

## Antrag zur Initiierung eines Projektes / Projektvorschlag

eingereicht von: youngCaritas

Datum: 9.1.2017

### Istzustand

#### Problemsituation / Bedarfssituation (Schwachstellen):

In den Workshops der youngCaritas zum Thema „Flucht“ versuchen wir das Thema so vielseitig wie möglich aufzugreifen. Da wir die Erfahrung gemacht haben, dass besonders der Perspektivenwechsel für Jugendliche einen guten Einblick vermittelt und sie das Gehörte besser verstehen können, waren wir 2015 auf der Suche nach einem Rollenspiel zum Thema Flucht. Es gibt bereits zwei hervorragende Spiele von UNHCR, die jedoch entweder am Computer für nur eine Person spielbar sind oder mehrere Spielleiter benötigen. Beides ist für unseren Bedarf unpassend. Außerdem hat die Fach- und Forschungsstelle der Caritas ein Spiel entwickelt, das inhaltlich sehr komplex und deswegen sehr gut für Erwachsene geeignet ist.

Wir wollten ein Spiel erschaffen, das sowohl in größeren Gruppen spielbar bleibt aber gleichzeitig von lediglich einer Person abgehalten werden kann. Es sollte möglichst viele Informationen zum Thema „Flucht“ beinhalten, die die Spieler sich idealerweise selber beschaffen müssen. Das Spiel sollte die wichtigsten Stationen einer Flucht (die natürlich bei jeder Person unterschiedlich abläuft) beinhalten und neben der Wissensvermittlung auch attraktiv und spannend für Kinder und Jugendliche sein.

### Projektidee und Projektzielsetzung

#### Formulierung der Projektidee bzw. des gewünschten Projektauftrages:

In vier Gruppen (die unterschiedlich groß sein können und somit bis zu 30 Spieler gleichzeitig zulässt) und rund zwei Stunden Zeit, sollen Jugendliche die wichtigsten Abläufe, Hürden und Gesetzgebungen zum Thema Flucht und Asyl vermittelt bekommen in möglichst ansprechender Weise. Als Spiel verpackt bekommen die jungen Leute einen Einblick der alles andere als reine Wissensvermittlung ist.

Das Spiel besteht aus zwölf Stationen und wird in vier Gruppen gespielt. Jede Gruppe darf sich eine Rolle aussuchen, als die sie die Flucht bestreiten möchten. Wir haben versucht, vier möglichst unterschiedliche Fluchtgeschichten von realen Flüchtlingen zu sammeln.

Bei jeder Station entscheidet der Würfel, welche Aufgabe nun zu lösen ist.

Folgende Stationen gibt es:

- > Koffer packen
  - Entscheidung wer mitkommt
  - Geld verdienen
  - Verkehrsmittel finden
  - Gefahr überstehen
  - Gepäck abgeben

- Schlafplatz finden
- Fremde Sprache sprechen
- Original Asylantrag ausfüllen
- Einkaufsliste mit dem verfügbaren Geld erstellen
- Andere Sprache lernen
- Asylentscheidung

Gewonnen haben die Gruppen, die einen positiven Asylbescheid bekommen.

**Projektziele (Was soll erreicht / vermieden werden):**

- Empathie anzuregen, für Menschen die eine Flucht durchgemacht haben, ist das oberste Ziel dieses Spieles.
- Weiters sollen aber auch wichtige Fakten Platz finden.
- Es ist wichtig, dass das Spiel do aufbereitet ist, dass LehrerInnen es auch selbstständig durchführen können und so die Reichweite des Spieles vervielfacht werden kann.
- Es soll darauf aufmerksam gemacht werden, dass eine Flucht bei jedem Menschen unterschiedlich ablaufen kann. Darum gibt es in diesem Spiel auch unzählige Möglichkeiten, wie die Flucht sich entwickelt. Viel davon hängt vom Glück ab.

**Nutzen:**

Dieses Spiel bietet eine alternative Möglichkeit, sich mit dem Thema Flucht auseinanderzusetzen.

Das stärkt das Einfühlungsvermögen für geflüchtete Mitmenschen und führt hoffentlich zu einer Verbesserung des Zusammenlebens.

**Nicht-Ziele:**

Das Spiel soll kein Wettspiel sein. Die SchülerInnen haben nicht gewonnen, wenn sie die Flucht am schnellsten hinter sich gebracht haben und haben auch nicht automatisch verloren, wenn eine andere Gruppe Asyl bekommt. Es kann hier mehrere Gewinner bzw. Verlierer geben.

## Vorschlag Projektkonzept

**Projektstrukturplanung, Durchführungsplanung**

(Hauptaufgaben, Ablauf in Phasen, inkl. grober Aufwands- und Zeitschätzung):

- Planung und Herstellung des Spieles (bereits fertig)
- Verbreitung des Spieles in allen Bundesländern als Angebot für LehrerInnen > Das erfordert zusätzliche Exemplare.

### **Ressourcenbedarf (Personal, Finanzmittel)**

Bei Personalbedarf inkl. Angabe über voraussichtlichen Personalaufwand

Bei Finanzmittelbedarf inkl. Finanzierungsplan

Ein Spiel herzustellen kostet rund €60 und drei Stunden Personal. Je nach Nachfrage können wir uns vorstellen, bis zu 50 Spiele neu herzustellen. Das Ausborgen der Spiele über die KJ ist derzeit kostenlos und soll es in Zukunft auch bleiben.

youngCaritas

