

Zajímáš mě, cizinče II - *Ich interessiere für dich, Fremder II*

Projekt Česko-německého fondu budoucnosti 6-16-6640

Projekt des Deutsch-Tschechischen Zukunftsfonds 6-16-6640

1. SEZNAMOVACÍ HRY / KENNENLERNSPIELE

Potkávání / Begegnungen

Hráči se pohybují po prostoru, na napočítání do pěti utvoří česko-německé dvojice. Ve dvojici se vzájemně představí a chvíli si spolu povídají, představují se. Na pokyn lektora se hráči rozejdou po prostoru, jakmile lektor začne počítat, opět utvoří smíšenou dvojici hrajeme několik kol. Cílem hry je ztráta ostychu.

Die Spieler bewegen sich frei durch den Raum, nach dem Zählen bis fünf bilden sie deutsch-tschechische Paare. Als Paar stellen sie sich mit einander vor und reden eine Weile, sie lernen sich kennen. Auf Anweisung des Lektors setzen sich die Schüler in Bewegung, sobald der Lektor beginnt zu zählen, bilden wieder ein gemischtes Paar.... Wir spielen es ein paar Runden. Das Ziel des Spiels ist es, die Scheu vor dem Partner zu verlieren.



Vedení slepého / Den Blinden führen

Hráči utvoří smíšené (česko-německé) dvojice, které spolu budou pracovat po většinu projektu. Jeden hráč má zavřené oči (vezme si pásku na oči). Sám se začne pohybovat po místnosti. Druhý hráč - vodič jde za ním a řídí jeho pohyb: dotyk rukou na obě ramena = stůj, dotyk na pravé rameno = jdi doprava, dotyk na levé rameno = jdi doleva. Cílem hry je důvěra v partnera.

Die Spieler bilden gemischten (deutsch-tschechische) Paare, die mit einander den größten Teil des Projekts zusammenarbeiten. Ein Spieler hat seine Augen geschlossen (er nimmt eine Binde auf die Augen). Er selbst beginnt sich im Raum zu bewegen. Der zweite Spieler - Leiter geht hinter ihm und führt seine Bewegungen: Handberührung auf beiden Schultern = halt, auf der rechten Schulter = geht nach rechts, auf der linken Schulter = geht links. Das Ziel des Spiels ist es, dem Partner zu vertrauen.



Nafukovací balonky / Luftballons

Lektoři vhadzují do místnosti balonky, hraje hudba, skupina má za úkol všechny balonky udržet nad zemí. Cílem hry je spolupráce skupiny.

Dozenten in den Raum fiel mit Luftballons, Musik spielt, zielt darauf ab, die Gruppe aus dem Boden, alle Bälle zu halten. Das Ziel des Spiels ist es, die Zusammenarbeit von Gruppen.

2. LEDOLAMKY / „EISBRECHERIN“

Anglický klub v kruhu / Englisch Club im Kreis

Židlí je stejně jako hráčů, jeden na židli nesedí, protože stojí uprostřed kruhu. Snaží se na volnou židli sednout, ostatní hráči mu v tom brání tak, že se na tuto volnou židli posadí dřív než on. Jakmile se jakýkoliv hráč zvedne ze židle, musí tuto židli uvolnit a sednout si na jinou židli. Cílem hry je ztráta ostychu, spolupráce skupiny.

Die Anzahl von Stühlen ist gleich der Anzahl der Spieler. Einer sitzt nicht auf dem Stuhl, in der Mitte des Kreises. Er versucht auf den leeren Stuhl zu sitzen, die anderen Spieler hindern ihm daran so, dass sie eher als er auf den Stuhl sich setzen. Sobald ein Spieler von seinem Stuhl erhebt, muss er diesen Stuhl freilassen und sich auf einen anderen Stuhl setzen. Das Ziel des Spiels ist es, Schüchternheit zu verlieren und Zusammenarbeit der Gruppe.



3. CO BYCH SI PŘÁL / WAS ICH WÜNSCHEN WÜRDE

Hráči stojí v kruhu. Jeden hráč dostane do ruky balonek. Řekne jedno ze svých přání (např. „Chtěl bych znovu hrát fotbal.“), dojde k jinému hráči v kruhu, předá mu balonek a vymění si s ním místo. Pokud má někdo stejné přání, zvedne ruku. Hru hrajeme tak dlouho, dokud každý neřekne jedno přání.

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler bekommt in die Hand einen Luftballon und sagt einen seiner Wünsche (z.B. „Ich würde wieder Fußball spielen.“). Er kommt zu einem anderen Spieler im Kreis, übergibt ihm den Ballon und tauscht mit ihm den Platz. Falls jemand den gleichen Wunsch hat, hebt er die Hand. Wir spielen das Spiel so lange, bis jeder einen Wunsch gesagt hat.

4. REFLEXE / REFLEXION

Máme na svá přání právo? Tedy v případě, že se budeme snažit. Máme právo plnit si svá přání, pokud nejsou na úkor jiných? Jsou přání, která jsou nesplnitelná?

Do pracovního sešitu si děti namalují, popř. napíší svá přání.

Haben wir Recht auf eigene Wünsche? Wir haben das Recht, unsere Wünsche zu erfüllen, wenn sie nicht auf Lasten der Anderen gehen? Gibt es Wünsche, die unerfüllbar sind?

Ins Arbeitsheft malen oder schreiben die Kinder ihre Wünsche.



5. KDO JSEM JÁ / WER BIN ICH

Hráči utvoří skupiny po čtyřech hráčích. Ve skupině si řeknou něco o sobě - co rádi dělají, co umí,... Ostatním skupinám se představí ve čtyřech živých obrazech - jeden živý obraz představuje jednoho hráče ze skupiny.

Do pracovního sešitu děti namalují informace o sobě.

Die Spieler bilden jeweils Gruppen von vier Spielern. In der Gruppe sagen sie etwas über sich selbst - was sie gern tun, was sie können ... den anderen Gruppen stellen sie sich in vier „lebendigen“ Bilder vor – ein lebendiges Bild stellt einen Spieler aus der Gruppe dar.

