



ANTIPERSOONSMIJNEN VERVOLG

Groot postenspel voor Scouts en Gidsen van 12 tot 18 jaar GSB-HI

Algemene spelopzet:

Door dit spel beseffen de jongeren welke problemen antipersoonsmijnen allemaal veroorzaken. Ook zullen ze inzien dat, na de ongecontroleerde verspreiding van antipersoonsmijnen in de jaren 80, een compleet verbod de enige oplossing was. Dit verbod, dat in 1997 in de vorm van een verdrag werd verkregen, moet nu worden toegepast en opgevolgd. De behandeling van de slachtoffers en de ontmijning moeten echter nog jaren doorgaan.

Dit spel zal de deelnemers eveneens doen begrijpen dat het succes van de campagne tegen antipersoonsmijnen grotendeels te danken is aan de inzet van de bevolking. Het is haar gelukt om talrijke regeringen te overtuigen van de noodzaak om antipersoonsmijnen te verbieden, iets wat minder dan 10 jaar geleden ondenkbaar was.

Ook vandaag nog, moeten we onze mening laten horen. Dit is de enige manier om de strijd tegen antipersoonsmijnen verder te zetten en om diegenen die het verbodsverdrag nog niet hebben ondertekend, aan te moedigen dit zo spoedig mogelijk te doen. Bovendien tonen we zo aan dat we toezien op het toepassen van het verdrag.

De maatschappij, dat zijn wij, dat zijn jullie, dat is iedereen... Samen bestuderen we de wereld om hem beter te begrijpen. Begrijpen om daarna acties te ondernemen, om de wereld meer op onze wensen af te stemmen en een betere wereld te creëren voor iedereen. Maar is dit ook niet één van de doelstellingen van scouts en gidsen ?

Spelregels:

Aan de hand van een spel met 5 posten, die de thematiek in één samenhangend geheel behandelen, maken de deelnemers stapsgewijs kennis met de verschillende aspecten van de schade die antipersoonsmijnen aanrichten. Dankzij de informatie, die de spelers bij iedere post krijgen, kunnen zij allen aan het eind van de activiteit op een actieve manier deelnemen aan het rollenspel. Dit rollenspel is een onmisbaar onderdeel, omdat iedereen hier de kans krijgt om de complexiteit van de situatie beter te begrijpen en argumenten uit te wisselen. Maar vooral ook, omdat iedereen op zijn niveau een rol moet spelen, of het nu over antipersoonsmijnen gaat of over een ander thema dat hem/haar nauw aan het hart ligt..

Na het spel:

Dit sensibilisatiespel is een eerste etappe. Het is belangrijk dat het niet alleen bij één spel blijft, maar dat er een vervolg komt. Wij vragen jullie om samen met de jongeren te bespreken wat ze daarna willen doen. Er zijn tal van mogelijkheden. Het zou jammer zijn het maar bij één spelnamiddag te laten. Suggesties voor andere activiteiten vinden jullie op de website, maar aarzel vooral niet om er nieuwe te bedenken....



De historiek van dit spel:

Gidsen en scouts organiseren al sinds enkele jaren spelen met als thema “antipersoonsmijnen”. In 1996, hebben GCB (Guides Catholiques de Belgique) en SGP (Scouts et Guides Pluralistes de Belgique) samen met HI (Handicap International) een soortgelijk postenspel opgezet. De scouts van Genève hebben er over horen spreken, hebben het spelreglement opgevraagd, verbeterd en verder uitgewerkt. Vervolgens werd er samen met WOSM (World Organization of the Scout Movement) een kit en een activiteit uitgewerkt. In samenwerking met HI werd dit spel uiteindelijk voorgesteld tijdens de Jamboree in Chili '98; er werden een duizendtal exemplaren van verspreid in verschillende talen. De betrokkenheid van de scouts en de gidsen bij de strijd tegen antipersoonsmijnen is immers een algemene en mondiale zaak geworden. Ter gelegenheid van de “Blauwe Veters”- actie van 22 februari 2002, hebben GSB (Gidsen- en Scoutsbeweging van België) en HI het spel weer opgepakt en het aan de huidige situatie aangepast. Het spel is eveneens vereenvoudigd, zodat het ook in kleinere groepen (20 personen) kan gespeeld worden.

