



Rollenbeschreibung: Der/Die Beamte*in im Arbeitsamt

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / der Beamte vom Arbeitsamt.

Du bist eher ruhig und gelassen, hast ja alle Zeit der Welt. Was um dich herum passiert? Das ist dir eigentlich total egal, Hauptsache die Leute machen alle Ihren Job.

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, du bist total gechillt und hast die Einstellung: Na, wer nichts tun will, der bekommt auch nichts.“

Für einen **APFEL** bist du bereit, Arbeit zu verteilen.

Die ist folgendermaßen:

- Die Gruppe bekommt einen **Einleitungstext, den sie selbst lesen. Ihre Aufgabe ist es**, eine Fürbitte zum Thema zu schreiben. (Jeder Text hat ein anderes Fürbitten-Thema!)
- wenn die Gruppe zu schnell eine Fürbitte unterschreibt, soll sie etwas Bleibendes hinterlassen. Aus Naturmaterial können sie etwas Bauen, eine Art Gedenkstätte.

Ist diese Aufgabe erfüllt und du bist mit dem Ergebnis zufrieden, bekommt die Gruppe von dir einen **blauen ENGEL – CHIP**.

***Dein Platz:** Das Arbeitsamt ist am alten Friedehof / Direkt neben der Bushaltestelle*

***Material:** Stift, Zettel, Fürbitten-Themen- Zettel mit Geschichtseinleitung, Engel- Chips*

*Bitte Fürbitten aufheben und an **Den/Die SPRACHLEHRER*IN** weitergeben!!*



Rollenbeschreibung: Der/Die Beamte*in Bürgerbüro

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / der Beamte vom Bürgerbüro.

Du bist eher ruhig und gelassen, hast ja alle Zeit der Welt. Was um dich herum passiert? Das ist dir eigentlich total egal, Hauptsache die Leute machen alle Ihren Job.

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, du bist total gechillt und hast die Einstellung: Na, wer nichts tun will, der bekommt auch nichts.“

Für einen blauen ENGEL- CHIP bist du bereit, auch deine Arbeit zu tun und der Gruppe einen **PASS** auszustellen.

Dafür machst du ein Gruppenfoto von der Gruppe, klebst es auf den „Pass“ und **BESIEGELST** das Ganze mit deinem **STEMPEL**.

Hinweis: du gibst der Gruppe ein **SUDOKU** mit zu ihrem Pass.

Wenn die Gruppe fragt, warum und wofür das Ganze, sagst du „Ist von der **REGIERUNG**.“ Mehr weißt du nicht.

***Dein Platz:** Das Bürgerbüro ist direkt der Eingang ins Pfarrhaus/Haus*



Material: Digitalkamera, Fotodrucker & Papier, Kabeltrommel, Stifte, Pass-Vorlagen, Stempel & Stempelkissen, SUDOKU

Rollenbeschreibung : Der /Die BEAMTE*in

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / der Beamte an der Grenze.

Du bist griesgrämig und gelangweilt, denn du musst ja die Grenze gut bewachen, dass auch NIEMAND illegal in das gelobte Land einreist.

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, du lässt sie nicht die Grenze passieren. Vielleicht hast du bei der ein oder anderen langsamen Gruppe Mitleid und bist bestechlich / käuflich. Was tut man nicht alles für Schokolade oder etwas zu trinken von der Tafel ☺

Die Gruppe darf durch das Tor / Über die Grenze wenn sie:

- Einen **GESTEMPELTEN PASS** mit Foto vorzeigen,
- dir den **Zahlencode 5416** nennen
- und dich auf Deutsch mit folgendem Satz begrüßen: „**Sezamie off wórz sig** - Sesam, Öffne Dich!“

Im Falle eines Falles:

Ist eine Gruppe sehr schnell fertig (nach einer Stunde!), schicke die Gruppe zur Spielestation und lass dir einen Apfel als Beweis mitbringen.

Dann kannst du sie erst durchlassen!



Die anderen Gruppen lässt du einfach ohne Spielestation passieren 😊

Dein Platz: Am Tor ins gelobte Land - Eingang zum Pfarrgarten

Material: Zahlenschloss, Kette / Seil

Rollenbeschreibung : Der/Die Spieler*in
--

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / die Spielestation:

Du bist motiviert und verrückt nach Aktion und hast immer (schrecklich) gute Laune. Jeder, der vorbei kommt überzeugst du durch deine Animation zum Spielen.

Man muss bei dir einfach mitspielen. Zu **gewinnen** gibt es auch tatsächlich etwas: **einen Apfel**. Jeder, der dein Spiel zu Ende spielt bekommt als Preis einen leckeren Apfel.

Ist das nichts? Für dich gibt es nichts Besseres!

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, alle dürfen spielen.

Dein Platz: am Kastanienbaum / im Wald

Material: alles für **dein Spiel**, Äpfel, Die **Zahl 6 D** (am Baum klebend)



Rollenbeschreibung: Der /Die BEDUINE*in

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / der Beduine aus dem Orient.

