

# PASSAGES

Een **spel** dat ons *bewust* maakt van de benarde situatie van **VLUCHTELINGEN**

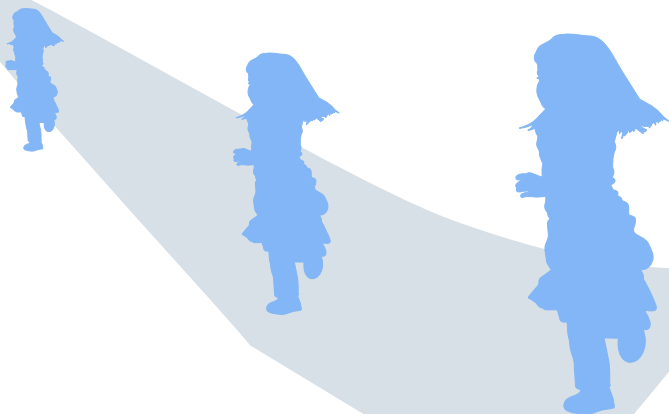
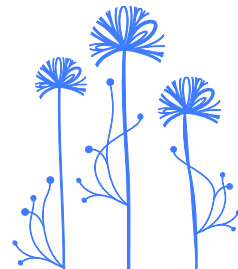


# PASSAGES...

**Het nieuwe educatieve instrument van UNHCR  
Een simulatiespel dat meer inzicht  
verschafft in de problemen van vluchtelingen**

## HET VLUCHTELINGENDRAMA

Omdat oorlog, vervolging, discriminatie en onverdraagzaamheid van alle tijden zijn, zijn er ook altijd vluchtelingen geweest. Ze behoren tot alle rassen en religies en zijn overal ter wereld te vinden. Omdat hun leven en hun vrijheid in gevaar waren, zijn ze op de vlucht geslagen, en hebben ze vaak al hun bezittingen moeten achterlaten. Gescheiden van hun familie hebben zij vreselijk te lijden onder hun ellendige situatie. Gelukkig kunnen zij doorgaans terecht in vluchtelingenkampen, waar de leefomstandigheden echter allesbehalve aangenaam zijn. Bovendien krijgen zij in het asiolverlenende land veelal af te rekenen met vreemdelingenhaat. Als zij na jaren in ballingschap eindelijk naar hun geboortegrond terugkeren, komen zij meestal terecht in een door oorlog en geweld verwoest land.



## Het Hoog Commissariaat van de Verenigde Naties voor Vluchtelingen

Het Hoog Commissariaat van de Verenigde Naties voor Vluchtelingen (UNHCR) is een apolitieke, humanitaire organisatie die tot taak heeft vluchtelingen over de hele wereld te beschermen en bij te staan. Momenteel helpt UNHCR wereldwijd circa 20 miljoen mensen, die op de vlucht zijn voor vervolging of oorlogsgeweld of trachten naar hun vaderland terug te keren. UNHCR wil in de eerste plaats deze mensen beschermen. Allerlei xenofobe neigingen brengen tegenwoordig de eeuwenoude traditie van het asiel verlenen in het gedrang. Het gevolg is dat vluchtelingenbescherming ook impliceert dat je het publiek duidelijk maakt wat vluchtelingen precies zijn en wat ze hebben moeten doorstaan. Het is belangrijk dat de mensen beseffen dat vluchtelingen geen bedreiging vormen maar integendeel zélf bedreigd worden.

## Jonge mensen bewust maken

Een essentieel aspect van onze pogingen om het publiek bewust te maken, bestaat erin de hele problematiek toe te lichten tegenover de jongeren. In vele landen werken wij reeds jarenlang samen met leraars en jongerenorganisaties en trachten wij aan de hand van posters, educatieve pakketten, brochures en video's de jeugd meer inzicht te verschaffen in de belevingswereld van de vluchteling.

### Waarom in spelvorm ?

Spelletjes zijn een zeer geschikte methode om mensen vertrouwd te maken met complexe fenomenen die niet behoren tot hun dagelijkse leefwereld. De deelnemers aan een spel kunnen emoties ervaren op een hoogst persoonlijke en intense manier, maar altijd op kleinere schaal dan in het echte leven.



### Waarom een simulatiespel ?

Een simulatiespel creëert een vereenvoudigd maar dynamisch schaalmodel van de werkelijkheid. Het is een ideale manier om mensen de kans te geven een situatie waarmee zij niet vertrouwd zijn te beleven en te ervaren. Dit specifieke spel heeft tot doel het bewustzijn te vergroten, emoties op te wekken en de deelnemers ertoe aan te zetten ook echt iets te gaan doen voor de vluchtelingen.



### Waarom « Passages »?

Deelnemers aan het spel « Passages »:

- ⊗ worden zich bewust van de concrete problemen waarmee vluchtelingen te kampen hebben;
- ⊗ voelen de psychologische angst die het gevolg is van gescheiden worden en moeten vluchten;
- ⊗ ontdekken de aanleiding voor een vluchtelingengolf en de reeks gebeurtenissen die voorafgaan aan - en volgen op - de totstandkoming van vluchtelingenkampen;
- ⊗ denken na over mogelijke oplossingen voor vluchtelingenproblemen, met name wat betreft de integratie in het land dat asiel verleent en repatriëring naar het land van herkomst;
- ⊗ staan welwillender tegenover de komst van vluchtelingen naar hun eigen land;
- ⊗ raken gemotiveerd om iets te ondernemen ten behoeve van vluchtelingen.
- ⊗ met jonge mensen van verschillende leeftijden en etnische achtergronden;

### « Passages » laat zich spelen in uiteenlopende situaties:

- ⊗ met groepen van verschillende omvang;
- ⊗ met schoolgroepen, jeugdverenigingen, gemeenschappen, enz ...
- ⊗ zowel binnen als in open lucht.

Wij hopen dat u « Passages » een efficiënt educatief instrument zult vinden.

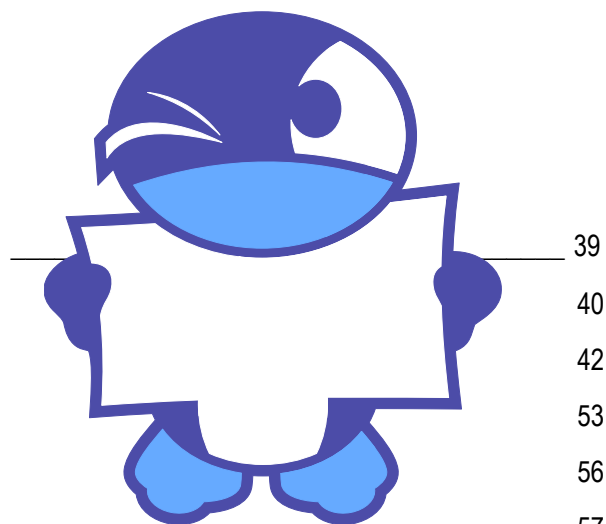


# Inhoud



<b>DEEL 1. DOSSIER VAN DE SPELEIDER</b>	<b>5</b>
Vorbereiding voor de spelleider	6
1. Persoonlijke ervaring	6
2. Documentie	7
3. Overzicht van het spel	8
4. Organisatie van de groep	12
5. Gebruik van de ruimte	12
6. Duur van het spel	12
7. Hoe je te gedragen als spelleider	13
8. Overzicht van documenten van de spelleider	17
Benodigd materiaal	18
Memo globaal spelplan	19
Familie-overzicht spelleider	20
<b>DEEL 2. SPELMODULES</b>	<b>21</b>
SPELMODULE 1: Familie-organisatie	21
SPELMODULE 2: Ontsnapping en scheiding	23
SPELMODULE 3: Koffer met noodvoorraad	24
SPELMODULE 4: Voorlopige schuilplaats	25
SPELMODULE 5: Besluiten je land te verlaten	27
SPELMODULE 6: Oversteken van de grens	28
SPELMODULE 7: De intrek in het kamp	30
SPELMODULE 8: De woordvoerder van de familie	32
SPELMODULE 9: Contact met de plaatselijke bevolking	33
SPELMODULE 10: Repatriëring	35
Afsluitende nabespreking	37
Afscheidsspel	38





## **BIJLAGEN: DOCUMENTEN VOOR DE SPELERS**

Spelblad familie	39
Familiegegevens	40
SOS-kaarten	42
Spelmodule 3: Koffer met noodvoorraad	53
Spelmodule 3: Gebeurtenissenkaarten	56
Spelmodule 4: Gebeurtenissenkaarten	57
Spelmodule 5: Gebeurtenissenkaarten	58
Spelmodule 6: Gebeurtenissenkaarten	59
Spelmodule 6: Identificatieformulier	63
Spelmodule 7: Lijsten van beschikbare voorraden	60
Spelmodule 8: De woordvoerder van de familie	64
Spelmodule 8: Wachtwoordkaarten	65
Spelmodule 10: Voorwerpkaarten	66
Afsluitende nabespreking: "Hoe voel je je nu?"	68
	70



# DOSSIER VAN DE SPELEIDER

Het is de bedoeling van dit spel de deelnemers bewust te maken van de problemen waarmee vluchtelingen te kampen hebben als ze hun woonplaats en hun vaderland moeten ontvluchten en hun hele toekomst plots onzeker is geworden.

Het is van groot belang dat jij als speelleider enigszins vertrouwd bent met deze problemen en met de emoties waartoe ze aanleiding geven. We stellen dan ook voor dat je bij de voorbereiding in eerste instantie een aantal korte experimenten uitvoert, om zelf wat "persoonlijke" ervaring op te doen. Daarnaast hebben we wat documentatie voor je uitgezocht, die je kan doornemen als aanloop naar dit spel. En tot slot begeleiden we je doorheen de verschillende elementen van het spel. Je leest onder meer hoe je je als speelleider moet gedragen en hoe je het vereiste materiaal moet klaarmaken.

## PERSOONLIJKE ERVARING

(DEZE OEFENINGEN MOET JE TENMINSTE ÉÉN DAG VOOR HET SPEL MAKEN)



### Het tijdsbesef

- Ga ergens zitten waar je niet gestoord kan worden en blinddoek jezelf.
- Blijf gedurende 5 minuten zitten. Ga niet tellen en gebruik geen kunstmatige middelen om de verstreken tijd te meten. Gebruik alleen je eigen oordeel en intuïtie.
- Neem de blinddoek weg en controleer de verstreken tijd op je horloge.
- Ga bij jezelf na hoe je je voelde toen je de blinddoek om had en schrijf op wat e denkt. Hoe voelt het om helemaal in het donker te zitten, zonder enig tijdsbesef en zonder dat je iets om han den hebt?

*Bedoeling van dit experiment:*

« Een vluchteling moet zich soms urenlang verschuilen in het donker, uit angst te worden ontdekt en vermoord. Jij hebt dit experiment vrijwillig ondergaan, maar hij/zij staat doodsangsten uit in een situatie waarvoor hij/zij niet zelf heeft gekozen.»



### Bevelen krijgen

- Beeld je in dat je niet langer zelfstandig kunt handelen. Je mag met andere woorden niet langer zélf beslissingen nemen. Het recht om te gaan en te staan waar je wilt, de vervulling van je meest fundamentele behoeften ... Je hebt voor alles de toestemming van iemand anders nodig (opstaan, lopen, naar het toilet gaan, drinken, eten, praten ... )
- Tracht je in te denken hoe het aanvoelt om in alles beperkt te worden. Probeer te bepalen hoe jij zou reageren. Je bent niet alleen je vrijheid kwijt, maar je krijgt voortdurend bevelen, wordt aan het werk gezet, aan de kant geduwd, onderbroken ... En niemand luistert naar je.

*Bedoeling van dit experiment :*

Inzicht krijgen in de druk waaraan een vluchteling onderhevig is tijdens zijn of haar vlucht, beseffen welke druk jouw handelingen en gedragingen kunnen leggen op de deelnemers aan het simulatiespel.

## Gebonden zijn

- Als je de hele tijd bevelen moet slikken, is het alsof je vastgebonden bent. Je moet allerlei dingen doen en je weet niet waarom. Je moet bijvoorbeeld 2 tot 3 minuten rondlopen met je linkerhand aan je rechteroor en je rechter aan je linkerarm.
- Hoe voelt het aan om een dergelijke opdracht te krijgen?



*Bedoeling van dit experiment :*

*« Denk erover na wat je een paar minuten lang te verduren hebt gekregen. Vluchtelingen moeten dagen-, maanden- of zelfs jarenlang met deze toestand leven.».*

## Verlies

- Zoek een rustige en comfortabele zitplaats. Zorg dat je pen en papier bij de hand hebt.
- Tracht je een situatie te herinneren waarin je een verlies hebt geleden. Misschien raakte je een voorwerp kwijt waaraan je gehecht was, of een geheime plek, een huisdier, een geliefde ...
- Laat je overweldigen door alle herinneringen en emoties die met het verlies gepaard gingen. Schrijf ze op, zodat je achteraf kunt lezen wat je voelde en het belang van deze persoonlijke ervaringen kunt inschatten.

*Bedoeling van dit experiment:*

*« Vele vluchtelingen raken in één klap alles kwijt: hun vaderland, hun thuis, hun vrienden, hun familie. Tracht je in te leven in de pijn die zij moeten voelen.».*

## DOCUMENTATIE

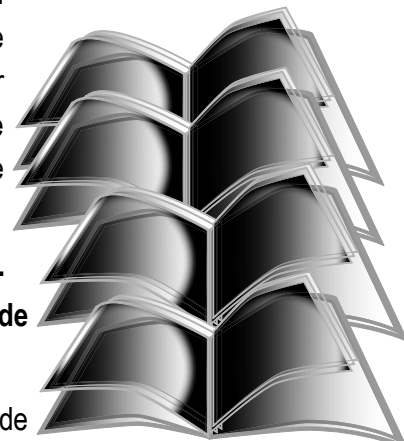


We raden je aan een aantal publicaties door te nemen van het Hoog Commissariaat van de Verenigde Naties voor Vluchtelingen, en in het bijzonder de brochure "Vluchtelingenkinderen" (waarin je persoonlijke getuigenissen van vluchtelingenkinderen vindt) en het tijdschrift "Refugees". Misschien kun je ook op zoek gaan naar enkele biografieën van vluchtelingen. Neem contact op met plaatselijke organisaties die vluchtelingen materieel en administratief steunen. Door te luisteren naar vluchtelingen of naar mensen die vluchtelingen helpen, krijg je wellicht een duidelijker beeld van uiteenlopende vluchtelingensituaties en de ellende die vluchtelingen meemaken. Tracht nadien de volgende vragen te beantwoorden:

**Wat zijn jouw indrukken in verband met de reeks gebeurtenissen waarmee de vluchtelingen te maken krijgen? En wat voelen vluchtelingen meestal in de verschillende fasen van hun nieuwe bestaan?**

Tracht beknopt de verschillende stadia te omschrijven (de gebeurtenis die alles in gang zet, de beslissing om te vluchten ...).

Door de verschillende stadia van een vluchtelingenervaring op een rijtje te zetten, heb je een belangrijke stap gezet op weg naar meer inzicht in dit simulatiespel. Het spel zelf verloopt immers in verschillende fasen die aansluiten bij de diverse situaties waarin echte vluchtelingen belanden. Elke fase komt overeen met een spelmodule, waarover straks meer.



