**Informationen zum Spiel:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ihr(e) Name(n):** | **Denise Ehlen , Mandy Kray** |
| **Spieletitel:** | **Last Exit Flucht** |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |
| **USK:** | **-** |
| **Pädagogische Altersempfehlung:** | **13 bis 16 Jahre** |
| **Offizielle Spielewebseite (falls vorhanden):** | **http://www.lastexitflucht.org/againstallodds/** |
| **System/Plattform:** | **http://www.unhcr.de/** |
| **Kosten:** | **Keine** |

(Anm.: Zur weiteren Orientierung für die folgenden Punkte können Sie die Beurteilungskriterien vom Spieleratgeber-NRW nutzen, die Sie im Ordner „Informationen“ auf ILIAS finden können.)

**1. Spielbeschreibung (objektiv):**

(Beschreiben Sie hier, worum es im Spiel geht.)

|  |
| --- |
| Im Spiel Last Exit Flucht geht es darum die Rolle eines jungen Flüchtlings zu übernehmen. Jugendliche, ab dreizehn Jahren, können interaktiv miterleben wie ein Flüchtling seine Heimat verlässt und in einem neuen und fremden Land von vorne anfangen muss.  Das Spiel besteht aus drei Teilen in denen sich der/die SpielerIn in vier Levels immer wieder neuen Herausforderungen stellen muss. Die zu treffenden Entscheidungen sind oft ethisch und moralisch fragwürdig. Der Jugendliche ist dazu angehalten sich in den Flüchtling hinein zu versetzen.  Im ersten Teil geht es um Krieg und Konflikt. Der/die SpielerIn stellt sich einem Verhör, flieht und muss schnellstmöglich das Land verlassen. Auf dem Weg in ein neues Leben muss er beispielsweise auswählen, mit welchem Transportmittel er seine Flucht bestreiten möchte. Dabei trifft er auf verschiedene Probleme die er lösen muss. Er hat zu wenig Geld, kann kaum Gepäck mitnehmen und muss über die Schicksale anderer entscheiden.  Der zweite Teil heißt Grenzland und beinhaltet die Ankunft in einem neuen Land. Der SpielerIn muss unter anderem eine Unterkunft finden und sich mit einer anderen Sprache auseinander setzten. Zudem müssen sich die Jugendlichen darüber bewusst werden, was der Unterschied zwischen einem Flüchtling und einem Einwanderer ist. Sich in der neuen Umgebung mit einer neuen Kultur und Sprache vertraut zu machen stellt neue Hürden dar.  Im letzten Teil geht es darum wie der Flüchtling sich ein neues Leben aufbaut und welche Schwierigkeiten er dabei zu bewältigen hat. Nachdem sein Asylantrag genehmigt wurde, muss er nun seinen Alltag strukturieren und organisieren indem er sich zum Beispiel einen neuen Job sucht.  Das Spiel schließt damit ab das der Flüchtling in die erste eigene Wohnung einziehen kann, seine Nachbarn kennen lernt und sich mit vielen sozialen Rollen aus unterschiedlichen Kulturen befasst.  Zu Last Exit Flucht gibt es ergänzend Informationsmaterial zu Menschenrechten und Flüchtlingsfragen.  Die Plattform UNHCR bietet einen Lehrerleitfaden an, der didaktische Methoden beinhaltet.  Das Spiel wurde mit dem Österreichischen Staatspreis Multimedia 2006 ausgezeichnet und für den Grimme Online Award 2007 nominiert. |

**2. Spielbeschreibung (subjektiv):**

(Äußern Sie hier Ihre persönliche Meinung zum Spiel, ggf. ergänzt durch Zitate, Aussagen von Spielenden oder Beschreibungen von Spielsituationen außerhalb der Spielwelt (z.B. Diskussionen unter den Spielenden.))

