

## Manchmal male ich ein Haus für uns

Nominierung in der Sparte Sachbuch



Alea Horst (Text, Fotos)

Mehrdad Zaeri (Ill.)

**Manchmal male ich ein Haus für uns. Europas vergessene Kinder**

Klett Kinderbuch

ISBN 978-3-95470-263-3

16,00 € (D)

Ab 8

### Jurybegründung der Kritikerjury

Nach dem Brand im Flüchtlingslager Moria befragte die Fotografin und Nothelferin Alea Horst Kinder und Jugendliche im Ersatzlager Kara Tepe nach ihren Erlebnissen, nach ihren Ängsten, Träumen, und Hoffnungen. Der titelgebende Wunsch der zehnjährigen Tajala aus Afghanistan spricht von der Sehnsucht nach der Befriedigung ganz fundamentaler Bedürfnisse. Auf Lesbos gibt es keine Geborgenheit, keinen Schutz, keine Struktur. Mit großformatigen Fotoporträts schließen eindringliche Sätze sich zusammen zu tief berührenden Einblicken in 22 junge Leben. Aus Afghanistan, aus Syrien oder aus dem Kongo stammend, eint die Sechs- bis 14-Jährigen der Verlust der Heimat, der Schrecken der Flucht und das qualvolle Warten im Transitlager, der ihre Hoffnungen und ihren Mut auf härteste Proben stellt. Die Fotos zeigen die Kinder und Jugendlichen in oder vor Zelten, allein oder zu zweit, auf Kissen sitzend, auf Decken liegend oder beim Spiel. Alea Horsts Haltung ist dabei nie voyeuristisch, vielmehr immer auf Augenhöhe.

Es sind die Stimmen der brutal an den Rand gedrängten Kinder, die hier Gehör bekommen. Das vermittelt ein differenziertes Bild der individuellen Schicksale hinter den Nachrichtenbildern. Gezeichnete Vignetten des Illustrators Mehrdad Zaeri heben zart das Erlebte, Gewünschte, Vermisste hervor – ein Haus ist immer dabei.

### Alea Horst

geboren 1982, hat zwei Kinder und arbeitete als Hochzeits- und Familienfotografin. 2016 ging sie als ehrenamtliche Nothelferin nach Lesbos/Griechenland. Seither unterstützt sie Hilfsorganisationen und Projekte als Fotografin, Nothelferin und Menschenrechtsaktivistin.

### Mehrdad Zaeri

geboren 1970 in Isfahan/Iran, flüchtete im Alter von 15 Jahren mit seiner Familie nach Deutschland. Nach der Schule begann er seine Laufbahn als freischaffender Zeichner. Seit 2008 illustriert er Bücher. Seit 2014 bespielt er als Live-Zeichner und Erzählkünstler Bühnen im deutschsprachigen Raum.

## **Idee für die kreative Umsetzung**

Mögliche Zielgruppe: ab 8 Jahre

Idealer Zeitrahmen: 1 bis 2 Doppelstunden oder ein Projekttag

Ideale Teilnehmerzahl: 4 bis Klassenstärke

### **Angaben zu (ästhetischen) Besonderheiten**

Das Buch schildert auf eindringliche Weise durch Fotos und Zitate die Flucht-Schicksale von Kindern, denen man sich als Betrachter:in nicht entziehen kann. Deshalb braucht es bei der Auseinandersetzung mit dem Buch eine sensible Begleitung durch eine erwachsene Anleitung. Bei unbekanntem Gruppen sollte vorab geklärt werden, ob Menschen mit Fluchterfahrungen unter den Teilnehmenden sind. Es ist wichtig, dass einem bewusst ist, dass man mit der Betrachtung der Bilder und Geschichten aus diesem Buch Traumata triggern kann. Aus diesem Grund sollte man sorgfältig abwägen, in welcher Form man das Buch bearbeitet. Das gemeinsame Betrachten der Bilder kann eine Möglichkeit bieten, über dieses Thema ins Gespräch zu kommen und Betroffenen Raum zum Austausch geben, wenn sie es denn möchten. Das gemeinsame Spielen des Flucht-Spiels hingegen würde vermutlich zu weit gehen. Das Spiel ist vor allem für Menschen geeignet, die sich bisher noch nicht so intensiv mit dem Thema auseinandergesetzt haben.