# OVERZICHT VAN HET SPEL

Lees dit hoofdstuk aandachtig door. Het helpt je inzicht te verwerven in de structuur van het spel en zal de basis zijn voor de "Afsluitende nabespreking" en voor je antwoorden op eventuele vragen vanwege de spelers.

*Een vreselijke gebeurtenis (oorlog, burgeroorlog, vervolging, hongersnood ... ) heeft de mannen, vrouwen en kinderen gedwongen hun huizen en dorpen te verlaten. De deelnemers aan het spel volgen de route van de vluchtelingen, waarbij zij zich in hun situatie inleven en alle beproevingen moeten doorstaan waarmee de vluchtelingen te maken krijgen tussen het moment van hun eigenlijke vlucht en hun uiteindelijke terugkeer naar huis.*

## *SPELMODULE 1, "FAMILIE-ORGANISATIE"*

*20-25 MINUTEN*

Een vreselijke gebeurtenis (oorlog, burgeroorlog, vervolging, hongersnood ... ) heeft de mannen, vrouwen en kinderen gedwongen hun huizen en dorpen te verlaten. De deelnemers aan het spel volgen de route van de vluchtelingen, waarbij zij zich in hun situatie inleven en alle beproevingen moeten doorstaan waarmee de vluchtelingen te maken krijgen tussen het moment van hun eigenlijke vlucht en hun uiteindelijke terugkeer naar huis. De spelers worden eerst ingedeeld in "families" en moeten zich vertrouwd maken met hun rollen en achtergronden

## *SPELMODULE 2, "ONTSNAPPEN EN SCHEIDING"*

*15-20 MINUTEN*

Vervolgens lopen zij kriskras door elkaar en ervaren zij aan den lijve hoe het aanvoelt om te vluchten en hun thuis, hun vrienden en eventueel hun familie te moeten achterlaten. Ze spelen een spel waarin een situatie wordt gesimuleerd waarbij de mensen op de vlucht slaan voor bombardementen

## *SPELMODULE 3, "KOFFER MET NOODVOORRAAD"*

*5-7 MINUTEN*

Vooraleer zij hun thuis verlaten, moeten de meeste vluchtelingen beslissen wat ze zullen meenemen. Doorgaans hebben ze amper een paar minuten om te beslissen wat het belangrijkste is voor hen (of wat belangrijk zal worden). Spelmodule 3, helpt de deelnemers in te zien hoe moeilijk deze keuze kan zijn.

## *SPELMODULE 4, "VOORLOPIGE SCHUILPLAATS"*

*15-MINUTEN*

De reis naar het land dat asiel verleent duurt meestal langer dan een dag en verloopt doorgaans in verschillende stappen. Onderweg moeten de vluchtelingen vaak meerdere nachten doorbrengen in bijzonder moeilijke omstandigheden, waaronder vermoeidheid en overbevolking. Deze situatie wordt gesimuleerd in spelmodule 4.

## *SPELMODULE 5, "BESLUITEN JE LAND TE VERLATEN"*

*15-MINUTEN*

Vluchtelingen verlaten hun vaderland omdat ze daartoe gedwongen worden. Toch blijft de beslissing om in ballingschap te gaan bijzonder moeilijk en zijn de kandidaatvluchtelingen ten prooi aan twijfels en onzekerheid. Ze hebben moeite om alles achter te laten en vragen zich af wat hen te wachten staat aan de overkant van de grens. Dit zijn de vragen die de deelnemers zichzelf moeten stellen in Spelmodule 5. Vaak verlaten vluchtelingen



## **SPELMODULE 5, "BESLUITEN JE LAND TE VERLATEN"**

15-MINUTEN

## **SPELMODULE 6, "OVERSCHRIJDEN VAN DE GRENSEN"**

10-20 MINUTEN

## **SPELMODULE 7, "DE INTREK IN HET KAMP"**

15-20 MINUTES

## **SPELMODULE 8, "DE FAMILIEWOORDVOERDER"**

25-30 MINUTEN

## **SPELMODULE 9, "CONTACT MET DE PLAATSELIJKE BEVOLKING"**

10 MINUTEN

-gen hun vaderland in het kader van een massale uittocht over land. Met duizenden steken ze de grenzen met de buurlanden over. De meeste vluchtelingen hebben zo een toevlucht gevonden in een buurland, ook al konden de autoriteiten hen onmogelijk allemaal afzonderlijk ondervragen bij de grens.

De uittocht zelf, met andere woorden de fysieke inspanning om de grens te overschrijden, kan bijzonder uitputtend zijn. Spelmodule 6 ("Overschrijden van de grens") bevat dan ook een vorm van fysieke uitdaging voor de deelnemers. Bovendien worden ze zich meteen ook bewust van de problemen waarmee vluchtelingen geconfronteerd worden als ze identificatieformulieren moeten invullen in een taal die ze niet begrijpen (als ze al kunnen schrijven).

Nadat ze de grens overgestoken zijn, moeten vele vluchtelingen zich zien te vestigen in een vluchtelingenkamp. Humanitaire hulporganisaties zorgen voor water, voedsel en onderdak en verlenen de eerste zorgen. Maar het leven in de kampen is hard. Spelmodule 7 verschaft de spelers inzicht in de frustraties van vluchtelingen die verblijven in een kamp.

Deze twee spelmodules gaan dieper in op de route die de meeste vluchtelingen nemen: een lange reis doorheen het eigen land, op zoek naar een toevlucht in een kamp net over de grens. Belangrijk in dit verband zijn ook de specifieke problemen van vluchtelingen die asiel zoeken in landen met strenge toelatingsprocedures, zoals die van kracht zijn in de meeste geïndustrialiseerde landen. Vluchtelingen die zich in een dergelijke situatie bevinden, ondergaan een hele reeks ondervragingen door de bevoegde autoriteiten van het gastland. Dat kan vaak zeer problematisch zijn. De vluchtelingen moeten immers kunnen verklaren waarom zij asiel zoeken, vaak zonder dat ze op de hoogte zijn van de criteria voor asielverlening. In Spelmodule 8 ("De familiewoordvoerder") moeten de spelers zich afvragen welke houding ze moeten aannemen om de autoriteiten ervan te overtuigen hen binnen te laten, ook al is het maar tijdelijk.

Asielzoekers die de status van vluchteling toegekend krijgen en dus het recht hebben om in het gastland te blijven, zien zich zo mogelijk geconfronteerd met nog meer uitdagingen. Vaak kennen ze de taal van het land niet en komen ze dus moeilijk tot communicatie en integratie met de plaatselijke bevolking. Spelmodule 9 heeft tot doel de deelnemers bewust te maken van deze problemen.

## **SPELMODULE 10, "REPATRIËRING"**

5-10 MINUTEN

### **"AFSLUITENDE NABESPREKING"**

30 MINUTEN

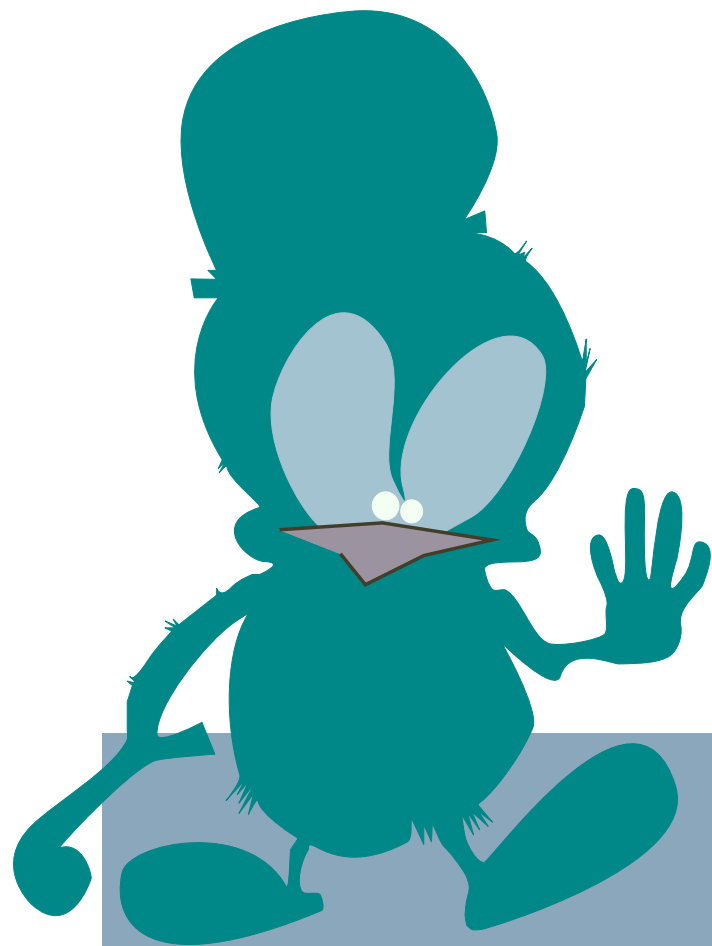
### **"AFSCHEIDSSPEL"**

UNHCR probeert duurzame oplossingen te vinden voor de problemen van vluchtelingen. Daartoe zijn er drie mogelijkheden: vrijwillige repatriëring naar het land van herkomst, integratie in het eerste asiolverlenende land of vestiging in een derde land. De overgrote meerderheid van de vluchtelingen wH uiteindelijk terug naar hun vaderland, ook al wachten hen daar uiterst barre levensomstandigheden.

Spelmodule 10 ("Repatriëring") wijst de deelnemers op een aantal problemen waarmee vluchtelingen bij hun terugkeer te maken hebben. Met name wordt aandacht besteed aan het probleem van de landmijnen die overal verspreid liggen.

De "Afsluitende nabespreking" geeft de deelnemers de kans om te zeggen hoe zij zich tijdens het spel hebben gevoeld en stelt jou in staat het verband te leggen tussen de ervaringen van de spelers en de realiteit van de vluchtelingen. Dit is een uitstekende gelegenheid voor vragen en discussies.

Het "Afscheidsspel" ten slotte wil een gevoel van eenheid tot stand brengen binnen de groep. Het moet bij alle deelnemers een glimlach op de lippen brengen en hen helpen uit hun rol als vluchteling te treden.



## OPGELET

Nu je hebt geëxperimenteerd met allerlei spelsituaties en je de getuigenissen van de vluchtelingen hebt doorgenomen, zou je stilaan vertrouwd moeten zijn met de aard en de intensiteit van de emoties waardoor een vluchteling vaak overmand wordt (angst, onrust, onzekerheid, verlatenheid, schaamte, verraad, verslagenheid, hooplwanoop). Mochten zich in jouw groep een aantal vluchtelingen bevinden, dan moet je bijzonder omzichtig te werk gaan. We raden je af ze te laten deelnemen aan simulaties die een psychologische schok kunnen veroorzaken.

Als je merkt dat een speler weigert deel te nemen aan een bepaalde simulatie of bang is van bepaalde aspecten van het spel, laat hem/haar dan gerust wachten tot de volgende spelmodule als hij/zij dat liever heeft.

Zorg er bovendien voor dat elke deelnemer weet dat hij/zij op elk moment gebruik mag maken van zijn/haar "SOS-kaart" als hij/zij liever niet meer meedoet (zie Spelmodule 1, "Familie-organisatie").

## ORGANISATIE VAN DE GROEP



Oit spel is onderverdeeld in afzonderlijke modules, zodat het kan worden aangepast naargelang de behoeften van de groep. Het is geschikt voor 15 tot 67 spelers. De spelleider bepaalt het aantal familie-groepen dat deelneemt en de aard ervan. Afhankelijk van het aantal deelnemers maakt hij een keuze uit 11 verschillende formulieren met familiegegevens.



### Voor een groep van minder dan 15 spelers

Kies de families "B", "G", "M" en "T" uit de formulieren met familiegegevens. Deze vier families hebben een zeer uiteenlopende achtergrond, en hun verhalen zijn representatief voor de meest "typische" vluchtelingensituaties. Deze achtergronden zullen het spel dynamischer maken.

### Voor een groep van 15 tot 67 spelers

De spelleiders bepalen welke families aan het spel meedoen. (Zorg er wei voor dat je de families B, G, M en T laat meedoen; zie groep van minder dan 15 spelers.) Groepeer de spelers in families van 5, 6, 7 of 8 mensen, afhankelijk van het aantal deelnemers.

Opmerking: Als er meer dan 67 deelnemers zijn, raden we je aan bepaalde families tweemaal te laten meedoen. Misschien is het zelfs aangewezen de groep op te splitsen in twee subgroepen die het spel afzonderlijk spelen.



## Gebruik van de ruimte

Oit spel kan zowel binnen als buiten worden gespeeld, maar je hebt minstens de ruimte van een gymnastiekzaal nodig. Het verdient de voorkeur in open lucht te spelen (op een sportterrein, in een park ...).

## DUUR VAN HET SPEL

Het spel duurt ongeveer een halve dag: 3 tot 312 uur voor het spel zelf en nog eens een half uur voor de nabespreking. Indien mogelijk las je tussen het eigenlijke spel en de nabespreking een korte pauze in waarin de deelnemers iets kunnen eten. De duur van 3 uur heeft tot doel de deelnemers bewust te maken van de verschillende fasen in de beleving van de vluchtelingen en de emoties waaraan échte vluchtelingen ten prooi zijn, zonder dat ze daaraan negatieve ervaringen overhouden. Als je niet over voldoende tijd beschikt voor het hele spel, dan raden we je aan een spel van 2 uur te spelen en dat te laten volgen door een nabespreking van 15 of 20 minuten.

Bij de verkorte spelversie kan je kiezen tussen 2 uitgangspunten, afhankelijk van de situatie die je wil benadrukken: die van een massale uittocht met verblijf in een vluchtelingenkamp (de situatie waarin de meeste vluchtelingen zich bevinden), of die van de problemen waarmee vluchtelingen te kampen hebben als ze asiel zoeken in landen met een lange en complexe administratieve procedure voor het toekennen van de vluchtelingenstatus, zoals dat het geval is voor de meeste geïndustrialiseerde landen. Je kunt kiezen voor één van de volgende formules en toch een volwaardig spel spelen:

Familie-organisatie

Ontsnapping en scheiding

Voorlopige schuilplaats

Overschrijden van de grens of De woordvoerder van de familie De intriek in het jkamp of Contact met de plaatselijke bevolking

Afsluitende nabespreking

# HOE JE TE GEDRAGEN ALS SPELEIDER

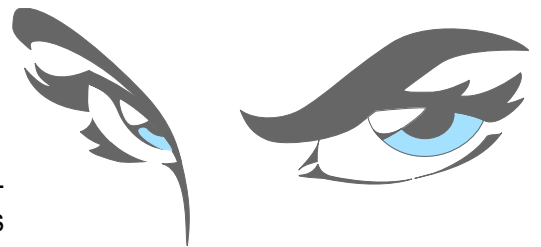
## "Externe" spelleiding

Als je slechts over één of twee spelleiders beschikt, verdient het aanbeveling de taken als volgt te verdelen: één spelleider "leidt" het spel (hij leest de "Contexten" voor, geeft bevelen), en de andere "helpt" (hij deelt de documenten uit, controleert de voorbereiding van de verschillende locaties, houdt het tijdsverloop in de gaten tijdens de spelmodules, geeft de spelers advies bij bepaalde modules ... ; tijdens de eerste module kunnen de spelleiders bijvoorbeeld langsgaan bij de verschillende groepen om hen te helpen bij de keuze van hun namen, hun rollen, enz.). Bij groepen van meer dan 15 deelnemers zullen wellicht meer spelleiders nodig zijn. wellicht meer spelleiders nodig zijn.

