

And if it was...

- a prisoner
- a civilian
- an humanitarian worker
- a soldier

A role play on international humanitarian law

Raid Cross

Das Spiel

Raid Cross – Das Spiel

Impressum



Herausgeber

Deutsches Rotes Kreuz
Generalsekretariat
Bundesgeschäftsstelle
Jugendrotkreuz
Carstennstr. 58
12205 Berlin

Tel.: 030 85404-390
Fax: 030 85404-484
jrk@drk.de
www.jugendrotkreuz.de

Verantwortlich: Matthias Betz
Redaktion: Michaela Roeder,
Ute Degel

Übersetzung: aus dem Fran-
zösischen durch das Schwei-
zer Jugendrotkreuz in
Kooperation mit dem Deut-
schen Jugendrotkreuz

Layout: Kolöchter & Partner
Werbeagentur GmbH

Fotos: Sebastian Driemer,
JRK-Bildarchiv

Berlin, 2009

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Weshalb Raid Cross durchführen?	1
Was ist Raid Cross?	1
Weshalb ein Rollenspiel?	1
1. Ablauf des Spiels	2
1.1 Allgemeines	2
1.2 Die Gruppenleitung.....	2
1.3 Vorbereitung und Beginn des Spiels	3
1.4 Abschluss des Spiels	6
2. Posten Kriegsgefangene	7
2.1 Ziele	7
2.2 Personelle und materielle Ressourcen	7
2.3 Szenario	8
2.4 Ablauf des Postens	8
2.5 Debriefing	8
2.6 Auswertung	9
2.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts	9
2.8 Vertiefungsmöglichkeiten	10
3. Posten Verwundete	13
3.1 Ziele	13
3.2 Personelle und materielle Ressourcen	13
3.3 Szenario	13
3.4 Ablauf des Postens	14
3.5 Debriefing.....	14
3.6 Auswertung	14
3.7 Evaluation des Postens Verwundete	15
3.8 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts	15
3.9 Vertiefungsmöglichkeiten	16
4. Posten Artillerie	17
4.1 Ziele	17
4.2 Personelle und materielle Ressourcen	17
4.3 Szenario	17
4.4 Ablauf des Postens	17
4.5 Debriefing.....	18
4.6 Auswertung	18
4.7 Evaluation des Postens Artillerie	19
4.8 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts	19
4.9 Vertiefungsmöglichkeiten	21

5. Posten Heckenschütze	23
5.1 Ziele	23
5.2 Personelle und materielle Ressourcen	23
5.3 Szenario	23
5.4 Ablauf des Postens	23
5.5 Debriefing.....	24
5.6 Auswertung	24
5.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts	24
5.8 Vertiefungsmöglichkeiten	25
6. Posten Humanitäre Hilfe	29
6.1 Ziele	29
6.2 Personelle und materielle Ressourcen	29
6.3 Szenario	29
6.4 Ablauf des Postens	29
6.5 Debriefing	30
6.6 Auswertung	30
6.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts	30
7. Posten Hauptquartier	31
7.1 Ziele	31
7.2 Personelle und materielle Ressourcen	31
7.3 Szenario	31
7.4 Ablauf des Postens	31
7.5 Debriefing.....	35
7.6 Auswertung	35
7.7 Evaluation des Postens Hauptquartier	35
8. Posten Prozess	36
8.1 Ziele	36
8.2 Personelle und materielle Ressourcen	36
8.3 Szenario	36
8.4 Ablauf des Postens	36
8.5 Vertiefungsmöglichkeiten	38
9. Debriefing am Ende des Tages	41
9.1 Ziele	41
9.2 Personelle Ressourcen	41
9.3 Ablauf des Postens.....	41

Vorwort

Weshalb Raid Cross durchführen?

Raid Cross ist ein Rollenspiel mit verschiedenen Posten. Es soll zu einem besseren Verständnis der humanitären Fragen beitragen, die sich in Konfliktsituationen stellen. Damit ermöglicht Raid Cross den teilnehmenden Personen, ein Weltbürgerbewusstsein zu entwickeln. Es vermittelt ihnen Kenntnisse über die geltenden Rechte und unterstreicht die Wichtigkeit von Regeln in Alltagssituationen.

Die Vertragsstaaten der so genannten „Genfer Abkommen“ haben den Auftrag, das humanitäre Völkerrecht (HVR) bekannt zu machen, unter anderem auch in der Zivilgesellschaft und unter Jugendlichen. Das HVR umfasst verschiedene Regeln, die dazu dienen, das Leid der Opfer bewaffneter Konflikte und die Unmenschlichkeit von Kampfhandlungen etwas zu lindern, indem zivile Verluste und Schäden möglichst verhindert werden.

Was ist Raid Cross?

Im Rahmen von Raid Cross wird das HVR als **Instrument** genutzt, um **übergeordnete Überlegungen zum menschlichen Verhalten** anzustellen. Das Rollenspiel bezieht sich auf den Schutz des Lebens und der Menschenwürde, der auch in Kriegszeiten zu beachten ist.

Die Einhaltung des HVR kann dazu beitragen, die **Eskalation von Gewalt** sowie Zerstörung und Leid einzudämmen, die durch bewaffnete Konflikte verursacht werden. Es fördert und stärkt auch **friedliche Arten der Streitbeilegung**, mit denen Leid verhindert und die Menschenwürde gewahrt werden können.

Jugendliche sind in ihrem Umfeld überall mit Gewalt konfrontiert. Oft wird sie ihnen in Form der aktuellen Tagespolitik oder historischer Ereignisse präsentiert (Medien, Unterricht, Literatur). In ihrem Alltag begeg-

nen sie aber auch spielerischen Formen von Gewalt (Videospiele, Internet, Kino). Dank Raid Cross können Jugendliche für die Realität von bewaffneten Konflikten und für humanitäre Fragen sensibilisiert werden. Sie erhalten damit eine Art „Schlüssel“, der ihnen hilft, aktuelle Fragen über Gewalt im Allgemeinen zu bewerten.

Wie jede Initiative zur Vermittlung des HVR und zur Sensibilisierung für humanitäre Fragen geht Raid Cross **nicht auf die politischen und ideologischen Aspekte** ein, die einem bestimmten Konflikt zugrunde liegen.

Weshalb ein Rollenspiel?

Die Vermittlung des humanitären Völkerrechts ist weltweit eine der wichtigsten Aufgaben des Roten Kreuzes. Die im Raid Cross Spiel eingesetzten Methoden wurden zielgruppengerecht entwickelt und können nach Bedarf angepasst werden. Raid Cross legt den Schwerpunkt auf das **Lernen in der Gruppe** und auf die **Aktionspädagogik**. Die Erfahrungen, die Jugendliche im Verlauf des Rollenspiels machen, bilden die Grundlage für ihre neuen Kenntnisse.

Humanitäres Handeln und humanitäres Völkerrecht sind Themen, zu denen Jugendliche den Zugang eher über praktische Anwendungen, über „exemplarisches Lernen“ und über Spiele finden.

Im Verlauf des Spiels versetzen sich die Teilnehmenden nacheinander in unterschiedliche Rollen. So erleben sie die Schwierigkeiten des Lebens in Konfliktsituationen aus verschiedenen Perspektiven und lernen die Regeln kennen, die in diesen Extremsituationen gelten.



1. Ablauf des Spiels

1.1 Allgemeines



Spielsituation

„Wir befinden uns in Haddar. Dieses Land wurde von der Armee des Nachbarstaats Deldar angegriffen, und der bewaffnete Konflikt hält seit 13 Monaten an. Die Spielerinnen und Spieler sind Einwohnerinnen und Einwohner von Haddar und bewegen sich innerhalb ihres Staatsgebietes.“

Raid Cross besteht aus einem Parcours mit verschiedenen Posten, der einem Land, das sich im Kriegszustand befindet, nachempfunden ist. Er richtet sich an 12- bis 18-jährige Jugendliche, die an den einzelnen Posten mit verschiedenen Aspekten des Konflikts konfrontiert werden. Dazu übernehmen die teilnehmenden Personen nacheinander die Rolle von Zivilpersonen, Armeeingehörigen oder humanitären Helferinnen und Helfern.

Was ist ein Posten?

Jeder Posten umfasst zwei Teile. Diese werden in einem Merkblatt beschrieben.

Der erste Teil besteht aus einem Rollenspiel: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer versetzen sich in die Rolle, die ihnen die **Gruppenleitung** und die **Postenleitung** zugewiesen haben. Dadurch werden sie symbolisch mit verschiedenen Situationen eines bewaffneten Konflikts vertraut gemacht. Das Spiel veranschaulicht die Regeln des humanitären Völkerrechts (HVR) und ermöglicht den Spielerinnen und Spielern, diese in ihrer praktischen Anwendung kennen zu lernen. Damit können sie sich in konkreten Situationen

mit dem HVR vertraut machen, das während des Spiels auch als „Kriegsrecht“ bezeichnet wird.

Nach jedem Rollenspiel folgt als zweiter Teil eine Diskussion zwischen der Gruppenleitung und den Teilnehmenden. In diesem **Debriefing** – der Nachbesprechung – können sich die Spielerinnen und Spieler die Regeln erklären lassen, die sie während des Rollenspiels anwenden mussten.

1.2 Die Gruppenleitung

Die Gruppenleitung wird von einer Betreuungsperson übernommen, die für die einzelne Gruppe zuständig ist. Ihr kommt eine Doppelfunktion zu. Zum einen steht sie den Spielerinnen und Spielern während des gesamten Parcours als Ansprechperson zur Verfügung, begleitet die Gruppe und ist für das Zeitmanagement verantwortlich. Zum anderen führt sie im zweiten Teil jedes Postens die Debriefings durch. Die Gruppenleitung muss somit fähig sein, das humanitäre Völkerrecht zu erläutern und auftretende Fragen zu beantworten.

Für eine Betreuungsperson stehen nicht die Kenntnisse im Vordergrund, die sie sich bei der Vorbereitung des Spiels angeeignet hat, sondern ihre Fähigkeit, eine Gruppe zu betreuen und auf die Gruppenmitglieder einzugehen.

Die Gruppenleitung muss sich vor dem Spiel unbedingt Zeit nehmen, die Merkblätter aufmerksam durchzulesen und sich mit allen Regeln vertraut zu machen. Nach Möglichkeit sollte sie eine Ausbildung zum Thema humanitäres Völkerrecht besucht haben.

Einige Tipps für die Leitung eines guten Debriefings:

Die Debriefings finden im Anschluss an die Rollenspiele statt, auf die sie sich stützen. Das Debriefing

muss immer von diesen Aktivitäten und den Reaktionen der Spielerinnen und Spieler ausgehen. Die Gruppenleitung muss daher den Gruppenmitgliedern Fragen zu ihrem gewählten Verhalten stellen, bevor sie angeregt werden, über dieses Verhalten nachzudenken. Zudem erklärt sie ihnen die Regeln, die in den Merkblättern zu den einzelnen Posten beschrieben sind.

Die Gruppenleitung muss auch darauf achten, dass sich alle Gruppenmitglieder an den Diskussionen beteiligen.

Bei Einwänden der Spielerinnen und Spieler sollte sie auf die Grundsätze des humanitären Völkerrechts zurückkommen: die Achtung vor dem Menschen („verletzte Armeeingehörige sind keine Feinde mehr, sondern Menschen“), das Verbot, über das hinauszugehen, was notwendig ist, um den Feind zu schwächen und den Konflikt für sich zu entscheiden („Zivilpersonen stellen keinen militärischen Vorteil dar und müssen geschützt werden“), und schließlich vor allem das Prinzip, dass in einem Konflikt nicht alles erlaubt ist.

In der Rubrik „Debriefing“ finden die Gruppenleitungen Anregungen für das Debriefing. Für die Beantwortung möglicher Fragen finden sie weiteres Hintergrundwissen in der Rubrik „Vertiefungsmöglichkeiten“.

1.3 Vorbereitung und Beginn des Spiels

Die verschiedenen Posten



Der Posten Humanitäre Hilfe: Ein Helfer auf dem Weg zur Verteilung von Hilfsgütern.

Mit jedem Posten werden spezifische Ziele angestrebt:

- **Kriegsgefangene:** Versetzung in die Situation von Opfern. Weiterbestehen der Rechte, auch für Gefangene, und Rolle des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz (IKRK).
- **Verwundete:** Verpflichtung, alle Verwundeten ausschließlich entsprechend der medizinischen Dringlichkeit und ohne jede Bevorzugung zu versorgen.
- **Artillerie:** Unterscheidung zwischen zivilen und militärischen Zielen, Vermeidung von unnötigem Leid auf der Ebene der militärischen wie der zivilen Ziele (geeignete Wahl der Bewaffnung, Verhältnismäßigkeitsprinzip).
- **Heckenschütze:** Unterscheidung zwischen Zivilpersonen und Kombattanten, Schwierigkeit von Zivilpersonen, in Kriegszeiten zu leben.
- **Humanitäre Hilfe:** Einblick in die humanitäre Arbeit.
- **Hauptquartier:** Aufzeigen der Schwierigkeit, Entscheidungen treffen zu müssen, ohne vor Ort zu sein, sowie des Dilemmas, das bei der Anwendung bestimmter Regeln entstehen kann.
- **Prozess oder Allgemeines Debriefing:** Aufzeigen wie Personen, die das humanitäre Völkerrecht verletzen, zur Verantwortung gezogen werden.

Ablauf des Parcours

Für den Parcours werden Gruppen von höchstens acht Personen gebildet, die gleichzeitig zwischen den Posten zirkulieren. Abgesehen von drei Ausnahmen können die Posten in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.

Festgelegte Posten

- Der Posten Kriegsgefangene muss unbedingt von allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zuerst besucht werden, damit sie Verletzungen des humanitären Völkerrechts ausgesetzt und sich bewusst werden, dass das HVR eingehalten werden muss. Auf diese Weise werden sie die anderen Posten konstruktiver angehen. Die Leitung muss dafür sorgen, dass dieser Posten von allen Gruppen gleichzeitig absolviert wird.
- Der Posten Hauptquartier muss als Letztes vor dem Posten Prozess gespielt werden, da die Spielerinnen und Spieler gewisse Grundlagen benötigen, um die vorgelegten Fälle bearbeiten zu können.
- Der Posten Prozess muss ganz am Schluss des Parcours absolviert werden: Bei diesem Posten sollen sich die Spielerinnen und Spieler der persönlichen Folgen von Entscheidungen bewusst werden, die sie an den verschiedenen Posten gefällt haben.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Parcours durchzuführen. Die Posten *Heckenschütze* und *Humanitäre Hilfe* können zum Beispiel zusammengelegt werden. Die Leitung kann auch entscheiden, auf den Posten *Hauptquartier* zu verzichten. Für den Abschluss des Spiels muss entschieden werden, ob ein Prozess oder ein *Allgemeines Debriefing* durchgeführt werden soll. Bei jungen Spielerinnen und Spielern empfiehlt sich das Debriefing, das besser auf dieses Alter abgestimmt ist.

Im Idealfall dauert jeder Posten – einschließlich *Debriefing* – 30 bis 40 Minuten, unabhängig davon, welche der unten aufgeführten Versionen gewählt wird.

Da der erste Posten von allen Gruppen gleichzeitig absolviert wird, müssen die anderen Posten vorab vorbereitet werden, damit keine Wartezeiten entstehen. Muss das Spiel wegen einer Mahlzeit unterbrochen werden, sollte diese Pause nach Möglichkeit erst unmittelbar vor dem Posten *Hauptquartier* eingelegt werden. Ist dies nicht möglich, muss dafür gesorgt werden, dass der Überraschungseffekt der Posten – wie in einem realen Konflikt – erhalten bleibt und dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht gegenseitig über die verschiedenen Szenarien informieren. Denkbar wäre in diesem Fall, das Essen oder den Imbiss in den einzelnen Gruppen einzunehmen.



