

SPELBESCHRIJVING

Doel van her spel

Het doel van dit spel is om de jeugdleden zich te laten verplaatsen in de situatie van vluchtelingen. Om dit alles zo herkenbaar mogelijk te maken is er een scenario geschreven waarin de jeugdleden de rol spelen van vluchtelingen en moeten vluchten naar een ander land. Op deze manier wordt de betrokkenheid gestimuleerd bij vluchtelingen- en asielzoekerskinderen en wordt er gewerkt aan het wegnemen van vooroordelen over vluchtelingen die er zouden kunnen leven. Het spel kan prima werken als een inleiding op een samenwerking tussen jullie Scoutinggroep of een asielzoekerscentrum of een vluchtelingenorganisatie.

Beginsituatie

- De spelleider heeft op zijn tafel de 4 sets gekleurde spelkaartjes liggen. Deze kaartjes liggen op volgorde en met de tekst naar boven. Ook liggen de materiaalkaartjes op de tafel van de spelleider.
- Het spelbord is opgesteld in het midden van de zaal, het liefst op een tafel.
- De groep is verdeeld in 4 subgroepjes. Ieder groepje heeft zicht op het spelbord en is in het bezit van een dobbelsteen.

De uitvoering van het spel

- De 4 subgroepjes gooien in het begin met de dobbelsteen om te bepalen wie mag beginnen. Het groepje dat het hoogst gooit mag beginnen. Daarna zijn de groepjes na elkaar aan de beurt (met de klok mee). Als een groepje begint krijgen ze eerst het startkaartje, daarna mogen ze pas gooien. De kaartjes dienen steeds hardop te worden voorgelezen.
- Het aantal ogen dat een groepje gooit is het aantal plaatsen dat het pionnetje vooruitgezet mag worden.
- Komt een groepje op een vakje dat correspondeert met het nummer van een kaartje op de tafel van de spelleider dan krijgt de groep het kaartje (De kaartjes voor ieder groepje corresponderen met de kleuren van de pion van dat groepje). De spelleider moet goed in de gaten houden of er bij een vakje een kaartje hoort. Dit kaartje wordt hardop voorgelezen. Staat er bijvoorbeeld op het kaartje; "ga 3 plaatsen vooruit" dan moet de groep het pionnetje verplaatsen zoals staat aangegeven op het kaartje. Ook zitten er denkopdrachten bij. Het groepje kan dan even overleggen en geeft dan de antwoorden aan de spelleider. Pas als een groepje klaar is met een pionnetje, is het volgende groepje aan de beurt.
- In het spel wordt ook gewerkt met materiaalkaartjes. Deze kaartjes liggen aan het begin van het spel op de tafel. Als een groepje materiaal krijgt dan halen ze deze kaartjes op. Als ze artikelen in moeten leveren geven ze het kaartje terug.
- Op het bord staan ook hokjes waarvan het getal rood is. Dit zijn blokkades. Een groepje moet het juiste aantal ogen gooien om op het vakje te komen. Gooit een groepje te hoog, dan mogen ze dit vakje niet voorbij en moeten ze blijven staan waar ze stonden. Het groepje mag dan nog eens gooien. Gooit de groep de tweede keer niet het juiste aantal ogen dan gaat de beurt naar de volgende groep. Het groepje

moet dus in twee keer gooien precies het aantal ogen gooien om op het verplichte vakje te komen. Lukt dit niet dan moeten ze een ronde wachten tot ze weer aan de beurt zijn. Lukt het bij de derde beurt nog niet, dan mag het groepje door naar het rode vakje. Bij ieder verplicht, rood vakje hoort een kaartje.

- Het groepje dat als eerste op het eindpunt is heeft gewonnen.

Gedurende het spel kunnen termen voor de kinderen niet duidelijk zijn. Leg deze term dan gelijk uit. Hieronder staan de voorkomende termen bij de kaartnummers kort uitgelegd.