*Aantal spelleiders:*

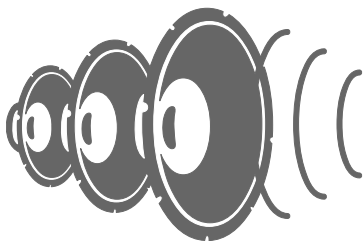
Voor een groep van minder dan 15 spelers: 2

Voor een groep van 15 tot 30 spelers: bij voorkeur 3, al is 2 voldoende



In de lange uitvoering kun je alle spelmodules spelen. Tijdens de nabespreking moet je de deelnemers duidelijk maken dat er geen rechtstreeks verband bestaat tussen de kampsituatie en de beproevingen die de woordvoerder van de familie ondergaat. Sommige vluchtelingen komen nooit aan het individuele gesprek met de autoriteiten toe en moeten jarenlang verblijven in hetzelfde kamp vooraleer ze terug naar hun land kunnen. Anderen komen nooit in een vluchtelingenkamp terecht maar rechtstreeks in een land waar ze pas asiel kunnen krijgen nadat ze een hele procedure hebben doorlopen en tal van gesprekken hebben gehad met de plaatselijke autoriteiten.

## GEDRAG...



In dit spel vervul jij als spelleider een essentiële, ietwat ongewone rol. Wil je als spelleider in je opdracht slagen, dan moet je een koele en afstandelijke houding aannemen tegenover de spelers en de teugels strak houden. Het spreekt vanzelf dat je de spelregels moet uiteenzetten, maar tegelijk moet je een gespannen sfeer creëren die af en toe zelfs repressief wordt. Als je de families bijvoorbeeld een plaats toewijst waarheen ze zich moeten begeven om het Spelblad in te vullen, leg er dan de nadruk op dat ze die plaats niet mogen verlaten. Ondersteun je bevelen geregeld met een scheidsrechterfluitje. Op die manier creëer je de penibele en oncomfortabele sfeer waarin vluchtelingen moeten leven. Als een

speler zijn of haar familie verlaat en zich naar ergens anders begeeft, fluit hem/haar dan terug en beveel hem/haar terug te keren naar de groep waartoe hij/zij behoort.

Dat het nodig is om je als spelleider "hard en streng" op te stellen, mag ook nog blijken uit het volgende voorbeeld. Spelers die een tijdlang moeten wachten, zullen je vermoedelijk vragen waarom. Wellicht vinden ze de hele situatie allesbehalve leuk en gaan ze zich vervelen. Dat is precies de reactie die het spel wil oproepen. Geef de deelnemers vooral geen verklaring voor het wachten. Antwoord iets in de zin van: "Dat kom je nog wel te weten! Wacht je beurt af! Je bent hier niet alleen! Ik neem hierde beslissingen!" Gebruik korte, directe zinnen. Geef nooit uitleg, behalve als het gaat om de spelregels. Herhaal de instructies nooit als je er zeker van bent dat een aantal van de deelnemers je hebben gehoord en de onderrichtingen begrijpen. Je zult zien dat het niet makkelijk is een dergelijk gedrag consequent vol te houden, vooral niet omdat het hier tenslotte gaat om een spel. Maar hoe beter je je rol speelt, hoe leerzamer het spel wordt voor de deelnemers en hoe dichter je de doelstellingen van het spel benadert,

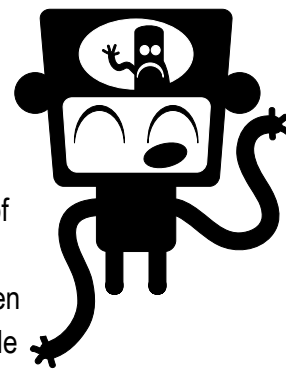
## Spel...

Tijdens dit rollenspel "ervaren" de deelnemers de situatie van de vluchtelingen aan den lijve, Ze moeten geduld oefenen (voorlopige schuilplaats), op stap gaan zonder dat ze weten waar ze zullen terechtkomen (ontsnappen), documenten invullen (spelbladen, nabesprekingsformulieren, kampformulieren), lopen (de grens oversteken) ", Jij helpt ze doorheen de verschillende fasen die vluchtelingen doorgaans meemaken,

Daarom moet je vooraf aandachtig het verloop van elke spelmodule doornemen en moet je je strikt houden aan de spelregels en de volgorde van de richtlijnen, Je beschikt tevens over "Gebeurtenissenkaarten", die de spelers op een gegeven ogenblik moeten kiezen (altijd één kaart per familie), Deze kaarten brengen ofwel opheldering in de toestand van de individuele familie of bemoeilijken de spelomstandigheden, Op zo'n kaart kan bijvoorbeeld te lezen staan: "Tijdens jullie ontsnapping kreeg het gezinshoofd een kogel in het been. Hij kan niet langer lopen zonder hulp." Zorg ervoor dat alle informatie op de kaart in het spel gebruikt wordt. In ons voorbeeld van zoëven moet de deelnemer die de roi van het gezinshoofd speelt voor de rest van het spel doen alsof hij mank loopt!



## "PARTICIPERENDE" SPELEIDING



De gevoelens die de deelnemers ervaren, zijn vaak nog sterker als de spelleaders zelf ook een rol (of meerdere rollen) spelen. In dit geval heb je echter minstens 4 spelleaders nodig, zelfs bij een kleine groep. Nadat zij de spelbladen aandachtig hebben doorgenomen, kunnen de spelleaders allerlei rollen creëren en verdelen: de "soldaat", de "vluchteling", de "ambtenaar bij de grens", de "hulpverlener", de "vertaler". Bij deze uitvoering van het spel is er geen echte "spelleider", behalve tijdens het eerste deel van het spel.

Uiteraard bepaal je zelf de aard van de rollen, afhankelijk van de beschikbare tijd, de gekozen spelmodules en het aantal spelleaders. Wat hier volgt, is dan ook alleen maar een voorbeeld van een mogelijk rollenpatroon (voor een spel bestaande uit de modules 1, 2, 4, 6 en 7).

### Modules 1 en 2 :

Geen specifieke rollen, Eén spelleider introduceert het spel en geeft bevelen. De anderen helpen de deelnemers bij de keuze van hun rollen en bij het blinddoeken.

### Module 4 :

Als de spelers hun blinddoek afnemen, duikt plots een nieuwe "**vluchteling**" op (de spelleider die deze rol speelt, draagt bijvoorbeeld versleten kleren of is in lompen gehuld). Hij vertelt de spelers dat ze groot gevaar lopen, dat ze deze plaats moeten ontvluchten, dat de bombardementen elk ogenblik kunnen hervatten. Hij raadt hen aan hem te volgen naar de voorlopige schuilplaats. Op weg naar die schuilplaats kan hij de spanning verhogen en het gevoel van angst nog intenser maken door af en toe te roepen "Daar, weer een vliegtuig! Liggen!", of door de spelers afwisselend te laten kruipen, lopen en hait houden.

In de schuilplaats wacht de "vluchteling" samen met de andere spelers de gebeurtenissen af. Een "**soldaat**" loopt langs. De spelers weten niet of hij een vriend of een vijand is. Na een tijdje (minstens 8 minuten) verdwijnt de soldaat. De "vluchteling" raadt de spelers aan hun schuilplaats te verlaten en te trachten de grens over te steken.



### Module 6 :



Op weg naar de grens raakt de "vluchteling" gewond. De spelers moeten hem over de grens zien te krijgen. De "vluchteling" wijst hen op alle gevaren (de spelers mogen geen touw aanraken, de blikjes die ze zien zijn misschien mijnen, enz ... ). Als ze de grens zijn overgestoken, komen ze terecht bij een "**ambtenaar**" die hen aanspreekt in een onbekende taal. Hij beveelt hen zich te groeperen volgens familie en te gaan zitten. Vervolgens deelt hij identiteitsformulieren uit, en de enige verklaring die hij geeft is in de taal die de vluchtelingen niet begrijpen. Een "**hulpverlener**" komt ter plaatse en deelt pleisters uit aan de gewonden. Ook deze "hulpverlener" is de taal van de vluchtelingen niet machtig. Als de identiteitsformulieren ingevuld zijn, roept de "ambtenaar" een "**vertaler**" bij zich.



## Module 7 :



De "**vertaler**" legt de vluchtelingen uit dat ze een lijst moeten opstellen van wat ze nodig hebben, rekening houdend met de beschikbare materialen die op de lijstvermeld staan. De "**ambtenaar**" en een "**plaatselijk functionaris**" begeven zich van de ene familie naar de andere en blijven hun onbekende taal spreken. Ze halen de lijsten op, gaan naar een "opslagplaats" om de gevraagde materialen op te pikken en keren terug met een nieuwe (verkorte) voorraadlijst.

Vervolgens gaan ze terug naar de "opslagplaats" en komen ze terug met de mededeling dat alles gestolen is. Het is telkens de "vertaler" die de toelichtingen geeft in de taal van de vluchtelingen.

Je kunt vanzelfsprekend altijd andere rollen toevoegen die aansluiten bij de rest van de spelmodules. Belangrijk is vooral dat de spelleaders zich inleven in hun roi en actief meedoen. Het is mogelijk dat bepaalde spelleaders meerdere rollen moeten spelen. De kleren die zij dragen moeten dan ook voldoende herkenbaar zijn om verwarring onder de deelnemers te vermijden.

Bij deze versie van het spel is het uiteraard aan te raden de deelnemers niet te vragen de "Spelbladen" in te vullen tijdens het spel. Deze spelbladen kunnen achteraf worden rondgedeeld en door de families worden ingevuld als aanloop naar de afsluitende nabespreking. Op die manier kunnen de deelnemers zich gedurende het hele spel aan hun roi houden. Je moet ook je eigen taken aanpassen aan deze vorm van spelleiding (bv. bij de "Context" die hardop gelezen moet worden).

De "participerende" spelleiding vergt meer voorbereiding en meer betrokkenheid vanwege de spelleaders, maar anderzijds geeft ze de deelnemers de kans zich meer in hun rollen in te leven. Als je voor deze vorm van spelleiding opteert, aarzel dan niet om het advies van toneelacteurs in te winnen. Spelleaders die hun rollen niet levensecht spelen, kunnen moeilijk verlangen dat de deelnemers nooit uit hun roi vallen.



# OVERZICHT VAN DOCUMENTEN VOOR DE SPELEIDER

- o Het "**Familie-overzicht**" en de "**Memo globaal spelplan**"
- o Het "**Overzicht van voor te bereiden materiaal**" Voordat het spel van start gaat, moet je alle documenten en kaarten kopiëren en nog ander spelmateriaal voorbereiden. Je moet dus niet alleen de nodige tijd uittrekken voor het plannen van het spel, maar ook voor de voorbereiding van het materiaal. Als je bovendien niet vertrouwd bent met de ruimte waar het spel zal worden gespeeld, neem je best ook even daar een kijkje met het oog op een optimale terreinorganisatie (voorlopige schuilplaats, grenspost).
- o "**Spelmodule**"-bladen (genummerd van 1 tot 10), het formulier voor de "Afsluitende nabespreking" en het formulier voor het "Afscheidsspel". Het is mogelijk dat je de spelers op bepaalde ogenblikken een aantal bijlagen moetbezorgen. Alle formulieren gebruiken de volgende indeling:
  - ♣ **naam en nummer** van de spelfase
  - ♣ **bedoeling**: om de bedoeling van het spel uiteen te zetten;
  - ♣ **voorbereiding**: wat moet worden gedaan vooraleer het spel van start gaat;
  - ♣ **duur**: de opgegeven tijdslimieten moeten een specifieke sfeer creëren;
  - ♣ **spelleiding**: een stapsgewijze aanpak die je moet volgen om de eerder vooropgezette doelstellingen te kunnen verwezenlijken;
  - ♣ **context**: moet worden voorgelezen aan de spelers, zoals aangegeven;
  - ♣ **nabespreking**: hoe de nabespreking organiseren en welke richtlijnen aan de spelers geven.
- o "**Gebeurtenissenkaarten**" (uit te knippen) voor sommige modules; deze kaarten verwijzen naar bepaalde gebeurtenissen die zich in de loop van het spel voordoen.
- o "**SOS-kaarten**", "**Voorwerpkaarten**" en "**Wachtwoordkaarten**" (uit te knippen) voor sommige modules.
- o Bladen met "**Familiegegevens**" (11 verschillende, telkens met een beknopte biografie van de familie), die je selecteert en uitdeelt, één per familie.
- o "**Familiespelblad**" (3 bladzijden), dat elke familie gedurende het hele spel bij zich houdt en dat geregeld moet worden aangevuld tijdens de tussentijdse nabesprekingen.



# BENODIG MATERIAAL

## OM HET SPEL TE KUNNEN LEIDEN, HEB JE NODIG:

- ∂ alle bladen en kaarten voor de spelmodules
- ∂ je Familie-overzicht en je Memo globaal spelplan
- ∂ een fluitje
- ∂ een chronometer of polshorloge

- ∂ een megafoon (al dan niet elektronisch)
- ∂ een schaar
- ∂ een pen
- ∂ een map waarin je alle documenten op volgorde kan bewaren tijdens het hele spel

## MAAK OOK HET VOLGENDE MATERIAAL KLAAR:

### Familie-organisatie:

- ∂ een bol touw en viltstiften van verschillende kleur. Volg hiervoor de instructies van Spelmodule 1
- ∂ "SOS-kaarten" (1 per speler)
- ∂ kopieën van de geselecteerde bladen met Familiegegevens (gemarkeerd met de persoonlijke kleuren) en de Familiespelbladen, afhankelijk van het aantal deelnemers en de geselecteerde families. Elke familie heeft slechts één gegevensblad en één spelblad nodig
- ∂ een stuk karton en een wasknijper voor elke familie, waarmee ze een klembord voor hun documenten kunnen maken
- ∂ twee potloden of pennen per familie
- ∂ donkere repen stof om te gebruiken als sjaals of blinddoeken; één per persoon, in de kleur van de betrokken familie

### Ontsnapping en scheiding:

- ∂ megafoon
- ∂ fluitje
- ∂ blinddoeken (reeds uitgedeeld)

### Koffer met noodvoorraad:

- ∂ een blad met "Richtlijnen voor de spelers" per familie

### Voorlopige schuilplaats:

- ∂ les photocopies des cartes " Événement ". Si vous prévoyez d'animer ce jeu plusieurs fois, vous pouvez coller les cartes sur de petits cartons.
- ∂ de quoi délimiter l'espace exigu (avec des petits piquets et de la ficelle en extérieur, avec des chaise, tables, ruban adhésif en intérieur);
- ∂ une bâche si vous décidez de couvrir cet espace.