Mögliche Parcours

Raid Cross, Parcours mit sieben Posten (Dauer circa 4 Stunden):

Posten 1: Kriegsgefangene

Posten 2: Heckenschütze

Posten 3: Artillerie

Posten 4: Verwundete

Posten 5: Humanitäre Hilfe

Posten 6: Hauptquartier

Posten 7: Prozess oder Allgemeines Debriefing

Bei diesem Ablauf können **vier** Gruppen gleichzeitig spielen:

- Gruppe A: Posten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- Gruppe B: Posten 1, 3, 4, 5, 2, 6, 7
- Gruppe C: Posten 1, 4, 5, 2, 3, 6, 7
- Gruppe D: Posten 1, 5, 2, 3, 4, 6, 7



Raid Cross, Parcours mit sechs Posten (Dauer circa 3,5 Stunden):

Posten 1: Kriegsgefangene

Posten 2: Heckenschütze und Humanitäre Hilfe

Posten 3: Verwundete

Posten 4: Artillerie

Posten 5: Hauptquartier

Posten 6: Prozess oder Allgemeines Debriefing

Bei diesem Ablauf können **drei** Gruppen gleichzeitig spielen:

- Gruppe A: Posten 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Gruppe B: Posten 1, 3, 4, 2, 5, 6
- Gruppe C: Posten 1, 4, 2, 3, 5, 6

Raid Cross, Parcours mit sechs Posten (Dauer circa 3,5 Stunden):

Posten 1: Kriegsgefangene

Posten 2: Heckenschütze

Posten 3: Artillerie

Posten 4: Verwundete

Posten 5: Humanitäre Hilfe

Posten 6: Prozess oder Allgemeines Debriefing

Bei diesem Ablauf können **vier** Gruppen gleichzeitig spielen:

- Gruppe A: Posten 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Gruppe B: Posten 1, 3, 4, 5, 2, 6
- Gruppe C: Posten 1, 4, 5, 2, 3, 6
- Gruppe D: Posten 1, 5, 2, 3, 4, 6

Raid Cross, Parcours mit fünf Posten (Dauer circa 2,5 Stunden):

Posten 1: Kriegsgefangene

Posten 2: Heckenschütze und Humanitäre Hilfe

Posten 3: Verwundete

Posten 4: Artillerie

Posten 5: Prozess oder Allgemeines Debriefing

Bei diesem Ablauf können **drei** Gruppen gleichzeitig spielen:

- Gruppe A: Posten 1, 2, 3, 4, 5
- Gruppe B: Posten 1, 3, 4, 2, 5
- Gruppe C: Posten 1, 4, 2, 3, 5

Vorbereitung der Posten

Je nach Posten müssen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verschiedene Rollen übernehmen. Die Posten- und Gruppenleitungen müssen ihnen deshalb die Ausgangslage und ihren Auftrag genau erklären. Sie müssen vor allem die Rolle hervorheben, die die Spielerinnen und Spieler übernehmen müssen, wenn sie zu den einzelnen Posten kommen.

Im Merkblatt zu jedem Posten sind die Personen und das Material genau beschrieben, die für die Durchführung, den Ablauf und das anschließende Debriefing erforderlich sind. In knapper Form werden auch

die Regeln des Kriegsrechts präsentiert, die beim jeweiligen Posten zur Anwendung gelangen.

An den Posten Artillerie, Verwundete und Hauptquartier werden die Spielerinnen und Spieler von ihrer Gruppenleitung oder allenfalls von der Postenleitung im Hinblick auf den Prozess nach den Kriterien beurteilt, die in den Merkblättern angegeben sind. Mit dieser Beurteilung können die Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht bestimmt und geahndet werden, die die Spielerinnen und Spieler im Verlauf des Parcours begangen haben.

Präsentation des Spiels gegenüber den Spielerinnen und Spielern

Erläuterung der Ausgangslage

Die Leiterinnen und Leiter erklären die Ausgangslage des Spiels, teilen die Spielerinnen und Spieler in Gruppen ein und stellen ihnen die Gruppenleitungen vor.

Pass



Der Pass mit dem sich jeder Spieler ausweisen muss.

Zu Beginn erhält jede Spielerin und jeder Spieler einen Pass (siehe Datei Raid Cross-Materialien), auf dem der vorgesehene Parcours festgehalten ist. Dieser Pass ist notwendig, um sich innerhalb des Landes zu bewegen; die Spielerinnen und Spieler müssen ihn deshalb immer bei sich tragen. Der Pass muss ausgefüllt werden.

Zudem erhalten sie das Merkblatt „Regeln für das Verhalten im Kampf“ (siehe Datei Raid Cross-Materialien), in dem die grundlegenden Regeln des humanitären Völkerrechts erläutert werden.

1.4 Abschluss des Spiels



Die Karte von Haddar.

Das Spiel endet nach dem Ende des Konflikts und des Prozesses mit dem Wiederaufbau des Landes. Dazu erhalten die Gruppen an jedem Posten Teile eines Puzzles, auf dem die Karte von Haddar dargestellt ist (siehe „Karte von Haddar“, Datei Raid Cross-Materialien). Gemeinsam setzen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dieses Puzzle auf einer Unterlage zusammen, auf der sie danach Bemerkungen anbringen können. Die Anzahl der Teile wird auf die Anzahl der Gruppen und Posten abgestimmt.

Mit den Vorschlägen zu den weiterführenden Aktivitäten kann die Thematik vertieft werden.

Durchführung des Spiels mit einer großen Personengruppe

Für Gruppen mit über 32 Personen kann die Organisation des Spiels angepasst werden. Zum Beispiel können zwei Starts nacheinander vorgesehen werden. In diesem Fall absolviert die zuerst gestartete Gruppe an jedem Posten das *Debriefing*, während die andere das Rollenspiel durchführt. Die Zahl der Gruppen lässt sich so verdoppeln.

Eine andere Alternative besteht darin, die Aktivitäten an jedem Posten so auszubauen, dass diese von mehreren Gruppen parallel gespielt werden können. Das *Debriefing* kann in diesem Fall mit allen Gruppen gemeinsam durchgeführt werden.

Stehen zu wenige Betreuungspersonen zur Verfügung, besteht auch die Möglichkeit, keine Gruppenleitung vorzusehen und das *Debriefing* von der Postenleitung durchführen zu lassen. Die Gruppen absolvieren dann den Parcours allein unter der Leitung der ältesten Spielerin/des ältesten Spielers.

Bei einer großen Gruppe kann der Prozess langwierig erscheinen (Vielzahl von Angeklagten, Verlängerung der Spieldauer). Daher kann in diesem Fall ein *Allgemeines Debriefing* günstiger sein. Dieses muss nicht unbedingt im Plenum erfolgen, sondern kann in kleineren Gruppen durchgeführt werden.



2. Posten Kriegsgefangene

2.1 Ziele



Die Ziele des Postens Kriegsgefangene

- Lernen, was es bedeutet, „Kriegsgefangene“ zu sein, und welche Rechte ihnen in dieser Situation zustehen
- Sich bewusst werden, was Menschen fühlen, die gefangen genommen und misshandelt werden und sich in der Rolle von Opfern befinden, deren Rechte missachtet werden
- Erklären können, worin die Rolle des Internationalen Komitee des Roten Kreuzes (IKRK) in diesem Bereich besteht

2.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Mindestens drei Personen: Eine oder zwei, die die Gruppe beaufsichtigen, eine oder zwei, die die Verhöre durchführen (je nach Anzahl und Alter der Spielerinnen und Spieler), und eine für die Rolle der oder des IKRK-Delegierten
- Waffenattrappen für das Wachpersonal (Wasserpistolen, falls vorhanden, oder einfach aus dickem Karton ausgeschnittene Waffen)
- Behälter für die persönlichen Gegenstände der Jugendlichen (1 pro Gruppe + 24 Umschläge)
- Ein abgegrenzter Ort, der das Gefangenenlager symbolisiert
- Ein geschlossener Raum oder ein genügend weit entfernter Ort für die Verhöre
- Musterverhör (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Gespräch IKRK (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Papier/Schreibzeug (Gespräche mit IKRK-Delegierten)
- IKRK-Abzeichen Delegierte/-er (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Rotkreuzbotschaften (siehe „Rotkreuzbotschaften“, Datei Raid Cross-Materialien)
- Material, um die Flucht aus dem Lager zu spielen (Plastikbecher, zerknittertes Papier, ...)
- Teile des Puzzles (siehe „Karte von Haddar“, Datei Raid Cross-Materialien)

2.3 Szenario

Den Spielerinnen und Spielern wird genauestens erklärt, dass sie die Rolle von Armeeingehörigen von Haddar übernehmen. Danach werden sie von Bewaffneten eingekreist, gefangen genommen und in ein Gefangenenlager geführt.

2.4 Ablauf des Postens

Misshandlungen

Die Spielerinnen und Spieler werden von feindlichen Armeeeinheiten umzingelt. Alle persönlichen Gegenstände (Rucksack, Portemonnaie, ...) werden ihnen abgenommen. Das Wachpersonal unterhält sich zwischendurch in einer Fremdsprache und schreit andauernd. Alle Spielerinnen und Spieler werden in einem engen, dunklen Raum untergebracht, der das Gefängnis darstellt.

Verhör und Folter

Nach der Ankunft im Gefangenenlager werden die Spielerinnen und Spieler nacheinander zu zweit in einen anderen kleinen, dunklen Raum geführt (oder an einen weiter entfernten Ort, falls kein anderer Raum zur Verfügung steht). Dort werden sie verhört (siehe „Musterverhör“, Datei Raid Cross-Materialien) und **zum Schein** „gefoltert“. Ein Verhör darf nicht mehr als zwei bis drei Minuten dauern.



Achtung

Bei diesem Posten besteht die Gefahr, dass sich die Personen, die das Wachpersonal spielen, zu übertriebenen körperlichen oder verbalen Übergriffen hinreißen lassen. Sie müssen unbedingt daran erinnert werden, dass sie weder die Spielerinnen und Spieler berühren noch weiter gehen dürfen, als für die beschriebene Aktivität unbedingt notwendig ist.

Delegierte oder Delegierter des Internationalen Komitees des Roten Kreuzes (IKRK)

Die Person, die die Rolle der oder des Delegierten des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz übernimmt, führt ein zwei- bis dreiminütiges Einzelgespräch mit den Gefangenen (siehe „Gespräch IKRK“, Datei Raid Cross-Materialien). Sie kann die Gefange-

nen eine „Rotkreuz-Nachricht“ (siehe „Rotkreuzbotschaften“, Datei Raid Cross-Materialien) ausfüllen lassen: Mit diesem Vordruck, der auch die Form einer Postkarte haben kann, können die Gefangenen ihrer Familie einige Worte zukommen lassen.

Anmerkung

Das Wachpersonal kann die Gespräche unterbrechen, bevor die oder der Delegierte alle Gefangenen gesehen hat.

Ausbruch aus dem Lager

Ein Angehöriger des Wachpersonals warnt die anderen in panischer Angst, dass der Feind im Anmarsch ist. Er spricht so laut, dass ihn die Spielerinnen und Spieler hören. Das gesamte Wachpersonal ergreift die Flucht und lässt die Spielerinnen und Spieler allein. Diese nutzen die Gelegenheit normalerweise, um zu fliehen. Die Gruppenleitungen holen die Spielerinnen und Spieler zurück.

2.5 Debriefing

Die Gruppenleitung weist darauf hin, dass feindliche Kombattanten (Soldaten) keine Kriminellen sind. Sie üben ihren Beruf aus, erfüllen ihre Pflicht, bleiben aber Menschen, die nach dem Krieg wieder zu Zivilpersonen werden. Bei der Rekrutierung, die möglicherweise nicht freiwillig erfolgt ist, mussten sie Familie und Freunde zurücklassen. Während des Konflikts haben sie einen Befehl erhalten und diesen befolgt. Damit werden sie nicht zu Gesetzlosen. Sie müssen deshalb nach ihrer Gefangennahme geschützt werden.

Die Gruppenleitung erklärt, dass Kriegsgefangene durch das HVR geschützt sind und Rechte haben. Sie gibt einige Beispiele für einzuhaltende Regeln (vgl. Kapitel 2.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts).

Sie weist darauf hin, dass Gefangene in einem Konflikt besonders ausgeliefert sind. Da sie ihrer Freiheit beraubt sind, können sie sehr leicht gefoltert, zum Verschwinden gebracht, getötet, endlos festgehalten werden etc.

Die Gruppenleitungen geben ein oder mehrere Teile des Puzzles aus.

2.6 Auswertung

Dieser Posten wird nicht im Hinblick auf den Prozess beurteilt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen keine Entscheidung fällen, sondern nur versuchen sich vorzustellen, was misshandelte Gefangene durchmachen.

2.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts

In einem internationalen Konflikt (zwischen zwei oder mehreren Ländern) **gelten gefangen genommene feindliche Armeeeingehörige als Kriegsgefangene**. Damit ihnen dieser Status zusteht, müssen sie Mitglieder der Streitkräfte eines Landes sein oder bestimmte Bedingungen erfüllen: erkennbar sein, indem sie ein Unterscheidungszeichen wie zum Beispiel eine Uniform tragen; die Waffen offen tragen; sich an die Regeln und Gebräuche des Krieges halten; eine gewisse Disziplin einhalten, etc.

Kriegsgefangene sind keine gewöhnlichen Gefangenen. Für sie gelten deshalb verschiedene Schutzrechte. Sie werden nur gefangen genommen, weil sie den feindlichen Streitkräften angehören, die geschwächt werden sollen. Sie sind somit **nicht als Kriminelle zu betrachten**, da sie nur ihren Beruf ausüben.

Behandlung von Kriegsgefangenen

Es ist verboten, verwundete feindliche Kombattanten anzugreifen oder zu töten, die sich ergeben haben oder die Absicht bekundet haben, sich zu ergeben.

- Gefangene müssen human behandelt werden.
- Es ist verboten, Gefangene zu töten, zu foltern oder an ihnen medizinische Versuche durchzuführen.
- Gefangene müssen aus der Kampfzone evakuiert und außerhalb davon untergebracht werden. Es ist verboten, Kriegsgefangene als menschliche Schutzschilde zu benutzen.
- Gefangene müssen Nahrung, Pflege und eine Unterkunft erhalten.
- Frauen und Kinder sind mit besonderer Rücksicht zu behandeln. Sie müssen getrennt von den Männern untergebracht werden, außer wenn ganze Familien gefangen genommen werden.
- Gefangen genommene Kombattanten müssen im Verhör ihren Namen, ihren Dienstgrad, ihr Geburtsdatum und ihre Erkennungsnummer angeben. Sie

dürfen nicht gezwungen werden, weitere Informationen zu geben.

- Die Personalien der Gefangenen werden registriert und an ihr Land übermittelt.
- Gefangene haben das Recht, ihre Religion auszuüben.
- Gefangene haben das Recht auf Briefverkehr mit ihrer Familie (Briefe senden und empfangen).
- Gefangene haben das Recht auf Besuche von IKRK-Delegierten (vertraulicher Besuch ohne Zeugen).
- Eine Flucht ist mit der militärischen Ehre und der patriotischen Gesinnung vereinbar. Es ist zulässig, auf Gefangene zu schießen, die zu fliehen versuchen, aber nur als äußerste Maßnahme und immer erst nach einer Warnung.
- Disziplinarmaßnahmen gegen Gefangene (wegen Fluchtversuchen oder anderem) sind zulässig, aber klar geregelt und eingeschränkt (sie dürfen nicht willkürlich, brutal, unmenschlich oder gefährlich sein).

Befreiung und Rückführung

- Verwundete oder kranke Gefangene müssen so rasch als möglich rückgeführt werden.
- Die anderen Gefangenen müssen nach der Einstellung der Feindseligkeiten unverzüglich freigelassen und rückgeführt werden. Sie dürfen nicht angeklagt oder verurteilt werden, weil sie sich am Konflikt beteiligt haben.
- Gefangene dürfen nicht gegen ihren Willen rückgeführt werden.
- In Bürgerkriegen (die auf dem Gebiet eines Staates zwischen den regulären Streitkräften und Rebellen oder zwischen Rebellengruppen stattfinden) betrachtet die Regierung gefangen genommene feindliche Kombattanten oft als Kriminelle, die angeklagt und verurteilt werden dürfen. Die Verpflichtung, sie freizulassen, wird in diesen Fällen weniger streng gehandhabt.

2.8 Vertiefungsmöglichkeiten

Die verschiedenen Arten von Gefangenen in Konfliktzeiten

Die Kategorien der vom IKRK besuchten Gefangenen hängen von der Art des jeweiligen Konflikts ab.

International bewaffnete Konflikte

Bei internationalen bewaffneten Konflikten (einschließlich territorialer Besetzung) sind nach den Genfer Konventionen von 1949 und dem 1. Zusatzprotokoll von 1977 folgende Personen geschützt:

- **Kriegsgefangene** – nach der dritten Genfer Konvention, die ausschließlich dieser Personengruppe gewidmet ist (z. B. im Golfkrieg irakische Gefangene der Koalitionskräfte und Gefangene der Koalitionsländer in den Händen der Iraker),
- **zivile Häftlinge**, d. h. Zivilisten, denen aus Sicherheitsgründen die Freiheit entzogen ist – nach der vierten Genfer Konvention von 1949 zum Schutz von Zivilpersonen in Kriegszeiten (z. B. in England, Italien und Frankreich lebende irakische Staatsangehörige, die nach dem Ausbruch des Golfkrieges von 1990/91 dort interniert worden sind).

Die Mitgliedsstaaten der Genfer Konventionen haben sich verpflichtet, IKRK-Delegierten den Besuch dieser Personen im Falle eines internationalen bewaffneten Konflikts zu gewähren.

Nicht international bewaffnete Konflikte

Bei nicht internationalen bewaffneten Konflikten schützen der in den Genfer Konventionen gleich lautende Artikel 3 und das 2. Zusatzprotokoll Personen, die nicht unmittelbar oder nicht mehr an Feindseligkeiten teilnehmen, insbesondere alle Personen, denen infolge des Konflikts die Freiheit entzogen ist (Angehörige staatlicher Streitkräfte, von den gegnerischen Kräften gefangen genommene bewaffnete Rebellen und von der Regierung oder der bewaffneten Opposition wegen ihrer tatsächlichen oder mutmaßlichen Unterstützung der anderen Seite inhaftierte Zivilisten). Das IKRK kann den Internierungsstellen seine Dienste anbieten, um Zugang zu diesen Personen zu erhalten.

