

ПЪТЯТ НА БЕЖАНЦИТЕ

Игра за съпреживяване



Дружество за ООН в България
София, 2013

Пътят на бежанците

Пътят на бежанците

Какво преживяват бежанците?

Игра за съпреживяване и по-добро разбиране
на проблемите на бежанците.

(Играта е разработена от ВКБООН)



Дружество за ООН в България

София, 2013

Издадена със съдействието на службата на
ВКБООН в България

Дружество за Обединените нации в България

© Превод: Ива Гарвалова-Досева

© Редакция: Петранка Филева

Снимките са предоставени от Службата на ВКБООН в България и отразяват провеждането на симулативната игра на 31 май 2012 г. с участието на доброволци от CVS България и на ученици от ученическите клубове на Дружеството за Обединените нации в България

ISBN 978-954-91568-6-7

Печат „БПС“ ООД

София, 2013

Пътят на бежанците

Симулационна игра, предназначена да помогне на младите хора да разберат по-добре проблемите на бежанците в света

ТРАГЕДИЯТА НА БЕЖАНЦИТЕ

Винаги, когато е имало войни, преследване, дискриминация и нетолерантност, е имало бежанци. Те са от различни раса или религия и могат да бъдат срещнати във всяка част на света. Принудени да бягат от страх за своя живот и за свободата си, те често оставят всичко, което притежават и преминават през ужасни страдания, разделени често от своите семейства. В бежанските лагери може би ще намерят сигурност, но условията на живот там са мрачни. В приемащата ги страна бежанците често са жертва на ксенофобия. Ако след години на изгнание те все пак се върнат у дома, тяхното връщане често е в страна, разрушена от война.

ВЪРХОВНИЯТ КОМИСАР НА ООН ЗА БЕЖАНЦИТЕ

Върховният комисар на ООН за бежанците е неполитическа, хуманитарна агенция, призвана да защитава и помага на бежанците в света. Днес ВКБООН помага на над 27 млн души, които са избягали от преследване или въоръжен конфликт, или които се опитват да се върнат у дома. Първи приоритет на ВКБООН е да защитава тези хора. Днес тенденциите за ксенофобско поведение заплашват отдавнашната традиция за даване на убежище на бежанците. В резултат от това защитата на бежанците включва разясняване пред широка публика кои са бежанците и през какви страдания са минали. Важно е хората да разберат, че бежанците не са заплаха за тях, а че самите бежанци са заплашените.

ПОВИШАВАНЕ НА ИНФОРМИРАНОСТТА И СЪЧУВСТВИЕТО СРЕД МЛАДИТЕ ХОРА

Съществен аспект от усилията на ВКБООН да изгражда публична информираност по въпроса за бежанците е работата с младите хора. Много години, в много страни, представителите на ВКБООН работят с учители и младежки организации, като използват образователни материали, брошури и видеоматериали, за да постигнат по-добро и по-широко разбиране на проблемите на бежанците.

ЗАЩО ИГРА?

Игрите са едни от най-добрите методи за разбиране на комплексен, нетипичен за всекидневното феномен. Играта позволява на участниците да изпитат емоциите на своя гръб, но в много по-мек вариант, отколкото в реалния живот.

ЗАЩО СИМУЛАЦИОННА ИГРА?

Симулационната игра въздейства чрез пресъздаване на опростен, но динамичен модел на реалността. Тя е ефективен начин да накара хората да изживеят и почувстват някаква нетипична ситуация. Предлагащата игра „Пътят на бежанците” е предназначена да създаде разбиране, да повиши емоциите и да окуражи участниците да предприемат действия в полза на бежанците. Симулационната игра е по-добра от реалното възпроизвеждане на някаква ситуация, защото не е така брутална и отблъскваща.

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА ИГРАТА „ПЪТЯТ НА БЕЖАНЦИТЕ”

След края на играта участниците...

- ... ще открият конкретните проблеми, с които се срещат бежанците;
- ... ще почувстват психологическите терзания, причинени от отделянето и бягството;
- ... ще разберат какво тласка хората към бягство, ще проследят потока от събития – през бежанските лагери и след това.
- ... ще мислят за възможни решения на бежанските проблеми, например интеграция в страната на убежище или репатриране в страната на произход;
- ... ще имат по-положително отношение към бежанците в собствената страна;
- ... ще бъдат мотивирани да предприемат действия в полза на бежанците.

„Пътят на бежанците” може да се играе в различни ситуации:

- с млади хора от различна възраст и етническа принадлежност;
- в групи с различен размер;
- в училище, в младежки организации, в групи по общи интереси и др.;
- на закрито или на открито.

Надяваме се играта „Пътят на бежанците” да бъде ефективен образователен подход

Оригиналното название на играта е „Passages” и е подготвена от Chantal Barthélémy-Ruiz, Benoît Carpier and Nadia Clément (Argine consultants-Paris) for the United Nations High Commissioner for Refugees, ©1995.

Пътят на бежанците

Съдържание

• Част I. Досие на водещия	9
- Подготовка на водещите в играта	11
1. Личен опит	11
2. Документация.....	12
3. Преглед на играта	13
4. Организация на групата	15
5. Управление на пространството	15
6. Продължителност на играта	15
7. Как да си добър водещ на играта	16
8. Набор от документи, използвани от водещия.....	18
- Необходими материали	19
- План на играта	21
- Семействата – обобщение за лидера на играта	23
 • Част II. Модулите на играта	25
- Съставяне на семейството (Модул 1)	27
- Бягство и разделяне (Модул 2)	29
- Чанта за спешни случаи (Модул 3)	31
- Временен подслон (Модул 4)	32
- Решение да напуснеш страната си (Модул 5)	34
- Пресичане на границата (Модул 6)	35
- Изграждане на лагер (Модул 7)	37
- Говорителят на семейството (Модул 8)	39
- Среща с местното население (Модул 9)	41
- Репатриране (Модул 10)	43
- Финално обсъждане	45
- Раздялата	39
 • Приложения: Документи за играчите	49
. Семейен лист за обобщаване	51
. Карти с данни за семействата	54
. S.O.S. карти	65
. Чанта за спешни случаи – упътване за играчите ■	66
. Карти за събитията за Модул 3■	67
. Карти за събития за Модул 4●	69
. Карта за събитие за Модул 5▲	71
. Карта за събитие за Модул 6♦	73
. Идентификационна форма за Модул 6♦	75
. Списък с наличните доставки за Модул 7	76
. Говорител на семейството – упътване за Модул 8	77
. Карти с пароли за Модул 8i	78
. Карти с продукти за Модул 10✕	80
. Как се чувствате сега? (Финално обсъждане)	82



Част I

Досие на водещия



Цел на тази игра е да създаде информираност и чувствителност към трудностите, които бежанците преживяват, когато бягат от дома си към неизвестно бъдеще. Важно е водещите в играта да имат предварително знание за тези трудности и за емоциите, които те причиняват. Първа стъпка в подготовката е самите водещи в играта да минат през кратък експеримент, за да получат „личен“ опит. За втората стъпка сме предвидили няколко материала за четене. Всъщност водещите ще бъдат съпроводени през различните елементи на играта, включително как да бъдат водещи и как да подготвят необходимите материали.

Подготовка на водещите в играта

1. Личен опит

Тази стъпка трябва да се предприеме поне един ден преди провеждането на играта.

1.1. Представа за времето

- Седнете на място, където никой няма да ви притеснява и затворете очи.
- Останете така 5 минути; не бройте секундите и не използвайте други начини да научавате как текат минутите. Използвайте собствената си преценка за времето и следвайте интуицията си.
- Отворете очи и проверете колко време е минало.
- Помислете как сте се чувствали на тъмно, със затворени очи и запишете в тетрадката си. Как се чувствахте, докато седяхте в тъмнината, без възможност да измервате времето, а само да чакате?

Идеята на упражнението: *Бежанецът може да прекара много часове скрит или затворен на тъмно, притиснат от страха да бъде открит и убит. За разлика от вас, доброволно участващи в подобна ситуация, той или тя са насилени и тероризирани.*

1.2. Приемам заповеди

- Представете си, че сте лишени от правото на автономно решение. С други думи, не ви се позволява да вземате свободно решения. Правото да влизаш и излизаш, да посрещаш основните си потребности, не е вече в твои, а в чужди ръце (да стоиш, да се разхождаш, да отидеш до тоалетна, да пиеш, да ядеш или да говориш и т.н.).
- Опитайте да почувствате какво е да си ограничен по този начин. Представете си как бихте реагирали. Не само ти е отнета свободата, но и непрекъснато някакви хора ти дават заповеди, карат те нещо да правиш, местят те, намесват се, прекъсват те – никой не те слуша.

Идеята на това упражнение: *Да ни помогне да разберем стреса, който бежанецът преживява по време на своето бягство и да осъзнаем каква реакция могат да предизвикат действия и отношение от страна на другите участници по време на симулационната игра.*

1.3. Окован

- Да изпълняваш непрекъснато заповеди е да си като окован. Насилват те да го правиш, без да знаеш защо. Разходи се 2-3 минути като затвориш дясното си око с лява ръка и хванеш левия си глезен с дясната си ръка.

- Какво е чувството да си насилен по този начин?

Идеята на това упражнение: *Мисли за това как се чувстваше през тези няколко минути. Бежанците живеят по този начин часове, месеци, дори години.*

1.4. Загуба

- Намери удобно място и седни. Въръжи се с лист и молив.
- Опитай се да си припомниш ситуация, в която си имал чувството за загуба. Може да е изгубен предмет, място, което си посещавал, любимо животно...
- Позволи всички спомени и емоции, свързани със загубата, да се върнат. Запиши си ги, така че по-късно да можеш да прочетеш наново какво си чувствал и да можеш да оцениш значението на личния опит.
- Мисли за собствения опит и загуба и си представи как другите се чувстват, когато са лишени от неща или хора, на които много държат.

Идеята на това упражнение: *Много бежанци губят абсолютно всичко: родината си, дома си, приятелите и техните семейства. Опитай се да разбереш болката, която те чувстват.*

2. Документация

Предлагаме да се консултирате с публикации, разпространявани от ВКБООН за бежанците и по-специално с брошурата „Деца бежанци”, където ще намерите лични истории на деца бежанци. Разгледайте и списание „Бежанците”. Опитайте се да намерите биографии на бежанци. Свържете се с местни организации, които подкрепят бежанците материално и с правни консултации. Като чуete бежанците или хората, които работят с тях, ще получите по-конкретна идея за различните ситуации, през които са минали. След това се опитайте да отговорите на следните въпроси:

Какви са твоите впечатления от съдбата на бежанците във всяка стъпка на тяхното придвижване? Какви според теб са най-общо емоциите по време на различните стъпки в тяхното придвижване?

Опитайте се да идентифицирате с няколко думи различните етапи, през които те са минали (задействащото събитие, решението да напуснат и т.н.).

Като дефинирате различните етапи, ще сте направили важна стъпка за разбиране на симулационната игра. Самата симулация ще се проведе в етапи (стъпки), идентични на серията от ситуации от реалния живот на бежанците. Всеки етап е представен от модул на играта, който ще видите по-долу.

3. Преглед на играта

Прочетете тази секция внимателно. Тя ще ви помогне да разберете структурата на играта и ще ви помогне да ръководите „Финалното обсъждане” с участниците в играта и да отговаряте добре на въпросите им.

Някакво ужасно събитие или ситуация (война, гражданска война, преследване, глад...) е накарало мъже, жени и деца да изоставят своя дом и селище. Играчите в тази игра ще следват пътя на тези хора, възплъщавайки се в роли и ще преживеят всички изпитания от деня на бягството до времето на връщането у дома.