### Besluiten je land te verlaten:

- ∂ de overeenkomstige "Gebeurtenissenkaarten"

### Oversteken van de grens:

- ∂ een plankaart van de grenslocatie
- ∂ -materiaal om de grens aan te duiden (6 stokken of piketten, een hamer, 15 tot 20 meter touw en iets wat kan worden gebruikt om veellawaai te maken, zoals lege blikjes)
- ∂ de overeenkomstige "Gebeurtenissenkaarten"
- ∂ fotokopieën van het overeenkomstige identificatieformulier (één per speler)

### De intrek in het kamp

- ∂ 1 blad papier per familie
- ∂ fotokopieën van de 2 overeenkomstige lijsten met beschikbare voorraden voor de vluchtelingen
- ∂ chronometer of polshorloge

### De woordvoerder van de familie:

- ∂ 1 de "Wachtwoordkaarten"
- ∂ één stel richtlijnen per familie
- ∂ een rubberen stempel met inkt

### Contact met de plaatselijke bevolking

- ∂ kleine stukken karton waarop de boodschappen komen die de spelers moeten overbrengen

### Le rapatriement

- ∂ fotokopieën van de overeenkomstige "Voorwerpkaarten"
- ∂ kleef de kaarten indien mogelijk op stukjes karton of oude speelkaarten

### Afsluitende nabespreking:

- ∂ fotokopieën van de bladen met de "HOE VOEL JE JE NU?"-pictogrammen (één per speler)
- ∂ een ideeënbus en lege bladen
- ∂ indien mogelijk een groot stuk karton

# MEMO GLOBAAL SPELPLAN

## Familie-organisatie (20-25 minuten)

- ∂ lees de spelcontext voor (met de touwen in de hand)
- ∂ de spelers verdelen zich in groepen (5 minuten)
- ∂ laat de groepen de Gegevensbladen lezen en invullen (15-20 minuten)
- ∂ deel uit: Spelbladen, SOS-kaarten, pennen, klemborden en sjaals (te gebruiken als blinddoeken)

## Ontsnapping en scheiding (15-20 minuten)

- ∂ laat de spelers hun blinddoeken omdoen
- ∂ verspreid ze over het speelterrein
- ∂ zet de veiligheidsvoorschriften voor deze module uiteen
- ∂ lees de spelcontext voor
- ∂ start het spel
- ∂ Nabespreking voor module 2 (5 minuten)

## La Koffer met noodvoorraad (5-7 minuten)

- ∂ deel de voorschriften uit
- ∂ laat de koffers met noodvoorraad samenstellen
- ∂ deel de bijbehorende "gebeurtenissenkaarten" (blz. 93-95) uit

## Voorloppige schuilplaats (15 minuten)

- ∂ laat de families zich verspreiden
- ∂ deel de bijbehorende "gebeurtenissenkaarten" (blz. 97-99) uit
- ∂ lees de context voor
- ∂ breng de families onder in de schuilplaats
- ∂ laat ze - zonder enige verklaring te geven - gedurende 10 tot 15 minuten in de schuilplaats blijven
- ∂ Nabespreking voor module 4 (7 -10 minuten)

## La Besluiten je land te verlaten (15 minuten)

- ∂ deel de bijbehorende "gebeurtenissenkaarten" (+ blz. 101-103) uit
- ∂ lees de context voor
- ∂ laat de families hun beslissing bespreken en het overeenkomstige vak van het Spelblad invullen

## Oversteken van de grens (10-20 minuten)

- ∂ lees de context voor
- ∂ laat ze de identificatieformulieren invullen
- ∂ laat ze de grens oversteken en voer voor elke familie

identiteitscontroles uit

- ∂ laat ze opnieuw beginnen als ze fouten maken
- ∂ deel de bijbehorende "gebeurtenissenkaarten" (blz. 107-109) uit

## De intrek in het kamp (15-20 minuten)

- ∂ laat de families zich hergroeperen
- ∂ lees de context voor
- ∂ deel het materiaal en de kopieën van de eerste voorraadlijst uit
- ∂ deel 5 minuten later de tweede voorraadlijst uit
- ∂ haal 3 minuten later de documenten op
- ∂ maak bekend dat er alleen nog water te krijgen is
- ∂ Nabespreking voor module 7 (10 minuten)

## De woordvoerder van de familie (25-30 minuten)

- ∂ deel de voorschriften uit
- ∂ geef de families 10 tot 15 minuten om zich voor te bereiden op het gesprek
- ∂ ondervraag elke familiewoordvoerder (2 minuten per persoon)
- ∂ deel zo nodig een "Wachtwoordkaart" uit
- ∂ geef de families 5 tot 10 minuten om te antwoorden op de "Wachtwoordkaarten"

## Contact met de plaatselijke bevolking (10 minuten)

- ∂ lees de context voor
- ∂ verdeel de spelers in duo's
- ∂ deel de boodschappen uit en start het spel
- ∂ Nabespreking voor module 9 (7 -8 minuten)

## Le rapatriement (5-10 minutes)

- ∂ leg de spelkaarten omgekeerd op de grond
- ∂ lees de context voor
- ∂ sluit het spel na 10 minuten af met een fluitsignaal

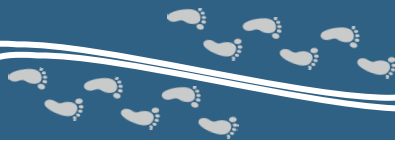
## Debriefing final

- ∂ evalueer (als daar tijd voor is) de tussentijdse nabesprekingen
- ∂ deel de "HOE VOEL JE JE NU?"-bladen uit
- ∂ haal de antwoorden op en stel nieuwe groepen samen
- ∂ maak tijd voor een brainstorming
- ∂ zorg voor feedback en rond af

## Het afscheidsspel

# FAMILIE-OVERZICHT SPELEIDER

Gekozen familie	Kleur familie	Aantal familie- leden	Gekozen naam	Kernmerken	Gekozen « gebeurtenissenkaarten



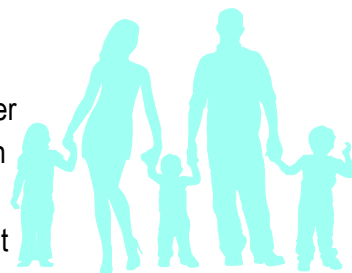
# 1

## FAMILIE- ORGANISATIE

Deze module is zeer belangrijk, omdat ze de grondslag vormt voor de team-organisatie en de toewijzing van individuele rollen aan de spelers. Bedoeling: De spelers willekeurig groeperen om de "families" tot stand te brengen die aan het spel

### VOORBEREIDING

- o Snij een stuk touw in gelijke delen van ongeveer 2 meter. Je hebt één touw nodig per 2 spelers. Bij families met een oneven aantal leden krijgt de extra deelnemer een "half touw" van 1 meter lang.
- o Neem elk stuk touw vast in het midden en hou ongeveer 2 cm in je vingers. Kleur dat deel van elk touw met een viltstift en gebruik voor elke familie een andere kleur (voor een familie met bijvoorbeeld 6 leden heb je 3 touwen met een rood gekleurd midden nodig; voor een familie met 5 leden heb je 2 touwen met een groen gekleurd midden en één half touw met een groen gekleurd uiteinde nodig).
- o Markeer elk blad met Familiegegevens met de kleur die overeenstemt met de kleuren op de touwen van elke familie.
- o Zorg voor repen st of met dezelfde kleuren als de touwen. Deze worden door de verschillende families gebruikt als identificatiesjaals, blinddoeken en draagdoeken of verbanden als een "Gebeurtenissenkaart" vermeldt dat iemand gewond is geraakt (één sjaal per persoon).
- o Gebruik stukken karton en wasknijpers om voor elke familie een klembord te maken.
- o Hou wat potloden en pennen bij de hand (2 voor elke familie).



### DUUR

Voor een groep van 20 deelnemers heb je ongeveer 5 minuten nodig om de touwen en de bladen met familiegegevens uit te delen. Daarna moeten de spelers ongeveer 15 minuten krijgen om het blad in te vullen en na te denken over hun situatie vooraleer het eigenlijke spel van start gaat. Overhaast je niet: deze inleiding moet de spelers voldoende tijd geven om zich in te leven in hun rollen. Hoe meer zij erover nadenken, hoe intenser de emoties die zij tijdens het spel zullen ervaren.

### SPELLEIDING

- o Raap de touwen op maar verberg de kleuren in je handpalm. Toon de bundel touwen aan de spelers.
- o Lees de spelcontext hardop voor (zie verder).
- o Elke speler kiest een uiteinde van een stuk touw. Laat de touwen niet los voordat iedereen zijn keuze heeft gemaakt.
- o Laat de touwen los. De spelers die dezelfde kleuren hebben gekozen, behoren tot dezelfde familie. Zeg dat ze hun groep moeten opzoeken en deel de bladen met Familiegegevens voor elke kleur uit, evenals de pennen en de klemborden. Deel ook de gekleurde sjaals uit, zodat je de leden van elke groep kunt identificeren.
- o Geef de deelnemers 15 minuten om de bladen te lezen en in te vullen. Ze moeten een denkbeeldige voor- en familienaam kiezen en zichzelf vervolgens vertrouwd
- o maken met de familie-achtergrond en de oorzaken van hun situatie als vluchteling.
- o Deel de gefotokopieerde "SOS-kaarten" uit (één voor elke speler).



## CONTEXT

Voordat je de touwen uitdeelt (terwijl je ze in de hand houdt):

*« Je zult zo meteen gaan deelnemen aan een simulatiespel dat je meer inzicht moet geven in de beproevingen die vluchtelingen dag na dag ondergaan. Het is mogelijk dat je reeds eerder dergelijke ervaringen hebt gehad. In dat geval zullen bepaalde gevoelens misschien opnieuw naar boven komen en zul je je mogelijk emotioneel verward voelen.*

*Vergeet niet dat je je op elk ogenblik uit het spel terug kunt trekken als je je niet op je gemak voelt en als de andere leden van je groep je niet kunnen helpen. Je kunt dat duidelijk maken door gewoon je "SOS-kaart" op te steken (ik zal die zo dadelijk uitdelen). Stop dus gerust met spelen als je daar de behoefte toe voelt.*

*Tijdens dit spel zal je deel uitmaken van een groep of "familie" en krijgt ieder van jullie een eigen identiteit. Elke familie maakt gezamenlijk allerlei situaties mee, en alle leden trachten elkaar te helpen.*

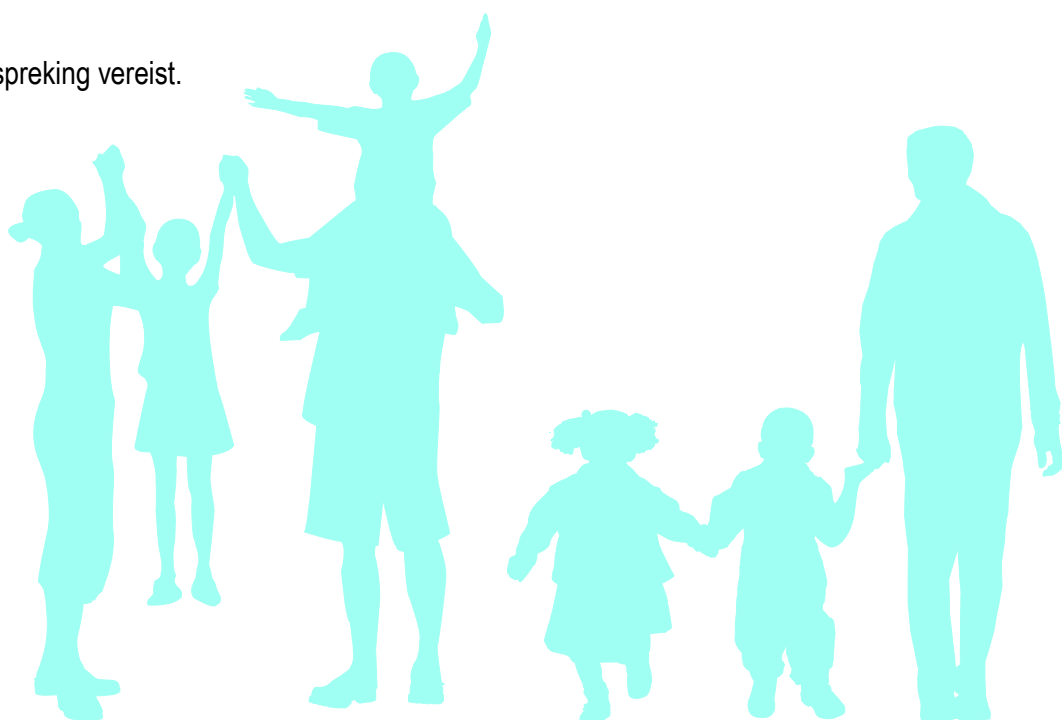
*Straks kiest ieder van jullie een uiteinde van één van deze touwen. Zodra iedereen een touw in zijn of haar hand heeft, laat ik ze los. Jullie houden je touw vast en zoeken degene die het andere uiteinde in zijn hand heeft. Samen gaan jullie dan op zoek naar de deelnemers die een touw met dezelfde kleur hebben gekozen. Alle deelnemers met touwen van dezelfde kleur vormen samen een familie. »*

*Nadat je de bladen met Familiegegevens hebt uitgedeeld:*

*« Nu je de overige leden van je familie hebt gevonden, moet je beslissen wie welke rol zal spelen, een familienaam kiezen en voor jezelf een nieuwe voornaam bedenken. Lees vervolgens aandachtig jullie familiegeschiedenis door. Op die manier kan je je beter inleven in je rol. »*

## NABESPREKING

Voor deze module is geen nabespreking vereist.





## ONTSNAPPING EN SCHEIDING

Bedoeling: Geblinddoekt, gescheiden van hun familie en verspreid over het hele speelterrein moeten de deelnemers de andere familieleden vinden en zich groeperen.

Duur: Het spel mag niet langer dan 15 tot 20 minuten duren.

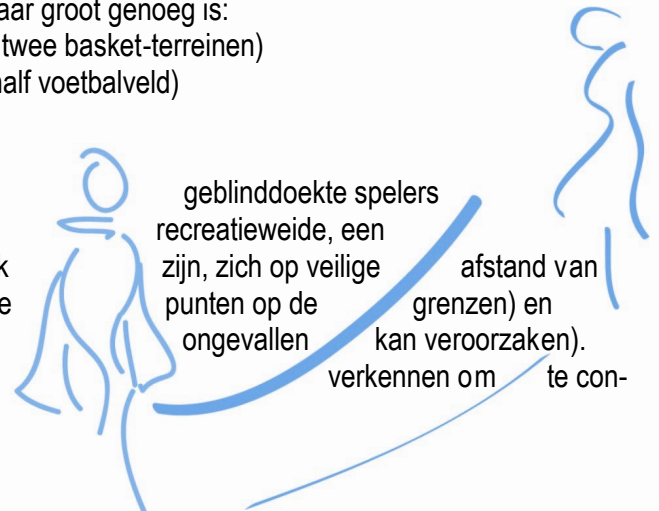


### VOORBEREIDING

Dit spel kan zowat overal gespeeld worden, zolang de ruimte maar groot genoeg is:

- ∂ voor 15 tot 20 spelers is ongeveer 500 m<sup>2</sup> nodig (ongeveer twee basket-terreinen)
- ∂ voor 30 spelers of meer is ongeveer 1.000 m<sup>2</sup> nodig (een half voetbalveld)

Het is van groot belang dat je een ruimte uitkiest waar de geen gevaar lopen, zoals een open veld, een sportterrein, een gymnastiekzaal of een polyvalente zaal. Het speelveld moet vlak verkeerswegen bevinden, goed afgebakend zijn (zonder scherpe relatief vrij van obstakels (bomen, rotsen, putten en alles wat Voordat je het startsein geeft, moet je het terrein helemaal troleren of het veilig is.