Innere Unruhen

Auch bei inneren Unruhen (auf die das humanitäre Völkerrecht nicht anwendbar ist, weil sie nicht die Kriterien für einen Konflikt erfüllen) kann das IKRK den Behörden seine Dienste anbieten. Die IKRK-Delegierten kümmern sich in erster Linie um Personen, die aufgrund innerer Gewalt inhaftiert worden sind. Diese Personen gelten als „politische Häftlinge“ oder „Sicherheitsinhaftierte“. Ebenso besucht das IKRK Menschen, die offensichtlich wegen ihrer Volkszugehörigkeit, Religion usw. verfolgt werden.

Der Grundsatz des IKRK, über Besuche bei Personen, denen im Verlauf internationaler bewaffneter Konflikte und innerer Unruhen die Freiheit entzogen worden ist, nicht öffentlich zu berichten, war Gegenstand einer ausführlichen Debatte, doch IKRK-Sprecherin Antonella Notari argumentiert, dass dieser Ansatz begründet sei.



Eine IKRK-Delegierte beim Besuch eines Kriegsgefangenen.

Als IKRK-Delegierter Menschen zu besuchen, denen infolge internationaler bewaffneter Konflikte und innerer Unruhen die Freiheit entzogen ist, ist keine beneidenswerte Aufgabe. In persönlichen Gesprächen bekommt man immer wieder Berichte über gravierende Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht wie Folter oder willkürliche Gewalt zu hören. Dann hat man das überwältigende Bedürfnis, die Dinge auszusprechen und die Täter öffentlich anzuprangern in der Hoffnung, das Ganze so schnell wie möglich zu beenden. Das würde einen sehr verständlichen und natürlichen Reflex befriedigen, wäre aber nicht unbedingt im Interesse der ihrer Freiheit beraubten Menschen. Die Delegierten sehen ihre Bedeutung primär darin, dort anwesend zu sein, wo Menschen gefangen gehalten werden.

Diese regelmäßige IKRK-Präsenz an Internierungsorten eröffnet Möglichkeiten für Unterstützung und Schutz und bietet Gelegenheit, als Vermittler zwischen den Gefangenen und jenen, die sie inhaftiert haben, aufzutreten, um die Behandlung zu verbessern und den Kontakt zwischen den Gefangenen und ihren Familien aufrechtzuerhalten. Diskretes Arbeiten hinter den Kulissen darf jedoch nicht mit Milde oder geheimem Einverständnis verwechselt werden. Das IKRK erhebt gegen Inhaftierungsstellen auf der ganzen Welt die größten Einsprüche, wenn die Umstände, unter denen Menschen gefangen gehalten werden, den Erwartungen des betreffenden Rechts nicht entsprechen. Wenn das IKRK davon absieht, Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht öffentlich anzuklagen, so tut es dies nicht aus Furcht oder Pflichtversäumnis,

sondern weil seine Erfahrung aus 140 Jahren zeigt, dass sein auf Überzeugung, Dialog und humanitärer Diplomatie beruhender Ansatz berechtigt ist. Zahlreiche Berichte ehemaliger Gefangener, die von Delegierten besucht worden sind, zeugen von den Verbesserungen, die das IKRK aushandeln kann.

Der Wert, den das IKRK auf direkten Kontakt zu den Kriegsparteien legt, ist ebenfalls ein Ergebnis seiner einzigartigen humanitären Aufgabe zum Schutz des Lebens und der Würde der von Krieg und bewaffneten Auseinandersetzungen betroffenen Menschen. Bewaffnete Konflikte fördern häufig das Schlimmste der Menschheit zutage, und Menschen in Gefangenschaft sind gelegentlich äußerst verletzlich. Das ist von mehr als 190 Unterzeichnerstaaten der Genfer Konventionen sowie vielen nicht staatlichen Gruppen anerkannt worden. Der weit reichende Respekt vor dem IKRK als neutralem Hüter des humanitären Völkerrechts hat zur Folge, dass es Tausende von Internierungsorten weltweit überwachen kann, im Gegensatz zu anderen Organisationen, denen der Zugang dorthin verwehrt ist.

2003 hat das IKRK 469.647 Gefangene an 1933 Internierungsorten besucht.

Das soll nicht heißen, dass das IKRK jegliche Verletzungen des humanitären Völkerrechts erfolgreich ausmerzt. Die öffentliche Kritik hat jedoch auch ihre eigenen praktischen Grenzen. In vielen Zusammenhängen, in denen das IKRK seiner Tätigkeit nachgeht, fehlt häufig jegliches öffentliches Interesse an Gefangenen und offene Beschwerden können auf taube Ohren stoßen. In anderen Situationen nutzen viele angesehene internationale Organisationen öffentlichen Druck, um Veränderungen zum Besseren zu bewirken. Wenn diese damit keinen Erfolg haben, ist das IKRK weiterhin bemüht, bei einem Konflikt anwesend zu sein. Die größte Sorge bereitet IKRK-Delegierten ein Kontaktabbruch, vor allem dann, wenn Übergriffe auf Menschen offensichtlich sind.

Der Grundsatz der Verschwiegenheit

Die Verschwiegenheit gilt jedoch nicht uneingeschränkt. Als letzten Ausweg behält sich das IKRK das Recht vor, Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht unter folgenden Umständen öffentlich bekannt zu machen:

- wenn die Verstöße schwerwiegend sind und wiederholt stattfinden,
- wenn die Bemühungen des IKRK sie nicht beenden konnten,
- wenn eine öffentliche Anklage im Interesse der Gefangenen ist und wenn die Delegierten unmittelbare Zeugen von Verletzungen geworden sind oder wenn ihre Wahrhaftigkeit und ihr Ausmaß nachweisbar und glaubhaft dokumentiert worden sind. Selbst wenn dieser letzte Schritt sanktioniert werden sollte, würde das IKRK auf weiteren Zugang bestehen, um die Betroffenen zu schützen.

Im Allgemeinen bleibt das IKRK davon überzeugt, dass sein Verschwiegenheitsgrundsatz im Interesse der Gefangenen überall auf der Welt ist. Wo immer sich IKRK-Delegierte aufhalten, erfüllen sie ihre Arbeit mit Engagement, Professionalität und Mut. Und sie tun dies in direktem Dialog mit Gefangenen, inhaftierenden Personen, Vernehmenden und den militärischen und zivilen Befehlsketten. Mit ihrer diskreten, aber keineswegs stillen mühevollen Arbeit sind sie nicht selten die erste und letzte Verteidigung für Gefangene in einem bewaffneten Konflikt. Hinter den Kulissen unternehmen sie alles, um das Leben und die Würde der Menschen zu schützen.



3. Posten Verwundete

3.1 Ziel



Das Ziel des Postens Verwundete

- Sich bewusst werden, dass alle Verwundeten gepflegt werden müssen. Maßgebend darf einzig die medizinische Dringlichkeit sein.

3.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Eine Postenleitung
- Vier Personen oder Puppen, die die Rolle der Verwundeten und die eines Toten übernehmen
- Material, um die Verletzungen (siehe „Schilder mit Erläuterungen zum Gesundheitszustand der Verwundeten“, Datei Raid Cross-Materialien) und die Armee darzustellen, der die Verwundeten angehören (Beispiel: Armbinden)
- Material, um eine Krankenstation darzustellen (Beispiel: eine Rotkreuzflagge oder ein H auf einem Blatt Papier)
- Eine Bahre oder ein Stuhl
- Drei mit Wasser gefüllte Schalen
- Teile des Puzzles
- Evaluationsbogen des Postens Verwundete (siehe Datei Raid Cross-Materialien)

3.3 Szenario



Die Spielerinnen und Spieler informieren sich über die Verletzungen der eigenen und feindlichen Verwundeten.

Die Spielerinnen und Spieler sind Angehörige der Armee von Haddar. Ein Soldat rennt auf sie zu und berichtet über eine blutige Schlacht, die sich in einer nahen Lichtung ereignet hat. Die Spielerinnen und Spieler begeben sich dorthin. Die Kämpfe sind vorbei, aber es liegen vier Opfer (Personen oder Puppen) am Boden:

- zwei Verwundete aus den eigenen Reihen, die nur leicht verletzt sind und
- zwei verwundete Feinde, von denen einer tot und der andere schwerer verletzt ist, als die „eigenen“ Verwundeten.

Die Verwundeten tragen eine farbige Armbinde als symbolische Darstellung der Armee, der sie angehören. Ihr Zustand und der Schweregrad der Verletzungen werden nicht durch Schminken dargestellt, sondern mit einer kurzen Beschreibung beim Opfer angegeben (siehe „Schilder mit Erläuterungen zum Gesundheitszustand der Verwundeten“, Datei Raid Cross-Materialien).

Am Rande des Schlachtfelds befindet sich eine Krankenstation, die entweder mit einem Zelt oder einfach einer Rotkreuzflagge symbolisiert wird.

Gut zu wissen

Es muss darauf geachtet werden, wie die Rollen unter den Teilnehmenden verteilt werden. Denn möglicherweise kennen die Spielerinnen und Spieler einige von ihnen, was ihre Art zu reagieren beeinflussen könnte: Sie werden eher dazu neigen, sich um jene Verwundeten zu kümmern, die sie „kennen“, ohne deren Zugehörigkeit zu einer der Armeen zu berücksichtigen. Um die Entscheidungen nicht zu beeinflussen, sollten die Personen, die den Spielerinnen und Spielern bereits bekannt sind, Verwundete von deren Armee spielen.

Anmerkung: Falls derartige Reaktionen auftreten, wäre es interessant, diesen Punkt beim Debriefing anzusprechen.

3.4 Ablauf des Postens

Kontaktaufnahme mit den Verwundeten

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten keinerlei Anweisungen und können frei reagieren. Es sind drei Reaktionen möglich:

1. Sie unternehmen nichts.
2. Sie wenden sich nur den Verwundeten ihrer Armee zu.
3. Sie wenden sich allen Opfern zu.

Zunächst lässt die Gruppenleitung die Spielerinnen und Spieler für die Dauer von ein bis zwei Minuten allein agieren. Danach berichtet sie diese, wenn sie das Verhalten 1 oder 2 gewählt haben.

Bergung

Die Gruppenleitung weist darauf hin, dass sich in der Nähe eine Krankenstation ihrer Armee befindet, in der die Verwundeten versorgt werden können. Sie macht keine weiteren Angaben.

Da der Gruppe nur eine Bahre (oder ein Stuhl) zur Verfügung steht, muss sie sich entscheiden, in welcher Reihenfolge die Verwundeten geborgen werden sollen.

Um zu überprüfen, wie sanft der Transport vorgenommen wird, halten die Verwundeten auf ihrem Bauch eine bis zum Rand mit Wasser gefüllte Schale. Werden die Verwundeten mit Puppen dargestellt, werden die Schalen auf sie gestellt und weniger stark gefüllt. Das Ziel besteht darin, die Krankenstation zu erreichen, ohne das Wasser zu verschütten und ohne zu viel Zeit zu verlieren (angemessenes Zeitlimit unter Berücksichtigung der örtlichen Gegebenheiten und der Kraft der Spielerinnen und Spieler).

3.5 Debriefing

Die Gruppenleitung fordert die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf, das gewählte Vorgehen zu erklären und zu begründen. Wurde bei der Kontaktaufnahme mit den Opfern Verhalten 3 gewählt, verweist die Gruppenleitung auf die diesem Verhalten zugrundeliegenden humanitären Annahmen (es handelt sich bei den Verletzten nicht mehr um Feinde, sondern um Opfer, die Anspruch auf Achtung haben). Wurden die anderen Verhaltensweisen (1 oder 2) gewählt und nicht alle Opfer geborgen, werden die Spielerinnen und Spieler zu Überlegungen veranlasst, die zu den folgenden Schlussfolgerungen führen sollen:

- Verwundete sind wehrlos.
- Sie stellen keine Bedrohung mehr dar und sind somit keine Feinde mehr, sondern Opfer, die versorgt werden müssen.
- Das einzige maßgebende Kriterium bei der Versorgung ist die medizinische Dringlichkeit.

Bei diesem *Debriefing* reicht die Zeit zwar nicht für eine umfassende Ausbildung in Erster Hilfe, aber zumindest kann dafür sensibilisiert werden: Wie schützt man sich und andere bei einem Unfall, was ist zu unternehmen, was zu melden...

Die Gruppenleitung gibt eines oder mehrere Teile des Puzzles aus.

3.6 Auswertung

Für die jeweiligen Verhaltensweisen werden Punkte gemäß nachfolgendem Evaluationsbogen vergeben.

3.7 Evaluation des Postens Verwundete¹



Kontaktaufnahme mit den Opfern		Punkte
Kontaktaufnahme nur mit einigen Verwundeten	0 Punkte	
Kontaktaufnahme mit allen Verwundeten	4 Punkte	
Bergung		
Bergung des Schwerverletzten, dann der beiden Leichtverletzten und schließlich des Toten	13 Punkte	
Bergung der beiden Leichtverletzten, dann des Schwerverletzten und schließlich des Toten	7 Punkte	
Bergung der beiden Leichtverletzten, dann des Schwerverletzten, nicht aber des Toten	5 Punkte	
Bergung der beiden Leichtverletzten, aber weder des Schwerverletzten noch des Toten	0 Punkte	
Sanfter Verwundetentransport		
Sanfter Transport des Schwerverletzten	1 Punkt	
Sanfter Transport des ersten Leichtverletzten	1 Punkt	
Sanfter Transport des zweiten Leichtverletzten	1 Punkt	
Erreicht von 20 möglichen Punkten		

3.8 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts

Die folgenden Regeln gelten für alle Verwundeten und Kranken, die nicht mehr an Kampfhandlungen teilnehmen, unabhängig davon, ob es sich um eigene Leute oder Feinde, um Zivil- oder Militärpersonen handelt.

Verwundete

- Verwundete und Kranke dürfen weder angegriffen noch getötet werden noch darf ihnen der Gnadenstoß versetzt werden, außer sie kämpfen weiter. Dies gilt unabhängig davon, welcher Seite sie angehören. Sie müssen somit geschützt werden.
- Jedes Mal, wenn die Umstände dies zulassen, und insbesondere nach einem Kampf, müssen alle Maßnahmen getroffen werden, die möglich sind, um Verwundete zu suchen und zu bergen.
- Verwundete und Kranke müssen aus der Kampf-

zone evakuiert und medizinisch versorgt werden. Es ist verboten, sie ohne medizinische Hilfe zurückzulassen.

- Die Versorgung erfolgt ausschließlich nach der medizinischen Dringlichkeit.
- Es ist verboten, an Verwundeten medizinische Versuche durchzuführen oder sie Ansteckungs- oder Infektionsrisiken auszusetzen.
- Verwundete müssen vor Plünderung und Miss-handlung geschützt werden.

Tote

- Unabhängig davon, welcher Seite sie angehören, muss Toten mit Achtung begegnet und ihre Würde gewahrt werden.
- Sie müssen vor Plünderung geschützt werden.
- Es ist dafür zu sorgen, dass sie ein ehrenvolles Begräbnis erhalten, nach Möglichkeit nach den Riten ihrer Religion, und dass ihre Gräber geschont, unterhalten und gekennzeichnet werden.
- Vor der Beerdigung oder Einäscherung müssen

¹⁾ Siehe Evaluationsbogen des Postens Verwundete in der Datei Raid Cross-Materialien.

die Opfer identifiziert und nach Möglichkeit ärztlich untersucht werden; ihre Familien müssen benachrichtigt werden.

Sanitätspersonal und medizinische Hilfe

- Das zivile oder militärische Sanitätspersonal muss unter allen Umständen geschont und geschützt werden, sofern es keine feindseligen Handlungen begeht.
- Die gleiche Regel gilt auch für Sanitätstransporte, -gebäude und -material.
- Das Zeichen des Roten Kreuzes oder des Roten Halbmonds symbolisiert diesen Schutz und muss beachtet werden. Jede missbräuchliche oder täuschende Verwendung des Zeichens ist verboten.
- Die Militärbehörden müssen der Bevölkerung und den humanitären Organisationen erlauben, Verwundete und Kranke unterschiedslos zu bergen und zu pflegen.

3.9 Vertiefungsmöglichkeiten

Vor noch nicht allzu langer Zeit wurden Verwundete nach einer Schlacht in ihrem Blut und ohne jede Hilfe auf dem Schlachtfeld zurückgelassen. Da sie nicht versorgt wurden, starben viele von ihnen an Hunger oder Durst oder verbluteten. Im besten Fall kümmerte man sich um die Verwundeten der eigenen Armee. Verwundete Feinde hingegen wurden zurückgelassen oder getötet. Auf Grund ihres militärischen Werts wurde manchmal sogar den Pferden mehr Pflege und Aufmerksamkeit zuteil als den Menschen.

