



Das Planspiel „INSEL PHANTASIA“

Zum Thema Asyl und Migration

.....
Entwickelt und erprobt vom Interkulturellen Dialogforum des Hendrik-Kraemer-Hauses.

Vervielfältigung, Weitersagen und Spielen erwünscht. Über einen Rücklauf an Erfahrungen mit diesem Rollenspiel würden wir uns sehr freuen. Wir lassen uns auch gern als Referenten einladen.

Wir wünschen viel Euch Spaß und eine lehrreiche Erfahrung beim Nachspielen!

Copyright:

InDi – Interkulturelles Dialogforum
Hendrik-Kraemer-Haus
Lindenstr. 85; 10696 Berlin
Tel. 030 – 8410 9260; Fax: 030 – 8410 9261
E-mail: indi-berlin@freenet.de
[www. Hendrik-kraemer-haus.de/indi.htm](http://www.Hendrik-kraemer-haus.de/indi.htm)



Das Planspiel "INSEL PHANTASIA"

Thema: Asyl und Migration

Ziel: Sensibilisierung des Themas Asyl und Migration. Die TeilnehmerInnen sollen sich mit dem Thema auseinandersetzen und einen kritischen Blick auf die „Asylpraxis“ in Deutschland werfen.

Alter: ab 14 Jahre bis unbegrenzt

Gruppengröße: 8-30

Spieldauer: 1-2 Stunden

Reflexion und Auswertung: ca. 30 Minuten. Fragen an die RollenspielerInnen: wie habt ihr euch in eure Rolle gefühlt? Für welchen Fall hast du dich entschieden und warum? Haltet ihr das Rollenspiel für realistisch? Welche Folge hat das für dein Engagement?

Material: Namensschilder, Notizpapier und Kugelschreiber.

Spielvoraussetzungen:

8 SpielerInnen sind das Minimum, da wenigsten ein/e Vorsitzende/r und ein/e Beobachter/in dabei sein sollten. Die Zahl der BeobachterInnen kann vergrößert werden. Das Spiel eignet sich auch für Gruppen, die sich untereinander noch nicht so gut kennen, also Feriengruppen, Jugendgruppen oder Schulklassen, bei denen die Mehrzahl der Schüler keine der Hauptrollen spielen wollen.

7 Personen sind die HauptrollenspielerInnen. Der Rest sind BeobachterInnen und gleichzeitig entscheidendes "Hohes Gericht"!

Das Spiel:

In „Insel Phantasia“ leben ca. 4 Mio. Menschen in relativ guten sozialen Verhältnissen zusammen (Modell Schweiz), Asylsuchende sind in einer vergleichbaren Situation wie in Deutschland. Sie werden in Heimen untergebracht und bekommen dort Verpflegung. Während des Asylverfahrens dürfen sie nicht arbeiten. Sie dürfen den Wohnort des Landkreises/Bundeslandes nicht verlassen. Es wird ein möglichst schnelles Verfahren angestrebt.

Es gibt ein „Hohes Gericht“ in „Insel Phantasia“, das über alle juristischen Dinge entscheidet. So auch über Asylanträge. In „Insel Phantasia“ sind drei politische Parteien vertreten:

Die **Konservi Partei** - die ein wenig national denkt und die hoch entwickelte Struktur im eigenen Land bewahren und Fremdeinflüsse vermeiden will. Sie vertritt in erster Linie die Reichen.

Die **Sozi Partei** - die einige Kritik an der Konservi Politik hat, v.a. wenn die Demokratie gefährdet scheint.

Die **Alterni Partei** - die sich für soziale Rechte von Armen und Ausgegrenzten stark macht und ein ökologisches Bewusstsein fördern will.

Die Spielsituation:

Das „Hohe Gericht“ ist zusammengekommen, um heute drei Asylbewerber/innen anzuhören. Diskutieren können nach der Anhörung zuerst die VertreterInnen der drei politischen Parteien, danach das gesamte „Hohe Gericht“. Eine Entscheidung muß sofort gefällt werden. Die Wirtschaftssituation der Insel lässt nur die Anerkennung eines "Falles" zu! Für die ernsthaften humanitären Fälle hat das „Hohe Gericht“ jedoch gewissen Spielraum in seinen Entscheidungen.

