

Stationsspiel *Die Macht des Visums*  
**Leitfaden für Workshopleiter\*innen**  
 Stand: November 2015



1. Grundidee und Lernziele.....	1
2. Szenario.....	1
3. Spielregeln.....	2
4. Ablaufplan .....	2
5. Ideen zur Reflektion.....	3
6. Ideen zur Weiterentwicklung des Planspiels .....	3
7. Anhang.....	4

## 1. Grundidee und Lernziele

Das Stationsspiel soll den **Ablauf eines Visavergabeverfahrens** für Schüler\*innen der 9.-12. Jahrgangsstufe erlebbar machen. Indem die Teilnehmer\*innen (TN) sich in ihrer Rolle selbst um ein Visum bemühen, wird einerseits aufgezeigt, was alles im Voraus erledigt werden muss.

Andererseits soll vor allem für die weltweite **Chancenungleichheit** und **Willkür, Intransparenz und Langwierigkeit in der Vergabep Praxis** sensibilisiert werden. Die ‚nicht-privilegierten‘ Rollen sollen Frustration erfahren (- was dann allerdings unbedingt in der Reflektionsphase aufgefangen werden muss.)

Damit soll das Spiel auch eine erste Annäherung an die Themen **Rassismus und Diskriminierung** bieten.

## 2. Szenario

Alle Teilnehmer\*innen (TN) schlüpfen in die Rolle eines\*r Schüler\*in, der\*die ein Auslandsjahr plant. Dieser ‚Reisegrund‘ ist für alle gleich.

Die Rollen unterscheiden sich über die Herkunftsländer der Schüler\*innen.

Hier gibt es drei, unterschiedlich privilegierte Gruppen von Ländern:

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| (1) Kaum Probleme, ein Visum zu bekommen:            | Deutschland, Japan       |
| (2) Mittlere Herausforderung, ein Visum zu bekommen: | Kolumbien, Tansania      |
| (3) Geringe Chancen, ein Visum zu bekommen:          | Elfenbeinküste, Pakistan |

Zu Beginn bekommen alle TN jeweils ein Rollenprofil und einen ‚Reisepass‘, in den sie einen selbst gegebenen Namen eintragen können. Der ‚Reisepass‘ beinhaltet außerdem auch Stempelfelder für die einzelnen Stationen. So kann der\*die TN an der letzten Station ‚Botschaft‘ beweisen, dass alle Stationen soweit nötig ‚erledigt‘ wurden. Dies soll den in vielen Fällen langwierigen und aufwendigen bürokratischen Weg zur Erteilung eines Visums widerspiegeln

Alle Rollen, die nicht aus Deutschland kommen, planen ihr Austauschjahr in Deutschland.

Alle Rollen aus Deutschland wollen in die jeweils anderen, im Spiel vertretenen Länder gehen. Das heißt, die deutschen Rollenprofile unterscheiden sich auch in ihren Zielländern – was deutlich machen soll, dass ein deutscher Pass es einfach macht, in viele verschiedene Länder zu reisen.

**TO DO** Der\*Die Seminarleiter\*in muss vor Beginn des Spiels [Kolumbien / Tansania / Elfenbeinküste / Pakistan / Japan] in das Blanko-Feld der deutschen Rollenbeschreibung eintragen.

Ziel des Spiels ist es, an den Stationen [Bank / Familie / Fotostudio / Reisebüro / Behörde / Auslandsrankenversicherung] die notwendigen Dokumente für einen erfolgreichen Visumantrag zu sammeln und anschließend den vollständigen ‚Antrag‘ (d.h. den soweit nötig abgestempelten ‚Reisepass‘) an der letzten Station [Botschaft] einzureichen.

Die Entscheidung über den gestellten Visumantrag erfolgt dann durch Würfeln, wobei die Wahrscheinlichkeiten auf Erfolg je nach Gruppe des Herkunftslands [1/2/3; s.o.] verschieden sind.

