






# Von „Papers, please.“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022

Anwendungsbereiche	Wissensvermittlung, Sensibilisierung, Reflexion
Geschätzte Dauer	mindestens 90 Minuten
Sozialform	Gruppenarbeit, Plenum

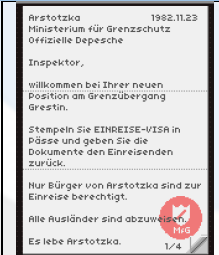


Ziel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die hier vorgestellte Methode zeigt, wie das Computerspiel „Papers, please.“ Inhalte für den Unterricht liefert und als Anregung für ein Rollenspiel dienen kann, welches Schüler*innen ab 14 Jahren für verschiedene sensibilisieren kann.</li> <li>- Damit das Rollenspiel stärker an die Lebenswirklichkeit der Schüler*innen heran rückt wird das im digitalen Spiel verwendete Szenario eines Grenzübergangs komplett ausgetauscht.</li> <li>- Das neue Szenario beschreibt eine Schule im Jahr 2022, die den qualifiziertesten Schüler*innen die bestmögliche Ausbildung gewährleisten möchte und deshalb vermeintlich störende Subjekte durch strenge Kontrollen tageweise vom Unterricht ausschließt. Im Rollenspiel kann dies jede/n treffen.</li> <li>- Die Situation an der Kontrollstation erzwingt ein Gefühl der Machtlosigkeit. Aspekte wie Willkür, Ausgeliefertsein oder Kontrolle durch und über andere sind zentrale Punkte, die nach der Rollenspielphase in der Reflexion angesprochen werden. Der Bezug zum Spiel „Papers, please.“ kann auch wieder hergestellt und die dort behandelnden Themen aufgegriffen und vertieft werden.</li> </ul>
Zielgruppe	Jugendliche, Erwachsene, Lehrer*innen, Pädagog*innen, Studierende, Multiplikator*innen, Weitere: Freiwillige Helfer*innen
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Studium, Aus- und Weiterbildung
Anmerkung zur Technik	Da der Einsatz digitaler Spiele im Schulkontext immer noch viele Herausforderungen beinhaltet, funktioniert diese Methode zur Not auch gänzlich ohne den Einsatz der digitalen Spielvorlage.

Kontakt	 <b>SPIELRAUM</b> Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur  <b>Technology Arts Sciences TH Köln</b>	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Uberring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:		
 <b>bpb</b> Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen 	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