Verloop van het spel:

Het spel is een postenspel voor 20 tot 30 deelnemers. Indien er meer deelnemers zijn, dan kunnen jullie grotere teams vormen of het aantal posten vermenigvuldigen.

1. Teamvorming :

Het aantal spelers per team kan variëren van 6 tot 10 spelers. Indien het spel 5 posten telt, dan kunnen er in totaal 5 teams worden samengesteld. De teams moeten evenwichtig verdeeld zijn. Elk team krijgt tijdens het spel aanwijzingen over een bepaald land. Deze tips zullen belangrijk zijn op het einde van het spel waar de belangen van dit land zullen moeten verdedigd worden tijdens een conferentie.

2. Inleiding:

Het is belangrijk dat de spelers in de sfeer van het thema worden gebracht. Wanneer de leiding zich verkleedt kan het spel een extra dimensie krijgen.

Volgende zaken worden op voorhand uitgelegd :

- ☞ Bedoeling is om zoveel mogelijk informatie te bekomen over de antipersoonsmijnenproblematiek want op het eind van het spel zullen de jongeren deelnemen aan een VN-conferentie over het verbod op antipersoonsmijnen. Ieder team zal dan het standpunt van een land verdedigen. De conferentie zal door diplomaten en militairen worden geleid.
- ☞ Het terrein is gevaarlijk. De spelers mogen niet lopen waar ze willen, want er liggen ‘zogezegd’ overal antipersoonsmijnen (kwestie van sfeerschepping).
- ☞ Ieder team volgt een vooraf bepaald traject en begint bij een andere post (rotatie).
- ☞ Elke post duurt 20 minuten. Er worden ook telkens 5 minuten voorzien om van post te veranderen.



3. Begin van het spel:

Bij aanvang van het spel neemt iedereen van de leiding een team mee naar zijn post. Het is raadzaam dat de spelleider de tijd in de gaten houdt en bij de aanvang van het spel, en daarna iedere 25 minuten, een fluitsignaal geeft : (20 minuten bij de post en 5 minuten voor de verplaatsing). We kunnen i.p.v. een fluitje ook een knalsignaal gebruiken. Deze timing is eveneens een verwijzing naar de realiteit. Ongeveer iedere 20-25 minuten, raakt er wel iemand door een antipersoonsmijnen gewond. De deelnemers kunnen hierop gewezen worden.

4. Timing van het spel :

T = 0 eerste knalsignaal: begin van de 1^e post.

T = 25': 2^e knalsignaal: de teams beginnen met de 2^e post

T = 50': 3^e knalsignaal: de teams beginnen met de 3^e post

T = 1u15': 4^e knalsignaal: de teams beginnen met de 4^e post

T = 1u40': 5^e knalsignaal: de teams beginnen met de 5^e post

T = 2u05': einde van de posten.

Wanneer de spelleider driemaal fluit, betekent dit het einde van het postenspel. De teams verzamelen op de centrale plaats waar de conferentie van de Verenigde Naties zal doorgaan. Ze krijgen 15 minuten om zich te verplaatsen en om hun argumenten voor te bereiden.

T = 2u20 : VN-conferentie over antipersoonsmijnen. Afhankelijk van het enthousiasme van de deelnemers kan de discussie tussen de 15 en 45 minuten duren.

5. Verband tussen de posten :

Om de teams tijdens het spel te motiveren, is het raadzaam om ze aan het eind van iedere post "iets te geven". Jullie kunnen hen bijvoorbeeld aanwijzingen geven, die hen helpen bij het vinden van argumenten die belangrijk zijn om de belangen van hun land te verdedigen in de einddiscussie. Om de discussie op gang te brengen hebben we landen met verschillende statuten gekozen. Zie pagina 11. Post A : Militair kamp



Post A : Militair kamp

A.1. Doel van de post :

De deelnemers uitleg geven over de militaire theorie die het gebruik van antipersoonsmijnen, net als de gevolgen ervan, verdedigt.