Ins Arbeitsheft malen die Kinder ein Bild über sich selbst.



6. NÁLEPKOVÁNÍ / KENNZEICHNUNG

Hráči stojí v kruhu. Lektor říká, kdo si vymění místo: „Místo si vymění všichni chlapci, všechny dívky, ti, co mají dlouhé vlasy, mladšího bratra, jsou blondatí, ...“

Lektor pokračuje zevšeobecňujícími soudy: „Místo si vymění ti, kteří se cítí být součástí skupiny, ke které se replika vztahuje: Ti mladí si ničeho neváží. Chlapci podávají ve sportu lepší výkony než děvčata.

Blondýny jsou hloupé. Puberťáci jsou nevychovaní. Dlouhé vlasy, krátký rozum. Děti jsou drzí na učitele.

Holky nejsou dobré na matematiku. Současná mladá generace akorát zírá do počítače.

Poslední replika: Imigranti přišli do Evropy kvůli sociálním dávkám.“

Die Spieler stehen im Kreis. Der Lektor sagt, wer den Platz tauscht: „Den Platz tauschen alle Jungen, alle Mädchen, diejenige, die lange Haare haben, einen jüngeren Bruder, blond sind, ... ”

Der Lektor setzt mit allgemeinen Urteilen fort: „Den Platz tauschen diejenige, die sich als Teil der Gruppe fühlen: Die Jugendliche schätzen nichts hoch. Die Jungen haben im Sport bessere Ergebnisse als Mädchen. Blondinen sind dumm. Die Pubertierenden sind ungezogen. Lange Haare, kurzer Verstand. Die Kinder sind frech zu dem Lehrer. Die Mädchen sind nicht gut in Mathe. Die aktuelle junge Generation starrt nur in den Computer.

Letzte Antwort: Einwanderer kamen wegen der Sozialleistungen nach Europa ”.



I věta „Imigranti přišli do Evropy kvůli sociálním dávkám.“ je nálepka.

Hráči se zamýšlejí nad důvody, proč lidé utíkají z domovů, tyto důvody lektori zapisují na karty a pokládají je před hráče.

Auch ein Satz „Immigranten kamen nach Europa wegen der Sozialleistungen“ ist ein Aufkleber.

Die Spieler denken über die Gründe nach, warum die Menschen aus ihren Häusern weglaufen, diese Gründe schreiben die Lektoren auf die Karten und legen sie sie vor den Spieler.

| | |
|--------------------------------------|--|
| Válka | <i>Krieg</i> |
| Nedostatek jídla a pití | <i>Mangel an Essen und Trinken</i> |
| Klimatické změny | <i>Klimaveränderungen</i> |
| Vyhnání z domova, ztráta domova | <i>Vertreibung und Heimatverlust</i> |
| Strach, že je nikdo neochrání | <i>Angst, nicht geschützt zu werden</i> |
| Nedůvěra ve státní správu | <i>Misstrauen gegenüber der Staatsmacht</i> |
| Bída a nezaměstnanost | <i>Elend und Arbeitslosigkeit</i> |
| Strach z perzekucí, nesvoboda | <i>Angst vor Verfolgung, Unfreiheit</i> |
| Mají dluhy | <i>Schulden</i> |
| Nesouhlas se zákony země | <i>Mit den Gesetzen des Landes nicht einverstanden sein</i> |
| Chtějí sociální dávky | <i>Wollen soziale Leistungen</i> |
| Chtějí mít lepší život | <i>Wollen ein besseres Leben</i> |
| Osobní problémy | <i>Persönliche Probleme</i> |
| Zdravotní problémy, nedostupná léčba | <i>Gesundheitliche Probleme, mangelnde Heilungsmöglichkeiten</i> |

9. UPRCHLÍK X EKONOMICKÝ MIGRANT / *Flüchtlinge X Wirtschaftsmigrant*

Jaké důvody k útěku má uprchlík a jaké důvody má ekonomický migrant? Karty společně třídíme do dvou sloupců: „uprchlík“ x „ekonomický migrant.“ Lze určit přesnou hranici mezi uprchlíkem a ekonomickým migrantem?

Závěr: Uprchlík a ekonomický migrant jsou nálepky, které nic neříkají o jednotlivých lidech a jejich motivacích. Pokud bychom dokázali za každým migrantem vidět jeho osobní příběh, přestali bychom nálepkovat.

Welche Gründe hat ein Flüchtling und welche Gründe hat ein Wirtschaftsmigrant zur Flucht? Wir sortieren die Karten gemeinsam in zwei Spalten: "Flüchtling" x „Wirtschaftsmigrant „. Ist es möglich, die genaue Grenze zwischen einem Flüchtling und einem Wirtschaftsmigranten zu bestimmen?

Schlussfolgerung: Flüchtlinge und Wirtschaftsmigranten sind Aufkleber, die nichts über die einzelnen Menschen und ihre Beweggründe sagen. Wenn wir die persönliche Geschichte jedes Migranten sehen konnten, hören wir mit Aufkleben auf.

10. LEDOLAMKA / „EISBRECHERIN“

Sít / Netzwerk

Skupina stojí v kruhu. Hráči si hází míčkem, zachovávají pořadí, naučí se cestu míčku. Každý hráč sleduje pouze hráče, který mu míč hází. Lektor postupně přidává míče. Tak se nakonec vytvoří síť míčů letících vzduchem, z nichž každý má svůj cíl.

Die Gruppe steht in einem Kreis. Die Spieler werfen den Ball, bewahren die Reihenfolge, sie merken sich den Weg des Balles. Jeder Spieler guckt nur den einzigen Spieler, dem er den Ball zuwirft. Der Lektor gibt allmählich Bälle zu. Letztendlich bildet man ein Netzwerk von Bällen, die durch die Luft fliegen, von denen jeder sein Ziel hat.

