

På Flykt

Dilemmaspelet



RödaKorset
UNGDOMSFÖRBUNDET

Lathund

Rollspelet På Flykt finns i två olika versioner - *På Flykt - Dilemmaspelet* och *På Flykt - Textbaserat Rollspel*. Dilemmaspelet är en kortversion av det mer omfattande textbaserade rollspelet. Den kortare versionen som du nu håller i din hand passar bra att hålla i utan utbildad spelledare.

Spelet består av 18 spelkort med uppdelningen:

- 1 försättsblad
- 3 introkort
- 10 färdkort (8 kort för steg 1 – flykten och 2 kort för steg 2 – i Tyskland)
- 1 diskussionskort
- 1 om spelet-kort

Förberedelser

Samtliga kort har en framsida och en baksida. Skriv ut spelet, vik spellapparna på mitten och lägg lapparna på hög i nummerordning med berättelsen nedåt. Sätt ihop med en mindre metallring. Spelet börjar med försättsbladet med texten "På Flykt - Dilemmaspelet" och avslutas med "Om spelet".

Lathund

fortsättning

Genomförande

1. Varje spelare uppmanas att skriva ner 4 personer och 4 saker som denne vill ha med sig vid flykten. Påpeka att spelet kan bli jobbigt och att det då självklart bara är att avsluta om man så skulle önska.

2. Spelaren introduceras sedan till sin flykthistoria och mister en av sina nära på listan, personens namn stryks av dig som spelledare. På de kort där det förekommer "---" säger du ett namn från personens lista.

3. Spelaren uppmanas härfter att välja färdstätt mellan båt, lastbil, tåg eller bil. När spelaren valt färdstätt så får denne välja mellan de två olika kort som finns.

4. Spelaren uppmanas därefter att välja mellan de två avslutande färdkortet "Passkontroll" eller "Annan väg", läs det valda kortet. Gå sedan vidare till "Diskussion" och ställ de frågor som känns relevanta för stunden eller hitta på egna diskussionsfrågor.

DU har möjligheten väcka ett intresse och förhoppningsvis ett framtida engagemang hos spelaren genom att göra detta bra, ta chansen!!

På Flykt

Dilemmaspelet



Spelet är framtaget av: Nína Sigrúnardóttir Wohner, Clara Levin, Nina Magnusson, Lisa Konneback, Elin P Andréasson

Röda Korsets ungdomsförbund Göteborg

Intro

Spelledaren säger:

”Skriv ner fyra saker och fyra personer som du skulle vilja ha med dig om behövde fly.”

(Spelaren skriver sitt svar på en lapp och har den synligt)

”Spelet kan väcka en del känslor och känner du att det blir för jobbigt så kan du när som helst avbryta. Spelet är fiktivt, men inspirerat av många flyktingars verklighet. Du kan ställa frågor och vi kan diskutera mer efter vi spelat klart. Ska vi köra igång?”

Spelledaren säger:

”Spelet börjar nu. Året är 20__ och det är något som har hänt. Det politiska klimatet har hårdnat. Extremistpartier har vuxit sig starka, främlingsfientligheten har ökat och Sverige inte är lika säkert att bo i som tidigare. Successivt har lagar och regler ändrats och det blir svårare och svårare att uttrycka sig fritt i tal och skrift.

Du, din familj och dina vänner har under lång tid motsatt er förändringarna och makthavarnas beslut. Du har även deltagit i regimkritiska diskussioner på bloggar och andra forum på nätet.

Intro

Under den senaste tiden har du känt dig bevakad, fått obehagliga telefonsamtal och blivit hotad. Ni har hört om folk som försvunnit och efter gårdagens demonstration försvann --- spårlöst”.