A.2. Beschrijving van de post :

Deze post duurt twee keer 10 minuten en is verdeeld in een spel en een presentatie.

Het team wordt in twee "groepen" gesplitst.

1 spelleider nodig.

Het spel : een variante op russisch kamp

☞☞ Het terrein wordt met behulp van een touw (= de grens) in tweeën verdeeld. Iedere groep neemt aan een kant van de grens plaats. De randen van het terrein zijn eveneens afgebakend en op enkele meters van die rand ligt een "ziekenhuiszone".

☞☞ Bedoeling is om de 'vijand' uit te schakelen door hem met ballen te raken. Hiervoor hebben we twee ballen van een verschillende kleur nodig (bv. rood en blauw).

☞☞ De spelregels:

- ?? Een speler die door een rode bal wordt geraakt, is uitgeschakeld en gaat aan de rand van het terrein zitten (symboliseert diegene die "sterft").
- ?? Een speler die door een blauwe bal wordt geraakt is gewond. Twee vrienden moeten hem naar de ziekenhuiszone brengen. Nadien komen de dragers terug op het speelterrein.
- ?? Twee gewonden kunnen samen terug in 't spel komen maar dan wel met de benen aan elkaar gebonden. Worden zij opnieuw geraakt (door om het even welke bal) dan zijn ook zij uitgeschakeld (symboliseert iemand die sterft aan zijn verwondingen).
- ?? Afhankelijk van de teams, kan het gebeuren dat het spel heel snel gespeeld is. Is dit het geval, speel dan gewoon nog twee of drie spelletjes.

Eindgesprek :

Na het spel worden de militairen verzocht te gaan zitten. De spelleider legt uit welke verschillende soorten antipersoonsmijnen er bestaan, en probeert de jongeren te laten raden welk verband er tussen het spel en de militaire theorie bestaat :

☞☞ De rode bal symboliseert een wapen dat doodt en zo één speler "buitenspel" zet.

☞☞ De blauwe bal, symboliseert een wapen dat verwondt en meerdere spelers buitenspel zet.

De jongeren hebben de mogelijkheid om zich tijdens deze fase van het spel uit te drukken. Voor de leiding is dit een middel om te zien of de jongeren de boodschap hebben begrepen.

A.3. Materiaal :

☞☞ Een touw om het terrein af te bakenen

☞☞ 1 rode en 1 blauwe bal (of andere kleuren)

☞☞ Das (om twee 'gewonden' aan elkaar vast te binden)

☞☞ Afbeeldingen van antipersoonsmijnen (foto's, tekeningen ...)

A.4. Themakledij :

De spelleider kan zich als militair verkleden.



Post B: Het ziekenhuis

B.1. Doel van de post :

- De deelnemers laten zien dat iedereen, waar en wanneer dan ook, op een mijn kan lopen.
- Laten zien hoe moeilijk het is om met een handicap te leven.

B.2. Beschrijving van de post :

Het spel wordt in twee fasen gespeeld. Er is 1 spelleider.

Het spel :

- a) De jongeren krijgen als opdracht water en hout te halen als levensnoodzakelijke activiteit voor hun team (= familie). In het gebied dat ze moeten doorkruisen, liggen antipersoonsmijnen (zie schema van de nepantipersoonsmijnen). Als één van de spelers op een antipersoonsmijn loopt, dan moet hij stoppen. Twee andere spelers moeten hem naar het ziekenhuis brengen. Hier begint de tweede fase van deze post.
- b) Zorg voor diverse doordeweekse taken, want het kan gebeuren dat één van de spelers niet meteen op een antipersoonsmijn loopt (hout, water, meel, bladeren, gras halen etc...).
- c) Het ziekenhuis: de deelnemers krijgen elk een handicap toegewezen en er wordt hen gevraagd om diverse handelingen uit te voeren.