Du bist vertieft in deine Anbetung / Meditation, und hast dir dafür ein sandiges Plätzchen gesucht.

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, du kannst sie nicht verstehen, denn du sprichst meditierende, arabische Floskeln.

In deiner Bet - Bewegung (du sitzt und senkst immer wieder beide Arme), deutest du den Gruppen an, dass sie im SAND nach **5 Filmdosen** suchen müssen.

Diese 5 Filmdosen verbergen **aufgeschriebene Silben**. Diese müssen die Gruppen abschreiben und sie wieder zu dir bringen. Lass keine Gruppe diese Dosen mitnehmen, dann machst du nämlich einen irren Aufstand. Natürlich verstehen dich die Gruppen nicht wirklich 😊

Die 6. Silbe steht auf deiner Handfläche geschrieben. Beiläufig und währen der Gebetübung kannst du diese den Gruppen zeigen.



Wenn die Gruppe alle Silben- Filmdosen gefunden hat, verbuddelst du sie wieder im Sand.

Dein Platz: Am Spielplatz / Sandkasten

Material: 5 Filmdosen, Silben, Schrift auf der Handfläche; Schminkstift

Rollenbeschreibung : Die Tafel / das Kirchenasyl

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die Tafel.

Du versorgst jegliche Menschen, die bei dir etwas zu essen, zu trinken, ein Pflaster oder ein tröstendes Wort auf ihrer Reise benötigen. Mit Rat und Tat stehst du zur Seite, aber **was wirklich die Menschen auf der Flucht brauchen? Das weißt du alles nicht.**

Hilfe und Trost, das kannst du ihnen anbieten. Wenn jedoch eine Gruppe versucht dich schamlos auszunutzen, findest du bestimmt auch ein wenig Arbeit für sie. Schließlich sollen sie deine Güte nicht ausnutzen, denn für jeden ist ein Stück Schokolade da. Satt müssen alle werden.

Ist das nichts? Für dich gibt es nichts Besseres als fröhlich, motiviert und Hilfsbereit zu sein!

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, alle dürfen snacken oder auf Toilette.



Dein Platz: am Kindergarten

Material: Essen und Getränke, Erste – Hilfe Station, Toilette, Notruftelefon

Die Zahl 4 B (die Zahl hängt am Tisch)

Rollenbeschreibung : Der/Die SPRACHLEHRER*in

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ die / der Sprachlehrer.*in

Du **sprichst Polnisch**, hast (evtl.) ein Buch in der Hand, oder versuchst mit den Leuten, die vorbei kommen ein Gespräch zu beginnen,

Egal, was die Gruppen, die während des Spieles zur dir kommen, mitbringen, anbieten oder sagen, du kannst sie nicht verstehen, denn du sprichst alles in Polnisch.

- Erst wenn die Gruppen mit aufgeschrieben Silben, die den Satz **„Sezamie off wórz sig“** ergeben, sprichst du ihn aus und redest mit Ihnen weiter auf Deutsch. Erst dann!!
- Du sagst ihnen, dass der Satz **„Sezamie off wórz sig“** - Sesam, Öffne Dich!“ bedeutet und **bringst Ihnen (auf Deutsch erklärt) die richtige polnische Aussprache bei.**



- Ggf. verweist du sie an das Tor ins gelobte Land. Da sind sie mit dem Satz richtig.

Wenn eine Gruppe mit halbfertigen Sätzen kommt oder nicht fertig ist, sei gnädig und helfe, lass dir aber etwas zu essen oder zu trinken als Gegenleistung bringen.

Der **Brunnen** ist für dich in Sichtweite. Achte ein wenig darauf, dass die Gruppen die versenkten Filmdosen nicht mitnehmen. Machen sie es doch, darfst du sie gerne ansprechen, lauter werden, **aber alles in Polnisch/oder in einer anderen Fremdsprache** 😊

***Dein Platz:** An der Schule*

***Material:** nichts! Lies euch Buch oder so.*

Rollenbeschreibung : Der Fuchs / Die Füchsin 😊

Du bist in dem Adventuregame „Auf der Flucht“ der / die Fuchs/ Füchsin.

Du bist motiviert, hast immer (schrecklich) gute Laune und bist nur am Erzählen!

Da du frei im Spielgelände herumläufst, plapperst du jeden Menschen voll, der an dir vorbei läuft. Nicht jede/r hört dir gerne zu, aber du bist hartnäckig.

Es kann vorkommen, dass die Menschen dich ausfragen oder bestechen wollen für eine mögliche Information. Erzähle ihnen irgendetwas... Egal was 😊



Aber: **Da du immer Hunger hast, nimmst du Essbares** (bevorzugterweise Äpfel!) entgegen. Beiß herzhaft hinein, als wäre das letzte Essbare 😊

Sind die Gruppen sehr „verzweifelt“ (Wirklich seehr verzweifelt!), weil ihnen der **APFEL fehlt**, kannst du sie an die Spielstation verweisen.

Dein Platz: Überall!! *Du bist Freigänger!*

Material: Die **Zahl 5 A** auf dem Rücken geklebt.