Jahrhundert analysieren und deren Relevanz für heute erklären.</li> </ol> <p>[Ergänzung: 21. Jahrhundert hinzunehmen!]</p>

	RZG. 8 Demokratie und Menschenrechte verstehen und sich dafür engagieren	2. Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung, Bedeutung und Bedrohung der Menschenrechte erklären.
<b>Ethik, Religion, Gemeinschaft</b>	ERG. 1 Ich und die Gemeinschaft – Leben und Zusammenleben gestalten	3. Die Schülerinnen und Schüler können [die] Gemeinschaft engagiert mitgestalten. 6. Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Lebenslagen und Lebenswelten erkunden und respektieren.
	ERG. 2 Existentielle Grundfragen reflektieren	1. Die Schülerinnen und Schüler können menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren. 2. Die Schülerinnen und Schülern können nachvollziehen, wie Menschen ihre Lebenserfahrungen deuten und ihnen Ausdruck geben. 3. Die Schülerinnen und Schüler können philosophische Fragen stellen und über sie nachdenken.
	ERG. 3 Werte und Normen klären und Entscheidungen verantworten	2. Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Werte auf konkrete Situationen beziehen. 3. Die Schülerinnen und Schüler können Regeln, Situationen und Handlungen hinterfragen, ethisch beurteilen und Standpunkte begründet vertreten.

# Menschen auf der Flucht!



**Unterdrückung, Flucht, Asyl –  
Ein Schicksal für Millionen von Menschen**

## **Ich, der Herrscher!**

Warum und wie es in Ländern zur Unterdrückung kommt

## **Meine Rechte, deine Rechte!**

Menschenrechte und Gründe für eine Flucht

## **Was nimmst du mit?!**

Wertvolle und persönliche Gegenstände für die Flucht

## **Auf der Flucht!**

Wen nimmst du mit? Wen lässt du zurück?

## **Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!**

Das Schweizer Asylverfahren kurz erklärt

## **Ig nix verstehen!**

Die Hürden in einem fremdsprachigen Land

## **Unterdrückung passiert jetzt!**

Einige aktuelle Krisenherde

## **Mehr als 50 Millionen!**

Aktuelle und erschreckende Zahlen

## **Flüchtlinge in der Not!**

Wer hilft den Menschen? Wie kann ich helfen?

# Ich, der Herrscher!

## Stell dir folgende Szenarien vor:

Du bist ein reicher Politiker/ eine reiche Politikerin mit viel Einfluss. Einige deiner engsten Freunde sind im Militär und in der Regierung tätig. Viele Menschen mögen dich und deine Ansichten, viele aber vertrauen dir nicht und missbilligen deine Moralvorstellung. Bald stehen die Präsidentschaftswahlen an. Dein Konkurrent, ein charismatischer Linksliberaler, teilt mit dir die Führung des Rennens. Du möchtest unbedingt Präsident werden und bist bereit, *alles* dafür zu machen um dein Ziel zu verwirklichen... Welche Massnahmen könntest du ergreifen, um dein Ziel zu verwirklichen? Schreibe verschiedene Möglichkeiten hin.

---

---

---

---

---

---

**BRAVO!** Du bist nun der Präsident/ die Präsidentin des Landes geworden, auch wenn der Weg dahin nicht immer ganz legal war... Das macht aber nichts, du bist schliesslich jetzt der Boss! Leider hast du noch ein Problem: Einige Parlamentsmitglieder und Richter teilen deine Ansichten nicht und probieren dich aus dem Amt zu bringen! Was könntest du dagegen machen?

---

---

---

---

---

---

Gut, deine politischen Gegner sind ausser Gefecht gestellt worden. Du kannst nun in Ruhe herrschen. Oder nicht? Im Osten des Landes gibt es eine neue aufstrebende Partei. Die „Partei für ein freies Volk“ (PFV) verteilt überall Propaganda-Blätter und erzählt den Menschen, du hättest dich illegal an die Macht gebracht. Das sind doch alles Lügen! Die PFV hat sogar die Kontrolle über eine Radiostation genommen und verbreitet dort ihre trügerische Propaganda. Wie löst du das Problem?

---

---

---

Der Frieden ist noch nicht ganz gesichert! Ausländische Journalisten berichten von Untaten, die du gemacht haben sollst! Immer wieder berichten auch einheimische Journalisten von Gräueltaten, welche die Regierung anscheinend verübt haben soll. Welche letzte Massnahme kannst du ergreifen um endlich Frieden in deinem Land zu haben?

---

---

---

---

Du hast nun Frieden in deinem Land. Zugegeben, zwischendurch musst du eine harte Linie ziehen und einige öffentliche Exekutionen genehmigen um den Frieden zu bewahren, aber das alles, um Ordnung herzustellen.

Irritierenderweise sind viele Bürger mit deinen Gesetzen (die du auf deine persönlichen Anliegen angepasst hast, aber hey, du bist der Boss!) nicht sehr zu frieden. Sie versuchen vereinzelt und sogar in ganzen Scharen dein Land zu verlassen. Das geht doch nicht! Einerseits brauchst du die Menschen um zu arbeiten, von irgendwo muss ja das Geld kommen, und andererseits wirft das ein schlechtes Licht auf dein Land und auf deine Herrschaft... Was könntest du gegen diese „Auswanderung“ machen? Was machst du mit den Menschen, die du beim „Auswandern“ erwischst?

---

---

---

---



**Meine Rechte, deine Rechte!**

1. Welche Rechte sollten alle Kinder bekommen?

---

---

---

---

---

---

---

2. Welche Rechte sollten alle Menschen der Welt haben?

---

---

---

---

---

---

---

Auf dem Internet findet ihr die **Allgemeine Menschenrechtserklärung**. Lest die folgenden Artikel und erklärt sie euch noch einmal gegenseitig

**Artikel 1-5, 7, 9-11(1), 13, 14, 16(2), 18, 19**

Ordnet die Artikel so, dass der wichtigste Artikel zur Nummer 1 gehört, und der Artikel, der euch am wenigsten wichtig erscheint, zur Nummer 14 gehört. Begründet eure Wahl.

1. _____	6. _____	11. _____
2. _____	7. _____	12. _____
3. _____	8. _____	13. _____
4. _____	9. _____	14. _____
5. _____	10. _____	

**Begründet** eure persönliche Rangliste:

---

---

---

Du hast die Übungen „*Ich, der Herrscher!*“ und „*Meine Rechte, deine Rechte!*“ gemacht. Schau dir das folgende Bild an.

- Beschreibe das Bild (ohne Wertung oder Interpretationen). *Was siehst du?*
- Interpretiere das Bild. *Was könnte die Aussage des Bildes sein?*
- Denkst du, das passiert jetzt gerade auf der Welt? Wenn ja, wo?



© Mana Neyestani

**Beschreibung:** \_\_\_\_\_

---

---

---

**Interpretation:** \_\_\_\_\_

---

---

**Passiert das jetzt?!** \_\_\_\_\_

# Was nimmst du mit?!

Bevor ihr loslegt, lest bitte die folgende Anleitung.

1. **Schüler/in A** läuft so schnell er/sie kann ums Schulhaus.
2. Sobald Schüler/in A zurückkommt, notiert er/sie sich 10 Gegenstände, die er/ sie bei einer Flucht mitnehmen würde, auf die folgenden Linien hin.
3. **Schüler/in B** stoppt die Zeit auf genau 1 Minute.

**ACHTUNG:** Schüler/in A diskutiert und zeigt die Liste der anderen Person vorläufig noch nicht!

4. Nun läuft Schüler/in B ums Schulhaus und notiert sich anschließend die 10 Gegenstände. Schüler/in A stoppt die Zeit.

1. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

10. \_\_\_\_\_



2. Nun vergleicht ihr eure 10 Gegenstände miteinander. Übermalt alle Gegenstände, welche beide haben mit **blau** und alle Gegenstände, die nur eine Person hat mit **rot**.

3. Diskutiert, wer länger auf einer Flucht überleben würde. Warum?

---

---

---

---



4. Nun stoppt ihr die Zeit erneut auf 1 Minute. Wählt in dieser Zeit die vier wichtigsten Gegenstände aus und notiert sie. Warum habt ihr genau diese Gegenstände ausgewählt?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

**Begründung:** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

# Auf der Flucht!

Rollenspiel für Gruppen à 5 bis 7 Personen

## Ausgangslage:

Ihr seid eine Gruppe von Personen, die aus dem Land flüchten will. Im Transportvehikel hat es aber zu wenig Platz für alle! Ausserdem kann es sein, dass ihr eine Zeit lang zu Fuss zur gut bewachten Grenze gehen müsst. *Wen nehmt ihr mit?*

## Vorgehen:

Geht mit eurer Gruppe in eine Ecke des Klassenzimmers. Dort nimmt jede Person zwei vorbereitete Karten. Die Karten enthalten Angaben zur Zugehörigkeit (beispielsweise Familienmitglieder, gute Freunde, Nachbarn, und oberflächlich Bekannte) und zum Zustand (Behinderungen, chronische Krankheiten, hohes Alter, Flucht mit kleinen Kindern) der Person. Nehmt eure Rolle an und überlegt euch gute Gründe, warum ihr mit der Gruppe mitgehen sollt.

Diskutiert anschliessend in der Gruppe, wer mitkommen darf und wer nicht. **Drei Personen der Gruppe dürfen NICHT mitkommen.** Notiert euch, wer mitkommen darf und wer nicht. Begründet eure Entscheidung.

Diejenigen, die nicht mitkommen dürfen, gehen in die Mitte des Zimmers.

**Wer darf mitkommen? Begründe deine Antwort.**

---

---

---

---

**Wer darf nicht mitkommen? Begründe eine Antwort.**

---

---

---

---



# Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!

1. Auf der nächsten Seite findest du eine grafische Darstellung des Schweizerischen Asylsystems. Versucht zu zweit die Grafik zu verstehen und erklärt sie euch gegenseitig.

2. Lies den Text „Asylverfahren kurz erklärt“ und beantworte die folgenden Fragen:

Welche drei Gründe gibt es für eine Flucht? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Wo kann Asyl beantragt werden? \_\_\_\_\_

Nach was wird in einem Empfangs- und Verfahrenszentrum EVZ gefragt (erste Befragung)?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Welche vier Gründe gibt es für das Abbrechen einer Untersuchung?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Können Ehegatte und Kinder eines Flüchtlings auch in die Schweiz einreisen? Wenn ja, ab wann?

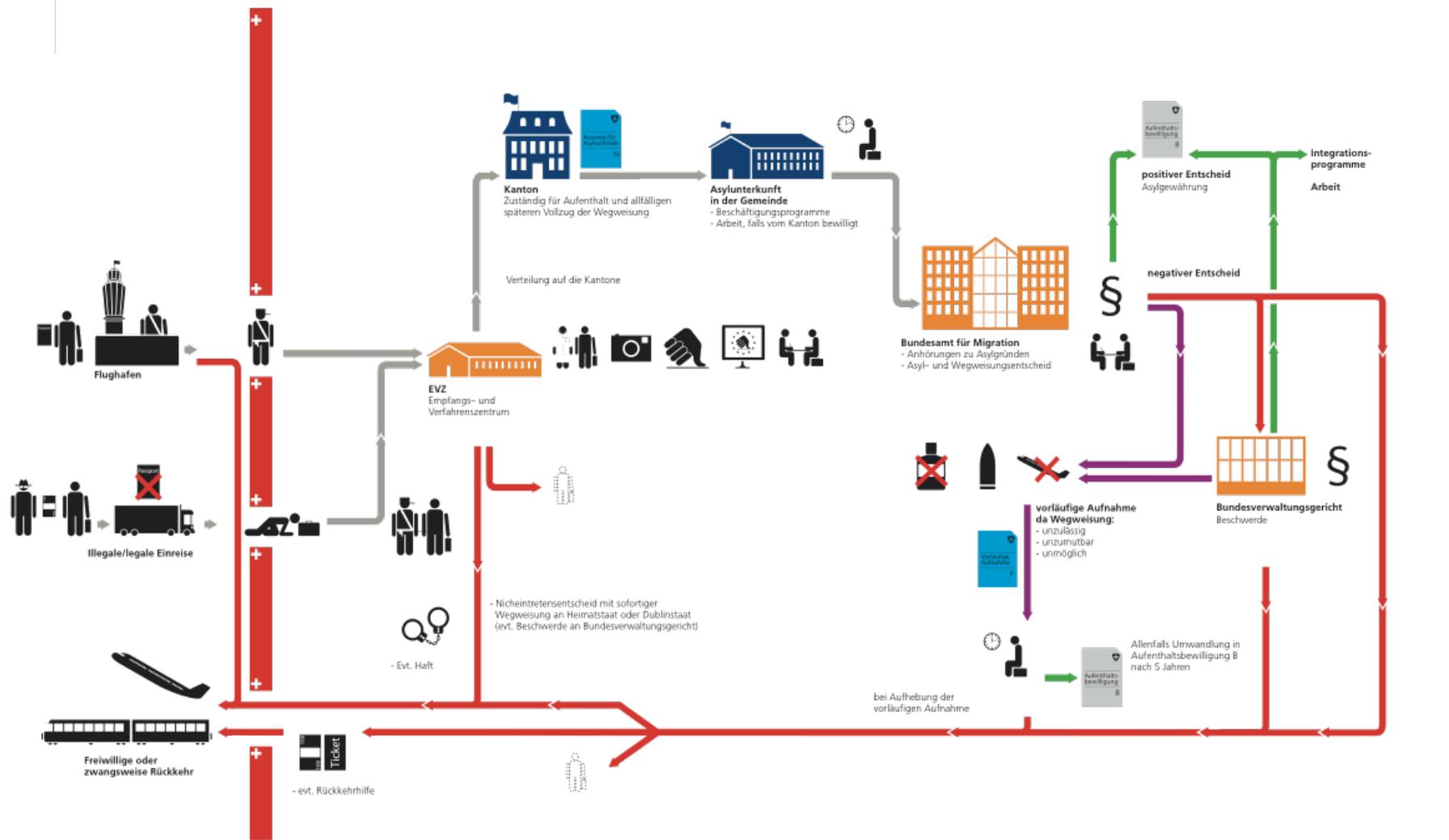
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dürfen abgewiesene Asylsuchende wegen einer negativen Entscheidung des SEM Beschwerde einlegen? Wenn ja, bei wem? Gibt es noch weitere Instanzen?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



- |                   |  |                                  |                                       |                                     |   |
|-------------------|--|----------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|---|
| Schweizer Grenze  | Weg zum Asylentscheid                        | Flüchtling                       | Befragung und Anhörung zu Asylgründen | Haft                                | Personen, welche die CH verlassen müssen und untertauchen |
| Kanton / Gemeinde | positiver Entscheid                          | Schlepper                        | unbestimmte Warte-/Aufenthaltszeit    | Rückkehrhilfe                       |   |
| Bund              | negativer Entscheid                          | Registrierung                    | Gesetz                                | Eurodoc                             |   |
|                   | negativer Entscheid mit vorläufiger Aufnahme | Grenzsanitäre Untersuchung       | Krieg / Bürgerkrieg                   | Ungenügende medizinische Versorgung |   |
|                   |  | Erkennungsdienstliche Behandlung | Rückschaffung nicht möglich           |                                     |   |

# Ig nix verstehen!

## Übung 1

Du hörst eine Frage in einer dir mehr oder weniger fremden Sprache. Überlege dir, was eventuell gefragt wurde und schreibe eine Antwort hin.

Schreibe bitte nach der Lösungsrunde die korrekte Frage auf.

**Mögliche Antwort:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Korrekte Frage:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Übung 2

Du bekommst von der Lehrperson eine schriftliche Frage und Aussage. Probiere diese Frage/ Aussage OHNE WORTE (also weder Wörter aufschreiben, noch sie in Deutsch, Englisch oder Französisch sagen) zu kommunizieren. Die andere Person versucht herauszufinden, was du sagen bzw. fragen möchtest.



**Deine Aussage:**

\_\_\_\_\_

**Deine Frage:**

\_\_\_\_\_

*War diese Übung schwierig für dich? Stell dir vor, du wärst in einem fremden Land und müsstest JEDEN TAG so leben. In vielen Asylunterkünften und Durchgangszentren können die Flüchtlinge nicht miteinander kommunizieren, weil sie unterschiedliche Sprachen sprechen. Was könnte man deiner Meinung nach dagegen machen?*

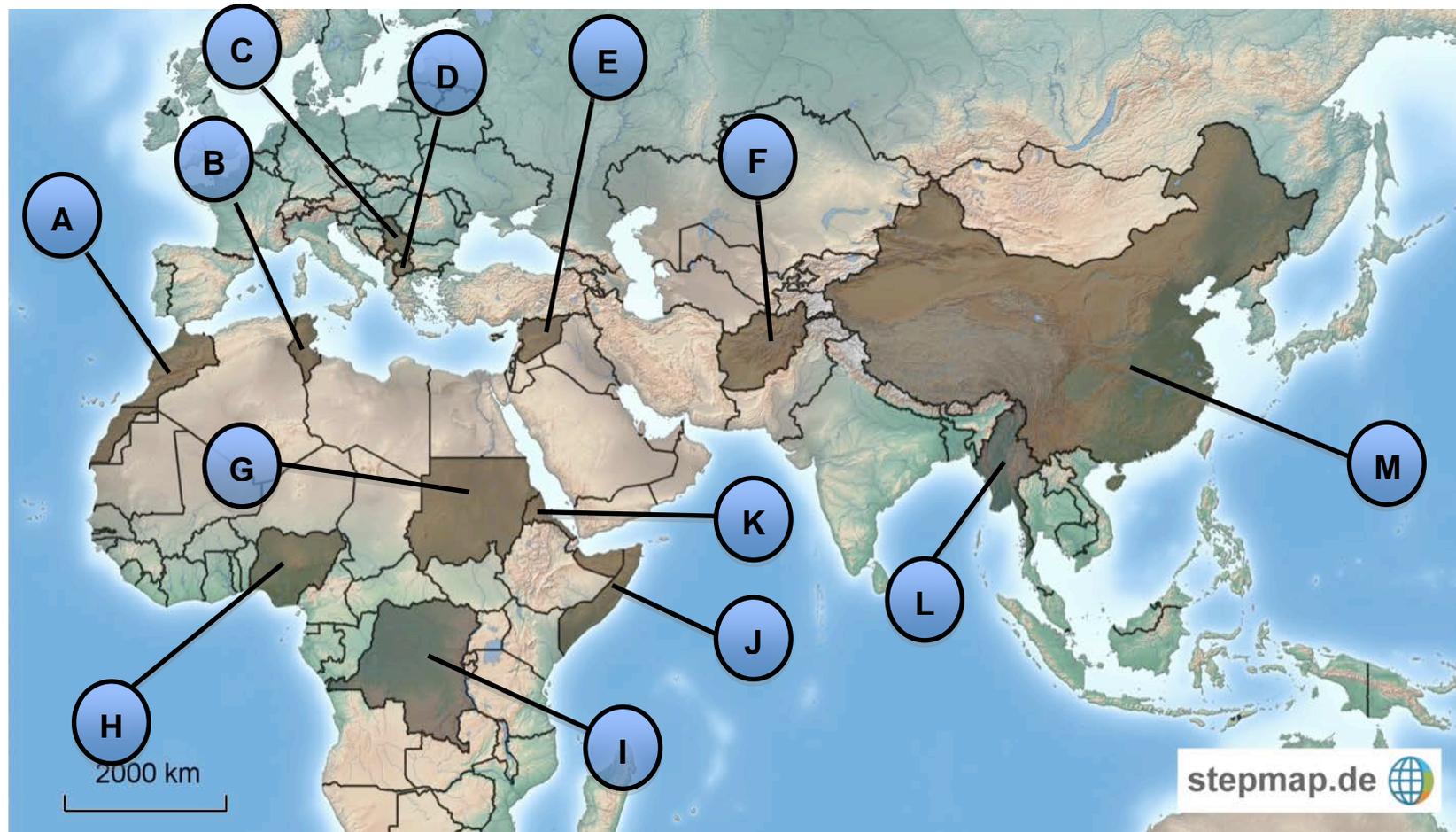
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Unterdrückung passiert jetzt!

