**Vielfältig sein - Gemeinschaft erleben!**

Geflüchtete Menschen, die als Schutzsuchende in Nordrhein-Westfalen ankommen, durchlaufen zunächst ein dreistufiges Aufnahmesystem:

1. **Landeserstaufnahmeeinrichtung (LEA)***Aufenthaltsdauer: wenige Stunden*
Als erstes müssen sich Schutzsuchende in NRW, die einen Asylantrag stellen möchten, persönlich in der LEA in Bochum melden. Dort wird erst einmal ihre Identität geprüft und ggf. notwendige medizinische Versorgung gewährleistet. Dann werden sie nach dem sogenannten „EASY-Verteilsystem“ (Erstverteilung von Asylbegehrenden) einer Erstaufnahmeeinrichtung (EAE) in Deutschland zugeteilt.
2. **Erstaufnahmeeinrichtungen (EAE)***Aufenthaltsdauer: 7 – 10 Tage (manchmal auch mehrere Wochen)*

In NRW gibt es derzeit fünf Erstaufnahmeeinrichtungen mit jeweils 600 – 1.000 Unterbringungsplätzen. In der EAE werden die Schutzsuchenden registriert. Während des Aufenthalts findet auch die Antragstellung und die Anhörung beim Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) statt. Anschließend werden die Schutzsuchenden in einer der 29 Zentralen Unterbringungseinrichtungen (ZUE) untergebracht.

1. **Zentrale Unterbringungseinrichtungen (ZUE)**

*Aufenthaltsdauer: bis zur Zuweisung in eine Kommune bzw. bis zur Ausreise oder Abschiebung (in der Praxis kann dies mehrere Jahre dauern)*Zentrale Unterbringungseinrichtungen sind für 200 bis 1.000 Personen ausgelegt.

Quelle: Broschüre des Flüchtlingsrat NRW e.V.: *Ehrenamtlich engagiert – für Schutzsuchende in und um Aufnahmeeinrichtungen des Landes NRW*

Bis zu ihrer Zuweisung in eine Kommune bzw. bis zur Ausreise oder Abschiebung, erfahren schutzsuchende, geflüchtete Menschen in den zentralen Unterbringungseinrichtungen häufig gesellschaftliche Isolation. Das wollen wir ändern!

Unter dem Motto „Vielfältig sein – Gemeinschaft erleben!“ habt ihr die Aufgabe Zentrale Unterbringungseinrichtungen anzusprechen und gemeinsame Aktionen zu planen! Dabei soll vor allem das „sich besser Kennenlernen“ und der gemeinsame Spaß im Mittelpunkt stehen!

Eurer Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt! Über das Projekt „Vielfalt gewinnt“ können wir euch dabei auch finanziell unterstützten! Zur Anregung haben wir euch hier schon mal ein paar mögliche Aktionen aufgelistet:

* Ausflüge in Freizeitparks / Museen / Zoo
* Kanutouren und Freizeitausflüge (z. B. Ausflug an die Nordsee)
* Malkurse
* Erste-Hilfe-Kurse / SD-Schnupperkurse
* Gruppenabende / Spielabende (auch als Online-Angebote)

Für einen gemeinsamen Koch- oder (virtuellen) Spieleabend, könnt ihr auch gerne unsere Ideen als Vorlage nutzen:

**„Vielfalt geht durch den Magen!“** – Ein gemeinsamer Kochabend!



**Grundidee:** Wir kochen zusammen!
Idealer Weise könnt ihr die Küche in der ZUE nutzen um gemeinsam zu kochen. Sollte dies aufgrund der Corona-Situation nicht möglich sein, kann das Angebot zur Not auch digital stattfinden.

Was brauchen wir?

**Kochen vor Ort:**

* 1 Orga-Team: Eine - oder besser mehrere - Personen kümmern sich um die Absprache mit der ZUE (Ansprechpartner\*innen können wir bei Bedarf vermitteln). Außerdem kümmern sie sich um das Rezept und übernehmen später die Kochanleitung.
* 1 Rezept: Das Orga-Team überlegt sich ein Rezept, informiert sich darüber, wie es gekocht wird und organisiert, wie die Zutaten besorgt werden.
	+ Idee: ihr könntet etwas „typisches“ aus verschiedenen Ländern kochen.
	+ Wichtig: sammelt alle Belege für die gekauften Zutaten, damit wir euch das Geld erstatten können!