Играчите най-напред се групират в „семейства” и трябва да се запознаят с ролите и историята си (Модул 1, „Съставяне на семейството”).

След това се събират и минават през етап бягство и разделяне с дома, приятелите и може би със семейството, като играят играта, която симулира ситуация, в която хората бягат от бомбардировка. (Модул 2, „Бягство и разделяне”).

Преди да напуснат дома си, бежанците трябва да решат какво да вземат със себе си. Те обикновено имат само няколко минути да решат какво е, или ще бъде, най-важно за тях. (Модул 3). Модулът „Чанта за спешни случаи” ще помогне на играчите да разберат колко е труден този избор.

Пътуването към страната на убежището не се случва за един ден и затова обикновено се минава през няколко етапа. По пътя бежанците често трябва да прекарат много нощи в изключително трудни условия, характеризирани с умора и претъпкани палатки. Тази ситуация се симулира в Модул 4 („Временен подслон”).

Бежанците напускат страната си, защото са принудени да направят това. Въпреки това решението е трудно, последвано от периоди на съмнения. Бежанците мислят за това, какво са оставили и не знаят какво ги очаква отвъд границата. Това са въпросите, които и играчите си задават в Модул 5 („Решение да напуснеш страната си”).

Повечето бежанци бягат от домовете си като част от масово разселване или преселване. Така например една трета от бежанците в Африка са преминавали масово границите на съседни държави. Това е случаят с повечето бежанци, които са успели да намерят убежище в съседна държава, дори без властите да ги интервюират поотделно. Самото изселване, опитът да се премине границата, може да е физически много сложно. Поради това играта в Модул 6 („Преминаване през границата”) съдържа аспекта на физическото усилие. То също така дава повече информация за проблемите на бежанците, когато те трябва да попълнят идентифициращи формуляри на език, който не знаят, още повече че може да са и неграмотни.

След пресичане на границата много бежанци трябва да живеят в бежански лагери. Хуманитарната помощ им помага с доставки на вода, храна, палатки и първа помощ. Но животът в тези лагери е тежък. Играта в Модул 7 помага на играчите да разберат някои от чувствата на бежанците, когато те живеят в лагерите. Тези две последни игри демонстрират колко тежък е пътят на големия брой бежанци – това е път през собствената страна, за да намерят бежански лагер точно отвъд границата.

Важно е също да се разберат специалните проблеми, които търсещите убежище срещат в повечето развити държави. Бежанци в тази ситуация трябва да минат през серия от интервюта с властите на приемащата страна. Това може да се окаже много тежък тест. Бежанците трябва да обяснят защо искат убежище, често без да знаят какви са критериите да бъдат одобрени. В игра Модул 8 („Говорителят на семейството”), играчите трябва да обмислят и решат какво поведение да имат, за да убедят властите да ги оставят в страната, дори това да е временно.

За търсещите убежище и статут на бежанец (с правото да останат в приемащата стра-

на) има много предизвикателства. Те често не знаят местния език и поради това имат проблеми при комуникиране и интегриране в местната общност. Задачата на Модул 9 („Среща с местното население”) е да повиши чувствителността на играчите към тези проблеми. Има три трайни решения за бедите на бежанците и част от мандата на ВКБООН е да намери най-подходящото: 1. доброволно връщане в родната страна, 2. интеграция в първата страна на убежище или 3. преселване в трета страна. По-голямата част от бежанците искат да се върнат у дома един ден, дори ако условията на живот, които ги очакват, да са тежки.

Модул 10 („Репатриране”) показва някои от проблемите, които бежанците срещат при връщане у дома, по-специално проблема с противопехотните мини, които са разпръснати в цялата им страна.

„Финалното обсъждане” позволява на участниците да изразят как са се чувствали по време на играта и ще им даде шанс да направят връзка между преживяното от самите тях и реалните преживявания на бежанците. Това е времето за въпроси и дискусия.

Накрая, играта на „Раздялата” завършва с това, че помага да се пресъздаде чувството за общност в групата. Тази игра би трябвало да донесе усмивка на всяко лице и да помогне на играчите да излязат от ролите си на бежанци.

Внимание!!! Нужна е предпазливост.

С опита от различните ситуации в играта и след като сте прочели биографиите и историите на бежанците, ще имате вече представа за естеството и интензивността на емоциите, които бежанците често чувстват (например яд, страх, отчаяние, изоставеност, срам, предателство, победени, изгубили надежда, отчаяние). Ако се случи да има бежанци в групата, трябва да сте особено внимателни с тях. Не е за препоръчване те да участват в симулираните ситуации, защото това може да им причини психологически шок.

Ако установите, че някой от играчите няма желание да участва в някаква ситуация или видимо се притеснява от някои аспекти на играта, окуражете го да изчака следващата игра, ако желае. Освен това преди да започне играта трябва да сте сигурни, че участниците знаят, че могат по всяко време да използват картата „SOS”, ако се почувстват некомфортно и не искат да продължат (виж играта Модул 1, „Съставяне на семейството”).



4. Организация на групата

Тази игра е организирана в отделни модули, които могат да се изменят, за да посрещнат различни потребности. Идеално би било да играят между 15 и 67 играчи. Водещият на играта ще избере броя и типа семейства, според броя на играчите, като избере от наличните в тази публикация 11 различни варианти за семействата и техния състав.

За група под 15 играча

Изберете семейства В, Г, М и Т от картите с данни за семействата. Тези четири семейства имат много различна история, но съдбата им на бежанци е обща. Ако използвате именно тях, ще създадете предпоставки за по-динамична игра.

5. Управление на пространството

Тази игра може да бъде играна вътре и навън, но е нужно пространство, голямо колкото една гимназия. Ако е възможно, играйте навън – на полето или в парка.

6. Продължителност на играта

Играта отнема около половин ден – около 3 до 3½ часа игра и още половин час за дискусията. Ако е възможно, дискусията може да се отдели от играта с малка закуска. Три часа продължителност включва времето, което да позволи на играчите да разберат различните етапи от опита на бежанците и да съпреживеят емоциите от реалния живот, без да натрупат прекалено много негативни емоции. Ако времето е ограничено, предлагаме съкратен вариант от 2 часа игра с 15-20 минути дискусия.

За съкратената версия може да се изберат два варианта, в зависимост от това дали искаме да представим ситуацията на масовото изселване и живота в бежанския лагер или проблемите, които бежанците срещат, когато търсят убежище в страни, където процедурата е дълга и трудна, каквато е всъщност в повечето развити държави.

Можем да изберем един от следните варианти:

- *Съставяне на семейството*
 - *Бягство и разделяне*
 - *Временен подслон*

или

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| • <i>Пресичане на границата</i> | • <i>Говорителят на семейството</i> |
| • <i>Изграждане на лагер</i> | • <i>Среща с местното население</i> |
| • <i>Финално обсъждане</i> | |

В дългата версия може да се изиграят всички модули. По време на обсъждането може да се обясни, че няма директна връзка между ситуацията в лагера и изпитанието за говорителя. Някои бежанци никога не минават през процедурата на индивидуалните интервюта и чакат години наред в един и същи лагер, преди да могат да се върнат в своите страни. Други никога не стоят в бежански лагери и пряко пристигат в страната, където трябва да минат през различни процедури и интервюта с местната власт, за да получат убежище.

7. Как да си добър водещ на играта

За успешното провеждане на играта водещият се нуждае от помощници. В зависимост от броя им и от компетенциите им играта може да се води по два различни начина.

7.1. „Външно” лидерство на играта

Добре е да разделите задачите по следния начин: един „ръководи”, т.е. той чете „контекста”, дава заповеди, а другите помагат, т.е. разпределят документи, проверяват подготовката на различните ситуации, наблюдават спазването на времето за една игра, помагат на играчите в различните игри (в първата игра например, лидерите може да посетят различни групи и да им помогнат при избора на техните имена, роли и т.н.). За групите с повече от 15 човека ще са нужни повече помощници на играта.

Брой на водещите на играта...

За група под 15 играча – 2.

За група от 15-30 играча – най-добре 3, но е възможно да се играе и с 2.

За група от 30-67 играча – 4 или 5.

Стил...

В тази игра ролята на водещия е съществена. За да я изпълниш добре, трябва да приемеш студено и затворено отношение към играчите, като използваш много сух стил на ръководство. Не е нужно да се напомня, че трябва да обясниш правилата на играта, но в същото време трябва да създадеш климат на напрежение и дори от време на време – на натиск и репресия. Например, когато определяш мястото за всяко семейство, трябва да настояваш играчите да не се местят. Използвай редовно свирката, когато даваш заповеди; това ще създаде един вид трудно и неприятно обкръжение, наподобяващо това, в което бежанците живеят. По същия начин, ако играч напусне своето семейство да отиде другаде, твърдо напомняш, че лицето трябва да се върне в определената му група. За да демонстрираш необходимостта от прилагане на твърд стил на ръководство, ще ти дадем и друг пример – по време на период на чакане играчите може да попитат защо трябва да чакат и че вече им е много скучно. Не трябва да им даваш обяснения. Подобре отговори „Ще разберете по-късно! Чакайте вашия ред! Не сте единствените тук! Аз вземам решенията тук!”

Говори с кратки, остри изречения. Никога не давай обяснения, освен когато е непременно необходимо да се разберат правилата на играта. Когато даваш инструкции, не се повтаряй, ако си сигурен, че поне няколко от играчите са те чули. Ще разбереш, че не е много лесно да използваш този подход на практика, особено в контекста на играта. Но колкото повече използваш този стил на ръководство, толкова по-поучителна ще е играта и по-близо ще сте до постигане на задачите на играта.

Играта...

В тази ролева игра участниците ще разберат на собствен гръб съдбата на бежанците. Те трябва да чакат (във временен подслон), да се движат без да знаят къде отиват (бягството), да попълват документи (описание на играта, насоки за дискусия, форми за регистриране в лагера), да вървят (пресичане на границата).... Ти ще ги водиш през различните етапи, които симулират реалните преживявания на бежанците.

За да се справиш, трябва първо внимателно да прочетеш всяка игра или модул и трябва да следваш правилата и насоките много точно. Разполагаш и с „карти на събитията”, които ще бъдат избирани от играчите в подходящото време (винаги по една карта на семейство). Това може да помогне на отделните семейства да си изяснят по-

добре ситуацията, но може и да създаде трудности пред играта. Например, в картата може да е казано, *„По време на вашето бягство главата на вашето семейство е ранен в крака и не може повече да върви без помощ“*. Като водещ трябва да си сигурен, че цялата информация от картите е включена в играта: в цитирания случай играчът, който е определен за глава на семейството, трябва да симулира, че тежко куца!

7.2. Лидерство с участие

Чувствата, които участниците вероятно ще имат, могат да бъдат по-тежки, ако водещият на играта действително играе роля или няколко роли по време на играта. Това ще означава, че водещите трябва да са повече. След като са прочели внимателно документите за играта, те могат да създадат и разделят роли като „войник“, „бежанец“, „граничен чиновник“, „лице за първа помощ“, „преводач“.

Решението относно ролите и тяхното съдържание ще зависи от това, колко време имате, колко модула сте избрали да изпълните и броя на наличните помощник водещи в играта. Това, което ще прочетеш по-долу, е само пример как може да дефинираш ролите в игрите 1, 2, 4, 6 и 7.