|  |
| --- |
| Als Gesamtpaket lässt sich sagen das, das Spiel sich gut dafür eignet Jugendliche zu sensibilisieren und näher an das Thema Flüchtlinge heran zu führen.  Das Spiel ist in Etappen und Levels unterteilt, die sowohl aufeinander aufbauend als auch einzeln zu einem bestimmten Thema gespielt werden können. Dadurch ist unter anderem, die Möglichkeit gegeben das Spiel in mehrere Einheiten zu teilen die jeweils „sauber“ abgeschlossen werden können. Das Spiel muss nicht an ungünstigen Stellen unterbrochen werden, wenn die Konzentration schwindet oder die Zeit nicht mehr ausreicht es zu Ende zu spielen. Dies ist auch aus dem Grund wichtig um den Teilnehmern Zeit zu geben, dass im Spiel erlebte zu reflektieren. Für unsere Zielgruppe ist das Thema momentan sehr aktuell, da sie sich seit kurzer Zeit ihren Wohnraum mit mehreren unbegleiteten minderjährigen Flüchtlingen teilen. Es wurde ausführlich darüber gesprochen wie sie sich mit dieser neuen Situation fühlen und was das Spiel in ihnen ausgelöst hat. Teilweise wurde beschrieben, dass die Flüchtlinge „momentan alles bekommen was sie gern haben möchten“ und „ dass viel mehr Zeit für sie aufgeopfert wird“. Jedoch hat das Spiel die Teilnehmer zum Umdenken angeregt und man konnte auch viel Verständnis aus den Gesprächen heraus hören.  Vor jeder Etappe und jedem Level des Spiels gibt es jeweils eine Erklärung dazu. Diese sind meist leicht verständlich und bereiten somit gut darauf vor. Auch während des Spiels werden immer wieder Kommentare zu den getroffenen Entscheidungen angezeigt, die zum Nachdenken anregen. Dennoch halten wir es für wichtig das während des Spiels eine Projektleitung anwesend ist die individuell offene Fragen beantworten kann. In unserem Fall gab es vermehrt Fragen dazu was ein Flüchtling ist und was ein Einwanderer, außerdem hatten die TeilnehmerInnen wenig Vorkenntnisse betreffend der Menschenrechte. Auch im ethischen und moralischen Bereich haben viele TeilnehmerInnen das Gespräch mit uns gesucht und sich untereinander beraten.  Die düstere Stimmung im Spiel vermittelt dem Spieler sofort das es sich um ein ernst zu nehmendes Thema handelt und unterstreicht die teilweise ethisch und moralisch schwierig vertretbaren Situationen.  Last/Exit/Flucht ist grafisch recht einfach gestaltet. Es wurde ein guter Weg gefunden mit Themen wie Angst und Gewalt umzugehen. Sie werden abstrahiert dargestellt und sind somit für die Altersklasse von 13 bis 16 Jahren ethisch gut vertretbar. Ärgerlich ist die teilweise, etwas schwierige Steuerung in den verschiedenen Levels. Diese sorgte während des Projektes bei den TeilnehmernInnen für Frust und die Konzentration auf das eigentliche Thema rückte in den Hintergrund. |

**3. Pädagogische Eignung:**

(Beziehen Sie sich hier auch auf ethisch-moralische Aspekte, die für Ihr Projekt relevant sind.)

|  |
| --- |
| Jugendliche können sich gut und schnell in die Welt eines Jugendlichen Flüchtlings hinein versetzen. Voraussetzung ist es bestimmte Themen genauer mit den Jugendlichen zu besprechen und zu erläutern. Das Wissen über Flüchtlingen und Flucht sollte den SpielernInnen ansatzweise vertraut sein, offene Fragen gilt es im Verlauf des Spiels zu klären. Dabei lässt sich gut auf den Lehrerleitfaden und dessen Methoden zurückgreifen.  Wir haben uns für dieses Spiel entschieden, da dieses Thema aktuell ist und sich jeder mit der Flüchtlingsproblematik auseinander setzten sollte. Unser Projekt fand im Christlichen Jugenddorf Olpe statt, dort können Jugendliche ihre Ausbildung in verschiedenen Werkstätten absolvieren und für diese Zeit dort wohnen. Vor kurzer Zeit wurde eins der fünf Wohnhäuser zu einer Unterkunft für unbegleitete minderjährige Flüchtlinge umgebaut. Daher ist unsere Zielgruppe zu diesem Zeitpunkt besonders mit dem Thema konfrontiert. Das Spiel soll die Jugendlichen sensibilisieren und einen Eindruck über Menschenrechte vermitteln.  Wir haben für die Ausführung unseres Projektes eine kleine Gruppe von sechs Jugendlichen ausgewählt. Die Jugendlichen sollen im kollektiven Austausch zu zweit das Spiel spielen um gemeinsam über moralische Handlungen zu entscheiden. Relevant dabei ist das wir die Jugendlichen begleiten und unterstützen und das Spiel gemeinsam reflektieren. Die Anzahl der TeilnehmerInnen wurde bewusst gewählt um einerseits auf alle Fragen eingehen zu können und andererseits um einen Rahmen zu schaffen in dem es wenig Ablenkung gibt und die Jugendlichen die Möglichkeit haben sich ungestört auf das Thema einzulassen.  Unser Fazit für das Spiel ist das es sich gut eignet um Jugendlichen einen Eindruck zu vermitteln.  Uns ist dabei jedoch wichtig dass die gewonnenen Erkenntnisse gemeinsam reflektiert werden. |

