

Doel

Op 18 december vieren we de internationale dag van de migrant. Akela heeft een spel bedacht waardoor de welpen zich een beetje kunnen inleven in het leven van een vluchteling.

Beschrijving

Het doel van het spel is het vinden van Akela. Akela beschermt tegen gevaar en als migrant of vluchteling heb je dat wel nodig. Het spel heeft 8 posten, elke post is een plek (activiteitengebied) in de jungle. begint in Haveli.

Bij de post **Haveli** liggen een groot aantal kaartjes verspreid. Onder deze spullen bevinden zich ook paspoorten. Sommige paspoorten zijn geldig, andere weer niet. De welpen krijgen 15 seconden (elk) om zoveel mogelijk kaartjes te verzamelen. Met die kaartjes gaan ze naar de Khaali Jagah Vlakte.

Bij de Khaali Jagah Vlakte moeten ze aan een treinkaartje of vliegticket zien te komen. Die kunnen ze verdienen door het spelen van Mastermind. De leider bij deze post (in de rol van louche reisagent) heeft een kaartje met daarop vier jungledieren in een bepaalde volgorde. De welpen krijgen 1 minuut om de juiste dieren en de juiste volgorde te raden. Raden ze de juiste dieren, dan krijgen ze een treinkaartje, raden ze ook de juiste volgorde dan krijgen ze een vliegticket. Raden ze niet de juiste dieren, dan moeten ze al hun kaartjes inleveren en terug naar Haveli. (Daar moeten ze opnieuw zoveel mogelijk kaartjes verzamelen). Met hun vliegticket/treinkaartje gaan de welpen naar Nishaani plaats.

De **Nishaani Plaats** kunnen ze vinden met de route techniek die op hun ticket staat. (Op het vliegticket staat een kruispuntenroute en op het treinticket een bolletje-pijltje route, deze laatste route is ook iets langer). Bij de Nishaani Plaats vinden ze de douane. Die vraagt om een geldig paspoort. Hebben ze die? Dan mogen ze verder naar de Emaarate Ruïne. Hebben ze geen geldig paspoort dan worden ze naar de Talaab Poel gestuurd.

Bij de **Emaarate Ruïne** aangekomen vinden ze Baloe. Baloe leert de welpen hier over de wetten van de jungle. Dat doet hij door de welpen simpele ja/nee vragen te stellen over de verschillende gewoonten in andere landen. Op het moment dat de welpen 10 vragen goed hebben, mogen ze door naar de Raadsrots (dezelfde vraag kan meerdere keren gesteld worden).

Activiteitengebied

Internationaal
Samenleving

Duur

1-2 uur
2-3 uur

Groepsgrootte

1-8 personen
8-15 personen
15 of meer

Leeftijdsgroep

Welpen

Locatie

Bos
Buiten

Vorbereidingstijd

1-2 uur

Bij de **Talaab Poel** vinden de welpen Hathi. Bij Hathi gaan ze leren over verschillende dieren en planten. Hebben ze 10 vragen goed, dan mogen ze door naar de Raadsrots (dezelfde vraag kan meerdere keren gesteld worden).

Bij de **Raadsrots** moeten ze een vragenlijst invullen. de vragen gaan over hen zelf. Bijvoorbeeld:

- In welk jaar ben je geboren?
- Waar is je moeder/vader geboren?
- Hoe heet de straat waar je woont?
- Hoe heet je school?
- Hoe heet je juf/meester?
- etc

Wanneer ze de vragenlijst hebben ingevuld, mogen ze door naar de Guha Grotten. Daar krijgen ze drie kleuren verf (rood, blauw en geel), een kwast en een stuk papier. Op dat papier schilderen ze het huis waarin ze denken dat kinderen uit arme landen of landen waar oorlog is, wonen. Uiteindelijk maakt het schilderij deel uit van een groter schilderij dat samen is gesteld uit de kleinere schilderijen van de welpen.