Игри 1 и 2: Няма специфични роли. Един водещ представя играта и дава нареждания. Другите водещи помагат на участниците да изберат своите роли и след това само кротко ги наблюдават.

Игра 4: След като играчите свалят лентата за очи, появява се друг „БЕЖАНЕЦ“ (помощник водещият, който играе тази роля, може да се появи облечен със стари дрехи или загърнат в стари шалове). Той обяснява на играчите, че те са в опасност, че трябва бързо да напуснат това място, трябва да бягат, че бомбардировката ще започне отново по всяко време. Той ги съветва да го следват до временния подслон. По пътя натам той може да увеличи напрежението и чувството за страх като крещи „Още един самолет! Легнете долу“ – или като кара играчите да пълзят, да тичат, да спират и пак да тичат. Във временния подслон „БЕЖАНЕЦЪТ“ чака заедно с играчите. Друга роля за помощник водещи е тази на „ВОЙНИКА“. „ВОЙНИКЪТ“ се разхожда около подслона. Играчите не знаят дали той е приятел или враг. След известно време, най-малко 8 минути, „ВОЙНИКЪТ“ си отива. „БЕЖАНЕЦЪТ“ окуражава играчите да напуснат подслона и да се опитат да прекосят границата.

Игра 6: По пътя към границата „БЕЖАНЕЦЪТ“ е ранен. Играчите трябва да му помогнат да премине. „БЕЖАНЕЦЪТ“ настоява, че има опасност, че играчите не трябва да докосват въжето, висящите по него употребявани дози бира могат да бъдат мини, казва той. На границата стои „ГРАНИЧЕН ЧИНОВНИК“, който говори непознат език. Той им нарежда да се подредят в групи семейства и да седнат някъде. Разпространява карти за идентичност, но без разяснения, освен че ръкомаха и говори нещо на странен език – неразбираемо. „ЛИЦЕТО ЗА ПЪРВА ПОМОЩ“ пристига и разпределя бинтове и превързочни ленти за ранените. Това лице също не говори езика на бежанците. Когато картите за идентичност са попълнени, „ГРАНИЧНИЯТ ЧИНОВНИК“ вика „ПРЕВОДАЧ“.

Игра 7: „ПРЕВОДАЧЪТ“ разяснява на семействата, че те трябва да съставят списък с потребностите си, като вземат предвид какво им се предлага. „ГРАНИЧНИЯТ ЧИНОВНИК“ и „ПРЕДСТАВИТЕЛ НА МЕСТНАТА ВЛАСТ“ вървят от семейство до семейство, като продължават да говорят на своя непознат език. Те вземат списъците, отиват до склада да вземат посочените в списъците материали и се връщат с нов, съкратен списък от възможни доставки. След това пак отиват до склада и се връщат, като обясняват, че всичко е откраднато. Винаги участва и „ПРЕВОДАЧЪТ“, който обяснява нещата на езика на бежанците.

Вие можете разбира се да създадете други роли, отговарящи на останалите модули в

играта. Най-важно за водещия и помощник водещите е да играят своите роли вярно и активно. Някои от тях ще трябва да приемат по няколко роли. Дрехите, които те носят, ще трябва да бъдат достатъчно различни от тези на останалите, за да не се допуска объркване.

В тази версия на играта видимо не е полезно участниците да бъдат помолени да попълнят „Семейния лист за обобщаване” по време на играта. Тези формуляри могат да бъдат раздадени накрая и попълнени от „семействата” като част от финалното обсъждане. Това помага на участниците да останат в своите роли през цялата игра. Ще трябва да адаптирате и вашите намеси.

Стилът „Лидерство с участие” изисква по-продължителна подготовка и повече съпричастие от страна на лидерите на играта, но позволява на участниците да бъдат по-силно въввлечени в своите роли. Ако изберете този начин на водене на играта, не се притеснявайте да поискате съвет от някой актьор. Ако лидерите на играта не играят действително своите роли, ще бъде много трудно да искат и да очакват от участниците да останат в своите роли по време на играта.

8. Набор от документи, използвани от водещия

- Семействата – обобщение за лидера на играта; План за цялата игра (за ръководителя на играта)
- Обобщение „необходими материали”

Преди да започне играта, трябва да направите копия от всички документи и карти, от които ще се нуждаете и трябва да подготвите и някои други материали. Следователно освен планиране на играта, ще ви е нужно допълнително време за тази задача. Нещо повече, ако не сте запознат с мястото, където ще се проведе играта, отделете време да проверите, видете и да решите как точно ще организирате терена за временния подслон и граничните постове.

- Упътванията с модулите на игрите (номерирани от 1 до 10), с финалното обсъждане и с играта за раздялата – може да са допълнени от документи, които да се раздават на играчите в подходящото време.

Всички те ще имат един формат:

- име и номер на етапа на придвижване;
 - задача, т.е. каква е точно целта на играта;
 - подготовка – да се направи преди да започне играта;
 - управление на времето: точно определеното време ще създаде специфична атмосфера;
 - ръководство на играта: подходът е стъпка по стъпка да се следва редът за постигане на задачите, представени в началото;
 - контекст: да бъде прочетен на играчите точно така, както е посочен;
 - обсъждане: как да организираме играта и какви указания да дадем на играчите.
- Карти за събитията (да бъдат изрязани) – те съпровождат отделните модули и се отнасят до конкретни ситуации по време на играта.
 - Картите „SOS”, „Продукти” и „Пароли” трябва да бъдат изрязани и ще съпътстват отделните модули.
 - “Данни за семейството” (11 форми с описание на биографията на семейството – по една на семейство).
 - “Семеен лист за обобщаване” (3 страници), трябва да се пази от всяко семейство през цялата игра и да се попълва периодично по време на междинните дискусии.

Необходими материали

За да проведете играта се нуждаете от:

- всички формуляри и карти;
- всички материали за семейството и план на цялата игра;
- свирка;
- хронометър или ръчен часовник;
- мегафон;
- ножица;
- молив;
- папка, в която да държите всички документи, които ще раздавате и използвате по време на играта.

Осигурете си още:

- **Комплект за всяко семейство**
 - кълбо канап и цветни моливи. Подгответе ги според инструкциите в Модул 1.
 - „SOS” карти – по 1 за всеки играч;
 - по едно копие от „Данни за семейството” (обозначени с индивидуален цвят) и „Семеен лист за обобщаване”;
 - парче картон и парчета плат, които ще се използват за това, всяко семейство да си направи торбичка за документите си;
 - два молива или химикалки на семейство;
 - тъмни парчета плат, които ще се използват като шалове и ленти за очи, една на човек в цвета на съответното семейство;
- **Бягство и разделяне**
 - ленти за очи (вече раздадени);
 - свирка
 - мегафон
- **Чанта за спешни случаи**
 - по едно копие от „Упътване за играчите” за всяко семейство;
- **Временен подслон**
 - съответната карта „събитие”;
 - нещо за отбелязване на района (въжета и колчета, ако играете навън, или столове, маси и скоч, ако сте вътре);
- **Решавате да напуснете страната си**
 - съответната карта „събитие”;
- **Пресичане на границата**
 - план или карта къде ще е границата;
 - материали за очертаване на границата (6 малки колчета, чук, 15 до 20 метра канап и всичко, което може да бъде използвано да прави много шум, като празни канчета или празни дози от бира);
 - съответната карта „събитие”;
 - копия от съответните формуляри за идентифициране (по един на всеки играч);

- **Изграждане на лагер**
 - 1 парче хартия на семейство;
 - копия от по 2 съответстващи списъка с доставки за бежанци;
 - часовник или хронометър;
- **Говорител на семейството**
 - карти с парола;
 - един пакет указания за всяко семейство;
 - гумен печат с мастило;
- **Среща с местното население**
 - малки парчета картон, на което ще напишете съобщението, с което играчите ще комуникират;
- **Репатриране**
 - копия от съответната карта „събитие“;
 - ако е възможно, залепете картите на играта върху картонени квадрати или върху стари карти за игра;
- **Заклучителни дискусии**
 - копия от листа „Как се чувствате сега?“ (по една на играч);
 - кутия за предложения и листове хартия;
 - ако е възможно, голям лист хартия за окачане (флипчарт).



План за цялата игра

(за ръководителя на играта)

Направете кратко въвеждане в играта. След това използвайте следния план:

1. Съставяне на семействата (20-25 минути)

- прочетете контекста на играта – (с въженцата в ръка)
- играчите ще се разделят в групи (5 минути)
- ще прочетат и попълнят данните за семейството (15-20 минути)
- да се раздадат Карти с данни за семействата, SOS картите, моливи, парчета картон и ленти за очи.

2. Бягство и разделяне (15-20 минути)

- играчите слагат на очите си лентите за очи
- разпръскват се в игралното поле
- казвате им какви са правилата за сигурност в този модул
- прочитате контекста на играта
- започвате играта
- Дискусия как е протекла играта (5 минути).

3. Чанта за спешни случаи (5-7 минути)

- раздайте листата с насоки за играта
- пригответе чантите за спешни случаи
- разпределете съответните карти за събитията.

4. Временен подслон (15 минути)

- разпределете съответните карти за събитията
- прочетете контекста
- разпределете семействата в подслона
- оставете ги в подслона 10-15 минути без обяснения
- обсъждане на играта (7-10 минути).

5. Решавате да напуснете страната си (15 минути)

- разпределете съответните карти за събитията
- прочетете контекста
- накарайте семействата да обсъдят своите решения и да попълнят съответната секция в „Семейния лист за обобщаване”.

6. Пресичане на границата (10-20 минути)

- прочетете контекста
- накарайте участниците да попълнят идентификационните форми
- кажете им да пресекат границата и да се подложат на идентификационен контрол
- ако нещо се обърка, започнете отново
- Разпределете съответните карти на събитието.

7. Изграждане на лагер (15-20 минути)

- регрупирайте семействата
- прочитате контекста
- давате материалите и копията за първия списък с доставки

- 5 минути по-късно давате втория списък с доставки
- 3 минути по-късно събирате документите
- обявявате, че нищо не е останало, освен вода
- дискусия по протичането на играта (10 минути).

8. Говорител на семейството (25-30 минути)

- раздавате формулярите за регистрация
- давате на семействата 10-15 минути да се подготвят за интервюто
- провеждане на интервю с говорителя на всяко семейство (2 минути за всеки)
- даване на парола, ако е необходимо
- давате 5-10 минути на семейство да отговорят на картите с „Парола”.

9. Среща с местното население (10 минути)

- прочитате контекста
- разделяте играчите по двойки
- разпространявате съобщението и започвате играта
- обсъждане на играта (7-8 минути).

10. Репатриране (5-10 минути)

- разпределяте картите за игра с лице надолу
- прочитате контекста
- надувате свирката след 10 минути, за да обявите края на играта.

Финална дискусия (около 30 минути)

- преглеждате междинните дискусии, ако имате време
- раздавате листата „КАК СЕ ЧУВСТВАТЕ СЕГА?”
- събирате отговорите и оформяте нови групи съобразно дадените отговори
- мозъчна атака
- събирате мнения и обобщавате.

Игра за раздяла

КРАЙ

Семействата – обобщение за лидера на играта

Дата

Брой играчи

Избрани семейства	Избран цвят	Брой членове на семейството	Име, избрано от семейството	Характеристики	Избрани карти за събития



Част 2

Модулите на играта



Съставяне на семейството

Модул №1

Този модул е много важен, тъй като слага началото на организирането и групирането на отборите (семействата), както и разпределянето на индивидуалните роли на участниците.