### SPELLEIDING

- ∂ Zorg ervoor dat iedereen geblinddoekt is.
- ∂ Vraag alle deelnemers zichzelf te blinddoeken (en controleer of iedereen dat inderdaad doet).
- ∂ Verspreid de deelnemers over het terrein. Zorg ervoor dat de leden van elke familie goed verspreid zijn over het hele terrein.
- ∂ Lees de veiligheidsvoorschriften hardop voor.
- ∂ Lees de spelcontext hardop voor (gebruik je megafoon, spreek traag en duidelijk).
- ∂ Fluit het startsignaal.
- ∂ Als een speler zijn blinddoek verliest (al dan niet opzettelijk), moet hij of zij zich terugtrekken uit deze module en bij de spelleider gaan staan, zodat de rest van het spel in alle veiligheid kan verlopen. Het spel is afgelopen als de spelleider opnieuw een fluitsignaal geeft.

### MATERIAAL

- ∂ een fluitje
- ∂ een megafoon
- ∂ blinddoeken (gebruik de familiesjaals)

### LOCATIE

DIT SPEL KAN ZOWAT OVERAL GESPEELD WORDEN, ZOLANG DE RUIMTE MAAR GROOT GENOEG IS:

- ∂ voor 15 tot 20 spelers is ongeveer 500 m<sup>2</sup> nodig (ongeveer twee basket-terreinen)
- ∂ voor 30 spelers of meer is ongeveer 1.000 m<sup>2</sup> nodig (een half voetbalveld)

# 3

## KOFFER MET NOOD- VOORRAAD

Bedoeling: Een koffer met noodvoorraad samenstellen. Elke familie moet beslissen wat op de reis zal worden meegenomen (een keuze per persoon).

Vorbereiding : Maak kopieën van de "Richtlijnen voor de spelers" (één kopie per familie).

Duur : Deze module zou 5 tot 7 minuten moeten duren.



### SPELLEIDING

- o De spelers worden gegroepeerd per familie. Deel de richtlijnen voor deze module uit met de tekst naar omlaag. De richtlijnen mogen pas worden gelezen als je het startsignaal geeft.
- o Elke familie krijgt 5 minuten om te beslissen wat ze meeneemt in haar koffer met noodvoorraad (één voorwerp per familielid). Iedereen moet het eens zijn over de keuze.
- o Als alle families hun noodvoorraad hebben gekozen, moet elke familie een "Gebeurtenissenkaart" trekken.
- o Zorg ervoor dat elke familie het voorwerp afgeeft dat vermeld staat op de "Gebeurtenissenkaart".

### NABESPREKING

Er is geen nabespreking vereist.



**JE STUIT OP EEN POLITIEVERSPER-  
RING. GEEF HET KLEINSTE  
VOORWERP UIT JE KOFFER**



# 1

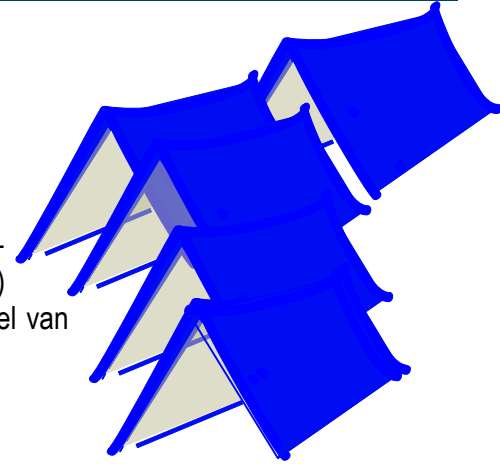
## VOORLOPIGE SCHUILPLAATS

**Bedoeling:** Een situatie creëren waarbij de spelers zich moeten schikken in ongemakkelijke en onaangename omstandigheden (overbevolking, vermoeidheid ...). Ze moeten de tijd zo goed mogelijk zien door te komen, ondanks de toestand waarin ze zich bevinden.

### VOORBEREIDING

#### Materiaal

Je hebt materiaal nodig om een zone af te bakenen die dienst zal doen als voorlopige schuilplaats. Je kan gebruik maken van wat je bij de hand hebt (tafels, stoelen) of je kan kleine piketten in de grond slaan en die met elkaar verbinden door middel van een duidelijk zichtbaar touw of een breed lint.



#### Inrichting

De ruimte die je gebruikt is bijzonder belangrijk, met name door haar omvang. Tracht op het speelterrein een plaats te vinden die niet al te comfortabel is (vluchtelingen kunnen immers ook niet rekenen op een bed of een matras) en baken die ruimte duidelijk af om geschillen te vermijden. Zorg ervoor dat de ruimte beperkt is, zodat de spelers te kampen hebben met enig ongemak. Het kan misschien aangewezen zijn de ruimte af te dekken met plastic folie.


Voor 5 spelers mag de oppervlakte ten hoogste 2 m<sup>2</sup> groot zijn, bijvoorbeeld in een rechthoek van 2 x 1 m. Voor 15 mensen moet je een ruimte afbakenen van 3 x 2 m.

De onderstaande tabel kan een leidraad zijn bij de berekening van de benodigde oppervlakte:

15 spelers: 6 m <sup>2</sup>	40 spelers: 16 m <sup>2</sup>
20 spelers: 8 m <sup>2</sup>	45 spelers: 18 m <sup>2</sup>
25 spelers: 10 m <sup>2</sup>	50 spelers: 20 m <sup>2</sup>
30 spelers: 12 m <sup>2</sup>	55 spelers: 22 m <sup>2</sup>
35 spelers: 14 m <sup>2</sup>	60 spelers: 24 m <sup>2</sup>

#### Duur

Het eigenlijke spel zou minstens 7 tot 8 minuten moeten duren, althans als de spelers snel georganiseerd raken en de schuilplaats niet voor problemen zorgt. We raden je hoe dan ook aan het spel niet langer dan 15 minuten te laten duren. Vertel de spelers niet hoe lang het spel zal duren!



Tijdens jullie vlucht raakt één van de kinderen in shocktoestand. Hij/zij spreekt niet meer. Hang een bordje rond zijn/haar nek voor het geval hij/zij verdwaalt.

## Spelleiding

- o Laat de families zich verspreiden over de speelruimte, tot ze zich op minstens 100 meter afstand bevinden van de plaats die je hebt uitgekozen als voorlopige schuilplaats.
- o Laat elke familie een "Gebeurtenissenkaart" trekken.
- o Vraag de families de kaarten te lezen. Ze moeten voortaan rekening houden met de verwondingen of handicaps die ze toegewezen krijgen.
- o • ZORG ERVOOR DAT ZE DAT OOK ECHT DOEN! Iemand met een "gebroken been" moet mank gaan. Iemand met een gebroken arm moet voor die arm een draagdoek laten maken door de familie. Pas dan mogen ze vertrekken.
- o Lees de context van het spel hardop voor.
- o Toon de spelers hun voorlopige schuilplaats.
- o Geef het signaal dat iedereen onmiddellijk naar de schuilplaats moet gaan.
- o Zodra ze in de schuilplaats aangeland zijn, moeten ze doen alsof ze hier de nacht gaan doorbrengen. Ze moeten het zichzelf zo comfortabel mogelijk maken, rekening houdend met hun gewonde familieleden, jonge kinderen en bejaarden.
- o Hou bij hoe lang ze in de schuilplaats verblijven, en laat ze daar ten hoogste 15 minuten. Vertel ze niet wat er aan de hand is en laat onder de spelers een gespannen sfeer ontstaan.

## Context

« Door omstandigheden is je familie verplicht te vluchten, maar toen je vertrok wist je niet echt waarheen. Eén lid van de familie raakte onderweg gewond en is gehandicapt. Je moet daar rekening mee houden en de gewonde helpen tot je een oplossing vindt voor zijn/haar verzorging.

De zon is een uur geleden ondergegaan. Jullie zijn allemaal uitgeput door de reis en de traumatische ervaringen. Je moet een schuilplaats zien te vinden voor de nacht, zodat jullie allemaal wat kunnen rusten. Je kunt nog nauwelijks op de been blijven. Je bent tevreden met om het even welk onderdak, als de hele familie er maar in kan.

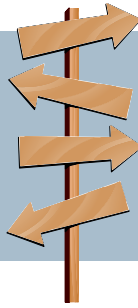
Je bent op weg naar een plaats waar je naar verluidt onderdak kunt vinden.».

## Nabespreking

- o Als je een eind hebt gemaakt aan het spel, vraag je de families om te blijven waar ze zijn en even onderling te bespreken wat ze tijdens het spel zoal hebben gevoeld. Vraag hen even na te denken over de problemen waarmee mensen te kampen hebben als ze geconfronteerd worden met dergelijke situaties, en laat de antwoorden invullen op het Spelblad.
- o Laat vervolgens elke speler een cijfer plakken op het probleemniveau dat hij/lof zij heeft ervaren, en hanteer daarbij een schaal van 1 tot 10 (1 = comfortabel, 10 = ondraaglijk).
- o Eén lid van elke familie moet de cijfers noteren, een gemiddelde berekenen en het resultaat vermelden in het daartoe voorziene vakje op het Spelblad.

# 5

## BESLUITEN JE LAND TE VERTATEN



Bedoeling: De deelnemers doen beseffen hoe moeilijk het is om jezelf ertoe te brengen je land te verlaten.

### Vorbereiding

Er is geen speciale voorbereiding vereist, aangezien de deelnemers zich reeds in de voorlopige schuilplaats bevinden. Is de toestand daar te oncomfortabel, dan mogen ze wat meer uit elkaar gaan zitten.

### Duur

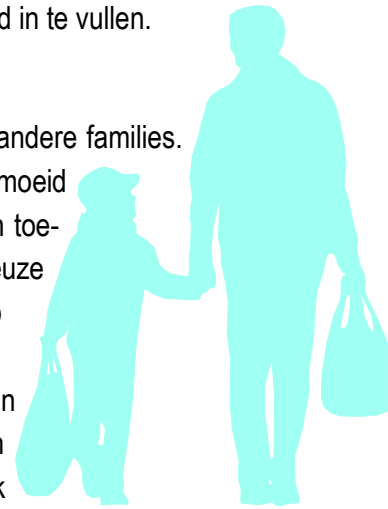
Deze spelmodule duurt 10 tot 15 minuten. Regel het tijdsverloop zodanig dat de spelers even moeten wachten nadat ze de formulieren hebben ingevuld. Geduld oefenen is iets wat echte vluchtelingen dagelijks meermaals moeten doen.

### Spelleiding

- o Als de nabespreking omtrent de ervaring in de schuilplaats afgelopen is, laat je de deelnemers een "Gebeurtenissenkaart" • trekken. Deze kaarten laten hen weten dat ze moeten nadenken over een mogelijk besluit om het land te verlaten.
- o Lees de context hardop voor.
- o De spelers moeten in familieverband blijven. Ze moeten onderling de vragen bespreken die te vinden zijn op het Spelblad, in het vak "Besluiten je land te verlaten". Geef ze 10 tot 15 minuten om het blad in te vullen.

### Contexte

« Je hebt zopas de nacht doorgebracht in een voorlopige schuilplaats, samen met tal van andere families. Het was allesbehalve een verkwikkende nachtrust. Een aantal familieleden zijn gewond, vermoeid of zelfs totaal uitgeput. Ze zitten in de put, zijn pessimistisch gestemd en onzeker over hun toekomst. Helaas is het duidelijk dat jullie niet meer terug kunnen, zodat jullie nu voor de keuze staan: het land verlaten of blijven. Oit is een zeer zware beslissing die van invloed zal zijn op de toekomst van de hele familie. Je weet niet wat jullie te wachten staat. Je hebt gehoord dat er over de grens een kamp is waar vluchtelingen hulp krijgen om hun leven opnieuw in eigen handen te nemen. Maar over de grens wacht jullie HET ONBEKENDE. Jullie houden een familieberaad, waarbij de voor- en de nadelen tegen elkaar afgewogen worden. Laat elk familielid zeggen wat hij/zij over de grens hoopt te vinden en waarvoor hij/zij bevreesd is.»



### Nabespreking

Niet vereist (laat de families alleen het Spelblad invullen).



Je móét weg, maar waarheen? Je wil ergens heen waar het bredig, rustig en stil is, en je vraagt je af wel land jullie zal binnenlaten. Bespreek.



# OVERSTEKEN VAN DE GRENS

**Bedoeling:** De spelers inzicht verschaffen in de problemen waarmee vluchtelingen te kampen hebben als ze vluchten naar een ander land, met name als ze de taal van het gastland niet spreken en ze hun toestand moeten uitzetten om asiel te krijgen.

**Materiaal:** één "identificatieformulier" per familie, staken, touw en voorwerpen die lawaai maken.

## Opstelling

Het verdient aanbeveling de "grens" te trekken voordat het spel begint, zodat je er achteraf geen tijd meer mee verliest. Je moet een soort constructie maken zoals in de onderstaande tekening. De spelers moeten er voorbij zien te komen.

Steek 6 staken in de grond (niet hoger dan 40 cm). Verbind ze bovenaan met een touw, en hang daar blikjes aan. Die blikjes maken lawaai zodra iemand het touw aanraakt.

## Duur

De duur van deze spelmodule is afhankelijk van het aantal spelers. Wellicht duurt ze 10 tot 20 minuten. Als je in tijdnood zit, kun je het zo regelen dat één familielid het identificatieformulier indient en dat slechts een paar familieleden de grens oversteken.



## Spelleiding

- o Groepeer de spelers per familie en laat ze onderling ongeveer 10 meter afstand houden.
- o Lees de context van het spel hardop voor .
- o Geef elke familie een identificatieformulier.
- o Zorg ervoor dat de grens klaar is als de formulieren ingevuld zijn .
- o Als een familie klaar is met het invullen van het formulier, komen alle leden ervan naar de grens, waar jij hen op wacht.
- o Laat elk familielid geblinddoekt de grens oversteken. Elke familie mag de blikjes niet meer dan gemiddeld 1 keer per speler laten rinkelen (5 keer voor een familie van 5 spelers, 8 keer voor een familie van 8 spelers).
- o Als de hele familie de grens overgestoken is, neem je hun identificatieformulier aan .
- o Als het formulier correct ingevuld is in de taal van het gastland (m.a.w. in een onzinnige taal zoals de voorgedrukte taal van het formulier) laat je ze binnen in het gastland en geef je ze een "Gebeurtenissenkaart" .: •
- o Als het formulier niet correct ingevuld is, zeg hen dan dat je hen niet begrijpt en vraag hen wat verder te gaan zitten om het formulier correct in te vullen en het vervolgens terug te brengen. Je kiest zelf of je hen opnieuw over de grens zet.
- o Een familie die te veel lawaai maakt bij het oversteken van de grens, kun je eventueel laten betalen om het land binnen te mogen: ontnem hen één of twee voorwerpen van hun noodvoorraad.



