



Esta weekend 2 en 3 april 2005
Insigne "andere wereld"

Dit weekend zal gaan om de ontdekking van een andere wereld.
Namelijk de wereld van asielzoekers en vluchtelingen.

De bedoeling is om de kinderen er van bewust te maken dat deze mensen hier niet op vakantie zijn of zomaar komen. En ook het feit dat je familie hier bij je het is voor ons heel vanzelfsprekend maar dat is het voor een vluchteling zeker niet.

Ideeën zaterdag:

Openen	13.00u	bagage weggleggen enz
Introductie thema		vertellen over vluchtelingen
Spel	13.30u	bv familiespel of vluchtelingenspel
Mondiale speurtocht	14.00u - 16.00u	speurtocht door dorp
Knutselopdracht	16.30u	familieportret of huisje (knutselboek)
Eten	18.00u	wat gaan we eten?
Avondspel	19.00u	??
Kampvuur	20.30u	gezellig

Ideeën zondag:

Opstaan	08.00u	aankleden, opruimen enz
Ontbijt	08.30u	ontbijt, corvee
AZC	09.30u	op de fiets naar asielzoekerscentrum
	10.00u – 11.30u	spelletjes en interviews
Lunch	12.00u	lunch, corvee
Presentatie maken	13.00u	presentatie maken voor ouders
Bosspel	14.00u	??
Ouders op bezoek	15.00u	aan ouders vertellen wat we hebben gedaan (en geleerd)
Insignes	15.45u	uitreiking insignes
Naar huis	16.00u	



Familiespel:

Overloopspel. In het speelveld loopt een tikker. De ander Esta's staan achter een lijn.

Aan de ander kant van het speelveld is ook een lijn. Daar zijn de Esta's weer vrij.

In het midden van het veld staat iemand van de leiding, de familieomroeper.

Deze stelt allerlei vragen, Esta's die de vraag met ja kunnen beantwoorden mogen proberen over te steken. De tikker probeert zoveel mogelijk Esta's te tikken.

Haalt een Esta de overkant dan krijgt hij een punt.

Wordt de Esta getikt moet hij bij de familieomroeper staan (en een strafpunt)

Hij mag dan helpen met vragen verzinnen.

Maximaal drie Esta's bij de familieomroeper komt er een vierde dan is iedereen weer vrij maar er komt dan ook een nieuwe tikker.

Voorbeeld vragen: wie heeft er wel eens gelogeed

Wie heeft er een opa

Wie gaat er op zondag naar de kerk

Wie heeft er een broertje enz enz

Vluchtelingenspel:

Maak kaartje in verschillende kleuren. Elke kleur is een familie. Op de kaartjes staat welk familielid je bent. Een familie kan bestaan uit opa, oma, vader, moeder, zoon, dochter.

Je speldt iedere Esta een kaartje op. Er worden een aantal schuilhutten gemarkeerd op het terrein. Ballen symboliseren de bagage die de "vluchtelingen" bij zich hebben.

Er is een toeter- of sirene geluid dat aangeeft dat ze naar de schuilplaats moeten gaan omdat er een onveilige situatie is ontstaan. Laat het alarm eerst horen.

Per familie krijgen de Esta's een bal, ze gaan deze rondspelen, als het alarmsignaal klinkt verschijnt de douane deze jaagt de familie uit elkaar de schuilhutten in.

Als de douane iemand vangt mag hij een ronde niet meespelen.

Na de derde of vierde keer alarm, komt er iemand van een vluchtelingenorganisatie zij komt vluchtelingen redden. Ze neemt de vluchtelingen met bagage (bal) mee. Zij moeten hun familie achterlaten.

Het spel verandert nu in een soort trefbal, iedere geredde vluchteling gaat proberen zijn familie te redden, dit kan door de bal naar ze te gooien wordt hij gevangen dan mag de familie over, maar alle leiding is nu douane en probeert alle ballen te stoppen.

De familie mag niet dichterbij dan vijf meter (even afzetten met lint?)

Wie heeft als eerst zijn familie compleet?

Levend stratego

Misschien kunnen we een levend stratego maken met douanes, waakhonden, vluchtelingen enz.