Цел на модула

Участниците да създадат „своите семейства”, разпределени на произволен принцип, след което на всяко семейство се разяснява тяхната роля в играта.

Подготовка

- Разрежете няколко въжета с дължина 2 м. На всеки двама участници се пада по едно въже. В семейства с нечетен брой членове или там, където един от членовете остава без партньор, ще е нужно едно въже от 1 метър.
- Всяко семейство боядисва в средата своето въже (около 2 сантиметра) с цвят, който да го отличава от това на останалите. Например при едно 6-членно семейство боядисваме три въжета в средата в червено, при едно 5 членно семейство боядисваме 2 въжета от 2 метра по средата в зелено и 1 въже от 1 метър, боядисано в същия цвят от единия край.
- Маркирате „Данните за семейството” със същия кореспондиращ цвят с това на въжетата.
- Пригответе парчета плат със същия цвят като този на гореспоменатите въжета. Те ще служат за по-лесното идентифициране и различаване на семейства, за кърпи за завързване на очи и за превръзки. Превръзките ще влязат в употреба, когато използвате карта „Събитие”, на която е упоменато, че човек е ранен.
- Използвайте парчета картон и щипка, за да може да се направи нещо като подложка (папка) за събиране на документацията на всяко семейство.
- Пригответе по 2 химикалки за всяко семейство

Провеждане на играта

- Вземете въжетата в ръка, като криете цвета на въжетата. Покажете ги на участниците.
- Всеки играч избира единия край от въжето. Не пускайте въжетата, докато всеки един от участниците не си е избрал по един край.
- Пуснете въжетата. Тези, които са избрали един и същи цвят, ще бъдат от едно и също семейство. Семействата се сформират според цвета, който са избрали. На всяко „семейство” са раздават копия от „Данни за семейството”, картон А4 с щипка, кърпи и парчета плат, всички в съответстващия цвят на тяхното семейство и по 2 химикалки.
- Дайте им 15 минути, за да попълнят своите карти с данните си. Те могат да си избераат имена, лично и фамилно, и да се запознаят с информацията за тяхното семейство, както и с причината за тяхното бягство.
- Раздайте на всеки участник от фотокопираните „SOS” карти.

Преди да раздадете въжетата (докато ги държите в ръка), прочитате следния текст:

„Вие ще вземете участие в една симулативна игра, която ще ви даде възможност да разберете и почувствате по-добре това, на което ежедневно са подложени бежанците.

Вие ще съпреживеете различен вид ситуации, което може да ви причини емоционален дискомфорт. Моля, ако по време на играта не се чувствате добре, да вдигнете своята карта „SOS” и да излезете от играта, когато имате нужда от това.

По време на играта вие ще сте част от една група или „семейство” и всеки от вас ще приеме съответната идентичност. Всяко семейство ще преживява различни ситуации, като ще помага на своите членове да ги преодолеят. За да сформирате или намерите членовете на вашето семейство, всеки един от вас трябва да хване един от краищата на въжестата. Когато водещият пусне въжестата, вие ще видите кой цвят ви се е паднал и кои са другите членове на вашето семейство, т.е. другите участници със същия цвят на въжето.

След като сте разпределили по този начин участниците по групи (семейства), дайте копия от листа „Данни за семейството”: и прочетете следния текст:

„След като сте „създали” своето семейство, трябва да му дадете фамилно име и всеки нов член да си избере лично име. След това се запознайте с историята на това семейство. Така по-лесно ще пресъздадете образите на неговите членове и ще се включите в роля.

Обобщение

По време на този модул обобщение не се прави.



Бягство и разделяне

Модул №2

Цел на модула

С превръзки на очи, разделени от своите близки, разпръснати навсякъде из зоната на симулацията, участниците трябва да намерят своите членове на семейството и да се съберат отново (прегрупират).

Подготовка

Материали:

- Свирка
- Мегафон
- Кърпа за очи (използвай цветните кърпи, раздадени в началото на играта)

Място

- Броят играчи определя големината на района, на който да се проведе играта.
- От 15 до 20 участници – 500 м², което е приблизително колкото 2 баскетболни игрища.
 - За повече от 30 участници са необходими над 1000 м², което се равнява на половин футболно игрище.

Много е важно де се направи оглед на терена преди играта. Необходимо е районът да е обезопасен. Подходящи места са равни ливади, полета, спортни игрища, големи закрити гимнастически салони и пр. Необходимо е теренът да е равен, без дупки, много дървета и камъни, далеч от пътища и автомобили.

Време

Играта трябва да продължи не повече от 15-20 минути.

Провеждане на играта

- Всеки участник трябва да има кърпа за очи.
- Помолете всеки да завърже очите си.
- Разпръснете играчите по цялото игрище, като разделите членовете на всяко семейство на голямо разстояние един от друг.
- Прочетете ясно и на висок глас правилата за безопасност.
- Прочетете ясно и отчетливо контекста на играта (използвайте мегафон, ако е необходимо).
- Използвайте свирката, за да обявите началото и края на играта.
- Ако случайно или нарочно някой играч загуби своята кърпа за очи, той/тя трябва да бъде изтеглен от тази част на играта и да продължи като помага на водачите да следят този модул да завърши успешно и без усложнения.

Внимание!

Докато носят превръзките на очите си, участниците поемат рискове и трябва да им се обърне особено внимание.

Правила за безопасност (да се прочетат на висок глас)

- *Забранено е тичането*
- *По време на играта се движете бавно, като движите ръцете си внимателно, за да не нараните останалите участници.*
- *Ако съществува предпоставка за инцидент или съществува такъв, ще сигнализирам със свирката. Ако съществува проблем, без значение от какъв вид и естество, тази част на играта може да бъде преустановена.*

Контекст (да се прочете ясно и отчетливо, на висок глас)

„В един нормален делничен ден един самолет внезапно прелита ниско над къщите ви. Няколко секунди по-късно няколко самолета се приближават към вашето село и започват да го нападат. Падат бомби, оставят след себе си разруха и отломки навсякъде. Тежък пушек и дим изпълват улиците, където сте вие с вашето семейство. Всички хора крещат, обзети от ужас и страх, тичайки в различни посоки.

Вашето семейство се разделя. Невъзможно е да видите вашите близки през гъстата димна завеса, която освен това изгаря вашето гърло и дробове. Вие започвате да викаете, като се надявате така да намерите своето семейство и да избягате (напуснете) селището заедно.

(След като прочетете текста, дайте знак за начало на играта).

Обобщение

Когато играта приключи, водачите (ръководителите) ще помолят всеки участник да попълни самостоятелно картата „Бягство и разделяне”, която е част от листа „Семейен лист за обобщаване”.



Чанта за спешни случаи

Модул №3 ■

Цел на модула

Да се съберат и приберат вещи и неща от първа необходимост. Всяко семейство трябва да реши кои неща трябва да избере за път (всеки участник може да направи по едно предложение).

Подготовка

- Направете копия от „Пътеводител за играча”, по едно копие за всяко семейство.

Време

Този модул би трябвало да отнеме около 5 до 7 минути.

Провеждане на играта

- Семействата се събират. Всички насоки за тази игра са раздадени на участниците с лице обърнато надолу и остават в този вид до началото на играта.
- Всяко семейство разполага с 5 минути, за да съберат членовете му най-важните за тях предмети (всеки член от семейството има право на един предмет). Всеки избор задължително се съгласува с останалите членове от семейството.
- След като семействата са направили своя избор, помолете ги да изтеглят една карта „събитие”.
- На всяка карта е посочен предмет или вещ, от който семейството ще трябва да се откаже.

Обобщение

Не е необходимо да се прави обобщение.



Временен подслон

Модул №4 ●

Цел на модула

Да се пресъздаде ситуация, където участниците трябва да се чувстват притеснени, изтощени и т.н. Трябва да се опитат да прекарат времето си по най-добрия възможен начин, въпреки тежките условия.

Подготовка

Материали

Необходимо е да маркирате района, който ще ви послужи за временен подслон. Може да използвате всичко (стол, маса) или колчета, които да се оградят с лента или въже.

Местонахождение

Мястото, което ще изберете, е много важно. То не трябва да е много удобно и неговата големина трябва да е съобразена с броя на участниците. Предварително маркирайте и отбележете мястото, където ще се построи временният подслон, така ще намалите напрежението, но едновременно с това участниците ще могат да усетят реален дискомфорт. В приспособените помещения няма да има удобства като кревати, дюшеци и пр. Хубаво е да има найлонови покривала, които да служат за покриви.

Относно големината на подслоните (убежищата), трябва да се предвидят по:

6м² за 15 играчи

8м² за 20 играчи

10м² за 25 играчи

12м² за 30 играчи

14м² за 35 играчи

16м² за 40 играчи

18м² за 45 играчи

20м² за 50 играчи

22м² за 55 играчи

24м² за 60 играчи

Време

Играта трябва да продължи поне между 7 и 8 минути, при положение, че не възникнат проблеми при изграждането на временния подслон. При всички случаи играта не трябва да продължи по-дълго от 15 минути. *Не казвайте предварително на участниците колко време ще продължи играта.*

Провеждане на играта

- Разпръснете участниците така, че да са на поне 100 метра от мястото, което сте избрали за временен подслон.
- Кажете на участниците да си изтеглят карта „Събитие” (●)
- Помолете семействата да прочетат своите карти. Трябва да вземат под внимание нараняванията и осакатяванията, които са им причинени.
- **Трябва да влязат в роля!** Ако на участник кракът му е счупен, той непременно трябва да куца и пр.
- Прочетете на висок глас инструкциите на играта.
- Покажете им временния подслон.
- Дайте им сигнал незабавно да тръгнат към подслона.
- Щом пристигнат, нека се настанят и приготвят за лягане. Докато заемат своите места, нека не забравят за своите ранени спътници, деца и възрастни хора.
- Играта продължава до 15 минути, но не предупреждавайте предварително участниците за това и оставете напрежението между участниците да се развие по естествен начин.

Контекст (да се прочете на глас)

“Събитията са принудили вас и вашите близки да напуснете своя дом без да сте наясно в коя посока ще трябва да поемете. Един член от вашето семейство е претърпял злополука и сега е ранен. Вие трябва да се справите със ситуацията и да му помагате по време на пътя, докато намерите подходяща помощ.

Слънцето се е скрило преди повече от час. Всички сте уморени от изтощителното пътуване и травмиращи преживявания. Трябва да намерите подслон за нощта, така че да успеете да починете. Вече нямате сили да вървите. Готови сте да приемете всякакъв вид подслон, стига да може цялото семейство да се събере.

Вие се насочвате към място, за което някой казва, че може да намерите временен подслон.”

Обобщение

- След като обявите края на играта, помолете семействата да останат по местата си и да споделят своите чувства по време на играта. Помолете ги да помислят за трудностите, които хора в това положение е трябвало да преживеят и им кажете да попълнят своя картон „Семеен лист за обобщаване”.
- По скала 1 до 10 (1-удобно, 10-нетърпимо), нека всеки участник отбележи степента на трудност, която е преживял по време на играта.
- Един от членовете от всяко семейство трябва да отбележи по скалата преживяванията на всеки, след което да се изчисли средно аритметичното и да се отбележи в картоната на семейството.

Решение да напуснеш страната си

Модул №5 ▲

Цел на модула

Помага на участниците да осъзнаят колко е трудно да се вземе решение за напускане на родината.

Подготовка

Тук не е необходима специална подготовка, след като участниците вече са насатанени във временния подслон. Ако сметнете, че им е твърде неудобно, позволете им да се настанят по-удобно.

