

# Ausländer raus!

## Ein Simulationsspiel für Teenager und Erwachsene

[winklif]

ausgesprochen lebendig

### Ziel:

Die Teilnehmer sollen erleben, wie unvorhersehbar, das Leben in Übersee mit sein kann. Sie werden in die Lage von interkulturellen Arbeitern versetzt, die schnellsten das Gastland verlassen müssen.

### Teilnehmer:

Eine beliebige Anzahl von Personen, jedoch mindestens 4.

### Zeitraumen:

35 Minuten

### Beschreibung:

Ein Simulationsspiel, bei dem die Teilnehmer aufgrund einer Geschichte, die erzählt wird, Entscheidungen zu treffen haben. Biblische Grundlage: Ps. 139, 9.10

### Sie brauchen:

Stifte und fotokopierte „Taschen“ (Kopiervorlagen liegen bei)

### Anweisungen für den Leiter:

1. Teilen Sie die Teilnehmer in Vierergruppen auf. Mit genauen Zahlen funktioniert es am besten. Fügen Sie je eine weitere Person pro Gruppe hinzu, wenn nach der Aufteilung in Viergruppen Teilnehmer übrig-bleiben.
2. Geben Sie jedem einen Stift und eine fotokopierte „Tasche“.
3. Erklären Sie den Teilnehmern, dass es darauf ankommt, aufmerksam die Geschichte anzuhören, die vorgelesen wird und auf alle Anweisungen einzugehen. Gib keine weitere Hilfestellung im Blick darauf, wie die Teilnehmer ihre Entscheidungen zu treffen haben.
4. Lesen Sie aus dem Manuskript des Erzählers die Geschichte vor und halte nach jedem Abschnitt so lange wie angegeben inne.
5. Wenn das Vorlesen beendet ist, halten Sie sich an die Anregungen für das Nachgespräch, um mit den Teilnehmern das Simulationsspiel auszuwerten.

### Manuskript für den Erzähler:

1. Du lebst und arbeitest in Übersee und bist in unmittelbarer Gefahr, Opfer von politischen Unruhen zu werden. Die Regierung ist von einer Oppositionspartei gewaltsam abgesetzt worden. Alle Ausländer, die im Land arbeiten, sind angewiesen worden, das Land zu verlassen. Du bist ziemlich sicher, dass du nie wieder zurückkehren kannst. Es bleiben dir nur fünf Minuten, um dich auf die Reise mit unbekanntem Ziel vorzubereiten. Lastwagen werden in wenigen Minuten vorbeikommen, um dich und deine Nachbarn irgendwohin an die Küste mitzunehmen. Dort wird dann hoffentlich ein Schiff auf dich warten, das dich an einen sicheren Ort bringen kann. Deine erste Aufgabe ist es jetzt, deine Tasche für die Reise zu packen. Du kannst **20 Gegenstände** mitnehmen. Du hast fünf Minuten Zeit, um zu entscheiden, welche du einpackst. (Die Teilnehmer „packen“, indem sie eine Liste von 20 Gegenständen aufschreiben).

## 5 Minuten Pause

2. Deine Zeit ist vorbei. Nichts kann mehr in deine Tasche gesteckt werden. Du steigst mit den anderen auf den Lastwagen, der sofort weiterfährt. Die Straße ist schlecht und der Fahrer scheint nicht besonders gut aufzupassen. In einer Kurve verliert er beinahe die Kontrolle über das Fahrzeug. Die Tasche der ältesten Person fällt vom Lastwagen. Der Fahrer hört nicht die Rufe, dass er anhalten soll. So bleibt diese Tasche zurück. Die Person, der sie gehört, hat alles verloren. Vielleicht kannst du ihr helfen, indem du ihr etwas aus deiner Tasche gibst. Die betroffene Person kann bis zu **5 Gegenstände** von ihren Mitreisenden annehmen. (Die älteste Person in jeder Gruppe muss alle Gegenstände auf ihrer Liste ausstreichen. Jeder, der einen Gegenstand abgibt, muss ihn auf der eigenen Liste ausstreichen, sobald er in die Tasche eines anderen Teilnehmers wandert).

## 1 Minute Pause

3. Die Zeit ist vorbei. Es können keine weiteren Angebote angenommen werden. Der Lastwagen fährt immer langsamer. Der Motor macht merkwürdige Geräusche. Schließlich gibt er seinen Geist auf und der Lastwagen rollt aus und bleibt stehen. Eine Reparatur ist unmöglich. Ihr müsst alle aussteigen und zu Fuß weitergehen. Bald schon merkst du, dass deine Tasche zu schwer ist, um weit getragen zu werden. Reduziere ihr Gewicht, indem du **den schwersten Gegenstand** herausnimmst.

