

PATH OUT – EINE FLUCHTGESCHICHTE ALS COMPUTERSPIEL

Schüler*innen spielen das Spiel durch. Dabei schlüpfen sie in die Rolle von Jack und helfen ihm, vor dem Krieg in Syrien zu flüchten. Sie erfahren, was es bedeutet, zu flüchten, welche Entscheidungen getroffen werden müssen und was es bedeutet, seine Heimat und Familie zu verlassen.

Das Spiel besteht aus 5 Kapiteln:

- Kapitel 1: Bei Jack zuhause
- Kapitel 2: Jack flüchtet
- Kapitel 3: Auf der Flucht durch ein besetztes Dorf
- Kapitel 4: Im Wald nahe der Grenze
- Kapitel 5: Ankunft in der Türkei

Nach dem jeweiligen Kapitel oder nach dem ganzen Spiel können Ihre Schüler*innen Fragen reflektieren. Dabei können zum einen die Inhalte des Spiels besprochen, zum anderen aber kann das Spiel auch auf einer Metaebene beleuchtet werden.

Mögliche Fragen können sein:

- Wo und wann findet die Handlung von Path Out statt?
- Was erfahren wir über Jacks Alltag?
- Was wird Jack am meisten vermissen?
- Welche anderen Personen lernen wir im Spiel kennen und in welcher Beziehung stehen sie zu Jack?
- Wer hilft Jack bei seiner Flucht und aus welchen Gründen?
- Mit welchen Gefahren ist Jack auf seiner Flucht konfrontiert?
- Welche Entscheidungen im Spiel sind dir besonders leicht bzw. besonders schwer gefallen (z. B. Gespräch mit dem „Freund“ des Onkels an der Grenze)?

PATH OUT – EINE FLUCHTGESCHICHTE ALS COMPUTERSPIEL

- Was musstest du tun, um bei diesem Spiel erfolgreich zu sein?
- Welche Personen oder Elemente im Spiel haben dich unterstützt, um die Aufgaben im Spiel zu lösen?
- Was hast du als besonders hinderlich empfunden, um im Spiel voranzukommen (z.B. Figuren, Ereignisse ...)?
- Gab es Szenen im Spiel, die für dich nicht verständlich waren?
- Welche Szenen sind dir positiv in Erinnerung geblieben?
- Welche Themen werden in „Path Out“ behandelt? Warum sind diese Themen deiner Meinung nach wichtig?
- Welche Wirkung hat das Spieldesign auf dich? Warum glaubst du, haben die Designer*innen den Manga-Stil gewählt?
- Erinnerst du dich Szenen in Path Out an etwas, das du kennst, oder wovon du von Freund*innen, deiner Familie oder in den Medien gehört hast?
- Was nimmst du dir von diesem Spiel mit?

PATH OUT – EINE FLUCHTGESCHICHTE ALS COMPUTERSPIEL

WEITERE VERTIEFUNGSMÖGLICHKEITEN

Brainstorming - An einem neuen Ort

Am Ende des Spiels ist Jack wieder mit seinem Bruder vereint. Doch sie haben noch kein Zuhause und müssen an einem anderen Ort ein neues Leben anfangen. Die Schüler*innen können in Einzel- oder Gruppenarbeit zum Beispiel zu folgenden Fragen brainstormen:

- Wen man neu ist, kennt man sich am Anfang oft nicht aus. Was kann am Anfang schwierig sein? Es gibt aber auch Neues, das spannend ist. Was könnte das sein?
- Was würdest du brauchen, um dich an einem neuen Ort wohlfühlen?
- Was könnten wir in der Klasse tun, um einer neuen Schülerin/einem neuen Schüler zu helfen, sich in unserer Klasse wohlfühlen?

Tagebucheintrag

In Einzelarbeit versetzen sich die Schüler*innen in Jack. Wir nehmen an, dass Jack sich vor der Flucht noch die Zeit nimmt, seine Gedanken aufzuschreiben. Was geht ihm durch den Kopf, als ihm seine Eltern sagen, er muss flüchten? Welche Dinge wird Jack vermissen? Welche Ängste und Hoffnungen könnte er haben?

Recherche

Im Spiel werden kurze Informationen über den Syrien-Krieg eingeblendet.

Der Bürgerkrieg in Syrien begann mit einer Reihe von Protesten im ganzen Land um den 15. März 2011, die Teil der allgemeinen Proteste des Arabischen Frühlings 2011 waren.

PATH OUT – EINE FLUCHTGESCHICHTE ALS COMPUTERSPIEL

Sie entstanden aus einer langjährigen Frustration mit der Regierung und eskalierten zu einem bewaffneten Konflikt, nachdem Proteste, die die Absetzung Assads forderten, gewaltsam unterdrückt wurden.

Mehr als 13,5 Millionen Menschen wurden seit Beginn des Krieges vertrieben.

Von vielen Menschen wurden die Häuser zerstört, andere mussten flüchten, weil ihr Leben in Gefahr war.

Mindestens die Hälfte der Vertriebenen musste Syrien verlassen, während die anderen innerhalb Syriens auf der Flucht sind.

Die Mehrheit der Syrerinnen und Syrer, die aus ihrem Land fliehen mussten, versuchten ihr Glück entweder im Libanon, in Jordanien, im Irak oder der Türkei.

Die Schüler*innen suchen im Internet Informationen über den Syrien-Krieg und setzen sich mit den Fluchtgründen auseinander.

Sie recherchieren die angegebene Zahl (mehr als 13,5 Millionen Menschen wurden seit Beginn des Krieges vertrieben) und suchen Informationen darüber, welche Nachbarländer Menschen aus Syrien aufgenommen haben.

Welche Quellen stehen für die Online-Recherche zur Verfügung? Von wann sind diese Zahlen? Wie kann ich überprüfen, ob diese Quellen verlässlich sind?

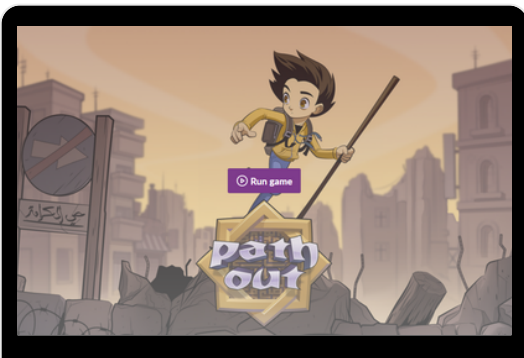


PATH OUT – EINE FLUCHTGESCHICHTE ALS COMPUTERSPIEL

1) Geh in deinen Browser und gib folgenden Link ein, um Path Out zu starten
causacreations.itch.io/pathout-short.

2) Klicke auf „Run Game“

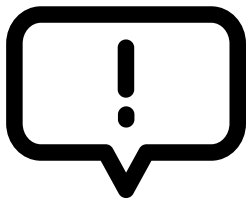
3) Klicke auf „Neues Spiel“



Das Spiel beginnt mit einer Einleitung. Du befindest dich im Wald vor der Grenze, wo du dich bereits mit Pfeiltasten bewegen kannst.

Aber sei vorsichtig: Im Wald sind Minen.

Im Laufe des Spiels triffst du verschiedene Personen. Durch sie erfährst du mehr über Jacks Leben in Syrien, sie geben dir aber auch Aufgaben und Hinweise.



Solltest du einmal nicht mehr weiterwissen, findest du in diesem diesem Video Tipps, wie es weitergeht:

bit.do/pathout-tipps oder scanne den QR-Code.

Du kannst im Video direkt zum jeweiligen Kapitel springen.

