

## Planspiel/Simulationsspiel (Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte - EGMR)

### Kurzbeschreibung

# „Herkunftsstaat – ganz sicher?“

Davoglou u.a. versus Deutschland



Straßburg, Sitz des EGMR. Foto: AP

## Inamas u.a. gegen Kultland

### ( Inhaltliche Kurzbeschreibung zur Thematik des Falls )

Das Planspiel „Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte – EGMR“ ermöglicht die Simulation verschiedener Fälle, in denen Menschen Beschwerde beim EGMR einlegen. Sie sehen sich in der Wahrnehmung ihrer Rechte einschränkt und verletzt.

Die Ausführungen zum Planspiel „Herkunftsstaat – ganz sicher?“ orientieren sich an Situationen, die Menschen real erleben sowie an ähnlichen Beschwerden, die beim EGMR eingingen. Der Fall ist fiktiv, wurde aber von Rechtsexperten auf Plausibilität geprüft. Es ist also denkbar, dass eine entsprechende Beschwerde gegen Deutschland oder ein anderes EU-Land eingereicht wird.

Bei den Beschwerdeführer\_innen (Bf) handelt es sich um 35 mazedonische Staatsangehörige (8 Familien) die alle der Gruppe der Roma angehören. 19 der Bf sind Kinder und Jugendliche im Alter zwischen sechs und 17 Jahren. Die restlichen 16 Personen sind ihre Eltern.

Alle Bf lebten bis 2014 bereits zwischen acht und zehn Jahren in verschiedenen Städten Norddeutschlands. Sie hatten im Zeitraum von 2004 bis 2006 Asylanträge gestellt, da sich die Bf in Ihrem Land systematisch diskriminiert, verfolgt und erniedrigt behandelt fühlten. Alle Anträge wurden vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) zwischen 2006 und 2008 abgelehnt. Auf der Grundlage des „Gesetz(es) zur Einstufung weiterer Staaten als sichere Herkunftsstaaten...“ (2014) wurden keine weiteren Duldungen mehr gewährt. Die meisten der Bf reisten „freiwillig aus“ bzw. wurden abgeschoben. Bei einigen Personen/ Familienmitgliedern wurde die Abschiebung wegen individueller Gründe ausgesetzt.

Nachdem Sie alle rechtlichen Möglichkeiten ausgeschöpft hatten, reichten Inamas und andere eine Sammelbeschwerde beim EGMR ein. Darin behaupten sie eine Verletzung folgender Artikel der Europäischen Konvention für Menschenrechte (EKMR):

1. Artikel 8 (Recht auf Achtung des Privat- und Familienlebens)
2. Artikel 14 (Diskriminierungsverbot) in Verbindung mit (iVm) Art. 2 (Recht auf Bildung) des 1. Zusatzprotokolls
3. Artikel 3 (Verbot der unmenschlichen und erniedrigenden Behandlung) in Verbindung mit Artikel 14 (Diskriminierungsverbot) und dem Faktum kumulativer Missachtung von Grund- und Menschenrechten als Verfolgungsgrund.
4. Artikel 13 (Recht auf wirksame Beschwerde) iVm Artikel 4 des 4. Zusatzprotokolls (Verbot der Kollektivausweisung)

## Möglicher Ablauf

( Einführung – Planspiel - Auswertung )

09:00 - 09:15	Begrüßung / kurze Einführung
09:15 - 09:30	Vorstellungsrunde – Name + "Ich bin hier der einzige/die einzige, der/die..."
09:15 - 09:45	Grundlagen Menschenrechte – Was sind MR? Seit wann? Bearbeitung in Gruppen
09:45 - 11:15	Einstieg ins Planspiel: In der Rolle eines Sprechers des EGMR Begrüßung, ggf. kurzer Film zum EGMR (3-5 Min.) Ausblick auf die Simulation des EGMR und Falles
10:15 - 11:00	Gruppen zu Grundlagen EGMR – 50 Fragen
11:00 - 11:15	Fragen beantworten
11:15 - 11:30	Pause
11:30 - 11:40	Einstieg Fallsimulation – Fall kurz anreißen
11:40 - 11:50	Gruppen-Rollenfindung (7 Richter_innen, 4 Vertretung Deutschland, 4 Beschwerdeführung, 2-3 Presse, 2-3 Roma-Verbände/Zentralrat /ERRC/ERTF, 2-3 Deutscher Städtetag, 2-3 Kanzlei/ TN oder Spielleitung)
11:50 - 13:00	Arbeit in den Gruppen mit Aktionskarten/Arbeitsaufträgen
13:00 - 14:00	Mittagspause
13:05 - 13:35	Start Planspiel mit Presserunde zur anstehenden Verhandlung
13:35 - 14:15	Vorbereitung in den Gruppen auf Gerichtsverhandlung
14:20 - 15:00	Gerichtsverhandlung
15:00 - 15:30	Pause
15:30 - 16:00	Beratung der Richter, Interviews der Presse+ Vorbereitung Presseerklärung, etc.
16:00 - 16:20	Urteilsverkündung
16:20 - 16:40	Presseklärungen
16:45 - 16:45	Abschluss Planspiel
16:45 - 17:00	Pause
17:00 - 18:00	Reflexion und Auswertung des Spiels / der Rollen / Verlauf / Urteil (mit Blick auf das Spiel + eigene Rollen) Auswertung des Planspiels nach Inhalt + Evaluationsbogen Abschluss und Dank



