

# Stadsspel jaarthema 2011-2012

---

Dit spel is van:

KSA Reinaart

Weynstraat 70a

9100 Sint-Niklaas

[www.ksareinaart.be](http://www.ksareinaart.be)

bondsraad@ksareinaart.be

## Korte inhoud + doel

In het fictieve Westerse land “Buurland” komt een bus vol vluchtelingen aan die gevlucht zijn voor het geweld van de “ Arabische Revolutie ”. Iedereen wordt in groepjes van 2, 3 of eventueel meer verdeeld en elk groepje is een vluchteling. Het doel van het spel is zo rap mogelijk een goed leven op te bouwen voor deze vluchteling in dit land. Dit kan je doen door asiel aan te vragen, werk te zoeken om uiteindelijk een zo goed mogelijk huis te kunnen huren. Je kan het spel een extra dimensie geven door op het einde een beloning te geven. Hoe vlugger je een zo goed mogelijk huis kunt huren, hoe beter eten (smos met meer beleg, groter formaat ed.) je krijgt.

## Eigenschappen/bemerkingen spel

- Stadspel, mits aanpassing is elke stad mogelijk
- 4-30 groepen → 8 tot 90 spelers/deelnemers
- Minimum leeftijd: 12 jaar
- Het is aangeraden minimum 6 begeleiders te hebben
- Speelduur: 2.30-4uur
- spel wordt best op zaterdag gespeeld: er moeten genoeg mensen in het stad rondlopen..
- Groepjes moeten steeds samen zijn, en mogen dus niet splitsen

## Concreet

Bij het aanvang van het spel krijgt elke groep een klein plannetje van een stad met daarop alle postjes aangeduid. Deze zullen ze doorheen het spel waarschijnlijk nodig hebben. (Zie bijlage ) Ook krijgen ze allemaal een “groepsnaam”. Deze naam is die van de vluchteling.

De groepjes moeten zich verplaatsen tussen de postjes die zijn aangeduid op het plannetje. De volgorde waarop ze de verschillende postjes bezoeken zal voor een groot deel het succes in dit spel bepalen. Op elk postje zit een begeleider met een taak in het spel. Hieronder een beschrijving van de taken van elke begeleider.

- 1.De persoon aan de centrale post zorgt ervoor dat het spel ordelijk kan beginnen en blijft gedurende het volledige spel de contactpersoon voor eventuele onduidelijkheden omtrent het spel. Hij kan de vragen van zowel de deelnemers als begeleiders beantwoorden en desnoods inspringen als er een probleem ontstaat. Hij moet ook met het eten klaarstaan, wat de beloning is als de deelnemers kunnen bewijzen hebben dat ze een huis hebben gehuurd...
- 2.De man van het intrim-bureau kan de deelnemers aan een korte job helpen om wat geld bij te verdienen. Ze moeten een opdracht doen die gerelateerd is aan hun job, en als ze die opdracht tot een goed einde brengen worden ze direct uitbetaald. Zo kan het dat ze als barman met een dienblad vol gevulde glazen een parcours foutloos en binnen een tijd moeten aflopen, maar kan het ook dat ze als enquêteur de mensen moeten ondervragen of

als schoonmaker een plein moeten schoonvegen... Hij kan enkel jobs geven aan mensen met een identiteitskaart.

3. De persoon bij het postje van de Arbeidsbemiddeling kan de personages aan een vaste job helpen. Willen ze echter goed verdienen ( wat nodig is voor een huis) hebben ze wel een diploma nodig. Alvorens ze een job te pakken kunnen krijgen moeten ze wel een opdracht of raadsel tot een goed einde brengen, bij deze opdrachten is het wel belangrijker om over bepaalde eigenschappen/hulpmiddelen of kennis te beschikken dan bij de opdrachten van een intrim-opdracht. Als ze bijvoorbeeld dokter willen worden moeten ze kunnen voordoen hoe je iemand moet reanimeren volgens de regels van de kunst, willen ze ingenieur worden moeten ze een kaartenhuisje kunnen bouwen van vele verdiepingen en gaan ze voor hollywood-acteur dan moeten ze een bepaalde scene uit een film perfect en zonder script kunnen naspelen, het script kunnen ze inkijken in de bib. Ook hier word je niet aanvaard zonder identiteitkaart. (Persoon van punt 2 en 3 kan eventueel door dezelfde persoon worden gedaan...)

4. De persoon van de asielaanvragen kan je aan een legale identiteitkaart helpen. Dit kan ze doen als je uit een conflict gebied komt (bij iedereen van toepassing) en door een inburgeringstest tot een goed einde te brengen. In deze test worden 10 meerkeuze vragen gesteld over het fictieve land Buurland waarbij je minimum 7 juiste antwoorden moet geven. Vele vragen kan je niet beantwoorden als je niet in de bib de juiste documenten hebt gelezen en de informatie hebt onthouden. Let op! Deze persoon is zeer corrupt. Normaal duurt het bij een geslaagde inburgeringstest nog 20 minuten kostbare tijd tot het moment dat je de identiteitskaart krijgt overhandigd. Hij wil zich wel wat haasten als je met geld over de brug komt. Voor een fiks bedrag wil hij de identiteitskaart zelf direct maken. Slaag je niet in je 1<sup>ste</sup> inburgeringstest (je weet dan natuurlijk wel al de vragen), dan kan je tegen betaling een 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> keer proberen.

