



Ankommen und fremd sein

Einheit 6: Selbsterfahrung



Ein Projekt der



Jiyan Foundation
for Human Rights

in Kooperation mit

duvia

Gefördert von



Europäische Union



Senatsverwaltung
für Integration, Arbeit
und Soziales

Das Konzept

fluchterfahren basiert auf der Überzeugung, dass Geflüchtete durch ihre biografischen Erfahrungen wertvolles Wissen über den Wert von Demokratie und Menschenrechten vermitteln können. Wir glauben außerdem an die Kraft persönlicher Erzählungen für ein reflektiertes, friedliches und vorurteilsfreies Miteinander.

2021 und 2022 konnten im Rahmen des Projekts qualifizierte Multiplikator*innen der politischen Jugendarbeit mit eigener Fluchtgeschichte Berliner Schulklassen besuchen und auf Basis ihrer eigenen Erfahrungen über die Themen Fluchtursachen, Flucht und Ankommen in Deutschland aufklären. Aus dem Projekt entstand das vorliegende Lehrmaterial, das im räumlichen und zeitlichen Rahmen darüber hinaus angewendet werden kann, um die Themen unter Einbeziehung der Perspektive Betroffener in der Schule zu vermitteln.

Das Lehrmaterial

Das Material eignet sich für Schüler*innen der **Sekundarstufe I** (ideal für Klassenstufen 7-9) und ist so angelegt, dass es sich in allen Bundesländern und verschiedenen Schultypen in den Lehrplan integrieren lässt. Natürlich obliegt es der jeweiligen Lehrkraft, das Material den Voraussetzungen der individuellen Klasse anzupassen.

Das Material besteht aus **acht 45-minütigen Einheiten**, die sich individuell oder als Sequenz durchführen lassen. Die Einheiten lassen sich oft aber auch problemlos auf 90 Minuten dehnen.

- | | |
|---|---|
| 1 | Einstieg Flucht und Migration: Was ist das, und was hat das (vielleicht) mit mir zu tun? |
| 2 | Fluchtursachen: Warum fliehen Menschen? |
| 3 | Menschen in globaler Bewegung – Ist das neu? |
| 4 | Die EU – ein strahlendes Beispiel für Freiheit und Frieden für alle? |
| 5 | Alles Vorurteile? – Rechte und Pflichten (anerkannter) Geflüchteter in der BRD |
| 6 | Ein Spiel: Wie fühlt sich ankommen und fremd sein an? |
| 7 | Welche Ursachen und Wirkungen hat Rassismus, und was hat das mit Flucht und Migration zu tun? |
| 8 | Flucht und Migration: Nur Probleme oder was können wir tun? |

Alle Einheiten umfassen ein **Sitzungsblatt und Methodenblätter** sowie die nötigen **Materialien** inklusive **Videoportraits** von zwei jungen Menschen mit Fluchterfahrung. Mehrmals sind öffentliche Videos verlinkt, die Einheiten 2 und 5 enthalten außerdem **Online-Tools**. Alle Methoden enthalten zudem Hinweise zu einer möglichen **digitalen Umsetzung**.

Die Videoportraits

Salwa und Jules, zwei Ehrenamtliche, die sich bei **fluchterfahren** engagieren, haben **ihre Geschichten mit uns geteilt**. Die Videoportraits können zur **Ergänzung** mehrerer Einheiten angewandt werden. Wo sie passen, enthalten die Einheiten zusätzliche Blätter mit **Hinweisen** zu den Videos und Vorschlägen für **Reflexionsfragen**. Die Kombination von Einheiten mit den Videoportraits bedeutet unbedingt eine Ausdehnung auf mindestens **90 Minuten**. Wenn mehrere Einheiten durchgeführt werden, können die Portraits am Anfang gezeigt werden. In späteren Einheiten kann dann auf sie wieder Bezug genommen werden.