**Kochen virtuell:**

* 1 Orga-Team: Das Orga-Team kümmert sich zusätzlich um folgende Aufgaben:
	+ Alle Teilnehmenden müssen rechtzeitig informiert sein, was gekocht wird und was sie dafür für Zutaten und Kochutensilien brauchen (auch hier ist der Hinweis auf Kaufbelege wichtig, damit wir die Kosten für Zutaten erstatten können)
	+ Es muss eine Video-Konferenz organisiert werden (gerne können hierfür bei Bedarf die Lizenzen des JRK Westfalen-Lippe genutzt werden – sprecht uns einfach an!)
	+ Das Orga-Team übernimmt die Funktion des „Vorkochens“: ihr seid die Expert\*innen und erklärt in eurem „live-Kochvideo“ was zu tun ist (achtet darauf, dass alle Teilnehmenden verstehen, was gemacht wird)

**Spiel, Spaß, Vielfalt!**

**Spielenachmittag in der ZUE**

Aus Gruppenstunden und Zeltlagern kennt ihr sicherlich viele tolle Spiele, bei denen man gemeinsam Spaß haben und sich kennenlernen kann.

Plant einen gemeinsamen Spielenachmittag in der ZUE. Beachtet dabei, dass geflüchtete Menschen häufig noch nicht die Chance hatten, die deutsche Sprache über ein paar Basics hinaus zu lernen. Sucht euch daher Spiele aus, bei denen Sprache nicht zwangsläufig im Mittelpunkt steht.

Außerdem ist es wichtig, dass ihr aktuell darauf achtet, dass ihr die Hygienevorschriften im Zusammenhang mit der aktuellen Corona-Lage beachtet.

**Virtuelle Spiele**

Sollte ein Spielenachmittag vor Ort aufgrund der Corona-Situation nicht möglich sein, könnt ihr auch virtuell kreativ werden!

Über Videokonferenzen – für die ihr bei Bedarf und nach Absprache auch gerne die Lizenzen des JRK Westfalen-Lippe nutzen könnt - sind viele unterhaltsame Spiele auch auf Distanz möglich.

Dabei solltet ihr auf jeden Fall zwei Dinge ebachten:

1. Sprachliche und kulturelle Barrieren: Neben der Sprache unterscheidet sich auch die Kultur geflüchteter Menschen von der in Deutschland. Ein „Wer bin ich?“-Spiel mit historischen deutschen Figuren wäre daher nicht gerade fair!
2. Stellt im Vorhinein sicher, dass der ZUE die technischen Möglichkeiten zur Verfügung stehen um an eurem Angebot teilzunehmen. Möglicherweise könnt ihr auch Laptops aus eurem Kreisverband ausleihen und der ZUE zur Verfügung stellen?
Sollte eure Planung tatsächlich an fehlender Hardware scheitern, meldet euch bei uns! Wir finden sicherlich eine Lösung!

Damit ihr schon mal ein paar Anregungen und Ideen bekommt, hier ein Paar beispielhafte Mini-Spiele eines unserer Web-Angebote, dem JRK-Webbewerb (die Spielanleitungen findet ihr auf den nächsten Seiten). Die Spiele könnt ihr sowohl in Teams spielen, die ihr vorher festlegt. Dazu müssen die Teammitglieder auch nicht unbedingt an einem Ort sein. Ihr könnt aber auch einzelne Spieler\*innen gegeneinander antreten lassen. Das Spielprinzip kennt ihr vielleicht noch von Fernsehsendungen wie „Schlag den Raab“ oder „Die perfekte Minute“.

* **Im Handumdrehen** – gebt den Teilnehmenden rechtzeitig Bescheid, dass sie Stifte brauchen!
* **Die Herrin des Hauses** – achtet darauf, dass ihr nur Gegenstände wählt, die auch in der ZUE zu finden sind!
* **Youtubesuche –** achtet darauf, dass allen Mitspielenden die Suchbegriffe klar sind!
* **Wer oder was ist das?** – achtet darauf, dass ihr keine Personen oder Gegenstände zeigt, die geflüchtete Menschen aufgrund kultureller Hintegründe nicht kennen
* **Äpfel stapeln –** gebt den Teilnehmenden rechtzeitig Bescheid, dass sie Äpfel brauchen!

Die Ideen zum *Webbewerb* stammen von Sebastian Driemer, der euch bei Bedarf gerne unterstützst! Schreibt einfach eine E-Mail an: sebastian.driemer@gmx.de. Sebastian bittet euch darum, dass ihr die Ideen und das Spielekonzept nicht weiter kopiert, weil er viel Zeit und Arbeit investiert hat bei der Entwicklung. Wenn ihr die Ideen verwenden wollt außerhalb der Arbeit mit Geflüchteten, meldet euch bitte einmal bei ihm.

