

Informatie voor docenten - migratiespel

Winstwaarschuwing vooraf

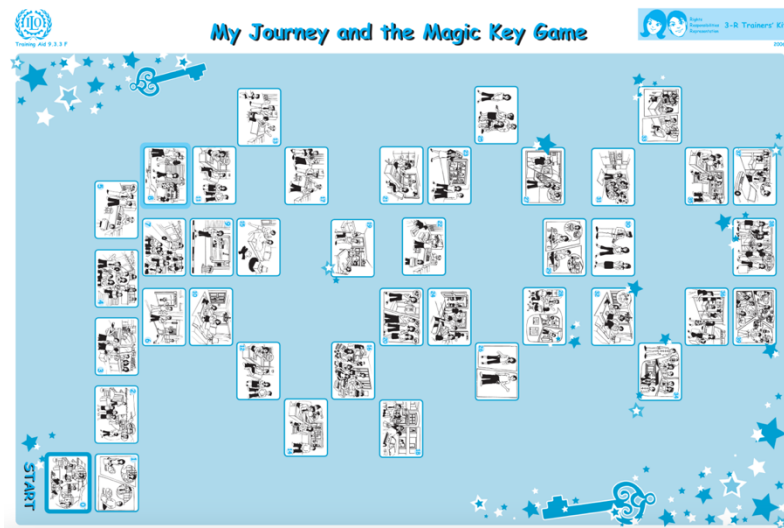
Het spel is bedoeld als verdieping bij het thema migratie en niet als “een spelletje spelen” in te zetten. Zonder nabespreken heeft het geen enkele waarde. Het spel komt het best tot zijn recht in de bovenbouwklassen omdat dan de discussie van hogere kwaliteit is. Overleg in je sectie dus in welke klassen je het gebruikt want bij meerdere keren spelen verliest het aan kracht.

Achtergrond

Het spel is ontwikkeld door de International Labour Organisation (ILO) in Bangkok om potentiële migranten in voornamelijk Zuidoost-Azië te trainen in mogelijke situaties die ze kunnen tegenkomen. Alle verhaallijnen zijn gebaseerd op de meest voorkomende situaties van meestal jonge mensen, die al dan niet gedwongen, op zoek gaan naar een beter leven. De magische sleutel komt uit een heel populaire soap die toen werd uitgezonden in de regio, de hoofdpersoon kon aan moeilijkheden ontsnappen door de magische sleutel te gebruiken. Deze functie is in het spel toegepast maar helaas niet mogelijk in het echte leven. Het spel is een succes in de hele regio, na de Engelse en Thaise versie kwam er al heel snel een Indonesische gevolgd door een Vietnamese en Mongoolse versie. Sinds 2021 is er ook een versie in Myanmar in gebruik. Het zijn meestal NGOs en vakbonden die het spel gebruiken in trainingen.

Het spelbord is hier te downloaden:

https://www.ilo.org/asia/publications/WCMS_108284/lang--en/index.htm



Het spel is slechts een onderdeel uit een veel groter trainingspakket: Empowerment for children, youth and families: 3-R trainers' kit on rights, responsibilities and representation. Dit is te vinden in de online ILO-bibliotheek:

https://www.ilo.org/asia/publications/WCMS_BK_PB_36_EN/lang--en/index.htm

In boek 6 vind je het spel en hier kun je eventueel de Engelstalige versie van de situaties uit kopiëren: Training Aid 9.3.3 G: My Journey and the Magic Key Game: Question Cards

https://www.ilo.org/asia/publications/WCMS_108282/lang--en/index.htm

Lessen over migratie

Het spel komt het beste tot zijn recht aan het einde van een serie lessen over migratie. Eerst bespreken wie er migreert, waar en waarom er migratie plaatsvindt en aan het einde het spel inzetten voor meer diepgang werkt het beste. Zonder nabespreking heeft het spel geen zin.

Ideeën voor lessen vooraf

Het push-pull model van Lee is niet moeilijk om uit te leggen maar enigszins beperkt. Als je dat gebruikt leg dan de nadruk op de perceptie van migranten, die is per persoon heel verschillend.

