








Vlucht je een weg

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
10-20 	6-9 jaar 10-12 jaar 	JRK-groep  Jeugdverenigingen 	Varia 	1 u 	1 



Activiteit

De kinderen wonen allemaal met hun familie in Kirtsjenië. Een klein, fictief landje waar al een tijdje een burgeroorlog woedt. Omdat er maar geen einde aan de oorlog komt, besloten heel wat gezinnen om te vluchten. Via verschillende spelletjes beleven kinderen het vluchtverhaal. Je doet de verschillende spelen best op andere locaties, dat zorgt voor een hoger vluchtgehalte.

Inleven in Kirtsjenië

Kirtsjenië lijkt eigenlijk nogal op België. Het is een klein land waar veel mensen samen wonen. Verdeel de kinderen in families van een viertal personen. Om de groepen in te delen kan je bv. gebruik maken van gekleurde repen stof. Elke familie krijgt dan een armband met zijn kleur. Je geeft de kinderen als opdracht om per familie een eigen woning te bouwen. Voor de woningen kan je allerlei kosteloos materiaal gebruiken. Na het bouwen mogen alle gezinnen hun woning aan elkaar voorstellen.

Gewapende soldaten

Met de leidingsploeg speel je een groepje gewapende soldaten die het pas gebouwde dorp binnenvalt. Je vernietigt zoveel mogelijk huizen. Met de deelnemers speel je vervolgens een tikspelletje: de soldaten smijten gedurende een minuut met tennisballen naar de kinderen. Wie aangegooid wordt, gaat op de grond liggen en houdt het getroffen lichaamsdeel vast. Na afloop krijgt iedereen die getikt is, één van volgende handicaps:

- blinddoek: als je getikt bent op je hoofd (eventueel een blinddoek over één oog).
- benen aan elkaar gebonden: als je op je been wordt getikt.
- armen aan elkaar gebonden: als je op je armen wordt getikt.

Ze behouden deze handicap ook tijdens de verdere spelrondes.

Voorlopige schuilplaats

Het is goed mogelijk dat de soldaten nog eens terugkeren, daarom zoeken alle families een voorlopige schuilplaats. Je bakent hiervoor op voorhand een kleine (lieft oncomfortabele) zone af waar alle spelers moeten schuilen. De afgebakende ruimte mag echt niet groot zijn, want de deelnemers moeten zichzelf zo goed mogelijk organiseren. Voor 10 spelers voorzie je 4 m², voor 15 spelers 6 m², ... (per 5 spelers voorzie je 2 m² extra). De deelnemers moeten ook rekening houden met hun handicaps en ze mogen niet zichtbaar zijn voor de soldaten. Je laat na een tijdje de soldaten terugkeren en laat hen zoeken, maar ze vinden gelukkig niets. In totaal laat je dit spelonderdeel echter niet langer dan 15 minuten duren.

We verlaten het land

In Kirtsjenië is het geen leven meer en daarom besluiten we om het land te verlaten. Eventueel laat je iemand van de leiding een burger spelen die het volk toespreekt. Je roept op om te vluchten naar België, want daar is er geen oorlog en het leven veel beter. De deelnemers moeten wel eerst de grens oversteken. Je gaat op pad met de deelnemers en laat ondertussen ook soldaten patrouilleren. Ze moeten proberen niet gezien te worden. Gebeurt dit toch, dan stuur je die persoon terug. De grens maak je als volgt: verbind zes staken met een touw aan elkaar en hang er blikjes aan. Deze maken lawaai als iemand ze aanraakt. De deelnemers steken de grens 's nachts over en worden daarom allemaal geblinddoekt (en behouden nog steeds hun handicap). Als ze aan het parcours haperen en lawaai maken, worden ze teruggestuurd. Als iemand aan de overkant is, mag hij wel zijn blinddoek afdoen en instructies geven om de anderen te helpen.