## Ziele des Planspiels

( Für Teilnehmer\_innen / Multiplikator\_innen )

Grundsätzliche Zielsetzung des Planspiels „Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte – EGMR“ ist es, dass sich die Teilnehmenden mit dem Thema Menschenrechte und deren Umsetzung auseinandersetzen. Sie lernen Möglichkeiten kennen diese rechtlich einzufordern. Durch die Simulation des EGMR und der Gerichtsverhandlung werden folgende weitere Zielsetzungen angestrebt:

- spielend, handlungsorientiert lernen und Handlungskompetenzen stärken
- Bewusstsein für Grund- und Menschenrechte bilden und stärken
- Perspektivwechsel durch verschiedene Rollen im Rahmen der Fallsimulation
- Wissen und Verständnis zur Europäischen Konvention für Menschenrechte und Europäischen Gerichtshof für Menschenrechte
- Herausforderung konkurrierender Menschenrechte bei der Rechtsprechung verstehen lernen
- Diskussions-, Dialog- und Streitkultur üben
- Auseinandersetzung mit spezifischen Rechten. Hier u.a. mit den Themen Diskriminierungsverbot, Recht auf Bildung, Recht auf Privat- und Familienleben, Verbot der unmenschlichen und erniedrigenden Behandlung, kumulative Diskriminierung und Verletzung von Menschenrechten
- Auseinandersetzung mit spezifischen Themen. Hier mit der Situation von Roma in Sinti in Europa und Deutschland allgemein und in Bezug auf Diskriminierung. Insbesondere im Hinblick auf das „Gesetz zur Einstufung weiterer Staaten als sichere Herkunftsstaaten und zur Erleichterung des Arbeitsmarktzugangs für Asylbewerber und geduldete Ausländer (31.10.2014)“

Bei der Durchführung des Seminars für Multiplikator\_innen erweitert sich die Zielsetzung um die folgenden Punkte:

- Kennenlernen des Planspiels und der Abläufe
- Training, Reflexion und Klärung von Fragen, um das Planspiel selbst anwenden zu können



## Formate / Infos

( Zielgruppen - Zeit - Ausstattung )

### Zielgruppen

- Multiplikator\_innen und Berufsgruppen, die mit Jugendlichen / jungen Erwachsenen arbeiten (Qualifizierung zur eigenen Anwendung des Plan-Rollenspiels)
- Jugendliche und junge Erwachsene selbst

### Zeitraumen möglich als:

- 1-tägiges Seminar (z.B. 9:00 Uhr bis 17:00 Uhr)
- 2 halbe Tage/2 Schultage (z.B. 2 x 9:00 Uhr bis 13:00 Uhr)
- 1,5-tägiges Seminar (für Multiplikator\_innen)

### Materialien – Medien – Methoden

- Unterlagen zum Planspiel für Multiplikator\_innen bzw. Teilnehmer\_innen
- Moderationsmaterialien
- mehrere Räume (Plenum + Gruppenräume)
- Internet
- Plan-Rollenspielmethode, Reflexionsmethoden, bei längeren Formaten Methoden der Menschenrechts- und Demokratiebildung zur inhaltlichen Vertiefung

### Kontaktdaten

Bernd Grafe-Ulke  
Stiftung niedersächsische Gedenkstätten, Im Guldernen Winkel 8, 29223 Celle  
Projekt KogA – „Kompetent gegen Antiziganismus – in Geschichte und Gegenwart“

-----  
Tel.: +49(0)5141/966 20-41  
Mobil: 0162-920 240 8  
-----

[Bernd.Grafe-Ulke@stiftung-ng.de](mailto:Bernd.Grafe-Ulke@stiftung-ng.de)  
<http://www.stiftung-ng.de>  
<http://geschichte-bewusst-sein.de/koga/>