Време

Играта не трябва да продължи повече от 10-15 минути. Следете за времето, така че участниците да имат време да останат сами със себе си, след като са попълнили своите формуляри. Чакането е много добре познато чувство на бежанците.

Провеждане на играта

- След като семействата са приключили с обобщаването от тяхното преживяване във временния подслон, нека вземат карта „Събитие” ▲. Тези карти ще им послужат, за да обмислят решението да напуснат страната си.
- Прочетете на глас съдържанието на играта.

Участниците остават при своите семейства. Те трябва да обсъдят помежду си въпросите, изписани в Семейния лист за обобщаване, в секция „Решение да напуснеш страната си”.

Контекст (да се прочете на глас)

„Прекарахте нощта във временния подслон с много други семейства. Нощта не беше спокойна. Някои членове на семействата са ранени, други са уморени или изключително изтощени, деморализирани, изпълнени с песимизъм и уплашени от неясното си бъдеще. За съжаление вие знаете, че няма връщане назад и вие заедно с другите трябва да решите дали да напуснете страната си. Това е много сериозно решение, което ще промени бъдещето на цялото семейство. Вие не знаете какво ви очаква. Чули сте, че има лагер отвъд границата, където бежанците могат да получат помощ. Но отвъд тази граница е НЕПОЗНАТОТО. Вие решавате да го обсъдите като семейство, да прецените предимствата, недостатъците, както и проблемите, съпътстващи вземането на това решение. Нека всеки член от семейството сподели какво смята, че ще намери от другата страна на границата и от какво се страхува.

Обобщение

Необходимо е участниците сами да попълнят картоните.

Преминаване през граница

Модул №6 ♦

Цел на модула

Да дадете на участниците възможност да разберат по-добре с какви проблеми се сблъскват бежанците, когато се налага да напуснат страната си, особено когато не разбират езика на приемащата страна и трябва да обяснят своята ситуация, за да получат убежище.

Подготовка

Материали

- Раздавате по една „идентификационна форма” на семейство (формата прилича на официална форма, но думите нямат никакъв смисъл. Направено е така, че играчите да не могат да разберат текста и да съпреживеят езиковата бариера от първа ръка.
- Подготвяте колове, празни тенекени кутии и всякакви предмети, които издават шум при раздрънкане.

Изграждане на границата

Най-добре е да подготвите границата преди началото на играта. Поставете преграда, която участниците ще трябва да преминат. Забодете около 6 колчета в земята не по-високи от 40 см всяко. Свържете ги с въже, на което са закачени консервени кутии или други подходящи предмети, за да може, когато някой ги закачи по време на преминаването, те да издадат шум.

Време

Продължителността на играта зависи от броя участници, но все пак трябва да е между 10-20 минути. Ако времето не ви стига, може да помолите един от членовете на семейството да попълва идентификационната форма, докато другите преминават границата.

Провеждане на играта

- Групирайте играчите по семейства и им кажете да се отдалечат на 10 см един от друг.
- Прочетете указанията за играта на глас.
- Раздайте на всяко семейство идентификационна форма.
- Докато участниците попълват своите форми, бъдете готови с границата.
- Когато семействата приключат с попълването на формата, отиват на границата.
- Кажете на членовете на семействата да преминат границата със завързани очи. Семействата не трябва да позволят на консервените кутии да се раздрънчат повече от веднъж (например 5 пъти при 5-членно семейство и т.н.)
- Ако идентификационната карта е правилно попълнена на езика на приемащата страна ги приемате и им давате карта събитие (♦).

- Ако формата не е попълнена правилно им кажете, че не ги разбирате и ги помолете да се преместят настрана и да се върнат, когато ги попълнят правилно. Вие сте тези, които ще решите дали да ги пуснете да преминат границата.
- Ако някое семейство вдига прекалено много шум, докато преминава границата, може да ги принудите да си платят, като конфискувате някои от вещите от първа необходимост.

Контекст (да се прочете на глас)

След многобройни стъпки и перипетии, вие най-накрая пресичате границата. Много от вас сте изтощени, болни, гладни и жадни. Вие наистина не очаквате много освен вода, храна и място, където да отседнете за известно време, за да може да се погрижите за болните си роднини и до поспите без страх.

За съжаление вие сте загубили своите документи по време на пътуванията и премеждията си, а властите се страхуват от престъпници и други проблемни лица, които може да се опитат да преминат границата. Така че преди да предприемете каквото и да е било, трябва първо и преди всичко да попълните идентификационните форми. Ако не успеете да попълните тези идентификационни форми, може да ви изпратят обратно без да получите никаква помощ.

Щом попълните формите, може да пристъпите към преминаване на Граничния пропускателен пункт.

Обобщение

Не е необходимо да се прави обобщение на този етап.



Изграждане на лагер

Модул №7

Цел на модула

Подгответе списък с материали, необходими за всяко семейство в бежанския лагер. Семействата ще получат необходимите материали, за да могат да се нанесат. Докато играта се развива, ще настъпят доста промени, което ще донесе напрежение в семействата. Те ще трябва да свикват.

Подготовка

Материали

- 1 лист хартия за всяко семейство
- списък с наличните материали
- часовник или хронометър
- бидон и няколко чаши

Място на провеждане

Тази част от играта може да бъде изиграна навсякъде. Опитайте се да пресъздадете бежански лагер, не използвайте маси и столове.

Време

Тук трябва прецизно да се спазва времето, така че внимавайте. Играта трябва да продължи около 15 минути, но това не бива предварително да се съобщава.

Провеждане на играта

- Групирайте играчите по семейства, като ги разделите на около 10 м едно от друго.
- Раздайте по един лист хартия на всяко семейство.
- Прочетете контекста на глас.
- Раздайте списъка с нужните материали.
- След 5 минути се направете, че отивате до склада и когато се върнете, съобщете, че нови бежанци са пристигнали от тяхната страна, и че те ще трябва да споделят палатката и наличните продоволствия с тях.
- След 2 минути им кажете, че първите, които си предадат списъците, ще имат предимство при разпределяне на продоволствията.
- След 1 минута започнете да събирате попълнените форми.
- Отидете до склада и се върнете, като обясните на присъстващите, че не е останало нищо друго, освен вода. Нагласете бидона и започнете да раздавате водата. Участниците се нареждат на опашка и чакат своя ред.

Контекст (да се прочете на глас)

“Докато преминавате границата, газейки във водата, вие загубвате своята чанта с всичките си документи. Вие сте били в лагера за няколко дни и миналата нощ сте видяли няколко парашута да кацат на близък хълм. Приемането на нови бежанци се организира в момента. На вас ще ви бъде даден списък с необходимите материали, необходими за изграждане на място за живеене преди началото на дъждовния сезон.

След като получите списъка, вие трябва да отбележите от кои точно стоки се нуждаете и по колко от всяка. Имате 15 минути, за да подготвите своя списък.

За да избегнете струпване, ще ви помоля да останете по вашите места докато изпълнявате задачата.

Обобщение

Помолете семействата да отделят около 10 минути, за да попълнят съответстващата секция от листовите „Семеен лист за обобщаване”. Участниците трябва да изразят своето мнение относно това, как протича играта, за препятствията и за промените, както и за това, дали е спазен предварително упоменатият срок за нейното провеждане.



Говорителят на семейството

Модул №8 i

Цел на модула

С цел да се стигне до приемната държава, всяко семейство трябва да изпрати свой представител до границата, за да получи нужните документи за преминаване на границата. Тази ситуация отговаря на тази, при която бежанците чакат дълго време, за да им се определи статус на бежанец, както е в повечето индустриално развити държави.

Подготовка

Материали

- Използвайте карти „Парола”, които предварително сте нарязали. Те трябва да бъдат декодирани от някои от семействата. Във вас ще стои декодираната информация (отговорите).
- Печат
- Инструкции за всяко семейство: Говорител на цялото семейство

Време

Играта не трябва да продължи повече от 20-30 минути.

Провеждане на играта

- Раздайте на семействата лист с напътствията и ги оставете за около 10-15 минути, за да подготвят своите стратегии (без помощ от ръководителите на играта). След това ще ви трябват няколко минути, за да изслушате всеки случай.
- Всяко семейство един по един изпраща свой представител. Той или тя трябва да ви убеди, че семейството трябва да получи убежище.
- Ако говорителят на семейството е с ПОКОРНО ОТНОШЕНИЕ, те получават право да влязат в страната. Подпечатайте листа и им позволете да минат границата.
- Ако говорителят покаже друг вид отношение, тогава им дайте карта „Парола”, която да декодират и ПРОДЪЛЖЕТЕ СЪС СЛЕДВАЩОТО СЕМЕЙСТВО, без да давате никакво обяснение. Говорителят трябва да отиде при своето семейство и да се върне при вас, след като са намерили отговор, за да получат необходимото разрешение (ако не успеят, имате право да им се скарате, преди да ги пуснете да преминат)

Обобщение

Тук не е необходимо да се прави такава

Декодиране на паролите

Гражданин: С е N

(Думите са кодирани с разменени букви, където А е L, В е M, С е N...)

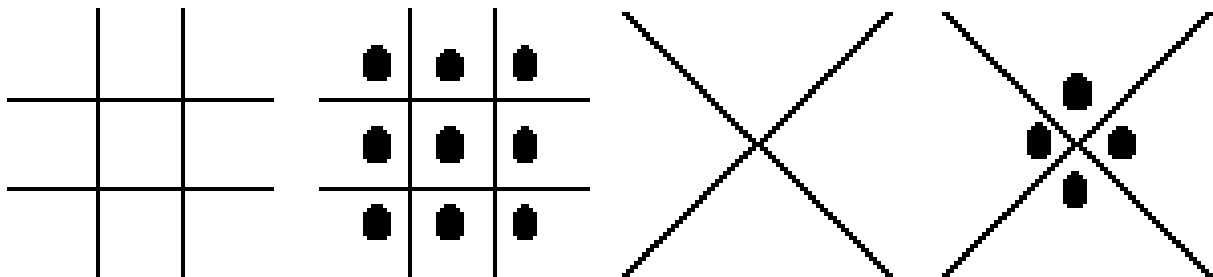
WTMPCEJ = Свобода

ALPNP = Мир

DZWTOLCTEJ = Солидарност

DPNFCTEJ = Сигурност

Рамзес



● I♦ζ*#▲° = свободен

—£¥ = мир

¥▲#£—I●*ζ♦© = солидарност

©#▲¥£°●€* = сигурност

Среща с местното население

Модул №9

Цел на модула

След като са получили убежище, семействата попадат в чужда страна, където говорят чужд език. Въпреки всичко, те ще трябва да комуникират, да се препитават, да се информират или просто да играят.

Подготовка

Материали

- Вашият „Семеен лист за обобщаване”
- Малко парчета от картон, на които да напишете репликите, които ще трябва да използват участниците. Броят картони трябва да е наполовина на броя участници. Ето няколко реплики и въпроси, които можете да използвате. Използвайте своето въображение и измислете още:

Примери:

“Търся магазин за хранене”.
“Къде мога да намеря евтина храна”.
“Търся лекар, цялото ми семейство е болно”.
“Къде е най-близката аптека”.
“Кои са най-популярните детски игри в тази страна”.
“От къде мога да хвана автобус”.
“Мога ли да отида на училище”.
“Мога ли да играя с теб”.

Време

Тази игра не трябва да продължи повече от 12 минути, в това време включваме и групирането на участниците по двойки и диалога между тях. Добавете накрая няколко минути за обобщаване.