Sitzungsblatt

Einheit 6	Ein stummes Kartenspiel: Wie fühlt sich ankommen und fremd sein an?
Hintergrund-information	Wer partizipiert, bringt seine Erfahrungen und seine Wertvorstellungen in das gemeinsame Leben mit ein. Kinder erfahren durch Partizipation, dass sie gehört und gesehen werden. Auf diese Weise erleben sie Selbstwirksamkeit und eine Stärkung ihres Selbstvertrauens und ihrer Eigenständigkeit. Das Recht auf Beteiligung ist ein festgeschriebenes Kinderrecht, welches in Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention geregelt ist. Ist die Möglichkeit echter Teilhabe im Sinne einer aktiven Einflussnahme für Kinder und Jugendliche insgesamt eine Hürde, so werden beispielsweise junge Geflüchtete bereits aufgrund ihrer rechtlichen Situation von gesellschaftlichen Prozessen ausgeschlossen. Restriktionen des Asyl- und Aufenthaltsrechts, etwa lange Verfahrenszeiten und rechtliche Unsicherheit, destabilisieren selbstbestimmte Alltagsgestaltung, Zukunftsplanung und gesellschaftliche Beteiligung. Erschwerend wirkt zudem der Umstand, dass vieles neu und unbekannt ist. Regeln und Werte zu dekodieren, zu verstehen und anzuwenden, braucht Zeit, Verständigung und Strukturen, die dies ermöglichen.
Ziele der Einheit	Die Übung sensibilisiert SuS für das Gefühl des Teilhabens, des Dazugehörens und des Sich-Ausgeschlossen-Fühlens. Es zeigt, dass Regeln von Menschen gemacht werden und damit strukturell anpassbar sind. Es soll auch aufgezeigt werden, dass eigenes Engagement wertvoll ist und jeder Mensch einen Beitrag leisten kann, um andere Menschen einzubinden. Die Wirksamkeit des eigenen Handelns wird reflektiert und zeigt auf, dass Inklusion gelingen kann, wenn Zugehörigkeit als Gruppenleistung gedacht wird.
Materialien	5x Skat Sets (Kartenspiele) 5x Anleitung (s. Material)

Methode	Zeit (Min)	Beschreibung und Hinweise
Check-In als Einführung in das Thema Regeln	10'	Im Unterrichtsgespräch werden wahlweise die folgenden Fragen diskutiert: <ul style="list-style-type: none"> • Welche Regel sollte es in deinem Leben nicht geben? • Welche Rolle haben Menschen, die Regeln aufstellen? • Welche Regel erachtest du als besonders sinnvoll (in deinem Alltag, in der Schule, in der Gesellschaft)? • Würdest du gerne für andere Menschen Regeln aufstellen? Begründe!
Übung: Kartenspiel	20'	Das stumme Kartenspiel <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS werden in drei bis fünf Gruppen (ca. 4 SuS pro Gruppe) eingeteilt • Jede Gruppe erhält ein Satz Karten und eine Anleitung • Jede Gruppe spielt stumm 3-5 Minuten entsprechend der ihnen ausgehändigten Spielanleitung • Nach einem gesetzten Timer wechselt immer ein*e Spieler*in in eine neue Gruppe (Rotationsprinzip) → siehe Methodenblatt und Material
Abschluss mit Reflexionsfragen	15'	SuS nach ihren Erfahrungen fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Wie haben sich die Spielenden gefühlt, die rotiert sind? Ausgeschlossen? Hilflös? Nicht ernstgenommen? • Wie war es, nicht sprechen zu dürfen? • Wofür kann „nicht sprechen“ im Hinblick auf geflüchtete Menschen stehen? • Wo sehen die SuS Parallelen zu der Situation von geflüchteten Menschen? • Ist es okay, sich über Regeln hinwegzusetzen und wenn ja, wann? Wozu kann das führen?