Je bent andere vluchtelingen gevolgd naar het kamp.

## Context

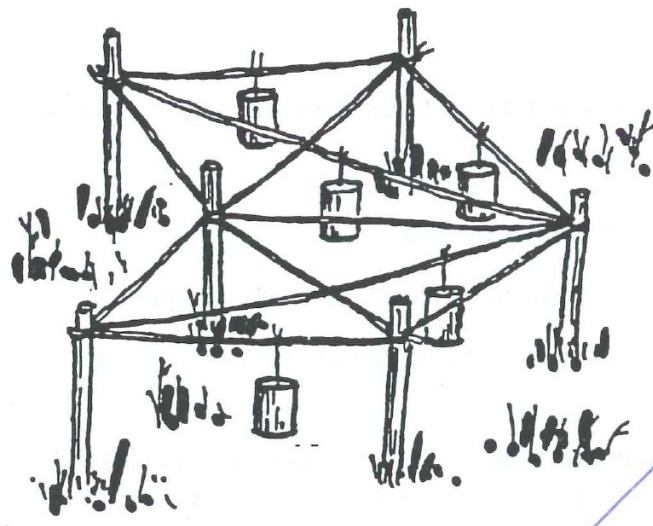
« Na talloze ontberingen bereik je eindelijk de grens. De meeste vluchtelingen zijn uitgeput of ziek en lijden honger en dorst. Je zou al blij zijn met wat water; iets te eten en een plaats waar je even kunt verblijven, zodat de zieken verzorgd kunnen worden en iedereen kan slapen zonder doodsangsten uit te staan.

Helaas ben je onderweg alle identiteitspapieren kwijt geraakt en zijn de autoriteiten van het buurland bang voor infiltratie door misdadigers, oproerkraaiers en ander onguur volk. Nog voordat jullie basisbehoeften vervuld worden, moeten jullie allemaal een identificatieformulier invullen. Ben je daar niet toe in staat, dan bestaat de kans dat je teruggestuurd wordt zonder dat je enige hulp of verzorging hebt gekregen.

Wie het formulier ingevuld heeft, begeeft zich naar de Grenscontrole. Daartoe moet je voorbij deze constructie geraken, die de grens voorstelt. Opgelet: de autoriteiten van het buurland laten alleen mensen binnen waarvan duidelijk is dat ze zich vlot kunnen integreren in een nieuwe omgeving.».

## Nabespreking

Bij deze module is geen nabespreking vereist.



# 7

## DE INTREK IN HET KAMP

**Bedoeling:** Een lijst van materialen opstellen voor elke familie in een vluchtelingen-kamp. De families krijgen de voorraden die zij nodig hebben om hun intrek te nemen in het kamp. Helaas moet het plan aanzienlijk gewijzigd worden naarmate het spel vordert, wat de families voor problemen kan stellen. Ze zullen zich moeten aanpassen.

**Materiaal:** 1 blad papier per familie, de lijst met beschikbare voorraden, die je vooraf hebt gekopieerd en uitgeknipt, een horloge of chronometer, een jerrycan en een paar bekers

### Vorbereiding

### Omgeving

Dit spel kan overal worden gespeeld. Probeer wel de omstandigheden van een vluchtelingenkamp na te bootsen (geen tafels of stoelen).



### Duur

Dit spel staat of valt met een correcte timing, dus let goed op. De totale duur bedraagt ongeveer 10 minuten, maar alleen de spelers weten dat. Volg de richtlijnen onder "Spelleiding" nauwgezet op.

### Spelleiding

- o Groepeer de spelers per familie, en laat een afstand van ongeveer 10 meter tussen de groepen.
- o Geef elke familie 1 blad papier.
- o Lees de context van het spel hardop voor.
- o Deel de eerste voorraadlijst uit.
- o Doe na 5 minuten alsof je naar de opslagplaats gaat en kom terug met de mededeling dat nieuwe vluchtelingen uit hetzelfde land zijn aangekomen en dat de beschikbare voorraden en de beschikbare ruimte moeten worden gedeeld met de nieuwkomers. Deel de tweede voorraadlijst uit.
- o Laat de spelers na 2 minuten weten dat wie eerst zijn lijst indient voorrang krijgt bij de bedeling.
- o Begin na nog eens 1 minuut de lijsten op te halen.
- o Ga naar de opslagplaats en kom terug met de mededeling dat er alleen nog water is. Je opent de jerrycan en begint met de waterbedeling. De spelers moeten in de rij gaan staan en hun beurt afwachten.

## Context

«Bij het oversteken van de grens raakte je tijdens het doorwaden van een rivier de tas kwijt waarin alle papieren van de familie zaten. Je bent al een paar dagen in het kamp, en de voorbije nacht zag je een aantal parachutes landen op een nabije heuvel. De opname van nieuwe vluchtelingen uit je vaderland is volop aan de gang.



Je krijgt een lijst met voorraden die ter beschikking van de vluchtelingen worden gesteld, zodat ze hun verblijf kunnen organiseren en met hun families hun intrek kunnen nemen voordat het regenseizoen begint.

Zodra je de lijst in je bezit hebt, moet je aanduiden wat je nodig hebt en hoeveel stuks van elk. Je krijgt 15 minuten de tijd om je lijst op te stellen. Om alle gedrang te vermijden, vragen wij iedereen op zijn plaats te blijven terwijl de lijsten worden opgesteld. »

## Nabespreking

Vraag de families om gedurende ongeveer 10 minuten het overeenkomstige vak van het Spelblad in te vullen. De spelers moeten verwoorden wat zij voelden toen zich allerlei (al dan niet verantwoorde) onderbrekingen en wijzigingen voordeden en toen de oorspronkelijke timing werd aangepast.



## DE WOORDVOERDER VAN DE FAMILIE

Bedoeling: Om in een gastland binnen te raken, moet elke familie een vertegenwoordiger uitsenden ten einde de toestemming te krijgen om de grens over te steken. Deze vertegenwoordiger, of woordvoerder, moet overtuigend genoeg zijn om de toestemming te verkrijgen. De hele situatie sluit aan bij die van vluchtelingen die asiel zoeken in landen waar het verlenen van de vluchtelingenstatus lang kan aanslepen, zoals dat in geïndustrialiseerde landen het geval is.

### MATERIAAL

- o "WACHTWOORD"-KAARTEN DIE JE VOORAF UITKNIPT. ZE MOETEN DOOR BEPAALDE FAMILIESWORDEN ONTCIJFERD. JIJ HEBT DE ANTWOORDEN BIJ DE HAND.
- o EEN OFFICIEEL OGENDE RUBBEREN STEM PEL MET INKT
- o EEN STEL RICHTLIJNEN PER FAMILIE



### VOORBEREIDING

**Duur :** Dit spel duurt in principe 20 tot 30 minuten.

### Speileiding

- o Geef elke familie een blad met voorschriften en laat ze vervolgens 10 tot 15 minuten alleen, zodat ze hun strategie kunnen bepalen (zonder enige hulp vanwege de spelleiders). Daarna moet je elk pleidooi binnen een paar minuten beoordelen.
- o Elke familie stuurt één vertegenwoordiger op je af. Hij of zij moet je ervan overtuigen dat de familie asiel verleend moet worden.
- o Als de woordvoerder zich ONDERDANIG opstelt, mag de familie het land onmiddellijk in. Stempel het Spelblad van de familie af en laat ze door .
- o Als de woordvoerder zich anders opstelt, geef je hem een "Wachtwoord" -kaart die hij moet ontcijferen. Je gaat onmiddellijk naar de volgende familie ZONDER EEN WOORD UITLEG. De woordvoerder gaat terug naar zijn familie en mag pas terugkeren als ze het antwoord hebben gevonden. (Als ze het antwoord fout hebben, mopper je even maar laat je ze toch door.)



### Nabespreking

Bij dit spel is geen nabespreking vereist.

### HET GEHEIME ALFABET

**A = L, B = M, C = N**

**GCTUSPTO = VRIJHEID**

**GCPOP = VREDE**

**DZWTOLCTEPTTE = SOLIDARITEIT**

**GPTWTRSPTO = VEILIGHEID**

**Ramses: = VRIJHEID**

**= VREDE**

**= SOLIDARITEIT**

**= VEILIGHEID**





# CONTACT MET DE PLAATSELIJKE BEVOLKING

**Bedoeling :** Nadat zij asiel hebben gekregen, komen de families terecht in een vreemd land waarvan zij de taal niet spreken. Maar als ze een woning willen vinden, boodschappen doen, op de hoogte blijven van de actualiteit of gewoon maar samen spelen, zullen ze toch op één of andere manier in staat moeten zijn tot communicatie.

## VOORBEREIDING

### MATERIAAL

- ∅ JE FAMILIE-OVERZICHT
- ∅ KLEINE STUKJES KARTON WAAROP DE BOODSCHAPPEN KOMEN DIE DE SPELERS MOETEN OVERBRENGEN. HET AANTAL KARTONSTUKJES MOET DE HELFT BEDRAGEN VAN HET AANTAL SPELERS. VERDEROP VOLGEN EEN REEKS VOORBEELDEN VAN BOODSCHAPPEN DIE JE OP HET KARTON KUNT SCHRIJVEN. GEBRUIK JE VERBEELDING!

### Duur

Dit spel duurt in principe ongeveer 12 minuten, de opdeling van de spelers in duo's inbegrepen en rekening houdend met de tijd die nodig is om de communicatie tussen tussen de spelers op gang te krijgen. Voeg aan het eind nog een paar minuten toe voor de nabespreking..

### Voorbeelden:

- "Ik ben op zoek naar een kruidenier."
- "Waar kan ik goedkoop voedsel kopen?"
- "Ik heb een dokter nodig. Mijn hele familie is ziek."
- "Waar vind ik de dichtstbijzijnde apotheek?"
- "Wat zijn de populairste kinderspelletjes in dit land?"
- "Waar kan ik de bus nemen?"
- "Kan ik hier naar school?"
- "Wil je met me spelen?"

### Spelleiding

- ∅ Verzamel de spelers.
- ∅ Lees de context van het spel hardop voor.
- ∅ Verdeel de spelers in duo 's, waarbij je de "kinderen" zoveel mogelijk samenbrengt. Het belangrijkste is dat de spelers erin slagen hun boodschap over te brengen.
- ∅ Geef één speler van elk duo (de "zender") een boodschap. Is het aantal spelers oneven, maak dan één groep van 3 en geef die groep twee boodschappen. De 3 spelers vormen dan een ketting, met een "zender"/"ontvanger" in het midden.
- ∅ Gedurende ten hoogste 5 minuten mogen de spelers nu proberen hun vragen duidelijk te maken aan hun partner. Daarbij dient de rug van die partner als "schrijftafel".
- ∅ Vraag de "ontvangers" hoe zij de boodschap begrepen hebben, en vraag de "zenders" zo nodig om de boodschap te corrigeren.



### WACHTWOORD

**Code :** Het geheime alfabet

GCTUSPTO

## Context

« Na een eindeloze reeks beslommingen ben je eindelijk aangekomen in een land dat je de status van vluchteling heeft toegekend. Je bent net ingetrokken in je nieuwe woonst, in een erg vreemde omgeving: de burens zien er totaal anders uit dan jijzelf en begrijpen je niet als je hen iets duidelijk wil maken. Als je met succes wil integreren zul je je op de een of andere manier verstaanbaar moeten maken.

Elk lid van de familie probeert zo meteen in dialoog te treden met een lid van de plaatselijke gemeenschap. Kinderen gaan op zoek naar kinderen uit de buurt. Vaders trachten een gesprek aan te knopen met andere vaders, enz ...

Op deze manier komt iedereen in contact met een vreemdeling. Die vreemdeling zal niets verstaan van wat je zegt, omdat je uitspraak totaal anders is, maar je kan proberen je boodschap duidelijk te maken door de letters na te tekenen op de rug van de andere. Uiteraard gebeurt dit alles in volkomen stilte.».

## Nabespreking

Aan het eind van het spel, en nadat hij heeft gecontroleerd of de boodschappen correct zijn doorgegeven en ontvangen, vraagt de spelleider de families om het overeenkomstige vak op het Spelblad in te vullen.



**WACHTWOORD**

**Code :** Het geheime alfabet

Ramses-code

## VOORBEREIDING

Fotokopieer de "Voorwerpkarten" op zoveel exemplaren als er families zijn en zorg voor twee extra sets. Knip ze uit en kleef ze bij voorkeur op stukjes karton of oude speelkaarten.



### Duur

De normaal speelduur bedraagt 5 tot 10 minuten, maar hij is ook afhankelijk van hoe lang de families erover doen om hun kaarten te vinden.

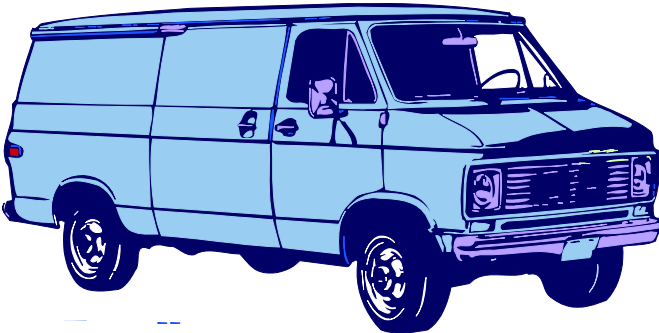
### Spelleiding

- o Terwijl de families bezig zijn met de nabespreking van het vorige spel, leg je de kaarten op de grond met de voorkant naar omlaag, zodat de spelers niet kunnen zien wat erop staat.
- o Lees de context van het spel hardop voor .
- o Op jouw signaal gaan alle spelers op zoek naar bepaalde kaarten. Om in hun basisbehoeften te voorzien, zoekt elke familie:
  - o 3 verschillende voedingswaren die passen in hun gebruikelijke voedingspatroon
  - o 1 werktuig voor de teelt van hun eigen voedsel
  - o 1 pakje zaden
  - o water
- o Zorg ervoor dat een speler die een kaart met een "mijn" kiest die kaart niet teruglegt. Op de "mijn"-kaart staat het volgende te lezen: "Dit is een mijn die ontploft als je ze aanraakt. Roep luid "BOEM!" en laat je op de grond vallen. Je bent zwaar gewond en je schreeuwt het uit van de pijn. Je kunt je familie niet langer helpen."
- o Na ongeveer 10 minuten geef je een fluitsignaal om het spel te beëindigen en vraag je de spelers om zich opnieuw naar hun familie te begeven voor de afsluitende nabespreking.



## Context

« Je bent in een vrachtwagen naar huis teruggekeerd. Je bent wel blij, maar tegelijk ook triest omdat je vaderland volkomen verwoest is na de jarenlange oorlog. Huizen, ziekenhuizen, schoten en stations liggen in puin, wegen zijn vernield. Zowat overal zitten landmijnen in de grond. De dienstverlening in het land is onbestaande, en ook de fysieke en administratieve infrastructuur moest eraan geloven. Er is zelfs geen drinkwater meer.