Konservi Politiker/in:

Sie sind Vertreter der Konservi Partei. Sie schätzen die gute Entwicklung Ihres Landes und wollen diese bewahren. Auch im Falle von Asylbewerbern schauen sie deutlich danach, welcher "Fall" der „Insel Phantasia“ am nützlichsten ist. Das geben Sie im Gespräch offen zum Ausdruck.

Sozi Politiker/in:

Sie vertreten eine sozial-liberale Haltung und wollen das Beste für Ihr Land. Sie haben ein gutes Menschenrechtsverständnis. Sie setzen sich aber nur für politisch verfolgte Menschen ein. Sie sehen sich in einem gewissen Dilemma, da zwei der Asylbewerber Ihres Erachtens einen eindeutigen Grund zur Asylsuche haben. Versuchen Sie, im Gespräch eine Lösung zu finden.

Alterni Politiker/in:

Sie vertreten eine Politik, die die Ausgrenzungspolitik der Konservi Partei kritisiert und auch die Argumente der Sozi Partei immer wieder kritisch hinterfragt. Sie werden in der Frage der Asylanträge die Behandlung der Asylsuchenden und die ganze Asylpolitik hinterfragen und auf den menschenunwürdigen und rassistischen Umgang aufmerksam machen.

1. Asylsuchende/r:

Sie sind Arzt, der in seinem Heimatland politisch verfolgt wird. Überlegen Sie selbst aus welchem Land sie kommen und welches Ihr politischer Verfolgungsgrund ist. Sie bitten in „Insel Phantasia“ um politisches Asyl und bieten dem „Hohen Gericht“ darüber hinaus Ihr Wissen als Arzt an.

2. Asylsuchende/r:

Sie sind Deserteur/in aus einem Land im Krieg (z.B. ein/e Russe/in, der/die nicht in Tschetschenien kämpfen will). Denken Sie sich selbst ein Land und ein Deserteursgeschichte aus. Sie wollen auf keinen Fall zurück in Ihr Heimatland, weil Ihnen dort ein Verfahren und eine Gefängnisstrafe wegen der Desertation drohen. Sie beantragen in Insel Phantasia politisches Asyl.

3. Asylsuchende/r:

Sie sind ein/e Vater/Mutter mit 3 kleinen Kindern, die über die grünen Grenzen aus einem vom Bürgerkrieg zerstörten Land geflohen sind. Sie haben alles verloren, Haus, Besitz, Beruf, Verwandte....Sie haben keine Zukunft und stellen einen Asylantrag. Sie hoffen, dass Sie sich in „Insel Phantasia“ eine neue Zukunft aufbauen können. Zunächst geht es Ihnen nur um das Überleben von Ihnen und Ihren Kindern.

Hohes Gericht/BeobachterInnen

Sie sind Mitglied des Hohen Gerichtes in „Insel Phantasia“. Sie beobachten die Rollen und hören sich die Fluchtgründe der Asylsuchenden und die Argumente von den Vertretern der Partei genau an. Sie entscheiden mit nachdem alle Argumente gehört wurden - welcher "Fall" als Asylsuchende angenommen werden kann. Wegen der wirtschaftlichen Lage in „Insel Phantasia“ kann nur ein „Fall“ angenommen werden.

Vorsitzende/r:

Sie sind Vorsitzender des „Hohen Gerichtes“. Sie leiten die Sitzung. Sie begrüßen zunächst alle Anwesenden. Zuerst geben Sie den Asylsuchenden die Gelegenheit, die Gründe Ihrer Flucht zu erläutern. Danach lassen Sie die VertreterInnen der Parteien ihre Argumente vorbringen. Zum Schluss fragen Sie nach den Meinungen der Mitglieder des „Hohen Gerichtes“. Nach dem Mehrheitsprinzip entscheidet das „Hohe Gericht“, welcher "Fall" als Asylsuchender angenommen werden kann. Als Vorsitzende/r der Sitzung und des Mitglied des „Hohe Gerichtes“ dürfen Sie auch mitentscheiden.