Geef elke speler een handicap:

- ☞☞ blind (blinddoek over z'n ogen)
- ☞☞ één been kwijt (been vastgebonden met een das/touw)
- ☞☞ arm kwijt (arm gewikkeld in een das/driehoeksverband)
- ☞☞ geen duim meer (duim vastgezet met een pleister)

Laat de deelnemers volgende activiteiten doen:

- ☞☞ Op de grond gaan zitten en weer opstaan
- ☞☞ iets van de ene plek naar de andere brengen
- ☞☞ Eigen naam op een papiertje schrijven
- ☞☞ Een glas water inschenken en het leegdrinken
- ☞☞ etc...

Eindgesprek :

Aan het eind van het spel, gedurende enkele minuten praten over de problemen die ze in het spel vanwege de handicap hebben ondervonden en hoe dit kan verholpen worden. Bespreek ook de gevolgen die zo'n plotse handicap met zich meebrengen voor het gezinsleven.

B.3. Materiaal :

Activiteiten uit het dagelijkse leven :

- ☞☞ Touw om de spelruimte af te bakenen
- ☞☞ Hout, water, meel, bladeren ...
- ☞☞ Nepantipersoonsmijnen (zie tekening)
- ☞☞ Enkele borden « Gevaar - Antipersoonsmijnen »



Ziekenhuis :

- ⌘⌘ Halsdoeken, dassen, pleisters of touw
- ⌘⌘ Pen en papier
- ⌘⌘ Water, drinkbeker, kan

B.4. Themakledij :

De spelleider kan zich als kinesist of als orthopedisch-technicus verkleden (witte schort).

B.5. Variante :

Indien jullie kunnen beschikken over krukken of een rolstoel, herhaal dan de handelingen, uit puntje 2, met deze hulpmiddelen. De deelnemers zullen dan inzien dat een simpel hulpmiddel soms heel erg nuttig kan zijn.



Post C: Het plaatsen van antipersoonsmijnen

C.1. Doel van de post :

Aantonen dat het plaatsen van antipersoonsmijnen minder geld kost en sneller gaat dan het opruimen van antipersoonsmijnen.

C.2. Beschrijving van de post :

Het team wordt in twee groepen gesplitst.

Er zijn minstens 2 of 3 spelleiders nodig :

- 1 voor het hindernissenparcours waar de spelers geld kunnen verdienen
- 1 voor de controle van de antipersoonsmijnenvelden
- 1 voor de verkoop/opruim van antipersoonsmijnen

Elk team heeft een stukje grond waarop 10 antipersoonsmijnen liggen. Doel van het spel is om na 15 minuten zo weinig mogelijk antipersoonsmijnen op zijn terrein te hebben.

Ieder team kan :

- Een antipersoonsmijn kopen om die op het vijandig terrein neer te zetten
1 geplaatste mijn = 10 euro
- Een antipersoonsmijn op zijn terrein laten opruimen (bijvoorbeeld, ontmijningsbonnen op de antipersoonsmijnen plakken).
1 opgeruimde antipersoonsmijn = 100 euro

a) Om geld te verdienen moeten de deelnemers een snel en eenvoudig hindernissenparcours afleggen. Telkens een deelnemer het parcours heeft doorlopen wint hij 50 euro.

Het parcours verschilt naargelang het terrein waar het spel wordt gespeeld.

Mogelijke hindernissenparcours:

- Geblinddoekt een touw volgen.
- De speler rent in een ruimte tussen twee touwen waarbij hij stukjes plakband, die antipersoonsmijnen voorstellen, moet vermijden. Raakt hij een stukje plakband dan moet hij op 1 been verder. Raakt hij er nog eentje, dan zet hij al kruipend zijn weg verder.
- Een touwenparcours
- ...

b) Het verdiende geld wordt gebruikt om :

☞ antipersoonsmijnen te kopen. De spelers mogen die antipersoonsmijnen op vijandig gebied leggen.