Methode Ein stummes Kartenspiel: „Wie fühlt sich ankommen und fremd sein an?“

Dauer	20 Minuten
Materialien	5 Sets Kartenspiele und die Anleitung
Setting	Gruppenarbeit und Reflexion im Plenum
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die SuS werden von der Lehrkraft auf die kommende Übung, das Kartenspiel, vorbereitet und erhalten vorab einige wichtige Informationen, z.B. dass Gruppen gebildet werden, dass es ein stummes Kartenspiel ist, dass es nach einer bestimmten Zeit eine Rotation einiger Gruppenmitglieder gibt. 2. Wichtige Anmerkung: Wer einmal rotiert ist, darf beim nächsten Mal nicht nochmal die Gruppe wechseln, sondern verweilt von nun an in der neuen Gruppe. Siehe hierzu ausführlich die Spielanleitung. 3. Die SuS werden in Gruppen eingeteilt. 4. Die Spielanleitung wird verteilt. 5. Das Spiel beginnt: In den Gruppen spielen die SuS immer ein paar Runden (je 3-5 Minuten) und erhalten schließlich ein Signal, das sie pausieren lässt. Dies bedeutet, dass wieder aus jeder Gruppe eine Person in eine neue Gruppe wechselt. Ist dies passiert, wird in den neuen Konstellationen weitergespielt.
Reflexionen	<p>Die SuS werden nach ihren Erfahrungen der Methode befragt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wie haben sich die Spielenden gefühlt, die rotiert sind? Ausgeschlossen? Hilflo? Nicht ernstgenommen?</i> • <i>Wie war es, nicht sprechen zu dürfen?</i> • <i>Wofür kann „nicht sprechen“ im Hinblick auf geflüchtete Menschen stehen?</i> • <i>Wo sehen die SuS parallelen zu der Situation von geflüchteten Menschen?</i> • <i>Erfragen, welche SuS den „Neuen in der Gruppe“ ihre spezifischen Regeln erklärt haben und welche SuS dies nicht getan haben und was die dazugehörigen Beweggründe waren.</i> • <i>Ist es okay, sich über Regeln hinwegzusetzen und wenn ja, wann?</i>
Hinweise und Herausforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Diese Methode kann gut mit den Portraitfilmen von Jules und Salwa ergänzt und erweitert werden. Siehe dazu das Hinweisblatt zu Portraitfilmen ganz unten. • Es sollte darauf geachtet werden, dass auch Raum gegeben wird, um sich zumindest kurz auf empathischer Ebene mit den jeweiligen Beweggründen auseinander zu setzen, die dazu führen, einen Menschen auszuschließen. • Wenn geflüchtete SuS anwesend sind, sollten diese zuvor über das Unterrichtsvorhaben informiert werden. Sie sollten auf keinen Fall in die Situation kommen, ungewollt ihre persönliche Geschichte erzählen zu müssen.
Möglichkeiten für digitale Unterrichtsformate	<ul style="list-style-type: none"> • Diese Methode stellt technisch im digitalen Raum eine kleine Herausforderung dar: es muss eine Möglichkeit gefunden werden, ein Kartenspiel in der Gruppe digital zu simulieren. Dann werden die Spielgruppen in Breakout-Rooms gebildet. Jeweils ein*e Spieler*in sollte die Gruppenleitung übernehmen. Diese Person bleibt in der Gruppe und rotiert nicht, denn ihm*ihr wird die Anleitung zugesandt. Für jede neue Spielrunde können dann ansonsten aus jeder Gruppe ein*e SuS ausgesucht werden,

der*die in eine neue Gruppe rotiert. Am besten schreibt man sich als Lehrkraft die verschiedenen Gruppenkonstellationen bereits im Vorfeld auf.

- Die Reflexion kann im Plenum gestaltet werden.

→ nächste Seiten: **Material Spielanleitungen „Ein stummes Kartenspiel“**

Wissenswertes und Spielvorbereitung

Es gibt fünf Spielanleitungen zum Ausdrucken.

Die untenstehende Spielanleitung ist für alle SuS gleich. Unterschiede bestehen in den Aktions- und Sonderkarten. Jede Gruppe hat also, neben einer einheitlichen Spielweise, ihre eigenen Regeln und Besonderheiten in Bezug auf die Aktions- und Sonderregeln.

Nach dem Ablauf einer festgesetzten Zeit (3-5 Minuten) ertönt ein Signal und EINE Person aus jeder Gruppe steht auf und wechselt in eine andere Gruppe. (Hinweis: Wer einmal gewechselt hat, bleibt in weiteren Runden in dieser Gruppe und wechselt nicht nochmal.)

Alle Gruppen erhalten ein Set Karten und eine Spielanleitung, welche umgedreht auf die Tische gelegt wird.

Die Gruppen verstummen in dem Moment, in dem die Spielanleitung zum ersten Mal umgedreht wird.

Spielanleitung 1

Spielanleitung

1. **Niemand darf reden!**
2. Entscheidet, wer aus der Gruppe beim Ertönen des Signals die Gruppe verlässt.
3. Die Gruppe einigt sich stumm, ob mit oder ohne Sonderkarte gespielt wird.
4. Ein*e Kartengeber*in wird bestimmt, mischt und verteilt an alle Mitspielenden die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
5. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn.
6. Im Uhrzeigersinn legen die Spielenden Karten von der Hand ab. Haben sie keine passende Karte, die abgelegt werden kann, müssen sie eine vom Stapel ziehen. Passt sie, darf sie sofort ablegt werden.

Gelegt werden darf entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl.
Beispiel: Herz auf Herz oder neun auf neun.

7. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Aktionskarten

7 — *Zwei Ziehen*: der*die nächste Spieler*in muss 2 Karten aufnehmen. Es sei denn, er*sie kann eine 7 nachlegen. Dann muss der*die folgende Spieler*in 4 Karten (2+2) aufnehmen, usw.

8 — *Aussetzen*: der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen.