**4. Resümee:**

(Reflektieren Sie hier den Verlauf Ihres Projekts: positive und negative Aspekte, Verbesserungsmöglichkeiten etc.)

|  |
| --- |
| Zu Anfang des Projekts haben wir eine Vorstellungsrunde mit den Jugendlichen gemacht, in der jeder seinen Nachbarn vorstellen durfte. Die Jugendlichen kannten sich zwar schon untereinander, jedoch war es auch wichtig, dass sie uns kennen lernen und, dass wir gemeinsam einen guten Anfang für das Projekt finden konnten. Dies sorgte für Ruhe und eine angenehme Stimmung in der Gruppe.  Am Anfang des Projektes wurden die sechs Jugendlichen auf drei Computer verteilt an denen sie gemeinsam das Spiel spielen sollten. Dies begünstigte das die Jugendlichen sich schon während des Spiels über die Inhalte unterhalten und diskutieren konnten. Ethisch und moralisch fragwürdige Entscheidungen mussten nicht alleine getroffen werden. Die Gruppengröße war mit der Teilnehmerzahl von sechs Jugendlichen für dieses Thema gut gewählt. Wir konnten schnell auf aufkommende Fragen reagieren und in kleiner Runde Dinge besprechen die für den ein oder anderen in der Gruppe einen persönlichen Hintergrund haben.  In unserem Projekt haben die Jugendlichen das Spiel teilweise bis zum Ende der zweiten Etappe gespielt. Die Konzentrationsfähigkeit hat jedoch zum Ende stark nachgelassen und die Stimmung wurde zunehmend unruhiger. Bei der Wiederholung des Projekts sollte daher darauf geachtet werden es besser in mehrere, kleine Einheiten aufzuteilen und mehr Zeit für eine Reflexion einzuplanen.  Bei der Reflexion bekam jeder der Teilnehmer mehrere Smileys ausgehändigt. Aus diesen Smileys konnte sich jeder einen aussuchen, um das Gefühl zu beschreiben mit dem er aus dem Spiel heraus geht. Die Smileys haben einen guten Einstieg in die Reflexion möglich gemacht und es haben sich Gespräche entwickelt in denen die Jugendlichen sich teilweise, sehr persönlich zum Thema geäußert haben.  Die Gruppenmitglieder haben gut zusammen gearbeitet und waren motorisch ungefähr auf dem gleichen Niveau. Das hat es für uns leichter gemacht das Projekt durchzuführen ohne das zu lange Wartezeiten für die Jugendlichen entstanden sind oder es Reibereien gab. Um dies ansatzweise sicher zu stellen, haben wir vor dem Projekt mit den Sozialpädagogen des CJD darüber gesprochen welche Jugendlichen in welcher Konstellation für das Projekt in welcher infrage kommen.  Insgesamt finden wir, dass sich das Spiel gut dafür eignet Jugendlichen einen besseren Einblick in das Leben eines Flüchtlings zu geben. Die TeilnehmerInnen wurden dazu angeregt sich genauer mit dem Thema auseinander zu setzen. Das Projekt und das Spiel wurden sehr positiv aufgenommen und alle TeilnehmerInnen hatten Interesse daran das Spiel in der Gruppe weiter zu spielen. |