

BESTEMMING EUROPA

HANDLEIDING



*ONDERHANDEL MIGRATIEBELEID
EN ZIE DE IMPACT VAN JE
BESLISSINGEN*

SPELVERLOOP

Bestemming Europa is een educatief rollenspel voor 4 tot 6 spelers, waarbij **geen enkele speler wint**, maar waar je als groep succes boekt op basis van:

- hoe je het leven van drie migranten hebt gevormd: Ahmed, Femi en Yasmine
- de publieke opinie tegenover migratie

Je speelt **drie rondes**, waarin je telkens in de huid kruipt van een beleidsmaker of een groep beleidsmakers op een verschillend niveau:

1. **ministers** van verschillende EU-landen in een bijeenkomst met de Eurocommissaris
2. **de regering** van jouw land
3. de gemeenteraad in de hoofdstad van je land (of een andere grote stad)

In elke ronde neem je de rol op van een specifieke persoon of groep die een oplossing moet zoeken voor **twee problemen** of uitdagingen i.v.m. migratie.

Vanuit je rol **discussieer** je over de uitdagingen en **stem** je voor een van beide oplossingen.

Jullie beslissingen zullen de toekomst van de Europese Unie, jullie land en de drie migranten bepalen.

VOORBEREIDING

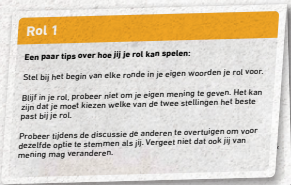
Beslis wie de gebeurtenissen zal opvolgen en geef die speler de **kaarten** (bestaande uit gebeurteniskaarten, keuzekaarten en toekomstkaarten). Tijdens het spel zal deze speler alle verwijderde of overgeslagen gebeurtenis-, keuze- of toekomstkaarten onderaan de stapel plaatsen.



Als het spel voor het eerst wordt gespeeld, zullen alle gebeurteniskaarten in de correcte (numerieke) volgorde zitten. Voor een volgend spel kan je dit zelf doen (startend met nummer 1, vervolgens

1A en 1B, dan 2, 2A, 2B, etc.).

Beslis wie de tijd in de gaten houdt. Je kan hiervoor eventueel de **chronometer** op je GSM gebruiken.



Geef elke speler een **rolkaart**. Indien er vijf spelers zijn, laat de zesde rol er dan uit. Indien er vier spelers zijn, laat dan rollenset 5 en 6 weg.



Neem één set van 3 ongebruikte **migrantkaarten** en 1 **publieke opinie** kaart en laat alle overige migranten- en EU-kaarten in de doos.

Migrantkaarten: Lees de kaart, overleg vervolgens even over de dromen van elke migrant die naar de EU komt. Noteer deze op de voorkant van de kaarten.

Publieke opiniekaart: Noteer op deze kaart wat je weet over de houding van de bevolking inzake migratie in het door jou gekozen EU-land. Hoe open of weigerachtig staan mensen er tegenover migratie? Discussieer even en zet vervolgens de fiche met de Europese ster op een van de drie grijze middenstippen. Indien je niet kan beslissen, plaats de fiche dan op de middelste stip.

Jouw migrantkaart en publieke opiniekaarten zouden er nu ongeveer als volgt moeten uitzien:





Hou de **smiley fiches** en de **stemfiches** bij de hand:

Plaats de **landkaart** op de tafel. Deze dient als een geheugensteuntje voor waar migranten vandaan komen en naartoe gaan.

RONDES

Bij de start van elk van de drie rondes, dient elke speler over **10 stemfiches** te beschikken.

In elke ronde neem je de rol op van een andere persoon of groep (bekijk de details voor die ronde op jouw **rollenkaart**).



Ronde 1: een bijeenkomst tussen ministers van verschillende EU-landen met de **Eurocommissaris** verantwoordelijk voor migratie.



Ronde 2: een bijeenkomst van de **regering** in het door jou gekozen EU-land (je eigen of een ander land).



