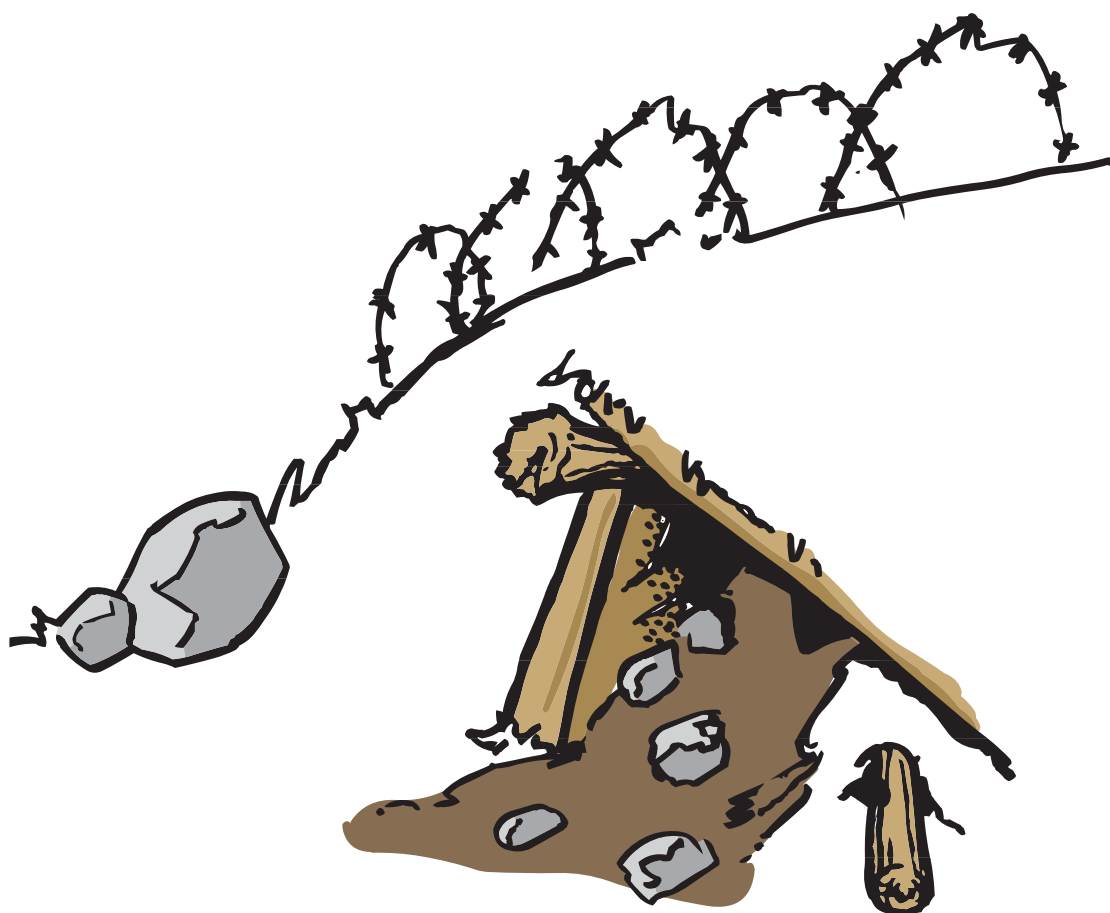


# DEN STORE FLUGT

- Et spil om flygtninge og menneskerettigheder til skoleelever.



## INTRODUKTION:

Spillet om den store flugt er oprindeligt en aktivitet fra Amnesty Internationals britiske menneskerettighedspakke "Freedom". Spillet er oversat og bearbejdet i forhold til danske forhold af den danske afdeling af Amnesty International. Spillet handler om en gruppe flygtninge, der flygter fra deres hjemland for at leve i frihed. Under flugten støder deltagerne på en række problemer vedrørende menneskerettighederne, som de skal prøve at løse i grupper.

*Spillets varighed: 40-60 minutter.*

*Antal deltagere: ca. 12 til 30.*

### **Formål:**

Formålet med denne levende og interaktive øvelse er:

- At introducere deltagerne til menneskerettighederne
- At udvikle kendskab og forståelse for demokrati, samt udvikle ansvarlighed og evne til at kommunikere og samarbejde.

### **Materialer:**

Hvert hold skal bruge:

- Den store flugtrute: Spillebræt i A3 format.
- Et ur med sekundviser eller stopur.
- Farver.
- Skriveredskaber.

### **Hver lærer skal bruge:**

- Et sæt på 11 udfordringskort pr. deltagende gruppe (kortene printes ud og foldes langs den stiplede linie).



# INSTRUKTION:

Deltagerne deles op i hold med mellem 3 og 6 deltagere, hvert hold repræsenterer en gruppe flygtninge.