Met het oude maar nog steeds actuele filmpje van Metropolis in de klas – Migratie zijn er makkelijk lijstjes te maken aan de hand van vragen als:

- waarom vertrekken mensen (sta vooral ook stil bij de vader die vindt dat het de plicht is van zijn zoon om weg te gaan)
- welke soorten migranten zijn er
- wat denken migranten aan te treffen in het land waar ze heen willen en hoe komt dat? (perceptie van de kapster in het kamp in Marokko is het nabespreken waard)
- waarom vertellen migranten vooral succesverhalen en krijgen mislukte verhalen weinig aandacht, wat zijn de gevolgen hiervan

<https://schooltv.nl/video/metropolis-in-de-klas-migratie/#q=metropolis%20migratie>

Leerlingen laten uitzoeken hoeveel (absoluut en vooral relatief) en wat voor soort migranten er in Nederland aankomen per jaar en wat het verschil is tussen jaren levert ook altijd mooie resultaten op. Vluchtelingen uit voormalig Joegoslavië destijds vergelijken met hoeveel er nu nog in Nederland zijn is ook een mogelijkheid.

Vluchtelingen en verschillende soorten arbeidsmigranten worden meestal zonder moeite in een adem genoemd en heeft nuancering nodig. De Volkskrant had een mooi overzicht op 14 november 2023 of je kunt de uitleg van de Avondshow van Lubach bekijken. <https://www.youtube.com/watch?v=d9u-CLXH8k>

Natuurlijk zijn er nog talloze andere vormen beschikbaar zoals hele mooie storymaps, mysteries en documentaires met vragen erbij. Wat in al deze lessen vaak mist is het feit dat veel migranten geen echte vrije keuze hebben, ook is de perceptie van migranten natuurlijk heel verschillend. Dit kun je wel benoemen maar werkt beter als je het leerlingen laat ondervinden en dat lukt met dit spel.

Lesopzet Migratiespel “Mijn reis met de magische sleutel”

Introductie

Het spel wordt in groepjes van 4 gespeeld (3 kan eventueel ook, blijft er een bezittingskaart over). Meestal duurt het ongeveer 30 minuten voordat alle groepjes hun reizen hebben gemaakt. Afhankelijk van de les duur kun je de nabespreking aansluitend doen of in de volgende les. Laat de leerlingen in hun schrift hun reis een beetje bijhouden als je de nabespreking de volgende les doet of geef ze de opdracht aan het einde (of variant erop) mee als huiswerk.

Nodig per groepje:

- Spelbord
- Pionnen (kan ook gum, dop, puntenslijper o.i.d. zijn)
- De vier bezittingskaarten (voor iedere speler een dus blad per groepje printen en in vieren knippen)
- Boekje met de situaties

Vorbereiding:

Vertel de leerlingen dat ze in een dorpje op het platteland wonen en op zoek gaan naar een beter leven. Hoe ze dat gaan doen is aan hen, ze maken zelf een keuze uit de mogelijkheden die per situatie gegeven worden.

Benoem expliciet dat het doel niet is om zo snel mogelijk op het hoogste nummer te eindigen, het gaat juist om het meest succesvolle verhaal en dat staat los van de nummers.

Ieder groepje:

- Wijst een spelleider aan die als taak heeft je punten en documenten te controleren
- Laat iedereen blind een kaart met bezittingen trekken
- Bepaal wie er begint

De spelregels (zie PowerPoint)

- Iedereen begint op 0, in een arm dorpje ergens op het platteland in Azië.
- Als je aan de beurt bent verplaats je je pion naar 1 en lees je hardop de situatie voor en de drie keuzes die je kunt maken.
- Je maakt een keuze en verplaatst je pion naar het vakje met het nummer dat achter je keuze is gegeven.
- Betaal of lever in (= kras door) wat tussen haakjes **vetgedrukt** staat, als je dit niet (meer) hebt op je kaart kun je die keuze dus niet maken. Als je iets krijgt schrijft de spelleider dat in een leeg hokje.
- De beurt gaat nu naar de volgende speler die bovenstaande stappen herhaalt.

Tweede en volgende beurten:

- Je leest in de volgende beurt de situatie van het vakje waar je op staat en maakt weer een keuze uit de drie mogelijkheden. Lees telkens hardop zodat iedereen je verhaal kan volgen.

Noodgreep

- Als je vastloopt is er een uitweg: de magische sleutel.
LET OP: die kun je maar 1 keer gebruiken! Als je de sleutel inzet ga je terug naar je dorp en begint de reis opnieuw.

Je reis eindigt als je achter de situatie -END- hebt staan.

Nabespreking

Vertel dat de verhalen uit het spel dagelijks voorkomen en dat wat ze hebben meegemaakt niet zomaar verzonnen is maar gebaseerd is op grootschalig onderzoek van de ILO.