**Im Handumdrehen**

o TN benötigen: 12 Filz- oder Buntstifte. Sie sollten etwa gleich lang sein und eher eckig als rund sein.

o Ihr braucht jetzt die Filz- oder Buntstifte. Ihr stellt euch gleich alle so hin, dass wir euch gut sehen können. Dann legt ihr einen Stift auf die Oberseite eurer Hand. Welche Hand, entscheidet ihr selbst. Auf mein Zeichen versucht ihr den Stift mit derselben Hand zu fangen. So wie ich hier. Wenn euch das gelingt, seid ihr weiter im Spiel. Wenn euch das nicht gelingt, scheidet ihr sofort aus. Dann geht es mit zwei Stiften weiter. Dann mit drei Stiften. „Im Handumdrehen“ gewinnt, wer am längsten Stifte fängt.

Ihr könnt das jetzt eine Minute lang proben und sagt mir dann, wer antritt. Diese Person legt dann bitte sofort alle Stifte aus der Hand.

Scheiden die letzten Teams bei derselben Zahl von Stiften aus, geht es mit derselben Zahl von Stiften weiter. Wir spielen eine Proberunde mit einem Stift. Auf mein Zeichen versucht ihr den Stift zu fangen.

**Die Herrin des Hauses**

o Die Spielleitung, also die Herrin des Hauses, fragt nacheinander nach 6 Dingen. Diese Dinge müsst ihr möglichst schnell da, wo ihr gerade seid besorgen und in die Kamera halten. (Außerdem wird eine Nachricht über den Chat geschickt, sobald der Gegenstand da ist - einfach einen Buchstaben, welcher ist egal.) Wenn der Gegenstand für die Herrin des Hauses in Ordnung ist, bekommt man einen Punkt. Wenn nicht, bekommen alle anderen einen Punkt. “Herrin des Hauses” gewinnt, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat. Bei einem Gleichstand gibt es ein Stechen.

*Variante für 2 Teams:*

Die Mitspielenden werden in zwei Teams eingeteilt. “Herrin des Hauses” gewinnt, wer nach 6 Runden mehr Punkte hat. Bei einem Gleichstand gibt es ein Stechen.

Ideen für Gegenstände:

* Zwei Socken, die unterschiedlich aussehen
* Löffel
* Winterjacke
* Süßigkeit
* etwas, das gelb ist
* Schnürsenkel
* Handtuch
* Kissen

**Youtubesuche**

o Die Spielleitung verschickt Youtube-Links. In den dazugehörigen Videos sollen die Mitspielenden etwas finden, zum Beispiel ein Detail oder einen bestimmten Zeitindex. Wenn die Mitspielenden glauben die richtige Antwort zu kennen, schreiben sie sie in den Chat. Man darf natürlich vor- und zurückspulen. Bei allen Aufgaben lässt die Spielleitung eine Abweichung nach oben und unten von einer Sekunde gelten, weil´s nicht immer eindeutig ist.

Manchmal kommt ja vorher Werbung. Die Spielleitung fragt vor jedem Clip, ob die Mitspielenden die Werbung übersprungen haben und soweit sind.

Stimmt die Antwort, bekommt die Person drei Punkte. Ist die Antwort falsch, bekommen alle anderen Mitspielenden jeweils einen Punkt, und die Aufgabe ist aus dem Spiel. Wer zuerst 13 Punkte hat, gewinnt „Youtubesuche“. Wenn mehrere Mitspielenden gleichzeitig 13 Punkte erreichen, gibt es ein Stechen. Vorbereitung: maximal 15 Aufgaben

*Variante für 2 Teams:*

Stimmt die Antwort, bekommt das Team einen Punkt. Ist die Antwort falsch, bekommt das andere Team einen Punkt, und die Aufgabe ist aus dem Spiel. Wer zuerst 6 Punkte hat, gewinnt „Youtubesuche“.

Für die geflüchteten Menschen ist es an der ein oder anderen Stelle sicherlich hilfreich verschiedene Suchbegriffe beispielhalft in Form von Bildern darzustellen (z.B. bei Punkt 1 den Verkaufsstand).