## Methodenbeschreibung / Methodenziel

<p>Anmerkungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Methode ist hier für Schüler*innen ab 14 Jahren im Kontext Schule konzipiert, lässt sich jedoch so oder mit leichten Anpassungen mit weiteren Zielgruppen und in anderen Praxisfeldern durchführen. Die Methode kann beispielsweise gut in der außerschulischen Arbeit mit Jugendlichen oder in der Arbeit mit ehrenamtlichen Helfer*innen / freiwilligen Flüchtlingshelfer*innen eingesetzt werden.</li> <li>- Lehrer*innen und Pädagog*innen müssen im Vorfeld gut einschätzen, ob diese Methode geeignete ist und alle Schüler*innen und Jugendlichen teilnehmen können. Gibt es unter den angedachten Teilnehmenden z.B. Jugendliche mit eigenen Fluchterfahrungen oder bestehen Spannungen, schwelende Konflikte und besondere Reizthemen unter den Jugendlichen (z.B. aufgrund sozialer Ungleichheiten oder der Herkunft)?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer- und Videospiele bieten viele gute Anknüpfungspunkte für den Einsatz im Unterricht - so können ausgewählte Spielinhalte, die Narration oder Darstellungsform beschrieben und analysiert werden. Zudem kann das Medium durch die ihm eigenen Formen der Interaktion und Immersion besondere Erfahrungsdimensionen schaffen, welche für Lehr- und Lernerfahrungen genutzt werden können.</li> <li>- Die hier vorgestellte Methode zeigt, wie das Computerspiel „Papers, please.“ Inhalte für den Unterricht liefert und als Anregung für ein Rollenspiel dient, welches Schüler*innen ab 14 Jahren für Themen wie Migration, Flucht, individuelle Schicksale, soziale Herkunft, Einreisepolitik, fehlende Chancengleichheit u.a. sensibilisieren kann. Und da der Einsatz digitaler Spiele im Schulkontext immer noch viele Herausforderungen beinhaltet, funktioniert diese Methode zur Not auch gänzlich ohne den Einsatz der digitalen Spielvorlage.</li> <li>- Im mehrfach ausgezeichneten Spiel „Papers, please.“ schlüpfen Spielende - so die Kurzfassung - in die Rolle eines Kontrolleurs, der am Grenzübergang des fiktiven Staates Arstotzka die Papiere Einreisewilliger kontrollieren und mit den sich täglich ändernden Einreisebestimmungen abgleichen muss. Neben den stetig wachsenden Druck auf den Kontrolleur durch strengere Kontrollen, höherem Arbeitstempo, moralischen Dilemmata und empfindlichen Lohnabzügen für Fehler bei der Kontrolle, wartet im Hintergrund die eigene Familie am Existenzminimum darauf, dass genug Geld verdient wird, um überleben zu können.</li> <li>- Um das geplante Rollenspiel stärker an die Lebenswirklichkeit der Schüler*innen heran zu rücken wird das beschriebene Szenario eines Grenzübergangs komplett ausgetauscht. Ebenfalls anders als in der Spielvorlage verlagert sich der Aufmerksamkeitsfokus von der Figur des Kontrolleurs hin zu denen, die kontrolliert werden. Das neue Szenario beschreibt eine Schule im Jahr 2022, die den qualifiziertesten Schüler*innen die bestmögliche Ausbildung gewährleisten möchte und aus diesem Grund vermeintlich störende Subjekte durch strenge Kontrollen tageweise vom Unterricht ausschließt. So werden an einem Tag z.B. Schüler*innen, die aus einem bestimmten Stadtteil kommen oder das falsche Lieblingsfach angegeben haben, nicht unterrichtet.</li> <li>- Die nicht beeinflussbaren und sich stetig ändernden Einlassbeschränkungen erzwingen ein Gefühl der Machtlosigkeit an der Kontrollstation. Aspekte wie Willkür, Ausgeliefertsein oder Kontrolle durch und über andere sind zentrale Punkte, die nach der Rollenspielphase in der Reflexion bearbeitet werden. Der Bezug zum Spiel „Papers, please.“ kann wieder hergestellt und die dort behandelnden Themen aufgegriffen und vertieft werden.</li> <li>- In der Methode werden alle Spielregeln und Anweisungen für die Vor- und Nachbereitung beschrieben. Editierbare Druckvorlagen für Pässe, Bonuskarten und Einlassregeln werden selbstverständlich direkt mitgeliefert.</li> </ul>