Angesichts der Schrecken der blutgetränkten Schlachtfelder, über die die verzweifelten Rufe der sterbenden Verwundeten hallten, beschlossen zwölf Staaten 1864, Verwundete in Kriegszeiten zu schützen. Die Armeen der einzelnen Staaten verpflichteten sich nicht nur, Verwundete nicht zu misshandeln oder zu töten, sondern sie zu bergen und zu pflegen, ohne zwischen Feinden und eigenen Leuten zu unterscheiden.

Merke

Verwundete Soldaten sind wehrlos und kämpfen nicht mehr. Sie sind dem Feind völlig ausgeliefert. Sie sind deshalb keine Feinde mehr, sondern Opfer. Es ist feige und grausam, einen wehrlosen Menschen anzugreifen oder zurückzulassen. Verwundete und Kranke müssen deshalb geschützt werden. Neben den Verwundeten selbst werden logischerweise auch die Personen geschützt, die sie versorgen und ihnen Hilfe zukommen lassen. Deshalb ist es verboten, auf das Sanitätspersonal zu schießen oder es nicht passieren zu lassen. Damit sie erkannt werden, tragen Sanitätsdienste auf der Bekleidung, den Krankentransportwagen und den Krankenstationen ein gut sichtbares Zeichen: das rote Kreuz oder den roten Halbmond auf weißem Grund (siehe „Kennzeichen“, Datei Raid Cross-Materialien).



4. Posten Artillerie

4.1 Ziele



Die Ziele des Postens Artillerie

- Lernen, zwischen zivilen und militärischen Zielen zu unterscheiden
- Sich der Verpflichtung zur Wahl der geeigneten Bewaffnung bewusst werden

4.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Eine Postenleitung
- Zielpersonen und -objekte (Konservendosen oder PET-Flaschen)
- Wurfgeschosse (Tennisbälle, Fußbälle, ...)
- Bilder von zivilen und militärischen Zielen (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Evaluationsbogen des Postens Artillerie (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Teile des Puzzles

4.3 Szenario

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer übernehmen die Rolle von Angehörigen einer Artillerieeinheit, die den Befehl erhält, alle militärischen Ziele des Feindes zu zerstören.

4.4 Ablauf des Postens

Die Postenleitung erklärt den Spielerinnen und Spielern, dass sie alle militärischen Ziele des Feindes zerstören müssen, aber keine Personen oder Objekte

angreifen dürfen, die zivil sind oder der feindlichen Armee keinen echten Vorteil bringen. Sie müssen selbst herausfinden, was dies in der Praxis bedeutet. Der Auftrag muss innerhalb einer bestimmten Zeit (je nach Anzahl und Alter der Spielerinnen und Spieler) mit einer unbeschränkten Anzahl von Schüssen erledigt werden. Die Gruppe erhält verschiedene Typen von Waffen und Munition, damit sie zwischen Genauigkeit und Leistungsfähigkeit der Waffe wählen kann (Beispiel: Ein Tennisball ist genauer, aber weniger leistungsfähig als ein Fußball).

Es werden mindestens 20 Ziele aufgestellt: zehn militärische Ziele, die angegriffen werden dürfen, und zehn zivile Ziele, die nicht angegriffen werden dürfen.

Anfertigung und Aufstellung der Ziele



Die Spielerinnen und Spieler werden mit dem Dilemma konfrontiert, für die Zerstörung des militärischen Ziels das Risiko auf sich nehmen zu müssen, auch das zivile Ziel zu treffen.

Auf leere Konservendosen (oder andere Objekte) werden Fotos mit Darstellungen von zivilen oder militärischen Zielen (siehe „Bilder von zivilen und militärischen Zielen“, Datei Raid Cross-Materialien) geklebt. Diese Zielscheiben werden in einer Distanz und/oder Höhe so aufgestellt oder aufgehängt, dass es weder zu leicht noch zu schwer ist, sie zu treffen. Die Objekte müssen weit genug voneinander entfernt sein, damit sich militärische Ziele ohne Beschädigung der

zivilen Ziele treffen lassen. Zugleich müssen jedoch einige militärische Ziele möglichst nahe bei zivilen Zielen angebracht werden, um problematische Situationen zu schaffen: Auf diese Weise werden die Spielerinnen und Spieler mit dem Dilemma konfrontiert, für die Zerstörung des militärischen Ziels das Risiko auf sich nehmen zu müssen, auch das zivile Ziel zu treffen. Außerdem müssen sie so gut zielen.

Beispiele für zivile Ziele, die nicht angegriffen werden dürfen

- Verwundete
- Haus
- Schule
- Krankenwagen oder Flugzeug mit einem roten Kreuz
- Gebäude mit blauweißem Zeichen (Kulturgut)
- Atomkraftwerk mit Schutzzeichen (drei orangene Punkte)
- Für die Bevölkerung lebensnotwendige Objekte: Obstgärten, Mühlen, ...
- Kindergruppen
- Armeeingehörige mit einer weißen Fahne oder erhobenen Armen als Zeichen des Ergebens, ...

Beispiele für militärische Ziele, die angegriffen werden dürfen

- Panzer
- Flughafen mit Kampfflugzeugen
- Kolonne von marschierenden Armeeingehörigen
- Bunker
- Munitionsdepot
- Hauptquartier
- bewaffnete Zivilperson, die auf Passanten schießt
- verwundeter Soldat, der weiter schießt, ...

4.5 Debriefing

Die Gruppenleitung fordert die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf, die Wahl der Ziele und der Bewaffnung zu begründen. Sie fragt sie, ob es zulässig ist, auf jedes Ziel zu schießen, und nennt als Beispiele jene Zielpersonen oder -objekte, auf die während des Rollenspiels nicht hätte gezielt werden dürfen. Sie hebt die Gemeinsamkeit dieser Ziele hervor.

Geschützte Zielpersonen und -objekte

Zivilpersonen und zivile Anlagen, die sich weder am Kampf beteiligen noch dafür bestimmt sind. Sie bringen der feindlichen Armee keinerlei Vorteil – auf sie darf deshalb nicht gezielt werden.

Dann weist die Gruppenleitung auf mögliche Schwierigkeiten bei der Umsetzung dieses Grundsatzes hin, indem auf die problematischen Ziele eingegangen wird. Durften sie ins Visier genommen werden oder nicht? Die Gruppenleitung gibt keine definitive Lösung vor, sondern erläutert:

- **den Grundsatz des Zweifels:** Bestehen Zweifel über den militärischen Charakter eines Ziels, darf dieses nicht angegriffen werden.
- **den Grundsatz der Verhältnismäßigkeit:** Beim Angriff auf ein militärisches Ziel dürfen an zivilen Anlagen oder Zivilpersonen keine Schäden verursacht werden, die in keinem Verhältnis zum erwarteten militärischen und strategischen Nutzen stehen. Damit angesichts des angestrebten Ziels nicht zu schwere Schäden verursacht werden, muss eine geeignete Bewaffnung gewählt werden.

In diesem Zusammenhang geht die Gruppenleitung auch auf die mögliche Schwierigkeit ein, die Kombattanten zu erkennen. Sie weist darauf hin, dass diese verpflichtet sind, sich als solche zu erkennen zu geben, ihre Waffen offen zu tragen, etc.

Die Spielerinnen und Spieler erhalten eines oder mehrere Teile des Puzzles.

4.6 Auswertung

- Unmittelbare Beurteilung der militärischen Leistungsfähigkeit, um aufzuzeigen, dass Armeeingehörige verpflichtet sind, ihren Auftrag zu erfüllen.
- Beurteilung im Hinblick auf den Prozess:
- Zu Beginn des Spiels verfügt die Gruppe über 20 Punkte.
- Pro ziviles Ziel, das fällt, werden zwei Punkte abgezogen.
- Pro ziviles Ziel, das getroffen wird, aber nicht fällt, wird ein Punkt abgezogen.
- Entscheiden sich die Spielerinnen und Spieler, überhaupt nicht zu schießen, um keinerlei Risiko einzugehen, oder schießen sie weniger als zehnmal (minimale Anzahl Schüsse, um alle militärischen Ziele zu treffen), beträgt die Note 10/20, selbst wenn kein ziviles Ziel getroffen wurde. Falls trotzdem eines oder mehrere zivile Ziele getroffen wurden, müssen die gleichen Abzüge wie oben vorgenommen werden.

4.7 Evaluation des Postens Artillerie²



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Total
Gefallenes ziviles Ziel											Minus 2 Punkte pro Ziel	
Getroffenes ziviles Ziel											Minus 1 Punkt pro Ziel	
Weniger als 10 Schüsse											Note 10/20	
Erreicht von 20 möglichen Punkten												

4.8 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts

Angriffe

- Die Konfliktparteien müssen jederzeit zwischen zivilen Personen und Anlagen und militärischen Zielen unterscheiden. Es ist verboten, Zivilpersonen zu töten oder zivile Objekte zu zerstören. Die Angriffe müssen strikt auf militärische Ziele beschränkt werden.

Als **militärische Ziele** gelten Objekte, die aufgrund ihrer Beschaffenheit, ihres Standorts oder ihrer Verwendung wirksam zu militärischen Handlungen beitragen und deren Zerstörung einen eindeutigen militärischen Vorteil darstellt.

Als **zivile Ziele** gelten alle Objekte, die keine militärischen Ziele sind. Im Zweifelsfall wird ein Objekt, das normalerweise zivil ist (Schule, Kirche, Haus, ...), als ziviles Ziel betrachtet.

Zivile Ziele die nicht angegriffen werden dürfen

- Zivilpersonen
- Zivile Objekte
- Objekte, die für die Zivilbevölkerung lebensnotwendig sind (Nahrungsmittel, Landwirtschaftsgebiete, Bewässerungssysteme, ...)
- Gebäude, die kulturellen oder religiösen Zwecken dienen
- Anlagen, deren Zerstörung zu schweren Verlusten in der Zivilbevölkerung führen können (Atomkraftwerke, Staudämme, Deiche, ...)
- Die natürliche Umwelt, wenn die Gefahr von schweren, ausgedehnten und lang anhaltenden Schäden besteht
- Krankenstationen und medizinische Einrichtungen
- Gefangenenlager

²⁾ Siehe Evaluationsbogen des Postens Artillerie in der Datei Raid Cross-Materialien.

Anmerkung

Dieses Verbot wird hinfällig, wenn derartige Objekte so genutzt werden, dass sie wirksam zu militärischen Handlungen beitragen. In diesem Fall müssen jedoch unbedingt die erforderlichen Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, um die Zivilbevölkerung zu schützen.

- Es ist verboten, Zivilpersonen oder zivile Objekte als Schutzschild zu benutzen.
- Es ist verboten, zivile Objekte und militärische Ziele unterschiedslos anzugreifen.

Unterschiedslose Angriffe

- Blindlings ausgeführte Angriffe, die sich nicht gegen ein bestimmtes militärisches Ziel richten.
- Angriffe, deren Wirkung sich nicht auf ein bestimmtes militärisches Ziel beschränken lässt.
- Gegen militärische Ziele gerichtete Angriffe, die zu zivilen Verlusten führen und in keinem Verhältnis zum erwarteten militärischen Vorteil stehen (Begleit- oder Kollateralschaden).

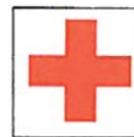
Waffen

- Es ist verboten, Waffen zu benutzen, deren Wirkung sich nicht auf ein bestimmtes militärisches Ziel beschränken lässt. Untersagt ist zum Beispiel die Verwendung von Anti-Personen-Minen. Denn sind diese einmal gelegt, explodieren sie, ohne zwischen Zivilpersonen und Armeeingehörigen zu unterscheiden.
- Es ist verboten, Waffen zu benutzen, die überflüssige und unnötige Schäden verursachen, d. h. Schäden, die nicht notwendig sind, um rein militärische Ziele – wie die Schwächung des Gegners – zu erreichen.

Kennzeichen

Es gibt verschiedene Kennzeichen, die den Schutz bestimmter Objekte erleichtern sollen (siehe „Kennzeichen“, Datei Raid Cross-Materialien):

- Rotes Kreuz oder Roter Halbmond für Sanitätsmaterial und -personal
- Blaues Dreieck auf orangefarbenem Grund für den Zivilschutz
- Blauweißes Zeichen für Kulturgüter
- Die Buchstaben „PG“ (prisonniers de guerre) oder „PW“ (prisoners of war) für Kriegsgefangenenlager
- Drei orangene Punkte für Staudämme, Atomkraftwerke und andere gefährliche Anlagen
- Parlamentärfahne für Kombattanten die sich ergeben



4.9 Vertiefungsmöglichkeiten

Grundsatz

Kombattanten können als Personen definiert werden, die kämpfen und sich an den Feindseligkeiten beteiligen.

Eindeutig den Kombattanten zuzurechnen sind die Angehörigen der Streitkräfte eines Landes. Dies gilt auch für Armeeangehörige wie Küchenpersonal, Mechaniker, etc., die nicht im eigentlichen Sinn kämpfen.

Angehörige von Milizen, Widerstandsbewegungen und Rebellengruppen gelten ebenfalls als Kombattanten, wenn sie bestimmte Bedingungen erfüllen:

- Sie unterstehen einer verantwortlichen Person, die sie als solche anerkennen.
- Sie tragen ein bleibendes, von weitem erkennbares Zeichen.
- Sie führen die Waffen offen.
- Sie halten sich an die Gesetze und Gebräuche des Krieges.

Schwierigkeiten

Die Hauptschwierigkeit entsteht durch die Zivilpersonen, die in den bewaffneten Konflikt einbezogen sind. Sie sind grundsätzlich geschützt, verlieren aber diesen Schutz, wenn sie sich direkt an den Feindseligkeiten beteiligen, d. h. wenn sie offen Waffen führen, selbst wenn sie noch keine Zeit hatten, sich zu organisieren: Damit werden sie zu Kombattanten und dürfen angegriffen werden (Beispiel: Wenn Zivilpersonen kämpfen, zur Waffe greifen oder Gewalttaten gegen den Feind oder dessen Material begehen, gelten sie als Kombattanten).

Werden Zivilpersonen zu Kombattanten, wenn sie:

- für den Feind spionieren?
- einem Feind zu essen geben oder ihn bei sich übernachten lassen?
- Waffen für den Feind verstecken?
- den Feind in ihrem Keller verstecken, wenn sich eine Patrouille nähert?

Dürfen sie in diesen Fällen angegriffen werden?

Hier ist die Antwort nicht mehr so klar.

Früher fanden die meisten bewaffneten Konflikte zwischen den Armeen von zwei oder mehreren Ländern statt. In derartigen Situationen bereitete der Grundsatz der Unterscheidung keine allzu großen Probleme. Die Armeeangehörigen trugen erkennbare Uniformen, und die Kämpfe fanden auf begrenzten Schlachtfeldern, weit weg von der Zivilbevölkerung statt.

Doch die Art der Konflikte hat sich verändert. Die meisten Kämpfe, die heute auf der Welt wüten, finden zwischen einer regulären Armee und Rebellengruppen oder gar zwischen verschiedenen Rebellengruppen statt. Bei diesen Rebellengruppen, Befreiungs- oder Widerstandsbewegungen handelt es sich um bewaffnete Gruppen, die nicht immer so gut organisiert sind wie reguläre Armeen. Meist tragen die Mitglieder dieser Gruppen nur eine rudimentäre oder überhaupt keine Uniform. Häufig verfügen sie über keine Infrastruktur, Flughäfen, schwere Artillerie, Kriegsschiffe, etc. Ihre Kampfaktik ist der Guerilla-Krieg: Hinterhalte, vereinzelt Angriffe, keine klar abgegrenzte Front, Attentate, Aufteilung der vorhandenen Kräfte in kleine, sehr mobile und autonom operierende Gruppen, etc.

Aufgrund der Art der Kampfführung können sich diese Gruppen nicht klar zu erkennen geben, sondern müssen sich ständig verstecken. Somit erfüllen sie die Bedingungen, nach denen sie als Kombattanten gelten könnten, nicht mehr eindeutig. In derartigen Situationen wird es für die reguläre Armee äußerst schwierig, zwischen Zivilpersonen, Nichtkombattanten und Rebellen zu unterscheiden, die sich verstecken und als Zivilpersonen auftreten. Diese unklare Abgrenzung führt häufig zu Missbräuchen.

Neue Arten von Konflikten³

(www.cicr.org, vorbereitendes Papier des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz für das Erste periodische Treffen zum humanitären Völkerrecht vom 19. bis 23. Januar 1998 in Genf)

Der Zerfall von Staatsstrukturen

Nach dem Völkerrecht ist ein Staat ein Gebilde, das ein definiertes Territorium und eine dauerhafte Bevölkerung unter der Herrschaft einer eigenen Regierung hat und offizielle Beziehungen zu anderen solchen Gebilden pflegt oder die entsprechende Fähigkeit dazu besitzt.

³ Siehe Evaluationsbogen des Postens Artillerie in der Datei Raid Cross-Materialien.

Zum Zerfall von Staatsstrukturen kann es kommen, wenn das dritte wesentliche Element der Staatlichkeit, also eine Regierung mit entsprechender Gewalt, schwächer wird. Das kann mit unterschiedlicher Intensität geschehen und verschiedene Teile des nationalen Territoriums betreffen.