☞ te ontmijnen. De spelers mogen hun eigen terrein ontmijnen door het aanbrengen van een gekochte ontmijningsbon (gekleurde sticker).

Na ongeveer 10 minuten, stopt de spelleider geheel onverwachts het spel, en verklaart hij het einde van de vijandigheden tussen de twee teams. Dat betekent dat de teams geen antipersoonsmijnen meer mogen plaatsen op het vijandig terrein en de resterende tijd (5 minuten) moet gebruikt worden voor de ontmijning van het eigen terrein. Het is belangrijk dat dit geheimgehouden staakt-het-vuren pas op het laatste moment wordt bekendgemaakt.



d) Eindgesprek :

De deelnemers moeten begrijpen dat het veel makkelijker is om antipersoonsmijnen neer te leggen dan er op te ruimen. Aan het eind van het spel zullen de jongeren beseffen dat slechts een derde van de geplaatste antipersoonsmijnen is opgeruimd.

C.3. Materiaal :

Hindernissenparcours :

- ⚡⚡ plakband
- ⚡⚡ touw
- ⚡⚡ nepbankbiljetten van 10 euro, 50 euro, 100 euro

Speelterreinen:

- ⚡⚡ namaakantipersoonsmijnen
- ⚡⚡ ontmiijningsbonnen (gekleurde stickers)
- ⚡⚡ touw om de zones af te bakenen
- ⚡⚡ bord met de verschillende prijzen
- ⚡⚡ potlood en papier

C.4. Themakledij :

De spelvaarders kunnen zich als militair en/of antipersoonsmijnenverkoopers verkleden (fabriekskledij, of gekleed als wapenhandelaar of zakenman in pak, stropdas, sigaar etc...).



Post D: Het opruimen van antipersoonsmijnen

D.1. Doel van de post :

De deelnemers bewust maken van de verschillende doeleinden van het opruimen van antipersoonsmijnen.

D.2. Beschrijving van de post :

De post is een ontminningsgebied. De deelnemers moeten ervoor zorgen dat het ontantipersoonsmijnen van het gebied vooruitgang boekt. Het ontminningsgebied is één meter breed en aan beide kanten afgebakend. Een houten lat geeft de grens aan tussen het gebied dat reeds ontminnd is, en het gebied dat nog ontminnd moet worden.

Het ontminnen gebeurt in twee fasen:

1. Detectie: antipersoonsmijnen opsporen met behulp van een zelfgemaakte mijndetector: stokje met een touwtje en een magneet. De grond ligt bezaaid met metalen voorwerpen (bijvoorbeeld tentharingen, kroonkurken). Wanneer de speler met z'n magneet een stukje metaal raakt, dan brengt hij/zij op deze plaats een teken aan dat de aanwezigheid van een antipersoonsmijn aangeeft (bv. een dubbelgevouwen stukje karton). Daarna neemt hij/zij de detector mee naar de veilige zone.
2. Identificatie: hij gaat terug naar het ontminningsgebied, gaat op z'n knieën zitten en graaft de grond uit om te zien wat er onder het stukje metaal ligt. Ligt er niets, dan gaat hij terug zijn detector ophalen en begint opnieuw. Ligt er een antipersoonsmijn (bijvoorbeeld een leeg colablikje), dan haalt hij het weg zonder de antipersoonsmijn aan te raken.
3. Aan het eind van het spel vergelijken we het aantal gevonden antipersoonsmijnen met het aantal gevonden metalen voorwerpen.

Het is raadzaam om tegelijkertijd twee of drie ontminningsgangen te voorzien, zodat alle deelnemers kunnen meespelen.