<b>Angaben zum Spiel</b>	
Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papers, please.</li> <li>- <a href="http://papersplea.se">http://papersplea.se</a></li> <li>- Entwickler: Lucas Pope</li> <li>- Herausgeber: 3909 LLC</li> <li>- Erstveröffentlichung: 8.8.2013</li> <li>- Keine Alterskennzeichnung der USK</li> <li>- Pädagogische Altersempfehlung vom Spieleratgeber-NRW: ab 14 Jahren</li> </ul>
System	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Microsoft Windows, OS X, Linux, iOS</li> <li>- Sprache u.a. Deutsch, Englisch, Französisch</li> </ul>
Weitere Anmerkungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bedienung auch für ungeübte Spieler*innen gut umsetzbar</li> <li>- Spiel kann jeder Zeit angehalten werden</li> <li>- Es werden verschiedene Spielstände angelegt und entsprechend können Situationen wiederholt gespielt werden</li> <li>- Spieldauer für einen kompletten Durchlauf ca. 5 Stunden.</li> <li>- Schwierigkeitseinstellungen: Normal / Leicht</li> <li>- Spielmodi: Geschichte und Endlos (Zeitlimit, Perfektion, Ausdauer)</li> </ul>
Screenshots aus dem Spiel	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">Bilder: Screenshots aus dem Spiel „Papers, please.“; Rechte: 3909 LLC</p>
Kurzbeschreibung des Spiels	<p>Im mehrfach ausgezeichneten Spiel „Papers, please.“ schlüpfen – so die Kurzfassung – Spielende in die Rolle eines Kontrolleurs, der am Grenzübergang des fiktiven Staates Arstotzka die Papiere Einreisewilliger kontrollieren und mit den sich täglich ändernden Einreisebestimmungen abgleichen muss. Neben dem stetig wachsenden Druck auf den Kontrolleur durch strengere Kontrollen, höheres Arbeitstempo, moralische Dilemmata und empfindliche Lohnabzüge für Fehler bei der Kontrolle, wartet im Hintergrund die eigene Familie am Existenzminimum darauf, dass genug Geld verdient wird, um überleben zu können.</p>
Spielerbesprechung vom Spieleratgeber-NRW	<p><a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html">www.spieleratgeber-nrw.de/Papers-Please.4377.de.1.html</a></p>
Anmerkungen zum Einsatz des Spiels	<p>Es gibt verschiedene Varianten, den Bezug zum digitalen Spiel „Papers, please.“ herzustellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Schüler*innen bekommen die Möglichkeit, das Spiel selber zu spielen. (Kosten- und Ressourcenfrage)</li> <li>- Eine Schülerin oder ein Schüler spielt das Spiel live in der Klasse (via Laptop und Beamer) und führt die Spielhandlungen aus, die von Klassenkamerad*innen genannt werden. (In der Klasse können Teams gebildet werden, die unter sich die Kontrolle bestimmter Einreisekriterien aufteilen)</li> <li>- Das Spiel wird von ein oder zwei Schüler*innen in der Klasse vorgestellt und ggf. kurz angespielt.</li> <li>- Das Spiel wird über ein „Let’s play“ vorgestellt. Beispiele [überprüft 12.12.2016]:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a3jNHb-4z5I">youtube.com/watch?v=a3jNHb-4z5I</a> (Rocket Beans TV)</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xu6WSbt-9b0">www.youtube.com/watch?v=Xu6WSbt-9b0</a> (PietSmiet)</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f9FhBJZgFYs&amp;t=300s">youtube.com/watch?v=f9FhBJZgFYs&amp;t=300s</a> (Markus Barmetler)</li> </ul> </li> </ul>
Technik (für den Spieleinsatz)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PC mit Steam-Account oder iPad</li> <li>- Spielesoftware (&lt; 10 €)</li> <li>- Beamer (mit entsprechenden Adaptern)</li> <li>- Lautsprecher</li> </ul>
Methode ohne Einsatz des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf den Einsatz des Spiels wird verzichtet. Auf das Spiel wird im Vorfeld kurz verwiesen und als weitere Vertiefungsmöglichkeit vorgestellt.</li> </ul>



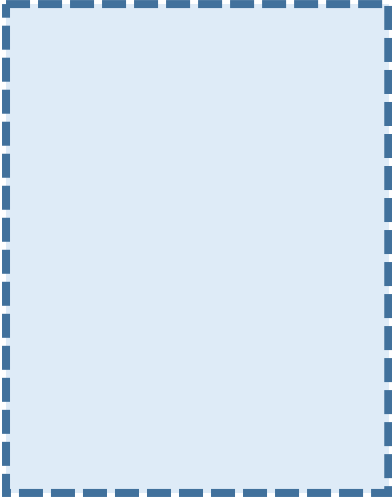
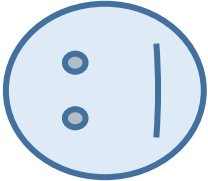
## Angaben zur Rollenspielumsetzung