Interviews

Interviews

Een gesprek met de asielzoekers kinderen zal niet zomaar gaan, waarschijnlijk weten de Esta's niets te verzinnen daarom kunnen wij vragen voor ze bedenken of ze zelf van te voren laten nadenken. In tweetallen laten interviewen.

Waar komen jullie vandaan?

Waarom zijn jullie gevlucht?

Hoe vind je het in Nederland?

Heb je nog familie in?

Zou je terug willen naar?

Knutselopdracht

Familieportret

We kunnen de Esta's een schilderij van hun familie laten maken.

Met alle dingen erop die zij belangrijk vinden aan hun familie

Huisje

Je hebt hiervoor nodig twee foto's een van de Esta alleen en een van de Esta met zijn familie.

We knutselen nu een huisje (zie knutselboek) wat tegelijk een fotolijstje is achter ieder raampje kan een foto.

Presentatie voor ouders

Het is misschien wel leuk om aan de ouders te vertellen wat we hebben gedaan zo kunnen de Esta's iets vertellen over de door hun geïnterviewde kinderen.

We kunnen tijdens interview foto nemen en laten zien op computer. Op wereldkaart laten zien waar deze kinderen vandaan komen.

Presentatie in tweetallen laten doen net als interview.

Daarna vertellen welke spellen we gedaan hebben.

Uitreiken insignes en weer naar huis.



Mondiale speurtocht

De Esta's gaan in groepjes ontdekken dat ook in hun eigen woonplaats verbanden met de Derde Wereld en landen in het Zuiden te vinden zijn.

De Esta's krijgen een plattegrond van het centrum en een lijst met opdrachten. Op de plattegrond staan cijfertjes. Die cijfers staan voor bedrijven of plaatsen waar een opdracht moet worden gedaan.

Ieder groepje begint bij ander nummer zo voorkom je teveel mensen in een winkel.

Voorbeelden van opdrachten:

Muziekwinkel	zoek een cd met Afrikaanse muziek en noteer de titel
Restaurant	wat is het gerecht met de langst naam op de menulijst van de Chinees, Mexicaan, Marokkaan, Turk?
Meubelzaak	rotan is een klimplant die vooral in Indonesië groeit. Noteer drie meubels die van rotan gemaakt zijn.
Reisburo	zoek in een folder van het reisburo wat je kunt doen op een vakantie in Afrika of Mexico
Bloemenzaak	bloemen- en platenzaken verkopen veel kamerplanten die in Derde Wereldlanden gewoon in het wild groeien, zoals cactussen vetplanten en verschillende palmsoorten. Hoe duur is een palmboom in deze winkel.
Elektronicazaak	zoek in een elektronicazaak naar een apparaat dat uit het verre Oosten komt. Dit kan je zien aan de labels onder of achterop de Apparaten.
Groentewinkel	veel fruit komt ook uit de Derde Wereld zoals ananas, avocado, mango en de passievrucht. Koop met het geld uit de envelop een mango en proef deze met je groepje.
Sportzaak	waar worden sportschoenen eigenlijk gemaakt?
Bakker	de zaden op de broden zien er voor ons heel gewoon uit, waar komen ze vandaan?

Nabespreken van de opdrachten in de blokhut.

Wat vonden de Esta's ervan?

Hadden ze verwacht dat zoveel dat eigenlijk heel normaal is allemaal uit het buitenland komt?



Insigne Andere Wereld

Naam	Mondiale speurtocht	Knutsel- opdracht	Interview	presentatie
Charlotte				
Debbie				
Bibi				
Loes				
Theo				
Thijs				
Tonny				
Joost				
Marit				
Mathieu				
Raimon				
Yorick				
Danny				
John				



Ganzenbord

Spelregels

Het spel wordt gespeeld met 2 tot maximum zes spelers. Om beurten mogen de spelers éénmaal met een dobbelsteen werpen

Als men op een opdrachenvakje komt, neemt men het bovenste opdrachtenkaartje, leest het luidop voor en voert de opdracht uit. Het opdrachtenkaartje wordt dan onderaan de stapel teruggeplaatst.

Het doel is zo snel mogelijk op het einde van het spelbord te komen. Indien men een aantal ogen gooit dat hoger is dan het aantal vakjes dat men nog verwijderd is van het eindvak is men uitgespeeld. Het spel eindigt als er slechts één speler overblijft.