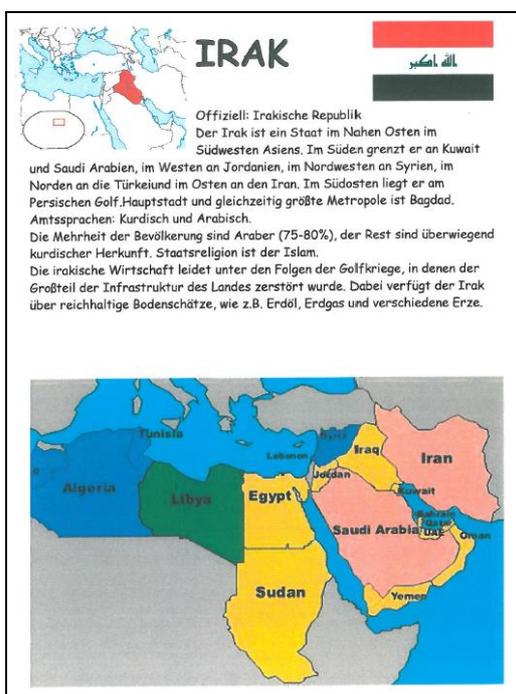
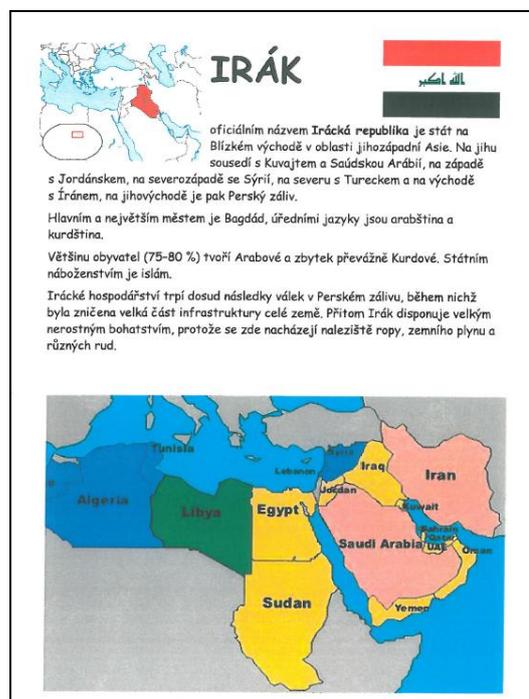
11. REALIE IRÁKU, PŘÍBĚHY IRÁCKÝCH RODIN / LANDESKUNDE VON IRAK, GESCHICHTE DER IRAKISCHEN FAMILIEN

Lektor hráče seznamuje s realiiemi Iráku (geografická poloha, povrch země, krátká historie země, životní styl lidí před a při válce, náboženství, hospodářství, kultura, školský systém, fungování státní správy, situace po válkách v Perském zálivu, vliv Islámského státu,... Lektor ukazuje fotografie. Hráči porovnávají, co má jejich země s Irákem společného a v čem se naopak jejich země a životní styl liší.

Abychom se vyhnuli nálepkování, je dobré vidět za konkrétním člověkem jeho příběh. Naše příběhy začínají před vypuknutím migrační krize, v dobách míru.

Der Lektor macht die Spieler mit dem Landeskunde des Iraks bekannt (geographische Lage, die Oberfläche der Erde, eine kurze Geschichte des Landes, Lifestyle der Menschen vor und während des Krieges, Religion, Wirtschaft, Kultur, Schulsystem, das Funktionieren der staatlichen Verwaltung, Situation nach den Kriegen in dem Persischen Golf, der Einfluss des Islamischen Staates ...) Der Lektor zeigt Bilder. Die Spieler vergleichen, was ihr Land gemeinsam mit dem Irak hat und wie sich ihr Land und ihr Lebensstil im Gegensatz dazu unterscheidet.

Um das Aufkleben zu vermeiden, ist es gut, die Geschichte hinter einer bestimmten Person zu sehen. Unsere Geschichten beginnen vor dem Ausbruch der Migrationskrise in Friedenszeiten.



12. VYTVOŘENÍ RODIN / *ERSTELLEN FAMILIEN*

Hráči utvoří skupiny po 5-6 hráčích. Rozdělí si členy rodiny, vymyslí si pro jednotlivé členy rodiny jména (mají k dispozici seznam arabských jmen) a u dospělých povolání a krátkou historii této rodiny.

Die Spieler bilden Gruppen von 5-6 Spielern. Sie teilen sich die Familienmitglieder, sie denken sich für einzelne Familienmitglieder Namen aus (sie haben eine Liste mit arabischen Namen zur Verfügung) und bei den Erwachsenen noch Beruf und eine kurze Geschichte zur Familie.

13. FOTOGRAFIE Z RODINNÉHO ALBA / *FOTOS VON FAMILIENALBEN*

Hráči vytvoří dva živé obrazy. V prvním živém obraze znázorní významný den rodiny. Koho se lektor dotkne, ten se představí, řekne svůj věk, popř. své povolání a co na fotografii právě dělá. (Jsem Mara, je mi 42 let, jsem v domácnosti a zapaluji svíčky na narozeninový dort.)

Druhý živý obraz představuje běžný den rodiny. Koho se lektor dotkne, znovu se představí a řekne konkrétní přání své postavy. (Jsem Mara a přeju si, aby syn dobře odmaturoval.)