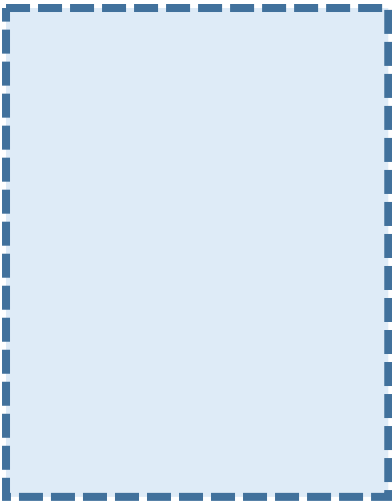
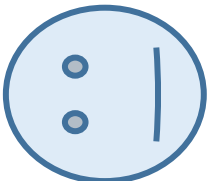
Vorbemerkungen zur Rollenspielumsetzung	In der hier vorgestellten Methode wird die digitale Spielvorlage „Papers, please.“ nicht eins zu eins in ein Rollenspiel überführt. Vielmehr dient die Kontrollsituation an einem Grenzübergang als Anregung und wird in ein anderes Szenario übertragen. Es werden Rollen mit vergleichbaren Aufgaben als Ersatz für die Rollen des Grenzkontrolleurs und für die Rollen der Einreisewilligen angeboten. Die Familie des Grenzkontrolleurs, die Attentäter sowie die Mitarbeiter des Einreiseministeriums werden nicht berücksichtigt.
Szenario für das Rollenspiel	Es ist das Jahr 2022. Die Schule _____ (Name der Schule einsetzen) möchte in einem von der Schulleitung, der Elternpflegschaft und dem Bildungsministerium unterstützen weitgreifenden Schritt alles versuchen, um den qualifiziertesten Schüler*innen die bestmögliche Ausbildung zu gewährleisten. Aus diesem Grund werden vermeintlich störende Subjekte tageweise von der Teilnahme am Unterricht ausgeschlossen. Der Zutritt zur Schule wird von nun an streng kontrolliert. Alle Schüler*innen haben unaufgefordert ihre Dokumente an der Kontrollstation vorzulegen, um am Unterricht teilnehmen zu können.
Anmerkung zum Szenario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Um das Rollenspiel noch stärker an die die Lebenswirklichkeit der Schüler*innen heran zu rücken wird das gesamte Grenz-Einreise-Szenario ausgetauscht. Dieses Thema kann in der Reflexion oder in der Vor- bzw. Nachbearbeitung aufgegriffen und vertieft werden.</li> <li>- Das neue Szenario schafft über die individualisierten Pässe ganz konkrete Bezüge zu den einzelnen Schüler*innen und ermöglicht im Spiel und darüber hinaus eine Auseinandersetzung mit der erfahrenden Hilf- und Machtlosigkeit an der Kontrollstation.</li> <li>- Bei den späteren Kontrollen dürfen an einem Tag z.B. Schüler*innen, die in einem bestimmten Stadtteil wohnen nicht am Schulunterricht teilnehmen. Oder es werden an einem anderen Tag nur Schüler*innen unterrichtet, die im Vorfeld das richtige Lieblingsfach angegeben haben.</li> <li>- Die geplante Machtlosigkeit für die Spielenden wird dadurch verstärkt, dass die Einlassregeln sich täglich ändern, mehrere Regeln kombiniert werden und die gesamten Regeln nicht transparent gemacht werden müssen. Aspekte wie Willkür, Ausgeliefertsein, Hilfslosigkeit oder Kontrolle durch und über andere sind zentrale Punkte, die in der späteren Reflexion aufgegriffen werden sollten.</li> </ul>
Materialien für das Rollenspiel und die Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pässe, Tagesregeln, Bonuskarten (Vorlagen in dieser Methodenbeschreibung)</li> <li>- Tische und Stühle</li> <li>- Aufkleber oder Stempel (ABGELEHNT und GENEHMIGT)</li> <li>- Moderationskarten</li> <li>- Flipchart / Pinnwand / Stifte</li> </ul>
Hinweis zu den Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die gesamten Material-Vorlagen sind frei editierbar und können entsprechend an die tatsächliche Zielgruppe angepasst werden.</li> </ul>
Allgemeine Hinweise für Lehrer*innen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schätzen Sie im Vorfeld ein, ob das Rollenspiel für alle Schüler*innen geeignet ist. Gibt es Schüler*innen, die beispielsweise eigene Fluchterfahrungen haben und bei diesem Thema sehr sensibel und emotional reagieren?</li> <li>- Klären Sie auch, ob Sie alleine die Methode einsetzen wollen oder gerne bei der Durchführung Unterstützung hätten (z.B. durch Kolleg*innen oder Schüler*innen).</li> <li>- Passen Sie das Rollenspiel entsprechend an Ihre Zielgruppe an und gestalten eine geeignete Vor- bzw. Nachbereitung (ggf. mit Bezug zu Lehninhalten, Schulstoff)</li> <li>- Planen Sie genügend Zeit für eine Reflexion ein.</li> </ul>
Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach einem oder mehreren Durchläufen beginnt die Reflexionsphase.</li> <li>- Je nach Zeitressourcen und Anzahl der gespielten Durchläufe kann ein Austausch erst einmal in getrennten Gruppen (Kontrollleur*in / Schüler*in) und anschließend im Plenum stattfinden.</li> <li>- Eine Reflexionsphase kann gut eingeleitet werden über die Verschriftlichung der Eindrücke auf Moderationskarten oder ausgelegten Flipchartpapieren. Hierfür sollten 5-10 Minuten plus Zeit für die Ergebnisvorstellung eingeplant werden.</li> <li>- In der Reflexionsphase sollten alle Schüler*innen ihre Eindrücke mitteilen können. Die Schüler*innen, die an einer Kontrollstation eingesetzt waren, sollten zusätzlich gefragt werden, wie genau sie die Vorschriften befolgt haben.</li> </ul>