Ronde 3: een bijeenkomst van de gemeenteraad in de **hoofdstad** van dat land of in een andere grote stad.

Als alle spelers hun rol hebben gelezen, start de speler met een gebeurteniskaart de ronde. In elke ronde worden twee gebeurtenissen bediscussieerd. Na elke gebeurtenis wordt er gestemd zoals hieronder beschreven.

GEBEURTENISSEN EN KEUZES



De speler met de **microfoon** op zijn of haar rolkaart doet het volgende:

- Draai de gebeurteniskaart 1 om, lees de tekst luidop en plaats de kaart met de afbeelding naar boven op de tafel.
- Neem de 2 keuzekaarten voor deze gebeurtenis (ze hebben hetzelfde nummer als de gebeurtenis plus de letters A en B).
- Lees de tekst op de (gekleurde) voorkant van elke kaart luidop en plaats ze onder de gebeurteniskaart.

Kijk in deze fase nog niet naar de achterzijde van de keuzekaarten.

Voor gebeurtenis 1 zouden je kaarten moeten zijn neergelegd zoals op de volgende pagina wordt getoond.

DISCUSSIE

Nu heb je **7 minuten** om over de huidige gebeurtenis en beide oplossingen te discussiëren. Volg de **tips** bovenaan jouw rollenkaart om je rol neer te zetten.

De speler met het **microfoon** symbool start het debat.

Degene die de tijd in de gaten houdt, geeft aan wanneer de tijd erop zit en de stemming kan beginnen.

Boot in de Middellandse Zee

De meeste migranten reizen legaal naar de EU om er te werken, studeren of zich bij hun familie te voegen. Maar niet iedereen zal toestemming krijgen om binnen te komen.

Een boot met 200 mensen dobbert rond op de Middellandse Zee voor de Noord-Afrikaanse kust. Sommige passagiers vluchten voor hun leven, anderen hopen dat ze in Europa betere banen en kansen zullen krijgen.

Ahmed en Femi zitten op deze boot. Yasmine is nog thuis, en vraagt zich af of ze ook naar Europa zal komen.

1A

Wat moet er gebeuren?

1B

1A Breng ze naar een Europese haven en verdeel diegenen die bescherming nodig hebben over de EU-landen.

EU-landen delen de verantwoordelijkheid; vluchtelingen krijgen bescherming.

Sommige landen kunnen overstelpt worden, als niet alle EU-lidstaten minstens een aantal vluchtelingen opneemt.

1B Stuur ze terug naar Noord-Afrika en compenseer de landen die hen terugnemen

Minder irreguliere migranten raken de EU binnen.

Voor vluchtelingen en migranten is het leven daar moeilijker dan in Europa; compensatie van het gastland is onpopulair bij de bevolking.

STEMMEN

Elke speler stemt nu op 2 keuzes door zijn of haar stemfiches als volgt te gebruiken:

- Om te stemmen, plaats 1 of meer van jouw fiches op de keuzekaart.
- Je kan als je wil stemmen voor beide opties door fiches op beide te plaatsen.
- Je kan tot 9 fiches gebruiken bij de eerste gebeurtenis in elke ronde - je moet tenminste 1 fiche overhouden voor de tweede gebeurtenis
- Als je een fiche op een keuze hebt geplaatst, kan je deze niet meer verplaatsen. Je kan wel extra fiches leggen als reactie op hoe je medespelers stemmen.
- Als je niet kan beslissen, kan jij je bij de stemming onthouden.



Wanneer iedereen gestemd heeft, **wint** de keuze met de meeste stemfiches.

Bij gelijke stand beslist de speler met de **microfoon** op zijn rolkaart.

Als je na beide gebeurtenissen nog stemfiches over hebt, kan je deze **ongebruikte stemfiches** niet gebruiken in de volgende rondes.

UITKOMST

Verwijder alle stemfiches van beide keuzekaarten en zet ze opzij voor de volgende ronde.

Plaats de verliezende keuzekaart onderaan de stapel.

Draai de winnende keuzekaart om en lees het resultaat luidop.