(Spelledaren säger ett valfritt namn på listan och stryker personen)

”Du får ett kort samtal från en vän som berättar att hon fått frågor om dig. Du känner att situationen i Sverige har blivit ohållbar och att ditt liv kan vara i fara så du bestämmer dig för fly... Det enda du hinner få med dig är de personer och de saker du har kvar på listan. Tyskland är det enda land som tar emot svenskar just nu, därför blir Tyskland ditt mål.”

(Om du ser att personen har med sig pass/id-handling säg:)

”Jag ser att du har pass/id-handling med dig. De osäkra tiderna i Sverige har gjort att svenska pass och id-handlingar inte är giltiga utomlands eftersom det inte finns något förtroende för numera korrumpa svenska staten. (Stryk pass/idkort)

Intro

Spelledaren säger:

"Ni tar er till Göteborg med hjälp av vänner och väl framme behöver ni fatta beslut om hur ni ska fortsätta er flykt mot Tyskland.

Du kommer nu få välja färdstätt för flykten. Båt, lastbil, tåg eller bil, vad väljer du?"

Spelare väljer båt, bil, lastbil eller tåg

Spelledaren säger:

"Det finns två båtar/ två lastbilar/ två tåg/ två bilar att välja mellan.

Håll upp korten för det valda färdstättet upp och ner och säg: "vilken/vilket väljer du?"

Båt 1

Ni kliver ombord på en båt som för er mot Tyskland. Utanför Danmarks kust blir båten beskjuten av pirater. Du hittar ett bra gömställe men där får bara två av er plats. Vem väljer du att gömma dig med? (*Spelaren väljer en person*). De andra två blir kidnappade och ivägsläpade av piraterna. (*Stryk personerna*). Ni kommer troligtvis aldrig se varandra igen. Piraterna hittar även dina ägodelar och tar med sig dem när de lämnar båten. (*Stryk alla saker på listan*).

Efter vad som känns som evigheter når ni en hamn i Tyskland. Ni har inga giltiga identitetshandlingar och ni är både trötta och medtagna efter resan. Vågar ni gå genom passkontrollen eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Båt 2

Ni kliver ombord på en båt som för er mot Tyskland. Eftersom pengarna inte räckte till biljett får ni gömma er under däck bakom ett par lådor och under några filter. När båten åkt ett par timmar stannar den plötsligt och höga röster hörs. Ni inser att båten blivit stoppad av militär som söker igenom hela båten efter flyktingar. Från ert gömställe hör ni hur flera andra som gömmer sig upptäcks, de gråter och skriker när de förs bort. Ni sitter kvar, stilla och tysta, och efter ett tag tystnar rösterna och militären ger sig av. Lättade märker ni hur båten sakta börjar åka igen.

Efter vad som känns som evigheter når ni en hamn i Tyskland. Ni har inga giltiga identitetshandlingar och ni är både trötta och medtagna efter resan. Vågar ni gå genom passkontrollen eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Laststbil 1

Ni smyger in i en lastbil som har stannat vid en bensinmack strax söder om Göteborg. Ni hoppas att den kan ta er söderut, en bit på väg till Tyskland. Efter ett par timmar blir ni vid en rastplats upptäckta av lastbilschauffören som blir ursinnig. Ni är säkra på att ni kommer bli avslängda men chauffören säger att han kan köra er till tyska gränsen i utbyte mot två av dina saker på listan, vilka väljer du? (*Spelaren väljer, stryk övriga sakerna*). Innan han smäller igen luckan pekar han på två personer på listan som måste följa med ut, vilka väljer du? (*Spelaren väljer, stryk övriga personerna*). Ni andra ska sitta kvar. Efter ett tag kör lastbilen vidare. Ni förstår att ni förmodligen inte kommer att se varandra igen.