Hier siehst du eine Karte von Ländern in denen Menschen verfolgt und somit zur Flucht gezwungen werden.



Lies die Texte auf den nächsten Seiten durch und ordne sie den Ländern zu. Gib den jeweiligen Buchstaben und den Namen des Landes an. Du kannst als Hilfe die Laptops brauchen.

Dieses Land ist Afrikas grösster Erdölproduzent. Seit 2009 werden einheimische Dörfer von der islamisch-fundamentalistischen Sekte Boko Haram ( deutsche Übersetzung: „Westliche Bildung ist Sünde“) angegriffen und die Menschen dort verschleppt oder umgebracht. Die Gruppe kämpft für einen streng islamischen Staat nach den Grundsätzen der Scharia. Seit dem Beginn der Angriffe sind tausende Menschen umgebracht worden. Am 14. April 2014 wurde eine Schule von Boko Haram angegriffen und 276 Schülerinnen entführt.

Ende 2014 lag die geschätzte Zahl der Flüchtlinge dieses Landes bei über 300'000 Personen.

Buchstabe:\_\_\_\_\_

Land:\_\_\_\_\_

Die Stadt Sidi Bouzid war 2011 der Ausgangspunkt der Revolte dieses Landes, die den sogenannten *Arabischen Frühling* einleitete. Die Menschen verlangen Presse- und Meinungsfreiheit und die Abschaffung der autoritären Regierung. Seither herrschen bürgerkriegsähnliche Zustände. Immer wieder kommt es zu Ermordungen von Politikern, insbesondere von Regierungskritikern. Die meisten Flüchtlinge gehen mit überfüllten Schiffen nach Lampedusa, einer nahe gelegenen italienischen Insel.

Buchstabe:\_\_\_\_\_

Land:\_\_\_\_\_

Fast fünfzig Jahre lang wurde das international weitgehend isolierte süd-ostasiatische Land, das sich früher Burma nannte, mit harter Hand vom Militär regiert. Seit Februar 2011 begann die Regierung das Land zu öffnen und zu liberalisieren. Die Lage hat sich seither jedoch weitgehend verschlechtert: Die ethnischen Minderheiten werden verfolgt und aus dem Land getrieben. Einige Nachbarländer wie Bangladesch verweigern die Aufnahme der Flüchtlinge. Man nimmt an, dass bis Ende 2013 fast 480'000 Menschen aus diesem Land flüchten mussten.

Buchstabe:\_\_\_\_\_

Land:\_\_\_\_\_

Dieses Land, das von einer Militärdiktatur geführt wird und noch nie freie Wahlen hatte, ist gemäss einer Untersuchung der Weltbank das zweitärmste Land der Welt. Seit September 2001, im Schatten des 9/11, sind in diesem afrikanischen Land alle Kritiker des Regimes, sowie sämtliche freien Journalisten und bestimmte Religionsgruppen in politischer Gefangenschaft. Die einheimischen Staatsbürger dürfen ihr Land nicht verlassen. Die Grenzen sind schwer bewacht und die Grenzbeschützer haben einen Schießbefehl.

Bisher haben mehr als 15'000 Personen aus diesem Land in der Schweiz Asyl bekommen. Dieses Land wurde auch schon das „*Nordkorea Afrikas*“ genannt.

Buchstabe:\_\_\_\_\_

Land:\_\_\_\_\_

Der Bürgerkrieg in diesem Land begann 2011 mit dem Arabischen Frühling. Die Demonstranten verlangen vom Präsident Baschar al-Assad mehr Demokratie. Seit her herrscht im Land Bürgerkrieg zwischen der Regierung und den Rebellen, die das Ziel haben, die Regierung zu stürzen und das Volk zu beschützen. Seit 2013 kämpft auch der Islamische Staat (IS, ehemals ISIS) im Norden dieses Landes. Mittlerweile sei dieses Land die „erste Adresse für Dschihadisten aus der ganzen Welt“ geworden. Aktuelle Einschätzungen ergeben, dass etwa 200'000 Menschen in diesem Bürgerkrieg gestorben sind, und dass mehr als 10 Millionen Menschen dieses Landes auf der Flucht sind. Viele dieser Menschen fliehen in die angrenzende Türkei.

Buchstabe: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Der aktuelle Krieg in diesem fernöstlichen Land begann 2001 nach den Anschlägen auf das World Trade Center in New York. Die amerikanische Regierung wollte daraufhin die seit 1996 herrschende Taliban Regierung stürzen und die Terrorgruppe Al-Qaida bekämpfen. Die Regierung konnte zwar gestürzt werden, doch bisher leistete Al-Qaida heftigen Widerstand. Ihr Führer, Osama Bin Laden, wurde im Mai 2011 von einer Spezialeinheit der Amerikaner in Pakistan erschossen. Al Qaida hat darauf Rache geschworen. Man nimmt an, dass seit 2001 mehr als 14'000 Personen in diesem Krieg gestorben sind.

Buchstabe: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Seit Dezember 2013 herrscht ein blutiger und immer unübersichtlich werdender Bürgerkrieg im Süden dieses ostafrikanischen Landes. Dabei kämpft einerseits der christliche Süden gegen die islamische Regierung im Norden und andererseits bekämpfen sich verschiedene ethnische Gruppen untereinander: Die Dinka unterstützen den Präsidenten im Norden und die Nuer unterstützen die Freiheitsbewegung im Süden. Die Internationale Gemeinschaft ist besorgt, dass der Süden des Landes zu einem zweiten Somalia, also zu einem „Gescheiterten Staat“ wird. Zudem wird befürchtet, dass eine der starken ethnischen Gruppierungen einen Völkermord, wie es in Ruanda 1994 der Fall war, durchführen will.

Buchstabe: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Der „gescheiterte Staat“ befindet sich seit dem Sturz des Barre-Regimes 1991 im Bürgerkriegszustand. Die einheimischen Clans, Kriegsherren und die Übergangsregierung kämpfen um die Vormachtstellung im Land sowie um die Herrschaft über die eigentliche Hauptstadt Mogadischu.

Viele Menschen flüchten per Boot nach Jemen. Bei der Überfahrt wurden aber schon viele Flüchtlinge von den Schleppern über Bord geworfen. Eine andere Fluchtdestination ist Kenia. Im Flüchtlingslager von Dadaab leben mittlerweile mehr als 440'000 Flüchtlinge aus diesem Land und nach aktuellen Schätzungen kommen pro Tag 1000 Flüchtlinge dazu. Die kenianische Regierung hat bereits mehrere Tausend Flüchtlinge zurück geschickt, wo die betroffenen wieder um ihr Leben und um ihre Freiheit fürchten müssen.

Buchstabe: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

## Mehr als 50 Millionen!

Derzeit befinden sich weltweit fast **51,2 Millionen** Menschen auf der Flucht. 16,7 Millionen von ihnen gelten nach völkerrechtlicher Definition als Flüchtlinge. Neun von zehn Flüchtlingen (86 Prozent) leben in Entwicklungsländern, da die meisten Flüchtlinge lediglich in ein angrenzendes Nachbarland fliehen.

Den weit grösseren Teil – **33,3 Millionen** – bilden jedoch sogenannte **Binnenvertriebene**. Sie fliehen innerhalb ihres eigenen Landes, ohne dabei internationale Landesgrenzen zu überschreiten.

Auch wenn Binnenvertriebene - anders als Flüchtlinge - nicht durch internationale Abkommen geschützt sind und das Mandat von UNHCR offiziell nicht für diese Personengruppe gilt, kümmert sich UNHCR dennoch seit vielen Jahren um die Bedürfnisse von Binnenvertriebenen. Denn oftmals befinden sie sich in sehr ähnlichen Situationen wie Flüchtlinge und haben einen ähnlichen Hilfsbedarf. Insgesamt kümmert sich das UNHCR um 35,6 Millionen Menschen. Dazu zählen **Flüchtlinge, Binnenflüchtlinge, Asylbewerber, Rückkehrer und Staatenlose**.

## Globale Statistiken von UNHCR

### Die sieben größten Herkunftsländer von Flüchtlingen

Afghanistan – 2,5 Millionen  
Syrien – 2,4 Millionen  
Somalia – 1,1 Millionen  
Sudan – 649'300  
Demokratische Republik Kongo – 499'500  
Myanmar – 479'600  
Irak – 401'400

### Die fünf größten Aufnahmeländer von Flüchtlingen

Pakistan – 1,6 Millionen  
Iran – 857'400  
Libanon – 856'500  
Jordanien – 641'900  
Türkei – 609'900

### Länder mit den meisten Binnenvertriebenen

Syrien – 6,5 Millionen  
Kolumbien – 5,3 Millionen  
Demokratische Republik Kongo – 2,9 Millionen  
Sudan – 1,8 Millionen  
Somalia – 1,1 Millionen  
Irak – 954'100

(Alle Zahlen bis Ende 2013)



Färbe die Länder aus den Statistiken wie folgt ein: **Herkunftsländer rot/ Aufnahmeländer blau / Binnenvertriebene grün**. Je höher die Zahl, desto stärker die Farbe. ACHTUNG: Es kann sein, dass mehrere Länder verschiedene Farben brauchen. Färbe dann jeweils die Hälfte ein.



# Flüchtlinge in der Not!

Gruppenarbeit à 3-4 Personen

Jede Gruppe erhält eines der drei Themen. Lest den Kurztext zu den Themen und sucht im Internet weitere Informationen. Stellt euer Thema den anderen Gruppen vor und füllt die Steckbriefe aus.

## 1. Flüchtlingshelfer

*Flüchtlinge sind normale Menschen genau wie alle anderen. Sie unterscheiden sich nur dadurch, dass sie einer Gefahr und schwierigen Erlebnissen und Verlusten ausgesetzt waren. Asylsuchende und neu angekommene Flüchtlinge haben viele unterschiedliche Bedürfnisse. Es gibt viele Organisationen, die Flüchtlingen helfen. Beispielsweise Behörden, die spezielle Projekte betreiben, Freiwilligenorganisationen oder Initiativen, die von den Flüchtlingen selber organisiert wurden. Die Tätigkeit vieler solcher Vereine ist nur durch den Einsatz von Freiwilligen möglich.*

- Es gibt viele verschiedene Hilfsorganisationen. Sucht euch 2-3 Organisationen aus und sucht einige Fakten dazu. Was haben die Organisationen gemeinsam? Was unterscheidet sie?

**Mögliche Organisationen:** Amnesty International, Rotes Kreuz, Caritas, Schweizerische Flüchtlingshilfe, Pro Asyl bzw. Flüchtlingsräte (Deutschland) oder Asyl in Not (Österreich).

## 2. Hilfe für Folteropfer

*Viele Flüchtlinge haben traumatische Erlebnisse durchgemacht. Es kann sowohl für die Bearbeitung des Asylantrags als auch für die Hilfe und Unterstützung des Flüchtlings von Bedeutung sein zu wissen, ob der Flüchtling gefoltert wurde. Die Folter ist eine sehr schmerzhaft Erfahrung und mit Schuldgefühlen und Scham beladen. Viele Flüchtlinge haben Probleme, über das Erlebte zu sprechen, selbst wenn sie wegen Beschwerden, die auf die Folter zurückzuführen sind, vielleicht Hilfe suchen. Überall in der Welt sind Rehabilitationszentren für Folteropfer entstanden.*

- Findet heraus, wie Flüchtlinge, die gefoltert wurden, Hilfe vor Ort erhalten können (z.B. psychosoziale Zentren, Behandlungszentren für Folteropfer).

**Mögliche Organisationen:** Behandlungszentrum für Folteropfer (bfzo), Rotes Kreuz, Support for Torture Victims

## 3. Flüchtlingskinder

*Viele unbegleitete Flüchtlingskinder werden in den Asylländern schlecht behandelt. Sie haben häufig schlimme Erlebnisse hinter sich und kommen ohne die Hilfe von Eltern oder anderen erwachsenen Angehörigen in ein fremdes Land.*

- Sammelt Fakten über unbegleitete Flüchtlingskinder. Versucht ihre Anzahl und ihre Probleme herausfinden. Zusatz: Welche Rolle spielen Nichtregierungsorganisationen und Wohlfahrtsverbänden bei der Hilfe für diese Kinder?

**Mögliche Organisationen:** UNICEF, Children for tomorrow, Uno-Flüchtlingshelfer

## **Flüchtlingshelfer**

Namen von Organisationen: \_\_\_\_\_

Merkmale/  
Einsatzart: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Einige Zahlen  
und Fakten: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## **Hilfe für Folteropfer**

Namen von Organisationen: \_\_\_\_\_

Merkmale/  
Einsatzart: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Einige Zahlen  
und Fakten: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## **Hilfe für Flüchtlingskinder**

Namen von Organisationen: \_\_\_\_\_

Merkmale/  
Einsatzart: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Einige Zahlen  
und Fakten: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Was sind **Menschenrechte**? Nenne die drei wichtigsten (deine persönliche Meinung!)

Was sind **Bürgerrechte**? Vergleiche sie mit den Menschenrechten.

Was unterscheidet einen Immigrant von einem Flüchtling?

**Immigrant/ Einwanderer**

**Flüchtling**

Was sind **Binnenvertriebene**? Wo leben sie?

Was verstehst du unter **Asyl**? Wer darf es beantragen? Was sind die Kriterien?

Was sind **Schlepper**? Wie arbeiten sie? Kann man ihnen vertrauen?

Was sind „**Sans-Papiers**“? Haben wir solche in der Schweiz?

In den Medien und in der Umgangssprache wird Rassismus häufig als Synonym für andere Begriffe verwendet. Unterscheide zwischen:

<b>Rassismus</b>	<b>Ausländerfeindlichkeit</b>	<b>Xenophobie</b>

Was ist eine **NGO**? Was bedeutet diese Abkürzung und was macht eine NGO? Nenne einige Beispiele.

## Menschen auf der Flucht!



# Lehrerkommentar zum Schülderdossier

Dieser Lehrerkommentar dient als Wegweisung für zukünftige Benutzungen des Schülerdossiers „Menschen auf der Flucht“ sowie des Online-Rollenspiels *Last Exit Flucht* vom UNHCR (Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen). Die gesamte Unterrichtseinheit nimmt zwischen acht und zwölf Schullektionen in Anspruch, je nach Tiefe der Behandlung und Arbeitsverhalten der Klasse. Folgende Elemente sind im Lehrerkommentar zu finden:

<b>Kapitel</b>	<b>Seitenzahl</b>
Vorstellung der Unterrichtseinheit und des Onlinespiels <i>Last Exit Flucht</i>	1 - 4
Alters- und Stufenempfehlung	4
Grobziele der Unterrichtseinheit	5
Didaktische Hinweise für die Durchführung der Unterrichtseinheit	6 - 7
Didaktische Hinweise für die Benutzung des Schülerdossiers	8 - 12
Lösungen einiger Arbeitsblätter des Schülerdossiers	13
Didaktische Hinweise für die Benutzung des Spiels <i>Last Exit Flucht</i>	14
Weiterführende, fächerspezifische Möglichkeiten	14 - 15
Grobplanung (Empfohlene Vorgehensweise)	16 - 18
Quellenangaben der verwendeten Bilder	19 - 20
Zusätzliche Texte und Materialien zu einzelnen Übungen	20

## **Vorstellung der Unterrichtseinheit und des Onlinespiels *Last Exit Flucht***

Die Unterrichtseinheit befasst sich mit folgenden Aspekten zur Thematik des Flüchtlings:

- Was sind die Gründe für eine Flucht?
- Was muss ich auf eine Flucht mitnehmen?
- Wer darf bei der Flucht mitkommen und wer nicht?
- Wem kann ich vertrauen?
- Wie sieht das Aufnahmeverfahren in der Schweiz aus?
- Welche Hürden muss ich für eine erfolgreiche Integration überwinden?
- Wo befinden sich aktuelle Krisenherde? Was sind die Gründe dafür?
- Wie viele Flüchtlinge gibt es momentan auf der Welt?
- Wie kann ich helfen?
- Welche Begriffe sind für das Thema wichtig?

Dabei werden fortlaufend Übungen im Dossier bearbeitet und anschliessend mit dem Onlinespiel *Last Exit Flucht* vertieft (→ siehe Grobplanung). Die Aspekte wurden ausgewählt, um den Schülerinnen und Schülern (fortan SuS genannt) ein ganzheitliches Bild vom Thema zu vermitteln. Wichtig ist, dass die durchführende Lehrperson auf die Wünsche der SuS eingeht und die Schwerpunkte der Einheit anpasst. Die Unterrichtseinheit ist zwar chronologisch aufgebaut, doch die Übungen stützen sich nicht zwingend aufeinander bzw. sie müssen nicht immer chronologisch durchgeführt werden. Dadurch ergeben sich für die Lehrperson grössere Freiheiten, um die Einheit an das vorhandene Zeitfenster anzupassen.

Das Onlinespiel *Last Exit Flucht* wurde 2006 vom UNHCR veröffentlicht um Jugend-

lichen ab dem 13. Lebensjahr die Prozesse, die Flüchtlinge durchlaufen müssen, vorzustellen und zu verdeutlichen. Vor dem Spiel erscheint der Text „*Du bist in Gefahr und musst aus deinem Land fliehen. Wirst du es schaffen? Probiere es!*“, um die Ausgangslage zu präsentieren. Anschliessend wählt der Spielende einen Charakter aus, der seinem Alter und Geschlecht entspricht, und gibt der Figur einen persönlichen Namen. Diese Option ermöglicht es den Spielenden eine Spielfigur zu erzeugen, die ihnen möglichst ähnlich ist, um das Erlebnis des Spiels auf eine persönliche Ebene zu bringen.



Abb. 1 Wahl des Avataren und Namensgebung

Das Spiel ist in drei Teile mit jeweils vier Etappen gegliedert:

Teil	Etappe	Beschreibung
<b>Krieg und Konflikt</b>	1. Verhör.	Der Spieler wird von der Regierung verhaftet und beschuldigt, systemkritische Aussagen gemacht zu haben. Er wird gezwungen, alle Rechte aufzugeben. Anschliessend flüchtet der Spieler aus der Stadt und muss verschiedene Entscheidungen treffen: Was nehme ich mit? Soll ich den Schleppern vertrauen? Welches Transportmittel nehme ich? Wen nehme ich mit?
	2. Du musst fliehen!	
	3. Raus aus der Stadt!	
	4. Du muss sofort das Land verlassen!	
<b>Grenzland</b>	5. Suche Schutz für die Nacht!	Der Spieler konnte aus seinem Herkunftsland fliehen. Nun muss er in einem fremden Land überleben. Dabei entstehen neue Hürden wie das Finden einer Unterkunft, die Überwindung der Sprachbarrieren oder Integration in der neuen Klasse. Dazu wird der Unterschied zwischen wirtschaftlichen Immigranten und Flüchtlingen genauer behandelt.
	6. Dolmetscher finden!	
	7. Flüchtling oder Einwanderer?	
	8. Neu in der Klasse.	

<b>Das neue</b>	9. Suche Arbeit!	Im letzten Teil probiert der Spieler, ein
-----------------	------------------	---

<b>Leben</b>	10. Zeit zum Einkaufen.	normales Leben aufzubauen. Den grössten Schwerpunkt bilden dabei Vorurteile der Einheimischen.
	11. Nach Herkunft ordnen!	
	12. Dein erstes Zuhause.	

Tabelle 1: Gliederung des „Spiels Last Exit Flucht“

Zu jeder Etappe finden die Spielerinnen und Spieler zusätzliche Informationen, zum Beispiel allgemein gehaltene Erklärungen oder Erlebnisse von echten Personen. Sie haben also stets die Möglichkeit, ihr Wissen über bestimmte Gebiete zu erweitern. Ausserdem dienen die Zusatzinformationen dazu, den Spielenden die Realitätsnähe des Rollenspiels aufzuzeigen.