Om de impact op het leven en het welbevinden van de migranten en het publiek weer te geven:

- Zet een **smiley fiche** (groen of rood zoals aangegeven) op elke migrantkaart.
- Verplaats de **publieke opinie fiche 1** stap in de aangegeven richting

Laat de winnende keuzekaart op de tafel liggen.



Voorbeeld van keuzekaart:

Plaats een groene smiley fiche op de migrantkaart van Yasmine.

Plaats geen enkele fiche op de migrantkaart van Ahmed.

Plaats een rode fiche (droevig gezicht) op de migrantkaart van Femi.

Verplaats de publieke opinie fiche één hokje naar links (naar meer open houding van de bevolking).

Lees nu de kaart met nr. 9.

Je besloot om het voor arbeidsmigranten eenvoudiger te maken naar jouw land te komen en er legaal te werken.

AHMED
"Er is meer concurrentie op de arbeidsmarkt. Maar mensen begrijpen dat migranten nodig zijn in dit land."

YASMINE
"Het ziekenhuis dat me aannam zorgt voor mijn papieren. Maar de werkervaring die ik opdeed in mijn thuisland werd niet erkend. Ik word minder betaald tenzij ik slaag voor mijn examen."

FEMI
"Er zijn meer controles op zwart werken. Het is moeilijker voor me om werk te vinden."

PUBLIC DE L'UE
"Er is een tekort aan geschoolde arbeidskrachten, en migranten zorgen ervoor dat diensten als gezondheidszorg toegankelijk blijven. Maar er moet meer gebeuren om hen in te burgeren."

→ 9

In de **rechterbenedenhoek** van de kaart geeft een klein cijfer aan welke gebeurteniskaart of toekomstkaart de volgende is:

- Indien dit de 1ste gebeurtenis van de ronde is, ga dan verder met de volgende gebeurtenis en volg dezelfde stappen als voor gebeurtenis 1.
- Indien dit de 2de gebeurtenis van de ronde is:
 - ga naar de blauwe **toekomstkaart** waarvan het nummer aangegeven is in de rechterbenedenhoek van de laatste winnende keuzekaart.
 - lees de kaart luidop en laat deze op de tafel liggen.
 - ga verder naar de **2de ronde** (gebeurtenis 8): lees de instructies voor jouw nieuwe rol en geef elke speler 10 stemfiches. Doe hetzelfde voor de **3de ronde** (start met gebeurtenis 15).

DISCUSSIE EN EINDE SPEL

Nadat je de drie rondes hebt gespeeld:

- lees de discussiekaart luidop (#22)
- stap uit je laatste rol en ga verder met de discussie waarin je jouw eigen mening geeft.

We hopen dat **Bestemming Europa** je geholpen heeft om migratie en integratie vanuit verschillende invalshoeken te bekijken.

INHOUD

- 6 rollenset kaarten
- 53 kaarten: 11 gebeurteniskaarten, 18 keuzekaarten, 12 uitkomstkaarten, 3 sets van telkens 3 migrantkaarten, elk met 1 publieke opinie kaart
- 60 stemfiches, 16 smiley fiches, 1 publieke opiniefiche (plus 1 reservefiche van elk).
- 1 landkaart
- deze handleiding

DANK AAN



Ontwerper: Alice Szczepanikova met hulp van Gamesandlearning.nl

Grafisch design: Heiko Günther

Uitgever: Europees Migratienetwerk, 2021

Op het einde zou je spel er als volgt kunnen uitzien:

Je besluit om de migranten naar de dichtstbijzijnde EU-haven te brengen en hen te verdelen over de EU.

AHMED

"Ik kan aanvragen en bescherming krijgen in Europa."

FEMI

"Ik ben in Europa aangekomen! Ze zeggen dat ik zal worden teruggekeerd als ik geen bescherming heb. Maar ik kan nu niet teruggaan."

YASMINE

"Ik werk hard, maar mijn salaris is laag. Ik overweeg om naar Europa te gaan. Ik heb gehoord dat ze daar zo goed betalen."