Eindgesprek :

- Het opruimen van antipersoonsmijnen is een langzaam proces. Er wordt enorm veel tijd verloren door de aanwezigheid van metalen voorwerpen waarmee deze antipersoonsmijnenvelden bezaaid liggen.
- Het is niet het aantal opgeruimde antipersoonsmijnen dat telt, maar het aantal vierkante meters dat opgeruimd wordt. Daarom wordt het werk van antipersoonsmijnenvegers uitgedrukt in vierkante meters. Of er nu één, tien of helemaal geen antipersoonsmijnen liggen, belangrijkste aspect is dat het gevaar geweken is. En daarom moet het hele gebied worden uitgekamd.

D.3. Materiaal :

- ☞☞ Touwen om de ontminningsgangen af te bakenen
- ☞☞ Dubbelgevouwen kartonnetjes om de metalen voorwerpen te lokaliseren
- ☞☞ Lege colablikjes (antipersoonsmijnen) en metalen voorwerpen (ongeveer 5 voorwerpen voor 1 antipersoonsmijn)
- ☞☞ Houten lat
- ☞☞ Mijndetectors : stokje met touwtje en onderaan een magneet (ongeveer 2 - 3).

D.4. Themakledij :

De spelleider kan zich als mijnopruimer verkleden: helm, kogelvrije vest van karton (zie tekening).



Post E : De niet-gouvernementele organisatie.

E.1. Doel van de post :

De rol van de humanitaire organisaties en de bevolking begrijpen, om hogere instanties aan te zetten tot wijziging van de bestaande regels en wetten aangaande de antipersoonsmijnenproblematiek.

E.2. Beschrijving van de post :

Dit is een creatieve post. De deelnemers moeten een boodschap vinden, die de regeringen ervan kan overtuigen om van mening te veranderen.

Voorstel:

- het team vragen om een affiche te maken voor het verbod op antipersoonsmijnen (verf, tekeningen...);
- het team vragen om een brief te schrijven naar een (regerings)leider naar keuze;
- het team vragen om slogans te verzinnen voor een betoging tegen het gebruik van antipersoonsmijnen, en om spandoeken te maken;
- indien het spel gespeeld wordt op een plaats waar veel mensen voorbijkomen, organiseer dan een handtekeningactie, net als voor een petitie.

De teams nemen hun werk mee naar de eindconferentie, waar ze tijdens het debat hun creaties mogen gebruiken.

E.3 Verloop van de post :

Allereerst enige uitleg geven over de rol van de NGO's en de bevolking in de antipersoonsmijnenproblematiek. Benadruk hoe belangrijk het is om je mening te geven, en dat we samen veel meer kunnen bereiken...

Stel hen vervolgens diverse acties voor (eventueel op basis van enkele voorbeelden van de website).

E.4. Materiaal :

- ✂ papier
- ✂ affiches
- ✂ lijm
- ✂ schaar
- ✂ viltstiften
- ✂ verf
- ✂ witte doeken
- ✂ etc...

E.5 Themakledij :

De spelleider kan zich als "NGO-activist" verkleden, bijvoorbeeld jeans met T-shirt met hierop een logo "verbod op antipersoonsmijnen" ...



Aanwijzingen die de teams bij iedere post moeten krijgen.

Ieder team krijgt een aantal aanwijzingen over een bepaald land. Aan het eind van het spel moet het team weten om welk land het gaat. Daarna krijgt het team technische gegevens over het betreffende land. Deze gegevens zullen het team later helpen bij het rollenspel.

5 landen:

België :

1. Heeft het Verdrag op 3 december 1997 ondertekend.
2. Heeft de vernietiging van zijn voorraad van 428.952 antipersoonsmijnen in september 1997 beëindigd.
3. Werd tijdens de twee wereldoorlogen ondermijnd, maar beschikt vandaag over een zeer goede ontmijningsdienst.
4. Is het eerste land ter wereld dat een wet tegen antipersoonsmijnen heeft ingevoerd.
5. Bekleedde van juni tot december 2001 het voorzitterschap van de Europese Unie.