Je moet proberen iets te eten en te drinken te vinden in de omgeving waar je bent aanbeland: 3 voedingswaren die passen in je normale voedingspatroon (zie Familiegegevens), en drinkwater. In de toekomst zul je zelf een stukje grond moeten bebouwen om in jullie voedselbehoeften te voorzien. Je hebt dus een pakje zaden nodig en een landbouwwerktuig, zodat je kan gaan planten voordat het regenseizoen begint. Alleen dan kan je hopen op een goeie oogst.

Wees voorzichtig tijdens je zoektocht, want de mijnen in de streek zijn nog niet volledig opgeruimd. Als je per ongeluk op een mijn loopt, kan je voor de rest van je leven gehandicapt zijn of zelfs aan je verwondingen sterven. Let dus goed op.»

Als je de lange uitvoering van dit spel speelt, voeg je daaraan toe:

« Als dat helpt, kun je natuurlijk altijd een ruilhandel opzetten met de andere families op basis van de voorwerpen die zich nog in je koffer met noodvoorraad bevinden. »

## Nabespreking

Je kunt onmiddellijk beginnen met de "Afsluitende nabespreking".

# AFSLUITENDE NABESPREKING

Deze nabespreking omvat twee delen.

## Bedoeling

*Deel1:* De spelers de kans geven hun gevoelens te uiten.

*Deel 2:* Tijdens een brainstorming in groep ideeën naar voren brengen over *hoe iedereen vluchtelingen concreet kan helpen.*

## VOORBEREIDING

Deel1: Maak kopieën van het "Hoe voel je je nu?"-blad (één per speler)

Deel 2: Maak een ideeënbus. Zorg ervoor dat je lege bladen papier en indien mogelijk een groot stuk karton bij de hand hebt.

## Duur

Deel 1: Probeer dit deel zo dynamisch mogelijk te houden. De totaalduur is afhankelijk van het aantal mensen dat aan de nabespreking deelneemt, maar zou niet meer dan 10 tot 15 minuten mogen bedragen.

Deel 2: Dit deel kan wat langer duren, 10 minuten voor het eerste deel en 10 tot 15 minuten voor het tweede.

## SPELLEIDING

### Deel1:

Hoe voelen de families zich?

- o Breng de spelers samen.
- o • Geef een beknopt overzicht van de tussentijdse nabesprekingen. Als de groep niet meer dan 50 deelnemers telt, kun je elke familie vragen om hun aantekeningen voor te lezen. Pik dan in op wat je belangrijk lijkt en maak vergelijkingen die de spelers van pas kunnen komen.

Je kunt de spelers ook de volgende vraag stellen:

"Wat vind je van dit soort educatief spel? Vind je dat het de geschikte sfeer creëerde om je in te leven in wat vluchtelingen doormaken?"

Individuele gevoelens:

- o Deel de "Hoe voel je je nu?" -bladen uit.
- o Vraag iedereen om een kruisje te zetten bij het gezicht dat het best overeenstemt met de emoties die hij/zij tijdens het spel heeft ervaren.
- o Vraag iedereen waarom hij/zij precies dat gezicht heeft gekozen.
- o Vraag de spelers die een "808" -kaart gebruikten of werden getroffen door een mijn hoe ze zich voelen (als ze bereid zijn dat te vertellen).
- o Lees de adjectieven op het "Hoe voel je je nu?" -blad één na één voor en vraag de spelers die hetzelfde gezicht aankruisten bij elkaar te gaan staan.
- o Je kunt uitzoeken welke gemoedstoestanden het meest voorkwamen en daarop ingaan.
- o Laat de deelnemers die dat wensen hun blad behouden.

Groenten



## Deel2:

A) De nieuw gevormde groepen overleggen gedurende 5 tot 10 minuten en schrijven zoveel mogelijk concrete acties op waarmee ze de vluchtelingen kunnen helpen.

Vraag hen vervolgens om die lijsten in de ideeënbus te deponeren.

B) Als iedereen klaar is, lees je de ideeën hardop voor. Schrijf ze vervolgens op een groot stuk karton en bespreek ze met de hele groep.

∂ Ga door met het "Afscheidsspel". Hiermee kan je het simulatiespel op een vrolijke toon beëindigen.

# 12 AFSCHEIDSSPEL

Bedoeling: Opnieuw een vrolijke stemming creëren bij de spelers en hen helpen uit hun rol van vluchteling te treden. Je stelt hen voor een spel te spelen dat alle families herenigt en waaraan ook de speleiders meedoen.

## Spelleiding

Nu elke familie haar gevoelens betreffende het vluchtelingenthema heeft kunnen uiten, vraag je iedereen tot slot een grote cirkel te vormen. Je doet zelf ook mee.

## Context

- ∂ « Nu we samen dit vluchtelingenspel hebben gespeeld, vragen we jullie samen met ons nog een laatste inspanning te doen om ons weer te verenigen en dit experiment af te sluiten. We gaan allemaal schouder aan schouder in een grote cirkel staan.
- ∂ Komaan jongens, iets dichterbij mekaar!
- ∂ En dan maken we nu allemaal een kwartslag naar rechts.
- ∂ Naar rechts, zei ik, naar rechts!
- ∂ Nu maken we de cirkel iets kleiner door allemaal één stap naar het midden te zetten. Goed zoo
- ∂ Op mijn teken - en ik herhaal, alleen op mijn teken - gaan we allemaal zitten op de knieën van degene die achter ons staat.
- ∂ Klaar? OK, daar gaan we dan!
- ∂ Zie je wel? We houden allemaal mekaar in evenwicht, zonder enige steun!
- ∂ We kunnen misschien zelfs even proberen om ons samen te verplaatsen. Als ik het teken geef, beweegt iedereen zijn rechterbeen voorwaarts.
- ∂ Nu!
- ∂ Prima. En dan nu het linkerbeen. .. Goed zo! ... »



## SPELBLAD FAMILIE

## **Familie**

### **Ontsnapping en scheiding**

Noteer hier de woorden die het best de gevoelens van elk groepslid omschrijven :

Kies in overleg twee woorden die door de familie bijgehouden worden ?

### **Voorlopige schuilplaats**

Noteer hier de soorten dwang die je tijdens het spel hebt ervan:

Elk groepslid beoordeelt de problemen die hij/zij tijdens het spel heeft ervaren met een cijfer van 1 tot 10 (1 = geen problemen, 10 = zware problemen)

Bereken het groepsgemiddelde :

### **Besluiten je land te verlaten**

Nadat je familie de nacht heeft doorgebracht in deze voorlopige schuilplaats, staat ze voor een moeilijke beslissing: het land verlaten of blijven. Jullie besluiten eerst gezamenlijk overleg te plegen. Elk familielid geeft zijn/haar mening over de volgende aspecten. Noteer de verschillende standpunten.

Wat zijn de argumenten om te vertrekken ?



Wat doet je aarzelen om je land te verlaten ?

Wat hoop je te vinden over de grens ?

Waarvoor ben je bang eens over de grens ?

### **De intrek in het kamp**

Wat voelde je...

... toen de situatie begon om te slaan ?

... aan het eind, toen je je tekeningen teruggaf ?

### **Contact met de plaatselijke bevolking**

« Zenders »: met welke problemen had je af te reuknen toen je je verstaanbaar trachtte te maken ?

« Ontvangers »: wat voelde je terwijl je de « zenders » trachtte te begrijpen ?

**Voornamen:****Kenmerken**

Grootvader, 60 jaar, boer en een bekwaam monteur

Moeder, 37,boerin

Zoon, 17, helpt op het land

Zoon, 14, helpt op het land

Dochter, 12, helpt op het land

Dochter, 11, helpt op het land

Dochter, 9, helpt op het land

Zoon, 1 , kan nog niet goed lopen

**Biografie van de familie en huidige toestand**

Deze familie leeft van wat ze zelf verbouwt. Ze zijn analfabeet en nauwelijks op de hoogte van de politieke situatie in hun land, waar een burgeroorlog woedt.

De vader is op de boerderij gebleven om de oogst te beschermen, die dit jaar zeer overvloedig zal zijn. De rest van de familie is vertrokken. Ze trekken naar het zuiden, omdat een neef hen heeft verteld dat ze daar veilig zouden zijn.

**Details**

- ⇒ Eten alle soorten voeding
- ⇒ Geloven in meerdere goden, zeer godsdienstig
- ⇒ Spreken het dialect van de streek maar zijn de landstaal niet machtig

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen:****Kenmerken**

Vader, 50, architect

Moeder, 48, lerares

Dochter, 20, student wetenschappen

Zoon, 18, student rechten

Zoon, 17, secundair onderwijs

**Biografie van de familie en huidige toestand**

In dit land heerst al jaren strijd tussen twee etnische gemeenschappen met verschillende godsdiensten. De ouders van Familie B behoren tot verschillende etnische groepen. Gemengde huwelijke worden door beide gemeenschappen afgewezen. De kinderen worden geminacht en zijn niet welkom in scholen en universiteiten. De toestand wordt alsmar slechter en Familie B gaat stilaan verzen voor hun leven.

**Details**

- ⇒ Twee verschillende godsdiensten
- ⇒ Eten geen varkensvlees
- ⇒ Spreken 4 talen
- ⇒ Konden wat goud mee smokkelen toen ze het land verlieten

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen :****Kenmerken**

Moeder, 32, boerin

Zuster van moeder, 30, boerin

Broer van moeder, 20, visser

Zoon, 10, scholier

Dochter, 8, scholier

**Biografie van de familie en huidige toestand**

De echtgenoot van mevrouw G is overleden aan dysenterie. Er heerst hongersnood in de streek en gewapende benden vallen de boeren aan om hun magere oogst te stelen. De bevolking slaat op de vlucht.

**Details**

- ⇒ Basisvoedsel: gierst en vis
- ⇒ Traditionele godsdienst
- ⇒ Spreken één taal

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen:****Kenmerken**

Grootvader, 87, gepensioneerd kolonel

Grootmoeder, 80, huisvrouw

Vader, 55, eigenaar van textiel fabriek

Moeder, 52, boekhouder van de fabriek

Zoon, 33, productiechef in de fabriek

Schoondochter, 27, huisvrouw

Kleinzoon, 7, scholier

Kleindochter, 5, blijft bij haar moeder

**Biografie van de familie en huidige toestand**

De familie K woont nu 30 jaar in een kleine stad, nadat zij de dictatuur in eigen land ontvlucht was. In het gastland hebben ze inmiddels een bloeiend bedrijf opgezet.

Na een staatsgreep worden alle bezittingen van de familie K in beslag genomen. De vader, grootvader en zoon moeten zich bij de nieuwe overheid melden. De familie vreest dat ze nooit zullen terugkomen als ze dat bevel opvolgen.

**Details**

- ⇒ Eten om religieuze redenen nooit zullen pro- ⇒ Geloven in één god, zijn zeer godsdienstig  
dukten
- ⇒ Drinken geen alcohol
- ⇒ Spreken vloeiend 3 talen

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen :****Kenmerken**

Vader, 40, journalist

Moeder, 35, boekhandelaar

Dochter, 9, scholier

Dochter, 5, scholier

Zoon, 6 maanden, moet worden gedragen

**Biografie van de familie en huidige toestand**

Twee oudere zonen kwamen om het leven toen in de boekhandel van hun moeder een bom ontplofte. Die aanslag was een represaillemaatregel tegen de vader, die artikels had geschreven waarin de politieke corruptie in het land werd aangeklaagd. De familie krijgt elke dag brieven met doodsbedreigingen toegestuurd.

**Details**

- ⇒ Eten alle soorten voeding
- ⇒ Atheïstisch
- ⇒ Spreken 5 talen

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen:****Kenmerken**

Vader, 33, buschauffeur

Moeder, 30, borduurster

Grootmoeder, 50, naaister

Zoon, 15, maakt aardewerk

Dochter, 11, scholier

Zoon, 3

Dochter, 6 maanden, moet worden gedragen

**Biografie van de familie en huidige toestand**

Oorspronkelijk werkten de leden van familie R op een theeplantage in de bergen. Toen de grootvader stierf, moesten ze hun huis afstaan aan een andere familie. Ze trokken naar de stad en leerden er elk een vak. Ze wonen in een tweekamerhuis in een arme buurt.

De familie behoort tot een etnische minderheid die vaak problemen heeft met de overheid. Het gezin is niet echt militant maar is bang voor het voortdurende geweld.

**Details**

⇒ Vegetariërs (basisvoeding rijst en granen)

⇒ Geweldloze godsdienst

⇒ Spreken 2 talen, waaronder de officiële landstaal

⇒ Dromen ervan om naar een ander continent te gaan

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen :****Kenmerken**

Grootmoeder, 57, vroedvrouw

Vader, 34, pottenbakker, politiek actief

Dochter, 10, scholier

Zoon, 6, scholier

Dochter, 3

**Biografie van de familie en huidige toestand**

De moeder is in het kraambed gestorven bij de geboorte van het jongste kind. Grootmoeder zorgt nu voor de kinderen. De familie woont in een dorp bij de zee. Na de laatste verkiezing brak een burgeroorlog uit tussen de twee grootste etnische groepen van het land, de Z en de W. De familie S behoort tot de W-groep die een minderheid in het dorp vormt. Er gaan geruchten over etnische zuiveringen.

**Details**

- ⇒ Eten vooral vis en zeevruchten
- ⇒ Geloven in één God
- ⇒ Spreken 3 talen

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**



**Voornamen:****Kenmerken**

Vader, 40, tapijthandelaar

Moeder, 30, verzamelt en verkoopt geneeskrachtige kruiden

Zoon, 7, scholier in een klooster

Dochter en zoon (tweeling), 2

**Biografie van de familie en huidige toestand**

De familie T is afkomstig uit de grootste stad van de provincie. De familie wil bij een paar neven gaan wonen die eerder emigreerden naar het noordelijke deel van een buurland, en meer bepaald naar de stad waar hun religieuze leider woont. Ze behoren tot een etnische minderheid die al jaren het slachtoffer is van discriminatie en onderdrukking door de nationale overheid. Eén van de broers van de vader werd gedood toen hij betrokken raakte bij een vuurgevecht. Hij bood geen weerstand omdat zijn godsdienst geweld afwijst.

**Details**

- ⇒ Eten alle soorten voedsel
- ⇒ Geweldloze godsdienst
- ⇒ Spreken 3 talen

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen :****Kenmerken**

Vader, 44, chirurg

Moeder, 43, huisarts

Zuster van moeder, 44, advocaat

Zoon, 22, student rechten

Dochter, 18, student geneeskunde

Dochter, 15, scholier

Pleegdochter, 9, scholier

**Biografie van de familie en huidige toestand**

De vader en de moeder van de pleegdochter werden voor haar ogen doodgeschoten. Sindsdien is ze in shock en zegt ze geen woord meer. De burens namen haar in huis. Intellectuelen lopen meer en meer gevaar te worden opgepakt en geëxecuteerd. Er gaan geruchten in de stad dat er de volgende dag op grote schaal tegenstanders van de regering zullen worden opgepakt.