Als hun schilderij af is mogen ze door naar het **Wolvenhol**. Hier vinden ze Akela en zijn ze veilig. (en krijgen ze wat lekkers te eten of te drinken). Als iedereen bij het Wolvenhol is, sluit Akela af met een verhaal over kinderen die moesten vluchten (<https://www.kidsweek.nl/nieuws/veel-kinderen-alleen-op-de-vlucht>). Gebruik hiervoor als metafoor de plekken uit de jungle waar ze tijdens het spel zijn geweest.

- **Haveli**, de meeste kinderen moeten stel op sprong hun huis verlaten. Soms kunnen ze wat mee nemen, zoals kleren of speelgoed, maar vaak vluchten ze met de kleren die ze aan hebben.
- **Khaali Jagah Vlake** Om ver weg te kunnen vluchten heb je reispapieren nodig. Als je geluk hebt kun je gewoon een treinkaartje of vliegticket kopen. Helaas hebben veel kinderen pech. ze moeten veel geld betalen voor een plek op een gammel bootje en zijn er niet zeker van dat ze levend aankomen.
- **Nishaani Plaats**, Om een ander land binnen te komen heb je een paspoort nodig. Veel kinderen hebben die niet. Vaak hebben ze voor veel geld een vals paspoort gekocht, maar de douane trapt daar meestal niet in.
- **Emarate Ruïne/Talaab Poel** eenmaal in een ander, ver land aangekomen krijg je te maken met de verschillende gewoonte en wetten van dat land. Dat leidt vaak tot misverstanden, maar allerlei foute figuren maken hier weer gebruik van. Zo zetten ze bijvoorbeeld illegaal kinderen aan het werk.
- **Raadsrots**. Ben je eenmaal de douane door, mag je niet meteen een land binnen. Vaak wil de regering van zo'n land (als bijvoorbeeld Nederland) nog veel dingen van je weten. Dus stellen ze je veel vragen, op verschillende dagen en vaak ook nog eens dezelfde vragen. Pas als ze tevreden zijn met de antwoorden, mag je door. Vaak naar een opvangplaats voor asielzoekers. Daar blijf je totdat de regering van het land beslist of je magen blijven of terug moet naar je eigen land.
- **Guha Grotten**. Kinderen die gevlucht zijn hebben niet in een huis gewoond zoals de welpen in Nederland wonen. Sommige huizen zijn nog primitief, of zelf gemaakt van afval hout en ijzeren golfplaten. Sommige kinderen woonden wel in een huis zoals jij en ik, maar die is tijdens een oorlog gebombardeerd, zodat ze een tijdje in een ruïne hebben moeten wonen.
- **Wolvenhol**. Dit is in de jungle een veilige plek. Als de regering heeft beslist dat je in hun land (bijvoorbeeld Nederland) mag blijven wonen, wordt je ergens anders opgevangen. Vaak ga je, samen met je ouders, naar een andere opvangplek, totdat er een geschikte woning voor je is gevonden. Ondertussen mag jij gewoon naar school en mogen je ouders werk zoeken. Ben je

zonder ouders gevlucht, dan wordt je onder gebracht bij een pleeggezin. Die gaan dan voor je zorgen.

Benodigd Materiaal

- Veel gekleurde kaartjes met daarop de naam van een voorwerp, zoals: knuffelbeer, onderbroek, koffer, zaklamp, trui, tandenborstel etc.
- Blauwe kaartjes met daarop de tekst "paspoort"; dit zijn de geldige paspoorten
- Rode kaartjes met daarop de tekst: "paspoort"; dit zijn de ongeldige paspoorten
- Treinkaartjes
- Vliegtickets
- Kaartjes met spelfiguren voor het spel bij de Khaali Jagah Vlake
- Veel vragen die met ja of nee beantwoord kunnen worden, voor het spel met Baloe
- Veel vragen over planten en dieren voor het spel met Hathi
- Lijst met vragen voor bij de Raadsrots
- Papier, kwasten en verf (rood, blauw en geel) voor bij de Guha Grotten

Tips

Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 4 Goed onderwijs (<https://www.sdgnerland.nl/sdgs-2/doel-4-goed-onderwijs/>) en doel 16 Vrede, veiligheid en rechtvaardigheid (<https://www.sdgnerland.nl/sdgs-2/doel-16-vrede-veiligheid-en-rechtvaardigheid/>).