In een aantal gevallen moeten de spelers een beslissing nemen. De spelleider coördineert het nemen van de beslissing. Wanneer de spelers er niet gezamenlijk uitkomen neemt hij/zij de beslissing.

Materiaal

Eén dobbelsteen

Evenveel pionnen als het aantal spelers: gebruik pionnen uit een gezelschapsspel, of verschillende knopen of andere kleine voorwerpen.

Schrijfgereef, en teken- of schildergerief

De bijgevoegde 24 opdrachtenkaartjes (kopieer de bladen op licht karton en knip de kaartjes langs de stippellijn uit.

Het bijgevoegde spelbord (vergroot dit uit, en kleef het eventueel op een stuk karton).

Vorbereiding

De opdrachtenkaartjes in een willekeurige volgorde steken, en met de tekst naar onder op het opdrachenvakje leggen.

Duid een spelleider aan.

Ganzenbord opdrachten

Je achtjarig broertje en je zusje van tien worden ontvoerd om ingelijfd te worden bij een rebellenleger. Als je vijf redenen verzint waarom ze thuis moeten blijven kan je de ontvoerders van gedacht doen veranderen. Je hebt één minuut de tijd.

Als je slaagt mag je **2 vakjes vooruit**.

Je bent in een hevige strijd verwickeld. Om verder te geraken moet je andere kindsoldaten doden. Als je door te doden de weg vrijmaakt kan je **1 vakje vooruit**, als je besluit hun kostbare levens te sparen stuurt jouw commandant je **2 vakjes terug** naar een strafkamp. Je moet kiezen tussen gruwel of barmhartigheid.

De inwoners van jouw dorp hebben heel wat kinderen kunnen bevrijden uit de klauwen van het leger. Velen zijn echter gewond en in shock. Voor goede medische hulp en steun moeten ze naar een hospitaal op een afgelegen eiland. Maak een bootje of vliegtuigje van papier en je mag dan **2 vakjes vooruit**.

Je bent ingelijfd bij het leger. Op een patrouilletocht word je gebeten door een slang. Je kan niet meer verder stappen en voor je het weet is de patrouille er vandoor zonder jou. Nu je een last bent zijn ze je liever kwijt dan rijk. **Wacht** langs de kant van de weg tot een medespeler passeert en je mag terug verder gaan. Als je laatst bent ga je **1 vakje terug**.

Bij het kuisen van je geweer loste je per ongeluk een schot. Gelukkig raakte niemand gewond, maar om beter te leren opletten schrijf je het woord kindsoldaat op een blad papier van achter naar voor neer zodat het gewoon kan gelezen worden.

Ga dan **1 vakje terug**.

Je bent op een landmijn getrapt: ga terug naar 'start'.

In jouw dorp is een leger vernieling komen zaaien. Ze hebben alles geplunderd, huizen afgebrand en zo goed als alle kinderen meegenomen om dienst te doen in het leger. Teken, schilder of beschrijf met woorden wat er precies is gebeurd.

Je hebt 4 beurten de tijd (ondertussen mag je nog steeds meespelen).

Als je tekening af is bepalen je medespelers hoeveel vakjes je vooruit mag (van 1 tot 4).

Je hebt je laten ontvoeren door een rebellenleger, ga terug naar 'start'.

Je wordt uit het leger bevrijd door een organisatie die zich inzet voor het welzijn van kindsoldaten. Je mag opnieuw gooien.

Je bent ontslagen uit het leger, maar door het jarenlange gebruik van drugs onder dwang ben je hevig verslaafd. Als je je goed wil reïntegreren in de maatschappij moet je eerst en vooral van die verslaving af. Daarvoor kan je terecht in een hospitaal op een afgelegen eiland.

Maak een bootje of vliegtuigje van papier en je mag **2 vakjes vooruit**.

In het leger word je gedwongen drugs te gebruiken omdat je regelmatig weigert te gehoorzamen. In zo'n roes heb je, samen met andere kinderen onder invloed, een meisje aangerand en seksueel misbruikt. Eenmaal terug nuchter en helder van geest heb je hier enorm veel spijt van en laat je je vrijwillig opsluiten in een isoleercel.