## Spielregeln und Aufgaben für die Spielleitung

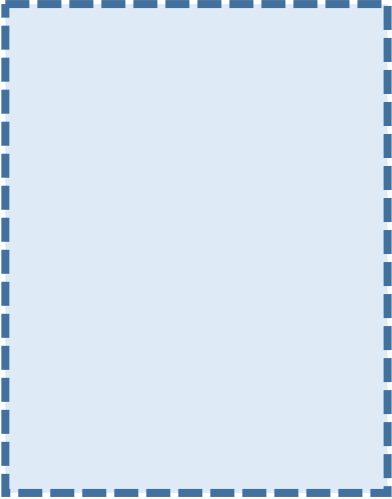
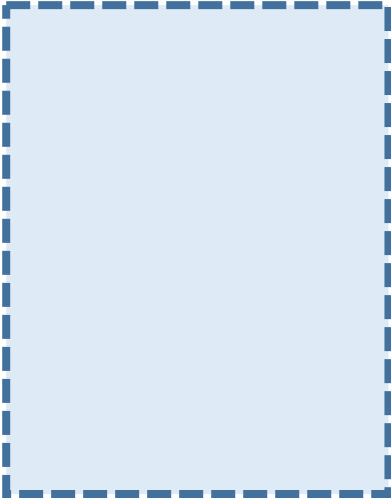
<p>Die drei Rollen im Rollenspiel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schüler*innen, die am Unterricht teilnehmen wollen.</li> <li>- Kontrolleur*innen, die die Schüler*innen kontrollieren und ihnen entweder die Teilnahme am Unterricht gewähren oder verbieten.</li> <li>- Spielleitung, die allen das Szenario und die Spielregeln vorstellt, den Raum vorbereitet, die Materialien verteilt und den reibungslosen Ablauf, die Einhaltung der Spielregeln und die Zeit verantwortet. (detailliertere Aufgabenbeschreibung siehe „Aufgaben der Spielleitung“)</li> </ul>
<p>Vorbereitung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vor Spielbeginn füllen alle Schüler*innen ihren Pass aus, der ihnen durch die Spielleitung ausgehändigten wurde. Sind mehrere Durchläufe geplant, sind dem Pass ausreichend Seiten mit Stempelfeldern beizulegen. Pass-Vorderseite und Pass-Innenseite haben die gleiche Größe und können passend ausgeschnitten, mittig gefaltet, ineinander gelegt und ggf. zusammen getackert werden.</li> <li>- Auf ein Foto oder ein gezeichnetes Passbild wird verzichtet.</li> <li>- Vor jeder Spielrunde bekommen alle Mitspielenden verdeckt eine Bonuskarte.</li> </ul>
<p>Spielregeln</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Angaben im Pass sind korrekt einzutragen u. dürfen nicht mehr geändert werden.</li> <li>2. Beim Warten vor der Kontrollstation ist jede Form der Unterhaltung untersagt.</li> <li>3. Bei der Kontrolle müssen Pass <u>und</u> Bonuskarte unaufgefordert abgegeben werden.</li> <li>4. Wird die Bonuskarte verdeckt abgegeben (mit Schrift nach unten) so wird sie nicht berücksichtigt und von dem/der Kontrolleur/in direkt auf den Stapel mit ausgespielten Bonuskarten gelegt. Ausgespielte Bonuskarten werden nach der Kontrolle auf den gleichen Stapel gelegt.</li> <li>5. Die Spielleitung entscheidet je nach Spielverlauf eigenständig, wie viele Tagesregeln beim aktuellen Durchlauf von den Kontrolleur*innen berücksichtigt werden sollen und händigt die entsprechende Anzahl aus.</li> <li>6. Nach der Kontrolle gibt es mit dem gestempelten Pass eine neue Bonuskarte zurück. Der Stempel entscheidet darüber, ob der Einlass gewährt wird oder nicht.</li> <li>7. An der Kontrollstation wird nicht diskutiert - jede getroffene Entscheidung ist endgültig und stillschweigend zu akzeptieren.</li> <li>8. Ist ein Tageseinlass beendet geben alle ihre Bonuskarten ab und ziehen eine neue. Der Tausch von Bonuskarten untereinander ist strengstens untersagt.</li> </ol>
<p>Anmerkungen zu den Spielregeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eine Kontrolle der Kontrollstation findet nicht statt. Dies wird den jeweiligen Mitarbeiter*innen selber überlassen, jedoch später in der Reflexion nachgefragt.</li> </ul>
<p>Aufgaben der Spielleitung</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Raum ist für das Rollenspiel so vorzubereiten, dass ausreichend Platz für eine Warteschlange, einen Kontrollbereich mit Tisch und Stuhl gibt. Ab ca. 20 Mitspielenden empfiehlt es sich, zwei Kontrollbereiche einzurichten. Zusätzlich sollte es einen Bereich geben, in dem alle auf das Ende der Spielrunde warten können, die bereits eingelassen wurden.</li> </ol> <div data-bbox="491 1406 1430 1662" data-label="Diagram"> <p>Beispiel für eine Kontrollstation</p> <p>Warteschlange</p> <p>Einlass</p> <p>Alte und neue Bonuskarten</p> <p>Stempel</p> <p>Zurück in die Warteschlange</p> <p>Stapel mit</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Die Pass-Vorlagen, Bonuskarten und die Karten mit den Tagesregeln müssen im Vorfeld entsprechend der Anzahl der Mitspielenden und der geplanten Durchläufe ausgedruckt werden.</li> <li>3. Bei über 20 Mitspielenden ist es erforderlich, dass zu Beginn die zwei gelben Bonuskarten (Jobzuweisung Kontrollstation) verteilt werden, um so zwei Kontrollstationen zu besetzen. Die Karten sind nach der Besetzung der Kontrollstation für diesen Durchgang aus dem Spiel zu nehmen.</li> <li>4. Eine Spielrunde (Tageseinlasskontrolle zum Schultag) wird von der Spielleitung zeitlich begrenzt (z.B. akustisches Signal nach 15-20 Minuten)</li> <li>5. Nach einer Spielrunde werden alle Bonus-Karten abgegeben, gemischt und neu verteilt und es beginnt ein weiterer Durchlauf.</li> </ol>