Flygtningene har en lang og besværlig illegal rejse foran sig for at komme ud af deres land. Turen går til fods gennem et farligt territorium, og de bliver forfulgt af hæren. Flygtningene må bære alt, hvad de behøver. Gruppen af flygtninge skal sørge for at bringe flest mulige personer over grænsen så sikkert og hurtigt som muligt. Hvis alt går godt, vil rejsen vare 11 dage, men udfordringer undervejs kan betyde forlænget rejsetid. De har kun lidt mad og drikke, som er omhyggeligt rationeret, da det skal vare i 2 uger.

Spillebrættet, den store flugtrute, repræsenterer rejsens 11 udfordringer. Udfordringerne er formuleret på de tilhørende udfordringskort, som læreren er i besiddelse af. Hvert kort repræsenterer et problem i forhold til menneskerettighederne. Holdet skal i fællesskab beslutte, hvilken af de tre valgmuligheder A, B eller C de vil vælge, inden de kan rejse videre. Ingen af svarene er nødvendigvis rigtige eller forkerte, men hvert enkelt svar rummer derimod nogle problemer, som gruppen skal tage stilling til. Nogle svar vedrører interne konflikter, andre vedrører ydre trusler. Mange af svarene medfører forsinkelser for flygtningene. Nogle svar indebærer, at holdet må efterlade nogle af deltagerne, og enkelte svar har katastrofale konsekvenser. Hvis holdet er for længe undervejs, er der fare for, at de ikke har nok proviant, og at de vil blive fanget af forfølgerne fra hæren.

Der tages tid på hver beslutning, holdet tager. Tidtagningen starter fra det øjeblik, løberen kommer tilbage med et udfordringskort og stopper, når holdet har taget en beslutning. Efter hver udfordring skriver holdet omhyggeligt ned på kortet, hvilken beslutning de tog, hvor lang tid de var om det, og hvor mange personer der måtte efterlades.

## **Ansvarspersoner:**

Hvert hold skal fordele 3 jobs:

### **Løberen:**

Når holdet har taget en beslutning, går løberen hen til læreren og afleverer det foregående udfordringskort og får udleveret et nyt.

### **Skriveren:**

Skriveren registrerer holdets beslutninger på spillebrættet. Desuden noterer skriveren, hvor mange mennesker holdet må efterlade, og hvor mange dagsforsinkelser deres valg udløser.

### **Tidtageren:**

Tidtageren måler, fra det øjeblik løberen har hentet et nyt kort, til holdet tager en beslutning, hvor længe holdet er om at beslutte sig i hver udfordring. Tidtageren skriver tiden ned på spillebrættet og lægger til sidst tiderne sammen, så holdets samlede tidsforbrug på beslutninger udregnes.



## DISKUSSION:

Efter spillet melder holdene deres resultater til læreren. Holdets resultater er baseret på, hvor længe de var om at svare på spørgsmålene, hvor mange dage de blev forsinkede, og hvor mange personer de måtte efterlade.

Læreren vurderer de enkelte holds tidsforbrug, de valg holdet foretog, og hvilke udfordringer holdet fandt mest krævende. Hvis nogle hold har været uforholdsmæssigt længe om det, bør det have konsekvenser – jo længere flugten varer desto farligere. Hvor længe holdene har til at beslutte sig, eller hvor mange dage de må blive forsinket, før der indtræder konsekvenser, må læreren afveje i forhold til elevgruppen og størrelsen på holdene. Et eksempel på en sådan konsekvens kan være, at læreren fortæller de hold, der blev meget forsinkede, at de desværre blev fanget af fjenden, uanset hvor venlig og omsorgsfuld gruppen ellers har været.

Spillet slutter dog ikke her, for i en flugtsituation gælder det ikke bare om at være hurtig. Det handler også om at tage nogle gode beslutninger, og nogle gange kan det valg, der virker som det bedste, indebære nogle konsekvenser, som er svære at forudse. Således kan læreren på samme måde afslutningsvist afsløre informationer, som holdene ikke havde nogen forudsætninger for at have kendskab til, mens de spillede, men som afspejler situationer, som virkelige flygtninge kan komme ud for. Følgende er eksempler på sådanne informationer, men læreren kan selv finde på alternativer eller helt udlade denne del.

- Hvis holdet ikke var omhyggelig med hygiejnen i udfordring 3, opstår der en akut madforgiftning, som 5 personer på holdet dør af.
- Hyrden i udfordring 7 var en spion, så de hold, som gik med ham, bliver taget til fange af fjenden.
- Udfordring 8 var et minefelt, der dræbte alle, der uden forholdsregler bevægede sig ind på området.
- De hold, der gik gennem tunnelen i udfordring 11, blev levende begravet, fordi tunnelen styrtede sammen.

Afslut spillet med at fortælle eleverne, at virkelige flygtninge faktisk har oplevet situationer meget lig nogle af de udfordringer, som er præsenteret i dette spil. Herefter kan læreren diskutere holdenes valg med eleverne. Hvad mener eleverne eksempelvis selv, at beslutningerne kan sige om deres gruppe? Alle slags konklusioner, der kan drages af denne aktivitet om holdenes sammensætning, om holdets beslutninger og hvor velfungerende deres samarbejde var, kan også være grundlag for en frugtbar diskussion om samarbejde.