Op de vlucht

Na de vlucht uit Kirtsjenië raakten heel wat familieleden elkaar kwijt. De verschillende families proberen elkaar terug te vinden en hiervoor spelen we het volgende spelletje. Per familie wordt opnieuw iemand geblinddoekt en de rest van de familie verspreidt zich over het terrein. Niemand maakt lawaai en de geblinddoekte persoon probeert zijn familieleden terug te vinden. Hij mag niet praten, maar wel voelen aan de andere leden. Als hij denkt dat hij



iemand van zijn familie heeft gevonden, neemt hij deze mee. Als alle leden gevonden zijn, gaat de familie neerzitten. Wie het eerste zijn familie heeft gevonden, speelt alle handicaps kwijt.

Aankomst in België

Na heel wat omzwervingen komen de families in België terecht. De vluchtelingen kunnen terecht in een Rode-Kruisopvangcentrum. Je richt een lokaal in als Rode-Kruisopvangcentrum en voorziet drank en iets om te eten. Je kan een lokaal als opvangcentrum inrichten door het in te delen in een reftergedeelte, een receptie te maken, een ruimte voor slaapkamers te voorzien, ... In het opvangcentrum moet er vanalles worden geregeld. Je kan mensen naar de dokter sturen, een slaapkamer laten inrichten, naar de Dienst Vreemdelingenzaken sturen, ... Je laat dit alles tegelijkertijd gebeuren: een aantal mensen gaan naar de dokter, sommige richten een kamer in enz. De dokter spreekt hun taal niet. Geef de deelnemers allemaal een ziekte (fluister die in hun oor). Maak duo's. De deelnemers zijn elk op hun beurt dokter en asielzoeker. De asielzoeker probeert uit te leggen wat hij heeft, maar mag enkel gebaren gebruiken. Als de dokter te weten komt wat er mis is, worden de rollen omgewisseld. Mogelijke problemen zijn: ik voel me griepig, ik ben allergisch aan aardappelen, ik heb diarree, ik heb koorts, ik heb last van mijn wijsheidstanden, ... Hierna is iedereen zijn handicaps kwijt.

In het opvangcentrum krijgen de families ook een kamer toegewezen. Je bakent voor elke familie een kamer af van 9 m². De deelnemers moeten per kamer per persoon een bed, kamer en lavabo installeren. Deze tekenen ze op grote flappen papier en snijden ze op ware grootte uit. Iedereen mag ook nog wat extra spullen tekenen om zo zijn kamer leuker in te richten.

Van elke familie moet één iemand langs bij de Dienst Vreemdelingenzaken om asiel aan te vragen. Een iemand van de leiding speelt ambtenaar van de dienst vreemdelingenzaken en stelt vragen zoals: waarom ben je uit je land gevlucht, wat is jouw naam, met hoeveel zijn jullie thuis, hoe lang was je onderweg, ... Hier wordt bepaald of de vluchtelingen al dan niet in België mogen blijven. Na afloop van de vragen laat je de deelnemers met een dobbelsteen smijten. Wie 1 of 2 gooit, mag in België blijven, wie hoger gooit moet het land terug verlaten.

Nabespreking

Zorg voor een uitgebreide nabespreking. Laat de deelnemers eerst zelf hun ervaringen vertellen. Daarna kan je vergelijken met de werkelijke toestand van vluchtelingen. Leg ook uit dat dit een spel is en niet volledig overeenstemt met de werkelijkheid. De asielaanvraag verloopt in het echt natuurlijk niet met dobbelstenen, maar in praktijk worden heel wat mensen uitgewezen. Deze kunnen niet in België blijven. ... Het Rode Kruis bemoeit zich niet met de asielprocedure, maar biedt de mensen wel onderdak. Asielzoekers krijgen zolang ze niet als vluchteling zijn erkend, geen geld (kinderen denken vaak dat dit wel zo is), maar kunnen enkel in het opvangcentrum terecht voor de basiszorgen.

Meer info



www.fedasil.be
www.rodekruis.be
www.jeugdrodekruis.be
www.UNHCR.org



Breng eens wat kleur in je voortuin