

# Heimstunde über Flüchtlinge – PIK8

URL: [http://www.pik8.at/wiki/Heimstunde\\_%C3%BCber\\_Fl%C3%BCchtlinge/](http://www.pik8.at/wiki/Heimstunde_%C3%BCber_Fl%C3%BCchtlinge/)

Archiviert am: 2025-09-19 21:34:32

In dieser **Heimstunde über Flüchtlinge** setzen sich die GuSp mit dem Thema Migration, Flucht, Flüchtlinge (in Österreich), u.s.w. auseinander. Was wissen wie? Was kennen sie aus den Medien? Welche positiven oder negativen Erlebnisse hatten sie?

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Methoden](#)
- [3 Ablauf](#)
  - [3.1 Einstieg](#)
  - [3.2 Hauptteil - Das Flüchtlingsspiel](#)
  - [3.3 Abschluss](#)

Heimstunde über Flüchtlinge	
Art:	<a href="#">Heimstunde</a>
Ziel:	Auseinandersetzen mit dem Thema Migration, Flüchtlinge
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	
Material:	Flipcharts, Spielfiguren, Würfel
Dauer:	
Vorbereitung:	

## Ziel

Erfahren was die Kinder so aus den Medien etc. schon wissen und über Unklarheiten aufklären.

## Methoden

Fragen beantworten mit Flipchart und anschließendem selbst gebasteltem Flüchtlingsspiel.

## Ablauf

### Einstieg

Anfangskreis mit anschließenden [Klopfspiel](#) (Dauer: 30min.)

Zu Beginn die Kinder fragen, was sie über Flüchtlinge wissen, woher sie ihre Informationen haben? Danach gemeinsam mittels Flipchart Fragen zum Thema Flüchtlinge beantworten. (Dauer: 45min.)

- Aus welchen Ländern kommen die Flüchtlinge?
- Wann gilt man als Flüchtling?
- Welche Strecke legen sie zurück?
- Welches Ziel haben die Flüchtlinge?
- U.s.w.

## Hauptteil - Das Flüchtlingsspiel

Material

- Ein Plakat zum Spiel basteln
- Spielfiguren und einen Würfel zum Spielen

Ich habe es selbst gebastelt. Ich habe auf ein großes Plakat die Umrisse von Iran/Irak in eine Ecke und von Italien/Griechenland in die gegenüberliegende Ecke geklebt. Danach habe ich zwei Wege mit Feldern eingezeichnet.

Bevor wir mit dem Spiel begonnen haben, durften die Kinder ein paar gute und böse Aktionsfelder einzeichnen. Nach dem Einzeichnen mussten sie sich selbst gute und böse Aktionen ausdenken wie z. Bsp. "du gerätst in See Not pausiere eine Runde" oder "Als blinder Passagier nimmst du den Zug! Gehe 3 Felder vor"

Anschließend wird gespielt. (Dauer: 30min)

## Abschluss

- Mit den Kindern noch offene Fragen beantworten (Dauer: 15min.)
- Heimzimmer zusammenräumen
- Anschließend reflektieren (wie, kann jeder selbst entscheiden)
- Abschlusskreis

---

Autoren: [David GuSp K2](#)