Am unteren Ende des Spektrums kann die Regierung im Amt bleiben, hat aber nur noch wenig Herrschaft über die Bevölkerung und das Territorium. Auf einer höheren Ebene des Zerfalls können bestimmte entscheidende Strukturen formal funktionsfähig bleiben, sodass der Staat noch legitim vor der internationalen Gemeinschaft vertreten werden kann, er sich allerdings aus verschiedenen Krieg führenden Gruppierungen zusammensetzt. Faktisch ist die Regierung nicht mehr durch unangefochtene Macht und ein Gewaltanwendungsmonopol gekennzeichnet. Die ordentlichen Streitkräfte, die in diesen geschwächten Staaten häufig eine der wenigen verbleibenden Institutionen sind, fallen ebenfalls allmählich auseinander. Besonders alarmierend ist die Ausbreitung reiner Privatarmeen und „Sicherheitskommandos“, die häufig nichts anderes als Ableger von Konglomeraten mit wirtschaftlichen Interessen sind und keiner wirklichen Staatsgewalt unterliegen.

Merkmale „anarchischer“ Konflikte

Ausgehend von einer Analyse verschiedener Konflikte mit Zerfall von Staatsstrukturen lassen sich die wesentlichen Merkmale dieser inneren Auseinandersetzungen wie folgt beschreiben:

- Zerfall der Organe der Zentralregierung, die nicht mehr in der Lage ist, gegenüber dem Territorium und der Bevölkerung ihre Rechte durchzusetzen oder ihre Pflichten zu erfüllen
- Existenz vieler bewaffneter Gruppen
- Geteilte Gewalt über das nationale Territorium
- Auflösung der Befehlskette innerhalb der einzelnen Gruppen und ihren Milizen

Bestimmte andere Merkmale, die vorliegen können, aber nicht müssen:

- Umgehung der Verantwortung der Konfliktparteien in Bezug auf die Regelung der Gewaltanwendung, häufig mit wiederholten und gravierenden Verstößen gegen das humanitäre Völkerrecht.
- Das in hohem Maße autarke Regime jeder Gruppe mit daraus folgendem Überhandnehmen von Banditentum und Verbrechen.

- Die Möglichkeit für kriminelle Gruppen, das vorherrschende Chaos zu ihrem eigenen Vorteil auszunutzen.

Die Folgen aus humanitärer Sicht

In Konflikten inmitten des Zerfalls von Staatsstrukturen ist die Zivilbevölkerung häufig direkt betroffen, weil jede Gruppe bestrebt ist, Lebensraum zu erobern. Wichtigste humanitäre Folgen dieser Art von Konflikten:

- Humanitäre Organisationen haben es mit einer wachsenden Zahl von Gruppen und ihren Vertretern zu tun.
- Die zunehmende Zersplitterung des Territoriums und der Gewalt darüber hat Massenbewegungen der Bevölkerung zur Folge.
- Die Absplitterung bewaffneter Gruppen erschwert ihre Beaufsichtigung, schwächt ihre Disziplin und fördert dadurch Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht.
- Es wird schwieriger, zwischen Zivilpersonen und Kombattanten zu unterscheiden.
- Aufgrund der vorherrschenden Anarchie, die die Grundfesten des humanitären Eingreifens untergräbt, sind die humanitären Hilfskräfte größeren Gefahren ausgesetzt.
- Die persönlichen und wirtschaftlichen Interessen der bewaffneten Gruppen erhalten Vorrang gegenüber den Interessen der Gemeinschaft.
- Die humanitären Organisationen sind häufig gezwungen, die Aufgabe von staatlichen Strukturen oder Diensten zu übernehmen, die es nicht mehr gibt.

Sind die staatlichen Strukturen erst zusammengebrochen, kommt es zu einer paradoxen Situation: Humanitäre Hilfe wird einerseits notwendiger und andererseits schwieriger, wenn nicht unmöglich, was daran liegt, dass der hierarchische Aufbau der Konfliktparteien ungeeignet ist, sie in die Lage zu versetzen, das humanitäre Völkerrecht zu achten und den humanitären Organisationen die für ihre Arbeit erforderlichen minimalen Sicherheitsgarantien zu geben.



5. Posten Heckenschütze

5.1 Ziele



Die Ziele des Postens Heckenschütze

- Sich des erschwerten Alltags in Konfliktzeiten bewusst werden
- Lernen, zwischen zivilen und militärischen Zielen zu unterscheiden

5.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

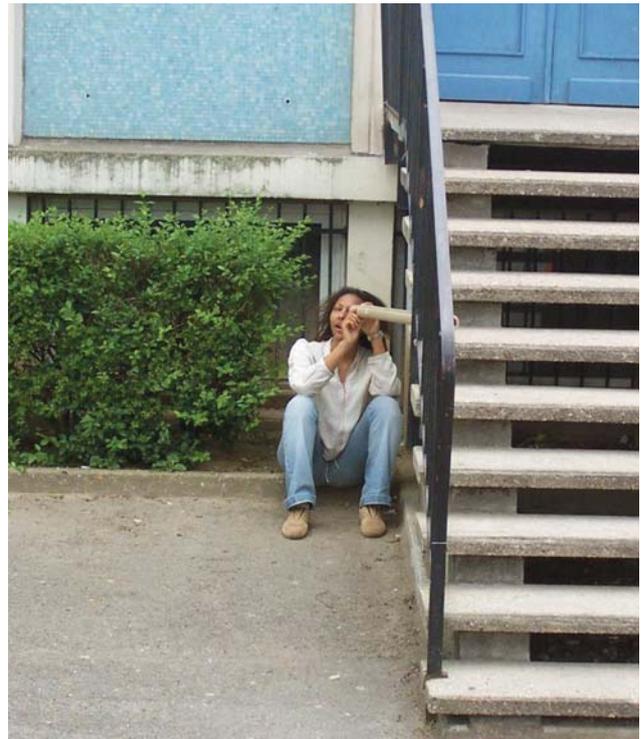
- Eine Person, die die Rolle des Heckenschützen spielt
- Eine Postenleitung
- Material für den Aufbau eines Parcours, der den Spielerinnen und Spielern Versteckmöglichkeiten bietet (Tische, Zelte, Fahrzeuge, Bäume, Türen etc.)
- Objekte, die geholt werden müssen
- Farbige Tücher
- Teile des Puzzles

5.3 Szenario

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer treffen in einer Stadt ein, in der gekämpft wird. Sie müssen eine Straße, einen Park, eine Lichtung überqueren, um Wasser oder Lebensmittel zu holen und diese an den Ort zurückbringen, den die Postenleitung festgelegt hat.

Ein Heckenschütze schießt auf alles, was sich bewegt. Das Ziel besteht somit darin, eine bestimmte Distanz zurückzulegen, ohne entdeckt zu werden, und mit dem gewünschten Objekt zurückzukommen.

5.4 Ablauf des Postens



Heckenschützen lauern überall. Die Spielerinnen und Spieler erfahren hier wie schwierig es ist, angesichts der ständig drohenden Gefahr, Wasser und Lebensmittel zu holen.

An diesem Posten absolvieren die Mitglieder der Gruppe einen Staffellauf. Verschiedene Hindernisse (umgekippte Tische, Bäume, Türen, etc.) bieten ihnen Deckung vor den Schüssen des Heckenschützen. Je nach Größe der Gruppe können mehrere Spielerinnen und Spieler gleichzeitig starten.

Alle erhalten ein Tuch in einer anderen Farbe, das sie gut sichtbar tragen müssen, damit es für den Heckenschützen erkennbar ist. Sobald dieser ein Tuch sieht, ruft er dessen Farbe. Die Teilnehmerin oder der Teilnehmer gilt als „getroffen“, muss an den Start zurückkehren und erneut beginnen.

Wer dreimal getroffen wird, gilt als tot und scheidet aus dem Lauf aus.

Wer mit dem Objekt in der Hand zurückläuft und dabei getroffen wird, muss das Objekt an dieser Stelle lassen, an den Start zurückkehren und nochmals versuchen, es zu holen, ohne getroffen zu werden.

Das Ziel besteht darin, innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele Objekte zurückzubringen. Pro Versuch darf nur ein Objekt mitgenommen werden.

Die Postenleitung muss berücksichtigen, wie schwierig es für die Spielerinnen und Spieler aufgrund der örtlichen Gegebenheiten ist, sich zu verstecken, und darf sie nicht zu einfach ausscheiden lassen.



Anmerkung

Der Posten kann schwieriger gestaltet werden, wenn ein Fernglas und ein Funkgerät eingesetzt werden.

5.5 Debriefing

An diesem Posten sollen sich die Spielerinnen und Spieler der Schwierigkeiten bewusst werden, mit denen Zivilpersonen in Konfliktzeiten konfrontiert sind, vor allem, wenn die Regeln nicht eingehalten werden. Die Gruppenleitung erkundigt sich somit, ob es die Spielerinnen und Spieler normal finden, dass auf sie geschossen wird, obwohl sie nicht kämpfen, sondern nur Lebensmittel oder Wasser holen.

Sie erklärt ihnen, dass das humanitäre Völkerrecht genaue Regeln enthält, auf wen geschossen werden darf und auf wen nicht. Sie erläutert den Grundsatz der Unterscheidung zwischen Zivilpersonen und Kombattanten.

Die Gruppenleitung weist zudem darauf hin, dass Heckenschützen nicht nur töten, sondern an den Orten, an denen sie wüten, auch Angst und Schrecken verbreiten, da jedes Verlassen des Hauses gefährlich wird. Sie macht deutlich, dass dies nicht nur für Soldaten gilt, sondern dass die weitaus meisten Opfer von Konflikten heute Zivilpersonen sind.

Gut zu wissen

Anfang des 20. Jahrhunderts waren 9 von 10 Kriegstoten Armeeangehörige und nur jeder zehnte eine Zivilperson.

Im Zweiten Weltkrieg betrug das Verhältnis 1:1. Heute werden auf 1 Armeeangehörigen 9 Zivilpersonen getötet.

Die Gruppenleitung gibt eines oder mehrere Teile des Puzzles aus.

5.6 Auswertung

Es ist keine Beurteilung im Hinblick auf den Prozess vorgesehen. Die Gruppenleitung sollte bloß darauf hinweisen, wie schwierig es für die Spielerinnen und Spieler allenfalls war, Wasser oder Lebensmittel zu holen.

5.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts

- Die Konfliktparteien müssen jederzeit zwischen Kombattanten und Nichtkombattanten unterscheiden.
- Es ist verboten, auf Nichtkombattanten zu schießen, sie anzugreifen oder zu töten.
- Es ist verboten, blindlings zu schießen, ohne zwischen Kombattanten und Nichtkombattanten zu unterscheiden.
- Als Nichtkombattanten gelten alle Personen, die nicht oder nicht mehr kämpfen, wie Zivilpersonen, Kriegsgefangene und Verwundete.
- Bestehen Zweifel über den militärischen Charakter eines Ziels, darf dieses nicht angegriffen werden.

Der Grundsatz der Unterscheidung

Die wichtigste Regel des HVR ist zweifellos der Grundsatz der Unterscheidung. Nach diesem Grundsatz müssen die Konfliktparteien stets zwischen Zivilpersonen und Kombattanten sowie zwischen Nichtkombattanten und Kombattanten unterscheiden. Nur Angriffe gegen Kombattanten sind zulässig.

Dieser Grundsatz beruht auf einer einfachen Überlegung: Nur Kombattanten beteiligen sich an den Feindseligkeiten, nur Kombattanten sind Feinde. Nicht-

kombattanten, ob Zivilpersonen, Verwundete oder Kriegsgefangene, stellen hingegen keine Bedrohung dar. Sie beteiligen sich nicht oder nicht mehr am Konflikt und können nicht als feindliches Ziel betrachtet werden.

Der Grundsatz der Unterscheidung gilt jedoch nicht nur in eine Richtung. Er muss auch bei Verteidigungsoperationen und -handlungen beachtet werden. Kombattanten, auf die geschossen wird, müssen sich selbst von den Zivilpersonen unterscheiden, indem sie eine Uniform tragen und nicht die Bevölkerung als Schutzschild missbrauchen.

5.8 Vertiefungsmöglichkeiten

Was sagt das humanitäre Völkerrecht zum Terrorismus?

Das humanitäre Völkerrecht ist jener Teil des Völkerrechts, der Anwendung findet, wenn bewaffnete Gewalt den Rang eines bewaffneten Konflikts erreicht, und zwar international wie nicht international. Die bekanntesten Abkommen des humanitären Völkerrechts sind die vier Genfer Konventionen von 1949 und ihre zwei Zusatzprotokolle von 1977. Weitere Verträge des humanitären Völkerrechts, die das menschliche Leid in Kriegszeitern mildern sollen, sind unter anderem das Ottawa-Abkommen gegen Landminen von 1997.

Humanitäres Völkerrecht und Terrorismus

Das gelegentlich auch „Recht des bewaffneten Konflikts“ oder „Kriegsrecht“ genannte humanitäre Völkerrecht gibt keine Definition für Terrorismus, verbietet aber die meisten Handlungen in einem bewaffneten Konflikt, die allgemein als „terroristisch“ angesehen würden, wären sie in Friedenszeiten begangen worden.

Es ist ein Grundprinzip des humanitären Völkerrechts, das Menschen, die in einem bewaffneten Konflikt kämpfen, jederzeit zwischen Zivilisten und Kombattanten (Kämpfern) sowie zwischen zivilen und militärischen Objekten unterscheiden müssen. Der Unterscheidungsgrundsatz, wie diese Regel genannt wird, bildet den Grundpfeiler des humanitären Völkerrechts. Davon abgeleitet sind zahlreiche konkrete Regeln zum Schutz von Zivilpersonen wie das Verbot vorsätzlicher oder direkter Angriffe auf Zivilisten und zivile Objekte, das Verbot willkürlicher Angriffe oder des Einsatzes menschlicher Schutzschilde. Auch Geiselnahmen sind im humanitären Völkerrecht verboten.

In Situationen bewaffneter Konflikte hat es keine rechtliche Bedeutung, vorsätzliche Gewalttaten gegen Zivilisten oder zivile Objekte als „terroristisch“ zu beschreiben, weil diese Handlungen bereits Kriegsverbrechen wären. Nach dem Grundsatz der universellen Zuständigkeit können Personen, die Kriegsverbrechen verdächtig sind, nicht nur von dem Staat, in dem die Straftat begangen worden ist, sondern von allen Staaten strafrechtlich verfolgt werden.

Ist Terrorismus im humanitären Völkerrecht ausdrücklich erwähnt?

Ja, das humanitäre Völkerrecht erwähnt und verbietet sogar „terroristische Anschläge“ und „terroristische Handlungen“.

In der vierten Genfer Konvention (Artikel 33) heißt es, dass „Kollektivstrafen und alle Maßnahmen zur Einschüchterung oder der Terrorisierung verboten sind“, während das 2. Zusatzprotokoll (Artikel 4) „terroristische Handlungen“ gegen Personen, die nicht unmittelbar oder nicht mehr an Feindseligkeiten teilnehmen, verbietet. Hauptziel ist es, zu betonen, dass weder Einzelpersonen noch die Zivilbevölkerung Kollektivstrafen ausgesetzt werden dürfen, die offensichtlich dazu dienen, einen Terrorzustand einzuleiten.

Beide Zusatzprotokolle zu den Genfer Konventionen verbieten auch Handlungen mit dem Ziel der Terrorverbreitung in der Zivilbevölkerung. „Weder die Zivilbevölkerung als solche noch einzelne Zivilisten dürfen das Ziel von Angriffen sein. Die Anwendung oder Androhung von Gewalt, mit dem hauptsächlichen Zweck, Schrecken unter der Zivilbevölkerung zu verbreiten, ist verboten.“ (Zusatzprotokoll I, Artikel 51(2) und Zusatzprotokoll II, Artikel 13(2))

Diese Bestimmungen sind ein Schlüsselement der Regeln des humanitären Völkerrechts, die die Durchführung von Feindseligkeiten, d. h. die Art und Weise der Durchführung militärischer Operationen, betreffen. Sie verbieten die Anwendung von Gewalt im Rahmen bewaffneter Konflikte, die keinen eindeutigen militärischen Vorteil bringt. Es ist wichtig, vor Augen zu haben, dass selbst ein rechtmäßiger Angriff auf militärische Ziele Angst unter Zivilisten verbreiten kann. Mit diesen Bestimmungen werden jedoch Angriffe verboten, die speziell darauf abzielen, Zivilpersonen zu terrorisieren, z. B. durch Beschuss von Zivilpersonen aus dem Hinterhalt in Stadtgebieten.

Ist der „Antiterrorkrieg“ ein bewaffneter Konflikt?

Wie bereits erwähnt, gilt das humanitäre Völkerrecht ausschließlich für bewaffnete Konflikte. Ein zentrales Element hierfür ist die Existenz von Konfliktparteien. Die Parteien eines internationalen bewaffneten Konflikts sind zwei oder mehr Staaten (oder Staaten und nationale Befreiungsbewegungen), während die Parteien eines nicht internationalen bewaffneten Konflikts entweder Staaten oder bewaffnete Gruppen (z. B. Rebellentruppen) oder nur bewaffnete Gruppen sein können. In beiden Fällen hat eine Partei des bewaffneten Konflikts eine militärähnliche Formation mit einem gewissen Organisationsgrad und einer bestimmten Befehlsstruktur und somit die Fähigkeit, das humanitäre Völkerrecht zu achten und für seine Achtung zu sorgen.

