

# Flucht & Migration

## Themenfeld:

- Rassistische und klassistische Erfahrungen von Menschen mit Flucht- und Migrationshintergrund auf dem Wohnungs- und Arbeitsmarkt, in der Schule und bei Behörden.
- Weiterbildung zu diskriminierungssensiblen Verhalten.

## Zielgruppe:

- **Nicht-Geflüchtete** Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene
- Dieses Modul ist **nicht geeignet für Menschen mit Fluchterfahrung**, weil es zu Reproduktionen von Diskriminierung und Fluchterfahrungen führen kann.

## Schwierigkeitsgrad:

- mittel

## Autor\*innen des Moduls:

Das Modul Flucht & Migration entstand auf Initiative des Netzwerks der Kulturen Heilbronn e.V. in Kooperation mit der ARGE Flüchtlingsarbeit der Stadt Heilbronn (AWO Heilbronn der Diakonie), der Stadtbibliothek Heilbronn und Menschen mit eigenen Fluchterfahrungen.

Sie erreichen die Autor\*innen des Moduls unter [info@netzwerk-der-kulturen.de](mailto:info@netzwerk-der-kulturen.de)



*Erstauflage Juni 2019*

*Überarbeitete und verbesserte Version April 2022*

Weitere Module unter [www.quararo.de](http://www.quararo.de) - Kontakt: [info@quararo.de](mailto:info@quararo.de)

# Aufgabe A

Modul: Flucht und Migration

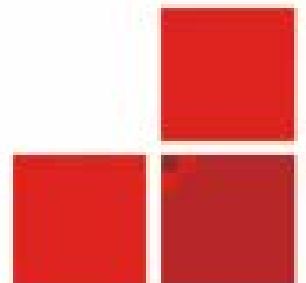
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Heimweh

Stellt euch vor, ihr möchtet ein Plakat zum Thema „Heimweh“ gestalten.

**Wählt drei Begriffe aus, die für euch „Heimweh“ ausmachen, und die später besonders groß auf eurem Plakat erscheinen.**



# Aufgabe A

Modul: Flucht und Migration

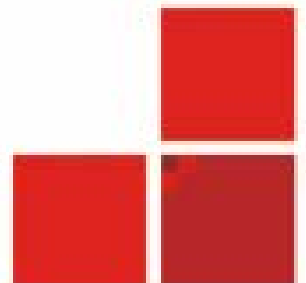
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Glück

Stellt euch vor, ihr möchtet ein Plakat zum Thema „Glück“ gestalten.

**Wählt drei Begriffe aus, die für euch Glück ausmachen, und die später besonders groß auf eurem Plakat erscheinen.**



# Aufgabe A

Modul: Flucht und Migration

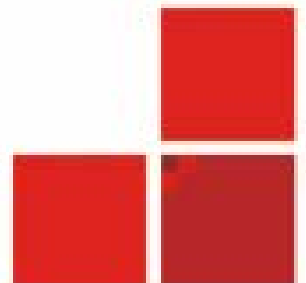
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Freiheit

Stellt euch vor, ihr möchtet ein Plakat zum Thema „Freiheit“ gestalten.

**Wählt drei Begriffe aus, die für euch Freiheit ausmachen, und die später besonders groß auf eurem Plakat erscheinen.**



# Aufgabe B

Modul: Flucht und Migration

Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Verloren

Ihr seid gerade mit dem Zug angekommen.

Am Bahnhof trifft ihr einen Jungen, der Hilfe sucht. Als ihr ihn ansprecht, merkt ihr, dass er kein Deutsch kann. Seine Sprache kennt ihr nicht und er kann auch keine andere Sprache.

**Wie reagiert ihr?**

# Aufgabe B

Modul: Flucht und Migration

Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Ungewisse Zeit

Eine Mitschülerin aus Afghanistan wird von eurer Klassenlehrerin gefragt, ob sie eine Hauptrolle bei dem Klassentheaterstück übernehmen möchte. Sie fängt an zu weinen. Es stellt sich heraus, dass ihre Familie von der Abschiebung bedroht ist. Sie weiß deshalb nicht, ob sie bei der Aufführung noch in Deutschland ist.