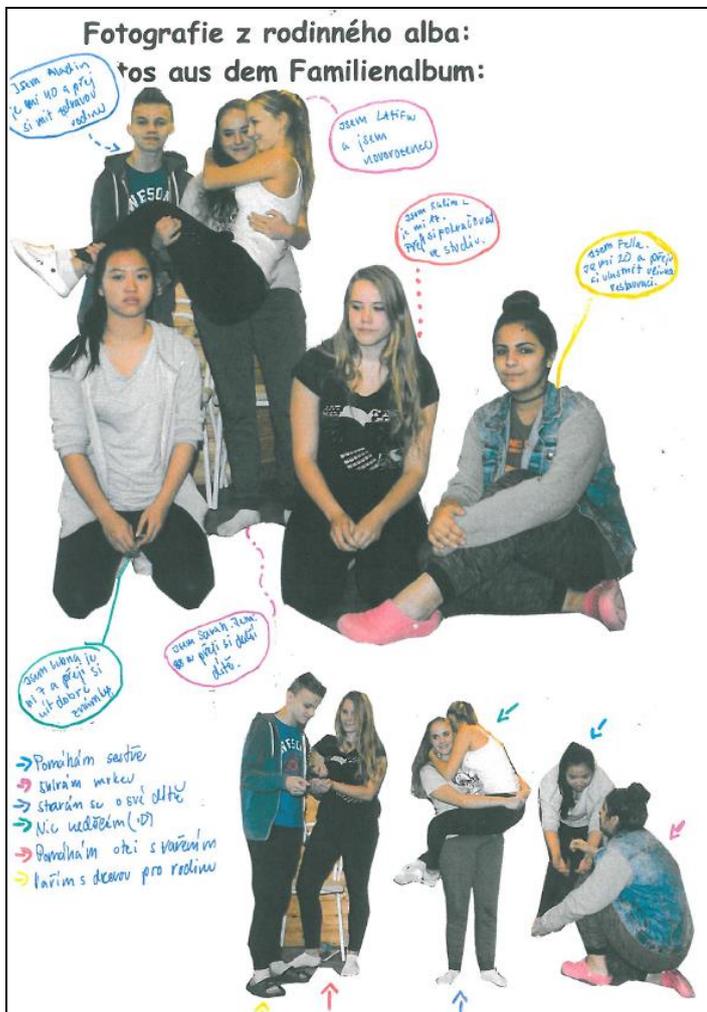
Všechny živé obrazy vyfotíme, každý hráč si vlepi fotografie své rodiny do pracovního sešitu. K fotkám hráči domalují „komikové bubliny“ s replikami, které v obrazech zazněly.

Die Spieler bilden zwei lebendige Bilder. Im ersten Bild stellen sie einen bedeutenden Tag der Familie dar. Wen berührt der Lehrer, der stellt sich vor, sagt sein Alter, bzw. seinen Beruf und was er auf dem Bild macht. (Ich bin Mara, ich bin 42 Jahre alt, ich bin in der Haushalt und zünde die Kerzen auf einer Geburtstagstorte an.)

Das zweite Bild stellt Alltag der Familie dar. Wen der Lektor berührt, der stellt sich wieder vor und sagt einen konkreten Wunsch seiner Figur. (Ich bin Mara und ich wünsche mir einen Sohn, der gut das Abi bestehen würde.)

Alle lebendigen Bilder fotografieren wir, jeder Spieler klebt Bilder von seiner Familie in das Arbeitsheft. Zu den Bildern malen die Schüler „Komikblasen“ mit den Repliken, die in den Bildern zu hören waren.





14. DŮVODY K ÚTĚKU / Gründe zur Flucht

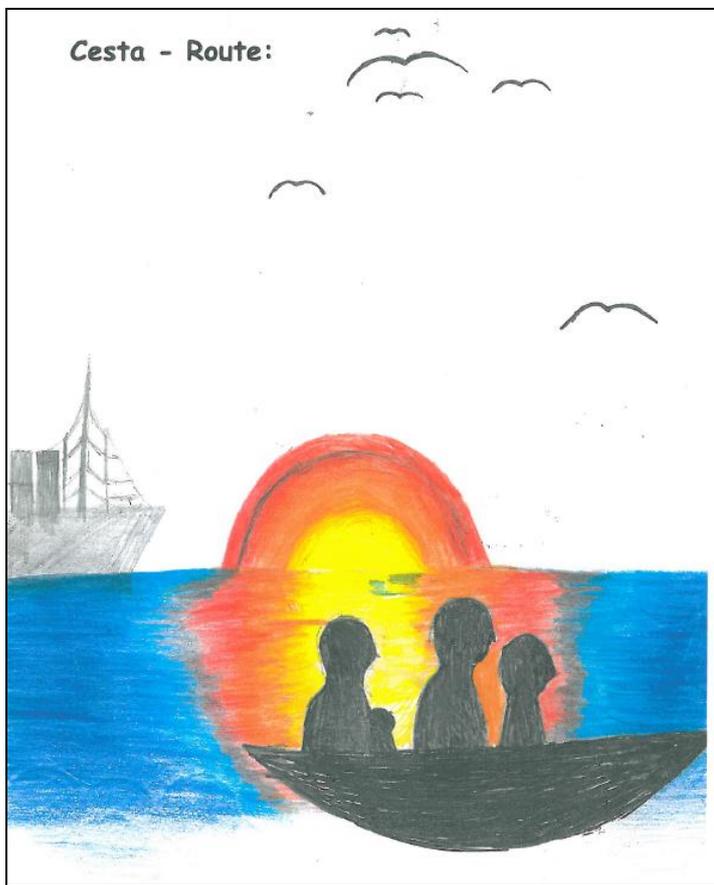
Hráči dostanou informaci, že jejich rodiny nežijí v míru, ale v současném Iráku. Ostatní realie platí (věk členů rodiny, jejich přání...). Tyto rodiny spojuje fakt, že chtějí pryč z Iráku, konkrétně do Evropy. Hráči v dané skupině („rodině“) vymyslí důvody, proč chce rodina emigrovat a kdo se pokusí emigrovat. Důvody řeknou ostatním.

Die Spieler bekommen Information, dass ihre Familien nicht in Frieden leben, aber im heutigen Irak. Andere Realien gelten (Alter, Familienmitglieder, ihre Wünsche ...). Diese Familien vereint die Tatsache, dass sie aus dem Irak weg wollen, konkret nach Europa. Die Spieler in dieser Gruppe ("Familie") denken sich Gründe aus, warum die Familie emigrieren will und wer zu emigrieren versucht. Die Gründe sagen den anderen.

15. VIZE CESTY / VISION VON DEM WEG

Hráči do sešitů namalují vizi cesty do Evropy, tak, jak si ji daná rodina představuje.