Играта

- Съберете участниците на едно място.
- Прочетете съдържанието на глас.
- Разделете участниците по двойки, като по възможност групирайте децата по същия начин. Важното е участниците да могат да се разберат.
- Раздайте репликите на един представител от двойките. Ако имате нечетен брой участници, например по 3 вместо 2 участници в група, раздайте 2 броя реплики.
- За не повече от 5 минути участниците трябва да накарат своя събеседник да ги разбере, като изпише своя въпрос на неговия гръб.
- Попитайте всеки от участниците дали са разбрали въпросите и ако не, да ги коригират.

Контекст (да се прочете на глас)

“След безброй постъпки и процедури, вие пристигате в страната, която ви е дала статут на бежанец. Вие току що пристигате на новото си място, което ви е много чуждо. Новите ви съседни са много различни от вас и не могат да ви разберат, когато се опитвате да осъществите контакт с тях. Ще трябва да положите много усилия, ако искате да се приспособите и настаните към новите условия.

Всеки член от семействата ще се опита да комуникира с някой от новите съседни. Децата ще трябва да осъществят контакт с деца от местното население. Бащите на семейството ще трябва да потърсят бащи от местното население и т.н.

По този начин всеки член от семейството ще може да се запознае с човек от местното население. Местното население няма да може да ви разбира, затова се опитайте без да си говорите, да изпишете въпроса на гърба на своите събеседници.

Обобщение

В края на играта, след като провери дали събеседниците са се разбрали, ръководителят на играта трябва да помоли участниците да попълнят картоната „Семеен лист за обобщаване”.



Репатриране

Модул №10 ✂

Цел на модула

Да накара участниците да осъзнаят риска, който съпровожда бежанците, когато се връщат в собствената си страна.

Подготовка

Фотокопирайте карти „Предмети”, в зависимост от броя на семействата, плюс допълнителни два комплекта. Разрежете ги и ги залепете върху картон или стари карти за игра.

Време

Обикновено играта продължава между 5 и 10 минути, но зависи от това колко време ще отнеме на участниците да намерят своите карти.

Играта

- Докато участниците обобщават предишната игра, наредете картите с лице надолу, за да не могат те да видят това, което казват.
- Прочетете съдържанието на глас.
- Когато дадете знак, всички участници ще започнат да търсят съответните карти. За да могат да си помогнат с нещата от първа необходимост, всяко семейство трябва да открие:
 - 3 различни видове храна, която да съответства на тяхната,
 - 1 инструмент, който да им служи за обработване на земята,
 - 1 пакет семена,
 - вода.

Обърнете внимание, когато играч попадне на карта „Мина”, да не я слага обратно на земята. В случай, че участник попадне на такава карта, той трябва да падне, викайки и превивайки се от болка. При това положение той повече не може да помогне на своето семейство. На карта „Мина” пише следното: Това е мина, която ще експлодира, когато я докоснете. Викайте силно „БУУМ” и паднете на земята. Вие сте вече ранени и се превивате от болка. Вече не можете да помагате на вашето семейство.

След 10 минути дайте сигнал със свирка, че играта е към своя край. Прегрупирайте участниците, нека те се върнат при своите семейства за обобщение.

Контекст (да се прочете на глас)

“Вие сте пътували с камион, за да може най-накрая да се приберете у дома. Вие сте щастливи да се завърнете, но намирате родния си край напълно опустошен след няколко години война. Домовете, болниците, училищата, железниците и пътищата са разрушени. Все още има разпръснати мини навсякъде в района. Нямаме достъп до най-основните и необходими услуги, като здравеопазване и адми-

нистрация. Нямаме достъп дори до питейна вода.

Трябва да се опитате да намерите нещо за ядене и пиене в района, в който се намирате. Намерете три вида храна и питейна вода. (Направете справка в листа „Данни за семейството“). За в бъдеще ще се нуждаете от инструменти за обработване на земята и семена, за да можете да подсигурите прехрана преди дъждовния сезон.

Мястото не е изцяло почистено от мини, затова докато търсите своята храна и инструменти, внимавайте да не попаднете на тях. В противен случай може да се осакатите за цял живот или да умрете.

Ако решите да разиграте по-дългата версия на играта, може да си разменят с вашите съседи инструменти и хранителни припаси, както и ценности от подготвената преди бягството чанта.

Обобщение

Може да преминете направо към „Финалното обсъждане“



Финално обсъждане

Това обсъждане е разделено на две части

Цели

Част 1: Дайте възможност на участниците да изразят своите чувства и емоции

Част 2: Участниците да се включат в дискусия от типа „мозъчна атака“, на която да дадат конкретни идеи за това, как всеки от нас, при конкретна ситуация, би могъл да помогне на бежанци.

Подготовка

Първа част

Копирайте за всеки участник листа „**Как се чувствате сега?**“

Втора част

Подгответе кутия за предложения. Раздайте на участниците празни листа и ако е възможно подсигурете флипчарт.

Време

Част 1.

Поддържайте динамиката. Продължителността на играта зависи от броя участници и все пак не трябва да е повече от 10-15 минути.

Част 2.

Тази част може да е по-дълга. Ако на първата отделите 10, на тази може и 15 минути.

Провеждане на обсъждането

Част 1.

А) Как се чувстват семействата

- Съберете участниците заедно
- Може да направите кратко обобщение на играта. Ако групата се състои от повече от 50 участници, помолете един представител от семейство да прочете своите бележки. Може да отбелязвате важните моменти и да правите сравнения и съпоставки там, където е необходимо.
- Може да задавате въпроси към участниците, като например: „*Какво е мнението ви за този тип игри? Тази игра успя ли донякъде да пресъздаде атмосферата и емоциите на бежанците?*“

Б) Лични чувства:

- Раздайте листа „Как се чувствате сега?“
- Нека всеки участник отбележи лицето, изобразено на листа, което най-добре олицетворява неговите чувства по време на играта.
- Попитайте участниците защо са избрали съответното лице.

- Попитайте участниците дали им се е налагало да използват картата „SOS” и дали са попадали на мина (не насилвайте участниците, нека отговорят само тези, които искат).
- Прочетете прилагателните, изписани под личицата от листа „Как се чувствате”.
- Нека участниците се прегрупират в зависимост от избора, който са направили.
- Наблюдавайте и след това може да коментирате с участниците в коя група има най-много участници.

Част 2.

А) Новите групи трябва да поработят за около 5-10 минути и да направят списък с предложения за конкретни действия в помощ на бежанците. Помолете да сложат предложенията си в кутията, предназначена за това.

Б) Когато свършат, прочетете техните идеи на глас, напишете ги на голям картон или флип чарт и проведете дискусия с участниците.

Продължете с играта „На раздяла”. Това ще бъде финалната част на нашата игра.



Раздялата

Цели

Да се възстанови доброто настроение сред играчите и да им се помогне да излязат от ролята си на бежанци. Ще им предложите игра, която ще разтури семействата и в която всички водещи също ще играят.

Провеждане на играта

След като сте чули всяко семейство да изрази чувствата си по темата бежанци, ще завършите като ги помолите да формират голям кръг. Ще се присъедините и вие.

Контекст (да се прочете високо)

„След като сте участвали в играта за бежанците ви каним да се присъедините към нас в едно последно упражнение, което ще ни обедини и ще ни помогне да приключим.“

Всеки се включва в кръга и застава рамо до рамо.

„Хайде, приближете се още повече един до друг!“

Сега всички ще се обърнем надясно.

Надясно моля, надясно!

Сега ще направим кръга още по-тесен като се придвижим една стъпка към средата на кръга. Страхотно.

Сега, по мой сигнал, и само по мой сигнал, и всички заедно, ще седнем на коленете на човека зад нас.

Готови? Започвайте!

Виждате ли!! Ние всички се поддържаме в добър баланс, без нечия подкрепа.

Ако искате, можем дори да опитаме да се движим заедно. Като дам сигнал, всеки придвижва десния си крак напред.

Тръгвайте! Сега левия крак... добре... ”

КРАЙ



Приложения

Документи за играчите



Семеен лист за обобщаване

Семейство

Бягство и разделяне

Напишете думите, които най-добре изразяват чувствата на всеки член на семейството.

При консенсус, изберете две думи, най-важни за семейството.

Временен подслон

Избройте типовете ограничения, които сте почувствали по време на играта.

Всяко лице оценява в скала от 1 до 10 степента на трудности, почувствани по време на играта (1 = лесно, 10 = трудно).

Калкулирайте средната оценка на групата.

Решение да напуснеш страната си

След като е прекарало нощта във временен подслон, вашето семейство трябва да вземе трудното решение, дали да напусне страната, или не. Преди да предприемете нещо, вие решавате да говорите за това със семейството си. Всеки член на семейството трябва да изрази своите чувства по следните въпроси. Запишете различните гледни точки.

Какво ви кара да напуснете страната си?

Какво ви кара да се въздържате от това, да напуснете страната си?

Какво се надявате да намерите от другата страна на границата?

Какво се страхувате, че ще намерите отвъд границата?

Изграждане на лагер

Какво почувствахте...

... когато ситуацията започна да се променя?

... накрая, когато предадохте своите рисунки?

Срещи с местното население

„В ролята на източник на съобщението”: какви трудности имахте да накарате местните хора да ви разберат?

„В ролята на получател на съобщението”: какво чувствахте, когато се опитвахте да разберете?

Данни за семейството

Фамилно име – А

Първи имена	Характеристики
•	• Дядо, 60 годишен, селски стопанин и добър механик
•	• Майка, 37, селска стопанка
•	• Син, 17, помощник в стопанството
•	• Син, 14, помощник в стопанството
•	• Дъщеря, 12, помощник в стопанството
•	• Дъщеря, 11, помощник в стопанството
•	• Дъщеря, 9, помощник в стопанството
•	• Син, 1, едва проходил

Биография на семейството и ситуация

Това семейство живее от земеделска работа. Те са неграмотни и неориентирани в политическата ситуация в тяхната страна. Гражданска война опустошава страната. Бащата остава във фермата да пази реколтата, която е добра тази година. Останалата част от семействата бяга. Те тръгват някъде на юг, където според думите на братовчед им, ще бъдат добре и ще са в сигурност.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Консумират всякакъв вид храна • Много религиозни • Говорят диалекта на своя регион, но не и националния език	

Данни за семейството

Фамилно име – Б

Първи имена	Характеристики
•	• Баща, 50, архитект
•	• Майка, 48, учител
•	• Дъщеря, 20, студент по естествени науки
•	• Син, 18, студент по право
•	• Син, 17, гимназист

Биография на семейството и ситуация

В страната има две различни общности, с различни религии, разединени от дълго време. Родителите на семейство В са представители на тези различни етнически общности. Смесените фамилии се отхвърлят обичайно и от двете общности. Децата им са изолирани в училище и в университета. Тази ситуация се влошава и семейство В се страхува за живота си.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Две различни религии • Не ядат свинско месо • Говорят 4 различни езика • Успели са да изнесат малко злато при бягството си от страната	

Данни за семейството

Фамилно име – Г

Първи имена	Характеристики
•	• Майка, 32, селски стопанин
•	• Сестра на майката, 30, селски стопанин
•	• Брат на майката, 20, рибар
•	• Син, 10, ученик
•	• Дъщеря, 8, ученичка

Госпожа Г е изгубила съпруга си след голяма катастрофа. Сушата е опустошила района, въоръжени бандити атакуват фермерите и крадат вече готовата реколта. Хората бягат.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Основната храна е просо и риба • Традиционна местна религия • Говорят един език	