PUBLIC DE L'UE

"Ten opzichte van de anderen, wil ik niet op de vlucht. Ze zullen op je geen bescheiden meer zien van een vreemde migrant op je. Maar hoeveel zullen er nog volgen?"

→2

Je besluit dat sommige EU-landen hun grenzen opnieuw mogen controleren.

AHMED

"Het is goed dat ik nog heb, betaal ik een smeltkroes om me naar het EU-land te brengen waar mijn nieuw salaris. Maar ik wil mijn gezin en mijn baan in mijn land."

FEMI

"Ik heb geen geld en zal hier moeten blijven. Er zijn veel migranten in mijn situatie. De lokale bevolking wordt boos en de politie gedraagt zich agressiever."

YASMINE

"Ze zeggen dat de nieuwe grensoversteeking migranten moet stoppen, maar arbeidsmigranten zijn nog steeds welkom."

PUBLIC DE L'UE

"Eindelijk wordt er iets gedaan om migranten in de hand te houden! Maar de nieuwe grensoversteeking is wel duur en bemoeilijkt ons leven."

→4

Grenzen dicht, hou irreguliere migranten buiten

Ahmed blykt Europa, maar niet via de deur en vol tegenstand.

Yasmine heeft de buitelandse vertegenwoordiger nog steeds nodig zijn in Europa.

Femi komt niet weg uit Zuid-Europa.

EU-samenleving is noch meer open, noch meer gesloten. De EU is verdeeld over wie om te gaan met asielzoekers en irreguliere migranten die via de Middellandse Zee Europa binnenvallen. Sommige landen zijn voor het eerst sinds jaren opnieuw begonnen met grenscontroles. De grenscontroles zijn duur en rempelen de economie af. Maar sommigen denken dat dit het waard is om migranten buiten te houden.

→8

Je besluit om het voor arbeidsmigranten eenvoudiger te maken naar jouw land te komen en er legaal te werken.

AHMED

"Er is meer concentratie op de arbeidsmarkt. Maar mensen begrijpen dat migranten nodig zijn in dit land."

YASMINE

"Het is leuk om de aanpak te zien. Maar ik wil mijn salaris. Het is niet mogelijk om niet terug te gaan."

PUBLIC DE L'UE

"Er is een leger aan geschulte arbeidskrachten, en migranten zorgen ervoor dat de dienstverlening goed blijft. Maar er moet meer geboden om hen in te buigen."

→9

Je besluit om de integratie van arbeidsmigranten te stimuleren.

AHMED

"Buitenlanders kunnen een nieuw leven beginnen hier, net zoals ik. Ik zie mezelf niet snel terugkeren."

FEMI

"Ik wil mijn werk en mijn salaris. Ik wil mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren."

YASMINE

"Ik heb een idee om mijn salaris te laag, maar ik hoop dat mijn gezin zich erbij niet kan veroorloven."

PUBLIC DE L'UE

"Er is nu land heeft arbeidsmigranten nodig. Als ze niet weten te integreren, moeten ze hier moeten kunnen blijven."

→12

Toegang voor sommigen en braindrain

Ahmed begint zich hier thuis te voelen. Yasmine probeert zich te integreren, maar moet haar gezin. Femi is het beu om zo hard te werken en geen verdiensten te hebben.

EU-samenleving wordt open. Arbeidsmigranten kunnen binnenvallen komen en hier legaal werken. Ze krijgen steun om de taal te leren en hier te integreren. Het duurt wel even, maar uiteindelijk wordt hun werkverlof dat ze in hun thuisland opdoeken erkend, en hun directe gezinsleden kunnen zich bij hen gaan onderhouden. Dit geschiedt werkloosheid naar Europa trekken, vormt voor sommige herkomstlanden een probleem.

→15

Je lanceerde een nieuw integratieprogramma.

AHMED

"Ik wil een taalcursus. Dit zal me helpen om te integreren. Ik heb mijn vrienden die in andere landen wonen, en ze helpen me te helpen."