Hier schon mal ein paar Ideen:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Suchbegriff** | **Link** | **Zeitmarke (+/-)** |
| 1 | Animal Crossing Ich möchte wissen: Wann seht ihr in diesem Video zum ersten Mal einen rot-weiß gestreiften Verkaufsstand? | <https://www.youtube.com/watch?v=E4Ss59QHyeA> | 0:24 |
| 2 | Ab wann seht ihr zwei tanzende Schatten? | <https://www.youtube.com/watch?v=StIBjbYgo_w> | 3:45/46 |
| 3 | Im nächsten Clip seht ihr Notfallsanitäter\*innen im Einsatz. Mich interessiert aber: Wann wird ein Stadtplan der deutschen Stadt Nürnberg eingeblendet? Nennt mir eine beliebige dieser Sekunden. | <https://www.youtube.com/watch?v=T7zfja31RSU&t=2s> | 13:37-13.45 |
| 5 | Oder so erläutern: Einige von euch haben vielleicht schon von Harry Potter gehört. Das ist ein Zaubererjunge aus mehreren Büchern, und sehr bekannt. In der Schule von Harry Potter gibt es einen Oberzauberer. Der heißt „Dumbledore“. In diesem Video seht ihr an einer Stelle eine Dumbledore-Puppe. Wo taucht diese Puppe zum ersten Mal auf? | <https://www.youtube.com/watch?v=z09rvN3s9Kg> | 1:14 |
| 6 | Findet die Stelle, an der ein grüner Schnuller erscheint. | <https://www.youtube.com/watch?v=67hDG_tzRvE> | 7:09 |
| 8 | Jetzt suche ich eine Biersocke, also eine Socke, auf der Bier zu sehen ist. | <https://www.youtube.com/watch?v=7V-UGDiF4LE> | 0:44-0:46 |
| 9 | Wann ist die rote Schlange zu sehen? | <https://www.youtube.com/watch?v=Oe3FG4EOgyU> | 1:34-1:36 |
| 10 | Im nächsten Video dürft ihr einen Golfball finden. Begriff klar? | <https://www.youtube.com/watch?v=qxZ11xebuBM> | 2:05-2:07 |
| 11 | Wo in dem nächsten Video seht ihr 3 ältere Männer? | <https://www.youtube.com/watch?v=h8MVXC_hqNY> | 2:43 |
| 12 | Achtung, jetzt geht es nicht um einen Zeitindex. Ich möchte wissen: Wie viele Dosen räumt der erste Spieler bei seinem ersten Wurf ab? | <https://www.youtube.com/watch?v=K49iqqV0IOA> | 5 |
| 14 | Achtung, hier geht es jetzt nicht um einen Zeitindex. Sagt mir, wie viele Blumen auf der Wand zu sehen sind, die Maus und Elefant gerade tapeziert haben. | <https://www.youtube.com/watch?v=fytHXOIj7b8> | 15 |

**Wer oder was ist das?**

o Die Mitspielenden sehen Bilderrätsel. Auf den Bildern erscheint nach und nach eine Person oder ein Gegenstand. Sie sollen erkennen, was zu sehen ist.

Wenn die Mitspielenden glauben erkannt zu haben, worum es geht, sagen sie laut und deutlich ihren Namen. Die Spielleitung hält das Bilderrätsel dann an. Die Antwort muss innerhalb von 5 Sekunden gegeben werden. Wenn die Antwort stimmt, bekommt die Person drei Punkte. Wenn die Antwort falsch ist, bekommen die anderen Mitspielenden jeweils einen Punkt. Das Bilderrätsel ist aus dem Spiel. Wer zuerst 13 Punkte hat, gewinnt. Wenn mehrere Personen gleichzeitig 13 Punkte erreichen, gibt es ein Stechen.

*Variante für 2 Teams:*

Wenn das Team glaubt erkannt zu haben, worum es geht, sagt es laut und deutlich den Team-Namen. Die Spielleitung hält das Bilderrätsel dann an. Die Antwort muss innerhalb von 5 Sekunden gegeben werden. Wenn die Antwort stimmt, bekommt das Team einen Punkt. Wenn die Antwort falsch ist, bekommt das andere Team einen Punkt. Das Bilderrätsel ist aus dem Spiel. Wer zuerst 6 Punkte hat, gewinnt.

**Äpfel stapeln**

o Die Mitspielenden benötigen: 6 Äpfel. (Kann auch mit Allergie gegen Kernobst gespielt werden ☺ ). Wenn die Äpfel noch Stiele haben, sollen alle Spielenden die Stiele zuerst abmachen.

o Die Mitspielenden bauen einen Turm aus vier Äpfeln. Die Äpfel dürfen sie weder abbeißen noch anlecken noch mit anderen Hilfsmitteln beeinflussen. Alle starten gleichzeitig.

Der Turm muss 3 Sekunden lang freistehen. Das muss über die Kamera gut sichtbar sein. Vielleicht stapeln die Mitspielenden die Äpfel also auf dem Boden oder nicht auf dem Tisch, auf dem das Laptop steht, weil der ja wackeln kann. Wer das zuerst schafft, gewinnt „Äpfel stapeln“.

Wenn es nach 3 Minuten tatsächlich noch keinen Sieger gibt, stoppt die Spielleitung das Spiel. Die Spielleitung sagt dann, wie es weitergeht:

„Wir spielen jetzt Diät-Äpfel stapeln. Dasselbe wie gerade, nur, dass jetzt 3 Äpfel genügen!“