Die Spieldauer beträgt für eine Person mit vielen Vorkenntnissen rund eineinhalb Stunden, wenn sie das Spiel in einer Session durchspielt. Es ist also anzunehmen, dass Jugendliche ohne Zeitverlust durch zusätzliche Informationen oder Ähnliches etwa zwei Stunden brauchen, um das ganze Spiel durchzuspielen.



Abb. 2 Die drei Kapitel von „Last Exit Flucht“

## Alters- und Stufenempfehlung

Die Themen *Flüchtlinge* und *Asyl* beanspruchen eine gewisse emotionale Reife seitens der SuS, um die Informationen angemessen verarbeiten zu können. Die meisten Übungen im Dossier und im Spiel enthalten Gewaltdarstellungen, sei es als Ausgangslage oder als Konsequenz einer Handlung. Zudem sind das Asylverfahren der Schweiz und der beiliegende Text relativ kompliziert, was zusätzlich hohe kognitive Fähigkeiten voraussetzt. Daher wird empfohlen, die Unterrichtseinheit in der 9. Klasse durchzuführen. Je nach Klassenniveau sollten von der Lehrperson zusätzlichen Informationen zur Verfügung gestellt werden, um den SuS einige Themen besser zu veranschaulichen.

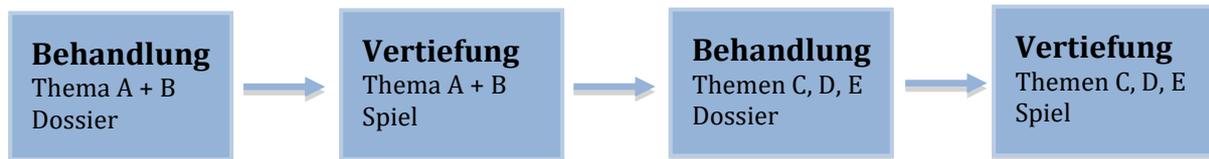
## Grobziele der Unterrichtseinheit

1. Die Schülerinnen und Schüler verstehen, warum und wie es in einzelnen Ländern zur Missachtung der Menschenrechte kommt, und dass dies Menschen zur Flucht zwingt oder zwingen kann.
2. Die Schülerinnen und Schüler wissen, was Menschenrechte sind und kennen einige, die zum Thema „Flüchtlinge“ passen.
3. Die Schülerinnen und Schüler kennen den Unterschied zwischen Menschenrechten und Bürgerrechten.
4. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Schwierigkeiten und Hindernisse einer Flucht kennen. Sie verstehen die psychologischen Hürden, die es zu überwinden gilt, und welche Schäden eine Flucht hinterlassen kann.
5. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine tiefere Empathie für Flüchtlinge und lernen einige reale Beispiele kennen.
6. Die Schülerinnen und Schüler wissen, was unter „Schlepper“ verstanden wird, wie diese bezüglich einer Flucht arbeiten und wie sie mit den betroffenen Personen umgehen.
7. Die Schülerinnen und Schüler kennen das schweizerische Asylwesen in groben Zügen.
8. Die Schülerinnen und Schüler verstehen die nötigen Fachbegriffe zum Thema Flucht/ Asyl und können diese definieren sowie korrekt anwenden.
9. Die Schülerinnen und Schüler können nachempfinden, wie es ist, in einem Land zu sein, dessen Sprache ihnen völlig fremd ist.
10. Die Schülerinnen und Schüler kennen einige Länder, in denen Unterdrückung aktuell vorherrscht oder noch vor Kurzem geherrscht hat (basierend auf den Flüchtlingszahlen des *Bundesamts für Migration*).
11. Die Schülerinnen und Schüler lernen Hilfsorganisationen für verschiedene Bereiche (Flüchtlinge allgemein; Folteropfer; Flüchtlingskinder) kennen.

## Didaktische Hinweise für die Durchführung der Unterrichtseinheit

### Rhythmisierung

Das Dossier und das Spiel sind unabhängig voneinander durchführbar. Es empfiehlt sich aber aufgrund der Themenwahl des Dossiers, das Spiel erst nach Behandlung eines oder mehrerer Themen als Vertiefung anzuwenden.



Durch diese Vorgehensart lernen die SuS durch Übungen und Diskussionen neue Aspekte kennen. Anschliessend werden diese in den Etappen des Spiels veranschaulicht und verdeutlicht. In der Grobplanung befindet sich ein Vorschlag für die Rhythmisierung des Dossiers und des Spiels.

**HINWEIS:** Der Lehrperson wird empfohlen, vor der Durchführung das gesamte Spiel durchzuspielen, so dass sie sich einen Gesamtüberblick verschaffen kann. So hat sie die Kompetenz, eine eigene Rhythmisierung umzusetzen.

### Aktualität

Das Thema dieser Unterrichtseinheit ist stets aktuell. Es gibt keinen Zeitpunkt, an dem es nirgends auf der Welt zu Unterdrückungen kommt und Menschen deswegen flüchten müssen.

Die durchführende Lehrperson oder die SuS sollen deshalb jeden Tag verschiedene Zeitungen durchstöbern und passende Artikel mitnehmen. Diese können als Einstieg jeweils kurz thematisiert werden. Dadurch bekommen die SuS das Gefühl, dass Flüchtlingssituationen tatsächlich etwas alltägliches und dementsprechend relevant sind. Ein weiterer Vorschlag zur Visualisierung der Thematik wäre, die gesammelten Artikel an einer Pinwand chronologisch aufzuhängen.

### Laptops/ Computer

Der Gebrauch von Laptops oder Computern ist in dieser unumgänglich. Am idealsten wäre es, einen Laptop pro Schüler zur Verfügung zu haben. So können diese das Spiel ganz für sich und ohne Ablenkungen erleben. Diese Forderung ist je nach Ausstattung des Schulhauses nicht umsetzbar, doch mittlerweile haben viele SuS einen eigenen Laptop zu Hause, den sie mitnehmen könnten.

Das Spiel umfasst nicht nur visuelle sondern auch akustische Elemente. Es wird daher empfohlen, dass alle SuS persönliche Kopfhörer mitnehmen, damit sie einerseits die anderen nicht stören und andererseits ein vertieftes Spielerlebnis bekommen.

Weiter soll beachtet werden, dass das Spiel einen Internetzugang und eine aktuelle Version des Flashplayers benötigt. Die Lehrperson sollte daher vor der Durchführung sämtliche zu gebrauchende Laptops kontrollieren und allenfalls aktualisieren.

### Rollenspiel

Das Onlinespiel *Last Exit Flucht* ist als Rollen- bzw. Planspiel aufgebaut. Dieser Aufbau wird auf die ganze Unterrichtseinheit übertragen, daher wird es empfohlen, die gesamte Rahmgestaltung (Lektionseinführungen und -abschlüsse, Übergänge etc.) als eine Art Rollenspiel zu gestalten. Am einfachsten eignet sich die folgende Ausgangslage: „Die gesamte Klasse lebt in einem politisch instabilen Land. Bald könnte Bürgerkrieg ausbrechen oder eine Militärdiktatur entstehen. Wir müssen flüchten! Leider werden es aber nicht alle schaffen...“ Von da an kann die Lehrperson immer rollenspielartig auf die bearbeiteten Übungen und Erkenntnisse Bezug nehmen. In der Grobplanung finden sich weitere Anwendungsbeispiele.

## Didaktische Hinweise für die Benutzung des Schülerdossiers

Das Schülerdossier ist in drei Teile aufgliedert:

- Eine gesamte Fluchtsituation (Gründe, Flucht, Aufnahme in einem Drittstaat, Integrationsschwierigkeiten)
- Aktuelle Ereignisse und Hilfsorganisationen
- Begriffsglossar

Einige Übungen sind ähnlich wie die Etappen des Spiels. Diese Annäherung soll den roten Faden durch die gesamte Unterrichtseinheit aufrecht erhalten. Wie bereits erwähnt, liegt es im Ermessen der durchführenden Lehrperson, wie die Rhythmisierung vorgenommen werden soll.

Teilbereich	Übung	Inhalte
<b>Eine gesamte Fluchtsituation</b>	Ich, der Herrscher!	Wie kommt es zur Unterdrückung? Wer ist daran beteiligt, und was sind ihre Methoden?
	Meine Rechte, deine Rechte!	Ausgewählte Menschenrechte, die zum Thema passen.
	Was nimmst du mit?	Welche Gegenstände sind für eine Flucht nötig?
	Auf der Flucht!	Wer darf mitkommen? Wer muss zurückbleiben? Wem kann ich vertrauen? Wie verhalten sich Schlepper?
	Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!	Das Asylwesen der Schweiz kurz erklärt.
	Ig nix verstehen!	Sprachproblematik für Asylsuchende. Wie lebt man in einem Land mit einer völlig fremden Sprache?
<b>Aktuelle Ereignisse und Organisationen</b>	Unterdrückung passiert jetzt!	Aktuelle Krisenherde, welche die Schweiz betreffen. (Stand 2014)
	Mehr als 50 Millionen!	Aktuelle Flüchtlingszahlen und Verteilungen (Stand 2014).
	Flüchtlinge in der Not!	Hilfsorganisationen für Flüchtlinge, Folteropfer und Kinderflüchtlinge.
<b>Begriffsglossar</b>	Begriffsglossar	Die wichtigsten Begriffe des Dossier zusammengefasst.

Hinweise für die einzelnen

Übungen

## **Einstieg**

Um das Vorwissen der SuS abzuschätzen, eignet sich das Deckblatt des Schülerdossiers. Diese oder ähnliche Bilder können in Grossformat projiziert werden und mittels Leitfragen kurz ausgewertet werden:

- „Was seht ihr auf diesem Bild?“
- „Was könnte der Grund für die abgebildete Situation sein?“
- „Von wo könnte dieses Bild stammen? Wer war daran beteiligt?“
- „Was ist die Botschaft dieses Bildes?“

Anschliessend sollen die SuS das Schülerdossier durchstöbern, um sich einen Überblick über die Inhalte der kommenden Lektionen zu verschaffen.

## ***Ich, der Herrscher!***

Diese Übung dient als Einstieg ins Thema. Die Lehrperson könnte mit der folgenden Aussage beginnen: „Wir wissen alle, dass es in der Welt Flüchtlinge gibt. Aber warum müssen diese Menschen flüchten? Was sind die Gründe dafür?“

Die SuS sollen zu zweit jeweils die Texte lesen und mögliche Szenarien aufschreiben. Diese Übung wird höchstwahrscheinlich viel Unruhe ins Klassenzimmer bringen, denn erfahrungsgemäss probieren die SuS dann, sich gegenseitig mit blutrünstigen und gewalttätigen Lösungen zu übertrumpfen. Am Schluss der Übung sollen die Antworten gemeinsam ausgewertet werden.

**HINWEIS:** Die SuS müssen am Schluss darauf aufmerksam gemacht werden, dass die für sie fiktiven Antworten in einigen Ländern der Realität entsprechen. Sie sollen sich ihre Antworten merken, denn spätestens bei der Übung „Unterdrückung passiert jetzt!“ werden solche Szenarien an echten Beispielen beschrieben.

## **Meine Rechte, deine Rechte!**

Die erste Seite befasst sich mit einigen ausgewählten Menschenrechten. Die SuS sollen darauf aufmerksam gemacht werden, dass Menschenrechte universal gültig sind und allen Menschen zugesprochen werden. Je nach Vorwissen und Zeitfenster können einige Menschenrechte weggelassen werden, dies liegt im Ermessen der Lehrperson.

→ Die allgemeine Menschenrechtserklärung befindet sich im Anhang.

→ Sie ist auch einfach auf dem Internet zu finden.

Stichwort: „Allgemeine Menschenrechtserklärung download“

### **Was nimmst du mit?**

In dieser Übung müssen sich die SuS entscheiden, welche Gegenstände für eine erfolgreiche Flucht wichtig und welche eher Luxusgüter sind. Die Bilder auf der unteren Seitenhälfte wurden absichtlich gewählt, um die SuS auf eine falsche Spur zu locken.

Der Auftrag, zuerst um das Schulhaus zu laufen, ist wichtig, um den Puls der SuS künstlich in die Höhe zu treiben. Dies bewirkt eine zusätzliche Stresssituation, was das Denkvermögen der SuS beeinträchtigt.

Die letzte Auswahl von vier Gegenständen soll aufzeigen, dass oft keine Zeit bleibt, um mehr einzusammeln.

- Diese Übung erfordert eine Stoppuhr. Diese muss von der Lehrperson entsprechend zur Verfügung gestellt werden.
- Ein Teil der Übung erfolgt draussen.

**HINWEIS:** Die SuS sollen den Auftrag genau lesen und befolgen. Es ist sehr wichtig, dass sie zuerst ihre eigene Liste machen, ohne sich mit ihrem Partner abzusprechen. Es wird empfohlen, dass die Lehrperson den Auftrag vor der Durchführung mit der Klasse bespricht.

### **Auf der Flucht!**

Die Lehrperson beginnt mit der folgenden Ausgangslage:

„In unserer Heimat werden wir unterdrückt, wir wissen, welche Rechte verletzt wurden, und wir haben unsere überlebenswichtigen Gegenstände dabei. Wir sind bereit für die Flucht. Doch wir haben ein Problem: Unser Transportmittel hat nicht genügend Platz für alle! Und wir können uns keine weiteren Transportmittel leisten. Einige von uns müssen zurückbleiben...“

In der ersten Übung soll sich die Klasse in vier bis fünf Gruppen aufteilen (mindestens vier Personen pro Gruppe), und die Gruppen sollen sich in verschiedene Ecken des Zimmers verteilen. Dort ziehen sie je zwei Beziehungs- und Zustandskarten, die zuvor von der Lehrperson verdeckt hingelegt wurden. Die Karten enthalten die folgenden Angaben:

- Beziehung zueinander (Familienmitglied, Freund/Freundin, Nachbar, oberflächlich Bekannter)
- Zustand (jung und gesund, alt und langsam, Kinder, Platzangst, taub etc.)

Die Gruppen müssen dann jeweils unter sich entscheiden, wer flüchten darf und wer zurückbleiben muss. Bei der anschliessenden Auswertung sollen sie ihre Wahl begründen.

→ Die Vorlagen der Karten befinden sich im Anhang.

Im zweiten Teil der Übung befassen sich die SuS mit dem Thema *Schlepper* und mit echten Beispielen einer Flucht (Flucht über das Meer). Es ist wichtig, das Thema anschliessend mit der Klasse gründlich zu diskutieren, um die ethischen Konflikte aufzuzeigen.

**HINWEIS:** Im Anhang befindet sich ein zusätzlicher Text aus der Zeitschrift

**„Reportagen“.** Dieser Text schildert eine echte Fluchtsituation aus der Sicht von Flüchtlingen. Es empfiehlt sich, diesen Text als Einstieg für die anschliessende Lektion (nach der Behandlung des Themas *Schlepper*) vorzulesen.

### **Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!**

In dieser Übung befassen sich die SuS mit dem Asylverfahren der Schweiz. Das Schema ist relativ einfach zu verstehen, der Text ist hingegen komplizierter. Die Lehrperson soll daher selber entscheiden, ob sie den Text lesen lassen möchte (wie es als Auftrag formuliert wurde), oder ob sie den Text mündlich zusammenfassen möchte. Die Fragen dienen als Zusammenfassung der wichtigsten Punkte des Textes.

→ Der Text befindet sich im Anhang.

### **Ig nix verstehen!**

Diese Übung befasst sich mit den Sprachbarrieren, mit denen Flüchtlinge konfrontiert werden. Die SuS hören Fragen in einer ihnen unbekanntem Sprache und müssen versuchen, eine mögliche Antwort aufzuschreiben. Erfahrungsgemäss klappt das bei den meisten SuS nicht. Die Idee dabei ist, dass sie verstehen, wie schwierig es ist, in einem Land zu sein, in dem sie die Sprache überhaupt nicht verstehen.

In der zweiten Übung sollen sie selber versuchen einfache und schwierige Aussagen mittels Zeichensprache (oder in einer Sprache, die nicht Deutsch, Französisch oder Englisch ist) zu vermitteln.

**HINWEIS:** Die Fragen müssen im Voraus von der Lehrperson aufgenommen werden, ansonsten funktioniert die erste Übung nicht. Die Sprachen dürfen frei gewählt werden, dürfen jedoch weder Deutsch noch Französisch oder Englisch sein, denn diese Sprachen sind den SuS zu bekannt.

→ Die Fragen und Aussagen befinden sich im Anhang.

### **Unterdrückung passiert jetzt!**

Diese Übung befasst sich mit aktuellen Krisenherden, in denen Menschen zur Flucht gezwungen werden. Die SuS sollen die Texte lesen und den Ländern zuordnen. Zusätzlich sollen sie die Länder benennen können. Als Hilfe empfiehlt es sich, den SuS die Laptops zur Verfügung zu stellen, denn es ist eher unwahrscheinlich, dass sie alle Texte zuordnen können.

**HINWEIS:** Die Lehrperson kann nach der Behandlung der Übung einige Situationen mittels Bildern oder zusätzlicher Texte genauer erläutern. Je nach aktueller Weltsituation werden unterschiedliche Krisen zur Vertiefung gewählt.

→ Die Lösungen befinden sich im Anhang.

### **Mehr als 50 Millionen!**

In dieser Übung sollen sich die SuS mit der Verteilung von Flüchtlingen, Aufnahme-ländern und Binnenvertriebenen befassen. Durch das Einzeichnen auf der Weltkarte wird die ganze Thematik veranschaulicht. Als Einstieg dient ein Video vom UNHCR, das diese geschilderten Zahlen anhand von Bildern verdeutlicht. Das Video ist unter folgendem Link zu finden:

[ <https://www.youtube.com/watch?v=hcjPTvenBSg>, Stand: 15.03.15]

Stichwort auf youtube.com: *UNHCR: Flucht & Vertreibung 2013*

**HINWEIS:** Die Zahlen basieren auf Veröffentlichungen vom UNHCR von Ende 2013. Es wird daher empfohlen, dass die Lehrperson sich über aktuelle Zahlen und Statistiken erkundigt und diese anschliessend den SuS darlegt.

### **Flüchtlinge in der Not!**

In dieser Übung befassen sich die SuS mit einigen Hilfsorganisationen. Die Klasse teilt sich in Gruppen à drei bis vier Personen auf. Anschliessend teilen sie die Themen untereinander auf und lesen im Internet Texte dazu. Anschliessend präsentieren sie ihre Befunde den anderen Gruppenmitgliedern in Form eines Kurzvortrags. Schliesslich füllen sie die Steckbriefe aus, um sich einen Überblick zu verschaffen. Die zu erforschenden Schwerpunkte können von der Lehrperson selber gewählt und angepasst werden.

### **Begriffsglossar**

Der Begriffsglossar dient dazu, die wichtigen Begriffe auf einer Doppelseite festhalten zu können. Idealerweise werden die Begriffe direkt nach der Behandlung der einzelnen Themen ausgefüllt. Das Ausfüllen des Glossars eignet sich auch in Form einer Hausaufgabe.

Die Begriffe *Rassismus*, *Ausländerfeindlichkeit*, *Xenophobie* kommen in den Übungen nicht vor. Es ist jedoch wichtig, dass die SuS diese drei Begriffe definieren und voneinander unterscheiden können.

## Lösungen einiger Arbeitsblätter des Schülerdossiers

Für einige Übungen liegen keine Lösungen vor. Es geht dort vor allem um die Erarbeitung individueller Meinungen der SuS. Diese Übungen sollten stets in Form von einer Diskussion ausgewertet werden.

### Auf der Flucht!

Es liegt nahe, dass gesunde, junge Menschen und Familienmitglieder bevorzugt werden. Die – durchaus diskutierbaren – Argumente hierfür könnten etwa wie folgt lauten:

→ Gesunde Menschen können die Hürden besser auf sich nehmen.

→ Junge Menschen haben noch ihr ganzes Leben vor sich, was den Sinn einer erfolgreichen Flucht verstärkt.

→ Bei Familienmitgliedern ist das Vertrauen am grössten, dass sie den Zurückgebliebenen Geld schicken können, oder diese später sogar ins Asylland bringen können.

### Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht?!