Die Betrachtung des Buches hat zu der Idee geführt, die Erfahrungen der Kinder in Form eines Gesellschaftsspiels, eines Flucht-Spiels, umzusetzen. Ob einem die Flucht gelingt, ob man ins Lager kommt, ob man von seiner Familie getrennt wird, ob der Asylantrag anerkannt wird etc. – auf all diese Dinge hatten und haben die Kinder aus dem Buch keinen Einfluss. Es ist wie bei einem Würfelspiel, einige haben Glück, andere haben Pech, der Zufall bestimmt. Gesellschaftsspiele sind bekannt und bei vielen beliebt, einige Regeln sind durch „Mensch ärgere dich nicht“ vertraut und die Zielsetzung wird schnell klar: erst das Lager auf Lesbos erreichen, dann in ein europäisches Land gelangen. Während des Spiels zeigt sich jedoch, dass diese Ziele nicht so einfach zu erreichen sind. Es geht darum, Rückschläge auszuhalten, es immer wieder zu versuchen und die Hoffnung dabei nicht zu verlieren. Die Spielenden sollen auf diese Weise innerhalb einer kurzen Zeitspanne empathisch mit den Kindern aus dem Buch mitfühlen lernen und dieses Erleben im Anschluss gemeinsam unter Anleitung reflektieren.

### **Rahmenbedingungen, Ausstattung, Technik**

Tische und Stühle, eventuell Beamer und Laptop zum Projizieren der Diashow (s. Material, S. 66)

Originalbuch (evtl. für jede Kleingruppe)

### **Material**

Kopiervorlagen (s. Material, S. 49) ausdrucken (Spielplan in DIN A3, Ereigniskarten Rettungsweste, Ereigniskarten Flüchtlingszelt, Spielregeln DIN A4, Spieler:innenkarten, Aufgabenzettel DIN A4), ausschneiden und laminieren (entsprechend der Gruppengröße, ein Spiel plus Materialien für vier bis sechs Spieler:innen)

Würfel und Spielfiguren

Evtl. Fotos zum Betrachten ausdrucken als Alternative zum Projizieren mit Beamer  
DIN A4- oder DIN A3-Papier, Filz- oder Buntstifte, großer Packpapierbogen, Eddings oder dicke Malstifte

## Ablauf

### Einstieg



Eine Ausstellung mit Fotos aus dem Buch stellt die UNO-Flüchtlingshilfe zum kostenfreien Download zur Verfügung

Die ausgedruckten Fotos hängen aus oder die Diashow läuft zum Einstieg. Dazu kann eine instrumentale Musik laufen, z.B. von Ludovico Einaudi. (s. Material, S. 66)

### **Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps**

Die Fotos bieten eine gute Möglichkeit, mit den Teilnehmenden ins Gespräch zu kommen über die Themen „Flucht, Wohnen, Leben, Träume“, um gemeinsam dazu Gefühle und Gedanken zu sammeln und Ideen, was die Kinder im Buch brauchen würden und wie sie sich ihr Leben wünschen würden.

Die Betrachtung der Bilder stellt eine alternative Buchbearbeitungs-idee dar für Menschen für die das nachfolgend beschriebene Spiel nicht geeignet ist.

### Gruppenarbeit

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von vier bis sechs Personen aufgeteilt und setzen sich an einen Tisch auf dem die Spielmaterialien bereits vorbereitet liegen: der Spielplan, Spieler:innenkarten, Spielfiguren, ein Würfel, Ereigniskarten Rettungsweste und Ereigniskarte Flüchtlingszelt, Spielregeln. (s. Material, S. 49)

### Aufgabe

Die Anleitung erklärt für alle Gruppen die Spielregeln des Spiels. Zum Nachlesen hat jede Gruppe zusätzlich einen Spielplan auf dem Tisch liegen.