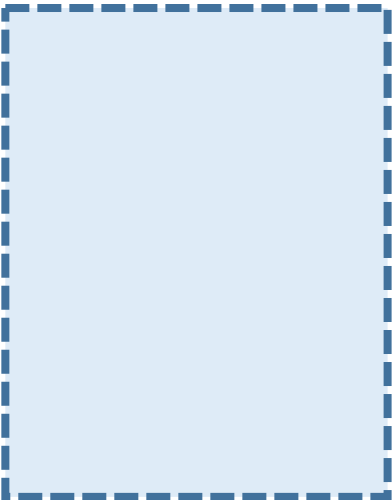
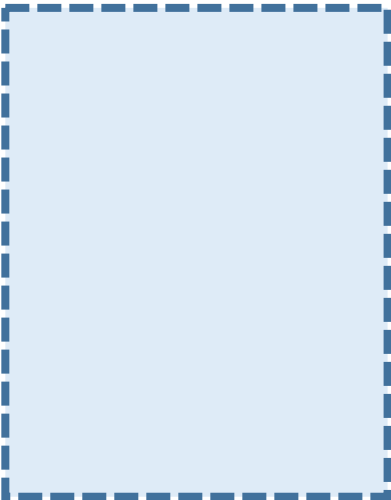
## Vorlage Pass 1 - Vorderseite

Stempel 	Name	PLZ + Wohnort - - - -	Nationalität	Geburtstag	Größe	Geschlecht	Geschwisteranzahl	Lieblingsfach	Unbeliebtestes Fach
									

Stempel 	Name	PLZ + Wohnort - - - -	Nationalität	Geburtstag	Größe	Geschlecht	Geschwisteranzahl	Lieblingsfach	Unbeliebtestes Fach
									

## Vorlage Pass 2 - Innenseite (kann für mehrere Durchgänge mehrfach kopiert werden)

 <p>Stempel</p>	 <p>Stempel</p>
--	---

 <p>Stempel</p>	 <p>Stempel</p>
--	---



## Vorlage Tagesregeln für Kontrollstation 2



<p>Heute dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die in folgenden Stadtteilen wohnen:</p> <p>-----   -----   -----</p>	<p>Heute dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die <u>nicht</u> in folgenden Stadtteilen wohnen:</p> <p>-----   -----   -----</p>
<p>Es dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, deren Anfangsbuchstabe des Vornamens im Alphabet zwischen A-M liegt.</p>	<p>Es dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, deren Anfangsbuchstabe des Vornamens im Alphabet zwischen N-Z liegt.</p>
<p>Nur Schüler*innen mit einer Körpergröße über 170cm dürfen am Unterricht teilnehmen.</p>	<p>Schüler*innen die größer als 180cm sind dürfen heute am Unterricht nicht teilnehmen.</p>
<p>Heute werden nur Schüler*innen unterrichtet, die mindesten eines der folgenden Fächer als Lieblingsfach angegeben haben: Mathematik, Deutsch, Englisch, Sport.</p>	<p>Heute werden nur Schüler*innen unterrichtet, die mindesten eines der folgenden Fächer als Lieblingsfach angegeben haben: Biologie, Kunst, Chemie, Physik, Musik.</p>
<p>Heute müssen alle Schüler*innen dem Unterricht fernbleiben, die in den Monaten Januar, Juni, Juli geboren wurden.</p>	<p>Heute dürfen alle Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die in den Monaten Januar, Februar, März, April, Mai, Juni, Juli, August, September geboren wurden.</p>



## Vorlage Tagesregeln für Kontrollstation 2



<p>Alle Schüler*innen, die mehr als zwei Geschwister haben, müssen wieder nach Hause gehen.</p>	<p>Heute dürfen nur Einzelkinder am Unterricht teilnehmen.</p>
<p>Heute dürfen keine Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die als Nationalität Schweiz, Österreich oder Niederlande in ihrem Pass stehen haben.</p>	<p>Heute dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die als unbeliebtestes Fach <u>nicht</u> Mathematik angegeben haben.</p>
<p>Heute dürfen nur Schülerinnen am Unterricht teilnehmen. Schüler müssen draußen bleiben.</p>	<p>Heute dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die als unbeliebtestes Fach <u>nicht</u> Sport angegeben haben.</p>
<p>Heute werden nur Schüler unterrichtet. Alle Schülerinnen müssen gehen.</p>	<p>Heute werden nur Schüler*innen unterrichtet, wenn sie</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Heute müssen alle Schüler*innen dem Unterricht fernbleiben, die</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Heute werden nur Schüler*innen unterrichtet, die</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