*Drei Gründe für eine Flucht:*

- Sie sind an Leib und Leben gefährdet.
- Ihre Freiheit ist unterdrückt.
- Extreme Lebensbedingungen bewirken einen unerträglichen psychischen Druck.

*Wo kann in der Schweiz Asyl beantragt werden?*

- Nur in der Schweiz oder an einem Grenzübergang.

*Nach was wird in einem EVZ (Empfangs- und Verfahrenszentrum) gefragt?*

- Nach dem Reiseweg
- Nach den Asylgründen
- Nach der Sprache
- Nach der Identität
- Nach früheren Aufenthaltsorten
- Nach dem Alter
- Nach dem Gesundheitszustand

*Vier Gründe für das Abbrechen einer Untersuchung*

- Der Antrag wurde aus wirtschaftlichen Gründen gestellt.
- Der Antrag wurde aus medizinischen Gründen gestellt.
- Die Asyl suchende Person kann in einen sicheren Drittstaat zurückkehren.
- Die Person ist illegal über die Aussengrenze eines Dublin-Staates in einen anderen Dublin-Staat gereist.

*Können Ehegatten und Kinder nachreisen?*

Ja, aber erst nach dem die Asyl suchende Person einen positiven Entscheid und einen B-Ausweis bekommen hat.

*Können Beschwerden eingereicht werden?*

Ja, beim Bundesverwaltungsgericht (innert 30 Tagen). Danach steht keine Instanz mehr zur Verfügung.

**Unterdrückung passiert jetzt!**

<b>Seite 1</b>		<b>Seite 2</b>	
H, Nigeria	B, Tunesien	E, Syrien	F, Afghanistan
L, Myanmar	K, Eritrea	G, Sudan	J, Somalia

## Didaktische Hinweise für die Benutzung des Spiels *Last Exit Flucht*

- Wie bereits erwähnt wird empfohlen, dass die SuS das Spiel möglichst alleine mit Kopfhörern spielen. Das erhöht das allgemeine Spielerlebnis.
- Die durchführende Lehrperson sollte unbedingt vor der Durchführung das Spiel ganz durchspielen um sich einen Überblick zu verschaffen.
- Aus zeitlichen Gründen wird empfohlen, die ersten zwei Teile, sprich die ersten acht Etappen, zu spielen. Die restlichen Etappen befassen sich mit dem Thema *Vorurteile* und *Kulturelle Vermischungen*. Diese Themen sind zwar interessant, doch für diese Unterrichtseinheit nicht relevant.
- Für schnelle Schüler gibt es im Fakten-Web zu jedem Thema viele Berichte von echten Geschehnissen. Diese Berichte können auch ausgedruckt werden.
- Das Spiel dient zwar als Veranschaulichung und Vertiefung der Thematik, doch eine kurze Auswertung sollte stets gemacht werden. Diese Auswertung kann lediglich in Form einer Rückfrage stattfinden, z.B. ob solche Situationen echt sein könnten, oder wie sich die SuS dabei gefühlt haben.
- Den SuS soll klar gemacht werden, dass es kein Rennen ist. Das Spiel soll mit Bedacht gespielt werden.

## Weiterführende, fächerspezifische Möglichkeiten

Je nach den gesetzten Schwerpunkten und dem Fach, in dem die Unterrichtseinheit durchgeführt wird, gibt es verschiedene Arten, ein Endprodukt zu gestalten. Diese können auch als Gegenstand für eine Bewertung gebraucht werden. Die folgenden Möglichkeiten befinden sich zusätzlich im Lehrerkommentar als Hinweis für zukünftige Durchführungen:

Fach	Mögliches Endprodukt
Deutsch	Die SuS können als Abschluss eine Geschichte eines fiktiven Flüchtlings als Aufsatz schreiben, welcher sämtliche erlernte Aspekte einer Flucht umfasst. Dabei kann die Lehrperson feststellen, ob diese richtig verstanden wurden. Der Umfang einer solchen Arbeit würde mehrere Seiten umfassen, daher sollte dieses Endprodukt über einen längeren Zeitraum entstehen.
Ethik/ Deutsch	Die SuS schreiben einen Aufsatz mit Pro- und Contrapunkten zum Thema „Sollen Notleidende aufgenommen oder abgewiesen werden?“. Dabei müssten bewusst beide Seiten erörtert werden.

Geschichte/ Geographie (Fächer- übergreifend)	Die SuS befassen sich als Gruppe mit einem ausgewählten Schicksal eines Flüchtlings oder einer Flüchtlingsfamilie. Anschliessend präsentieren sie es als Vortrag mit einem Plakat oder einer Power-Point-Präsentation, welche zusätzliche Bilder und Karten enthalten. Dabei werden das Herkunftsland, der Grund für die Flucht, der Fluchtweg und zuletzt die aktuelle Situation der betroffenen Personen vorgestellt.
Geschichte	Ein Land, in dem Menschen früher oder aktuell zur Flucht gezwungen wurden oder werden, wird als Gruppenarbeit untersucht. Bei dieser Untersuchung gelten vor allem die Art der Unterdrückung, die Akteure und die politischen Auswirkungen auf das Inland und auf die umliegenden Länder als zentraler Untersuchungsgegenstand. Die geografische Verteilung spielt dabei eine kleine Rolle.

Ein weiterer Teil der Bewertung könnte das fertig ausgefüllte Dossier sein. Zur Bewertung würden hierbei folgende Leitfragen dienen:

- Wurden alle Übungen korrekt durchgeführt?
- Wurden die Lösungen festgehalten?
- Wie ist der allgemeine Zustand des Dossiers?
- Weitere Leitfragen sind frei wählbar.

Die Dossierbewertung sollte aber nur einen kleinen Teil der Endbewertung darstellen, da man als Lehrperson davon ausgehen sollte, dass die Übungen ohnehin bewusst und sauber gelöst werden und Sorge zum Schulmaterial getragen wird.

## Grobplanung der Unterrichtseinheit (Empfohlene Vorgehensweise)

Lektion	Grobziele	Inhalt	Soz.
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Vorwissen der SuS wird erforscht. Die SuS finden sich im neuen Thema zurecht.</li> <li>SuS erforschen warum es zu Unterdrückungen kommt</li> </ul>	<b>Einstieg ins Thema</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>LP projiziert die Bilder der Titelseite auf die Leinwand und bespricht sie anhand der Leitfragen <ul style="list-style-type: none"> <li>Dossier austeilen und eine kurze Übersicht geben</li> </ul> </li> <li>AB 1 „Ich, der Herrscher!“ <ul style="list-style-type: none"> <li>Auswertung erst am Schluss der Übung</li> </ul> </li> </ul>	<p>KU</p> <p>PA KU</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>SuS lernen wichtige Menschenrechte kennen und machen sich dazu Gedanken</li> <li>SuS definieren einzelne Begriffe</li> </ul>	<p>„Wir haben gesehen, dass Unterdrückung stattfindet. Nun wollen wir herausfinden welche Rechte für uns alle „lebenswichtig“ sind“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>AB 2 „Meine Rechte, deine Rechte!“ <ul style="list-style-type: none"> <li>Auswertung nach der Ranglistenausfüllung</li> <li>Bildanalyse</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menschenrechte, Bürgerrechte</li> </ul>	<p>PA KU EA/PA</p> <p>EA</p>
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertiefung und Veranschaulichung der ersten Grobziele</li> <li>SuS machen sich Gedanken welche Gegenstände für eine Flucht wichtig sind.</li> </ul>	<p><b>Last Exit Flucht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LP führt SuS ins Spiel ein</li> <li>SuS <b>spielen erste Etappe</b> (ACHTUNG: nur erstes Etappe!)</li> <li>Kurze Auswertung der ersten Etappe</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>AB 3 „Was nehme ich mit?“</li> </ul> <p>Kurze Auswertung und Vergleich der Antworten. → In der Klasse vier wichtige Gegenstände auswählen</p>	<p>KU EA</p> <p>PA KU</p>

Lektion	Grobziele	Inhalt	Soz.
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>SuS lernen die psychologischen und physischen Hürden einer Flucht kennen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AB 4 „Auf der Flucht!“ Seite 1 (Einführung: Siehe Hinweise) <ul style="list-style-type: none"> <li>Gruppen machen</li> <li>Flüchtlinge bzw. Zurückgelassene wählen</li> <li>Auswertung und Diskussion der Begründungen</li> </ul> </li> <li>AB 4 „Auf der Flucht“ Seite 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>SuS lesen die Zusatzartikel und schreiben ihre Gedanken nieder</li> <li>Diskussion in Plenum über die Problematik der Schlepper</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Schlepper</i></li> </ul>	GA KU EA KU EA
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vertiefung der vorderen Lektion und Betrachtung eines echten Beispiels</li> <li>Vertiefung und Veranschaulichung der neuen Grobziele</li> </ul>	<p><b>Einstieg</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Lehrperson liest einen Ausschnitt vom Reportagen-Artikel <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurzdiskussion zu aktuellen Geschehnissen</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Last Exit Flucht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SuS spielen die Etappen 2-4</li> <li>Zusatzaufgabe: Artikel im Fakten-Web nachlesen</li> </ul>	KU EA EA
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>SuS realisieren, dass die Folgen einer Flucht über die Landesgrenzen hinaus gehen</li> <li>SuS befassen sich mit der Sprachproblematik, die vielen Flüchtlingen zur Last fällt</li> </ul>	<p>„Wir konnten nun erfolgreich aus unserem Heimatland fliehen. Nun müssen wir aber in einem fremden Land überleben...“</p> <p><b>Last Exit Flucht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>SuS spielen die Etappen 5 und 6</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>AB 6 „Ig nix verstehen!“ (<b>ACHTUNG: AB5 wir erst später durchgeführt!</b>) <ul style="list-style-type: none"> <li>Klasse wird durchnummeriert → SuS beantworten nur ihre zugehörige Frage</li> <li>SuS versuchen zu zweit in einer Zeichensprache zu kommunizieren</li> <li>Auswertung der Übung und Diskussion der Schwierigkeiten</li> </ul> </li> </ul>	EA EA/ KU PA

Lektion	Grobziele	Inhalt	Soz.
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS lernen das schweizerische Asylverfahrenssystem kennen</li> </ul>	<p>„Leider ist das angrenzende Land auch nicht sehr sicher. Wir müssen ein sicheres Land finden und uns dort niederlassen... Wie wärs mit der Schweiz? Aber wie kommt man als Flüchtling in die Schweiz?!“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- AB 5 „Willkommen in der Schweiz, oder nicht?!“ <ul style="list-style-type: none"> <li>o Zuerst das Schema interpretieren</li> <li>o Zusatztext lesen und Fragen beantworten</li> <li>o Auswertung und Zusammenfassung der Fragen</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asyl, Sans-Papiers</li> </ul>	<p>PA EA KU</p> <p>EA</p>
8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung der gelernte Lernziele</li> <li>• SuS lernen den Unterschied zwischen wirtschaftlichen Immigranten und Flüchtlingen kennen</li> </ul>	<p><b>Last Exit Flucht</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS spielen die Etappen 7 und 8</li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Immigrant/ Einwanderer, Flüchtling, Rassismus, Ausländerfeindlichkeit, Xenophobie</li> </ul>	<p>EA</p> <p>EA</p>

Lektion	Grobziele	Inhalt	Soz.
9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS lernen aktuelle Krisenherde der Welt kennen</li> <li>• SuS lernen aktuelle Flüchtlingszahlen kennen und ordnen sie graphisch in eine Karte ein</li> </ul>	<p>„Wir konnten uns endlich niederlassen und sind in Sicherheit. Doch wie ergeht es anderen Menschen der Welt? Wo findet Unterdrückung statt?“</p> <p>„Erinnert euch bitte zurück an die eure Antworten der ersten Übung „Ich, der Herrscher“ und vergleicht sie mit den echten Geschehnissen...“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- AB 7 „Unterdrückung passiert jetzt!“ (Laptops als Unterstützung anbieten) <ul style="list-style-type: none"> <li>o Texte lesen und zuordnen</li> </ul> </li> <li>- UNICEF Video schauen</li> <li>- AB 8 „Mehr als 50 Millionen!“ <ul style="list-style-type: none"> <li>o Farbliche Darstellung von Flüchtlingsländer, Aufnahmeländer und Binnenvertriebene</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Binnenvertriebene</li> </ul>	<p>PA</p> <p>KU EA</p> <p>EA</p>
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS lernen Hilfsorganisationen für Menschen in der Not kennen.</li> </ul>	<p>„Wir haben in den letzten Lektionen einiges über tragische Schicksale von vielen Menschen gelernt. Nun wollen wir uns zum Abschluss noch den Hilfsorganisationen zuwenden. Was machen sie? Wie können wir helfen?“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- AB 9 „Flüchtlinge in der Not“ <ul style="list-style-type: none"> <li>o Klasse wird in Gruppen aufgeteilt</li> <li>o Experten lesen Informationen über ihr Thema nach</li> <li>o Experten erklären den übrigen Gruppenmitgliedern was sie gelernt haben</li> <li>o Gemeinsames Ausfüllen der Steckbriefe</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Begriffsglossar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- NGO</li> </ul>	<p>GU</p> <p>EA</p> <p>GU</p> <p>EA</p>

## Quellenangaben der verwendeten Bildern

### Titelseite

- [http://polpix.sueddeutsche.com/polopoly\\_fs/1.332361.1357804568!/httpImage/image.jpg\\_gen/derivatives/900x600/image.jpg](http://polpix.sueddeutsche.com/polopoly_fs/1.332361.1357804568!/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/900x600/image.jpg)
- [http://www.tagesspiegel.de/images/irak\\_rtr/10328342/2-format530.jpg](http://www.tagesspiegel.de/images/irak_rtr/10328342/2-format530.jpg)
- <http://ezidipress.com/wp-content/uploads/ISISTerroristen2.jpg>
- <http://www.handelsblatt.com/images/37829714-2/10329560/4-format20.jpg>
- <http://www.bpb.de/izpb/55932/internationale-bevoelkerungspolitik?type=galerie&show=image&k=3>
- <http://www.zeit.de/politik/ausland/2013-08/damaskus-angst-angriff-usa-bomben>

### Ich, der Herrscher

- [http://www.theeditorialcartoons.com/properties/signer/art\\_images/sw070605cj\\_lr.jpg](http://www.theeditorialcartoons.com/properties/signer/art_images/sw070605cj_lr.jpg)  
(Screenshot, Bild bearbeitet)

### Meine Rechte, deine Rechte

- [http://www.kinder.diplo.de/contentblob/3519030/Galeriebild\\_gross/2307078/120508\\_MRLogo.jpg](http://www.kinder.diplo.de/contentblob/3519030/Galeriebild_gross/2307078/120508_MRLogo.jpg)
- [http://www.unhcr.de/fileadmin/user\\_upload/fotos/07\\_presse/material/UN-LOGO.jpg](http://www.unhcr.de/fileadmin/user_upload/fotos/07_presse/material/UN-LOGO.jpg)
- [http://www.dw.de/image/0,,16819642\\_303,00.jpg](http://www.dw.de/image/0,,16819642_303,00.jpg)

### Was nimmst du mit

- <http://atomicoasters.com/wp-content/uploads/2013/04/balls-2k00ozg.jpg>
- [http://www.hemsie.info/phoneunlocking/wp-content/uploads/2012/11/34536\\_microsoft\\_xbox.jpg](http://www.hemsie.info/phoneunlocking/wp-content/uploads/2012/11/34536_microsoft_xbox.jpg)
- <http://cdn.sheknows.com/articles/2012/04/one-stop-shopping-for-fabulous-kids-clothes-lands-end.jpg>
- <http://www.bhphotovideo.com/explora/sites/default/files/Apple-iPod-new.jpg>

### Auf der Flucht

- <http://www.tagesspiegel.de/images/tged/10070802/2-format530.jpg>
- <http://images.zeit.de/politik/ausland/2011-03/tunesien-lampedusa/tunesien-lampedusa-540x304.jpg>

### Willkommen in der Schweiz, oder doch nicht

- [http://likemag.com/sites/default/files/images/schweizer\\_flagge\\_rechteck.jpg](http://likemag.com/sites/default/files/images/schweizer_flagge_rechteck.jpg)
- [http://www.offiziere.ch/wp-content/uploads/asylverfahren\\_vor\\_der\\_gesetzesrevision-001-e1341094739910.jpg](http://www.offiziere.ch/wp-content/uploads/asylverfahren_vor_der_gesetzesrevision-001-e1341094739910.jpg)

### Ig nix verstehen

- <http://www.ferienkami.de/bct/frame/verstehen.gif>

### Unterdrückung passiert jetzt

- *Weltkarte: Selber hergestellt auf stepmap.de*

### Mehr als 50 Millionen

- *Weltkarte: Selber hergestellt auf stepmap.de*
- <http://www.aedh.eu/plugins/fckeditor/userfiles/image/Logo%20UNHCR%20The%20UN%20Refugee%20Agency.JPG>