Die Spieler malen in den Arbeitsheften eine Vision von dem Weg nach Europa, sowie sie die gegebene Familie vorstellt.



16. PENÍZE NA CESTU / GELD FÜR DEN WEG

Rodiny potřebují zajistit na cestu dostatek peněz. Mají možnost vydělat si odklizením sutě vzdálené staré rozbořené továrny.

Každý hráč, doběhne-li na určené místo vzdálené od realizace projektu cca 500 - 800 metrů a zpět (na místě přenese kameny), dostane 500 \$. Hra trvá tak dlouho, aby si rodiny vydělaly zhruba na cestu jednoho člena. (Náklady na nelegální migraci pro jednu osobu jsou cca 5 000 - 8 000\$.) Po skončení aktivity rodiny vyhodnotí finanční situaci – nemohou do Evropy všichni. Vyberou jednoho člena rodiny, který se pokusí imigrovat. Své rozhodnutí zdůvodní. Lektor upozorní na fakt, že i reálně do Evropy připlouvají především mladí silní muži, reálné rodiny tedy uvažují podobně jako naši hráči. Vybraný hráč (zpravidla živitel rodiny) dostane kasičku s vydělanými penězi a postaví se na start hry Cesta.

Die Familien brauchen für den Weg genug Geld. Sie haben die Möglichkeit, mit dem Wegzuräumen von Trümmern einer alten, zerstörten Fabrik Geld zu verdienen.

Jeder Spieler, wenn er zu der festgelegte Stelle von dem Projekt etwa 500 bis 800 Meter entfernt und zurück läuft (von dem Ort Steine rüberträgt), bekommt \$ 500. Das Spiel dauert so lange, damit die Familien genügend Geld für die Reise eines Familienmitglied hat. (Die Kosten für eine illegale Einwanderung für eine Person betragen etwa 5.000 -. \$ 8.000) Am Ende der Aktivität werten die Familien die finanzielle Situation aus – nach Europa können nicht alle. Sie wählen ein Familienglied aus,, der versucht zu immigrieren . Ihre Entscheidungen begründen sie. Der Lektor weist auf die Tatsache hin, dass auch in der Realität meist junge kräftige Männer nach Europa kommen. Ein ausgewählter Spieler (in der Regel der Familienernährer) bekommt eine Sparbüchse mit dem verdienten Geld und stellt sich an den Anfang des Spiels „Weg“.

17. HRA CESTA / SPIEL WEG/ROUTE

Středomořská cesta – Irák, Saudská Arábie, Egypt, Libie, zde lodí na Sicilii.

V místnosti je lepicí páskou naznačena trasa migrantů do Evropy, hranice jednotlivých států, oblast nalodění.

Jednotlivá herní pole jsou vyznačena křížky z různobarevných pásek.

Bílé pole – běžné

Modré pole – vytáhni modrou kartu

Zelené pole – vytáhni zelenou kartu

Oblast nalodění - každý hráč, aby se dostal na loď, zaplatí 4000 \$

Černé pole – loď se potopila, pokud nehodíš 6 (tzn. neobjeví se loď Frontexu, která by tě zachránila), umíráš

Červené pole (závěr hry) - vytáhni červenou kartu

Bílé karty jsou pro případ, že by se celá rodina rozhodla zůstat v Iráku. I v tomto případě bude mít rodina náklady na život, problémy s úředníky atd.

Kartičky:

Modré karty – posun ve hře:

Hrozí ti nebezpečí, musíš se skrývat – 3 kola nehraješ

Stopnul sis nákladní auto, postupuješ o 5 políček dopředu

Onemocněl jsi – 2 kola nehraješ

Získal jsi kontakt na lidi, kteří ti pomohou – postupuješ za nejbližší hranice

Zelené karty - finance

Náklady spojené s cestou - ubytování – zaplat' 300 \$

Náklady spojené s cestou – strava – zaplat' 500 \$

Náklady spojené s cestou – strava – zaplat' 200 \$

Náklady spojené s cestou – strava – zaplat' 100 \$

Náklady na péči lékaře – 100 \$

Náklady na péči lékaře – 500 \$

Náklady na péči lékaře – 200 \$

Okradli tě – 1000 \$

Okradli tě – 200 \$

Naskytla se ti brigáda – 2x nehraješ, získáváš 500 \$

Naskytla se ti brigáda – 2x nehraješ, získáváš 300 \$

Naskytla se ti brigáda – 2x nehraješ, získáváš 500 \$

Naskytla se ti brigáda – 2x nehraješ, získáváš 300 \$

Úplatek policii, aby tě nedeportovali – zaplat' 300 \$

Úplatek úředníkům, aby tě nedeportovali – zaplat' 200 \$

Úplatek převaděčům – zaplat' 600 \$

Obstaral sis 300 \$

Červené karty – závěr hry:

Dostal jsi azyl, navíc ti povolili sloučení rodiny, rodina za tebou smí přijet.

Dostal jsi azyl.

Byl jsi prohlášen za ekonomického migranta, nemáš nárok na azyl, nedostáváš dávky. Přesto ses rozhodl zůstat načerno.

Byl jsi prohlášen za ekonomického migranta, nemáš nárok na azyl, nedostáváš dávky. Země tě repatriovala zpět do Iráku.

Varianta zůstáváš – místo házení kostkou vždy jen tahají bílé karty:

Hrozí ti nebezpečí, musíš se skrývat – 200 \$

Onemocněl jsi – 500 \$

Získal jsi od společnosti Člověk v tísni podporu – získáváš 1000 \$

Náklady spojené s bydlením – zaplat' 300 \$

Náklady spojené s bydlením – zaplat' 400 \$

Náklady spojené se stravou – zaplat' 500 \$

Náklady na péči lékaře – 100 \$

Náklady na péči lékaře – 500 \$

Náklady na péči lékaře – 200 \$

Okradli tě – 1000 \$

Okradli tě – 200 \$

Mittelmeer Weg - Irak, Saudi-Arabien, Ägypten, Libyen, von hier aus, mit dem Schiff nach Sizilien.

