

Ledarinstruktion för Flyktingäventyret

Syfte: Varför flyr människor? Hur känns det att fly? Aktivitetens syfte är att deltagarna ska få känna på hur det kan tänkas vara att få fly från sitt hemland. Att lämna allt och alla man känner och med mycket ovisshet ge sig ut i det otrygga. Att få fundera över hur det kan upplevas att komma till ett främmande land med ett språk och en kultur annorlunda än sin egen. Spelet har som mål att ge en medkänsla och en vilja att stötta flyktingar som kommer till Sverige.

Bibelförankring: I Moseboken kan vi läsa om hur Gud uppmanar oss att bry oss om främlingen och behandla den som en jämlik. *"Då uppmanade jag era domar: Lyssna på era bröder och döm rättvist mellan dem och även mellan en landsman och en främling. Var inte partiska när ni dömer, lyssna lika noga på låg och hög. Frukta ingen människa, ty domen är Guds. Om någon sak blir för svår för er skall ni lägga fram den för mig, så skall jag lyssna."* 5 Mos 1:16
"Du skall inte vränga rätten för invandraren eller den faderlöse, och en änkas kläder skall du inte ta som pant." 5 Mos 24:17

Jesus är ett suveränt exempel på hur vi ska bemöta inte bara de vi känner utan även främlingen ibland oss med kärlek och respekt. *"Jag var hungrig och ni gav mig att äta, jag var törstig och ni gav mig att dricka, jag var hemlös och ni tog hand om mig, jag var naken och ni gav mig kläder, jag var sjuk och ni såg till mig, jag satt i fängelse och ni besökte mig... Sannerligen, vad ni har gjort för någon av dessa minsta som är mina bröder, det har ni gjort för mig."* Matt 25:35,36,40

Vem är flykting?: Gå gärna in och läs på UNICEF:s websida om barn på flykt och vad barnkonventionen säger om deras rättigheter. Det går att koppla till BIALs docka Haki som gärna berättar om barns rättigheter! <http://www.unicef.se/om-unicef/fakta-om-unicef-och-barns-rattigheter/barn-pa-flykt>

Genomförande: Deltagarna tas på en flykt från sitt hemland till en främmande plats för att söka skydd. Spelet är textbaserat och deltagarna följer i grupper stationer (50 st). Vilka stationer grupperna kommer till avgörs genom att gruppen tillsammans tar ställning kring olika val på stationerna. Grupperna kommer alltså inte att komma till alla 50 stationer utan varje grupp kommer att göra olika "resor" och besöker ca 30 stationer.

Tidåtgång: Spelet genomfördes första gången på Patrullriks 2011. Då deltog ca 115 personer vid varje omgång. Det tog sammanlagt 2 timmar med introduktion, spel och avslutning. Själva spelet pågick en timme och 15 min, då kom mellan en och fyra grupper av 13 till nr 50. Målet är inte att alla grupper ska komma till nr 50, utan händelserna på vägen är det viktiga. Just upplevelsen av att inte alla kom fram till nr 50 har



också sin pedagogiska vinst. Tidåtgången kan beräknas vara densamma även med färre barn, men chansen är då större att fler hinner i mål.

Målgrupp: Spelet riktar sig till barn mellan 7-13 år men kan även användas för äldre. Ledare behövs i varje grupp då barnen är under 13 år.

Förberedelser

Att skriva ut inledande berättelse/sammanhangsbeskrivning för flykten
tyska fraser + arabiska fraser
nödproviantlappar
visumansökningar Tunisien
10-euro-lappar
samtalsfrågor
familjefaktablad
karta (finns ej som mall)

Hur mycket av varje som behövs anpassas efter gruppens storlek. Varje grupp ska välja tre proviant och får 40 euro var i början, dessutom behövs detta på växelstationen.

Rekvisita Nr 8: en låda med förband.
Nr 10: tyska fraser, skriv ut från mall och laminera alt. förvara i plastficka.
Nr 20: pressening och slanor.
Nr 28: blanka papper för att skriva brev samt en papplåda som ni konstruerar till brevlåda.
Nr 29: arabiska fraser, skriv ut från mall och laminera alt. förvara i plastficka.
Nr 32: hinkar för att hämta vatten att ta till nr 33. Finns en bäck eller liknande i närheten, använd det.
Nr 39: visumansökningar till Tunisien (skriv ut från mall).
Plastfickor på stationerna 1, 2, 15, 18, 31, 42.

Stationer – Sätt upp lapparna väl utspridda men synliga, det ska inte ägnas för mycket tid av deltagarna åt att leta efter lapparna. I rekvisitalistan finns hänvisningar till vad som behövs på varje station.

Anpassa gärna texten i de första stationerna till den plats ni genomför aktiviteten. Spelet användes i sin form för första gången på Patrullriks på Sällershög och därför börjar flykten där.

Växelstation – På området behöver det finnas en plats dit deltagarna kan komma för att byta personlig sak mot pengar eller nödproviant, och proviant och pengar mot varandra. En ledare behöver bemanna denna. För nummer 25 och 26 är denna plats "marknaden". Det är viktigt att hålla ordning på de personliga sakerna som beslagtagits/bytts så att deltagarna kan få tillbaka dem efter spelets slut. På familjefaktabladet skriver deltagarna vilken personlig sak de har för att minnas det.