## 30 Sekunden Pause

4. Die Zeit ist vorbei. Du kämpfst dich weiter voran. Die jüngste Person in eurer Gruppe fällt in einen Graben und verletzt sich ziemlich schwer. Sie kann ihre Tasche nicht mehr tragen und muss alles bis auf die **fünf leichtesten Gegenstände** auspacken. Andere können ihr helfen, indem sie einen oder einige von diesen Gegenständen in ihren Taschen unterbringen, aber denkt daran, dass niemand mehr als 20 Gegenstände mitnehmen darf. Ihr habt zwei Minuten, um zu entscheiden, was zu tun ist und um eure Taschen entsprechend umzupacken.

## 2 Minuten Pause

5. Die Zeit ist vorbei. Alles, was nicht in den Taschen untergebracht werden konnte, muss zurückgelassen werden. Ihr geht weiter und erreicht endlich die Küste. Obwohl dort ein Schiff vor Anker liegt, müsst ihr den Kapitän bestechen, euch an Bord zu nehmen, indem ihr ihm **den wertvollsten Gegenstand** aus euren Taschen gebt. Ihr habt zwei Minuten Zeit, bis das Schiff ablegt.

## 2 Minuten Pause

6. Die Zeit ist vorbei. Nun beanstandet der Kapitän, dass ihr zu viel Gepäck mit euch führt. Es muss auf insgesamt **40 Gegenstände** reduziert werden. Zusammen mit den anderen Passagieren müsst ihr entscheiden, was ihr zurücklassen wollt. Ihr habt fünf Minuten Zeit.

## 5 Minuten Pause

7. Die Zeit ist vorbei. Das Schiff legt ab. An Bord herrscht ziemliches Gedränge und fast alle werden seekrank. Eine Welle schwappt ins Schiff. Es gelingt euch, euer Gepäck festzuhalten, aber alles, was **durch Seewasser beschädigt werden kann**, ist ruiniert. Ihr habt zwei Minuten Zeit, um das Gepäck zu überprüfen und alles wegzuworfen, was beschädigt worden ist.

## 2 Minuten Pause

8. Die Zeit ist vorbei. Plötzlich wird euer Schiff von Piraten angegriffen, die euch alle **Wertgegenstände** aus eurem Gepäck abnehmen. Ihr habt zwei Minuten Zeit, um die kostbarsten Gegenstände herauszurücken. Sie drohen damit, euch zu töten, wenn ihr nicht pro Passagier einen Gegenstand abgibt.

## 2 Minuten Pause

9. Die Zeit ist um. Die Piraten sind verschwunden und am Horizont ist Land in Sicht. Bald werdet ihr in einem sicheren Land ankommen. Dort werdet ihr all diese traumatischen Erlebnisse verarbeiten können. Wie wird das Leben nun für euch aussehen? Bedenke, dass die Tasche, die du bei dir trägst, alles enthält, was dir zum Überleben geblieben ist.

Du hast keine Unterkunft und sprichst nicht die Sprache der Menschen, die dich umgeben.

### Nachgespräch:

1. Bedenken Sie gemeinsam, was während des Simulationsspiels passiert ist:
  - Welche Gegenstände haben die Teilnehmer zurückgelassen?
  - Wie lange dachten die Teilnehmer, dass sie mit dem Überleben könnten, was sie noch in ihren Taschen hatten?
  - Wie haben die Gruppen während des Geschehens zusammengearbeitet?
2. Sprechen Sie über die Gefühle der Teilnehmer beim Spiel:
  - Wie haben sie sich bei jeder Station der Reise gefühlt?
  - Von welchen Gegenständen konnten sie sich am schwersten trennen?
  - Welche Gefühle hatten sie im Blick auf ihre Mitreisenden?
3. Denken darüber nach, was man aus diesem Simulationsspiel lernen kann:
  - Was können wir im Blick auf Lebensstil lernen?
  - Was können wir über Teamwork lernen?
  - Was können wir über die Umstände lernen, in denen Christen oftmals in Übersee arbeiten?

# Kopiervorlagen für „Taschen“

1. \_\_\_\_\_ 11. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 13. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_ 14. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_ 15. \_\_\_\_\_  
6. \_\_\_\_\_ 16. \_\_\_\_\_  
7. \_\_\_\_\_ 17. \_\_\_\_\_  
8. \_\_\_\_\_ 18. \_\_\_\_\_  
9. \_\_\_\_\_ 19. \_\_\_\_\_  
10. \_\_\_\_\_ 20. \_\_\_\_\_

✂

1. \_\_\_\_\_ 11. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 13. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_ 14. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_ 15. \_\_\_\_\_  
6. \_\_\_\_\_ 16. \_\_\_\_\_  
7. \_\_\_\_\_ 17. \_\_\_\_\_  
8. \_\_\_\_\_ 18. \_\_\_\_\_  
9. \_\_\_\_\_ 19. \_\_\_\_\_  
10. \_\_\_\_\_ 20. \_\_\_\_\_