Die Regeln des humanitären Völkerrechts gelten für alle Parteien einer bewaffneten Auseinandersetzung gleichermaßen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die betreffende Partei der Aggressor ist oder in Selbstverteidigung handelt. Auch spielt es keine Rolle, ob es sich bei der betreffenden Partei um einen Staat oder eine Rebellengruppe handelt. Dementsprechend kann jede Partei eines bewaffneten Konflikts zwar militärische Objekte angreifen, doch sind ihr direkte Angriffe gegen Zivilpersonen verboten.

Die Gleichheit der Rechte und Pflichten nach dem humanitären Völkerrecht ermöglicht es allen Konfliktparteien, die Regeln zu kennen, innerhalb derer sie handeln und sich auf ähnliches Verhalten der anderen Seite verlassen dürfen.

Bestimmte Aspekte des so genannten „Antiterrorkrieges“, der nach den Angriffen gegen die USA am 11. September 2001 eingeleitet worden ist, machen einen bewaffneten Konflikt nach dem humanitären Völkerrecht aus. Der Krieg in Afghanistan, der im Oktober 2001 begann, ist ein Beispiel. Die Genfer Konventionen von 1949 und die Regeln des gewöhnlichen Völkerrechts waren auf diesen internationalen bewaffneten Konflikt mit der von den USA geführten Koalition auf der einen Seite und Afghanistan auf der anderen Seite in vollem Maße anwendbar.

Ein großer Teil der andauernden Gewalt in anderen Teilen der Welt, der üblicherweise als terroristisch beschrieben wird, wird von lose organisierten Gruppen (Netzwerken) oder einzelnen Personen verübt, die be-

stenfalls eine gemeinsame Ideologie verfolgen. Auf der Grundlage der derzeit zur Verfügung stehenden Fakten ist es zweifelhaft, ob diese Gruppen und Netzwerke als Konfliktparteien im Sinne des humanitären Völkerrechts betrachtet werden können.

Auch wenn das humanitäre Völkerrecht für solche Handlungen nicht gilt, unterliegen sie doch dem Recht. Ungeachtet der Motive der Täter sollten Terrorhandlungen außerhalb eines bewaffneten Konflikts mit dem nationalen oder internationalen Recht, nicht jedoch durch Anwendung des Kriegsrechts verfolgt werden.

Die meisten Maßnahmen, die Staaten ergreifen, um Terrorakte zu verhindern oder zu unterdrücken, ergeben keinen bewaffneten Konflikt. Maßnahmen wie geheimdienstliche Erfassung, polizeiliche und gerichtliche Zusammenarbeit, Auslieferung, strafrechtliche Sanktionen, Finanzprüfungen, Einfrieren von Vermögen oder diplomatischer und wirtschaftlicher Druck auf Staaten, die der Unterstützung mutmaßlicher Terroristen beschuldigt werden, gelten im Allgemeinen nicht als Kriegshandlungen.

Was ist Terrorismus?

Terrorismus ist eine Erscheinung. Sowohl praktisch als auch rechtlich kann nicht gegen eine Erscheinung Krieg geführt werden, sondern nur gegen eine identifizierbare Partei eines bewaffneten Konflikts. Aus diesen Gründen wäre es angebrachter, von einem facettenreichen Kampf gegen Terrorismus statt von einem Antiterrorkrieg zu sprechen.

Welche Gesetze gelten für Personen, die in Verbindung mit dem Kampf gegen den Terrorismus inhaftiert werden?

Die Staaten haben die Pflicht und das Recht, ihre Bürger vor Terrorangriffen zu schützen. Das kann die Festnahme und Internierung von Personen einschließen, die terroristischer Straftaten verdächtigt werden. Doch muss dies stets innerhalb eines klar definierten nationalen und/oder internationalen rechtlichen Rahmens geschehen.

Wer ist durch das humanitäre Völkerrecht geschützt?

Personen, die im Zusammenhang mit einem internationalen bewaffneten Konflikt, an dem im Rahmen des Kampfes gegen den Terrorismus zwei oder mehr Staaten beteiligt sind, inhaftiert sind – im Fall Afghanistans bis zur Einsetzung der neuen Regierung im Juni 2002 – sind durch das für internationale bewaffnete Konflikte geltende humanitäre Völkerrecht geschützt.

Gefangen genommene Kombattanten müssen den Kriegsgefangenenstatus erhalten und können bis zum Ende der aktiven Feindseligkeiten im betreffenden internationalen bewaffneten Konflikt festgehalten werden. Kriegsgefangene können nicht wegen bloßer Teilnahme an Feindseligkeiten vor Gericht gestellt werden. Sie können aber wegen von ihnen begangener Kriegsverbrechen angeklagt werden. In diesem Fall können sie gefangen gehalten werden, bis eine verhängte Strafe verbüßt worden ist. Für den Fall, dass der Kriegsgefangenenstatus eines Gefangenen fraglich ist, legt die dritte Genfer Konvention fest, dass zur Entscheidung über diese Frage ein beschlussfähiges Tribunal einzurichten ist.

Der Schutz der vierten Genfer Konvention

Aus Sicherheitsgründen inhaftierten Zivilisten muss der in der vierten Genfer Konvention vorgesehene Schutz gewährt werden. Kombattanten, die nicht die Kriterien für den Kriegsgefangenenstatus erfüllen (die beispielsweise Waffen nicht offen tragen), oder Zivilisten, die in einem internationalen bewaffneten Konflikt direkt an Feindseligkeiten teilgenommen haben (so genannte „nicht privilegierte“ oder „unrechtmäßige Kämpfer“), fallen unter den Schutz der vierten Genfer Konvention, sofern sie Staatsangehörige des Feindeslandes sind.

Im Gegensatz zu Kriegsgefangenen können diese Personen allerdings nach dem nationalen Recht des Gewahrsamsstaates für den Griff zu den Waffen und von ihnen begangene Verbrechen vor Gericht gestellt werden. Sie können inhaftiert bleiben, bis die verhängte Strafe verbüßt worden ist.

Personen, die im Zusammenhang mit einem **nicht internationalen bewaffneten Konflikt** im Rahmen des Kampfes gegen den Terrorismus – wie im Fall Afghanistan seit Juni 2002 – inhaftiert werden, sind durch den gemeinsamen Artikel 3 der Genfer Konventionen und die entsprechenden Regeln des üblichen humanitären Völkerrechts geschützt. Die Regeln der internationalen Menschenrechte und des nationalen Rechts gelten auch für sie. Wenn sie wegen mutmaßlich von ihnen begangenen Verbrechen vor Gericht gestellt werden, haben sie Anspruch auf einen fairen Prozess nach dem humanitären Völkerrecht und den Menschenrechten. Alle Personen, die außerhalb einer bewaffneten Auseinandersetzung im Kampf gegen den Terrorismus gefangen genommen werden, sind durch das nationale Recht des Gewahrsamsstaats und die internationalen Menschenrechte geschützt. Wenn sie wegen mutmaßlich von ihnen begangener Verbrechen angeklagt werden, haben sie Anspruch auf einen fairen Prozess nach diesen Gesetzen.

Es ist wichtig zu wissen, dass keine Person, die im Kampf gegen den Terrorismus gefangen genommen worden ist, außerhalb des Rechts gesehen werden kann. Im Rechtsschutz gibt es kein „schwarzes Loch“.

Welche Rolle spielt das IKRK in Bezug auf Personen, die im Kampf gegen den Terrorismus gefangen genommen werden?

Nach den Genfer Konventionen muss dem IKRK zu Personen, die in einem internationalen bewaffneten Konflikt gefangen genommen wurden, Zugang gewährt werden. Das gilt für Kriegsgefangene und Personen, die unter den Schutz der vierten Genfer Konvention fallen.

In diesem Kontext hat das IKRK eine Reihe von Menschen besucht, die zum Beispiel infolge des internationalen bewaffneten Konflikts in Afghanistan sowohl in Afghanistan als auch auf der US-Marinebasis in Guantanamo Bay auf Kuba gefangen gehalten werden. Das IKRK hat wiederholt eine Bestimmung des genauen Rechtsstatus jeder in Guantanamo inhaftierten Person sowie eine Bestimmung des rechtlichen Rahmens, der für alle Personen gilt, die von den USA im Kampf gegen den Terrorismus gefangen genommen worden sind, gefordert.

Wenn der Kampf gegen den Terrorismus die Form eines nicht internationalen bewaffneten Konflikts annimmt, kann das IKRK den Konfliktparteien seine humanitären Dienste anbieten und mit Zustimmung der zuständigen Stellen Zugang zu Gefangenen erhalten.

Außerhalb bewaffneter Auseinandersetzungen hat das IKRK ein Recht auf humanitäre Initiativen nach den Statuten der Internationalen Rotkreuz- und Rothalbmond-Bewegung. So waren viele Personen, die das IKRK regelmäßig besucht hat, aus Sicherheitsgründen in Friedenszeiten inhaftiert.

Zu den bestehenden internationalen Konventionen gegen Terrorismus gehören konkrete Bestimmungen, wonach Staaten dem IKRK Zugang zu Personen gewähren können, die unter dem Verdacht terroristischer Aktivitäten gefangen gehalten werden.

In diesen Bestimmungen ebenso wie im Abkommen des humanitären Völkerrechts und in den Statuten der Internationalen Rotkreuz- und Rothalbmond-Bewegung wird die besondere Rolle anerkannt, die das IKRK ausgehend von seinem Neutralitätsgrundsatz spielt.



6. Posten Humanitäre Hilfe

6.1 Ziele



Die Ziele des Postens Humanitäre Hilfe

- Sich der Schwierigkeiten der humanitären Hilfe bewusst werden
- Lernen, dass das HVR die Hilfsgüter und das humanitäre Personal schützt
- Sich der Notwendigkeit von Teamarbeit bewusst werden

6.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Zwei Personen: eine übernimmt die Beaufsichtigung, die andere spielt die Rolle des Scharfschützen und danach des Soldaten am Checkpoint
- Kartonschachteln, die die Hilfsgüter darstellen
- Material für den Hindernisparcours
- Material zur Darstellung des Checkpoints
- Material zur Darstellung der Minen
- Hinweisschild auf Minen (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Fragen „Checkpoint“ (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Teile des Puzzles

6.3 Szenario

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer übernehmen die Rolle von humanitären Helferinnen und Helfern. Sie haben den Auftrag, möglichst rasch Hilfsgüter zu ver-

teilen, müssen dazu aber die Frontlinie überqueren und zahlreichen Hindernissen ausweichen.

6.4 Ablauf des Postens



Beim Posten Humanitäre Hilfe müssen sich die Spielerinnen und Spieler mit den Schwierigkeiten humanitärer Hilfe auseinander setzen. Ein Minenfeld erschwert hier den Weg zum Dorf, wo Hunger herrscht und die dringend benötigten Hilfsgüter erwartet werden.

Der Parcours sollte als Gruppe absolviert werden, d. h. alle Spielerinnen und Spieler starten gleichzeitig. Einige Hindernisse sollten gar von zwei oder mehr Mitgliedern der Gruppe zugleich überwunden werden. Die Zahl der Kartonschachteln muss größer sein als die Zahl der Spielerinnen und Spieler, damit diese sich organisieren müssen, um alle Schachteln ins Ziel zu bringen.

Unter anderem können die folgenden Hindernisse aufgebaut werden:

- Eine gewisse Distanz (rund 10 Meter) muss auf einem Bein hüpfend zwischen im Zickzack aufgestellten Pflöcken zurückgelegt werden.
- Die Spielerinnen und Spieler bilden zu zweit eine „Schubkarre“: Einer der Spieler geht auf den Händen, während der andere seine Füße trägt. Die Schachtel wird auf dem Rücken des ersten Spielers transportiert (Untergrund beachten!).
- Am Boden werden Minen ausgelegt. Einem der Spieler werden die Augen verbunden. Ihn einige Male um die eigene Achse drehen lassen, damit er die Orientierung verliert. Danach leitet ihn ein anderer Spieler mit der Stimme an, damit er den Minen ausweichen kann. Berührt er eine Mine, muss er den gesamten Parcours erneut beginnen. Gerät eine Schachtel mit einer Mine in Berührung, gilt sie als zerstört.
- Auf den Boden wird ein Brett oder ein Seil gelegt, über das zwei Spieler balancieren müssen. Sie sind am linken Fuß aneinander gebunden.
- Die Spielerinnen und Spieler werden am Checkpoint angehalten (siehe „Fragen Checkpoint“, Datei Raid Cross-Materialien)
- Am Boden werden Ringe ausgelegt, und die Spielerinnen und Spieler müssen vom einen zum nächsten springen.
- Die Spielerinnen und Spieler müssen durch einen Tunnel kriechen, der aus Tischen gebildet wird.
- Sie müssen einen Teil des Parcours zurücklegen, indem sie im Mund einen mit Wasser gefüllten Löffel halten, ohne das Wasser zu verschütten (einen Löffel pro Spielerin oder Spieler vorsehen oder den Löffel zwischendurch desinfizieren).
- u. a.

6.5 Debriefing

Neben den Regeln, die in diesem Bereich anwendbar sind, muss die Gruppenleitung die Probleme hervorheben, mit denen die humanitäre Hilfe konfrontiert ist. Sie zeigt auf, welche Schwierigkeiten die humanitären Organisationen bewältigen müssen und welcher Kritik sie ausgesetzt sind.

Die Gruppenleitung gibt eines oder mehrere Teile des Puzzles aus.

6.6 Auswertung

Es ist keine Beurteilung im Hinblick auf den Prozess vorgesehen. Die Gruppenleitung hebt höchstens alle aufgetretenen Probleme der Spielerinnen und Spieler bei der Beförderung der Hilfsgüter und die möglichen Folgen für die Bevölkerung hervor.

6.7 Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts

Medizinische Hilfe

- Verwundete oder kranke Zivil- oder Militärpersonen dürfen weder angegriffen noch getötet werden. Sie müssen von den Konfliktparteien gesucht, geborgen und gepflegt werden.
- Das zivile oder militärische Sanitätspersonal muss geschont und geschützt werden, sofern es keine feindseligen Handlungen begeht.
- Die gleiche Regel gilt auch für Sanitätstransporte, -gebäude und -material.
- Das Zeichen des Roten Kreuzes oder des Roten Halbmonds symbolisiert diesen Schutz und muss beachtet werden. Jede missbräuchliche oder täuschende Verwendung dieser Zeichen ist verboten.
- Die Militärbehörde muss der Bevölkerung und den humanitären Organisationen erlauben, Verwundete und Kranke unabhängig von ihrer Nationalität zu bergen und zu pflegen.

Humanitäre Hilfe

- Die Konfliktparteien müssen unparteiische, humanitäre Hilfsoperationen zugunsten der Zivilbevölkerung zulassen, die sich auf ihrem Staatsgebiet oder auf dem von ihnen besetzten Staatsgebiet befindet. Die humanitären Organisationen müssen jedoch vor ihrem Einsatz eine Bewilligung einholen. Derartige Hilfsaktionen gelten weder als Einmischung in den bewaffneten Konflikt noch als feindselige Handlungen. Sofern sie die Bedingungen der Unparteilichkeit und der Neutralität erfüllen, wäre es deshalb missbräuchlich, wenn die Behörden sie ablehnen würden.
- Das zivile humanitäre Personal muss unter allen Umständen geschont und geschützt werden, sofern es keine feindseligen Handlungen begeht.
- Die gleiche Regel gilt auch für humanitäre Transporte, Gebäude und Materialien.
- Die Sicherheit des humanitären Personals muss gewährleistet werden, und dieses muss die Handlungsfreiheit erhalten, die es für seine Arbeit benötigt.



7. Posten Hauptquartier

7.1 Ziele



Die Ziele des Postens Hauptquartier

- Erkennen, wie schwierig es ist, Entscheidungen zu treffen, ohne vor Ort zu sein
- Sich des Dilemmas bewusst werden, das bei der Anwendung bestimmter Regeln entsteht
- Die Regeln des humanitären Völkerrechts kennen lernen, die nicht an anderen Posten aufgezeigt werden konnten

7.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Eine Person pro Gruppe, die Fragen stellt
- Die Gruppenleitung, die die Diskussion leitet und auswertet
- Material, das die Atmosphäre eines militärischen Hauptquartiers vermittelt (Tisch, Stühle, Karten, etc.)
- Kurzdarstellung der Fälle (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Evaluationsbogen (siehe Datei Raid Cross-Materialien)
- Teile des Puzzles

7.3 Szenario

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer treffen im militärischen Hauptquartier ein. Sie werden alle zu Generälen befördert. Über Funk oder per Meldeläufer gehen verschiedene Meldungen und Fragen ein.



Anmerkung

Da dieser Posten am Schluss des Parcours gespielt wird, kann die Spielsituation allen Spielerinnen und Spielern gemeinsam erklärt werden. Danach werden die Gruppen für den weiteren Ablauf ihrer jeweiligen Gruppenleitung überlassen.