Im Raum ist mit einem Band die Route der Migranten nach Europa markiert, Grenzen der einzelnen Länder, Gebiet der Einschiffung

Einzelne Spielfelder sind mit Kreuzen von verschiedenen farbigen Bändern markiert.

Das weiße Feld - gewöhnlich

Das blaue Feld – zieht die blaue Karte

Das grüne Feld - zieht eine grüne Karte

Gebiet der Einschiffung - jeder Spieler bezahlt \$ 4.000 um auf ein Schiff zu kommen

Das schwarze Feld - das Schiff sinkt, außer du wirfst eine 6 (ansonsten kommt kein Schiff von Fortex, das dich retten würde), du stirbst

Das rote Feld (Ende des Spiels) - zieht die rote Karte

Die weißen Karten sind für den Fall, dass die ganze Familie die Entscheidung trifft, im Irak zu bleiben Auch in diesem Fall hat eine Familie Kosten für Leben, Probleme mit den Beamten usw.

Bunte Karten:

Blaue Karte - eine Verschiebung im Spiel:

Gefahr droht dir, du musst dich verstecken - 3 Runden spielst du nicht mit

Du hältst einen LKW an – geh um 5 Felder vorwärts

Du wirst krank – du spielst 2 Runden nicht mit

Du hast ein Kontakt zu Menschen gewonnen, die dir helfen – du gehst hinter die nächste Grenze

Die grünen Karten - Finanzen

Reisekosten - Unterkunft – du zahlst \$ 300

Reisekosten - Ernährung – du zahlst \$ 500

Reisekosten - Ernährung – du zahlst \$ 200

Reisekosten - Ernährung – du zahlst \$ 100

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 100

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 500

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 200

Du wurdest beraubt - \$ 1.000

Du wurdest beraubt - \$ 200

Einen Job wurde dir angeboten – 2 x spielst du nicht, du gewinnst 500 \$

Einen Job wurde dir angeboten - 2 x spielst du nicht, du gewinnst 300 \$

Einen Job wurde dir angeboten – 2 x spielst du nicht, du gewinnst 500 \$

Es hat sich auch die Brigade gegeben - 2 nicht spielen, du gewinnst 300 \$

Bestechungsgeld für Polizei, damit du nicht deportiert wirst - zahlst \$ 300

Bestechungsgeld für Beamten, damit du nicht deportiert wirst - zahlst \$ 200

Bestechungsgeld für Überführer – du zahlst \$ 600

Du hast das Geld besorgt - \$ 300

Die roten Karten - Abschluss des Spiels:

Du erzieltest Asyl, dazu haben sie dir Familievereinigung erlaubt, die Familie darf zu dir kommen.

Du erzieltest Asyl.

Du warst als wirtschaftlicher Migrant bezeichnet, du bist nicht asylberechtigt, du bekommst keine Sozialleistungen. Trotzdem hast du dich dazu entschieden, illegal zu bleiben.

Du warst als wirtschaftlicher Migrant bezeichnet, du bist nicht asylberechtigt, du bekommst keine Sozialleistungen. Dein Land holt dich zurück in den Irak.

Variante du bleibst - statt des Werfens immer nur die weißen Karten zu ziehen:

Gefahr droht dir, du musst dich verbergen - \$ 200

Du wurdest krank - \$ 500

Du hast von Menschen in der Not Unterstützung bekommen – du erhältst 1000 \$

Die Kosten für Wohnen – du zahlst \$ 300

Die Kosten für Wohnen – du zahlst \$ 400

Die Kosten für Ernährung – du zahlst \$ 500

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 100

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 500

Die Kosten für die Arztpflege - \$ 200

Du wurdest beraubt - \$ 1.000

Du wurdest beraubt - \$ 200

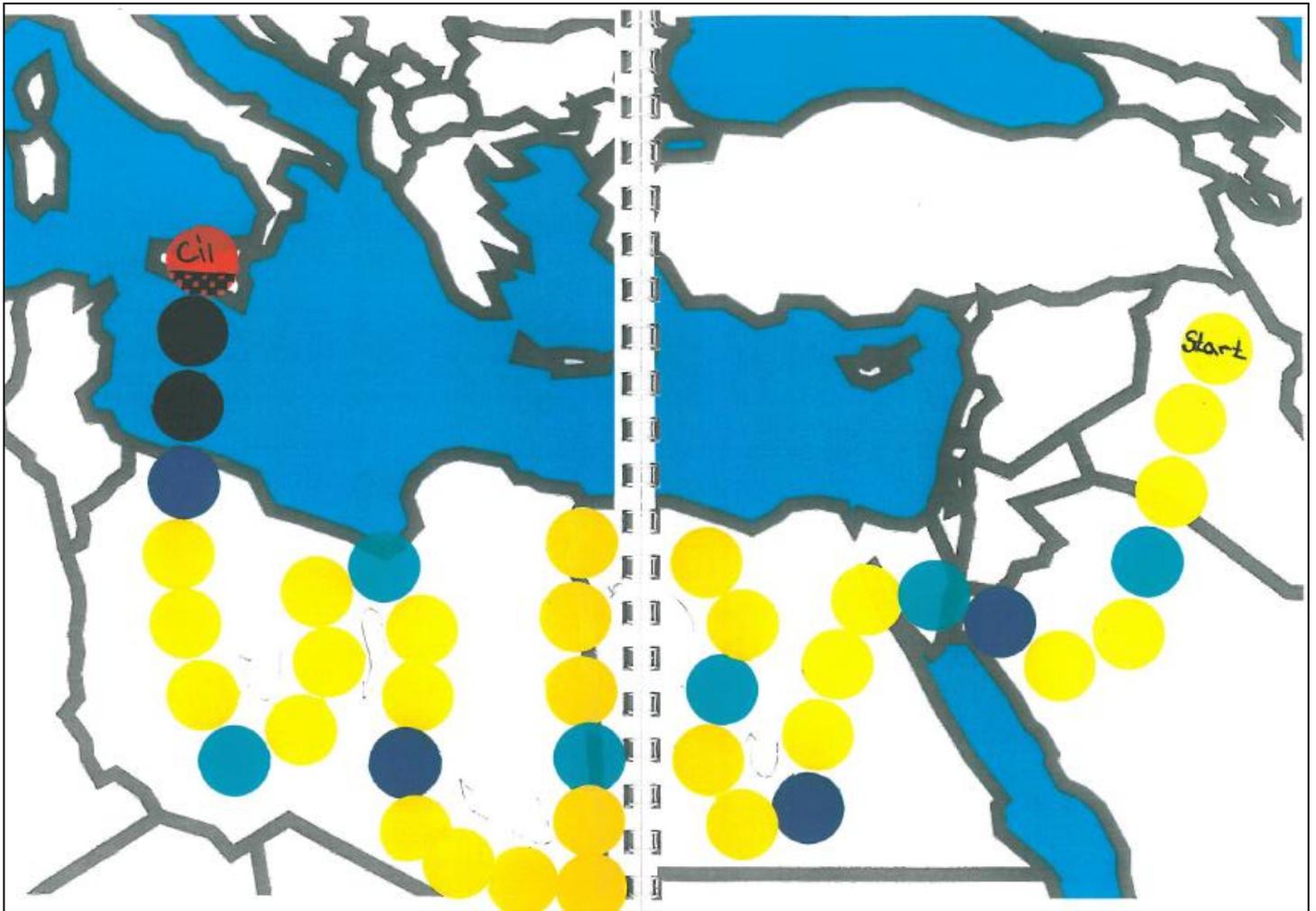


17. REFLEXE / REFLEXION

Zhodnocení hry, hledání paralel mezi hrou a realitou. Hráči si v pracovních sešitech pomocí nalepovacích koleček vytvoří stolní verzi prožité hry. Součástí sešitu jsou karty ke hře.

Bewertung des Spiels, Parallelen zwischen dem Spiel und der Realität finden. Die Spieler bilden in Arbeitsheften mit Kleberkreisen eine Tischversion des erlebten Spiels. Ein Teil des Arbeitshefts sind Karten zu dem Spiel.





18. JEHO PŘÍBĚH / *Seine Geschichte*

V pracovním sešitě hráči zakreslí příběh své rodiny do připravených šesti polí - může odpovídat výsledku hry, může mít jiný závěr, záleží na domluvě hráčů ve skupině-rodině.

Lektor hráče seznámí s některým z reálných příběhů migrantů z Iráku, např.:

Lawandovi je šest let. Je to uprchlík z Iráku a je hluchý. Jako všechny děti první den ve škole je nervózní. Ale už přežil daleko horší problémy. Lawand žije se svou rodinou v táboře v Dunkirku. Strach z ISIS přiměl Lawanda a jeho rodiče, aby loni uprchli ze severního Iráku. V roce 2015 totiž tato teroristická organizace nařídila, že invalidní děti musejí být usmrceny.

Cesta celé rodiny do EU byla plná nebezpečí.

Otec: "Dal jsem mu na hlavu igelitový pytlík a přivázal jsem jeho naslouchadlo do něho, na dobu, než jsme přepluli moře. I dospělí se bojí, jen si představte, jaké je to pro děti."

Lawandův starší bratr Rawa je jeho ochránce a nejlepší přítel. Zoufale usiluje o to, aby sehnal svému bratru další pomoc. "Tady nemůžeme zůstat. Co když by se jeho naslouchadlo rozbilo? Tady nemůžeme zůstat."

Lawandovi v osmnácti měsících dali cochleární implantát. Protože v táboře není žádná terapeutická pomoc, Lawand potřebuje naléhavou pomoc, aby mohl znovu komunikovat.

V obavách o Lawandův další vývoj se rodina tajně dostala do Británie v kamionu. Nyní v Británii dostává Lawand pomoc v Královské škole pro hluché děti. Podrobuje se testům, které mají zjistit, zda mu škola může pomoci s komunikací.

In das Arbeitsheft zeichnen die Spieler die Geschichte seiner Familie ein in sechs vorbereiteten Felder – sie kann dem Ergebnis des Spiels entsprechen, kann eine andere Schlussfolgerung, es hängt von der Vereinbarung der Spieler in der Gruppe-Familie ab.

Der Lektor macht die Spieler mit einigen realen Geschichten den Zuwanderern aus dem Irak bekannt, z. B.:

Lawanda ist sechs Jahre alt. Er ist ein Flüchtling aus dem Irak und ist taub. Wie alle Kinder in der Schule am ersten Tag ist er nervös. Aber er hat schon schlimmere Probleme überlebt. Lawanda lebt mit seiner Familie in einem Lager in Dünkirchen. Die Angst vor ISIS hat Lawanda und seine Eltern bewogen, dass sie im vorigen Jahr aus dem Nordirak zu fliehen. Im Jahr 2015 hat diese terroristische Organisation angeordnet, dass behinderte Kinder getötet werden müssen.

Der ganze Weg der Familie in die EU war voller Gefahren.

Vater: ". Ich habe über seinen Kopf eine Plastiktüte gegeben und darin sein Hörgerät gebunden für die Zeit, in der wir das Meer überquert haben. Auch Erwachsene haben Angst, nur stellen sie sich vor, wie es für Kinder ist."

Lawandas älterer Bruder Rawa ist sein Beschützer und bester Freund. Verzweifelt sucht er für seinen Bruder mehr Hilfe zu bekommen. "Wir können hier nicht bleiben. Was würde passieren, wenn sein Hörgerät kaputt ist? Wir können hier nicht bleiben."

Sie haben Lawanda mit 18 Monaten ein Cochlea –Implantat gegeben. Weil im Lager keine therapeutische Hilfe ist, benötigt Lawanda dringend Hilfe, damit er wieder kommunizieren kann.

Mit Sorgen über Lawandas Weiterentwicklung ist die Familie heimlich mit dem LKW nach Großbritannien gefahren. Jetzt in Großbritannien bekommt Lawanda eine Unterstützung in der Schule für gehörlose Kinder. Er unterzieht sich Tests um festzustellen, ob ihm die Schule mit der Kommunikation helfen kann.