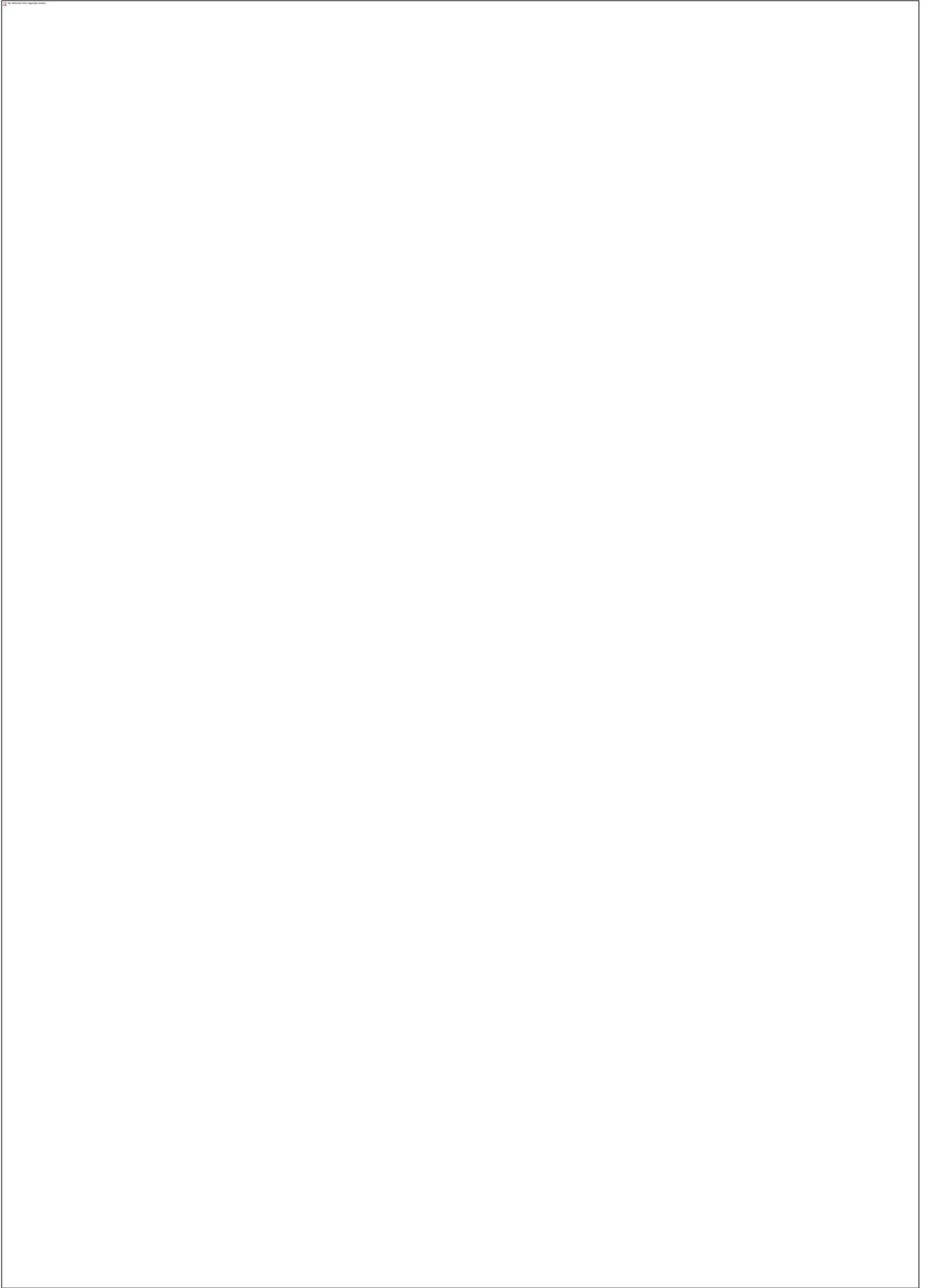
### Flüchtlinge in der Not

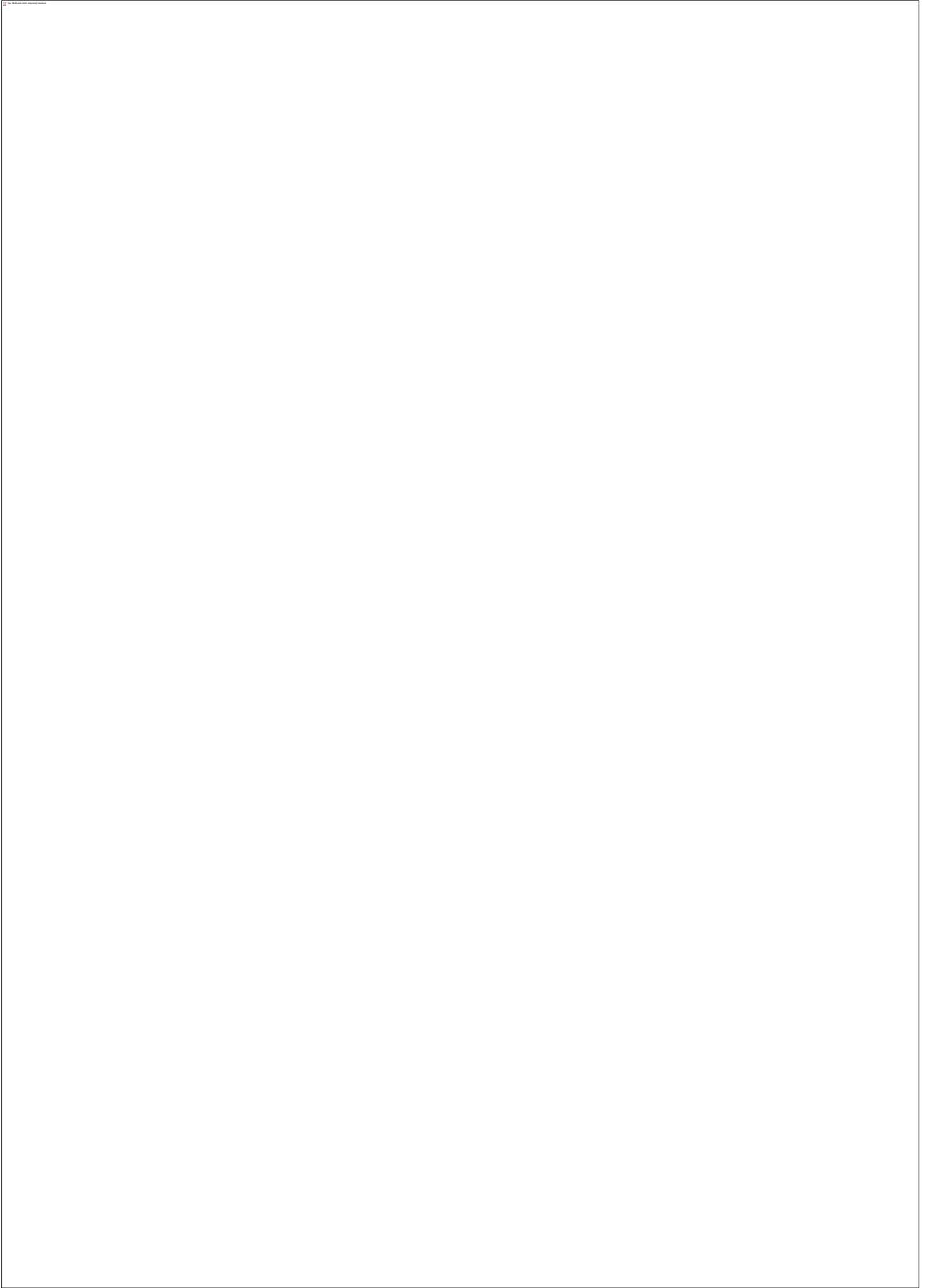
- <http://www.tagesspiegel.de/images/heprodimagesfotos824201010242u0n1237-jpg/1965234/1-format43.JPG>
- <https://www.google.ch/search?tbm=isch&q=UNHCR&ei=F6wnVb1c19tq7Y6B8A0#tbm=isch&q=kinderfl%C3%BCchtlinge+in+eine+bessere+Zukunft&imgsrc=XxghJtMRHCGwDM%253A>

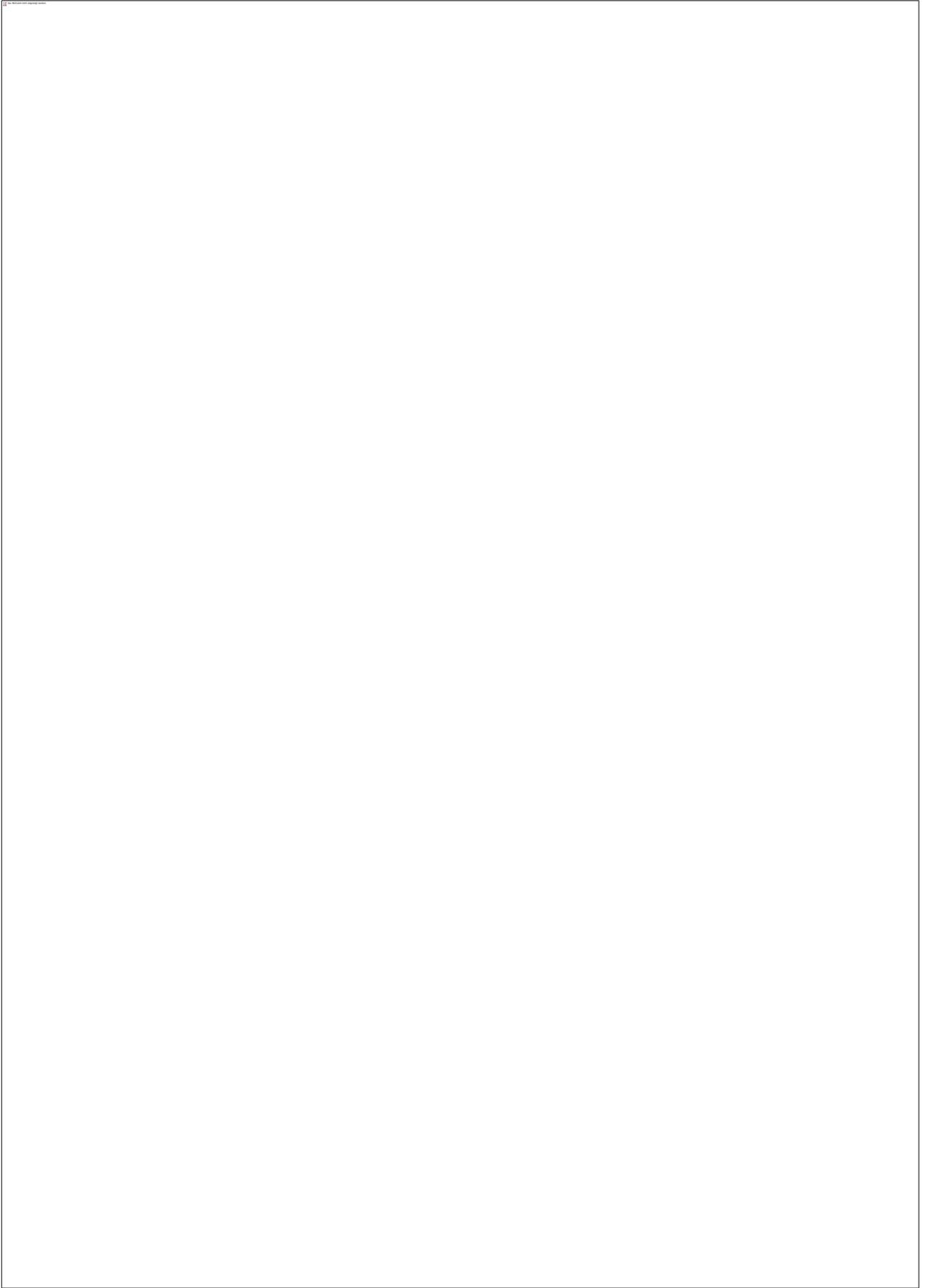
%3B6gzu5hS18TTgaM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.uno-  
fluechtlingshil-  
fe.de%252Ffileadmin%252F\_processed\_%252Fesm\_Fluechtlingskinder\_b70b3d2897.jpg%  
3Bhttp%253A%252F%252Fwww.uno-  
fluechtlingshil-  
fe.de%252Ffluechtlinge%252Fthemen%252Ffluechtlingskinder.html%3B735%3B323

## Begriffsglossar

- [http://www.msf.ch/fileadmin/msf/images/slideshows/2012/10/20121008\\_sld\\_kenya\\_mental/20121008\\_sld\\_kenya\\_mental\\_002\\_124282.jpg](http://www.msf.ch/fileadmin/msf/images/slideshows/2012/10/20121008_sld_kenya_mental/20121008_sld_kenya_mental_002_124282.jpg)
- <http://www.gegenstrom13.de/wp-content/uploads/2012/10/FI%C3%BCchtlingslager.jpg>









2. Jeder hat das Recht auf gleichen Zugang zu öffentlichen Ämtern in seinem Lande.

3. Der Wille des Volkes bildet die Grundlage für die Autorität der öffentlichen Gewalt; dieser Wille muß durch regelmäßige, unverfälschte, allgemeine und gleiche Wahlen mit geheimer Stimmabgabe oder einem gleichwertigen freien Wahlverfahren zum Ausdruck kommen.

#### *Artikel 22*

Jeder hat als Mitglied der Gesellschaft das Recht auf soziale Sicherheit und Anspruch darauf, durch innerstaatliche Maßnahmen und internationale Zusammenarbeit sowie unter Berücksichtigung der Organisation und der Mittel jedes Staates in den Genuß der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Rechte zu gelangen, die für seine Würde und die freie Entwicklung seiner Persönlichkeit unentbehrlich sind.

#### *Artikel 23*

1. Jeder hat das Recht auf Arbeit, auf freie Berufswahl, auf gerechte und befriedigende Arbeitsbedingungen sowie auf Schutz vor Arbeitslosigkeit.

2. Jeder, ohne Unterschied, hat das Recht auf gleichen Lohn für gleiche Arbeit.

3. Jeder, der arbeitet, hat das Recht auf gerechte und befriedigende Entlohnung, die ihm und seiner Familie eine der menschlichen Würde entsprechende Existenz sichert, gegebenenfalls ergänzt durch andere soziale Schutzmaßnahmen.

4. Jeder hat das Recht, zum Schutze seiner Interessen Gewerkschaften zu bilden und solchen beizutreten.

#### *Artikel 24*

Jeder hat das Recht auf Erholung und Freizeit und insbesondere auf eine vernünftige Begrenzung der Arbeitszeit und regelmäßigen bezahlten Urlaub.

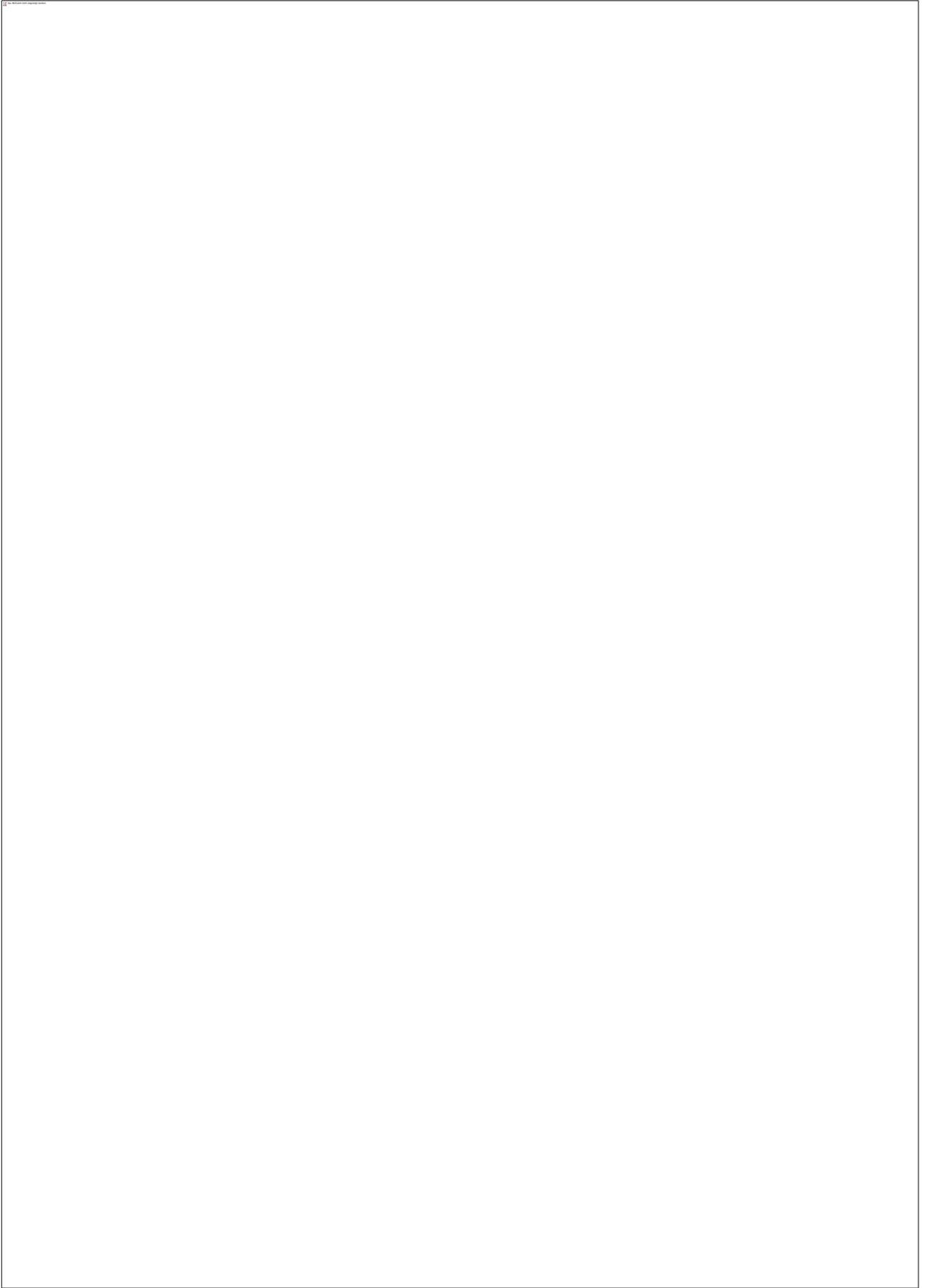
#### *Artikel 25*

1. Jeder hat das Recht auf einen Lebensstandard, der seine und seiner Familie Gesundheit und Wohl gewährleistet, einschließlich Nahrung, Kleidung, Wohnung, ärztliche Versorgung und notwendige soziale Leistungen, sowie das Recht auf Sicherheit im Falle von Arbeitslosigkeit, Krankheit, Invalidität oder Verwitwung, im Alter sowie bei anderweitigem Verlust seiner Unterhaltsmittel durch unverschuldete Umstände.

2. Mütter und Kinder haben Anspruch auf besondere Fürsorge und Unterstützung. Alle Kinder, eheliche wie außereheliche, genießen den gleichen sozialen Schutz.

#### *Artikel 26*

1. Jeder hat das Recht auf Bildung. Die Bildung ist unentgeltlich, zum mindesten der Grundschulunterricht und die grundlegende Bildung. Der Grundschulunterricht ist



<b>Familienmit- glied</b>	<b>Familienmit- glied</b>
<b>Guter Freund/ Gute Freundin</b>	<b>Guter Freund/ Gute Freundin</b>
<b>Nachbarn/ Nachbarin</b>	<b>Nachbarn/ Nachbarin</b>
<b>Oberflächlich Bekannter/ Be- kannte</b>	<b>Oberflächlich Bekannter/ Be- kannte</b>

Jung, gesund	Jung, gesund
Alt, langsam	Alt, langsam
Hat zwei Kinder dabei	Taub
Platzangst	Gebrochenes Bein

# «Schlepper demütigen und schlagen die Flüchtlinge»

nen, und Preise oder auch darüber, wo sie sich mit den Flüchtlingen treffen.

Als Schengen-Staat schickt die Schweiz Grenzschützer zur Überwachung und Bewachung von Flüchtlingen an den EU-Aussengrenzen. Einer von ihnen ist A.C., der die Lage in den Auffangcamps aus erster Hand kennt.

Publiziert: 09.10.2013 Interview: Reinhard Kronenberg

**Wenn Sie für Frontex im Einsatz sind haben Sie direkten Zugang zu Flüchtlingen, um sie zu befragen. Wie stelle ich mir so eine Befragung vor?**

A.C.\*: Die Interviews, die Frontex vor Ort führt, sind immer freiwillig. Meist sind es längere Gespräche, die manchmal einen ganzen Vormittag dauern können. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass viele dieser Menschen froh sind, ihre Geschichten erzählen oder sich jemandem anvertrauen zu können. Sie haben viel erlebt, viele von ihnen sind verunsichert oder haben Angst. Mir ist es sehr wichtig, dass ich einen persönlichen Kontakt zu den Leuten herstellen kann.

**Decken sie in der Regel ihre Schlepper selbst, wenn sie von denen über den Tisch gezogen werden?**

Praktisch alle Menschen, mit denen ich in Mineo (Auffang-Camp auf Sizilien, die Red.) gesprochen habe, hatten grosse Angst vor den Schleppern, denn sie sind skrupellos. Sie erzählten, dass die Schlepper sie menschenunwürdig behandelt, gedemütigt oder geschlagen hätten. Es ist also unwahrscheinlich, dass ein Migrant, der mit einem Schlepper unterwegs war, dessen Namen nennen würde. Die Menschen erzählen uns aber, wo sie die Schlepper getroffen haben, mit welchen Transportmitteln sie unterwegs waren, welche Route sie genommen haben oder wie der Schlepper aussieht.

**Wie gehen Schlepper-Banden vor?**

Schlepper sind gut organisiert, vernetzt und bedienen sich modernster Hilfsmittel. Viele von ihnen bewegen sich im Netzwerk der organisierten Kriminalität. Durch die Interviews gewinnen wir wichtige Informationen über die Vorgehensweise der Schlepper, ihre Routen, die Treffpunkte, ihre Konditio-

**Was erzählen Flüchtlinge in den persönlichen Gesprächen?**

So unterschiedlich wie die Menschen selbst, so unterschiedlich sind auch ihre Geschichten.

Natürlich gibt es auch Parallelen; das zeigt, dass Schlepper systematisch und oft ähnlich vorgehen. In den Gesprächen habe ich Schicksale gehört, die mir sehr nahe gegangen sind. So schilderte mir ein Mann aus Nigeria seine Reise auf dem Boot, wobei man von einer Tortur und nicht von einer Reise sprechen muss. Es habe an Nahrung und Wasser gefehlt, die hygienischen Verhältnisse seien schrecklich gewesen. Während der Fahrt sei es zu Todesfällen gekommen. Junge Männer seien verhungert, verdurstet oder an Infektionen gestorben.

**Wie finden Sie heraus, ob die Flüchtlinge die Wahrheit sagen?**

Mitarbeitende des Grenzwachtkorps haben jeden Tag mit verschiedensten Menschen zu tun. Aufgrund der Berufserfahrung entwickelt man ein Gespür dafür, zu erkennen, ob jemand die Wahrheit sagt oder nicht. Es kommt schon

oft vor, dass mir jemand von seinen Erlebnissen erzählte und ich gleich den Eindruck habe, dass nicht alles stimmen kann.