## Vorlage Bonuskarten 1



<p><b>E</b></p> <p>Bonus-Buchstabe, der mit dem Pass abgegeben werden kann.</p>	<p><b>T</b></p> <p>Bonus-Buchstabe, der mit dem Pass abgegeben werden kann.</p>
<p><b>100 Geld</b></p> <p>Du kannst mit Deinem Pass 100 Geld als kleine Anerkennung für die gute Arbeit an der Kontrollstation abzugeben.</p>	<p><b>200 Geld</b></p> <p>Du kannst mit Deinem Pass 200 Geld als kleine Anerkennung für die gute Arbeit an der Kontrollstation abzugeben.</p>
<p>Gegen Vorlage dieser Karte wird bei Dir heute über eine möglicherweise falsche Schulfach-Angabe hinweggesehen.</p>	<p>Gegen Vorlage dieser Karte gilt heute bei der Kontrollstation eine mögliche Wohnort- bzw. PLZ-Begrenzung für Dich nicht.</p>
<p>Deine Nationalität wird heute nicht kontrolliert, wenn du diese Karte ausspielst.</p>	<p>Gegen Vorlage dieser Karte wird bei Dir heute über eine möglicherweise falsche Schulfach-Angabe hinweggesehen.</p>
<p><b>HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!</b> Du fängst direkt an der Kontrollstation Deinen neuen Job an. <b>JETZT!</b></p>	<p><b>HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!</b> Du fängst direkt an der Kontrollstation Deinen neuen Job an. <b>JETZT!</b></p>

## Vorlage Bonuskarten 2



<p>Mit Abgabe dieser Karte wird bei der Kontrolle heute Dein Geschlecht nicht berücksichtigt.</p>	<p>Mit Abgabe dieser Karte wird bei der Kontrolle heute Deine Körpergröße nicht kontrolliert.</p>
<p>Gegen Vorlage dieser Karte betrifft Dich heute die Regel „Geburtsmonat“ nicht.</p>	<p>Heute dürfen nur Schüler*innen am Unterricht teilnehmen, die als unbeliebtestes Fach nicht Mathematik angegeben haben.</p>
<p>Mit Abgabe dieser Karte werden alle angegebenen Geschwister heute bei Dir nicht berücksichtigt.</p>	<p>Gegen Vorlage dieser Karte werden Dir heute zwei Geschwister zugerechnet.</p>
<p>Diese Karte addiert 10cm zu Deiner angegebenen Körpergröße.</p>	<p>Neuer Job! Diese Karte kannst Du vor der Passabgabe ausspielen und beginnst sofort Deinen neuen Job an der Kontrollstation.  Der/die bisherige Mitarbeiter*in an der Kontrollstation nimmt Deinen Platz ein und wird von Dir direkt kontrolliert.</p>
<p>Mit Abgabe dieser Karte wird heute für Dich folgende Regel ausgesetzt: ..... ..... .....</p>	<p>Mit Abgabe dieser Karte ..... ..... .....</p>



## Vorlage Stempelaufkleber

<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>	<b>ABGELEHNT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>
<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>	<b>GENEHMIGT</b>

Abschließende Anmerkung	Die Methode lässt sich bei entsprechenden Rahmenbedingungen und Zielsetzungen so anpassen, dass die Vorlage des digitalen Spiels „Papers, please.“ stärker berücksichtigt wird. Bei der Variante könnte das vom digitalen Spiel vorgegebene Szenario aufgegriffen werden. Die Materialien (Pass-Vorlagen, Bonuskarten und die Karten mit den Tagesregeln) müssten entsprechend angepasst werden. Auch über die Einbindung der Rollen „Familie des Grenzbeamten“, „Mitarbeiter des Einreiseministeriums“, „Grenzbeamte“ und „Attentäter“ und eine entsprechenden Anpassung der Spielregeln kann nachgedacht werden.
Allgemeine Anmerkung	Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden. Kontakt: <a href="mailto:info@digitale-spielewelten.de">info@digitale-spielewelten.de</a>

Platz für eigene Notizen