### 3. Spielregeln

- Das Spiel wird einzeln gespielt, d.h. jede Rolle durchläuft das Visavergabeverfahren für sich. Rollenprofile sollen nicht getauscht werden.
- Die TN sollen sich während des Spiels möglichst wenig unterhalten und austauschen. An manchen Stationen ist es nötig, sich kurz zu verständigen; ansonsten soll es aber möglichst ruhig sein.  
*[Ideen, wie man gegensteuern könnte, falls es zu laut wird..?]*
- Es gibt keine festgelegte Reihenfolge, nach der die Stationen (außer der Botschaft) angelaufen werden müssen. Die TN entscheiden selbstständig, was sie wann erledigen. Allerdings müssen alle Stationen einmal besucht und alle Stationsbeschreibungen (auch die der anderen Ländergruppen) gelesen werden, damit deutlich wird, dass die verschiedenen Herkunftsländer unterschiedliche Anforderungen haben.
- Außer der letzten Station [Botschaft] ist keine der Stationen von Spielleitern\*innen besetzt. Die Anweisungen werden schriftlich gegeben. Das bedeutet, dass das Spiel den TN viel Eigenverantwortung lässt und vertraut darauf, dass die TN die Regeln selbstverantwortlich befolgen.  
**TO DO** Es sollte bei der Spielerklärung darauf hingewiesen werden, dass das Spiel nicht funktionieren kann, wenn die TN sich nicht an die Stationsanleitungen halten. Es sollte allen klar sein, dass es nicht darum geht, möglichst schnell zu sein, sondern darum, seine Rolle möglichst intensiv zu erleben.

### 4. Ablaufplan

- Spielerklärung; Fragen klären [10 Min.]
- Rollenvergabe [5 Min.]

Idee: Stapel mit gedruckten Profilen gut durchmischen – dann Blatt für Blatt so ausgeben, wie die TN sitzen. So kann verhindert werden, dass zusammensitzende Grüppchen die gleichen Rollen bekommen. Darauf achten, dass Rollenprofile nicht getauscht werden.

- Spiel [50 Min.]

Ideen:

- Start- und Endsignal (Glocke o.ä.)?

- Am besten wird das Spiel mit zwei Spiel-Leiter\*innen durchgeführt. Eine Person kann dann die Station ‚Botschaft‘ besetzen, während die zweite Person als neutrale\*r Ansprechpartner\*in für Fragen fungiert.

- Reflektion im Plenum [25 Min.]

→ Hier vor allem Reflektion des persönlichen Erlebnisses; inhaltliche Reflektion folgt nach der Pause im 3. Teil des Workshops.

## 5. Ideen zu Reflektion und Feedback

- Mögliche Fragen:

*Was hast du erlebt?*

*Wie hast du dich gefühlt?*

*Was war neu? Was hat dich überrascht?*

*Was hast du dafür getan, dass du in diese Situation gekommen bist?*

- Mögliche Gefahr:

Spiel könnte Denken in nationalen Strukturen fördern („Der deutsche Pass ist der Beste“). Ziel soll es nicht sein, Demut zu erzeugen, aber wenn sich Überlegenheitsgefühle und rassistische Schnellschlüsse zeigen, muss in der Reflektion unbedingt Raum für Diskussion gegeben werden. Es könnte auch kritisch thematisiert werden, dass im Spiel ‚alle Welt‘ nach Deutschland will.

- Ampelkarten (rot, gelb, grün) nutzen um schnelle Rückmeldung zu bekommen.

## 6. Ideen zur Weiterentwicklung des Planspiels

- Zweite Ebene in den Rollenprofilen:

Nicht alle Schüler\*innen, sondern unterschiedliche Reisegründe. (→ statt 6 gäbe es dann 36 verschiedene Profile)

- Ergebnisse der Station ‚Familie‘ (Gründe für Auslandsjahr) in die Reflektion integrieren: Kann zeigen, dass die Gründe sich (vermutlich) sehr ähneln, aber Vorsicht vor Verallgemeinerung bzw. dabei, den Rollen etwas ‚in den Mund zu legen‘.

- Verkleidungsmaterial für die Station ‚Fotostudio‘  
Achtung, Stereotype!

- Spielgeld als weitere Ebene:

Mit Rollen wird auch willkürlich Vermögen ausgeteilt, das man an den Stationen einsetzen muss. Dadurch können die Bemühungen um ein Visum auch daran scheitern, dass zu viele Forderungen gestellt werden und das Ganze dann zu teuer wird. Darauf achten, dass nicht alle afrikanischen Rollen ‚arm‘ und die deutschen alle ‚reich‘ sind; deshalb willkürlich verteilen.

- Weitere Station ‚Schule‘, falls zu kurz:  
Einverständniserklärung muss eingeholt werden.

## **7. Anhang**

Materialliste

Stationsanweisungen

Rollenprofile

Weitere Informationen zur Thematik: - Artikel von Guillén

- Gastbeitrag der Visa-Kampagne