**Details**

⇒ Vegetariërs

⇒ Spreken 2 talen

⇒ Geloven in God, maar belijden geen godsdienst

⇒ Hebben geld en juwelen meegenomen

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen:****Kenmerken**

Vader, 33, werkloos, geen inkomsten

Moeder, 33, onderhoudt het gezin, werkt in een fabriek

Dochter, 14, scholier

Zoon, 13, scholier

Zoon, 12, scholier

Neef, 11, scholier

**Biografie van de familie en huidige toestand**

Na de geheimzinnige verdwijning van zijn ouders heeft de familie V de neef van 11 in huis genomen. De vader werkte in de fabriek waar hij vakbondsleider was, maar raakte enkele maanden eerder gewond tijdens een staking die met geweld door ordetroepen is onderdrukt. Hij heeft juist geruchten opgevangen dat hij zal worden gearresteerd door de politie die de georganiseerde oppositie de kop in wil drukken. Hij weet dat hij gevaar loopt te worden gemarteld en wil zijn kameraden niet verraden.

**Details**

⇒ Eten alle soorten voedsel

⇒ Atheïstisch

⇒ Spreken 1 taal

⇒ De moeder is zeven maanden zwanger

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

**Voornamen:****Kenmerken**

Jongen, 17, helpt op het land

Jonger, 17, herder, heeft longproblemen

Mesje, 16, naaister, erg verzwakt

Jongen, 15, helpt op het land, zeer sterk

Meisje, 14, herderin, mist één been

Meisje, 12, blind aan één oog

**Biografie van de familie en huidige toestand**

Deze tieners behoren tot drie verschillende boerenfamilies uit een land dat verscheurd wordt door oorlog en geweld. Ze moesten vluchten toen hun familieleden werden afgeslacht met hakmessen. Ze raakten gescheiden van hun gezinsleden. Ze zijn verzwakt en bang voor alles. Verscheidene van hen zijn gewond.

**Details**

- ⇒ Eten alles wat ze kunnen vinden
- ⇒ Traditionele godsdienst
- ⇒ Spreken alleen het dialect van hun geboortestreek

**Inhoud van de koffer met noodvoorraad:**

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S



**GEEF HET VOORWERP TERUG DAT  
WERD GEKOZEN DOOR HET  
OUDSTE FAMILIELID.**



**GEEF HET OMVANGRIJKSTE  
VOORWERP UIT JE KOFFER MET  
NOODVOORRAAD TERUG.**



**GEEF HET VOORWERP TERUG DAT  
WERD GEKOZEN DOOR DE SPELER  
DIE DEZE KAART TROK.**



**JE STUIT OP EEN POLITIEVERS-  
PERING. GEEF HET KLEINSTE  
VOORWERP UIT JE KOFFER MET  
NOODVOORRAAD TERUG.**



**JE SUIT OP EEN POLITIEVERS-  
PERING. BESLIS WELK VOORWERP JE  
WILT TERUGGEVEN.**



**GEEF HET VOORWERP TERUG DAT  
WERD GEKOZEN DOOR HET  
JONGSTE FAMILIELID.**



**BIJ EEN POLITIECONTROLE WORDT  
BESLAG GELEGD OP ALLE  
VOORWERPEN IN JULLIE KOFFER  
DIE KUNNEN WORDEN GEBRUIKT  
OM INFORMATIE OVER TE BRENGEN.**



**JE MOET EEN VOORWERP UIT JULLIE  
KOFFER MET NOODVOORRAAD  
ACHTERLATEN.**



**JE MOET SNEL VERTREKKEN, EN JE  
LAAT HET ZWAARSTE VOORWERP  
UIT DE KOFFER MET NOOD-  
VOORRAAD ACHTER.**



**BIJ EEN POLITIECONTROLE WOR-  
DEN HET GOUD, DE JUWELEN EN  
HET HORLOGE UIT JULLIE KOFFER  
IN BESLAG GENOMEN.**



**BIJ EEN POLITIECONTROLE LEGT  
DE POLITIE BESLAG OP EEN VAN  
DE VOORWERPEN DIE JE GEBRUIKT  
OM JE TE ORIËNTEREN TIJDENS DE  
VLUCHT.**



**JE MOET DE DOORGAN BETALEN  
MET EEN VOORWERP UIT DE KOFFER  
MET NOODVOORRAAD.**

## Koffer met noodvoorraad

### Richtlijnen voor de spelers

Je hele bestaan is overhoop gegooid. Je moet vertrekken. Je moet zien te ontsnappen en je moet alles achterlaten. Per persoon mag slechts één voorwerp worden meegenomen,

Het is mogelijk dat jouw keuze bepalend is voor het overleven van je familie. Kies dus voor de voorwerpen die tijdens jullie vlucht het nuttigst zullen zijn.

Elk familielid kiest nu een voorwerp.

Je krijgt 5 minuten om ieders keuze te bespreken en een familiekoffer met noodvoorraad samen te stellen.

Je moet de koffer nadien de hele tijd bij je houden.

### Lijst

Kies jullie voorwerpen en teken ze nadien op het blad met Familiegegevens, in het vak met als titel “Inhoud van de koffer met noodvoorraad” :

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| ◇ spel kaarten          | ◇ pop             |
| ◇ E.H.B.O.-kit          | ◇ slaapzak        |
| ◇ waterketel            | ◇ juweel          |
| ◇ stuk zeep             | ◇ kompas          |
| ◇ 10 meter stof         | ◇ boek            |
| ◇ kaart van de streek   | ◇ paar schoenen   |
| ◇ mes                   | ◇ draagbare radio |
| ◇ kleine tent           | ◇ zaklamp         |
| ◇ horloge               | ◇ eetgerei        |
| ◇ 50 meter touw         | ◇ rugzak          |
| ◇ meertalig woordenboek | ◇ goud            |

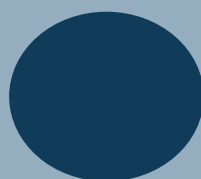
*Iedereen moet het met elke keuze eens zijn.*

*Zorg goed voor deze voorwerpen — Ze kunnen je leven redden !*





Tijdens jullie vlucht worden jullie aangevallen door bandieten. Het oudste familielid krijgt een messteek in de schouder. Hij draagt zijn arm voortaan in een draagdoek.



Tijdens jullie vlucht breekt een lid van de familie een arm. Je moet een draagdoek maken voor haar/hem.



Tijdens jullie vlucht raakt één van de twee ouders van de familie in shocktoestand. Hij/zij kan met niets meer helpen.



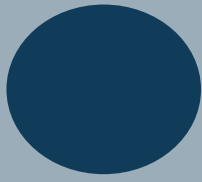
Eén van de zonen uit de familie krijgt tijdens een luchtaanval een kogel in het rechterbeen. Je verzorgt hem zo goed mogelijk, maar dan sta je voor de keuze: hem dragen of hem achterlaten.



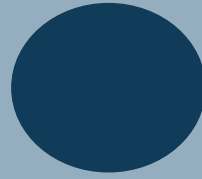
Na een zwaar bombardement tracht de familie te vluchten, maar de ouders bezwijken onder de stress. Ze kunnen geen beslissingen meer nemen (tot je aankomst in het kamp).



De oudste dochter verzwikt haar enkel als jullie op de vlucht slaan voor een luchtaanval op het dorp. Ze moet voortaan gedragen worden.



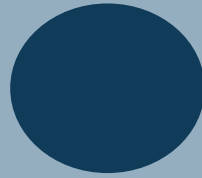
De kinderen ademden per ongeluk een giftig gaz in en kunnen geen woord meer uitbrengen (tot jullie aankomen in het kamp).



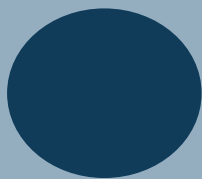
Tijdens jullie vlucht raakte het hoofd van de familie verblind. Hij moet een blinddoek dragen tot jullie het kamp bereiken en hij medische zorgen kan krijgen.



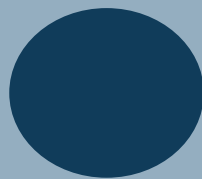
Eén van de kinderen valt in een put tijdens de vlucht. Hij/zij moet tijdens de rest van het spel worden ondersteund.



Tijdens jullie vlucht wordt één van de volwassenen geraakt door een kogel. Dien hem/haar de eerste zorgen toe en ga op zoek naar geneesmiddelen. Soms schreeuwt hij/zij het uit van de pijn.



Tijdens jullie vlucht raakt één van de kinderen in shocktoestand. Hij/zij spreekt niet meer. Hang een bordje rond zijn/haar nek voor het geval hij/zij verdwaalt.



Tijdens een nachtelijke vlucht valt de hele familie in een diepe put. De moeder en de zoenen zijn gewond en moeten al hinkend het kamp zien te bereiken.



Je vraagt je af wat jullie te wachten staat. Alle kinderen zijn bang om hun land te verlaten. Bespreek de toestand met hen.



Jullie zijn het erover eens dat het land verlaten de beste oplossing is, maar betreuren het afscheid van jullie vaderland. Bespreek de toestand.



Je bent erg moe. Je wilt alleen nog gaan liggen en rusten. Toch moeten jullie beslissen wat te doen, ook al zie je daar erg tegenop.



Eén van je familieleden is gewond, en je vraagt je af of hij/zij het haalt. Kan je met hem/haar een bergkruis over?



Je moet weg, maar waarheen? Je wil ergens heen waar het breed, rustig en stil is, en je vraagt je af welk land jullie zal binnenlaten. Bespreek.



Je voelt je alleen, zonder hoop op een toekomst. Toch moet je de grens over als je wilt overleven. Bespreek de toestand met je familie.



Je vreest dat je nooit een gastland vindt waar vrede heerst en waar de mensenrechten gerespecteerd worden. Bespreek dit met de familie.



Je hebt de indruk dat er maar geen einde komt aan de vlucht. Je twijfelt en wanhoopt. Je vraagt je af of het wel verstandig was om op de vlucht te slaan.



Je weet niet hoe de overige familieleden eraan toe zijn. Zijn ze nog wel in leven? Moet je het land verlaten zonder hen? Bespreek.



Je hebt geen idee hoe de situatie is aan de andere kant van de grens. Je vraagt de kinderen of zij zich daar iets van kunnen voorstellen. Bespreek in familiekring.



Je bent bang dat je nooit een vredig gastland zult vinden waar de mensenrechten gerespecteerd worden. Bespreek met je familie.



Je bent van oordeel dat je inderdaad weg moet, maar je ziet er tegenop je vaderland te verlaten. Bespreek.



Je wil zo snel mogelijk een kamp bereiken om de gewonden te laten verzorgen.



Je bent andere vluchtelingen gevolgd naar het kamp.



Na alle problemen aan de grens wil je alleen not iets te eten en zuiver water om te drinken. Je hoopt dat te vinden in het kamp even verderop.



Je familie is eindelijk aangekomen in het kamp. Ze hebben er de hele vlucht van gedroomd.



Je steekt een meer over om je doel te bereiken, ook al loop je het gevaar te verdrinken. Nu wil je liefst een warme maaltijd, een paar dekens en een verkwikkende nachtrust.



Je moet alles achterlaten wanneer je de grens oversteekt, en je vreest voortdurend dat de soldaten je zullen ontdekken. Je bent bij wanneer je eindelijk in het kamp aankomt.



Je bent de grens overgestoken en je bent zo uitgeput dat je het kamp amper haalt. Je droomt van een bed waarin je kan slapen.



Je bent eindelijk over de bergketen die de grens vormt, maar een aantal leden van de familie zijn gewond en je bent op zoek naar een EHBO-kit.



Je tracht te vergeten hoe moeilijk het was om de grens over te steken met gehandicapte familieleden bij je. Je beschouwt het kamp als een oase van vrede en rust.



Ondanks de hinderlagen en de struikrovers onderweg is je familie veilig en wel aangekomen in het kamp.



Je bent de grens overgestoken en je bent zo uitgeput dat je het kamp amper haalt. Je droomt van een bed waarin je kan slapen.



Na alle problemen aan de grens wil je alleen nog iets te eten en zuiver water om te drinken. Je hoopt dat te vinden in het kamp even verrop.

# F'W\>°PRS#Ç! P

'rÇmßpß:

qsxLTz'YrÇ:

ywdqsxH

'D'°Y»:

YwPdas H'a» :

P, L, Y:

YwVZ<~Nlh :

1

VI

2

YF

3

PF

4

Lq

5

xL

6

xR

7

NL

8

Tz'

w¶!>~¶!¥¶!YVZ<~ Nlh'

Yw¥~¶!

## LIJST VAN BESCHIKBARE VOORRADEN

tentdoek, paaltjes en vloermatten

zeildoek en palen

bollen trouw

dekens

slaapmatten

metalen kommen

kookpotten

draagbare fornuizen

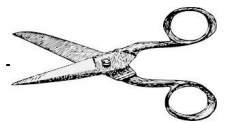
jerrycans

jerrycans met 10 liter petroleum

zaken met 20 kilo rijst

zakken met 20 kilo meel

proteïnekoekjes (pakjes van 250 gram)



## LIJST VAN BESCHIKBARE VOORRADEN

zeildoek en palen

bollen trouw

dekens

kookpotten

jerrycans

zaken met 20 kilo rijst



# De woordvoerder van de familie

## RICHTLIJNEN VOOR DE SPELER

Je familie hoopt dat jullie binnen mogen in een geïndustrialiseerd land. Daartoe moeten jullie beslissen wie jullie vertegenwoordiger zal zijn om bij de overheid van dat land jullie zaak te bepleiten.

Je krijgt 10-15 minuten om je op het gesprek voor te bereiden :

1. Wie zal jullie vertegenwoordigen ?
2. Hoe moet zijn houding zijn tegenover de ambtenaar?
3. Wat moet hij/zij zeggen om de autoriteiten te overtuigen ?

Samen bereiden jullie het gesprek voor. Help de woordvoerder door een scenario uit te werken waarbij hij/zij jullie verzoek om te worden binnengelaten moet doorgeven.

Help hem/haar te oefenen om gevoelens als verdriet, angst, onzekerheid en twijfel over te brengen zonder woorden.

Kies een aantal overtuigende sleutelwoorden die in deze situatie bruikbaar kunnen zijn.

Laat de woordvoerder deze woorden herhalen, zodat hij zich kan « inleven » in de rol die hij moet spelen (moeder en hoofd van de familie, ouder op leeftijd die een hele familie moet onderhouden, de oudste van een reeks broers of zussen, enz.).

Zodra de woordvoerder klaar is voor zijn opdracht stuur je hem of haar naar de ambtenaar, met het Spelblad in de hand.



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
GCTUSPTO



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
GCPOP



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
DZW TOLCTEPT E



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
GPTWTRSP TO



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WACHTWOORD**

**Code:** Het geheime alfabet  
Ramses-code



**WATER**



**SCHOFFEL**



**ZADEN**



**HOUT**



**ZUIVEL-PRODUCT**



**LANDMIJN**



**GROENTEN**



**FRUIT**



**EIEREN**



**Vis**



**GRANEN**



**WATER**





**UNHCR**  
The UN  
Refugee Agency

**Regional Representation for Western Europe**  
**Voor meer inlichtingen kan u steeds terecht bij:**

Dienst Publieke Informatie

Van Eyckestraat, 11b

1050 Brussel

+32 627 59 99