Данни за семейството

Фамилно име – К

Първи имена	Характеристики
•	• Дядо, 87, пенсиониран полковник
•	• Баба, 80, домакия
•	• Баща, 55, собственик на текстилна фабрика
•	• Майка, 52, счетоводител на текстилната фабрика
•	• Син, 33, производствен мениджър във фабриката
•	• Дъщеря, 27, съпруга
•	• Внук, 7, ученик
•	• Внучка, 5, остава с майка си

Семейство К живее в малък град вече 30 години, след като са избягали от диктаторски режим в тяхната страна. Изградили са успешен бизнес. Имало е преврат и бащата, дядото и синът трябва да се явят пред новите власти. Те са уплашени, че ако направят това, никога няма да видят отново семейството си.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Не ядат млечни продукти по религиозни причини • Не пият алкохол • Вярват в един господ, силно религиозни • Говорят три езика	

Данни за семейството

Фамилно име – М

Първи имена	Характеристики
•	• Баща, 40, журналист
•	• Майка, 35, собственик на книжарница
•	• Дъщеря, 9, ученичка
•	• Дъщеря, 5, ученичка
•	• Син, 6 месеца, не може да ходи, трябва да се носи

Двама по-големи сина са убити по време на взрив в магазина на майката. Взривът е насочен към бащата, който е писал статии, отричащи политическата корупция в неговата страна. Всеки ден семейството получава смъртни заплахи в пощенската кутия.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Ядат всякаква храна • Атеисти • Говорят 5 езика	

Данни за семейството

Фамилно име – Р

Първи имена	Характеристики
•	• Баща, 33, шофьор на автобус
•	• Майка, 30, плетачка на дрехи
•	• Баба, 50, дизайнер на дрехи
•	• Син, 15, украсява керамични съдове
•	• Дъщеря 11, ученичка
•	• Сен, 3
•	• Дъщеря, 6 месеца, не може да ходи и трябва да се носи

Членовете на семейство R най-напред са били работници в чаена плантация в планините. Когато дядото умира, те губят къщата си, дадена след това на друго семейство. Те се преселват в града и изучават различни занаяти. Живеят в беден район в двустаен апартамент. Семейството принадлежи към етническо малцинство, което често е в конфликт със семейството. Малцинствената група не е особено войнстваща, но има все повече случаи на насилие.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Вегетарианци (обичайното меню е от ориз и други зърнени храни) • Религия, проповядваща ненасилие • Говорят два езика, единият от тях е официален национален език • Мечтаят да се преселят в друг континент	

Данни за семейството

Фамилно име – С

Първи имена	Характеристики
•	• Баба, 57, акушерка
•	• Баща, 34, грънчар, политически активен
•	• Дъщеря, 10, ученичка
•	• Син, 6, ученик
•	• Дъщеря, 3

Майката е починала след раждането на последното дете, бабата се грижи за останалите деца. Живеят в село близо до морето. След последните избори е избухнала гражданска война между две основни етнически групи в страната, групи Z and W. W, групата на това семейство, принадлежи към малцинството в селото. Има слухове за етническо прочистване.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Ядат главно риба и морски храни • Вярват в бог • Говорят три езика	

Данни за семейството

Фамилно име – Т

Първи имена	Характеристики
•	• Баща, 40, търговец на килими
•	• Майка, 30, събира и продава билки
•	• Син, 7, ученик в манастир
•	• Дъщеря, 2
•	• Близнаци, 2

Семейство Т живее в централен град на провинция. Семейството иска да се присъедини към братовчеди, които са емигрирали на север в съседна държава, в града, където живее техният религиозен вода. От няколко години тяхната малцинствена етническа група е жертва на репресии от националното правителство. Един от братята на бащата е убит в кръстосан огън.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Ядат всякаква храна • Религия, проповядваща ненасилие • Говорят три езика	

Данни за семейството

Фамилно име – У

Първи имена	Характеристики
•	• Баща, 44, хирург
•	• Майка, 43, общо практикуващ лекар
•	• Сестра на майката, 44, адвокат
•	• Син, 22, студент по право
•	• Дъщеря, 18, студентка по медицина
•	• Дъщеря, 15, ученичка
•	• Момиче сираче, 9, ученичка

Бащата и майката на сирачето са убити пред очите ѝ. Тя е в шок оттогава и не говори. Съседите са я приютили. Интелигенцията в страната е заплашена с арести и екзекуция всеки ден. Има слухове, че на другия ден започва нов кръг от ексцесии срещу тях.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Вегетарианци • Вярват в бог, но не практикуват никаква религия • Говорят два езика • Взели са пари и бижута със себе си.	

Данни за семейството

Фамилно име – Ф

Първи имена	Характеристики
• • • • • •	• Баща, 33, безработен и без спестявания • Майка, 33, подкрепя семейството с работа във фабрика • Дъщеря, 14, ученичка • Син, 13, ученик • Син, 12, ученик • Братовчед, 11, ученик, взет от роднините, след безследно и мистериозно изчезване на родителите му.

Бащата, фабричен работник и шеф на профсъюзи, е ранен преди няколко седмици по време на стачка, която насилствено е потушена от правителството. Той тъкмо е разбрал, че ще бъде арестуван при опит на полицията да разруши организираното опозиционно движение. Той знае, че може да бъде измъчван и не иска да издаде своите съратници.

Детайли • Ядат всякаква храна • Атеисти • Говорят един език • Майката е бременна в седмия месец	Чантата за спешни случаи
---	---------------------------------

Данни за семейството

Фамилно име – X

Първи имена	Характеристики
•	Момче, 17, помощник във ферма
•	Момче, 17, овчар с белодробни проблеми
•	Момиче, 16, шивачка, много слаба
•	Момче, 15, помощник във ферма, много силен
•	Момиче, 14, овчарка, само с един крак
•	Момиче, 12, изгубило зрение

Тези момчета и момичета произхождат от различни селски семейства, от страна, опустошена от война. Те трябвало да бягат, след като членове на техните семейства за избити с мачете (дълъг голям нож, използва се за рязане на тръстика, но и като оръжие). Изгубили са останалите членове на семействата си по време на опита за бягство. Уплашени са, страхуват се от всичко, здравословното им състояние е много лошо и някои от тях са осакатени или ранени.

Детайли	Чантата за спешни случаи
• Ядат всичко, което намерят • Традиционно вярване • Говорят само диалекта на собствения си регион	

S. O. S.	S. O. S.
S. O. S.	S. O. S.
S. O. S.	S. O. S.

Чанта за спешни случаи

Упътване за играчите

Целият ви живот е обърнат наопаки. Трябва да бягате и да оставите всичко с изключение на един предмет на човек от семейството.

Оцеляването на вашето семейство може да зависи от нещата, които ще изберете, така че вземете това, които смятате, че ще бъде най-полезно по време на вашето бягство.

Всеки член на семейството може сега да избере по един предмет.

Имате пет минути да обсъдите индивидуалния си избор и накрая да съберете чантата за спешни случаи на вашето семейство.

Трябва да носите тези предмети през цялото време със себе си.

Списъкът

Изберете вашите предмети и след това нарисуйте картинка за тях в определена за това кутийка в Листа с данни за вашето семейство.

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| • тесте карти | • кукла |
| • пакет за първа здравна помощ | • спален чувал |
| • чайник | • бижу |
| • парче сапун | • компас |
| • 10 метра плат | • книга |
| • карта на региона | • чифт обувки |
| • нож | • портативно радио |
| • малка палатка | • джобно фенерче |
| • часовник | • манерка |
| • 50 метра въже | • раница |
| • многоезичен речник | • злато |

Окончателното ви решение трябва да бъде прието от всички.

Пазете много грижливо тези предмети – те може да спасят живота ви!

Откажете се от предмет, избран от най-възрастния член на семейството.	Откажете се от най-тежкия предмет в чантата за спешни случаи.
Откажете се от предмета, избран от играча, избрал тази карта	Спрени сте от полицаи. Откажете се от най-малкия предмет в чантата за спешни случаи.
Спрян сте от полицията, решете от кой предмет да се откажете.	Откажете се от предмет, избран от най-младия член на семейството.

 На граничния пункт полицията конфискува неща от твоята чанта за спешни случаи, които може би служат за комуникиране на информация	 Трябва да оставиш един предмет от чантата за спешни случаи.
 Трябва да напуснеш бързо мястото, където си, като оставиш най-тежкия предмет от чантата за спешни случаи	 При митническата проверка полицията конфискува злато, бижута и часовник, които си взел със себе си.
 При митническата проверка полицаите конфискуват едно от нещата, които си използвал за ориентиране при пътуването си.	 Трябва да платиш пътя си с едно от нещата в чантата за спешни случаи.

 По време на бягството бандити атакуват семейството. Най-възрастният член на семейството е намушкан в рамото с нож. Трябва да носи превръзка около рамото.	 По време на бягството някой от семейството си чупи ръката. Трябва да му направите превръзка.
 По време на бягството някой от родителите ви получава психологически шок (нервен срив). Той или тя не може да се грижи повече за каквото и да е.	 Някой от синовете в семейството е прострелян в десния крак по време на самолетна атака. След като сте се опитали да му помогнете по най-добрия начин, трябва да решите дали да го изоставите или да го вземете с вас.
 След тежка бомбардировка твоето семейство се опитва да избяга, но родителите ви са прекалено стресирани. Те не могат да вземат решения, поне докато не стигнат до лагера.	 Най-голямата сестра в семейството си е изкълчила глезена докато бяга от въздушно нападение в твоя град. Отсега нататък трябва да я носите.

 Децата ви случайно са вдишали токсичен газ и не могат да говорят, поне докато не получат първа помощ в лагера	 По време на бягството главата на семейството ослепява. Сега трябва да носи превръзка за очи, поне докато достигне до лагера, където ще получи медицинска помощ и лекарства.
 Едно от децата е паднало в кладенец, докато сте бягали. Трябва да му помогнете да се движи до края на играта.	 По време на бягството един от възрастните е прострелян. Дайте първа помощ и се опитайте да намерите някакво лекарство. От време на време той (тя) крещи от болка.
 По време на бягството едно от децата изпада в състояние на шок, не може да говори. Завържете табелка около врата му с информация за него, за случай, че се изгуби.	 По време на нощното бягство семейството ти пада в изкоп. Майката и синът са ранени и трябва да куцат докато стигнат до лагера.



Ти си разтревожен, че не знаеш къде отиваш. Всички деца в семейството са нервни заради напускането на страната си. Разговаряй с тях за проблема.



Всички сте на мнение, че е най-добре да заминете, но сте тъжни заради напускането на родината. Разговаряйте на тази тема.



Трябва да напуснете, но не знаете къде. Искате спокойно, тихо и удобно място, но не знаете коя страна ще ви приеме. Обсъдете го.



Много сте уморени, искате да спрете и да останете там, където сте, без да правите каквото и да е. Трябва заедно да решите какво следва, дори говоренето да ви уморява още повече.



Има ранен член на семейството и има опасност за оцеляването му. Можеш ли да преминеш планината заедно с него или нея?



Чувстваш се изолиран, без надежда за бъдеще. Все пак все още е по-добре да преминеш границата, за да останеш жив. Поговори със семейството си.



Страхуваш се, че няма да намериш спокойна приемна страна, в която ще уважават правата ти. Поговори за това със семейството си.



Имаш чувството, че няма край бягството ти. Кога ще свърши? Имаш съмнения и си изгубил надежда. Обсъждаш със семейството си защо въобще сте напуснали дома си.



