

MIGRATIESPEL

‘Mijn reis en de magische sleutel’



My Journey and the Magic Key Game

Vorbereiding

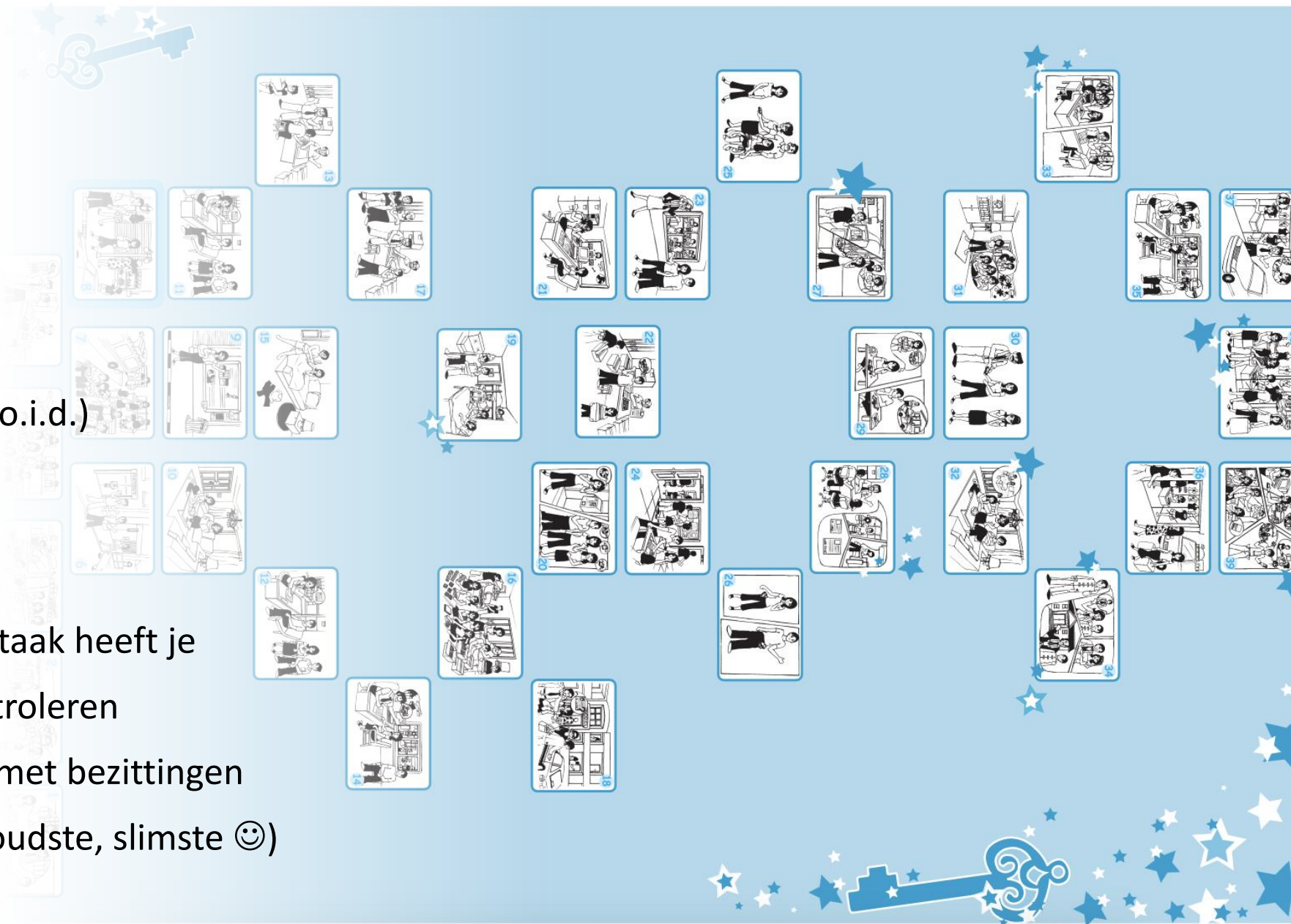
- Je speelt in groepjes van 4 (3)

Nodig:

- Spelbord
- Boekje met situaties
- Pion (gum, dop, puntenslijper o.i.d.)
- Kaarten met bezittingen

Doen:

- Wijs een spelleider aan die als taak heeft je punten en documenten te controleren
- Iedereen trekt blind een kaart met bezittingen
- Bepaal wie er begint (kortste, oudste, slimste 😊)



Spelregels

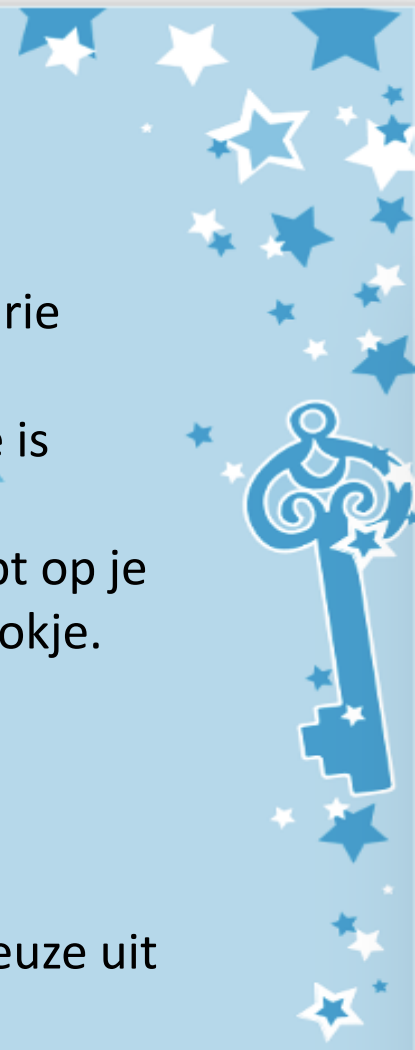
- Iedereen begint op 0, in een arm dorpje ergens op het platteland in Azië.
- Als je aan de beurt bent verplaats je je pion naar 1 en lees je hardop de situatie voor en de drie keuzes die je kunt maken.
- Je maakt een keuze en verplaatst je pion naar het vakje met het nummer dat achter je keuze is gegeven.
- 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.

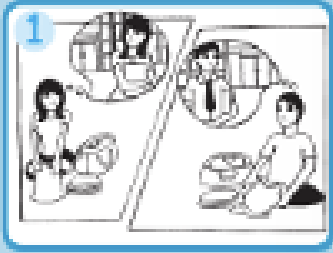
Tweede en volgende beurten:

- 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.





1. Je hebt besloten om naar de stad te gaan voor werk
 - a. Vertel familie en vrienden van je beslissing. Bel kennissen die al in de stad werken om te zoeken naar werk voor je. Je gaat pas naar de stad als ze iets voor je hebben gevonden - 2 (**telefoonnummer vrienden/familie**)
 - b. Je pakt in, gaat naar het busstation. Je kent iemand in de stad en je ziet het wel. - 4
 - c. Je hebt geen bekenden in de stad maar een ronselaar van een uitzendbureau brengt je naar de stad en weet wel iets, wat weet je niet goed. - 5



START

5 punten	5 punten	5 punten	
Telefoonnummer			
ID/paspoort	Scholing		



Vragen voor de nabespreking

- Wie begon best rijk maar eindigde armer en hoe kwam dat?
- Wie begon arm maar heeft best iets bereikt en hoe kwam dat?
- Wat beïnvloedde de keuzes die je kon maken?
- 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?
- Denk je dat mensen daar altijd naar de politie gaan?
- Wie wilde zijn zieke moeder gaan helpen maar kon dat niet? Hoe voelde dat?
- 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 daar tijdens het spel de magische sleutel zullen inzetten?
- Welke dingen uit het spel kloppen met de werkelijkheid van vele migranten?



Handige filmpjes voor de nabespreking

Enkele praktijkvoorbeelden

[Nepalees in Qatar](#)

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

[Huishoudster in Qatar](#)

Redelijk oud maar nog steeds actueel en heel handig voor discussie: [Migratie – Metropolis in de klas](#)

- wie/wat bepaald dat iemand op zoek gaat naar beter leven
(de persoon zelf/familie, verkeerde perceptie, (gekleurde) verhalen van anderen)
- hoe kiezen ze een bestemming
(waarom hoor je vaker succesverhalen dan mislukkingen)
- welk beeld hebben mensen van hun bestemming
(vooral die kapster is hier briljant voor)

En om alle definitie's en cijfers uit elkaar te houden is er een overzicht voor 2022 uit de [avondshow van Lubach](#)