**Wie reagiert ihr?**

# Aufgabe B

Modul: Flucht und Migration

Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN



## Chancen

Ihr macht gerade euren Abschluss. Fast alle wissen schon, wie es weiter geht. Nur eine Mitschülerin aus der Türkei hat nach vielen Bewerbungen noch keinen Ausbildungsplatz. Ihr habt von den Studien gehört, dass sich Menschen mit nicht-deutsch klingendem Namen sehr viel häufiger bewerben müssen als andere bevor sie eine Stelle bekommen.

**Wie reagiert ihr?**

# Aufgabe C

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen + IN  
Hilfsmittel: Spielmaterial C1



## Wohnung frei!

Ihr seid eine große Familie und Entscheidungen werden gemeinsam getroffen. Die Wohnung im Dachgeschoss ist zu vermieten und ihr sollt entscheiden, wer als nächstes dort wohnt.

**An wen der vier Bewerber\*innen wollt ihr vermieten?**





GUARERO  
MUTTER SPRACHEN  
KINDERGARTEN

## Junger Mann

Ein junger Mann, der auf Arbeitssuche ist. Die Miete übernimmt das Jobcenter. Er hat einen dichten, schwarzen Bart, der euch Angst macht.



GUARERO  
MUTTER SPRACHEN  
KINDERGARTEN

## Der Vater

Ein allein-erziehender Vater, der erkennbar nicht-weiß ist, mit zwei Teenagern. Er arbeitet immer nur nachts.



GUARERO  
MUTTER SPRACHEN  
KINDERGARTEN

## Das Paar

Ein berufstätiges Ehepaar, das nur Englisch spricht. Sie haben einen Kampfhund, der viel bellt.



GUARERO  
MUTTER SPRACHEN  
KINDERGARTEN

## Die Familie

Eine junge Familie, mit einem schwierigen Nachnamen. Sie haben vier Kinder in eurem Alter. Die Wohnung hat nur drei Zimmer.



# Aufgabe C

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen  
HN-Hilfsmittel: Spielmaterial C2



## Woher kommst du?

Eure Freundin wird ständig gefragt, woher sie kommt, obwohl sie in Deutschland geboren ist. Sie nervt das. Ihr wisst, dass hinter der Frage die Annahme steht, dass sie nicht hier her gehört. Das ist rassistisch.

**Welche der vier Möglichkeiten wählt ihr, um zu reagieren?**



## Herkunft

Ihr sprecht über Herkunft und möchtet mehr Leute darüber aufklären.  
Das ist sehr zeitaufwendig.



## Postkarten

Ihr gestaltet lustige Postkarten, die eure Freundin in solchen Situationen verschenkt.  
Das Thema ist nicht lustig!



## Training

Ihr stellt die Szenen nach und übt mögliche Antworten.  
Es belastet eure Freundin.



## Zeitung

Ihr schreibt für die Zeitung einen Artikel zum Thema.  
Es werden selten Artikel von Externen veröffentlicht.



# Aufgabe C

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN  
Hilfsmittel: Spielmaterial C3



## Die Ausländer- behörde

Euer Freund war auf dem Rathaus, um wichtige Dokumente zu beantragen. Euer Freund spricht nur wenig Deutsch. Der Beamte war sehr unfreundlich.

**Mit welcher der vier Möglichkeiten möchtet ihr reagieren?**



## **gemeinsam**

Ihr geht  
gemeinsam zum  
Rathaus, um ihm  
zu helfen.  
Dafür verpassen  
alle einen  
wichtigen  
Mathetest.



## **Recherche**

Ihr bereitet mit  
ihm das nächste  
Gespräch vor.  
Dafür müsst  
ihr viel  
recherchieren.



## **Brief**

Ihr schreibt einen  
Beschwerdebrief.  
Ihr habt noch nie  
einen solchen  
Brief geschrieben.



## **Spion**

Ihr macht ein  
Video davon und  
postet es auf  
tiktok.  
Dafür muss  
euer Freund die  
Situation noch  
einmal erleben.



# Aufgabe D

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN  
Hilfsmittel: Spielmaterial DA



## Die Verfolgungsjagd

Nach der Schule wird Euer Freund aus Kamerun von einer Gruppe rechtsradikaler Jugendlicher verfolgt und bedroht.

**Ihr müsst schnell reagieren. Was sind eure wichtigsten drei Schritte?**



Polzeisirene über ein Handy  
laut abspielen.