Sla 2 beurten over.

Op weg naar de markt ben je opgepakt door de militaire politie. Ze verplichten je in dienst te treden in het leger.

Sla 1 beurt over.

Bij controle van je legeruniform was je allesbehalve in orde. Je hemd was fout geknoopt en zat vol scheuren. Je veters waren los en je had je helm niet op.

Sla 1 beurt over.

Je bent gewond geraakt bij een vuurgevecht en door je patrouille als dood achtergelaten. Wacht tot een medespeler je passeert om terug verder te gaan. Als je laatst bent ga je **1 vakje terug**.

Je moet van je commandant een mijn ontmantelen. Je moet één van twee draadjes doorknippen. Knip je het foute draadje door, dan ontploft ze.

Gooi met een dobbelsteen: Als je een getal lager dan 3 gooit ontploft ze en vlieg je **terug naar 'start'**, als je een getal gelijk aan of hoger dan 3 gooit mag je **drie vakjes vooruit**.

Een meisje van jouw patrouille werd onder dwang aan een vreemde man gegeven. Ze weigerde hem te gehoorzamen en te respecteren en wordt door hem regelmatig geslagen en seksueel misbruikt. Je bent erg bezorgd over haar lot en besluit haar te bevrijden en samen met haar te vluchten. Pas na drie kilometer ben je veilig buiten bereik van het leger. Gooi met de dobbelsteen: Als je een getal hoger of gelijk aan 3 gooit ontsnap je en mag je 2 vakjes vooruit, zoniet word je gepakt en moet je 2 vakjes achteruit.

Na de jarenlange horror als kindsoldaat ben je opgevangen door een organisatie die zich bekommert over je welzijn. Zij zullen je heropvoeden, want door heel veel geweld heb je geen besef meer van de normen en waarden van een gewone samenleving.

Geef vijf regels (zoals: niet doden) die voor ons vanzelfsprekend zijn, maar voor een kindsoldaat vreemd aanvoelen na een leven vol oorlog en geweld.

Als je slaagt mag je **2 vakjes vooruit**.

Je bent ontsnapt uit het leger, maar je kan nergens naartoe. Door de jarenlange oorlog zijn je ouders en je familie gevlucht of dood. De enige plek waar je naartoe kan is een opvangtehuis voor kindsoldaten van een NGO (niet-gouvernementele organisatie). Als je de naam van die organisatie kan herinneren vind je die plek vast wel. Geef de naam van een NGO (b.v. de organisatie die dit ganzenbord maakte) en je mag **opnieuw gooien**.

Tijdens een slag in loopgraven ontdek je een geheime gang waarlangs je kan ontsnappen.

Je mag opnieuw gooien.

Op een dagenlange patrouilletocht word je plots erg ziek. Als je niet snel geneest riskeer je vermoord te worden door je eigen patrouille. Teken een plant of bloem waarvan jij je verbeeldt dat ze je wel zou kunnen genezen.

Je hebt 4 beurten de tijd (ondertussen mag je nog steeds meespelen).

Als je tekening af is bepalen je medespelers hoeveel vakjes je vooruit mag (van 1 tot 4).

Je weigerde het bevel om op verkenning te gaan in een mijnenveld. Je commandant sluit je voor onbepaalde duur op in een isoleercel.

Sla 1 beurt over en wacht dan tot een medespeler passeert om terug verder te gaan. Als je laatst bent ga je **1 vakje terug**.

Je slaagt er in uit een trainingskamp van de rebellen te ontsnappen en in je vlucht nog een andere kindsoldaat te bevrijden.

Ga 1 vakje vooruit.

Je bevindt je in een mijnenveld. Kijk uit waar je loopt! Gooi vijf maal met de dobbelsteen.

Elk even getal is **1 vakje vooruit**, elk oneven getal is **1 vakje achteruit**.

Na jarenlange legerdienst als kind kan je nog steeds niet lezen of schrijven. Geef tegen de volgende beurt tien woorden of begrippen (zoals 'heimwee') waar kindsoldaten volgens jou regelmatig mee te maken hebben. Als je slaagt mag je **2 vakjes vooruit**.