Het leuke is dat sommige leerlingen tijdens het spel zullen vergeten dat ze een Aziatische migrant zijn en vanuit hun westerse perceptie de besluiten zullen nemen. Ze lopen dan tegen een aantal problemen zullen op waaruit soms frustratie of een gevoel van oneerlijkheid ontstaat. Een aantal zal juist wel in de rol van Aziatische migrant blijven en vanuit een ander perspectief naar de situaties kijken en makkelijker accepteren hoe het verhaal verloopt. Het is de kunst om juist dat verschil in de nabespreking aandacht te geven.

Vraag een aantal verhalen terug en bespreek met behulp van de volgende vragen:

- Wie begon best rijk maar eindigde armer?
- Wie begon arm maar heeft best iets bereikt?
- Wat zorgde ervoor dat je beter of juist minder goed eindigde?
- Wie wilde iets anders besluiten dan wat hij kon kiezen, wat was de reden daarvan en hoe voelde dat?
- Wie heeft er een melding gedaan bij de politie en wat gebeurde er toen?
- Denken jullie dat mensen daar altijd naar de politie gaan? Waarom niet?
- Wie wilde zijn zieke moeder gaan helpen maar kon dat niet? Hoe voelde dat?
- Wat beïnvloedt de keuzes die je kon maken?
- Veranderde de kijk op een beter leven gedurende het spel, moest je je ideeën bijstellen?
- Kon je alles van tevoren inschatten?
- Heb je de magische sleutel gebruikt, waarom?
- Denk je dat mensen in Azië tijdens het spel de sleutel zullen gebruiken?

Tot slot is het belangrijk om nog even goed stil te staan bij de laatste twee vragen en de vraag over de politie. Er is een groot verschil tussen het spel hier spelen of met de daadwerkelijke doelgroep in Azië. De daadwerkelijke doelgroep zal bijna nooit de magische sleutel inzetten. Terugkeren als mislukte migrant is niet alleen voor henzelf een mislukking maar vooral een grote schande voor de familie. Ook aangifte bij de politie doen is een keuze die ze zelden maken omdat het ze niet verder helpt, het vertrouwen in de politie in de meeste landen is extreem laag door o.a. corruptie maar ook het beeld dat politieagenten hebben van de "slachtoffers". De beste manier om hulp te krijgen is via NGO's en vakbonden als die er zijn.

Je kunt nog afsluiten met een aantal echte verhalen van migranten door te kijken naar een van de volgende filmpjes:

Enkele praktijkvoorbeelden

[Nepalees in Qatar](#)

[Huishoudster in Qatar](#)

[Huishoudsters in Hong Kong](#) (lang)

Bij een korte les en uitgestelde nabespreking zou je de volgende opdracht als huiswerk kunnen meegeven zodat ze er nog mee bezig blijven en hun verhaal bewaard blijft.

Opdracht bij migratiespel 'My Journey and the magic Key'

Doelen

- Begrijpen welke factoren een rol spelen in het leven van een Aziatische migrant
- Realiseren welke beslissingen (potentiële) migranten moeten nemen/maken
- Begrijpen welke factoren beslissingen kunnen beïnvloeden
- Ondervinden dat dit alles per migrant heel erg verschillend is

Aanpak

- Je speelt het migratiespel in je groepje
- Tijdens het spel maak je aantekeningen over:
 - Je uitgangspositie, welke middelen heb je, wat is de reden waarom je weg gaat
 - Je verhaallijn die tot stand komt op basis van de beslissingen die je neemt
 - De reden waarom je bepaalde beslissingen neemt
 - Je eindsituatie

Uitwerking

Met je aantekeningen schrijf je een analyse over je reis op basis van je beslissingen. Dit verhaal heeft minstens 300 en maximaal 400 woorden.

- Je gebruikt in deze analyse alle termen die in het push-pull model voorkomen en legt uit hoe deze op jouw situatie van toepassing waren.
- Je geef aan of er veranderingen optraden ten aanzien van deze termen naarmate je reis vorderde en legt uit waarom wel of niet.
- Je geeft aan wat je graag anders had willen doen en waarom je dat dan niet hebt gedaan.

Uit het hele stuk kan ik opmaken dat je hebt begrepen wat er bij migratie allemaal komt kijken, dat je na hebt gedacht over de positie waarin veel migranten zich bevinden en merk ik dat je vaktermen uit elkaar kunt houden en goed definieert.