5. De bibliothecaris heeft zeer veel documenten over de cultuur in Buurland waarbij de informatie zeer nuttig kan zijn voor de inburgeringstest. Ook heeft hij documenten voor professionele doeleinden. Deze informatie kan dan gebruikt worden om de opdracht om aan een vaste job te geraken tot een goed eind te brengen. Een ding is wel zeer belangrijk in deze bib: je mag alle documenten gratis en zo lang bekijken en bestuderen als je wil, maar het is niet toelaatbaar dat je documenten uit de bib meeneemt. Je moet dus alle informatie onthouden of overschrijven.

6. Louchovitch Moneycov doolt rond in een bepaalde zone in de stad (zien plan) omdat hij anders zou kunnen gepakt worden door de politie. Alles wat hij doet is zeer illegaal. Wel kan hij je als enige aan een job, een diploma en zelfs een woning helpen als je geen identiteitskaart hebt. Hij kan zelfs voor een identiteitkaart zorgen. Het hoeft geen uitleg dat alles bij deze persoon zeer duur is en dat je met klusjes niet zo veel verdient. Als de politie je controleert en merkt dat je illegale documenten bij je hebt van hem, mag je alles afgeven, zelfs je geld. Buiten de politie merkt wel niemand dat de documenten die hij maakt vals zijn. (in praktijk zet je op de papieren die hij geeft dat ze ongeldig zijn maar enkel de politie mag hier op beoordelen...

7. De professor aan de hogeschool kan je aan een diploma helpen. De eerste moeilijkheid om aan een diploma te geraken is studeergeld. Als je dit geld kan neerleggen kan je proberen een diploma te verkrijgen door de professor uit te dagen in klassieke denk/strategie spelletjes en om ter eerst 2 spelletjes te winnen. Verlies je van hem, dan zal je opnieuw studeergeld moeten betalen... Voorbeelden van mogelijke spelen: 4 op een rij, woordenkettingen, ik ga op reis en neem mee, pim-pam-pet,... Er is maar een soort diploma en is voor alle jobs geldig. (dit personage kan gecombineerd worden met personage 5)

8. De man van het immobiliënkantoor kan je helpen met het bereiken van het einddoel. Een huis huren. Er zijn wel strenge voorwaarden verbonden om een huis te huren bij hem. Zo moet je over een vast inkomen beschikken dat hoog genoeg is om de huur te betalen en moet je uiteraard een identiteitsbewijs bij je hebben. Zijn huizen zijn veel

goedkoper dan op de zwarte markt, en in de meeste gevallen veel luxueuzer. (Dit personage kan gecombineerd worden met personage1)

9. De politie is de boeman van het spel. Hij controleert of de deelnemers over correcte papieren beschikken en kan ze, indien ze illegaal zijn, als enige afnemen. Als ze over geen papieren beschikken stuurt hij ze terug naar de controlepost 1.

### Extra woordje uitleg

Iedereen kan in dit spel winnaar zijn, maar je moet wel je best doen om te slagen in de opdracht, anders zou de uitdaging uit het spel zijn. Natuurlijk zullen de verschillende groepen elkaar wel beïnvloeden. Als er vele groepen dezelfde keuze maken zou het net verstandig zijn om net een andere keuze te maken waar geen “wachtrij” is. De groepen gaan elkaar ook vaak tegenkomen, want ze spelen op hetzelfde grondgebied, namelijk de stad.

Verder zit er ook een licht educatieve noot in het spel: het is niet voor iedereen eenvoudig om aan iets “broodnodigs” als huisvesting te geraken. Je moet er heel wat voor doen voordat je er aan kan geraken. Het is geen probleem als jongeren deze laatste boodschap niet doorhebben, of er lak aan hebben. Het hoofddoel van een jeugdbeweging is vooral de jongeren een ontspannende, leuke, zorgeloze namiddag bezorgen, en alles wat daarbij komt van positieve, constructieve, ethische en/of maatschappelijke boodschap is mooi meegenomen als aanvulling op de educatieve schoolprojecten waar ze dagelijks mee bezig zijn. Dit spel past daarom ook mooi in het jaarthema van alle jeugdbewegingen dit jaar: Armoede is onrecht, maak er spel van. Dit hebben we bij deze dus al mooi gedaan...

## Bijlagen



- 1: Centraal punt van het spel (aan het stadhuis bij het standbeeld van de Sint)
- 2: Intrim-bureau: voor intrim-opdrachten
- 3: Dienst voor Arbeid Bemiddeling: voor aan een vaste job te geraken, Indien geen diploma slecht bestaand, waar diploma vereist is, goed betaald.
- 4: Dienst voor Asielaanvragen: hier kan je aan een asielaanvraag doen om een identiteitskaart te bemachtigen
- 5: De Bibliotheek: hier vind je alles om je te integreren
- 6: Domein van Louchovitch Moneycov: Hij is de man van de zwart markt: hij kan je een job geven, een paspoort maken en je zelf onderdak geven. Weet dat de leuze voor deze man is "Voor niets gaat de zon op" en dat hij geschaduwd wordt door de politie
- 7: De hogeschool: En diploma geeft je betere kansen op een goede job
- 8: Immo kantoor: Hier kan je een zo chique mogelijk huis huren, als je geld hebt teminste...

## Loonbrief

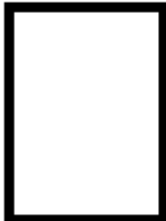
Naam begustigde :

Uitgeoefend Beroep:

Salaris:

Handtekening Werkgever:

## Identiteitskaart Buurland



Naam:

Geboorteplaats en -datum:

Handtekening van de houder

# University of Everything



Naam:

Handtekening: