

PLANSPIEL

ALLTAG IN DRESDEN, LEIPZIG, RIESA UND ANDERSWO

ZIELE

Die Schüler*innen um die Chancenungerechtigkeit in Deutschland. Sie wenden ihre Kenntnisse in einem Rollenspiel an und abstrahieren die individuellen Geschichten auf gesellschaftliche Realitäten. Schließlich entwickeln sie ein begründetes Werturteil über die Chancenverteilung in der Gesellschaft.

LEHRPLANANBINDUNG

OS, Klassenstufe 6, Ethik, Lernbereich 2: „Der Mensch und seine Verantwortung für den Menschen“

OS, Klassenstufe 8, Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung, Lernbereich 3: „Leben in einer Welt“

OS, Jahrgangsstufe 10, Geschichte, Lernbereich 2, Längsschnitt: „Migration und Integration – Flucht und Vertreibung in der Geschichte“

GY, Klassenstufe 6, Ethik, Lernbereich 3: Urteil und Vorurteil

GY, Klassenstufe 10, Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft, Lernbereich 2: Herausforderungen für Europa in einer globalen Welt

ZEITBEDARF

1 UE (45 min)

MATERIAL UND PRAKTISCHE VORBEREITUNG

- Stationsbeschreibungen (Anlage 2)
- Rollenbeschreibungen (Anlage 1)
- grüne und rote Karten
- Informationsblatt Auswertung (Anlage 4)
- Informationsblatt Visualisierung (Anlage 3)

INHALTLICHE VORBEREITUNG

In dieser Übung wird eine Ungleichbehandlung von Menschen sichtbar, insbesondere derjenigen ohne deutsche Staatsbürgerschaft. Während ein deutscher Azubi mit eigenem Einkommen alle Zugangsmöglichkeiten zum gesellschaftlichen Leben und zur politischen Teilhabe hat, sieht sich der/die Asylbewerber*in mit einer Situation konfrontiert, die ihm/ihr kaum Chancen auf ein selbstbestimmtes und zufriedenstellendes, gleichgestelltes Leben in Deutschland gibt.

Hinweis: Die Diskussion zur speziellen Situation von Asylbewerber/-innen kann im Unterrichtsbeispiel „Ankommen“ zur Lebenssituation von Asylbewerber/-innen differenzierter betrachtet werden (siehe unter: <https://bne-sachsen.de/unterrichtsthemen/migration-und-integration/>).

DURCHFÜHRUNG

Rahmen:

Das Spiel stellt alltägliche Situationen von fünf unterschiedlichen Personen mit verschiedenem sozialem Status nach. Mindestens zwölf Personen sind am Spiel beteiligt. Der Rest der Klasse nimmt den Beobachtungsposten ein.

Es gibt folgende Rollen:

- Asylbewerber*in
- vietnamesische(r) Abiturient*in
- Obdachlose(r)
- (Spät-)Aussiedler*in
- Auszubildende(r)

Die möglichst freiwilligen Schüler*innen ziehen verdeckt eine Rollenkarte. Getrennt von den restlichen Schüler*innen bekommen sie Gelegenheit, sich in ihre Rollen einzufühlen, die Lehrkraft steht für mögliche Fragen zur Verfügung.

Weitere Schüler*innen werden auf die sechs Stationen verteilt:

- Kassierer*in im Supermarkt

- Chef*in eines kleinen Handwerksbetriebes
- Zahnarzt/ärztin
- Angestellte(r) im Wahlbüro
- Bankangestellte(r)
- Beamte(r) des Bundesgrenzschutzes im Zug

Die Stationen werden im Klassenraum gleichmäßig verteilt und optisch abgetrennt. Jede Station erhält eine Stationsnamenskarte und die entsprechende Stationsbeschreibung sowie jeweils fünf rote und fünf grüne Karten (alternativ Ja- oder Nein-Karten etc.). Die SuS werden für ihre Aufgabe sensibilisiert. Ihre Fragen werden beantwortet (besonders beim BGS darauf achten, dass keine Verwechslung der Aufgabe mit einem Zugschaffner geschieht).

Ablauf des Spiels:

Die Rollen und die Stationen stellen sich zunächst vor. Jede der fünf Rollen hat bestimmte Ziele an jeder Station (z. B. eine zahnärztliche Behandlung zu bekommen). Diese gilt es durch ein kurzes Gespräch an der jeweiligen Station zu erreichen. Es ist von den Stationsspieler*innen abhängig, ob dies den Personen an ihrer Station auch gelingt. Zu- und Absage an der jeweiligen Station wird durch die Vergabe einer grünen bzw. roten Karte symbolisiert. Es gibt rechtlich gesehen immer eine »richtige Antwort«. Auch wenn eine Station in einigen Punkten falsch entscheidet, sollte nicht in das Spiel eingegriffen werden. Stockt das Spiel komplett, können Hinweise gegeben werden, die das Gespräch in Gang bringen.

Die Personen durchlaufen nacheinander die einzelnen Stationen in der oben angegebenen Reihenfolge. Im Anschluss an jede Runde nimmt die Lehrkraft bzw. ein(e) Schüler*in die Zu- und Absagen in Empfang.

Auswertung und Realitätstransfer

Sind alle Stationen durchlaufen, beginnt die Auswertung im Diagramm (siehe Informationsblatt Auswertung, Visualisierung). Wird dieses als Tafelbild angelegt, so kann man mit verschiedenfarbigen Magneten den Spielverlauf dokumentieren und die Auswertung

für alle Schüler/-innen sichtbar machen. Der Verlauf der Auswertung ist den Informationsblättern Auswertung und Visualisierung zu entnehmen.

KOMPETENZERWERB

ERKENNEN

Die Schüler*innen erkennen die Chancenungerechtigkeit in Deutschland und erleben unterschiedliche Kategorien, die in Deutschland zu Privilegien bzw. Nachteilen führen.

BEWERTEN

Die Schüler*innen erleben durch Nachspielen die alltägliche, unterschiedliche Behandlung und Diskriminierung von Menschen mit unterschiedlichem sozialen Status in Deutschland und fühlen sich in die jeweiligen Lebenssituationen ein. Sie bewerten, wie sich rechtliche und institutionelle Rahmenbedingungen und soziale Komponenten auf deren Alltag auswirken.

HANDELN

In der Folge kann bspw. mithilfe des Unterrichtsbeispiels „Verantwortung übernehmen – die SDGs“ der globale Kontext von Ungleichheit eingebracht werden und eigenes Handeln reflektiert werden

WEITERBEARBEITUNG

Das Unterrichtsbeispiel eignet sich als Einstieg ins Thema innerstaatliche und globale Gerechtigkeit. Auf der Grundlage des Rollenspiels kann weitergehend zu Rassismus/ institutionellem Rassismus, Sozialchauvinismus und Vorurteilen gearbeitet werden.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

Berichte aus den Heimen gibt es beispielsweise bei ProAsyl

<https://www.proasyl.de/thema/asyl-in-deutschland/> [aufgerufen am 19.02.2021] und von der Sueddeutschen [aufgerufen am 20.08.2016]

Zur Chancen (Un-) Gerechtigkeit im deutschen Bildungssystem in der Süddeutschen Zeitung: <http://reportagen.sueddeutsche.de/der-taegliche-kampf>

<http://www.sueddeutsche.de/bildung/chancengerechtigkeit-so-ungerecht-ist-unser-bildungssystem-1.1770332> [aufgerufen am 19.02.2021] und im Spiegel über das Projekt „Chancenspiegel“: <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/chancenspiegel-studie-bildung-in-deutschland-ist-ungerecht-a-1007737.html> [aufgerufen am 19.02.2021]

QUELLE

Dieses Unterrichtsbeispiel wurde von Francesca Barp in Anlehnung an das Material „Mitten unter uns“ (<http://www.buntstattbraun.de/wp-content/uploads/2017/06/C.pdf>) des Bunt statt braun e.V. erarbeitet.

Dieses Unterrichtsbeispiel kann kopiert und frei verwendet oder weitergegeben werden.

ANLAGE 1: ROLLENBESCHREIBUNG

AUSSIEDLERIN

Du bist eine 17jährige Schülerin aus Dresden. Du bist mit deinen Eltern vor einem halben Jahr aus der Ukraine nach Dresden gezogen. Du sprichst zwar schon besser Deutsch, aber so richtig gut noch immer nicht. Deshalb bist du auch zum ersten Mal durch den Schulabschluss gefallen. Vielleicht schaffst du es ja dieses Jahr. Sollte es klappen, möchtest du eine Ausbildung anfangen. Obwohl deine Eltern ständig auf der Suche nach einem Arbeitsplatz sind, finden sie aufgrund der Sprachprobleme keinen. Deshalb lebt ihr als Familie von der Sozialhilfe und das heißt immer zu sparen.

Als Aussiedlerin hast du auch die deutsche Staatsbürgerschaft und nimmst deinen Personalausweis auch immer vorsichtshalber mit. Versuch dich in deine Rolle einzufühlen. Stell dir vor wie es der Schülerin in Deutschland geht. Wenn du Fragen hast, dann frag einfach deine/n Lehrer*in!

Das Spiel besteht darin, dass du bei den verschiedenen Stationen versuchst etwas Bestimmtes zu erreichen. Dazu musst du natürlich die entsprechenden Personen an diesen Stationen anquatschen, ihnen erklären, was du möchtest, und sie versuchen zu überzeugen.

Also los geht's!

(Die Aufgaben die du an den verschiedenen Stationen erledigen sollst, stehen auf der Rückseite.)

- 1) **Supermarkt:** Deine Mutter hat dich gebeten Butter und Milch zu holen.
- 2) **Betrieb:** Mit viel Glück bist du dieses Jahr mit der Schule fertig. Danach möchtest du eine Ausbildung als technische Zeichnerin machen. Du wendest dich an einen Betrieb, um dich zu bewerben. Vielleicht hast du ja auch dort Glück.
- 3) **Zahnarzt:** Dir ist beim Brötchenessen eine Plombe rausgefallen. Du hast zwar keine starken Zahnschmerzen, aber du möchtest die Plombe ersetzt haben. Deshalb gehst du gleich zum Zahnarzt und hast deine Versicherungskarte mit.
- 4) **Wahlbüro:** In deiner Stadt wird demnächst der neue Bürgermeister gewählt. Ein Kandidat will Aussiedler*innen besser integrieren. Du informierst dich im Wahlbüro.
- 5) **Bank:** Du möchtest dir einen gebrauchten Computer kaufen. Vielleicht hilft dir das ja, in der Schule besser zu werden. Da aber deine Eltern sparen müssen, können sie dich nicht unterstützen. Damit das Ganze trotzdem klappt, möchtest du einen Kredit von 300 Euro bei der Bank aufnehmen.
- 6) Du möchtest einen Freund in Potsdam besuchen. Er feiert heute Abend eine Party. Im Zug treffen dich Beamte des Bundesgrenzschutzes. Zum Glück hast du deinen Personalausweis mit.

VIETNAMESISCHE ABITURIENTIN

Du bist 18 Jahre alt und hast es jetzt endlich geschafft: Abitur in der Tasche! Deshalb hast du jetzt auch erst mal frei. Du bist Single und wohnst noch bei deinen Eltern in Dresden-Pieschen. Deine Eltern kommen ursprünglich aus Vietnam. Sie wohnen aber schon über 30 Jahre in Deutschland und du kennst Vietnam nur aus Erzählungen. Trotzdem hast du immer noch die vietnamesische Staatsbürgerschaft. Du sprichst sehr gut Deutsch, ist ja logisch.

Versuche dich in diese Rolle einzufühlen. Stell dir genau vor, wie es dir als Abiturientin in Deutschland geht. Wenn du Fragen hast, dann frag einfach deine/n Lehrer*in! Das Spiel besteht darin, dass du bei den verschiedenen Stationen versuchst etwas Bestimmtes zu erreichen. Dazu musst du natürlich die entsprechenden Personen an diesen Stationen anquatschen, ihnen erklären, was du möchtest, und sie versuchen zu überzeugen.

Also los geht's!

(Die Aufgaben, die du an den verschiedenen Stationen erledigen sollst, stehen auf der Rückseite.)

- 1) **Supermarkt:** Deine Mutter hat dich gebeten, noch Milch und Brötchen zu holen.
- 2) **Betrieb:** Du hast dich entschieden, nach dem Abi erst einmal eine Ausbildung zu machen. Deshalb bewirbst du dich bei einem kleinen Betrieb um einen Ausbildungsplatz. In Sachsen gibt es zwar nicht genügend Ausbildungsplätze, aber du versuchst trotzdem den Chef/die Chefin von dir zu überzeugen.
- 3) **Zahnarzt:** Dir ist beim Kaugummikauen eine Plombe rausgefallen. Du hast zwar keine Zahnschmerzen, aber möchtest die Plombe ersetzt haben. Du bist über deine Eltern versichert und hast somit eine ganz normale Versicherungskarte von der Krankenkasse deiner Eltern.
- 4) **Wahlbüro:** In Dresden wird demnächst der neue Bürgermeister gewählt. Du willst gerne mitwählen und gehst zum Wahlbüro um dich zu erkundigen, ob und wie du wählen kannst.
- 5) **Bank:** Du möchtest gerne deine Fahrerlaubnis machen. Dafür brauchst du 1000 Euro, die du als Kredit aufnehmen willst.
- 6) Du möchtest einen Freund in Berlin besuchen, der heute eine Party macht. Im Zug treffen dich Beamte vom Bundesgrenzschutz. Zum Glück hast du deinen vietnamesischen Pass dabei.

AZUBI

Du bist ein 19jähriger Jugendlicher und machst gerade eine Ausbildung zum Maler. Die Ausbildung macht dir Spaß und du bist auch schon im dritten Lehrjahr. Du wohnst noch zu Hause bei deinen Eltern. Aber vielleicht kannst du ja bald mit deiner Freundin zusammenziehen. Schließlich seid ihr schon seit zwei Jahren zusammen.

Versuch dich in diese Rolle einzufühlen. Stell dir genau vor wie es dem jungen Mann in Deutschland geht. Wenn du Fragen hast, dann frag einfach deine/n Lehrer*in! Das Spiel besteht darin, dass du bei den verschiedenen Stationen versuchst etwas Bestimmtes zu erreichen. Dazu musst du natürlich die entsprechenden Personen an diesen Stationen anquatschen, ihnen erklären, was du möchtest, und sie versuchen zu überzeugen.

Also los geht's!

(Die Aufgaben die du an den verschiedenen Stationen erledigen sollst, stehen auf der Rückseite.)

- 1) **Supermarkt:** Deine Mutter hat dich gebeten noch Milch und Brot zu kaufen.
- 2) **Betrieb:** Du bist ja bald mit deiner Lehre fertig. Deshalb willst du dich in einem kleinen Betrieb um eine Arbeit bewerben. Vielleicht kann dich der/die Chef*in als Maler einstellen.
- 3) **Zahnarzt:** Dir ist beim Apfelessen, eine Plombe rausgefallen. Du hast zwar keine starken Zahnschmerzen, aber du möchtest die Plombe ersetzt haben. Deshalb gehst du gleich zum Zahnarzt. Du hast auch deine Versicherungskarte mit dabei.
- 4) **Wahlbüro:** In Dresden wird demnächst ein neuer Bürgermeister gewählt. Eine Kandidatin wirbt damit mehr Arbeitsplätze zu schaffen. Die willst du vielleicht wählen und gehst deshalb ins Wahlbüro um zu fragen, ob und wie du wählen kannst.
- 5) **Bank:** Du möchtest mit deiner Freundin zusammenziehen. Davon sind deine Eltern nicht begeistert. Sie meinen, du wärest dafür noch zu jung. Um die gemeinsame Wohnung trotzdem schön einrichten zu können, möchtest du einen Kredit von 1000 Euro aufnehmen.
- 6) Du möchtest einen ehemaligen Klassenkameraden besuchen. Er wohnt nun in Berlin. Im Zug treffen dich Beamte des Bundesgrenzschutzes. Aber du hast ja deinen Ausweis dabei.

WOHNUNGSLOSER

Du bist ein 22-jähriger junger Mann und zurzeit wohnungslos. Das kommt daher, dass du vor längerer Zeit von zu Hause abgehauen bist. Du hast es einfach nicht mehr bei deinen Eltern ausgehalten. Du hast keinen Job und somit auch kein Geld für eine Wohnung. Sozialhilfe bekommst du auch nicht und bist auch nicht krankenversichert. Nachdem du anfangs noch bei ein paar Freunden untergekommen bist, lebst du jetzt auf der Straße. Ab und zu versuchst du durch Straßenmusik ein bisschen Kleingeld zu verdienen.

Versuch dich in diese Rolle einzufühlen. Stell dir genau vor, wie es dem jungen Mann in Deutschland geht. Wenn du Fragen hast, dann frag einfach deine/n Lehrer*in! Das Spiel besteht darin, dass du bei den verschiedenen Stationen versuchst etwas Bestimmtes zu erreichen. Dazu musst du natürlich die entsprechenden Personen an diesen Stationen anquatschen, ihnen erklären, was du möchtest, und sie versuchen zu überzeugen.

Also los geht's!

(Die Aufgaben, die du an den verschiedenen Stationen erledigen sollst, stehen auf der Rückseite.)

- 1) **Supermarkt:** Du hast Hunger und willst was zum Essen kaufen. Du kratzt deine letzten Cents zusammen und hoffst, dass es für zwei Brötchen und ein bisschen Käse reicht.
- 2) **Betrieb:** Du willst arbeiten, um dir eine Wohnung leisten zu können. Deshalb fragst du eine(n) Chef*in, ob er/sie vielleicht einen Job für dich hat. Hoffentlich klappt das auch ohne feste Wohnung.
- 3) **Zahnarzt:** Dir ist beim Brötchenessen eine Plombe rausgefallen. Du hast zwar keine starken Zahnschmerzen, aber möchtest die Plombe trotzdem ersetzt haben. Deshalb gehst du gleich zum Zahnarzt. Vielleicht behandelt er dich auch einfach so.
- 4) **Wahlbüro:** In Dresden wird demnächst ein neuer Bürgermeister gewählt. Ein Kandidat wirbt damit, sich für Arme einzusetzen. Den willst du wählen und gehst deshalb ins Wahlbüro, um zu fragen, ob und wie du wählen kannst.
- 5) **Bank:** Du möchtest die Fahrerlaubnis machen. Vielleicht steigen dadurch deine Chancen einen Job zu bekommen. Die dafür nötigen 1000 Euro willst du als Kredit aufnehmen.
- 6) Du möchtest einen Freund in Hamburg besuchen, der heute Abend seine Geburtstagsparty feiert. Im Zug triffst du Beamte des Bundesgrenzschutzes. Du hast deinen Personalausweis dabei.

ASYLBEWERBER*IN

Du bist ein*e kurdische*r Asylbewerber*in aus dem Irak. Die Kurden sind eine kleine Gruppe, die vom irakischen Staat unterdrückt wird. Als du noch im Irak gelebt hast, hattest du ganz oft Angst um dein Leben. Schon dein Onkel wurde von der irakischen Polizei erschossen. Deswegen hast du dich auch entschlossen, die gefährliche und lange Reise vom Irak nach Deutschland zu wagen. Es fiel dir sehr schwer, deine Eltern und deine Geschwister in deiner Heimatstadt zurückzulassen.

Du bist 22 Jahre alt und nicht verheiratet. Du lebst erst seit drei Monaten in Deutschland und sprichst deshalb auch noch nicht besonders gut deutsch. Du lebst in einem Heim für Asylbewerber*innen in Dresden.

Versuche dich in diese Rolle einzufühlen. Stell dir genau vor, wie es der/dem Asylbewerber*in in Deutschland geht. Wenn du Fragen hast, dann frag einfach deine/n Lehrer*in! Das Spiel besteht darin, dass du bei den verschiedenen Stationen versuchst etwas Bestimmtes zu erreichen. Dazu musst du natürlich die entsprechenden Personen an diesen Stationen anquatschen, ihnen erklären, was du möchtest, und sie versuchen zu überzeugen.

Also los geht's!

(Die Aufgaben, die du an den verschiedenen Stationen erledigen sollst, stehen auf der Rückseite.)

- 1) **Supermarkt:** Du willst dir gerne was zum Essen kaufen.
Leider bekommst du als Asylbewerber*in kein Geld. Du kannst nur mit sogenannten Wertgutscheinen bezahlen. Ob der Supermarkt die Wertgutscheine annimmt, musst du noch herausfinden.
- 2) **Betrieb:** Du möchtest gerne etwas Geld verdienen, weil dir deine 40 Euro Taschengeld im Monat zu wenig sind. Deshalb willst du dich um einen Job in einem kleinen Betrieb bewerben. Gehe zum/r Chef*in des Betriebes und frage nach, ob er/sie dich vielleicht einstellen möchte.
- 3) **Zahnarzt:** Dir ist beim Brötchenessen eine Plombe rausgefallen. Du hast zwar keine starken Zahnschmerzen, aber du möchtest die Plombe gerne ersetzt haben. Du bist gerade in der Nähe eines Zahnarztes und gehst deshalb einfach hin. Leider hast du keine Krankenkassenkarte und auch keine Erlaubnis vom Sozialamt.
(Asylbewerber*innen brauchen eine Erlaubnis, um zum Arzt gehen zu dürfen.) Aber fragen kostet ja nichts...
- 4) **Wahlbüro:** In deiner Stadt wird demnächst der neue Bürgermeister gewählt. Du willst gerne mitwählen und gehst deshalb zum Wahlbüro. Dort willst du nachfragen, ob du wählen darfst.
- 5) **Bank:** Dein Antrag auf Asyl wurde einfach unbegründet abgelehnt. Du willst jedoch Widerspruch einlegen und ein zweites Verfahren anstreben. Dafür brauchst du einen Anwalt und der kostet Geld. Deshalb gehst du zur Bank und möchtest 200 Euro als Kredit aufnehmen.
- 6) Du möchtest eine Freundin in Berlin besuchen. Eigentlich brauchst du um deinen Landkreis zu verlassen eine Erlaubnis der Ausländerbehörde. Du hast dummerweise keine Erlaubnis dabei und hoffst, dass dich keiner erwischt. Im Zug treffen dich Beamte des Bundesgrenzschutzes. Vielleicht kannst du ihnen ja die Situation erklären.

ANLAGE 2: STATIONEN

BANKANGESTELLTE*R

Du bist in einer Bank angestellt. Die Bank vergibt Kredite an Privatpersonen. Deine Aufgabe als Angestellte*r ist zu entscheiden, ob jemand einen Kredit bekommt oder nicht. Deshalb musst du die Erfüllung verschiedener Kriterien durch die Person, die einen Kredit haben will, überprüfen.

Personen bekommen nur einen Kredit, wenn sie ein festes und ausreichendes Einkommen haben, wenn sie ihr Anliegen, wofür sie einen Kredit haben möchten, glaubwürdig machen können und wenn sie einen festen Wohnsitz haben. Migrant*innen sind grundsätzlich kreditwürdig, wenn ihre Aufenthaltsdauer die Laufzeit des Kredites nicht überschreitet.

Alle Leute, denen du einen Kredit bewilligst, bekommen eine grüne Karte. Wer keinen Kredit bekommt, erhält eine rote Karte.

CHEF*IN EINES KLEINEN BETRIEBES

Du bist Chef*in eines kleinen Handwerksbetriebs. Zurzeit hast du einen Arbeitsplatz bzw. einen Ausbildungsplatz zu vergeben. Das Gesetz schreibt vor, dass Arbeit zuerst an deutsche Staatsbürger*innen vergeben werden muss. Deswegen musst du auch immer die Nationalität wissen, wenn du jemanden einstellen willst. Asylbewerber*innen darfst du nur einstellen, wenn sie schon länger als 12 Monate im Land sind.

Für dich spielt es aber auch eine Rolle, dass deine Angestellten gut deutsch sprechen können. Und von Auszubildenden wünschst du dir, dass er/sie einen Schulabschluss hat.

Alle Leute, denen du einen Job oder einen Ausbildungsplatz geben willst, bekommen eine grüne Karte. Wer keinen Job oder Ausbildungsplatz von dir bekommt, erhält eine rote Karte.

KASSIERER*IN IM SUPERMARKT

Du bist Kassierer*in in einem Supermarkt. Ihr verkauft ganz normal, alles was man zum Leben braucht. In deinem Supermarkt kann man allerdings nur mit Bargeld bezahlen. Also auch nicht mit Wertgutscheinen, wie sie Asylbewerber*innen fast überall in Deutschland bekommen. In Sachsen erhalten sie z.T. Essenspakete und können daher nicht bei dir bezahlen.

Ähnlich sieht es mit Obdachlosen aus. Dein Chef meint immer, dass sich diese Leute lieber nicht im Supermarkt aufhalten sollen. Das sei nichts für das Geschäft. Aber im Grunde genommen, ist das immer deine Entscheidung...

**Alle Leute, die bei dir einkaufen und bezahlen können, bekommen eine grüne Karte.
Alle die nicht einkaufen und/oder bezahlen können, bekommen eine rote Karte.**

BEAMTE*R DES BUNDESGRENZSCHUTZES

Du bist ein Beamter/eine Beamtin des Bundesgrenzschutzes, dem BGS. Deine Arbeit besteht darin, darauf zu achten, dass Menschen aus anderen Ländern nicht unerlaubt nach Deutschland kommen. Du bist deshalb oft an Bahnhöfen und in Zügen im Einsatz. Du hast Anweisung, alle ausländisch aussehenden Personen zu kontrollieren. Unverdächtige Menschen winkst du freundlich vorbei. Du hast das Recht, alle Menschen nach ihrem Personalausweis zu fragen und sie auch zu kontrollieren. Triffst du dabei auf Asylbewerber*innen, die unerlaubt ihren Landkreis verlassen haben, (d.h. wenn sie keine Erlaubnis von der Ausländerbehörde haben) verwarnst du diese und schickst sie zurück. Wenn jemand vorbei kommt, dann guckst Du ihn/sie erst einmal an und fragst gegebenenfalls nach dem Ausweis.

Wenn jemand von dir kontrolliert wird und keine gültigen Papiere dabei hat, dann bekommt er eine rote Karte. Wer gar nicht erst kontrolliert wird, bekommt eine grüne Karte von Dir.

BEAMTE*R IM WAHLBÜRO

Du bist Beamte*r im Wahlbüro. Das Büro ist dafür zuständig, die Leute über das Wahlrecht zu informieren und dessen Einhaltung zu kontrollieren. Es kommen immer wieder Leute, die sich über das Wahlrecht und ihre Möglichkeit zu wählen informieren wollen.

Um wählen zu dürfen, muss man 18 Jahre alt sein, die deutsche Staatsangehörigkeit haben und eine Meldeadresse haben.

Alle Leute, die wählen dürfen bekommen eine grüne Karte. Alle die nicht wählen dürfen bekommen eine rote Karte.

ZAHNARZT/ZAHNÄRZTIN

Du bist Zahnarzt/Zahnärztin und hast eine eigene kleine Praxis. Dein Wartezimmer ist voll mit Leuten. Behandeln kannst du alle Menschen, die versichert sind. Das erkennt man daran, dass sie eine Versicherungskarte dabei haben. Asylbewerber*innen kannst du nur behandeln, wenn sie eine Erlaubnis vom Sozialamt haben. Das ist ein Schein, der es ihnen erlaubt, zum Arzt/zu einer Ärztin zu gehen.

Ausnahmefälle sind lebensgefährliche Notfälle. Dafür muss eine Verletzung so schlimm sein, dass derjenige daran sterben kann. Dann musst du jeden Patienten behandeln.

Alle Patienten, die du behandelst, bekommen eine grüne Karte. Wenn du jemanden nicht behandelst, erhält er/sie eine rote Karte von dir.

ANLAGE 3: VISUALISIERUNG

1. Die von den Schüler*innen getroffenen Entscheidungen werden an der Tafel bzw. Pinnwand visualisiert. Dies kann zu unterschiedlichen Zeitpunkten erfolgen:
 - während des Rollenspiels,
 - nachdem eine Rolle alle Stationen durchlaufen hat,
 - nachdem alle Rollen alle Stationen durchlaufen haben.

2. Es folgt die Überprüfung der getroffenen Entscheidungen. Mit Hilfe des Informationsblattes Auswertung kontrolliert und berichtigt die Lehrkraft die Entscheidungen, liefert Hintergrundinformationen und erklärt und beantwortet Fragen.

3. Resümee des Spiels
 Stationsnamen werden aus der Visualisierung entfernt Die Kennzeichnungen für Erlaubniserteilungen werden nach unten verschoben, so dass folgendes Diagramm entsteht:

Beispiel: Tafelbild

	Asylbewerber/-in	Vietnamesische Abiturient/-in	Obdachlose/-r	Aussiedler/-in	Auszubildende/-r
Einkauf		grün	grün	grün	grün
Betrieb		grün	grün		grün
Zahnarzt		grün		grün	grün
Wahl			grün	grün	grün
Kredit		grün			grün
Zugfahrt		grün		grün	grün

Aufgabe: Analysiert das Schema!

- Was erkennt ihr an diesem Schema?
- Welche Meinung habt ihr dazu?

ANLAGE 4: AUSWERTUNG

C Situation von MigrantInnen

Infoblatt

7./8. Klasse

Modul 2 | Alltag in Rostock-Lichtenhagen – Planspiel | Seite 1 von 1

Auswertung

	AsylbewerberIn	Vietnamesische AbiturientIn	Obdachlose -r	AussiedlerIn	Azubi
1. Einkauf	AsylbewerberIn Rostock: positiv, im Allgemeinen negativ; Sachleistungsprinzip (§§ 3 – 7 AsylbLG), ist jedoch nicht einheitlich geregelt: - In Sachsen = Essenspackete - Nordrhein-Westfalen = Chipkarte - M-V = Bargeldauszahlung	positiv	positiv: aber einige Geschäfte lassen keine Obdachlosen herein	positiv	positiv
2. Betrieb	negativ: AsylbewerberInnen dürfen die ersten 12 Monate generell nicht arbeiten, dann besteht die Möglichkeit der Arbeitserlaubnis, jedoch Inländerprimat bzw. Vorrangprüfung; Arbeit zuerst für Deutsche, dann für EU-AusländerInnen, danach Vertragsstaaten und erst dann andere	positiv	positiv: »Keine Wohnung – keine Arbeit, keine Arbeit – keine Wohnung« kann durch die Möglichkeit des Erhalts einer Meldeadresse umgangen werden	negativ: wegen mangelnder Sprachkompetenzen	positiv
3. Zahnarzt	negativ: da kein Notfall; AsylbewerberInnen brauchen bevor sie zum Arzt gehen eine Bescheinigung vom Sozialamt (§ 61 AsylVfG und § 1 Abs. 3 AEO)	positiv: sie/er über Eltern krankenversichert ist	negativ: da er/sie nicht krankenversichert ist, Notfallbehandlung aber möglich	positiv	positiv
4. Wahl	negativ: da keine deutsche Staatsbürgerschaft	negativ: da/wenn keine deutsche Staatsbürgerschaft besteht	positiv: er/sie muss aber Meldeadresse haben	positiv: da ab 18 Jahren Wahlberechtigt, Kommunalwahlrecht bereits ab 16 Jahren	positiv
5. Kredit	negativ: da keine deutsche Staatsangehörigkeit, keine materiellen Sicherheiten, keine Sicherung des Aufenthaltes bestehen	positiv: wenn Sicherheiten vorhanden	negativ: da keine Sicherheiten	negativ: da keine Sicherheiten	positiv wenn Sicherheiten vorhanden
6. Zugfahrt	negativ: da Residenzpflicht besteht (Verlassen des Aufenthaltsortes nur mit Genehmigung, § 36 AuslG, § 56 AsylbLG), M-V ist einziges Land mit Reisefreiheit innerhalb vier Regionen des Landes, nicht aber von Schwerin nach Rostock	positiv: da Dokument mit festen Aufenthaltstitel	positiv	positiv: da deutsche Staatsbürgerschaft	positiv