**Würden ohne Schlepper-Banden weniger Flüchtlinge aufs europäische Festland gelangen?**

Ist man wie ich vor Ort, fällt auf, dass die Menschen nicht einzeln, sondern in grossen Gruppen im Camp eintreffen. Manchmal kommen einige Tage nur wenige Leute an,

an einem anderen Tag wieder weit über 100 Personen. Das ist darauf zurückzuführen, dass die Schlepper die Leute gesammelt transportieren wollen.

\* Name der Redaktion bekannt

\*\* Interview wurde gekürzt

# Bis zu 700 Tote befürchtet

**TRIPOLIS** Bis zu 700 Flüchtlinge sind bei zwei schweren Schiffsunglücken im Mittelmeer ums Leben gekommen. Ein Flüchtlingsboot soll vorwiegend versenkt worden sein.

Das eine Boot mit 500 Insassen sei vermutlich vor wenigen Tagen vor Malta von Menschenhändlern so lange gerammt worden, bis es kenterte, berichtete die Internationale Organisation für Migration (IOM) am Montag unter Berufung auf Überlebende. Zudem sank ein weiteres Boot mit 200 Flüchtlingen nach Angaben der libyschen Nachrichtenseite al-Wasat am Sonntagabend. 36 Schiffbrüchige konnten gerettet werden.

Bei den 500 verunglückten Flüchtlingen soll es sich vor allem um Syrer, Palästinenser, Ägypter und Sudanesen handeln.

Nach Angaben von IOM hatte das Schiff vor mehr als einer Woche im ägyptischen Hafen Damietta abgelegt. Die IOM beruft sich auf zwei palästinensische Flüchtlinge, die am Donnerstag von einem Frachter aus dem Meer gerettet wurden.

## 36 Stunden schiffbrüchig

Die beiden Überlebenden gaben an, dass Menschenhändler das Schiff versenkt hatten, nachdem sich die Flüchtlinge geweigert hatten, auf hoher See in ein anderes Schiff umzusteigen. Sie seien danach mindestens 36 Stunden schiffbrüchig gewesen, bevor sie gerettet worden seien.

Sollte sich die Geschichte bestätigen, wäre es die grösste Flüchtlingskatastrophe im Mittelmeer der vergangenen Jahre. Zudem wäre sie «ein Akt des Massenmords», heisst es in dem

IOM-Bericht. Bei einem ähnlich tragischen Unglück waren im Oktober 2013 über 300 Flüchtlinge vor der italienischen Insel Lampedusa ertrunken.

## 2500 Tote in diesem Jahr

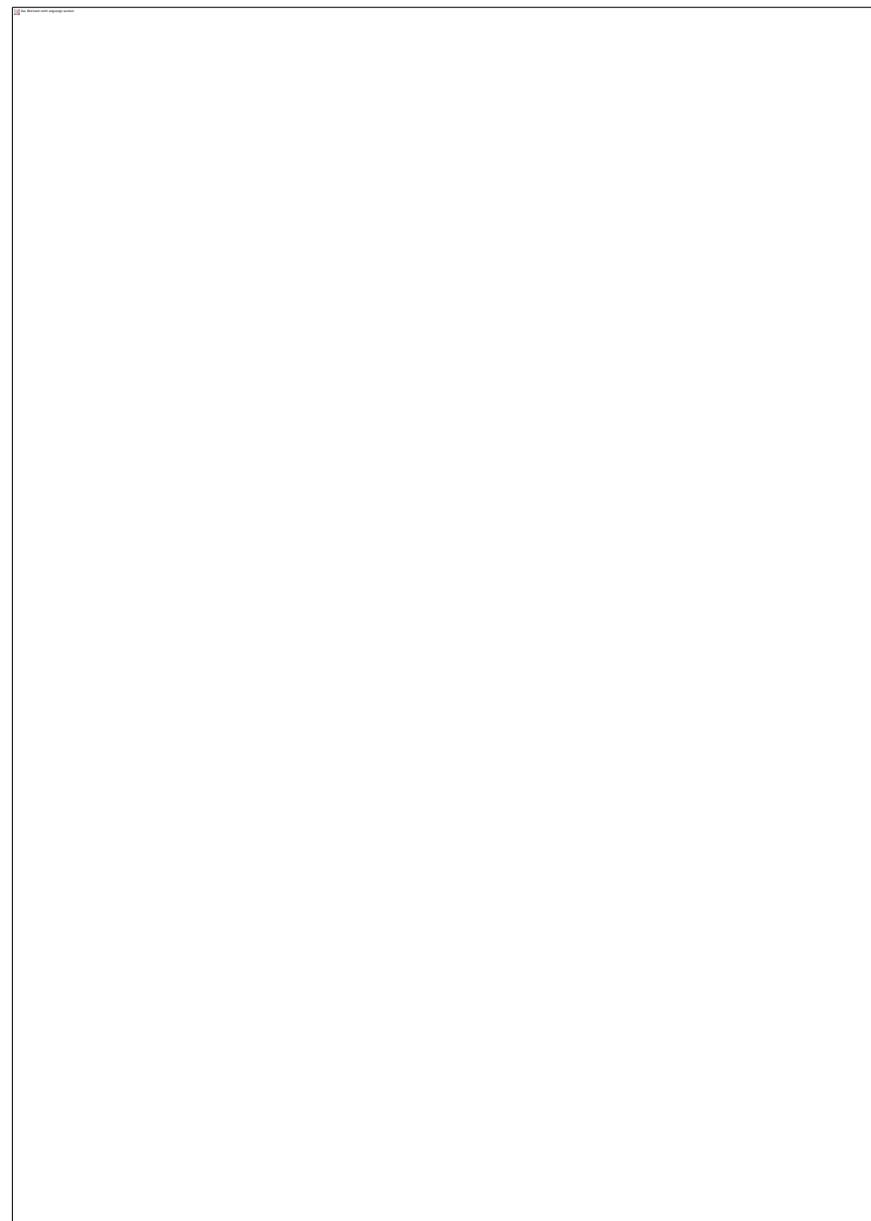
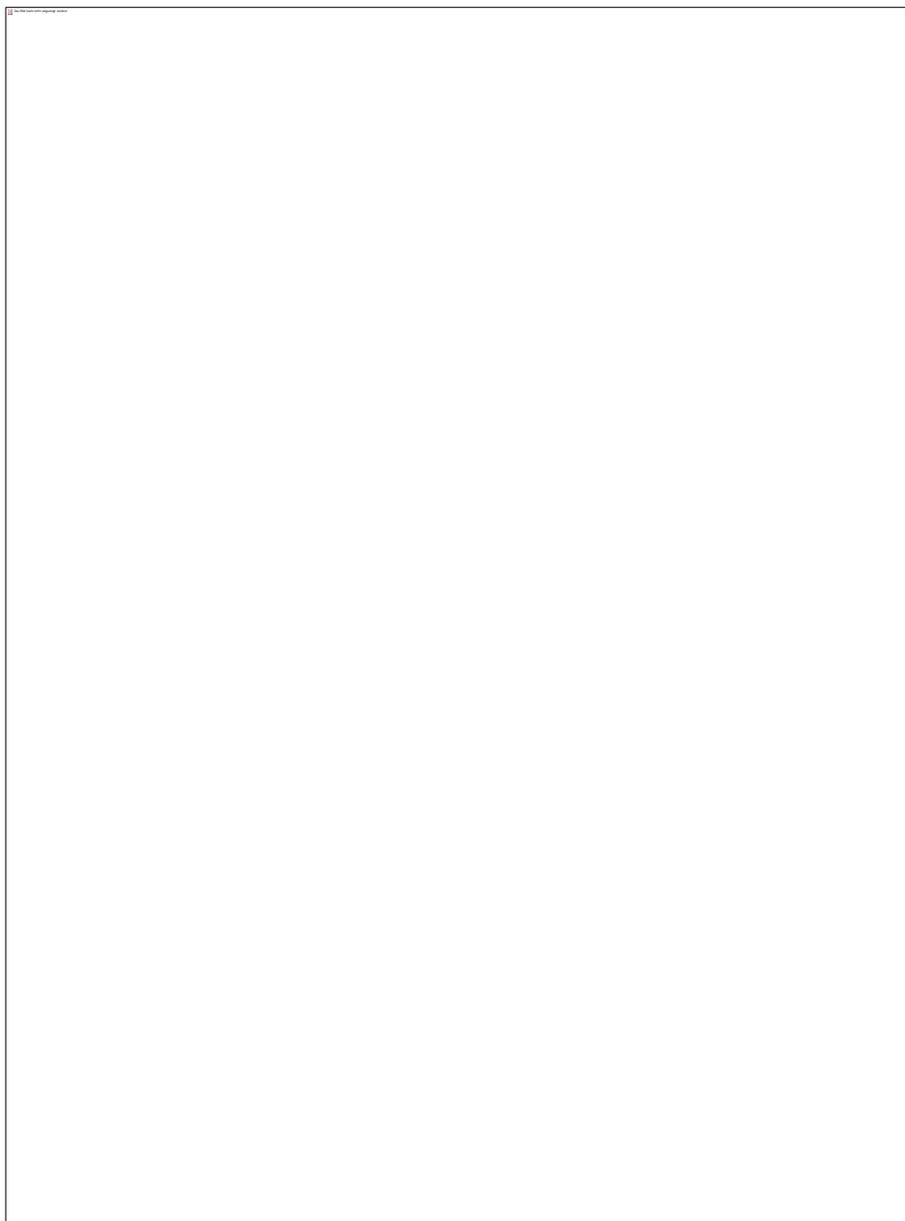
Ein zweites Flüchtlingsboot war am Sonntag unmittelbar vor der libyschen Küste gekentert. Dabei kamen nach Angaben von «al-Wasat» unter Berufung auf die libysche Marine mehr als 160 Menschen ums Leben. 36 Schiffbrüchige seien gerettet worden.

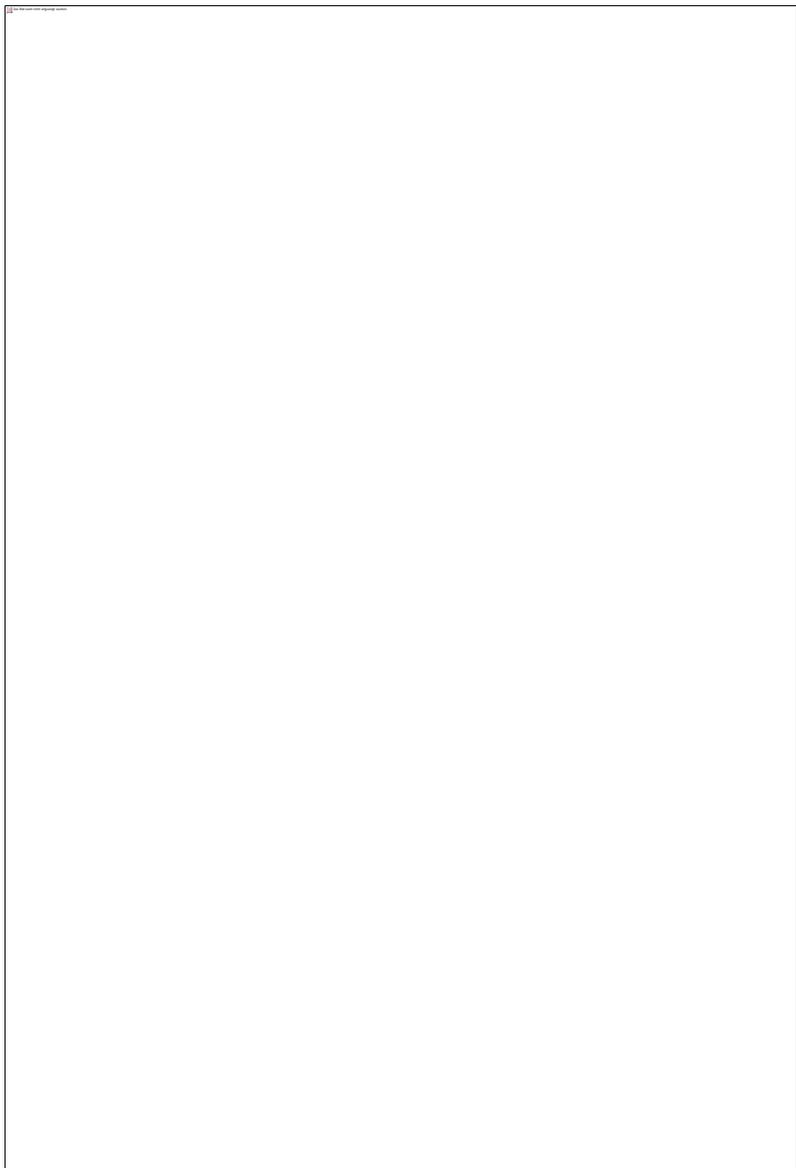
Das Unglück ereignete sich nahe der Hafenstadt Tajura, rund 20 Kilometer östlich der libyschen Hauptstadt Tripolis. Die Küstenwache würde vor Ort die Bergung übernehmen.

Bisher sind im Jahr 2014 nach Angaben des UNO-Flüchtlingshilfswerks UNHCR mehr als 2500 Menschen beim Versuch,

das Mittelmeer zu passieren, ertrunken oder verschwunden – davon mehr als 2200 seit Anfang Juni. Ziel der gefährlichen Überfahrten mit meist wenig seetüchtigen Booten sind die relativ nahe gelegenen Küsten Spaniens und Italiens.

Die italienische Küstenwache barg am Wochenende nach eigenen Angaben fast 2400 Flüchtlinge aus dem Meer. Nach Angaben der IOM sind seit Anfang dieses Jahres bisher rund 108 000 Flüchtlinge auf dem Seeweg nach Italien gekommen. Im Vorjahr waren es im gleichen Zeitraum 43 000. Menschenhändler nutzen verstärkt die Wirren der Milizenkämpfe in Libyen, um Migranten aus Nordafrika nach Italien zu bringen. Die Entfernung zwischen Lampedusa und der libyschen Küste beträgt knapp 300 Kilometer. *sda*





*Quelle: Schwartz, Matthias: Notruf vom Mittelmeer in Reportagen, Ausgabe Nr. 20, 2015.*

# Asylverfahren kurz erklärt

Hier ist der Ablauf des Asylverfahrens mit seinen einzelnen Stationen als Grafik dargestellt. Je nach Verlauf und Ausgang des Verfahrens absolvieren Asylsuchende unterschiedliche Stationen.

Es gibt viele Gründe, warum Menschen ihren Heimatstaat verlassen müssen und in der Schweiz Schutz suchen. Sie sind an Leib und Leben gefährdet, ihre Freiheit ist unterdrückt oder extreme Lebensbedingungen bewirken einen unerträglichen psychischen Druck.

## Einreise in die Schweiz

Ein Asylgesuch kann man nur in der Schweiz oder an einem Grenzübergang stellen, im Ausland ist dies nicht mehr möglich.

## Verfahren am Flughafen

Wer aus einem Nicht-Schengen-Staat mit dem Flugzeug einreist und am Flughafen ein Asylgesuch stellt, muss im Transitbereich des Flughafens bleiben. Das Asylgesuch wird dann bei der Flughafenpolizei eingereicht. Das Staatssekretariat für Migration SEM entscheidet, ob die Einreise in die Schweiz bewilligt oder provisorisch verweigert wird. Wird die Einreise verweigert, wird in der Regel das ganze Asylverfahren in der Transitzone des Flughafens abgewickelt.

## Empfangs- und Verfahrenszentrum

Die meisten Asylsuchenden kommen auf dem Landweg in die Schweiz. Wer auf dem Landweg einreist oder sich bereits in der Schweiz befindet, muss sein Gesuch in einem der fünf Empfangs- und Verfahrenszentren (EVZ) des Bundes einreichen. Sie befinden sich in Basel, Chiasso, Kreuzlingen, Vallorbe und Altstätten. Asylsuchende werden dort registriert. Es werden Fingerabdrücke abgenommen und die Identitätspapiere eingezogen.

Zudem wird eine erste kurze Befragung zur Person durchgeführt. Dabei wird auch nach dem Reiseweg, nach den Asylgründen, der Sprache, der Identität, nach früheren Aufenthaltsorten oder nach den Altersangaben gefragt. Es können auch Abklärungen zum Gesundheitszustand vorgenommen werden. Wenn die Behörden an den Angaben einer Asyl suchenden Person zweifeln, gibt es weitere Abklärungen.

## Nichteintretensentscheid

Nach der ersten Befragung entscheidet das Bundesamt für Migration, ob die Schweiz ein Asylgesuchs inhaltlich prüfen muss oder ob dafür ein anderer Staat zuständig ist (sogenanntes Dublin-Verfahren). Das SEM prüft das Gesuch ebenfalls nicht inhaltlich, wenn es ausschliesslich aus wirtschaftlichen oder medizinischen Gründen gestellt wurde oder wenn die Asyl suchende Person in einen sogenannten sicheren Drittstaat zurückkehren kann.

Verfahren aufgrund der Dublin-Verordnung kommen in der Praxis besonders häufig vor. Der häufigste Anwendungsfall ist, dass eine Person illegal über eine Aussengrenze in einen anderen Dublin-Staat eingereist ist (Dublin-Staaten sind die EU-Mitgliedstaaten sowie Norwegen, Island und Liechtenstein). Es gibt aber auch andere Zuständigkeitskriterien, beispielsweise die legale Einreise (mit einem Visum). Im Dublin-Verfahren sind die Kriterien, die die Einheit der Familie wahren sollen vorrangig, sie kommen aber in der Praxis selten vor.

In den genannten Fällen entscheiden die Schweizer Behörden, nicht auf das Asylgesuch einzutreten. Das Asylgesuch wird folglich nicht inhaltlich behandelt und die betroffenen Personen müssen die Schweiz in der Regel sehr rasch wieder verlassen.

## Durchgangszentrum – Durchführung des Asylverfahrens

Wenn das Staatssekretariat für Migration mehr Zeit benötigt, um über das Asylgesuch zu entscheiden, werden Asylsuchende einem Kanton zugeteilt. Asylsuchende erhalten dann den Ausweis N. Dieser gilt als Identitätsausweis, bis eine Entscheidung über das Asylgesuch gefällt wird.

Die Kantone teilen den Asylsuchenden eine Unterkunft zu. Asylsuchende haben ein Recht auf das gesetzliche Minimum an Sozialhilfe. Sie können frühestens drei Monate, nachdem sie ein Asylgesuch eingereicht haben, eine Arbeitsbewilligung erhalten

Nach der Kantonszuteilung der Asylsuchenden findet in der Regel eine zweite, ausführlichere Anhörung statt. Asylsuchende erhalten dabei die Möglichkeit, detailliert zu erzählen, aus welchen Gründen sie geflüchtet sind und dies mit Beweismitteln wie beispielsweise Polizeivorladungen, Gerichtsurteilen, Arztzeugnissen oder Fotos zu dokumentieren. Es wird darüber ein Protokoll geführt, das die Asyl su-

chende Person mit ihrer Unterschrift bestätigen muss. Falls in der Anhörung nicht alle relevanten Punkte geklärt werden konnten, können weitere Abklärungen vorgenommen werden. Aufgrund der gesammelten Informationen prüft das SEM, ob die Person als Flüchtling anerkannt und ihr Asyl gewährt wird. Wird einer Person nicht Asyl gewährt, untersucht das SEM weiter, ob sie in den Heimat- oder Herkunftsstaat weggewiesen werden kann.

### **Positiver Entscheid – Asylgewährung**

Wird die Flüchtlingseigenschaft einer Person anerkannt, erhält sie in der Regel Asyl. Das Asylgesuch wird gutgeheissen und die Person bekommt einen B-Ausweis sowie einen Reiseausweis für Flüchtlinge nach der Genfer Konvention (auch Flüchtlingspass genannt). Ehegatten und minderjährige Kinder dürfen in die Schweiz einreisen und erhalten ebenfalls Asyl. Flüchtlinge können in allen Branchen arbeiten, sie brauchen jedoch eine Arbeitsbewilligung.