7.4 Ablauf des Postens



Beim Posten Hauptquartier werden sich die Spielerinnen und Spieler des Dilemmas bewusst, das bei der Anwendung bestimmter Regeln entsteht.

Nachdem die Gruppenleitung die Rahmenbedingungen des Konflikts beschrieben hat, erteilt sie den Spielerinnen und Spielern den Auftrag, die Fragen der Armeeingehörigen im Feld zu beantworten. Jede Frage bezieht sich auf eine konkrete Situation, wirft ein bestimmtes Problem auf. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen sie innerhalb einer bestimmten Zeit beantworten (vier bis acht Minuten, je nach Größe der Gruppe). Erläuterungen und die richtigen Antworten werden am Schluss des Postens gegeben. Die Gruppenleitung muss dafür sorgen, dass eine echte Diskussion entsteht und dass sich alle Spielerinnen und Spieler äußern können, bevor die Gruppe ihre Entscheidung fällt. Sie achtet jedoch darauf, die Antworten nicht zu beeinflussen.

Fall 1⁴

- **Situation:** An der Front haben sich 15 feindliche Armeeangehörige auf der Flucht vor einem unserer Einheiten in einem feindlichen Dorf versteckt. Dort befinden sich auch etwa 1000 Zivilpersonen (Frauen, Kinder, alte Menschen). Die Einheit hat zu wenig Soldaten, um das Dorf Haus für Haus einzunehmen. Es verfügt jedoch über genügend Kanonen und Granatwerfer, um das Dorf zu beschießen und zu zerstören.
- **Frage:** Darf unsere Einheit die schwere Artillerie einsetzen, um die feindlichen Soldaten aus dem Dorf zu vertreiben?

Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts:

- Nur militärische Ziele dürfen angegriffen werden.
- Ein militärisches Ziel ist ein Objekt, das aufgrund seiner Beschaffenheit, seines Standorts oder seiner Verwendung wirksam zu militärischen Handlungen beiträgt und dessen Zerstörung einen eindeutigen militärischen Vorteil darstellt.
- Es ist verboten, zivile Objekte und militärische Ziele unterschiedslos anzugreifen.
- Als unterschiedslose Angriffe gelten Angriffe, die gegen militärische Ziele gerichtet sind und unbeabsichtigt zu zivilen Verlusten führen, die in keinem Verhältnis zum erwarteten militärischen Vorteil stehen.
- Kombattanten müssen sich von Zivilpersonen unterscheiden und dafür sorgen, Zivilpersonen nicht dadurch in Gefahr zu bringen, dass sie sich zwischen ihnen verstecken.

- **Antwort:** Da sich Armeeangehörige im Dorf verstecken, gilt dieses nun als militärisches Ziel, das angegriffen werden darf.
- **Aber Achtung:** Falls die Gefahr besteht, dass der Angriff auf das Dorf Verluste unter den Zivilpersonen verursacht, die in keinem Verhältnis dazu stehen, dass die feindlichen Kombattanten vertrieben werden können, ist es verboten, das Dorf zu beschießen. Im vorliegenden Fall könnte ein Beschuss des Dorfs Hunderte von toten Zivilpersonen zur Folge haben, was in keinem Verhältnis zu 15 feindlichen Armeeangehörigen steht.

Fall 2

- **Situation:** Nach Informationen, die unsere Armee erhalten hat, foltert der Feind unsere gefangen genommenen Soldaten und nimmt medizinische Versuche an ihnen vor. Die Leitung eines unserer Gefangenenlager schlägt deshalb vor, mit den feindlichen Kriegsgefangenen gleich zu verfahren, um sich zu rächen und den Feind unter Druck zu setzen, damit er seine Übergriffe einstellt.
- **Frage:** Darf sich die Leitung unseres Gefangenenlagers so verhalten?

Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts:

- Gefangene müssen human behandelt werden.
- Es ist verboten, sie zu töten oder zu foltern.
- Für die Regeln des humanitären Völkerrechts gilt der Grundsatz der Gegenseitigkeit nicht. Ein Staat kann sich somit nicht darauf berufen, dass ein anderer Staat die Regeln nicht einhält, um seinen eigenen Verpflichtungen nicht nachzukommen.
- Repressalien gegen Gefangene wie auch gegen Zivilpersonen, Verwundete oder gegen das Sanitätspersonal sind verboten.

⁴⁾ Eine Kurzbeschreibung der Fälle ist in der Datei Raid Cross-Materialien „Kurzdarstellung der Fälle“ zum Ausdrucken zu finden.

- Antwort: Es ist streng verboten, Gefangene zu töten oder zu misshandeln, um sich zu rächen oder Druck auf den Feind auszuüben.
- Es gibt andere Mittel, den Feind dazu zu bringen, die Übergriffe gegen die gefangenen Soldaten der eigenen Seite einzustellen, zum Beispiel eine Intervention des IKRK oder die Diplomatie: Im Hinblick darauf können die Generäle, d. h. die Führungsspitze der Armee, das Gespräch mit der politischen Führung suchen. Es besteht auch die Möglichkeit, an die Öffentlichkeit zu gehen.

Fall 3

- Situation: Nach sehr schweren Verlusten benötigt unsere Armee neue Soldaten. Der Kommunikationsdienst der Armee möchte eine breit angelegte Rekrutierungskampagne lancieren, die sich an alle Personen im wehrfähigen Alter richtet.
- Frage: Die Verantwortlichen des Kommunikationsdienstes fragen uns, ob sie Plakate in Grundschulen, Realschulen und Gymnasien aufhängen dürfen.

Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts:

- Es ist verboten, Kinder unter 15 Jahren für die Streitkräfte anzuwerben. Falls die Konfliktparteien Personen im Alter von 15 bis 18 Jahren anwerben, müssen sie den älteren Bewerbern den Vorzug geben. Nach dem Statut des Internationalen Strafgerichtshofs ist „die Zwangsverpflichtung oder Eingliederung von Kindern unter 15 Jahren in die nationalen Streitkräfte oder ihre Verwendung zur aktiven Teilnahme an Feindseligkeiten“ ein Kriegsverbrechen.
- Beteiligen sich trotzdem Kinder unter 15 Jahren an den Feindseligkeiten und fallen sie in die Hand des Gegners, genießen sie weiterhin den besonderen Schutz, der für Kinder gilt (altersgerechte Pflege und Unterstützung).
- Zurzeit werden neue Regeln eingeführt, die das Mindestalter auf 18 Jahre heraufsetzen. Doch dieser Grundsatz wird noch nicht von allen Staaten anerkannt.

- Antwort: Die Plakatkampagne darf nicht absichtlich Kinder unter 15 Jahren ansprechen. Deshalb muss geprüft werden, wie alt die Schülerinnen und Schüler an den verschiedenen Schulen sind: Der Aushang derartiger Plakate in Grund- und Realschulen ist verboten, in Gymnasien jedoch zulässig.

Fall 4

- Situation: Eine unserer Patrouillen hat ein Dorf gestürmt, in dem sie Kombattanten vermutete. Gegen die Patrouille fiel jedoch kein einziger Schuss. Der Unteroffizier befiehlt, auf die Bewohnerinnen und Bewohner des Dorfs zu schießen. Die Soldaten gehorchen und töten alle. Da der Leutnant – an sich der ranghöhere Offizier – jünger ist und weniger Erfahrung hat als der Unteroffizier, lässt er diesen gewähren.
- Fragen: Nach dem Angriff ist der junge Leutnant verunsichert und weiß nicht, was er tun soll. Er stellt über Funk die folgenden Fragen:
 1. Durften diese Menschen getötet werden?
 2. Ist der Unteroffizier für diese Toten verantwortlich?
 3. Bin ich selbst als Leutnant für diese Toten verantwortlich?
 4. Sind die Soldaten, die auf Befehl des Unteroffiziers geschossen haben, für diese Toten verantwortlich?

Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts:

- Es ist verboten, Personen, die sich nicht oder nicht mehr an den Feindseligkeiten beteiligen, anzugreifen, auf sie zu schießen oder sie zu töten.
- Es verstößt gegen das humanitäre Völkerrecht, auf Zivilpersonen zu schießen; dies ist ein Kriegsverbrechen.
- Es ist auch ein Kriegsverbrechen, anderen den Befehl zu erteilen, ein Kriegsverbrechen zu begehen.
- Militärpersonen sind verpflichtet, Befehle nicht zu befolgen, die gegen das humanitäre Völkerrecht verstoßen. Wer den Befehl erhalten hat, ein Verbrechen zu begehen, kann dies nicht als Entschuldigung dafür vorbringen, dieses Verbrechen begangen zu haben.
- Der militärische Vorgesetzte ist für die Verbrechen verantwortlich, die seine Untergebenen begangen haben, wenn er den Befehl erteilt hat oder wenn er die Möglichkeit zum Eingreifen hatte und nichts unternommen hat.

• Antworten:

1. Die Personen, auf die die Patrouille im Dorf trifft, sind keine Kombattanten. Sie dürfen somit nicht angegriffen werden, da es sich um Zivilpersonen handelt.
2. Der Unteroffizier ist verantwortlich, weil er den Befehl zur Begehung eines Kriegsverbrechens erteilt hat.
3. Der Leutnant ist verantwortlich, weil er nichts unternommen hat, obwohl ein Eingreifen möglich gewesen wäre.
4. Die Soldaten sind verantwortlich, denn sie haben die Menschen getötet, obwohl sie verpflichtet gewesen wären, den Befehl zur Tötung von Zivilpersonen zu verweigern. In diesem speziellen Fall haben sich sowohl der Unteroffizier als auch der Leutnant und auch die Soldaten eines Kriegsverbrechens schuldig gemacht.

Fall 5

- Situation: Der nationale Fernsehsender des Feindes strahlt Propagandasendungen aus, um die Bevölkerung dazu aufzustacheln, die Minderheit zu verfolgen, die auf ihrem Gebiet lebt, deren Häuser anzuzünden, sie einzuschüchtern und zur Flucht zu bewegen. Derartige Handlungen werden als „ethnische Säuberungen“ bezeichnet.
- Frage: Darf unsere Armee diesen Fernsehsender zerstören?

Anwendbare Regeln des humanitären Völkerrechts:

- Nur militärische Ziele dürfen angegriffen werden.
- Ein militärisches Ziel ist „ein Objekt, das aufgrund seiner Beschaffenheit, seines Standorts oder seiner Verwendung wirksam zu militärischen Handlungen beiträgt und dessen Zerstörung einen eindeutigen militärischen Vorteil darstellt“.
- Auch die Anstiftung zu einem Verbrechen gegen die Menschlichkeit ist ein Verbrechen gegen die Menschlichkeit.

- Antwort: Es stellt sich die Frage, ob der Fernsehsender als militärisches Ziel zu betrachten ist. Diese Frage ist sehr umstritten und schwierig zu beantworten (Beispiel: Bombardierung des serbischen Fernsehsenders durch die NATO während des Kosovokrieges). Die Frage lässt sich nicht klar beantworten. Wichtig ist, dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die folgenden Fragen stellen:

- Ist es zweckmäßig, das Gebäude zu zerstören?
- Hilft das Fernsehen unseren Feinden während des Konflikts?
- Das Fernsehen strahlt Propagandaprogramme, aber bestimmt auch normale Sendungen aus. Es besteht die Gefahr, dass beim Angriff Journalisten und Zivilpersonen verletzt werden.

7.5 Debriefing

Die Gruppenleitung kommt auf die Antworten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zurück und stellt sie den geltenden Regeln gegenüber. Danach weist sie darauf hin, dass es schwierig ist, sich zum Verhalten von Armeeingehörigen im Feld zu äußern, wenn man nicht selbst vor Ort ist. In der Hitze des Gefechts sieht alles ganz anders aus: Die Armeeingehörigen stehen unter Stress, haben Angst, empfinden Hass, sehen Freunde sterben usw.

Die Gruppenleitung gibt eines oder mehrere Teile des Puzzles aus.

7.6 Auswertung

Für jede der acht Fragen werden 2,5 Punkte vergeben.

Dabei wird sowohl die erteilte Antwort (ein Punkt, falls sie richtig ist) als auch die dafür angegebene Begründung (1,5 Punkte, wenn die Begründung schlüssig ist) berücksichtigt.

Die Spielerinnen und Spieler können somit auch Punkte erzielen, wenn ihre Antwort falsch ist. Sie können aber auch Punkte verlieren, wenn sie aufs Geratewohl die richtige Antwort geben, ohne sie begründen zu können.

Bei der letzten Frage wird für die Beurteilung nicht die Antwort als solche berücksichtigt, sondern eher die Diskussion und die gewählte Begründung. Wenn es den Spielerinnen und Spielern gelungen ist, die richtigen Probleme zur Sprache zu bringen, werden die Punkte für diese Frage unabhängig von der erteilten Antwort gewährt.

7.7 Evaluation des Postens Hauptquartier⁵

Evaluationsbogen des Postens Hauptquartier

Punktevergabe: 1,5 Punkte für schlüssige Begründung, 1 Punkt für richtige Antwort



Fall	Fragen	Begründung	Antwort
Fall 1	Frage 1		
Fall 2	Frage 2		
Fall 3	Frage 3		
Fall 4	Frage 4		
	Frage 5		
	Frage 6		
	Frage 7		
Fall 5	Frage 8		
	Erreicht von 20 möglichen Punkten		

Insgesamt erreicht von 60 möglichen Punkten

⁵ Siehe Evaluationsbogen des Postens Hauptquartier in der Datei Raid Cross-Materialien.



8. Posten Prozess

8.1 Ziele



Die Ziele des Postens Prozess

- Sich bewusst werden, dass bei Verstößen gegen das humanitäre Völkerrecht Sanktionsmöglichkeiten bestehen
- Sich bewusst werden, dass es notwendig ist, derartige Verstöße zu bestrafen
- Das Verhalten im Spiel auswerten und entsprechend ahnden

8.2 Personelle und materielle Ressourcen



Die personellen und materiellen Ressourcen

- Eine Gruppenleitung pro Gruppe
- Drei Leiterinnen oder Leiter, um die Rolle des Richters, des Staatsanwalts und des Verteidigers zu spielen
- Material für die Einrichtung eines fiktiven Gerichtssaals (Tische, ein Podium, Kostüme für die Mitglieder des Gerichts, etc.)
- Verschiedene Plädoyers und Urteile (siehe Datei Raid Cross-Materialien)

8.3 Szenario

Alle Gruppen absolvieren diesen Posten gleichzeitig. Zur Prozessvorbereitung bleiben sie als Gruppe mit ihrer Gruppenleitung zusammen. Danach findet der Prozess in einem Raum statt, der zu einem Gerichtssaal umgebaut wurde.

8.4 Ablauf des Postens

Vorbereitung des Prozesses

Jede Gruppenleitung teilt ihrer Gruppe mit, dass mehrere Verhaftungen vorgenommen wurden: Verschiedene Leiterinnen und Leiter werden beschuldigt, an den Posten „Kriegsgefangene“, „Heckenschütze“ und „Humanitäre Hilfe“ Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht begangen zu haben. Die Gruppenleitung fragt die Spielerinnen und Spieler, was davon zu halten ist.

Sie lässt sie nachdenken, bevor sie sie zu Überlegungen über die Notwendigkeit zur gerichtlichen Verurteilung von Kriegsverbrechern veranlasst (vgl. Kapitel 8.5 Vertiefungsmöglichkeiten, Können Kriegsverbrecher im Rahmen des humanitären Völkerrechts strafrechtlich verfolgt werden?).

Dann lässt die Gruppenleitung kurz erarbeiten, was diesen Leiterinnen und Leitern vorgeworfen werden kann. Die Gruppe wählt eine Sprecherin oder einen Sprecher, die oder der den Standpunkt der Gruppe während des Prozesses vertritt.



Verstöße während des Spiels

- Posten *Verwundete*: Die feindlichen Verwundeten wurden nicht oder erst nach den weniger schwer verletzten eigenen Verwundeten geborgen.
- Posten *Artillerie*: Bombardierung von zivilen oder geschützten Objekten (Schule, Krankenstation, Kulturgüter, Kirche, Kriegsgefangenenlager, Atomkraftwerk, Rotes Kreuz), Angriffe und Schüsse auf Zivilpersonen oder außer Gefecht gesetzte Personen.
- Posten *Hauptquartier*: Angriff gegen ein militärisches Ziel mit einem unverhältnismäßigen Verlust von Zivilpersonen, Repressalien gegen Kriegsgefangene, Tötungen (Anordnung oder Zulassung von Tötungen) von unbewaffneten Zivilpersonen, Rekrutierung von Kindern unter 15 Jahren.

Die Gruppenleitung hilft den Spielerinnen und Spielern, Argumente zu finden, die sie im Prozess zu ihrer Verteidigung vorbringen können, lässt ihnen aber möglichst viel Freiheit bei der Formulierung. Sie kann sie zum Beispiel auf folgende Möglichkeiten hinweisen: sanfter Transport der Verwundeten, jugendliches Alter der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, Befehl des Vorgesetzten am Posten *Hauptquartier*, etc.