Cambodja :

1. Heeft het Verdrag op 3 december 1997 ondertekend.
2. Telt op zijn grondgebied tussen de 4 en 6 miljoen antipersoonsmijnen op 2044 km², waarvan 155 km² reeds zijn opgeruimd.
3. In 2001 vielen er maandelijks zo'n 80 slachtoffers van antipersoonsmijnen. In totaal, telt het land al meer dan 40.000 slachtoffers.
4. Zuidoost-Aziatisch land.
5. Men spreekt er Khmer.

Verenigde Staten :

1. Heeft het verdrag nog niet ondertekend.
2. Is één van de 14 landen die nog de mogelijkheid heeft om antipersoonsmijnen te produceren. Dit land telt nog zo'n 26 fabrieken die antipersoonsmijnen kunnen maken.
3. De antipersoonsmijnen, die door dit land gemaakt worden, vinden we in meer dan 32 landen van de wereld terug. Maar vandaag hebben ze de export van antipersoonsmijnen stopgezet.
4. Houdt zich het recht voor om nog tot in 2006 antipersoonsmijnen in Korea te gebruiken.
5. Is één van de 5 leden van de Veiligheidsraad van de Verenigde Naties.

Angola :

1. Heeft het Verdrag op 4 december 1997 ondertekend.
2. We schatten het aantal slachtoffers van antipersoonsmijnen op 70.000. Dat is één persoon op 415.
3. Verkreeg in 1975 zijn onafhankelijkheid, maar een burgeroorlog verwoestte kort daarna het land. Ondanks twee vredesakkoorden en verkiezingen in 1991 en 1994, heerst er nog altijd geen vrede.



4. Dit land wordt ervan verdacht nog in 2000 antipersoonsmijnen te hebben gebruikt.
5. Afrikaans land waar Portugees wordt gesproken.

Afghanistan :

1. Heeft het Verdrag niet ondertekend, want de regering die er tot eind 2001 zetelde werd niet door de Verenigde Naties erkend.
2. Is één van de meest ondermijnde landen ter wereld, vooral te wijten aan de invasie van het land door de Sovjets en aan de burgeroorlogen.
3. We schatten het aantal slachtoffers op 100.000. 717 km² zou ondermijnd zijn.
4. Is één van de landen waar we de meeste (niet-militaire) mijnopruimers vinden. In 2000, waren het er 4900.
5. Wordt sinds 7 oktober 2001 door de Amerikanen en de antiterroristische coalitie aangevallen.



Organisatie van het rollenspel

Vervolgens krijgt ieder team een beschrijving van zijn land om zich met de verschillende factoren vertrouwd te maken.

Voor de organisatie van het debat, verdelen de spelleaders de rollen onder elkaar. De teams moeten hun land en de behoeften van hun land verdedigen.

De spelleaders nemen tijdens het debat volgende rollen op zich :

- een **militair**, die het gebruik van antipersoonsmijnen vanuit een tactisch gezichtspunt verdedigt;
- een **econoom**, die de winst uit de handel in antipersoonsmijnen verdedigt;
- een voorzitter die de debatten leidt;
- een **diplomaat** van een land (bijv. Canada) die het Verdrag verdedigt en steun probeert te vinden bij andere landen;
- een **diplomaat** die het opruimen van antipersoonsmijnen aanmoedigt;
- een **diplomaat** die de hulpprojecten ten behoeve van de slachtoffers aanmoedigt (maar hij is een beetje verlegen).
- Indien jullie met meer zijn, dan kunnen jullie bepaalde rollen in tweeën splitsen. Indien jullie met echt heel veel zijn, dan maak je het best twee discussiegroepen, zodat iedereen aan het woord kan komen.

Indien jullie met minder zijn, behoud dan de eerste vier personages.

Themakledij :

- militair: als militair;
- diplomaat: "serieus" maatpak (pak, stropdas voor mannen, mantelpakje/rok voor vrouwen);
- econoom: als de grote baas van een bedrijf met diplomatenkoffertje...

De teams moeten een kaartje hebben met hun naam erop. Om het woord te nemen, moeten ze de kaart opsteken. De voorzitter leidt het volledige debat en duidt aan wanneer iemand het woord mag nemen.