Jede:r Spieler:in zieht eine Spieler:innenkarte, die den Startpunkt der Flucht markiert: ein Land unten rechts auf dem Spielplan. Die Länderflaggen stehen für das jeweilige Land und entsprechen den Ländern, aus denen die meisten Flüchtlinge über die Türkei nach Lesbos fliehen.

Jede:r stellt eine Spielfigur auf die entsprechende Länderflagge. Dann wird reihum gewürfelt, wie beim „Mensch ärgere dich nicht“-Spiel darf man erst mit einer „6“ rauskommen. Dafür hat jede:r drei Würfelversuche. Diejenigen, die eine „6“ gewürfelt haben, dürfen ihre Figur auf das Startfeld setzen. Da das Startfeld ein Feld mit einer Rettungsweste ist, darf die/derjenige direkt eine Ereigniskarte mit Rettungsweste ziehen. Die gelesene Ereigniskarte wird wieder ganz unten in den Ereigniskartenstapel geschoben. Dann wird die entsprechende Anweisung von der/dem Spieler:in ausgeführt. Danach ist die/der Nächste an der Reihe.

Sollte jemand im Laufe des Spiels durch eine Ereigniskarte „nach Hause“ geschickt werden, muss sie/er wieder auf die Länderflagge zurück. Allerdings darf sie/er in der nächsten Runde direkt mit der Augenzahl wieder auf das Spielfeld und muss nicht erst wieder eine „6“



Spielfeld und Material

würfeln. Sollte jemand „auf den Startpunkt“ zurückgeschickt werden, ist damit das Startfeld mit der Rettungsweste gemeint. Allerdings muss er dann nicht direkt wieder eine Ereigniskarte ziehen. Auf dem Meer wird die Spielfigur immer entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiter gesetzt; bei einem Spielfeld mit Rettungsweste wird eine Ereigniskarte gezogen und die entsprechende Anweisung befolgt.

Sollten allerdings drei Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld landen, „kentert das Boot“ und alle müssen nach Hause, also auf die Länderflaggen zurück. Sollte jemand mit einer Ereigniskarte nach Lesbos geschickt werden und noch nicht an Land dürfen, dann wird die Spielfigur vor der Insel abgesetzt und die/der Spieler:in benötigt in der nächsten Runde eine „1“ um auf die Insel zu kommen.

Der Bereich in der Mitte des Spielfeldes mit den Zelten stellt Lesbos dar, die Insel auf der sich die Flüchtlingslager – auch Kara Tepe – befinden. Man erreicht das Flüchtlingslager in der Mitte nur, wenn von den letzten Spielfeldern aus genau die passende Zahl gewürfelt hat. Gelingt das mit dem Wurf nicht, wenn man der Reihe ist, muss man es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Im Lager angekommen, bestimmen die Ereigniskarten mit dem Flüchtlingszelt den weiteren Spielverlauf. Eine Ereigniskarte mit Flüchtlingszelt darf man aber nur ziehen, wenn man entweder eine „1“ oder eine „6“ gewürfelt hat. Dazu hat man nur einen Versuch, wenn man an der Reihe ist. Auf der Ereigniskarte steht, was man als nächstes tun soll.

Das Spiel endet, wenn alle im Lager angekommen sind ODER wenn die/der erste Spieler:in aus dem Lager in ein europäisches Land weiterreisen darf.

### **Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps**

Das Spiel ist für Menschen gedacht, die keine traumatischen Fluchterfahrungen haben. Es soll die Situation im Ansatz nachempfindbar machen, in der die Flüchtlinge auf Lesbos sich befinden, ihre Hoffnung, ihre Wut, ihre Trauer, ihre Resignation, die Aussichtslosigkeit, etwas eigenmächtig ändern zu können, die Abhängigkeit vom Zufall.

Die Teilnehmenden sollen während des Spiels über ihre Gefühle und Gedanken sprechen. Das Spiel kann Frustration, Wut, Langeweile, Solidarität, Freude, Aggressionen auslösen. Deshalb ist es wichtig, die Empfindungen im Anschluss gemeinsam zu reflektieren und der Frage nachzugehen, was genau diese Gefühle ausgelöst hat und was man sich während des Spiels anders gewünscht hätte.