16. In oorlogssituaties is vaak een gebrek aan voedsel. Winkels zijn geplunderd. Ook soldaten hebben in een chaotische situatie vaak niet voldoende voedsel.
60. Immigratiedienst: De immigratiedienst controleert buitenlanders die Nederland willen binnengaan. Hiermee Worden niet de vakantiegangers bedoeld maar wel mensen die voor langere tijd in Nederland willen verblijven.
61. Aanmeldcentrum: Wie asiel in Nederland wil aanvragen, moet daarvoor naar een Aanmeldcentrum. Binnen 48 uur wordt bekeken of een asielzoeker kans maakt om toegelaten te worden als vluchteling. Wie toegelaten wordt tot een asielprocedure, gaat vervolgens naar een Opvang- en Onderzoekscentrum, een OC.
62. Opvangcentrum: Over heel Nederland verspreid staan OC's. In een OC is de officiële verblijfsduur 3 maanden. Vaak verblijft men hier langer. Tijdens het verblijf in het OC wordt een Nader Gehoor afgenomen. Dat betekent dat uitgebreid op de achtergronden van het vluchtverhaal ingegaan wordt. Naar aanleiding hiervan wordt door de Immigratie en Naturalisatiedienst besloten of de asielzoeker een vluchteling is volgens het Vluchtelingenverdrag en hij of zij in Nederland mag blijven.
66. Asielzoekerscentrum Over heel Nederland verspreid staan asielzoekerscentra. Hier verblijven vluchtelingen voor langere tijd in afwachting van verdere beslissingen over hun verblijf in Nederland. Het verblijf in een AZC kan enkele jaren duren.
70. Vluchtelingenwerk Deze organisatie richt zich op de opvang van vluchtelingen in Nederland. De organisatie zet zich in om vluchtelingen te ondersteunen waar nodig.

Nabespreken

Het spel is een belevingsspel. Jeugdleden Worden geconfronteerd met een scenario dat momenteel in Nederland niet bestaat. Dit wil echter niet zeggen dat het een onmogelijk scenario zou zijn. Om de beleving van de kinderen in goede banen te leiden en ze te laten nadenken over het gespeelde spel is het goed om het spel kort na te bespreken. Het is dan ook belangrijk dat de jeugdleden goed weten dat het een fantasieverhaal is dat nu niet in Nederland plaatsvindt. Hieronder staan een aantal punten waarop kan worden nabesproken.

- Denk je dat een vluchteling die asiel heeft aangevraagd in Nederland een dergelijk verhaal zou kunnen hebben meegemaakt?
- Zou het voor vluchtelingenkinderen goed zijn als ze in Nederland bij Scouting zouden komen? Waarom zou dat goed voor ze zijn?
- Wat zou jij meenemen als je moest vluchten?
- Waarom heb je in het spel juist voor die materialen gekozen om mee te nemen?
- Ken je kinderen die gevlucht zijn uit van ander land?
- Vond je het spel leuk?

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat er ellenlange evaluaties komen van het spel, dat zou de "spelvreugde" alleen maar bederven.

Kies een of twee vragen uit of verzin zelf een vraag maar zorg dat de nabespreking kort duurt.