Efter vad som känns som evigheter stannar lastbilen till och när ni blir utsläppta ser ni att ni är nära den tyska gränsen. Ni har inga giltiga identitetshandlingar och ni är både trötta och medtagna efter resan. Vågar ni gå genom passkontrollen eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Lastbil 2

Ni smyger in i en lastbil som har stannat vid en bensinmack strax söder om Göteborg. Ni hoppas den kan ta er söderut, en bit på väg till Tyskland. Lastbilen börjar åka, det är skumpigt och obekvämt. När ni åkt i många timmar blir ni vid en rastplats upptäckta av lastbilschauffören. Han blir först arg och ni är säkra på att ni kommer bli avslängda, men när ni berättar er historia om varför ni är på flykt och att ni såg det här som er enda utväg, säger han att ni kan få följa med till tyska gränsen.

Efter vad som känns som evigheter stannar lastbilen till och när ni blir utsläppta ser ni att ni är nära den tyska gränsen. Ni har inga giltiga identitetshandlingar och ni är både trötta och medtagna efter resan. Vågar ni gå genom passkontrollen eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Tåg 1

Eftersom era pengar inte räckte till biljetter så gömmer ni er på en toalett. Efter några timmar knackar någon på dörren och när ni inte öppnar så dyrkas dörren upp och konduktören frågar argt vad ni gör där och kräver att få se era biljetter. När ni säger att ni tappat dem svarar konduktören att "sådana som ni känner jag allt till" och tänker ringa polisen. När tåget stannar nära tyska gränsen förs ni ut till väntande poliser och alla dina saker på listan beslagtas genast. *(Stryk saker)*. Plötsligt anropas polisen på komradion och två av er ser chansen att springa när polisen för en kort stund släpper taget och svarar. Vem är den andra som polisen släpper taget om? *(Spelaren svarar ett namn på listan)*. --- och --- som polisen fortfarande håller fast förs bort och ni kommer förmodligen aldrig se varandra igen.

Ni kommer fram till gränsen och ni har inga giltiga identitetshandlingar med er, vågar ni gå genom passkontrollen in till Tyskland eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Tåg 2

Ni hoppar på tåget utan några biljetter. Efter några timmars färd stannar tåget på en station i södra Skåne för att polis ska söka igenom tåget efter flyktingar. När poliserna kommer fram till er har ni varken några biljetter eller id-handlingar att visa. Poliserna blir arga och sliter upp --- och --- från sina platser och för ut dem på perrongen. (*Stryk personerna*). När du försöker springa efter stoppas du av en annan polis som knuffar ner dig på sätet igen. Genom fönstret ser du hur --- och --- blir slagna innan de förs bort. Förmodligen kommer ni aldrig se varandra igen. Den polisman som är kvar på tåget får syn på två av dina saker. (*Stryk två valfria saker på listan*). Med ett hänflin tar han dem ifrån dig och går ut ur tåget som sakta börjar rulla igen.

Efter några timmar når tåget tyska gränsen och ni har inga giltiga identitetshandlingar med er, vågar ni genom passkontrollen in till Tyskland eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Bil 1

Ni stjälar en bil från en bensinstation och tar er fram på småvägar nedåt landet för att inte bli upptäckta av polisen vid deras vägkontroller. Ni lyckas ta er ner till Öresundsbron, men när ni kommer till gränskontrollen stoppar vakten er. Ni förklarar att ni endast ska till Köpenhamn för att hälsa på en släkting som är sjuk, men vakten tror er inte och kollar upp registreringsnumret på er bil och upptäcker att den är anmäld som stulen. Vakten mumlar något argt och sliter ut er ur bilen och säger att ni får gå men bara om du lämnar ifrån dig två av dina saker, vilka lämnar du ifrån dig? (*Stryk sakerna*).