Bube — *Wünscher*: der*die Spieler*in darf sich eine Farbe wünschen.

Sonderkarte

9 — *Richtungswechsel*:
Wechselt die Spielrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn

Spielanleitung 2

Spielanleitung

1. Niemand darf reden!
2. Entscheidet, wer aus der Gruppe beim Ertönen des Signals die Gruppe verlässt.
3. Die Gruppe einigt sich stumm, ob mit oder ohne Sonderkarte gespielt wird.
4. Ein*e Kartengeber*in wird bestimmt, mischt und verteilt an alle Mitspielenden die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
5. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn.
6. Im Uhrzeigersinn legen die Spielenden Karten von der Hand ab. Haben die Spielenden keine passende Karte, die abgelegt werden kann, müssen sie eine vom Stapel ziehen. Passt sie, darf sie sofort abgelegt werden.

Gelegt werden darf entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl.
Beispiel: Herz auf Herz oder neun auf neun.

7. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Aktionskarten

9 — *Zwei Ziehen*: der*die nächste Spieler*in muss 2 Karten aufnehmen. Es sei denn, er*sie kann eine 7 nachlegen. Dann muss der*die folgende Spieler*in 4 Karten (2+2) aufnehmen, usw.

10 — *Aussetzen*: der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen.

König — *Wünscher*: der*die Spieler*in darf sich eine Farbe wünschen.

Sonderkarte

7 — *Richtungswechsel*: Wechselt die Spielrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn

Spielanleitung 3

Spielanleitung

1. Niemand darf reden!
2. Entscheidet, wer aus der Gruppe beim Ertönen des Signals die Gruppe verlässt.
3. Die Gruppe einigt sich stumm, ob mit oder ohne Sonderkarte gespielt wird.
4. Ein*e Kartengeber*in wird bestimmt, mischt und verteilt an alle Mitspielenden die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
5. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn.
6. Im Uhrzeigersinn legen die Spielenden Karten von der Hand ab. Haben die Spielenden keine passende Karte, die abgelegt werden kann, müssen sie eine vom Stapel ziehen. Passt sie, darf sie sofort abgelegt werden.

Gelegt werden darf entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl.
Beispiel: Herz auf Herz oder neun auf neun.

7. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Aktionskarten

1 — *Zwei Ziehen*: der*die nächste Spieler*in muss 2 Karten aufnehmen. Es sei denn, er*sie kann eine 7 nachlegen. Dann muss der*die folgende Spieler*in 4 Karten (2+2) aufnehmen, usw.

2 — *Aussetzen*: der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen.

Dame — *Wünscher*: der*die Spieler*in darf sich eine Farbe wünschen.

Sonderkarte

8 — *Richtungswechsel*: Wechselt die Spielrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn

Spielanleitung 4

Spielanleitung

1. **Niemand darf reden!**
2. Entscheidet, wer aus der Gruppe beim Ertönen des Signals die Gruppe verlässt.
3. Die Gruppe einigt sich stumm, ob mit oder ohne Sonderkarte gespielt wird.
4. Ein*e Kartengeber*in wird bestimmt, mischt und verteilt an alle Mitspielenden die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
5. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn.
6. Im Uhrzeigersinn legen die Spielenden Karten von der Hand ab. Haben die Spielenden keine passende Karte, die abgelegt werden kann, müssen sie eine vom Stapel ziehen. Passt sie, darf sie sofort abgelegt werden.

Gelegt werden darf entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl.
Beispiel: Herz auf Herz oder neun auf neun.

7. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Aktionskarten

3 — *Zwei Ziehen*: der*die nächste Spieler*in muss 2 Karten aufnehmen. Es sei denn, er*sie kann eine 7 nachlegen. Dann muss der*die folgende Spieler*in 4 Karten (2+2) aufnehmen, usw.

4 — *Aussetzen*: der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen.

10 — *Wünscher*: der*die Spieler*in darf sich eine Farbe wünschen.

Sonderkarte

5 — *Richtungswechsel*: Wechselt die Spielrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn

Spielanleitung 5

Spielanleitung

1. Niemand darf reden!
2. Entscheidet, wer aus der Gruppe beim Ertönen des Signals die Gruppe verlässt.
3. Die Gruppe einigt sich stumm, ob mit oder ohne Sonderkarte gespielt wird.
4. Ein*e Kartengeber*in wird bestimmt, mischt und verteilt an alle Mitspielenden die gleiche Anzahl von Karten, meistens fünf.
5. Der Rest der Karten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt danebengelegt und markiert den Spielbeginn.
6. Im Uhrzeigersinn legen die Spielenden Karten von der Hand ab. Haben die Spielenden keine passende Karte, die abgelegt werden kann, müssen sie eine vom Stapel ziehen. Passt sie, darf sie sofort abgelegt werden.