Roller – För att bidra till spänning och inlevelse i spelet rekommenderas det att vissa roller spelas av ledare. Här är några förslag:

Gränspolis: På nr 17 finns en gränspolis som vid mutor (pengar, personlig sak, proviant) ger information om var familjen kan söka skydd. Polisen visar dem till nr 20, därför står inte detta på lappen. Vill inte familj ge ifrån sig någon tillhörighet blir de utan information och måste ta det lite osäkrare alternativet att leta efter nr 21.

Bandit: kan stryka runt i området men fyller också en särskild funktion på nr 21 eftersom där finns familjer som på nr 17 valde att bli utan skydd för natten. Banditen är främst ett spänningsmoment men kan om denne vill stjäla personliga saker, nödproviant eller pengar från familjerna.

Sjuksköterska: På nr 22 finns sjukhuset som man kommer till efter att det äldsta barnet knivhuggits på nr 15. Där finns en sjuksköterska som tar emot 30 euro och på ett symboliskt vis fixar skadan, förslagsvis knyter ett bandage runt armen. Det är bra om sköterskan finns på en plats där familjen kan komma in en väg och gå ut genom en annan, t.ex. klättra ned/upp för en stega.

Kvinna med jobberbjudande: På nr 27 erbjuds familjen jobb av en kvinna de träffar på marknaden. Här kan man lägga in ett moment då deltagarna t.ex. får knyta en del av ett enkelt nät för att de ska få sina 10 euro. Kvinnan är mutbar och kan ge information om var familjen kan hitta nästa nummer, men går hon att lita på?

Bror vid gränsen: På nr 33 möter familjen brodern till en man de träffat på bussen genom Marocko. Han hjälper dem över gränsen till Algeriet. Här kan man antingen göra "spindel nätet" där deltagarna hjälper varandra genom ett nät av snören fastspända mellan två träd alternativt ska de ta sig över en form av stängsel av snitslar och grenar. Brodern tar emot vattnet som det ges uppmaning att hämta på nr 32. Till nr 32 kan man också komma från nr 30, alltså inte via mannen på bussen.

Gränspolis: På nr 34 möts familjen av polis på gränsen till Algeriet. Polisen håller kvar familjen och ger dem sedan information (mot mutor?) var de kan hitta nr 35 som tar dem vidare.

Vakt: På nr 43 når familjen ett flyktingläger, där finns en vakt som tar emot en proviant alternativt 30 euro i utbyte mot plats i lägret. Vakten finns även vid nr 44 och på nr 49 behövs en vakt (kan vara samma) som släpper iväg familjen till nr 50.

Känn frihet i utformandet av rollerna! Utklädande har stor effekt för barnen, rollerna som befinner sig i norra Afrika kan gärna klä sig i tyger.

Inledning med deltagarna

Personlig sak – Varje person ska ha valt ut en personlig sak som man tror skulle komma till bäst användning på flykt, t.ex. en vattenflaska, filt, mössa, skrivbok eller kniv. Saken kommer att användas för att byta till sig mat eller pengar, men kan också komma att "stjälas" oväntat på flykten.

Familjebildning – Dela in deltagarna i grupper om 6-12 personer inklusive en ledare (om barnen är under 13 år). Varje grupp ska bilda en familj med hjälp av det faktablad som finns som mall. Låt gärna barnen komma på nya namn på sig själva och uppmuntra till inlevelse i rollerna!

Sammanhangsbeskrivning – Innan grupperna börjar bilda familj berättas den berättelse för att ge sammanhanget till spelet. Varför ska vi fly? Att börja spelet på den ort ni befinner er ger en bättre

inlevelse i situationen för ett barn som tvingas fly från sitt hemland. Utgå alltså inte ifrån en plats där det idag finns flykthotade människor.

Utrustning – Förutom den personliga saken ska varje familj ha en plastficka med sig innehållande 40 euro, familjefaktablad, en penna samt vid behov en karta över området som stationerna finns i. Familjen väljer själva ut tre provianter.

Praktisk information – innan spelet börjar bör information ges om att deltagarna nu är på flykt, då behöver man vara uppmärksam och passa sig för faror, dvs inte skrika utan försöka smyga. Folk dem möter under flykten (rollerna) kan vara till hjälp men kan också luras, de är oftast mutbara. På "växelstationen" kan pengar bytas till proviant och vice versa, personliga saker kan bytas till pengar eller proviant.

Ledarens roll – I flyktingaktiviteten är ledaren för gruppen viktig som stöd i spelet, särskilt för barn som kan behöva extra stöttning (eftersom oväntade moment kan dyka upp). Barnen ska själva göra valen och ta handlingen framåt, du som ledare bidrar till inlevelse i spelet. Inga roller i familjen!

Avslutning

Vid återsamlingen kan ledaren be att få höra arabiska och tyska fraser eller en kampsång för att följa upp det som deltagarna ombads göra under spelets gång. Då kan barnen också se att familjerna fick vara med om olika saker på flykten.

Berätta från bibeln om hur Gud uppmanar oss att se och ta hand om flyktingen och den som har behov runt omkring oss.

Använd er gärna av barnkonventionen och uppmärksamma barns rättigheter.

I varje "familj" hålls ett samtal av ledaren utifrån frågorna som följer med i spelet eller de ni tycker passar.

Materialet är framtaget av Sofia Svensson och Johanna Rask i BIALs arbetsgrupp, med bearbetning av funktionärer på Patrullriks Sällersög 2011.

Inspiration hämtad från Röda Korset och UNHCR.