YASMINE

"De stad wil migranten helpen. Maar het verspreidt me dat de bevolking 'kwaad' dat de burgemeester te veel geld uitgeeft aan migranten."

PUBLIC DE L'UE

"Migranten zouden helpen om de dienstverlening te verbeteren. Maar er moet meer geboden om hen in te buigen."

→16

Je besluit om te investeren in veiligheid in buurten waar veel nieuwe migranten leven.

AHMED

"Ik voel me iets veiliger, maar ook minder welkom. Als werkgevers mijn adres zien, nodigen ze me niet uit voor een sollicitatiegesprek."

FEMI

"Dit bevalt me niet. Wat als ze mijn papieren gaan controleren?"

YASMINE

"Dit is goed nieuws. Ik kom vaak 's avonds laat terug van mijn werk en voel me niet altijd veilig."

PUBLIC DE L'UE

"Er wordt iets gedaan aan de criminaliteit in deze stad. Maar zal dit de problemen in die buurten oplossen?"

→19

Spanningen onder controle, verdeelde gemeenschappen

Ahmed doet zijn best om werk te vinden, maar voelt zich gediscrimineerd.

Yasmine werkt hard en waarden de veranderingen in haar stad. Femi probeert bij te horen, maar is bang voor de politie.

EU-samenleving is noch open, noch gesloten. De stad verandert. De stad is nu veel meer een nieuwkomers en de burgemeester doet haar best om hen te helpen hen een leven op te bouwen. Door de verbeterde veiligheid in de probleembuurten voelen sommigen zich gerustgesteld. Maar er moet nog meer geboden om de relaties tussen migranten en oorspronkelijke bewoners te verbeteren.

→22

Discussie

Wie komen aan het einde van ons verhaal. Kijk opnieuw naar de drie uitkomsten en discussieer:

Zijn Ahmed, Femi en Yasmine nu gelukkiger of minder gelukkiger? Welken hun dromen zijn? Zullen ze in jouw land blijven?

Is de EU-samenleving opener of gesloten? Gevoelen de staten van migranten?

Wat heb je geleerd? Heb je misschien betere oplossingen?

Als meerdere groepen op hetzelfde moment het spel spelen, kan je de uitkomsten van de groepen vergelijken, en discussiëren over de verschillen.

Ahmed droomt van:

Ik wil mijn salaris. Ik wil mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

Yasmine droomt van:

Ik wil mijn salaris. Ik wil mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

Femi droomt van:

Ik wil mijn salaris. Ik wil mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

7 jaar in Europa
Ik heb mijn salaris. Ik heb mijn gezin en mijn baan in mijn land. Ik zie mezelf niet snel terugkeren.

SPELREGELS IN HET KORT

Geef elke speler een rolkaart. Bespreek de 3 migrantkaarten en de publieke opiniekaart. Zorg ervoor dat de gebeurteniskaarten correct geordend zijn en geef de stapel aan een van de spelers.

Speel 3 rondes. Na de laatste ronde discussieer en vergelijk je de uitkomsten met andere groepen die speelden.

ELKE RONDE

- Check je rol en standpunt aan het begin van elke ronde en zorg ervoor dat je 10 stemfiches hebt.
- Discussieer en stem over twee gebeurtenissen.
- Lees de uitkomstkaart.

ELKE GEBEURTENIS

- Lees luidop de gebeurtenis en beide mogelijke oplossingen.
- Discussieer 7 minuten en stem hierna.
- Lees de uitkomst die op de winnende optiekaart staat, leg de niet gekozen optiekaart aan de kant.
- Plaats smileys op de migrantkaarten en verplaats de fiche op de publieke opiniekaart.

STEMMEN

- Je kan tegelijkertijd voor beide opties stemmen.
- Jezelf onthouden bij een stemming mag.
- Als een stemfiche is uitgebracht, kan deze niet meer worden verplaatst.
- Je kan tot 9 stemfiches gebruiken tijdens de eerste gebeurtenis van een ronde (je moet minstens 1 fiche overhouden voor de tweede gebeurtenis).