### **Vorläufige Aufnahme (negativer Asylentscheid ohne Wegweisung)**

Vorläufig in der Schweiz aufgenommen wird jemand, dem zwar nicht Asyl gewährt wird, dessen Wegweisung aus der Schweiz jedoch nicht durchgeführt werden darf, weil der Vollzug unzulässig, unzumutbar oder unmöglich ist.

- Unzulässig ist der Vollzug der Wegweisung, wenn er den völkerrechtlichen Verpflichtungen der Schweiz widerspricht
- Unzumutbar ist der Vollzug, wenn er aus humanitären Gründen (etwa wegen Krieg oder Bürgerkrieg oder aus medizinischen Gründen) nicht vollzogen werden kann
- Unmöglich ist der Vollzug, wenn er aus technischen Gründen nicht möglich ist.

Vorläufig aufgenommen werden auch anerkannte Flüchtlinge, die vom Asyl ausgeschlossen sind, zum Beispiel wegen Asylunwürdigkeit (wegen Gefährdung der inneren oder äusseren Sicherheit der Schweiz) oder wegen subjektiven Nachfluchtgründen (wenn eine Person erst durch ihre Ausreise aus dem Herkunftsstaat bzw. wegen ihres Verhaltens nach der Ausreise Flüchtling wurde).

Vorläufig aufgenommene Personen erhalten einen F-Ausweis sowie einen Reiseausweis für Flüchtlinge nach der Genfer Konvention (auch Flüchtlingspass genannt). Ehegatten und minderjährige Kinder dürfen in die Schweiz einreisen und erhalten ebenfalls Asyl. Flüchtlinge können in allen Branchen arbeiten, sie brauchen jedoch eine Arbeitsbewilligung. Die Aufenthaltsdauer von vorläufig aufgenommenen Personen in der Schweiz ist weitgehend identisch mit den anerkannten Flüchtlingen, die hier leben.

### **Negativer Asylentscheid mit Wegweisung**

Wird einem Asylsuchenden nicht Asyl gewährt und steht einer Rückkehr in den Heimat- oder Herkunftsstaat rechtlich nichts entgegen, dann wird das Asylgesuch abgelehnt und die betroffene Person muss die Schweiz innerhalb der angesetzten Ausreisefrist verlassen.

### **Beschwerde**

Wenn Asylsuchende mit dem Entscheid des SEM nicht einverstanden sind, können sie – oder ihre Rechtsvertretung – beim Bundesverwaltungsgericht Beschwerde einlegen. Die Beschwerdefrist beträgt bei einem substantiellen Asylentscheid 30 Tage. Bei einem Nichteintretensentscheid oder einem negativen Asylentscheid am Flughafen muss eine Beschwerde innerhalb von fünf Arbeitstagen eingereicht werden. Das Bundesverwaltungsgericht ist die erste und gleichzeitig letzte Beschwerdeinstanz in Asylsachen.

## **Aussagen zum Aufnehmen in verschiedene Sprachen**

1. Hallo, wie heisst du? Mazedonisch
2. Wie alt bist du? Tamilisch
3. Welche Hobbys hast du? Schwedisch
4. Von wo kommst du? Polnisch
5. Möchtest du nach der Schule mit mir lernen? Albanisch
6. Hast du Geschwister? Wie heissen sie? Portugiesisch
7. Was ist dein Lieblingsessen? Polnisch
8. Kannst du mir etwas Geld leihen? Tamilisch
9. Wie weit ist es bis in die Stadt? Albanisch
10. Wo kann ich schlafen gehen? Portugiesisch

## Aussagen für die Schülerinnen und Schüler (Pantomimenspiel)

Aussage: Ich bin in diesem Zentrum schon seit drei Wochen!

Frage: Kann man das Wasser hier aus dem Hahn trinken?

Aussage: Es ist kalt da draussen. Ich muss mir eine Jacke kaufen!

Frage: Kann ich dein Telefon benutzen? Ich möchte meine Familie anrufen und sagen, dass es mir gut geht.

Aussage: Ich muss zurück ins Asylzentrum. Es ist im Dorf beim Fussballplatz.

Frage: Könntest du mir Geld für ein Bahnbillet geben?

Aussage: Meine Familie ist nicht mitgekommen, sie sind noch in unserem Heimatland. Ich bin alleine hier.

Frage: Ich brauche Schuhe. Wo kann ich Schuhe kaufen?

Aussage: Ich suche Arbeit damit ich meiner Familie Geld schicken kann.

Frage: Es regnet draussen, wo finde ich einen Schirm?

## Ich, der Herrscher!

### Stell dir folgende Szenarien vor:

Du bist ein reicher Politiker/ eine reiche Politikerin mit viel Einfluss. Einige deiner engsten Freunde sind im Militär und in der Regierung tätig. Viele Menschen mögen dich und deine Ansichten, viele aber vertrauen dir nicht und missbilligen deine Moralvorstellung. Bald stehen die Präsidentschaftswahlen an. Dein Konkurrent, ein charismatischer Linksliberaler, teilt mit dir die Führung des Rennens. Du möchtest unbedingt Präsident werden und bist bereit, alles dafür zu machen um dein Ziel zu verwirklichen... Welche Massnahmen könntest du ergreifen, um dein Ziel zu verwirklichen? Schreibe verschiedene Möglichkeiten hin.

- \* Leute bestechen damit sie für mich wählen
- \* Propaganda für mich
- \* Das Volk von meinen Freunden beeinflussen lassen.
- \* Konkurrenten aus dem Weg schaffen
- \* Politiks Parties feiern (Konzerte etc.)

BRAVO! Du bist nun der Präsident/ die Präsidentin des Landes geworden, auch wenn der Weg dahin nicht immer ganz legal war... Das macht aber nichts, du bist schliesslich jetzt der Boss! Leider hast du noch ein Problem: Einige Parlamentsmitglieder und Richter teilen deine Ansichten nicht und probieren dich aus dem Amt zu bringen! Was könntest du dagegen machen? Wen würdest du an deren Stelle einstellen?

- \* Sie umbringen lassen (Auftragskiller) <sup>Wörter etwas schlimmes anhängt</sup>
- \* Das Ermächtigungsgesetz wie Hitler einführen.
- \* Alle anderen Parteien den Mund verbieten.

Gut, deine politischen Gegner sind ausser Gefecht gestellt worden. Du kannst nun in Ruhe herrschen. Oder nicht? Im Osten des Landes gibt es eine neue aufstrebende Partei. Die „Partei für ein freies Volk“ (PFV) verteilt überall Propaganda Blätter und erzählen den Menschen, du hättest dich illegal an die Macht gebracht. Das sind doch alles Lügen! Die PFV hat sogar die Kontrolle über eine Radiostation genommen und verbreiten dort ihre trügerische Propaganda. Wie löst du das Problem? Genau wie Hitler!

- \* Andere Parteien verbieten also erst schlecht machen und etwas schlimmes Anhängen dann verbieten.
- \* Radiostation verbieten
- \* Konzentrationslager für diese Leute erstellen...

Der Frieden ist noch nicht ganz gesichert! Ausländische Journalisten berichten von Untaten die du gemacht haben sollst! Immer wieder berichten auch einheimische Journalisten von Gräueltaten, welche die Regierung anscheinend verübt haben soll. Welche letzte Massnahme kannst du ergreifen um endlich Frieden in deinem Land zu haben?

- \* Die anderen Länder als neidisch und eifersüchtig beschuldigen da wir ein so tolles Land haben.
- \* Internationales Fernsehen und Radio verbieten
- \* Die anderen Länder \* Journalisten die solche „Lügen“ verbreiten, töten lassen. o

Du hast nun Frieden in deinem Land. Zugegeben, zwischendurch musst du eine harte Linie ziehen und einige öffentliche Exekutionen genehmigen um den Frieden zu bewahren, aber das alles, um Ordnung zu herzustellen. Irritierenderweise sind viele Bürger mit deinen Gesetzen (die du auf deine persönlichen Anliegen angepasst hast, aber hey, du bist der Boss!) nicht sehr zu frieden. Sie versuchen vereinzelt und sogar in ganzen Scharen dein Land zu verlassen. Das geht doch nicht! Einerseits brauchst du die Menschen um zu arbeiten, von irgendwo muss ja das Geld kommen, und andererseits wirft das ein schlechtes Licht auf dein Land und auf deine Herrschaft... Was könntest du gegen diese „Auswanderung“ machen? Was machst du mit den Menschen die du beim „Auswandern“ erwischst?

- \* Ich würde den Menschen in meinem Land gute Freizeitmöglichkeit bieten mehr Lohn zahlen etc. alles um es hier schön zu machen. \* Ich würde niemanden Auswandern lassen.
- \* Wenn ich sie erwische vielleicht Geld bieten damit sie in meinem Land bleiben.



- \* turn what off? ooh! Kamera!
- \* Die Diktatoren sind wahnsinnig & machen die Armen oder nicht so Reichen und ihre Macht werden von dem Diktator terrorisiert und können sich nicht wehren.

## Auf der Flucht!

Rollenspiel für Gruppen à 5 bis 7 Personen

### Ausgangslage:

Ihr seid eine Gruppe von Personen die aus dem Land flüchten wollen. Im Transportvehikel hat es aber zu wenig Platz für alle! Ausserdem kann es sein, dass ihr einen Stückweit per Fuss zur gut bewachten Grenze gehen müsst. *Wen nehmt ihr mit?*

### Vorgehen:

Geht mit eurer Gruppe in eine Ecke des Klassenzimmers. Dort nimmt jede Person zwei vorbereitete Karten. Die Karten enthalten Angaben zur Zugehörigkeit (beispielsweise Familienmitglieder, gute Freunde, Nachbarn, und oberflächlich Bekannte) und zum Zustand (Behinderungen, chronische Krankheiten, hohes Alter, Flucht mit kleinen Kindern) der Person.

Nehmt eure Rolle an und überlegt euch gute Gründe, warum ihr mit der Gruppe mitgehen sollt.

Diskutiert anschliessend in der Gruppe, wer mitkommen darf und wer nicht. **Drei Personen der Gruppe dürfen NICHT mitkommen.** Notiert euch wer mitkommen darf, und wer nicht. Begründet eure Entscheidung.

Die, die nicht mitkommen dürfen, gehen in die Mitte des Zimmers.

### Wer darf mitkommen? Begründe.

~~Karolina, hat Kinder!~~ Kinder von Karolina  
kommen mit chiara (familienmitglied) und  
Seline hilft chiara da sie ein geborener  
kein hat (seline = jung & gesund)

### Wer darf nicht mitkommen? Begründe.

Anna, weil sie platzangst hat und  
das keine guten reise bedingungen haben  
Laura, alt und verbrauch => hat das leben  
hinter sich. karolina bleibt zurück.

Viele Flüchtlinge sind gezwungen „Agenten“ Geld zu zahlen, um einen gefälschten Pass zu bekommen oder um über die Grenze geschmuggelt zu werden. Einige Flüchtlinge werden von den „Agenten“ ausgetrickt und erleben ein schlimmes Schicksal während der Flucht oder im neuen Land.

Lies das Interview „Schlepper demütigen und Schlagen die Flüchtlinge“ und den Artikel „Bis zu 700 Tote befürchtet“ und schreibe deine persönlichen Gedanken nieder: Wie würdest du handeln, wenn du fliehen müsstest? Würdest du den Schleppern Geld geben und ihnen vertrauen? Was würde dich erwarten wenn du es nicht tätest? Findest du einige Punkte die dafür und dagegen sprechen?

1. Ich würde es vermeiden, mit einem Flüchtlings-  
schiff zu fliehen. Ich würde mich auf ein  
Kreuzfahrtschiff schmuggeln und mich als  
angestellter verkleiden. Oder vielleicht den kapitan  
bestechen. Ich würde eigentlich alles dafür  
tun dort weg zu kommen! Alles was  
nötig ist...



## Meine Rechte, deine Rechte!

1. Welche Rechte sollten alle Kinder bekommen?

Bildung  
Nahrung  
Unterkunft  
Leben  
Kleidung  
Meinungsfreiheit

2. Welche Rechte sollten alle Menschen der Welt haben?

Arbeit  
Nahrung  
Unterkunft  
Kleidung  
Leben  
Meinungsfreiheit

Auf dem Internet findest du die **Allgemeine Menschenrechtserklärung**. Lies die folgenden Artikel und erkläre sie noch einmal deiner Kollegin/ deinem Kollegen.

Artikel 1-5, 7, 9-11(1), 13, 14, 16(2), 18, 19

Ordnet die Artikel so, dass der wichtigste Artikel zur Nummer 1. gehört und der Artikel, der euch am wenigsten Wichtig erscheint zur Nummer 14. gehört. Begründet eure Wahl.

1. 3	6. 15	11. 13
2. 1	7. 18	12. 10
3. 2	8. 7	13. 14
4. 4	9. 16	14. 11
5. 19	10. 9	

Begründung der persönlichen Rangliste:

Ich habe die Artikel in der Reihenfolge eingereiht, wobei die wichtigsten auf den vordersten Plätzen liegen.

6

Du hast die Übungen „Ich, der Herrscher!“ und „Meine Rechte, deine Rechte!“ gemacht. Schau dir das untere Bild an.

- Beschreibe das untere Bild (ohne Wertung oder Interpretationen) Was siehst du?
- Interpretiere das Bild. Was könnte die Aussage des Bildes sein?
- Denkst du, dass passiert jetzt gerade auf der Welt? Wenn ja, wo?



© Mana H

Beschreibung: Ich sehe einen eingeschüchterten Mann, dem ein Stock mit einem Smiley vor das Mund gehalten wird. Der Mann schwitzt, höchstwahrscheinlich vor Angst.

Interpretation: Obwohl er verängstigt ist und vom Staat missbraucht wird, muss er gegen aussen lachen, sonst wird er vom Stock (Staat) bestraft.

Passiert das jetzt?! \_\_\_\_\_

7

## Begriffsglossar

Was sind **Menschenrechte**? Nenne die drei wichtigsten (deine persönliche Meinung!)

Das sind Rechte, die jeder Mensch hat.

AB: Jeder hat das Recht auf Leben, Freiheit & Sicherheit

A1: Alle Menschen sind frei und gleich an Würde & Rechte

A2: Jeder hat Anspruch auf alle dieser Rechte (1-30)

Was sind **Bürgerrechte**? Vergleiche sie mit den MR.

Das sind weitere Rechte, wobei es hier mehr um das Wahlrecht, das Recht auf eine gute Verwaltung & Dokumentation geht.

Was unterscheidet einen Immigrant von einem Flüchtling?

**Immigrant/ Einwanderer**

Jemand, der in einem Land aus dem er nicht stammt, dauerhaft leben will  
(geht freiwillig)

**Flüchtling**

Jemand der aus seiner Heimat weggeht, weil er hofft in einem anderen Land ein besseres Leben zu haben  
(geht nicht freiwillig)

Was verstehst du unter **Asyl**? Wer darf es beantragen? Was sind die Kriterien?

Asyl ist ein Zufluchtsort für Menschen die vor Gefahren & Verfolgung flüchten.

Man kann Asyl beantragen, wenn man im (Heimat)Land wegen der Rasse, Religion oder Nationalität bedroht wird und man darum um seine Freiheit bangen muss.

Was sind **Binnenvertriebene**? Wo leben sie?

Das sind Zivilisten, die ihre Heimat verlassen mussten, um einen bewaffneten Konflikt, allgemeine Gewalt & Menschenrechtsverletzungen zu entkommen.

Immer noch im gleichen Land.

Was sind **Schlepper**? Wie arbeiten sie? Kann man ihnen vertrauen?

Das sind Leute an Küsten (z.B. Libyen) die Bootsfahrten über das Mittelmeer für Flüchtlinge organisieren.

Man kann ihnen meistens nicht vertrauen, weil man keine Gewissheit hat ob man je ankommen wird & viele Boote wurden schon versenkt, kenterten u.s.w.

Was sind **„Sans-Papiers“**? Haben wir solche in der Schweiz?

Das sind Migranten ohne geregelten Aufenthaltsstatus.

Es gibt um die 90.000 - 250.000 Sans-Papiers in der Schweiz.

In den Medien und in der Umgangssprache wird häufig Rassismus als Synonym verwendet. Unterscheide zwischen:

**Rassismus**

ist die Ansicht, dass Menschen einer bestimmten Rasse weniger wert sind, als andere & dass dadurch die politische & soziale Unterdrückung gerechtfertigt ist.

**Ausländerfeindlichkeit**

ist wenn man etwas gegen Leute hat welche aus einem anderen abstammen.

**Xenophobie**

ist der Hass auf Fremde.

Was ist ein **NGO**? Was bedeutet diese Abkürzung und was machen sie? Nenne einige Beispiele.

NGO bedeutet Nongovernmental Organisation.

Das ist eine Gruppe die sich für Dritte Welt anliegen, Umweltschutz, Menschenrechte einsetzen.

### 13.3.1 Statistische Evaluation der Unterrichtseinheit

## Fragebogen zum Projekt *Menschen auf der Flucht* von Thomas Schweizer

Bitte beantworte die Fragen so, wie sie deiner **persönlichen Meinung** entsprechen. Zum Beantworten kannst du jeweils eine Zahl **umkreisen**. Je höher die Zahl, desto besser ist die Bewertung (1 = sehr schlecht/ sehr wenig und 6 = sehr gut/ sehr viel). Wenn du keine Meinung dazu hast, darfst du das entsprechende Zeichen „-“ umkreisen.

Deine Antworten dienen mir als Rückmeldung und helfen bei der Optimierung der Unterrichtseinheit.

