











Landmijnentwister

Speel niet onhandig je benen kwijt

Deelnemers		Spel			Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Aantal
 5-20	 10-12 jaar	 JRK-groep	 Binnen actief	 30 minuten	 1
	 13-15 jaar	 Scholen			
		 Jeugdverenigingen			
		 Loslopende kinderen en jongeren			



Vorbereiding

Maak een doek met cirkels op in 4 kleuren (4 lange rijen met telkens 8 of 10 cirkels in dezelfde kleur). Een doek kan je regelmatig opnieuw gebruiken.

Is het je te veel werk, dan kan je ook gekleurd papier gebruiken. Je legt dan 4 lange rijen met gekleurd papier dat je aan de vloer vastmaakt met papertape.

Maak een draaischijf door de cirkel op deze fiche vergroot te kopiëren, in te kleuren en op een karton te plakken. Ook de pijl vergroot je per kopie en plak je op een stuk karton. Je maakt de pijl aan de schijf vast met een splitpen, duimspijker of een koordje met een kraaltje (aan de kant van de pijl) en plakband (aan de onderkant van de schijf).

Kopieer het gevarenbord en de landmijnen van deze fiche. Op de landmijnen schrijf je op de achterkant ofwel "geluk" (geen landmijn) ofwel "landmijn". Best schrijf je dat net achter het zwarte gedeelte van de afbeelding, zodat de deelnemers niet door het blad zien wat er op de achterkant staat geschreven.

Spreid het doek over de vloer. Duid sommige gevarenzones aan (langs de rand van het doek een tekening met het gevarenbord van deze fiche leggen) en op de cirkels van het doek of de gekleurde bladen de kaartjes met de landmijnen leggen (ongeveer één derde met geluk, twee derden met een landmijn) met het doodshoofd naar boven. Duid bijvoorbeeld 1 rij (van één kleur dus) en 3 kolommen aan als gevarenzone.



Materiaal

- Groot doek met cirkels of driehoeken (4x8 of 4x10) in vier kleuren, of papier in 4 kleuren en papertape.
- Draaischijf (met vier kleuren per lidmaat, dus 16 vakken) of twee dobbelstenen, 1 voor de kleuren, 1 voor de lidmaten.
- Plakkaatjes landmijnen (zie tekening) met ofwel 'knal' op onderzijde of 'geluk gehad', bovenzijde bevat een gevarensymbool
- Tekens die 'gevaarlijk gebied' aanduiden





Activiteit

Bij deze uitleg gaan we ervan uit dat je een twisterdoek hebt gemaakt (in plaats van te werken met gekleurd papier) en een draaischijf (in plaats van dobbelstenen).

Laat de deelnemers hun schoenen uitdoen.

Dit spel is gebaseerd op Twister. Er wordt aan de draaischijf gedraaid. Alle deelnemers zetten de op de schijf aangeduide linker/rechter hand/voet op de weer door de schijf aangeduide kleur op het twisterterrein (bij Twister wordt er per deelnemer gedraaid, maar bij veel deelnemers duurt het spel dan te lang). De deelnemer mag kiezen welke gekleurde cirkel hij kiest, als het maar de juiste kleur is en een cirkel die nog niet in gebruik is. Als een deelnemer zijn evenwicht verliest is hij af en verlaat hij het terrein.

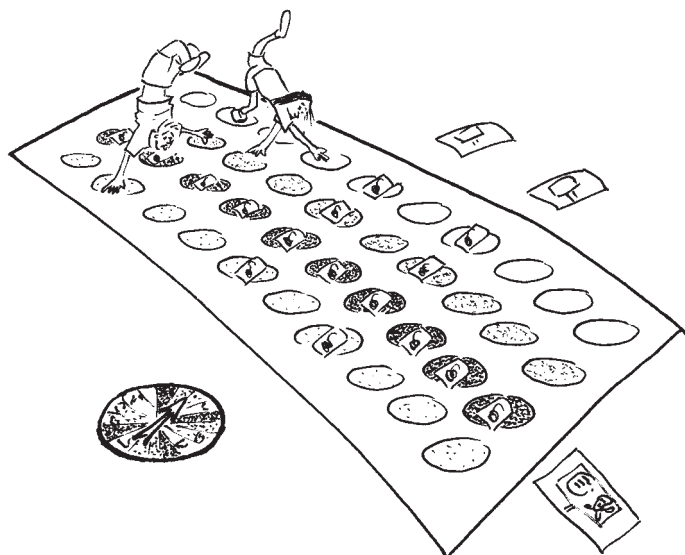
Er zijn twee delen in dit spel. In het deel 'landmijnen' zijn de gevaarlijke zones duidelijk gemarkeerd, maar niet altijd te vermijden. In het deel landmijnen na een overstroming' kunnen er overal mijnen liggen.

Landmijnen

We spelen in een dorpje in Mozambique. Als gevolg van oorlogen zijn daar veel landmijnen in de grond verstopt. Je ziet ze niet altijd, maar als je erop trapt of ze per ongeluk met je hand aanraakt, ontploffen ze en kan je gewond geraken of zelfs sterven.

In het dorp staan bordjes bij de plaatsen die gevaarlijk zijn. Op die plaatsen kan je een landmijn vinden. De plaatsen zijn aangeduid met een gevarenbord: een bord aan de zijkant van het twisterterrein wil zeggen dat er in die rij of kolom mogelijk landmijnen liggen.

Je moet proberen ongedeerd te blijven. Als je op een kaartje komt draai je het om. Staat er KNAL op, dan ontploft de landmijn en ben je de voet of hand die je daar ging zetten kwijt. Die hand of voet mag vanaf nu de grond niet meer raken. Staat er OK, dan heb je geluk, je bent niet op een landmijn terechtgekomen.



Landmijnen na een overstroming

In Mozambique zijn er af en toe overstromingen. Door een overstroming werden de landmijnen over het hele dorp verspreid. Er kunnen dus overal landmijnen liggen, ook buiten de aangeduide gevarenzones! Het risico om op een landmijn te trappen is dus veel groter geworden.

Plaats op alle gekleurde cirkels gevarenkaartjes. Er wordt weer gespeeld zoals de eerste keer. De deelnemers zullen nu veel sneller op een mijn botsen!

Op veel plaatsen liggen er nog landmijnen. Nochtans zijn mijnen verboden. Volgens het Ottawa-verdrag van 1997 is het gebruik, de productie, de opslag en doorvoer van antipersoonsmijnen verboden. Deze regels worden jammer genoeg niet overal nageleefd.



Bijkomende ideeën

Speel het on line spel over landmijnen op de site van PHOS (zie 'meer info').



Meer info

Platform Handicap en Ontwikkelingssamenwerking (PHOS) heeft een fotospel over mijnen dat je on line kan spelen. Surf naar <http://www.phos.be>. Op deze site vind je natuurlijk ook meer achtergrondinformatie bij dit thema.



Actuele informatie over landen met landmijnen, slachtoffers en hulp vind je op <http://www.handicapinternational.be>. Rechtsboven op de site staat een zoekknop. Klik erop en kies als zoekterm 'landmijn' of 'antipersoonsmijn'. Handicap International Belgium, Spastraat 67, 1000 Brussel, tel.: 02-280 16 01, e-mail: headoffice@handicap.be, site: www.handicapinternational.be

Ingezonden door Liesbeth Maes (2002, naar aanleiding van een inleefreis naar Mozambique)



