IDA’s tocht

Doel van het spel

Dit spel laat zien hoe hard het leven in een vluchtelingenkamp kan zijn.

# materiaal

Spelbord – 1 teerling – overzichtslijst opdrachten – een pion voor elke speler - coupures geld (Ida)

# Spelverloop

Het verloop van dit spel is gebaseerd op het leven van Ida Tumukunde. Ze trok vanuit haar geboortedorp Uvira in Congo naar de transitkampen van Gatumba (Burundi) en Mungunzu (Tanzania). Uiteindelijk vond ze een thuishaven in het kamp Nyarugusu. Vandaar werd ze na een paar maanden doorverwezen naar het psychiatrisch instituut van Kasaka.

Het spelbord toont die route op de kaart van de drie landen. Let wel de pijlen die naar de namen van de kampen wijzen vertrekken van de locatie op de kaart waar die kampen zich bevinden.

Het spel is opgebouwd als een klassiek ganzenspel. Je speelt met een aantal spelers (max 4?) en één teerling. Kom je op een veldje terecht, dan lees je hieronder in de tabel, wat bij dat nummer hoort.

Deze lijst wordt best door een niet-deelnemer bijgehouden, zo blijft de spanning erin. Bijna alle opdrachten komen uit het levensverhaal van IDA dat je kan nalezen in de documentatie van de Zuidactie.

Gedurende het spel kan je ook geld verzamelen en zal je af en toe geld verdienen of geld moeten betalen. Uit respect voor Ida is de eenheidsmunt de ‘Ida’ genoemd. Coupures van 5 Ida vind je in de bijlagen.

Je start het spel met 20 Ida.
Ben je BLUT gedurende het spel, dan moet je terug naar 1 waar je weer 20 Ida krijgt.

Het eindpunt (63) is een vliegtuig: zinnebeeld voor de droom van Ida om ooit naar Canada te vliegen en een nieuw leven te starten. Opgelet, op het einde moet je 30 Ida betalen voor je vlucht, heb je die niet klaar, dan moet je de teerling weer gooien en terug tellen tot je voldoende geld verzamelde…

Hopelijk krijg je een beetje inzicht in moeilijke tocht van Ida Tumukunde.

# Opdrachten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.Je familie verkoopt alle bezittingen om de tocht te ondernemen. Dat levert 20 Ida op. | 4.Je papa wordt gedood terwijl hij op de vlucht is. Je rouwt. Sla een beurt over. | 6.Je mag mee met een vrachtwagen die maniok vervoert. Je betaalt 5 Ida. Ga verder naar veld 13.  | 8. Je wordt tegengehouden aan een grenspost. Betaal 5 Ida voor een vrije doortocht, of sla een beurt over. |
| 12.Je arriveert in Gatumba, het transitkamp in Burundi. Je krijgt een pakket met overlevingsmiddelen en 20 Ida. | 14. De vreselijke dingen die je hebt meegemaakt, komen steeds terug in je hoofd. Je krijgt voortdurend vreselijk nachtmerries. Je wordt er erg moe van en moet een beurt overslaan. | 16.Het kamp Gatumba wordt overvallen! Al je geld wordt afgenomen. Ga terug naar één. Daar krijg je opnieuw een startpakket om te herbeginnen. | 17.Je wordt kwaad en vecht met de andere kampbewoners. Je wordt in hechtenis genomen en moet 5 Ida boete betalen en een beurt overslaan. |
| 19.Het kamp Gatumba wordt overvallen! Je kan je verstoppen in een rijstveld tot de rebellen gepasseerd zijn. Sla een beurt over. | 20.Je helpt mee de doden van de overval in het kamp te begraven. Als beloning mag je nog eens gooien. | 22. Je mag overnachten in een school en krijgt daar bovenop nog 10 Ida van de NGO-helpers.  | 23.Je wordt meegevoerd naar het Mungunzukamp. Je betaalt hiervoor 5 Ida. |
| 25.Je huwt. Daarvoor krijg je 10 Ida van de kampleiding. | 28.Diepy wordt geboren. Je bent zielsgelukkig met je schattig meisje. Je krijgt 20 Ida. | 30. Je man mishandelt je. Hij duwt sigarettenpeuken uit op je arm. Je moet naar de infirmerie. Je betaalt voor de verzorging 5 Ida. | 31. Darcy wordt geboren, een lief kind. Je krijgt 15 Ida van de kampleiding. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 32. Je verhuist naar het Nyarugusukamp. Je betaalt 15 Ida aan de vrachtwagenchauffeur die je wil meenemen. | 34. Je jongste kindje Samuel wordt geboren! Heugelijke gebeurtenis. Je krijgt 20 Ida van de kampleiding.  | 35. Er breekt een virus uit in het Nyarugusukamp. Je vlucht terug naar het Gatumbakamp op nummer 18. | 37. Je zoontje is erg ziek. Je hebt dringend medicatie nodig, maar in het ziekenhuis van het kamp is er niets meer in voorraad. Zijn leven is in gevaar. Je koopt geneesmiddelen op de zwarte markt. Peperduur… je betaalt 15 Ida. |
| 38.Je man verstoot je en duwt je weg uit het kamp. Je mag nu in het beveiligde gedeelte van het kamp gaan wonen. De transit kost je 10 Ida. | 41. Je geraakt helemaal overstuur en hebt dringende psychische hulp nodig. Je slaat twee beurten over. | 42. Je kinderen dolen rond op straat en verdienen met bedelen een schamele 5 Ida. | 43.Een man verderop in je wijk sterft. De familie vraagt je een bijdrage voor zijn begrafenis. Je verliest 5 Ida. |
| 45. Het Rode Kruis brengt je naar het psychiatrisch ziekenhuis in Kasaka waar je gepaste medicatie en raad krijgt. Je voelt je er helemaal thuis. Je mag nog eens gooien. | 46. Ga terug naar de buitenring van het kamp onder nummer 33. | 48. Je kinderen worden opgevangen door een vriendin van de kerk en die komt ook af en toe op bezoek. Ze stopt je een beetje spaargeld toe. Je krijgt 5 Ida. | 49. Er wordt geen voedsel geleverd door de VN. Je koopt maniok op de zwarte markt en betaalt 5 Ida. |
| 51. Het voedsel dat de kampleiding geeft is onvoldoende. Je betaalt 5 Ida voor een bijkomend rantsoen. | 52. Je bent weer nerveus en overspannen. Ga uitrusten in Kasaka op nummer 45 en sla een beurt over.  | 53. Diepy gaat naar school. Je betaalt 5 Ida voor haar schoolgeld. De school bevindt zich op nummer 44, ga daar naartoe. | 54. De bananenboom die je aan het kweken was op je perceeltje in het vluchtelingenkamp wordt omgekapt door de Tanzaniaanse kampautoriteiten, want je mag zelf niets kweken in het kamp. De bananen kan je niet meer verkopen op de markt. Je verliest 5 Ida.  |
| 55.Je start met een klein kapsalon bij je thuis in het vluchtelingenkamp. Mensen uit de buurt komen langs. Je verdient 5 Ida. | 57. Diepy en Darcy brengen op vraag van de kampbewoners water aan. Ze krijgen er 5 Ida voor.  | 60.Je bent moe van alle werk. Je slaat één beurt overslaan.  | 63. Als je 30 Ida verzamelde om je reis naar Canada te betalen, dan mag je vertrekken. Zo niet, dan moet je twee keer opnieuw gooien en terugtellen in de hoop voldoende te verzamelen.  |