#### Persönliche Informationen

*Gib bitte deine persönlichen Daten an.*

**Geschlecht:** Weiblich [ ] Männlich [ ] **Alter:** \_\_\_\_\_

**Nationalität:** \_\_\_\_\_

***Hast du Verwandte in anderen Ländern? Falls ja, in welchen Ländern?***

\_\_\_\_\_

Nein [ ]

***Hast du jemals in einem Land gelebt, indem zurzeit Krieg oder kriegsähnliche Zustände herrschen? Falls ja, in welchem Land?***

\_\_\_\_\_

Nein [ ]

***Musstest du oder mussten Personen aus deiner näheren Verwandtschaft jemals aus einem Land flüchten? Falls ja, gib bitte die Verwandtschaft an und das Land aus dem geflüchtet wurde:***

\_\_\_\_\_

Nein [ ]

Bitte umkreise die Antworten so, wie du sie persönlich empfindest. Die Skala ist wie folgt zu verstehen:

**1 = sehr schlecht/ sehr wenig**

**6 = sehr gut/ sehr viel**

**„-“ = keine Aussage**

<b>Fragen zum Wissenszuwachs</b>							
Wie viel hast du zum Thema <i>Gründe für die Unterdrückung von Menschen/ Gründe für eine Flucht</i> gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>Menschenrechte/ persönliche Rechte</i> gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>Situation einer Flucht</i> (Schwierigkeiten, psychologische Lasten etc.) gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>Asylwesen in der Schweiz</i> (Struktur, Verfahren, Möglichkeiten etc.) gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>Flüchtling in einem fremden Land</i> (Sprachschwierigkeiten etc.) gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>„Aktuelle Krisenherde“</i> (Momentane Unterdrückungsländer, Aktuelle Flüchtlingszahlen etc.) gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie viel hast du zum Thema <i>Flüchtlingsorganisationen</i> gelernt?	1	2	3	4	5	6	-
Wie gross schätzt du <b>deinen allgemeinen Wissenszuwachs</b> zum Thema <i>Menschen auf der Flucht</i> ein?	1	2	3	4	5	6	-

<b>Fragen zur Selbstreflexion</b>							
Wie stark hat dich das Thema <i>Flüchtlinge</i> VOR dem Projekt interessiert?	1	2	3	4	5	6	-
Wie interessiert dich das Thema <i>jetzt</i> ?	1	2	3	4	5	6	-
Kannst du die Situation der Flüchtlinge nun besser nachempfinden, oder nicht?	1	2	3	4	5	6	-
Wie gut/ bewusst hast du die Aufgaben/ Übungen durchgeführt? Hast du sie sorgfältig und ausführlich behandelt?	1	2	3	4	5	6	-
Wirst du dich ab jetzt mehr achten, wenn in den Nachrichten etwas zum Thema Flüchtlinge gezeigt wird?	1	2	3	4	5	6	-
Kannst du dir vorstellen, dich zukünftig (in 1-4 Jahren) für Flüchtlinge in irgendeiner Form einsetzen?	1	2	3	4	5	6	-

<b>Fragen zum Dossier/ Spiel/ Arbeitsaufträge</b>
---

Wie hat dir das Spiel Onlinespiel <b>Last Exit Flucht</b> (Spielerlebnis, Themenwahl, Darstellung etc.) gefallen?	1	2	3	4	5	6	-
Wie hat dir der Einsatz (ca. jede 2. Lektion als Vertiefung) des Onlinespiels <b>Last Exit Flucht</b> gefallen?	1	2	3	4	5	6	-
Wie hat dir die Arbeit mit dem Dossier gefallen?	1	2	3	4	5	6	-
Wie hat dir die Gestaltung des Dossiers gefallen?	1	2	3	4	5	6	-
Hat dir der Begriffsglossar geholfen?	1	2	3	4	5	6	-
Wie haben dir die einzelnen Rollen- und Gedanken- spiele gefallen? (Übungen als Partner oder Gruppenar- beit, Onlinespiel, spielerische Einführung der Lehrper- son etc.)	1	2	3	4	5	6	-
Wie hat dir die Arbeit mit den Laptops gefallen?	1	2	3	4	5	6	-

<b>Tiefe der Behandlung</b>							
<i>Hier geht es um die Tiefe der Behandlung der einzelnen Themen. Hättest du gerne mehr davon erfahren, oder weniger?</i>							
<i>Die folgende Skala ist so zu verstehen:</i>							
<b>1 = viel weniger davon</b>		<b>4 = genau richtig</b>		<b>7 = viel mehr davon</b>			
Wie fandest du die Anzahl der behandelten Themen?	1	2	3	4	5	6	7
<i>Unterdrückung</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Menschenrechte</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Gegenstände für die Flucht</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Die Flucht (Wer kommt mit)/ Schlepper</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Asylwesen der Schweiz</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Aktuelle Krisenherde/ Aktuelle Zahlen</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Organisationen</i>	1	2	3	4	5	6	7
<i>Begriffsglossar</i>	1	2	3	4	5	6	7

***...last but not least!***

**Hier hast du nun die Möglichkeit deine Verbesserungsvorschläge und Gedanken einzubringen.**

**Was hat dir am Projekt besonders gut gefallen?**

---

---

---

---

---

---

---

**Was hat dir am Projekt überhaupt nicht gefallen?**

---

---

---

---

---

---

---

**Gibt es andere Themen, die du gerne behandelt hättest?**

---

---

---

**Hast du noch Änderungs- oder Verbesserungsvorschläge?  
(Was sollte ich weglassen? Was sollte mehr einbinden? Etc.)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Möchtest du sonst noch etwas zum Projekt sagen?**

---

---

---

---

---

---

---

---

***Ich danke dir viel Mals für diene Rückmeldungen!!!!***

Allgemeine Informationen										
SuS Nr.	Geschlecht		Alter	Nationalität	Verwandte in anderen Ländern		Selber in einem Land gelebt		Musstest du/ Verwandte Flüchten?	
	männlich	weiblich			Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja
1	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
2	0	1	15	CH	1	0	1	0	1	0
3	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
4	1	0	15	CH/Mexico	0	Mexico	1	0	1	0
5	0	1	15	CH	0	Frankreich	1	0	1	0
6	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
7	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
8	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
9	0	1	15	CH	1	0	1	0	1	0
10	0	1	15	CH	1	0	1	0	1	0
11	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
12	1	0	15	CH	1	0	1	0	1	0
13	1	0	15	CH	1	0	1	0	0	Deutschland
14	0	1	15	CH	0	Italien	1	0	1	0
15	0	1	15	CH	1	0	1	0	1	0
16	0	1	15	CH	0	Holland, Frankreich	1	0	1	0
17	0	1	15	Ungarn	0	Ungarn	1	0	1	0
18	1	0	15	CH	0	USA	1	0	1	0
19	0	1	15	CH	1	0	1	0	1	0
20	1	0	17	D	Ghana, Libyen	0	0	Ghana	0	Liberia, Marokko

**Wissenszuwachs**

SuS Nr.	Unterdrückung	Menschenrechte	Die Flucht	Asylwesen CH	In einem fremden Land	Aktuelle Krisenherde	Flüchtlingsorganisationen	Allgemeiner W.-Zuwachs
1	5	6	6	6	5	3	-	6
2	6	5	6	5	5	6	-	4
3	6	6	5	6	6	5	-	6
4	5	6	5	-	6	5	4	5
5	5	5	6	5	5	5	6	6
6	6	6	6	5	6	6	6	6
7	6	5	5	4	5	5	3	5
8	5	3	5	4	5	5	3	5
9	6	5	6	-	6	5	5	6
10	6	6	6	5	6	5	-	5
11	6	5	6	5	6	5	5	5
12	5	6	6	6	5	6	5	5
13	6	5	4	6	6	5		6
14	6	6	6	-	6	6	5	6
15	5	5	6	4	5	6	-	6
16	5	6	6	5	6	6	-	5
17	4	4	6	6	5	6	6	5
18	6	6	6	4	5	4	-	5
19	5	5	6	6	6	5	-	5
20	6	4	5	4	5	5	-	5

	Unterdrückung	Menschenrechte	Die Flucht	Asylwesen CH	In einem fremden Land	Aktuelle Krisenherde	Flüchtlingsorganisationen	Allgemeiner W.-Zuwachs
<b>Mittelwert</b>	5.5	5.25	5.65	5.05	5.5	5.2	4.8	5.35

## Selbstreflexion

SuS Nr.	Interesse vor der Einheit	Interesse nach der Einheit	Nachempfindung	Aufgaben bewusst erledigt	Mehr achten auf Nachrichten	Zukünftiger Einsatz
1	3	4	4	6	2	1
2	2	5	6	6	6	6
3	5	5	6	6	6	3
4	4	5	5	6	4	4
5	4	6	6	5	4	3
6	4	5	6	5	6	3
7	2	4	5	5	4	-
8	2	4	6	4	4	3
9	5	6	6	6	6	5
10	4	6	6	6	6	6
11	4	5	6	5	5	4
12	3	6	6	6	5	3
13	3	5	6	4	6	5
14	3	5	6	6	5	3
15	4	6	5	6	4	5
16	4	6	6	5	6	5
17	3	4	6	6	4	2
18	3	5	6	6	5	1
19	5	6	6	5	5	3
20	5	6	6	6	6	6

	Interesse vor der Einheit	Interesse nach der Einheit	Nachempfindung	Aufgaben bewusst erledigt	Mehr achten auf Nachrichten	Zukünftiger Einsatz
<b>Mittelwert</b>	<b>3.6</b>	<b>5.2</b>	<b>5.75</b>	<b>5.5</b>	<b>4.95</b>	<b>3.74</b>

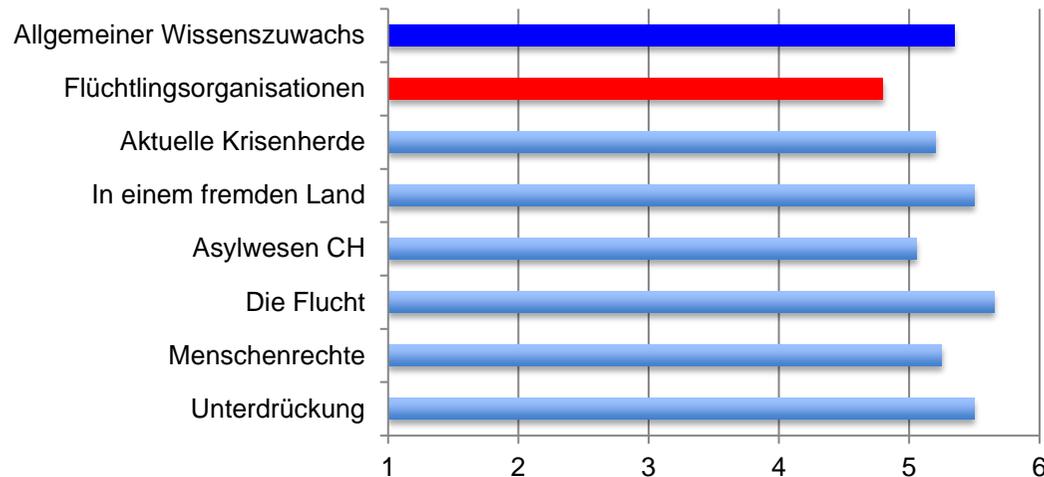
Dossier/ Spiel/ Aufträge							
SuS Nr.	Spielerlebnis	Einsatz des Spiels	Arbeit mit dem Dossier	Gestaltung des Dossiers	Begriffsglossar	Verschiedene Rollenspiele	Laptop
1	5	6	5	5	5	5	6
2	6	6	5	6	5	5	5
3	5		6	5	5	5	6
4	5	5	-	-	5	-	5
5	5	5	6	6	5	6	6
6	6	6	5	6	5	6	6
7	5	5	4	6	2	5	5
8	6	5	4	5	2	4	5
9	6	6	6	6	5	6	6
10	5	5	5	5	6	6	6
11	5	6	5	5	5	6	5
12	6	6	5	5	5	6	6
13	6	6	5	4	3	6	6
14	5	6	5	6	6	5	6
15	6	5	6	6	5	5	6
16	5	6	6	6	5	6	6
17	5	6	6	6	6	6	6
18	6	6	5	5	5	6	6
19	4	6	6	6	4	5	6
20	5	5	6	6	6	5	4

	Spielerlebnis	Einsatz des Spiels	Arbeit mit dem Dossier	Gestaltung des Dossiers	Begriffsglossar	Verschiedene Rollenspiele	Laptop
Mittelwert	5.35	5.65	5.32	5.53	4.75	5.47	5.65

Tiefe der Behandlung									
SuS Nr.	Anzahl der Themen	Unterdrückung	Menschenrechte	Gegenstände	Flucht	Asylwesen CH	Aktuelle Krisenherde	Flüchtlingsorganisationen	Begriffsglossar
1	4	5	5	3	6	6	4	3	4
2	4	4	3	4	5	6	5	4	4
3	4	5	4	3	4	5	5	-	3
4	5	4	4	6	6	3	5	4	4
5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
6	4	4	3	4	3	4	4	4	4
7	4	4	5	3	4	2	5	5	2
8	4	4	4	4	4	5	4	6	3
9	5	6	5	6	7	6	7	6	4
10	4	5	4	4	5	6	6	4	4
11	4	5	4	3	5	3	4	3	4
12	4	4	4	4	4	4	5	4	4
13	5	6	3	6	3	4	5	-	2
14	4	4	4	4	4	4	4	5	4
15	5	4	4	4	4	5	5	5	5
16	7	4	4	3	5	5	6	-	4
17	4	4	3	4	5	4	4	4	4
18	3	4	4	4	4	4	5	5	4
19	5	4	3	4	5	4	6	7	3
20	7	6	6	7	7	7	6	7	7

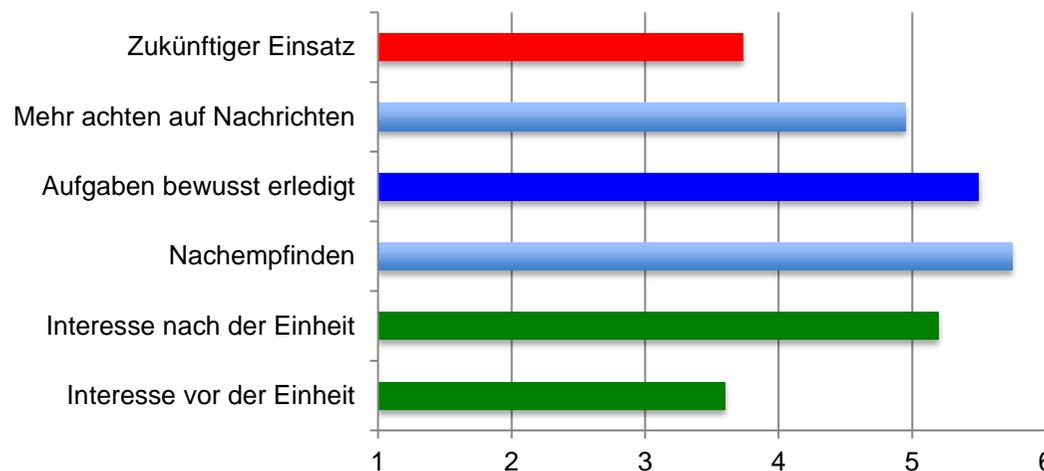
	Anzahl der Themen	Unterdrückung	Menschenrechte	Gegenstände	Die Flucht	Asylwesen CH	Aktuelle Krisenherde	Flüchtlingsorganisationen	Begriffsglossar
Mittel	4.5	4.5	4	4.2	4.7	4.55	5	4.76	3.9

## Wissenszuwachs - Mittelwerte



- Das allgemeine Wissen zum Thema Flüchtlinge (dunkelblau) liegt bei 5.35 Punkten, was ein relativ hoher Wert repräsentiert (6 ist der maximale Wert)
- Der Wissenszuwachs der einzelnen Themen liegt zwischen 5.05 und 5.65 Punkten.
- Die Flüchtlingsorganisationen (roter Balken) wurden nicht behandelt. Ein Wissenszuwachs in diesem Bereich ist daher nicht möglich.

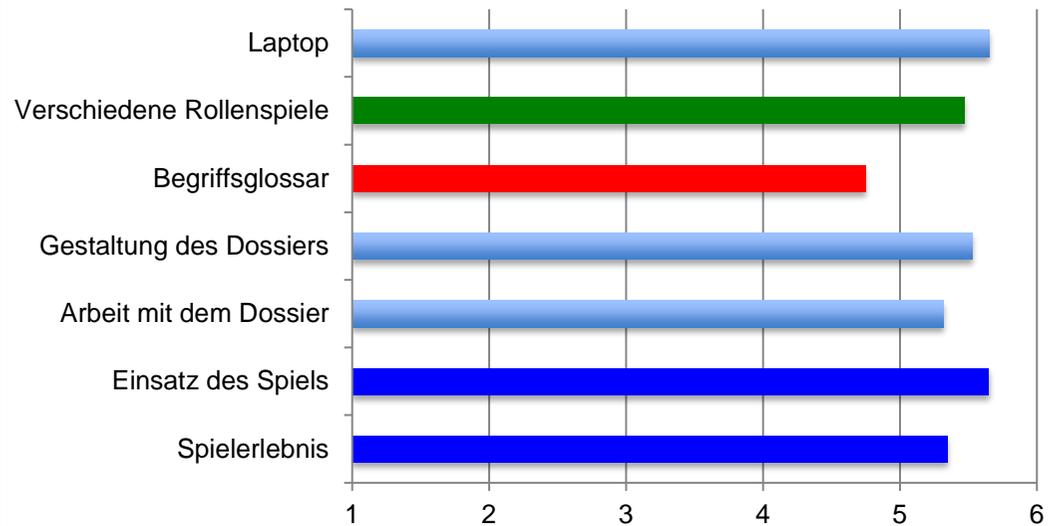
## Selbstreflexion - Mittelwerte



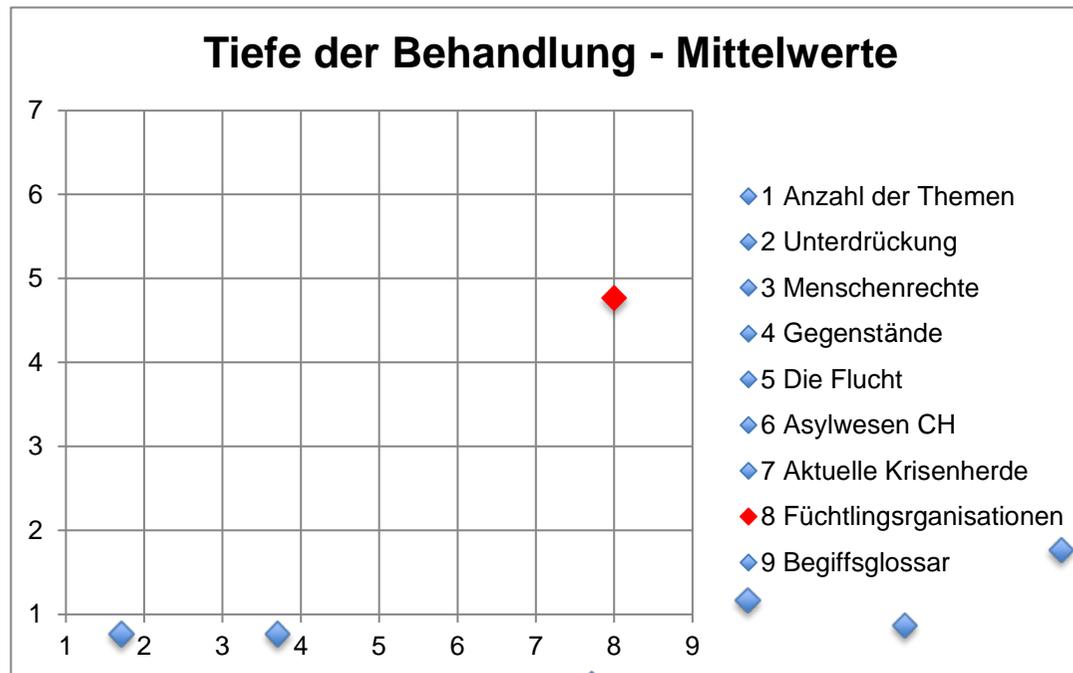
- Die „Note“ 5.5 (dunkelblauer Balken) deutet darauf hin, dass die Aufgaben bewusst und ausführlich behandelt wurden.
- Das Interesse für das Thema Flüchtlinge ist um 1.6 Punkte gestiegen (grüne Balken).
- Der Wunsch nach einem zukünftigen Hilfseinsatz ist bei 3.73 relativ gering (roter Balken)



## Unterrichtsgestaltung - Mittelwerte



- Der Einsatz des Spiels hat den SuS sehr gut gefallen. Der Wert liegt bei 5.65. Dazu hat wahrscheinlich auch das gut bewertete Spielerlebnis beigetragen (dunkelblaue Balken).
- Der Einsatz der didaktischen Rollenspiele hat den SuS gut gefallen. Der Wert liegt bei 5.47 (grüner Balken).
- Das Begriffsglossar (roter Balken) hat den SuS verhältnismässig weniger gefallen. Die Gründe dafür befinden sich im Kapitel „Evaluation der Unterrichtseinheit“.



- Kein Thema wurde zu tief / zu lange behandelt. Die SuS hätten tendenziell mehr von den einzelnen Themen erfahren wollen.
- Das Thema „Aktuelle Krisenherde“ (Nr.7) scheint den SuS am meisten interessiert zu haben und sie hätten gerne mehr davon erfahren.
- Das Thema Flüchtlingsorganisationen (Nr 8, rot) wurde nicht behandelt. Eine Interpretation der Grafik wäre, dass die SuS sich für dieses Thema interessiert hätten.
- Der Begriffsglossar kam verhältnismässig weniger gut an. Mögliche Gründe dafür werden im Kapitel „Evaluation der Unterrichtseinheit“ diskutiert.

#### Hinweise für die Interpretation der Grafik

**y – Achse:** Bewertungsskala 1 = Ich hätte gerne viel weniger davon erfahren/ daran gearbeitet  
 7 = Ich hätte gerne viel mehr davon erfahren/ daran gearbeitet  
 4 = Ideale Tiefe der Behandlung dieser Thematik

**x – Achse:** Zuordnungsnummern der Themen (siehe Legende rechts)