



## L7

### Antipersonenminen

#### Einstieg

„Ein Beispiel für die Verletzung von Regeln im Krieg ist z.B. der Einsatz von Antipersonenminen. Das sind Waffen, die in der Erde versteckt werden. Wenn Menschen darauf treten, werden sie ausgelöst und führen zu schlimmen Verletzungen. Diese Waffen sind sehr tückisch, weil sie nicht sichtbar sind und noch nach dem Ende des Krieges aktiv bleiben.“

Wie ihr aus der Geschichte wisst, wurde Harik von einer Landmine schwer verletzt. Genau wie Harik haben viele Kinder in Ländern, in denen Krieg herrscht, schwere Verletzungen durch solche Personenminen erlitten. Mittlerweile sind Landminen, die sich gegen Personen wenden, verboten. Trotzdem sind viele Länder – auch wenn der Krieg längst vorbei ist – noch mit solchen Minen verseucht. Damit sich keiner verletzt, werden diese gefährdeten Gebiete abgesperrt.“



#### Ablauf des Parcours

Schlüpft in die Rolle von Harik. Erlebt, wie es ist, mit einer Gehbehinderung zu leben und nicht überall spielen zu können.

Sperrt in eurem Raum oder im Freien einen Parcours mit „Minenfelder“ ab, die nicht betreten werden dürfen. Die Abgrenzung könnt ihr mit einer Schnur, mit Kreide o.ä. machen.

Damit ihr ein Gefühl bekommt, wie es ist, gehbehindert zu sein, bindet sich jede und jeder ein Bein hoch. Alternativ könnt ihr paarweise zusammengehen und euch miteinander verbinden, indem die eine oder der andere ein linkes Bein mit dem rechten Bein des oder der anderen mit einer Schnur zusammenbindet.

Nun gilt es, so schnell wie möglich einen Luftballon oder Ball durch den Parcours, der einen Start und ein Ziel hat, zu kicken. Die Minenfelder dürfen dabei nicht betreten werden. Sollte der Luftballon oder Ball im Minenfeld landen, muss wieder von vorne begonnen werden.