Prozess gegen die Leiterinnen und Leiter



Den Leiterinnen und Leitern des Spiels wird der Prozess gemacht. Der Staatsanwalt verliest die Anklagepunkte.

Der Richter ruft zuerst die Leiterinnen und Leiter auf, die beschuldigt werden, an ihrem Posten Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht begangen zu haben. Er fordert sie auf, einen Schritt vorzutreten. Eine Vertreterin oder ein Vertreter jeder Gruppe erläutert in höchstens einer Minute die Anklagepunkte.

Danach ergreift der Staatsanwalt das Wort (siehe „Plädoyers und Urteile der Staatsanwaltschaft“, Datei Raid Cross-Materialien), um die Anklagepunkte zusammenzufassen und die begangenen Verbrechen mit Rechtsbegriffen zu beschreiben.



Beschreibung der begangenen Verbrechen mit Rechtsbegriffen

- Posten *Kriegsgefangene*: unmenschliche Behandlung und Folter von Kriegsgefangenen
- Posten *Heckenschütze*: Schüsse auf die Zivilbevölkerung
- Posten *Humanitäre Hilfe*: Verhinderung des Transports von Hilfsgütern für die Zivilbevölkerung

Nach jedem Anklagepunkt fragt das Gericht die Verteidigung, ob sie etwas hinzuzufügen habe. Die Verteidigung bringt pro Posten ein Argument vor (siehe „Plädoyers und Urteile der Verteidigung“, Datei Raid Cross-Materialien).



Argumente der Verteidigung

- Posten *Kriegsgefangene*: Auch die Feinde behandeln ihre Gefangenen auf diese Weise.
- Posten *Heckenschütze*: Sie hatten den Befehl erhalten, auf alles zu schießen, was sich bewegt.
- Posten *Humanitäre Hilfe*: Die Hilfsgüter dienten zur Unterstützung der feindlichen Zivilbevölkerung; das Ziel bestand darin, den Feind zu vernichten.

Der Richter verlässt den Raum für die Beratung, kehrt zurück und verliest die Urteile (siehe „Plädoyers und Urteile der Richter“, Datei Raid Cross-Materialien). Dabei geht er auf die Argumente der Verteidigung ein.



Urteile und ihr Bezug zu den Argumenten der Verteidigung

- Posten *Kriegsgefangene*: 10 Jahre Gefängnis. Auch wenn der Feind gegen das HVR verstößt, berechtigt das nicht dazu, dasselbe zu tun; Repressalien sind verboten.
- Posten *Heckenschütze*: 20 Jahre Gefängnis. Ein derartiger Befehl ist widerrechtlich, und jeder Soldat ist verpflichtet, widerrechtliche Befehle zu verweigern.
- Posten *Humanitäre Hilfe*: 5 Jahre Gefängnis. Da sich die Zivilbevölkerung nicht an den Kämpfen beteiligt, muss sie geschont und geschützt werden; sie stellt kein militärisches Ziel dar.

Prozess gegen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Danach zieht der Richter die verschiedenen Gruppen für die Kriegsverbrechen zur Verantwortung, die sie während des Tages begangen haben.

Posten für Posten fordert der Richter die betroffenen Gruppen auf, einen Schritt nach vorn zu treten, und lässt den Staatsanwalt die Anklagepunkte verlesen, die bei der Vorbereitung des Prozesses dargelegt wurden. Hat eine Gruppe keinen Verstoß begangen, erhalten die Spielerinnen und Spieler eine Ehrenmedaille.

Nach jedem Anklagepunkt fordert das Gericht die Vertreterin oder den Vertreter der Gruppe auf, Argumente zur Verteidigung der Gruppe vorzubringen (1 Min. pro Gruppe).

Der Richter zieht sich zur Beratung zurück. Kurz darauf kehrt er zurück.

Er erläutert, wie er die Strafen beurteilt. Für jeden Verstoß gegen das humanitäre Völkerrecht werden die Gruppenmitglieder zu einer Gefängnisstrafe verurteilt, deren Länge vom Schweregrad des begangenen Kriegsverbrechens abhängt (im Spiel wird der Schweregrad direkt an den Posten bewertet). Danach verliest er das Urteil und beginnt dabei mit den schwersten Strafen.

8.5 Vertiefungsmöglichkeiten

„Können Kriegsverbrecher im Rahmen des humanitären Völkerrechts strafrechtlich verfolgt werden?“⁶

Die Pflicht zur Bestrafung

Sobald Staaten Vertragspartei der Genfer Abkommen werden, sind sie verpflichtet, die erforderlichen gesetzgeberischen Maßnahmen zur Bestrafung jener Personen zu ergreifen, die schwere Verletzungen der Abkommen begangen haben. Ferner müssen sie Personen, die verdächtigt werden, schwere Verletzungen der Abkommen begangen zu haben, strafrechtlich verfolgen oder sie zur Verurteilung an einen anderen Staat ausliefern. Mit anderen Worten: Täter, die schwere Verletzungen begangen haben, also Kriegsverbrecher, sind jederzeit und überall strafrechtlich zu verfolgen, und Staaten müssen in eigener Verantwortung dafür sorgen, dass dies auch geschieht.

So kann man sagen, dass das Strafrecht eines Staates nur für Verbrechen gilt, die auf seinem Territorium oder von seinen Angehörigen begangen wurden. Das humanitäre Völkerrecht reicht weiter, insofern es von den Staaten verlangt, jede Person zu verfolgen und zu bestrafen, die eine schwere Verletzung begangen hat – und zwar ohne Rücksicht auf ihre Nationalität oder den Ort, an dem das Verbrechen begangen wurde. Das Prinzip universaler Rechtsprechung ist die wesentliche Voraussetzung dafür, dass schwere Verletzungen wirksam geahndet werden können.

Solche strafrechtlichen Verfolgungen können entweder durch die nationalen Gerichtshöfe der verschiedenen Staaten oder durch eine internationale Instanz erfolgen. Dies ist der Kontext, in dem der Sicherheitsrat der Vereinten Nationen die Internationalen Kriegstribunale für das ehemalige Jugoslawien (1993) und Ruanda (1994) einsetzte. Es ging jeweils um die Verurteilung derjenigen, die angeklagt waren, Kriegsverbrechen während der Konflikte in den genannten Ländern begangen zu haben.

⁶ Auszug aus der IKRK-Broschüre „Das humanitäre Völkerrecht. Antworten auf Ihre Fragen.“

Warum werden die humanitären Regeln nicht immer eingehalten, und warum werden Verletzungen nicht immer geahndet?

Auf diese Frage gibt es viele Antworten: Manche behaupten, hierfür sei hauptsächlich die Rechtsunkenntnis verantwortlich, während andere der Ansicht sind, dass es an der Natur des Krieges liege oder daran, dass das Völkerrecht – und damit auch das humanitäre Völkerrecht – wegen der gegenwärtigen Strukturen der internationalen Gemeinschaft keine Entsprechung im Sinne eines wirksamen zentralisierten Systems zur Durchsetzung von Sanktionen hat.

Der Bruch von Regeln

Wie dem auch sei, Tatsache ist, dass in Konfliktsituationen wie in Friedenszeiten – sei es im Rahmen geltender nationaler oder auch internationaler Rechtsprechung – Rechtsvorschriften gebrochen und Verbrechen begangen werden.

Allerdings darf man angesichts solcher Verletzungen nicht einfach resignieren und jegliche Bemühungen um eine bessere Einhaltung des humanitären Völkerrechts aufgeben. Vielmehr sollte man, solange es kein wirkungsvolleres Sanktionssystem gibt, Verletzungen unbeirrbar verurteilen und Schritte zu ihrer Verhütung und Bestrafung unternehmen.

Mittel zur Durchsetzung des humanitären Völkerrechts

Die Ahndung von Kriegsverbrechen ist sowohl auf nationaler wie auf internationaler Ebene ein Mittel zur Durchsetzung des humanitären Völkerrechts. Darüber hinaus hat die internationale Gemeinschaft einen Ständigen Internationalen Strafgerichtshof geschaffen, der für die Verfolgung von Kriegsverbrechen, Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Völkermord zuständig ist.

Was ist ein Kriegsverbrechen?

Kriegsverbrechen sind erhebliche Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht, die während eines internationalen oder nicht internationalen bewaffneten Konflikts begangen werden. Kriegsverbrechen sind in einer Reihe von Rechtstexten definiert, namentlich im Statut des nach dem Zweiten Weltkrieg geschaffenen Internationalen Militärtribunals von Nürnberg, den Genfer Abkommen und ihren Zusatzprotokollen, den Statuten und dem Fallrecht der Internationalen Strafgerichtshöfe für das ehemalige Jugoslawien und Ruanda und dem Statut des Internationalen Strafgerichtshofes. Ferner ist der Begriff des Kriegsverbrechens in den Gesetzen und im Fallrecht einzelner Staaten definiert. Hier gilt es festzuhalten, dass eine einzelne Handlung ein Kriegsverbrechen darstellen kann.

Zu den Handlungen, die als Kriegsverbrechen definiert werden, gehören:

- vorsätzliches Töten geschützter Personen (z. B. verwundete oder schiffbrüchige Kombattanten, Kriegsgefangene, Zivilisten);
- Folter oder unmenschliche Behandlung geschützter Personen;
- vorsätzliche Verursachung großen Leidens oder einer schweren Beeinträchtigung der Gesundheit und des körperlichen und seelischen Wohlbefindens einer geschützten Person;
- Angriffe gegen die Zivilbevölkerung;
- Verschleppung oder Zwangsverschickungen; der Einsatz verbotener Waffen oder Kriegsmethoden;
- die missbräuchliche Verwendung des der Kennzeichnung dienenden Emblems des Roten Kreuzes oder des Roten Halbmonds oder sonstiger Schutzzeichen;
- das heimtückische Töten oder Verwunden von Personen, die einer gegnerischen Nation oder Armee angehören; die Plünderung öffentlichen oder privaten Eigentums.

Hier sei darauf hingewiesen, dass der Internationale Strafgerichtshof für das ehemalige Jugoslawien anerkannt hat, dass sich der Begriff des Kriegsverbrechens unter dem internationalen Gewohnheitsrecht auch auf erhebliche Verstöße erstreckt, die in nicht internationalen bewaffneten Konflikten begangen wer-

den. In der Liste der Kriegsverbrechen des Statuts des Internationalen Gerichtshofes und des Statuts des Internationalen Gerichtshofes für Ruanda sind auch diejenigen aufgeführt, die in nicht internationalen bewaffneten Konflikten begangen werden.



Hinweis

Hinsichtlich der Anklagen im simulierten Raid-Cross-Prozess sollte der juristischen Genauigkeit halber erwähnt werden, dass die Verhinderung des Durchlassens humanitärer Hilfssendungen (sofern diese Hilfe nicht für das Überleben der Zivilbevölkerung unbedingt notwendig ist) und das Nichteinsammeln von Verwundeten des Feindes streng genommen keine Kriegsverbrechen oder gravierenden Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht sind.

Diese Unterlassungen sind vielmehr einfache Verstöße, für die Einzelpersonen nach dem humanitären Völkerrecht nicht bestraft werden können.

Was sind Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Verbrechen des Völkermords?

Verbrechen gegen die Menschlichkeit sind die im Statut des Internationalen Gerichtshofs aufgezählten Handlungen wie Mord oder Vernichtung im Rahmen eines allgemeinen oder systematischen Angriffs, der bewusst gegen eine Zivilbevölkerung gerichtet ist.

Die Völkermordkonvention von 1948 definiert Völkermord als eine der aufgezählten Handlungen wie Tötung oder Verursachung von schwerem körperlichen Schaden an Mitgliedern einer Gruppe, die in der Absicht begangen wird, die betreffende nationale, ethnische, rassische oder religiöse Gruppe als solche ganz oder teilweise zu zerstören.

Gibt es eine Entschuldigung für Kriegsverbrechen?

Kriegsverbrechen sind extrem schwere Vergehen, die ein Affront gegen das Gewissen der Menschheit sind. Folglich sind sie schwer zu entschuldigen. Zum Beispiel ist es keine berechtigte Entschuldigung, den Befehl erhalten zu haben, ein Kriegsverbrechen zu verüben (außergewöhnliche Umstände ausgenommen). Ebenso genießen Staatsoberhäupter keine Immunität (d. h. einen gewissen Rechtsschutz in

Verbindung mit ihrem Amt), wenn sie wegen Kriegsverbrechen angeklagt werden.

Kriegsverbrechen lassen sich auch nicht mit dem Hinweis darauf entschuldigen, dass der Feind diese ebenso verübt. Befehlshaber sind für die von ihren Untergebenen begangenen Verbrechen verantwortlich, wenn sie den Befehl dazu erteilt haben, davon Kenntnis hatten oder davon Kenntnis hätten haben müssen.

Ein gerechter und fairer Prozess für Kriegsverbrecher

Auch wenn Kriegsverbrechen grausame Handlungen sind, die schwer zu vergeben sind, haben die, die sie verüben, dennoch Anspruch auf einen gerechten und fairen Prozess. Eine Person, die eines Kriegsverbrechens verdächtigt wird, kurzerhand zu verurteilen, ist selbst ein Kriegsverbrechen. Jeder Mensch hat unabhängig davon, wessen er beschuldigt wird, das Recht, sich zu verteidigen und gerecht beurteilt zu werden.



9. Debriefing am Ende des Tages

9.1 Ziele



Die Ziele des Debriefings

- Nochmals den grundlegenden Gedanken aufnehmen, dass auch im Krieg nicht alles erlaubt ist
- Sich Fragen zu den Sanktionen für die Verstöße stellen
- Überlegungen zur Situation nach dem Konflikt anstellen

9.2 Personelle Ressourcen



Die personellen Ressourcen

Jede Gruppenleitung betreut ihre Gruppe bei den Überlegungen im ersten Teil des Postens.

9.3 Ablauf des Postens



Beim Debriefing werden die Spielerinnen und Spieler angeregt über ihr Verhalten in den einzelnen Spielsituationen nachzudenken.

Regeln und Sanktionen

(15 Min.)

Die Gruppenleitungen stellen den Mitgliedern ihrer Gruppe folgende Fragen:

- Was haben sie an diesem Tag gelernt?
- Sind sie der Meinung, dass in einem Konflikt alles erlaubt ist? Weshalb?

Sie veranlasst sie, sich nacheinander Gedanken zu den folgenden Punkten zu machen:

- zu den **Grundbegriffen** des humanitären Völkerrechts: Achtung vor dem Menschen, Verbot der Verursachung von unnötigem Leid, d. h. Leid, das nicht durch militärische Notwendigkeit gerechtfertigt ist, oder Schäden, die in keinem Verhältnis zum direkten und konkreten erwarteten militärischen Vorteil stehen;
- zur **Notwendigkeit von Regeln**, um dieses Ziel zu erreichen;
- zum **Vorgehen**, wenn diese Regeln nicht eingehalten werden; dabei auf die während des Tags gemachten Erfahrungen Bezug nehmen (z. B. Hecken-schütze);
- zur **Notwendigkeit von Sanktionen**, nicht nur, um die Beachtung der Regeln zu fördern, sondern auch um den Opfern zu helfen; dabei auf die Erfahrungen Bezug nehmen, die die Spielerinnen und Spieler an diesem Tag, aber auch in ihrem Alltag gemacht haben.

Die Gruppenleitung achtet darauf, dass sich alle beteiligen, und fordert die Gruppe auf, eine Sprecherin oder einen Sprecher zu bestimmen.

Berichterstattung im Plenum (15 Min.)

Die Sprecherin oder der Sprecher jeder Gruppe erläutert die Ideen der Gruppe in Bezug auf Sanktionen und die Behandlung von Opfern.

Eine Leiterin oder ein Leiter (z. B. eine der Gruppenleitungen) erklärt anschließend kurz, welche Möglichkeiten für Sanktionen bestehen: Kommissionen zur Untersuchung der Vorfälle, nationale oder internationale Gerichte.



Gesichtspunkte die besonders betont werden sollten:

- Für die Opfer ist es sehr wichtig, dass die Verstöße anerkannt werden. Sie müssen weiterhin wissen welche Rolle die Sanktionen spielen, um eine Wiederholung derartiger Verstöße zu verhindern;
- Die Verhängungen von Sanktionen ist wichtig, um den Wiederaufbau nach dem Konflikt zu erleichtern (z. B. Verhinderung einer Gewalteskalation aufgrund privater Racheakte).

Puzzle



Die Spielerinnen und Spieler setzen die beiden Länder Haddar und Deldar nach dem Krieg symbolisch wieder zusammen.

Die Gruppen tragen die Teile des Puzzles, die sie im Verlauf des Spiels erhalten haben, zusammen und setzen das Puzzle zusammen.

Anschließend können sie darauf Bemerkungen, Zeichnungen oder ihre Unterschriften anbringen.

Deutsches Rotes Kreuz 



Raid Cross – Das Spiel



Deutsches Rotes Kreuz

Generalsekretariat

Bundesgeschäftsstelle

Jugendrotkreuz

Carstennstr. 58

12205 Berlin

Tel.: 030 85404-390

Fax: 030 85404-484

jrk@drk.de

www.jugendrotkreuz.de