### **Aufgabe**

Im Anschluss an das Spiel und den Austausch danach sollen die Spieler:innen sich die Bilder und Texte im Buch anschauen und gegenseitig vorlesen, die zu ihrer Spielfigur gehören, die sie zu Beginn des Spiels gezogen haben.

Was lösen diese Informationen in ihnen aus? Wie denken Sie jetzt über das Spiel, nachdem sie so viel über das Schicksal dieser Kinder erfahren haben?

### **Variante**

Damit die Teilnehmenden gut begleitet werden, kann es sinnvoll sein, sich die Geschichten und Bilder der Kinder im Buch, für welche die Spielfigurenkarten stellvertretend stehen, gemeinsam anzuschauen und zu besprechen.

## **Einzelaufgabe**

Der Titel des Buches „Manchmal male ich ein Haus für uns“ wird wörtlich genommen. Jede:r erhält ein Blatt Papier (DIN A4 oder DIN A3) und hat die Möglichkeit, ein Zuhause zu malen, wie sie/er es sich wünscht. Die fertigen Bilder werden dann von den Künstler:innen vorgestellt, wenn sie etwas dazu sagen möchten, ansonsten werden sie nur reihum betrachtet.

## **Besonderheiten, Anmerkungen, Erfahrungswerte, Tipps**

Dadurch, dass es hier für alle Teilnehmenden um Wunschbilder geht, können bei dieser Aufgabe auch Personen einbezogen werden, die gerade kein „schönes“ Zuhause haben. Es soll für alle darum gehen, sich ihr Traumhaus auszumalen, ohne ins Vergleichen zu kommen, ohne materiellen Wettstreit.

## **Reflexionsaufgabe**



Die Anleitung bereitet einen großen Bogen Packpapier vor, auf dem sie ein stilisiertes Haus mit Tür, Fenstern, Dach und Schornstein aufmalt. Das Haus symbolisiert die Welt, Gemeinschaft, Zusammenleben. Der Bogen wird auf den Boden gelegt und jede:r erhält die Möglichkeit mit einem farbigen Stift etwas hineinzuschreiben, was sie/er sich für alle wünscht, z.B. Spielsachen, immer genug zu essen. Im Anschluss stellen die einzelnen ihre Wünsche vor und erzählen dazu, warum ihnen das wichtig ist.

Die Teilnehmenden können sich selbst zu ihrem Wunsch malen oder ein Foto von sich dazu kleben, dadurch wird das „gemeinsame Haus“ von den Menschen bevölkert, die an der Veranstaltung teilgenommen haben.

Beispiel aus dem Seminar: Stilisiertes Haus mit Wünschen

## **Ergänzende Lese- und Medienempfehlungen**

<https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/unterstuetzen/engagieren/ausstellung-zeigen/manchmal-male-ich-ein-haus>

## **Ergänzende Buchtipps zum Thema**

- Kirsten Boie: *Bestimmt wird alles gut*. Deutsch-Arabisch, Klett Kinderbuch 2016. Als Hörbuch: Jumbo Neue Medien 2016, mit Original-Ausschnitt eines Interviews mit syrischen Flüchtlingskindern und einem Gespräch mit der Autorin zum Thema.
- Alexander Jansen (Text) / Maneis (Ill.): *Das Mädchen mit der Perlenkette. Die Geschichte einer Flucht*. Kamishibai Bildkartenset. Don Bosco 2016.
- Ceri Roberts: *Wie ist es, wenn man kein Zuhause hat? Weltkugel Bd. 2*. Thienemann-Esslinger 2018.
- Margriet Ruurs, Nizar Ali Badr: *Ramas Flucht* (Zweisprachig Arabisch/Deutsch). Gerstenberg Verlag 2017.
- Anja Tuckermann, Tine Schulz: *Alle da! Unser kunterbuntes Leben*. Klett Kinderbuch.
- Issa Watanabe: *Flucht*. Hanser 2020.