Нямаш никакви новини от семейството си. Ти дори не знаеш дали са живи още. Ще напуснеш ли страната без тях? Обсъди.



Трудно можеш да си представиш какво ще бъде от другата страна на границата. Помоли децата да си го представят. Обсъдете като семейство.



Страхуваш се, че няма да намериш спокойна приемна страна, в която ще уважават правата ти. Поговори за това със семейството си.



Вярваш, че е наложително да напуснеш страната си, но си тъжен и ти е мъчно. Поговорете за това

 Ти си изгубил всичко, докато си пресичал границата. Страхувал си се през цялото време, че войниците ще те хванат. Сега си щастлив, че си стигнал до лагера.	 Бързаш да се настаниш в лагера и да се погрижиш за раните си.
 Движил си се с други бежанци и те са те довели до лагера.	 След всички проблеми по пресичането на границата искаш само нещо за ядене и чиста вода за пиене. Надяваш се да намериш това в лагера, който е съвсем наблизко.
 Пресичаш езерото, за да стигнеш до целта си. Поемаш риска да се гмурнеш в езерото. Сега искаш само топло ядене, одеала и да се напиш добре.	 Семейството ти най-накрая пристигна в лагера. Те са мечтали за това през цялото време на бягството.



Пресякъл си границата и си толкова изтощен, че едва стигаш до лагера. Всичко, за което си мечтаеш, е да легнеш в легло.



Най-накрая си минал планините, които очертават границата, но сега имаш ранени членове на семейството, на които трябва да окажеш първа помощ.



Опитваш се да забравиш колко болезнено е било пресичането с ранените роднини. Виждаш лагера и той ти се струва един голям оазис.



Пресякъл си границата и си толкова изтощен, че едва стигаш до лагера. Всичко, за което си мечтаеш, е да легнеш в легло.



Въпреки стрелбите и кражбите по пътя, твоето семейство най-накрая пристига в лагера.



След всички проблеми по пресичане на границата искаш само нещо за ядене и чиста вода за пиене. Надяваш се да го намериш в най-близкия лагер.

F,W/.%PRS#CЧB ◆

@RCm*LTz'YrC:.....
QsxLTz,YrC.....

YwdqsnH:
.....YwPdasH,a”
.....

P, L, Y:.....
YwYVZ<>Nih:

.....
.....
.....
1.....vL.....
2.....Yf.....
3.....Pf.....
4.....lq.....
5.....xL.....
6.....xR.....
7.....nL.....
8.....Tz,.....

>|W#@?<&)+#YVZ<>NLh

.....
YwYL<>.....

Списък на наличните доставки за Модул 7

- палатки с колове и подови постелки
 - брезент и колове или пръчки
 - кълбо канап или връзки
 - одеяла
 - рогозки или черги
 - мивки или легени
 - гърнета, тенджери или делви
 - печка
 - метален бидон за бензин (10 литра)
 - 20 килограмов чувал с ориз
 - 20 килограмов чувал с брашно
 - високо протеинови бисквити (по 250 грама всяка)
-

Списък на наличните доставки

- брезент и колове или пръчки
- кълбо канап или връзки
- одеала
- гърнета, тенджери или делви
- метален бидон за бензин (10 литра)
- 20 килограмов чувал с ориз

Говорител на семейството

Упътване за Модул 8

Вашето семейство се надява да стигне и влезе в индустриализирана държава. За да успеете, трябва да решите кой ще представя вашето семейство и ще представи случая ви пред официалните лица в страната.

Имате 10-15 минути да се подготвите за това интервю:

1. Кой ще ви представя?

2. По какъв начин, с какво поведение, той ще се обърне към властите?

3. Какво ще каже той или тя, за да убеди властите?

Като работите заедно, в екип, подгответе се за интервюто и помогнете на вашия говорител като подгответе сценарий, в който той или тя може би трябва да представи вашата молба за влизане.

Трябва да знаете, че говорителят ще трябва да обясни вашия случай пред хора, които не разбират вашия език!

Помогнете му да изрази мъка, гняв, болка, страх и така нататък. Изразете тези чувства без да говорите. Изберете няколко убедителни ключови думи, които ще са полезни в тази ситуация. Накарайте говорителя да повтори думите така, че да влезе в характера, ролята, която ще играе – майка или глава на семейството, по-възрастен човек, който ще представя цялото семейство, най-големият от група на деца бежанци и т.н.

Когато говорителят е готов, изпратете го на интервюто, като държи в ръка листа с представянето на своето семейство – Карта с данните за семейството.

i

Паспорт
Код: Гражданин

DZWTOLCTEJ

i

Паспорт
Код: Гражданин

DPNFCTEJ

i

Паспорт
Код: Гражданин

DZWTOLCTEJ

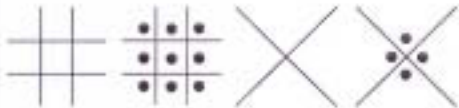
i

Паспорт
Код: Гражданин

DPNFCTEJ

i

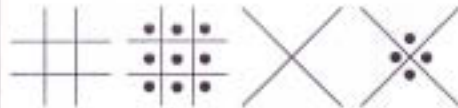
PASSWORD
Ramses code



□.□□

i

PASSWORD
Ramses code



□□□□

i

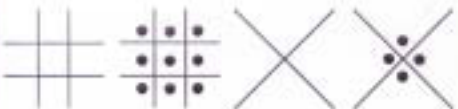
PASSWORD
Ramses code



VELΓ□ΓΓ>A

i

PASSWORD
Ramses code



VOLΛΓΓ>A



Зеленчуци



Плодове



Яйца



Риба



Зърнени храни



Вода



Вода



Мотика



Зърна



Противопехотна
мина

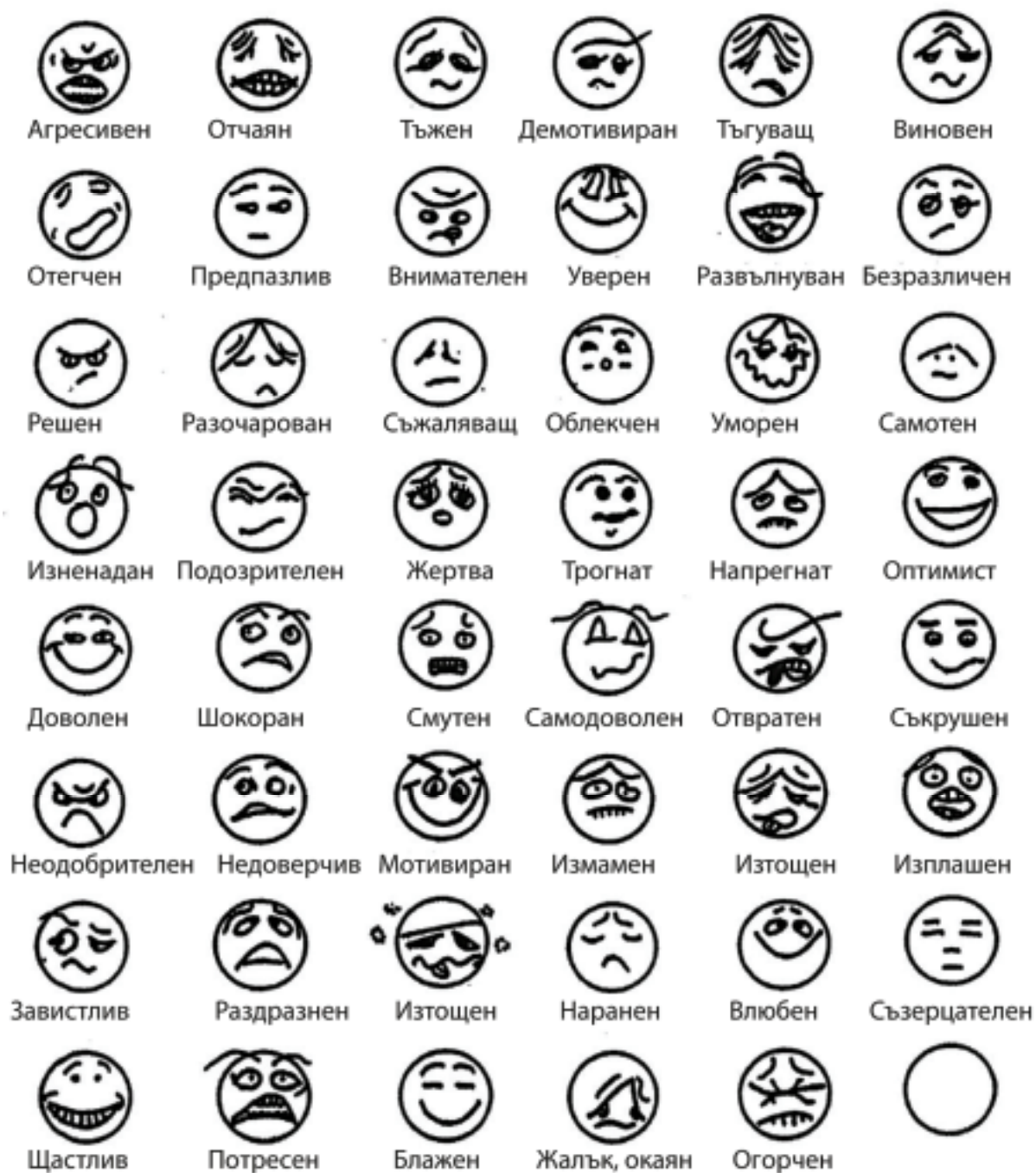


Дървен материал



Млечни продукти

Как се чувстваш сега?





Дружество за Обединените нации в България

ПЪТЯТ НА БЕЖАНЦИТЕ
Игра за съпреживяване

Превод:
Ива Гарвалова-Досева
Редакция:
Петранка Филева

Формат: 60/84/8
Печатни коли: 10,5
Печат „БПС“ ООД

ISBN 978-954-91568-6-7

София, 2013



Тази публикация е резултат от съвместен проект на Дружеството за Обединените нации в България със Службата на Върховния комисар на ООН за бежанците (ВКБООН) в София, носещ по-общото заглавие „За по-добро бъдеще”. В рамките на този дългогодишен проект се осъществява обучение на учители за включване на темата за бежанците в образователния процес и в извънкласната работа.

Тази публикация представя на български език разработка на ВКБООН, предназначена да повиши чувствителността на младите хора в целия свят към проблемите на бежанците. Тя е илюстрирана със снимки от проведената на 31 май 2012 г. в София национална симулационна игра с участието на ученици от клубовете за ООН в страната ни, на доброволци от Каритас и CVS България.

Защо симулационна игра?

Симулационната игра е ефективен начин да накара хората да изживеят и почувстват някаква нетипична ситуация. Тя е по-добра от реалното възпроизвеждане на някаква ситуация, защото не е така брутална и отблъскваща.

След края на играта участниците в нашата игра потвърдиха, че

- ... са разбрали по-добре конкретните проблеми, с които се срещат бежанците;
- ... са почувствали психологическите терзания, причинени от отделянето и бягството;
- ... са разбрали какво тласка хората към бягство и са проследили потока от събития през бежанските лагери и границите.
- ... ще мислят за възможни решения на бежанските проблеми;
- ... ще имат по-благосклонно отношение към бежанците в собствената страна;
- ... ще бъдат мотивирани да предприемат действия в полза на бежанците.

Всички коментари и въпроси относно публикацията можете да изпратите на следния адрес:

Дружество за Обединените нации в България

1504 София, ул. „Васил Априлов” 12

Тел.: + 359 2 943 43 18

e-mail: unassoc@online.bg

www.unabg.org