Ni lyckas ta er igenom Danmark genom att lifta och efter vad som känns som evigheter är ni framme vid tyska gränsen. Ni har inga giltiga identitetshandlingar med er, vågar ni genom passkontrollen in till Tyskland eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Bil 2

Ni tänker att den säkraste vägen är via Skåne och Öresundsbron eftersom ni har bekanta där nere som kan hjälpa er. Ni stannar över natten hos en av dem för att fortsätta tidigt på morgonen därpå. Han verkar ängslig och nervös och säger att ni får sova i friggeboden på tomt. Mitt i natten hör ni höga röster och stök inne från huset. Ni inser att er bekant har ringt polisen för att själv inte råka illa ut. Du lyckas smyga ut till bilen men hinner bara få med dig två saker, vilka väljer du? (*Stryk de saker som lämnas kvar*). En av er hamnar efter och medan ni andra hinner sätta er och starta bilen blir denne tagen av polis, vem är det? (*Stryk personen*). Ni ser --- försvinna men ni förstår att ni måste köra därifrån och lämna --- bakom er.

Ni lyckas ta er genom Danmark och efter många timmar är ni framme vid tyska gränsen. Ni har inga giltiga identitetshandlingar med er, vågar ni genom passkontrollen in till Tyskland eller skall ni försöka ta er in i landet på annat sätt?

(Håll upp "Passkontroll" respektive "Annan väg" med baksida upp)

Pass- kontroll

När ni äntligen kommer fram till den tyska gränsen måste ni passera en passkontroll. Eftersom ni inte har några giltiga pass blir ni nervösa och har svårt att förklara vad ni ska göra i Tyskland. Ni lyckas till slut berätta att ni är rädda och tror att ert liv kan vara i fara i Sverige. Gränspoliserna tar med er till ett ankomstboende för flyktingar. Boendet är överfullt med folk och ni känner er obekväma när ni får sova på en trång yta bland en massa okända människor. Alla är trötta, frustrerade och hungriga. Dagen därpå får ni träffa lokala myndigheter för en intervju gällande er situation. Ni har svårt med språket, får en tolk och lyckas till slut lämna in en asylansökan. Nu börjar en lång och ovisst väntan på beslut om ni får stanna eller inte.

Nu är spelet slut. Din egen fantasi får avgöra hur det hela löser sig och förhoppningsvis slutar din flykt lyckligt.

Annans väg

När ni äntligen kommer fram till den tyska gränsen väljer ni att undvika att passera passkontrollen. Ni är misstänksamma mot myndigheter, vågar inte kontakta dem och är rädda att bli nekade att stanna i Tyskland om ni skulle upptäckas. Ni får kontakt med en kvinna som vet en familj som är villiga att gömma er. Att leva utan tillgång till sjukvård, skola eller jobb är påfrestande och dagarna flyter in i varandra. Med brist på trygghet och saker att göra blir tillvaron tärande. Ni blir mer och mer orolig för att röra er offentligt av rädsla att bli upptäckta och bli skickade tillbaka till Sverige.

Nu är spelet slut. Din egen fantasi får avgöra hur det hela löser sig och förhoppningsvis slutar din flykt lyckligt.

Diskussion

- Några spontana tankar?
- Hur kändes det att spela spelet?
- Vad det någon del av spelet som du upplevde som extra jobbig? Vad väckte det för tankar hos dig?
- Tyckte du spelet var realistiskt?
- Är det något speciellt du undrar över?

Om spelet



På Flykt - Dilemmaspelet är fiktivt men inspirerat av många flyktingars verklighet. När människor bestämmer sig för att fly har de oftast kort om tid på sig. De bryter upp från sina hem och tvingas lämna kvar personer de älskar. Väl på flykt kan omständigheterna göra att man tvingas göra fruktansvärda val eller kanske ännu värre - man har ingen som helst kontroll över vad som sker då någon annan gör valet åt dig. Vems valet än är så är man tvungen att leva med konsekvenserna.

Detta spel är framtaget för att skapa förståelse och medvetenhet, samt väcka tankar kring hur det kan vara att tvingas fly från sitt hem.

Varför gör vi det här spelet? Röda Korsets ungdomsförbund ställer upp för alla människors lika värde och jobbar dagligen i olika verksamheter för att skapa respekt för människovärdet. Läs mer om vad vi gör på: www.rkuf.se