Bijzondere vakjes op het speelbordpeelkaartjes

- START Er is een oorlog ontstaan in het land waar je woont. De provincies hebben ruzie over de provinciegrenzen. De strijd is losgebarsten tussen het noordwesten en het zuidoosten.
- 4 De plaats waar woont wordt beschoten door granaatvuur, het huis van de burens raakt zwaar beschadigd. Je ouders zijn erg zenuwachtig en proberen te bellen met familieleden in de buurt. Het telefoonnet is echter uitgevallen.
- 8 Je moeder en vader besluiten om te vluchten. Er is geen stroom meer en er is steeds minder water. Er wordt ook steeds meer geschoten. Maak een keuze wat je mee neemt op de vlucht. Je kunt maximaal 5 artikelen meenemen.
- 11 Je bagage is te zwaar, laat twee artikelen achter.
- 14 Jullie vluchten naar familie in Den Bosch. Daar is het voorlopig veilig om te blijven. Je kunt hier even rusten. Van je familie krijg je er 1 artikel bij voor als je weer verder moet vluchten. Maak je keuze.
- 16 De Noordelijken winnen terrein in de oorlog. Den Bosch is door hen veroverd. Het huis van je familie wordt doorzocht door vijandelijke soldaten. Je moet ze eten geven om verder te mogen. Heb je eten meegenomen, lever dit dan in, dan kun je verder gaan, ga anders 5 plaatsen terug.
- 22 Jullie zijn weer lopend onderweg. Een vrachtwagen stopt. De chauffeur zegt dat als je geld hebt, hij je meeneemt naar de Belgische grens. Heb je geld en wil je dit geven, ga dan naar 30. Heb je geen geld sla dan een beurt over. Maak hier een keuze.
- 24 Je moet overnachten in het open veld. Het regent en iedereen is erg moe. Sla een beurt over om bij te komen. Heb je een tent meegenomen dan slaap je beter. Als je een tent hebt dan mag je nog eens gooien.
- 25 Een familielid sluit zich bij je aan. Dit stemt iedereen blij, ga 3 vakjes verder.
- 30 Jullie zijn aangekomen bij de Belgische grens. Het is er erg druk. Als je een paspoort bij je hebt dan moet je het laten zien en kun je de grens oversteken en doorgaan naar 40.
- 33 Heel veel mensen zijn naar het Zuiden gevlucht. In de drukte raken jullie je kleine broertje kwijt. Sla 2 beurten over om te zoeken. Heb je een foto van hem, sla dan maar 1 beurt over om te zoeken. Hij blijft echter onvindbaar.
- 36 Je probeert illegaal de grens over te steken, dit lukt dus je mag door naar 40.
- 40 Jullie zijn nu in België. Je wordt opgevangen in een vluchtelingenkamp, net over de grens.
- 44 Het kamp is te vol. Er is een gebrek aan voedsel, water en medicijnen. Als je echter eten en water mee hebt genomen mag je door naar 48.
- 50 Je ouders besluiten vanuit het kamp verder te trekken naar een land waar ze veilig zijn. Jullie hebben een oom die in Afghanistan woont. Je ouders sturen hem een brief om geld te vragen voor een vliegticket. Noem 3 dingen die je in de brief zou schrijven.
- 55 Het geld is er! Op vlieghaven Brussel kopen jullie een ticket met bestemming Afghanistan.
- 60 Bij aankomst word je aangehouden. De immigratiedienst kan het er niet over eens worden of je mag blijven of niet. Gooi een dobbelsteen. Als je EVEN gooit mag je blijven. Als je ONEVEN gooit moet je terug naar België (naar vakje 48).
- 61 Je bent in Kabul. Je wordt doorgestuurd naar een aanmeldcentrum voor asielzoekers. Daar krijg je onderdak. Je ouders hebben gesprekken met de mensen van het centrum. Daar hoor je dat je broertje veilig in een ander land zit, ga door naar 62.
- 65 Na 2 dagen worden jullie doorgestuurd naar een opvang- en onderzoekscentrum. Je ouders hebben nu weer regelmatig gesprekken. Van die gesprekken hangt het af of jullie mogen blijven.
- 66 Je kunt terecht in een klas waar je de Afghaanse taal leert. Ga 1 vakje verder.
- 67 Na 4 maanden mogen jullie door naar een asielzoekerscentrum. Hier schijn je wel een paar jaar te moeten blijven. Sla 2 beurten over.
- 68 Je hoort dat er een familielid van je in Nederland dood is. Sla van verdriet een beurt over.
- 69 Een Scoutinggroep doet een activiteit op het centrum. Dat is leuk, je vraagt of je ook lid mag worden van Scouting. Dat mag, ga door naar eindpunt.

- 70 Na het verblijf in het asielzoekerscentrum krijgen jullie een flatje toegewezen. Gelukkig is er iemand van Vluchtelingenwerk Afghanistan langs geweest. Die heeft het een en ander verteld over het verblijf in Afghanistan. Wat zou je willen weten over Afghanistan?
- 71 Via de mensen van Vluchtelingenwerk Afghanistan kom je in contact met Scouting. Dit lijkt je wel een leuke hobby.

Eindpunt Je bent lid van een Scoutinggroep in het land waar je heen gevlucht bent. Het is nog wel even wennen maar het went snel en je kunt de zorgen van alledag eventjes vergeten.

Items om mee te nemen

- Geld
- Tent
- Foto's
- Water
- Eten
- Nederlandse muziek
- Muziekinstrument
- Slaapzakken
- Paspoort
- Kleding