D1



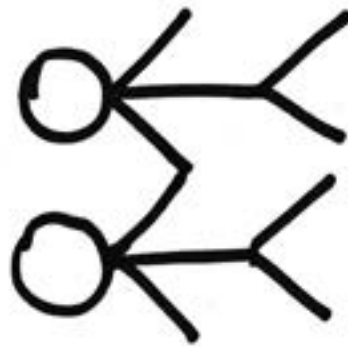
Eltern vom Freund anrufen.

D1



Um Hilfe rufen!

D1



Freund einholen und gemeinsam an  
einen sicheren Platz gehen.

D1



**Spielmaterial**

**D1**



Notruf wählen.

D1



Wegrennen und Hilfe holen!

D1



Bei den nächsten  
Nachbarn klingeln!

D1



Alles als Beweis mit dem  
Handy filmen.

D1



**Spielmaterial**

**D1**



# Aufgabe D

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN  
Hilfsmittel: Spielmaterial D2



## Die Flucht

In eurem Land bricht plötzlich ein Krieg aus.  
Ihr müsst fliehen!

**Was sind die drei wichtigsten Dinge, die ihr mitnehmt**



Extra Kleidung

D2



Familienfotos

D2



Handy und Ladekabel

D2



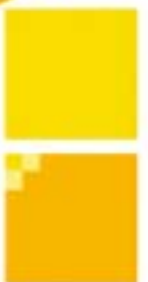
Wichtige Dokumente

D2



**Spielmaterial**

**D2**





Spielsachen

D2



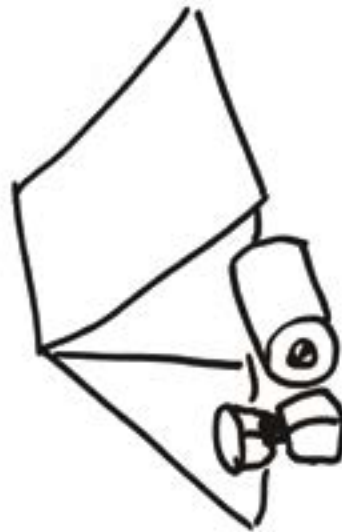
Medikamente

D2



Bargeld

D2



Campingausrüstung

D2



**Spielmaterial**

**D2**

# Aufgabe D

Modul: Flucht und Migration  
Autor\*in: Netzwerk d. Kulturen HN  
Hilfsmittel: Spielmaterial D3



## Die Beschimpfung

Ihr seid in einem neuen Land und könnt die Sprache noch nicht so gut. In der Stadt kommt euch ein alter Mann entgegen und fängt an euch zu beschimpfen.

**Was sind eure drei ersten Reaktionen!**



Lachen und höflich  
reagieren

D3



Süßigkeiten anbieten.

D3



Andere um Hilfe bitten

D3



Filmen und in den  
Sozialen Netzwerk teilen.

D3



**Spielmaterial**

**D3**



Fragen, ob er Englisch spricht

D3



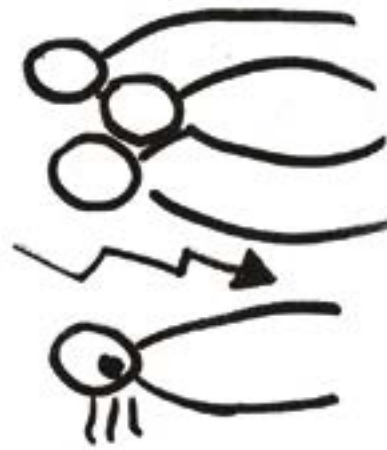
Ignorieren und weiter gehen.

D3



Übersetzungs-App öffnen

D3



Gemeinsam dagegen schimpfen,  
aber in eurer Sprache

D3



**Spielmaterial**

**D3**

---

# Teilnahmebestätigung

Hiermit bestätigen wir, dass

---

an der QUARARO Spielerunde teilgenommen hat.

**Was ist QUARARO:** QUARARO - entscheide mit! ist ein Demokratielernspiel für Gruppen, mit dem sich demokratische Entscheidungsformen anhand von Praxisbeispielen spielerisch lernen und üben lassen.



**QUARARO Modul:** Flucht & Migration

**Spieldauer in Stunden:** \_\_\_\_\_

**Behandelte Inhalte:**  
(Zutreffendes bitte ankreuzen)

- Rassismus und Klassismus-Erfahrungen von geflüchteten Menschen
- Weiterbildung zu diskriminierungssensiblen Verhalten
- Demokratische Entscheidungsformen
- Grundlagen demokratischer Tugenden

\_\_\_\_\_, den \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Spielleitung