19. VÝSTAVA PŘÍBĚHU MIGRANTA / *Ausstellung von Geschichten des Migranten*

Hráči (v rámci své rodiny) seznámí ostatní hráče s příběhem své rodiny prostřednictvím pracovních sešitů.

Nalistují nejzdařilejší a nejzajímavější stránky pracovních sešitů (foto z rodinného alba, vize cesty, komiks,) a nechají do nich ostatní hráče v rámci „výstavy“ nahlédnout.

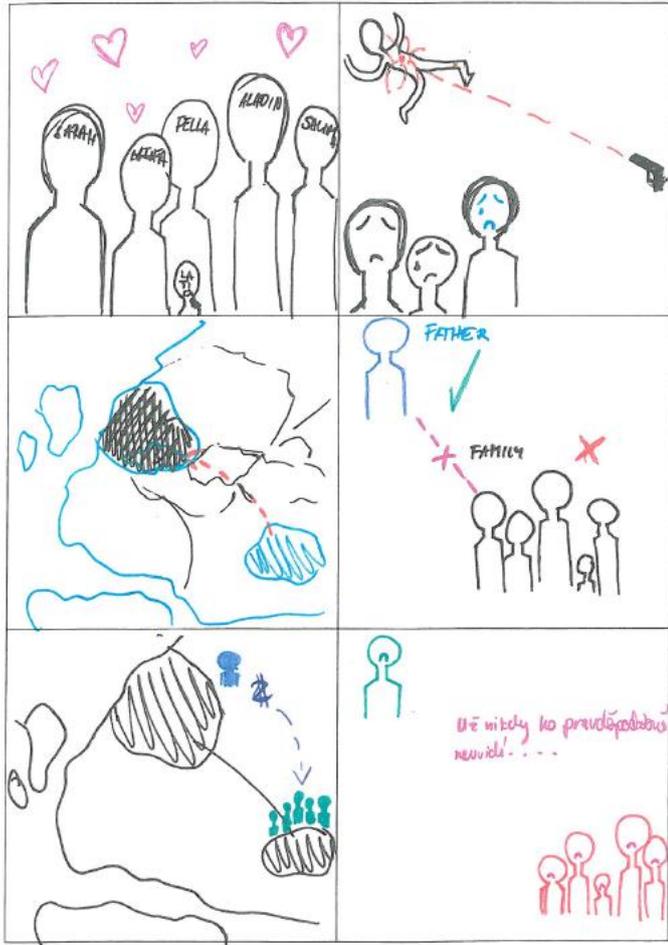
Die Spieler (im Rahmen ihrer Familien) machen den anderen Spieler mit der Geschichte ihrer Familie mittels der Arbeitshefte bekannt. Sie blättern die gelungensten und interessantesten Seiten im Arbeitsheft (Bild aus dem Familienalbum, Vision des Wegs, Comics,) und sie lassen die anderen Spielern im Rahmen der Ausstellung hineinschauen.



Jeho příběh - Seine Geschichte:

Do každého pole namaluj část příběhu člena rodiny z Iráku:

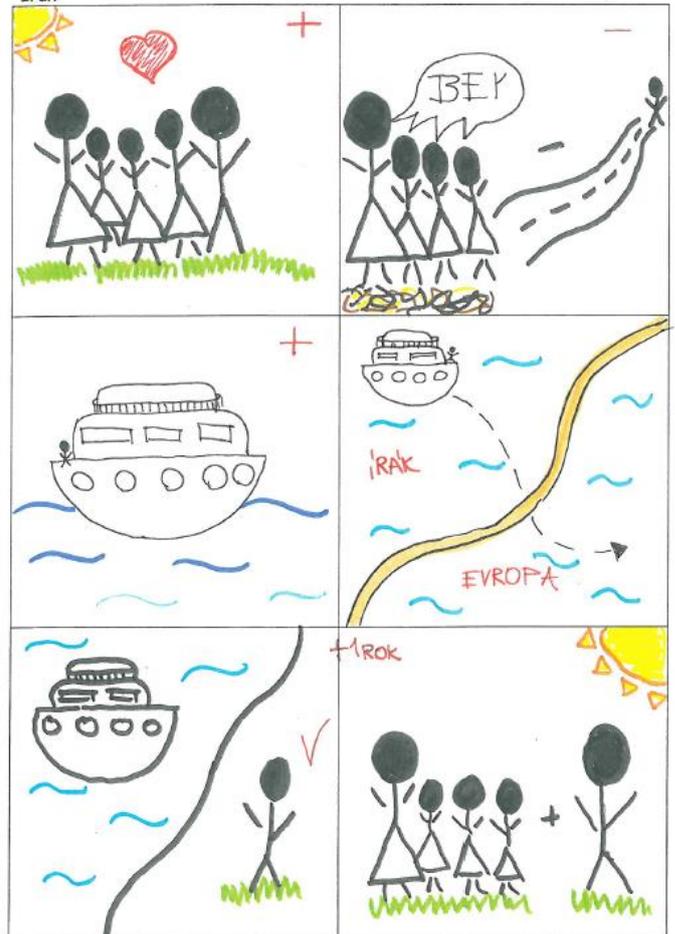
In jedes Feld male einen Teil der Geschichte eines Familienmitgliedes aus dem Irak:



Jeho příběh - Seine Geschichte:

Do každého pole namaluj část příběhu člena rodiny z Iráku:

In jedes Feld male einen Teil der Geschichte eines Familienmitgliedes aus dem Irak:



20. MOZAIKA / Mosaik

Součástí projektu je mnoho výtvarných aktivit souvisejících s uměním Iráku. Jednou z nich je vytvoření mozaiky. Poslední strana sešitu je určena k návrhu vzoru.

Das Projekt umfasst viele Kunst und kunstbezogene Aktivitäten aus dem Irak. Eine davon ist es, ein Mosaik zu erschaffen. Die letzte Seite des Arbeitshefts ist für den Entwurf eines eigenen Musters vorgesehen.

