

Flyktingbana - Berlinmuren

Antal: 4-10, man kan ha flera grupper som gör den efter varandra

Tid: cirka 40 minuter

Här behövs det minst två funktionärer. En funktionär följer med gruppen hela banan och förklarar vad de ska göra och hjälper dem. Den funktionären räknar också poängen som gruppen får i slutändan. Den andra funktionären står ute på banan och låtsas vara någon slags gränsvakt.

Gruppen blir informerad att de måste fly sitt hemland till det fredliga och demokratiska landet Simland. Militären är er hack i häl och ni måste på mindre än en halv minut springa och hämta ut var sin sak som ni vill ha med från landet.

Alla får gå in i vårt tält inhägnad där olika saker är utplacerade. Exempel på saker är: pass, pengar, kläder, mat, vatten, böcker, foton, husdjur, m.m.

Nu kommer gruppen fram till muren. Här ska gruppen ta sig över muren. Det går inte på tid utan man ska samarbeta.

Nu kommer de fram till ett minfält. Alla i gruppen ska gå över fältet utan att gå på en mina. Alla får ögonbindel och snurras av funktionären. Minorna består av stora plastburkar. Går man på en mina får man stanna där man var.

Efter detta möter gruppen en gränsvakt. Han/hon är obehaglig och otrevlig. Funktionären som hjälper gruppen försöker få gruppen att förstå att han vill se pass och att de måste muta honom/henne. Gruppen ska ge vakten pengar och pass, eller liknande. Han/hon vill också ha mat eller något annat för han/hon är hungrig. Alternativt vill vakten ha deltagarnas smycken, detta för att skapa en obehaglig och riktig känsla.

Nästa moment är att de får ett papper. Detta måste de fylla i korrekt för att få asyl i SIMland. Pappret är på spanska.

Sista stationen. De fick asyl! Nu måste de se om de får permanent uppehållstillstånd i SIMland. För det första ska de så fort som möjligt ta sig till rådhuset där det finns ett hjul att snurra på. Funktionären ser till att de känner sig stressade. Väl i rådhuset står en funktionär (den som var vakt) får alla snurra på hjulet. Kommer man på det blå fältet får man uppehållstillstånd, annars säger man åt dem att de får åka hem till sitt land igen. Man kan muta in sina personer in i landet med sakerna man har kvar.

Nu är banan slut. Räkna ihop poängen och placera dem på en lista för att se vem som vinner Flyktingbanan... kanske man får ett pris i slutet.

Efter detta kan det vara bra med en kort diskussion. Säg att banan är slut och sätt er vid ett ledigt bord. En funktionär är diskussionsledare och ber personer att berätta hur de kändes att gå banan. Andra frågor man kan fråga är:

Tror ni att något av momenten sker när en person är på flykt?

Vad tänker ni er att en flykt känns? Är det jobbigt, hårt, ensamt, känner man fruktan, rädsla, spänning, sorg, ilska.

Hur kändes det att inte få uppehållstillstånd? Gjorde landet rätt mot er?

Finns det tillfällen då det är okej att ljuga för att få komma till ett annat land?

Nu kanske vi förhoppningsvis har väckt en tanke hos de berörda scouterna

Poängsystem:

3 poäng per scout över muren

2 poäng per scout som kommer över minfältet

1 poäng för rätt ifylld sak på papér officiál.

3 poäng per person som får asyl genom lyckohjulet.

3 poäng per sak som de har kvar in i landet.

Dela alla poäng med antalet deltagare det var från början

[illegible]