Gelegt werden darf entweder das gleiche Symbol oder die gleiche Zahl.
Beispiel: Herz auf Herz oder neun auf neun.

7. Wer zuerst die letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Aktionskarten

Dame — *Zwei Ziehen*: der*die nächste Spieler*in muss 2 Karten aufnehmen. Es sei denn, er*sie kann eine 7 nachlegen. Dann muss der*die folgende Spieler*in 4 Karten (2+2) aufnehmen, usw.

7 — *Aussetzen*: der*die nächste Spieler*in muss eine Runde aussetzen.

Ass — *Wünscher*: der*die Spieler*in darf sich eine Farbe wünschen.

Sonderkarte

König — *Richtungswechsel*:
Wechselt die Spielrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn

Hinweise zur Erweiterung durch Portraitfilme

Die Einbindung der Portraitfilme in die Unterrichtseinheiten bedeutet eine **Erweiterung des Zeitrahmens**. Ihre Dauer ist bei 45 Minuten nicht eingeplant, zudem ist eine **angemessene Reflexion** der Videos unbedingt notwendig.

Sie können die Videos **in Gänze zeigen** oder einzelne **thematisch passende Sequenzen** auswählen. Wenn mehrere oder alle Einheiten der Reihe durchgeführt werden, ist es sinnvoll, immer wieder auf die Videos Bezug zu nehmen. Das Video **Jules** ist **gegebenenfalls nicht für jüngere SuS geeignet** und sollte daher von der Lehrkraft vorher unbedingt dahingehend geprüft werden.

Die Videos finden Sie entweder über unsere Website oder den unten angegebenen YouTube-Link. Die einzelnen Abschnitte in den Videos erreichen Sie über Links in den Beschreibungen auf YouTube. Unten stehen die Abschnitte, die für diese Einheit empfohlen werden, außerdem Beispiele für sinnvolle Reflexionsfrage sowie wichtige allgemeine Hinweise.

Video	Salwa – https://fluchterfahren.de/lehrmaterial/ https://youtu.be/hEbMZo0DFPg
Abschnitte	3. Abschnitt „Wie fühlst du dich heute?“ 04:35-05:15
Reflexionsfragen	<ul style="list-style-type: none"> „Jetzt habe ich meine eigene Welt!“ Was meint Salwa damit? Kannst du dir vorstellen, wie Salwa in zwei Welten lebt und was das im Alltag bedeutet?
Video	Jules – https://fluchterfahren.de/lehrmaterial/ https://youtu.be/rabtNim5kck
Abschnitte	2. Abschnitt „Italien“ 07:35-11:50
Reflexionsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Welche Botschaft hat Priester Marco für Jules? Welche Worte hätten dir Kraft gegeben? Warum ist es gut für Jules seine Wut zu überwinden? Was kann er dadurch schaffen? Was macht dich wütend? Was könnt ihr für einen guten Umgang mit geflüchteten Menschen beitragen?

Allgemeine Hinweise

- Gerade im Rahmen dieser Einheit ist unbedingt an Trigger-Warnungen zu denken, um SuS, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben, nicht zu retraumatisieren.
- Wenn geflüchtete SuS anwesend sind, sollten diese zuvor über das Unterrichtsvorhaben informiert werden. Sie sollten auf keinen Fall gezwungen sein, ungewollt ihre persönliche Geschichte erzählen zu müssen. Sollten Kinder und Jugendliche dieses Video nicht schauen wollen, ist ihrem Wunsch zu entsprechen. Dies kann später in die Reflexion miteinfließen.
- Es muss ausreichend Zeit für Fragen, Reflexion und Emotionen der Kinder und Jugendlichen zur Verfügung stehen.
- Es bietet sich an, in Anschluss an diese Sitzung Organisationen der zivilen Seenotrettung oder der Hilfe und Solidarität mit Geflüchteten in Europa zu thematisieren (z.B. SeaWatch, #LeaveNoOneBehind)

*Salwa und Jules sind Ehrenamtliche im Rahmen des Projekts **fluchterfahren**. In diesem Rahmen wurden sie zu Multiplikator*innen der politischen Jugendbildung qualifiziert und führen Begegnungs-Workshops in Berliner Schulen durch. Für das vorliegende Lehrmaterial haben sie ihre Geschichten mit uns geteilt – die Themen, die sie ansprechen, haben sie selbst gewählt.