



**TOP  
SECRET**

# SPELHANDLEIDING

## DILEMMA 14/18

INLEEFSPEL OVER WERELDOORLOG 1 IN JOUW GEMEENTE

# INHOUDSTAFEL

Inhoudstafel.....	2
1. Tumult brengt WOI naar jongeren .....	2
2. Doelstellingen .....	2
3. Spelkenmerken .....	3
4. Timing .....	3
5. Speluitleg.....	4
<i>a. Kort spelverloop.....</i>	<i>4</i>
<i>b. Voorbereiding.....</i>	<i>4</i>
<i>c. Opstart.....</i>	<i>5</i>
<i>d. Speluitleg voor deelnemers.....</i>	<i>6</i>
<i>e. Speleinde.....</i>	<i>9</i>
6. Zelf een verhaal toevoegen.....	11
7. Meer informatie.....	13
8. Over Wereldoorlog 1 .....	14
9. Tumult.....	16
10. Colofon.....	17

# 1. TUMULT BRENGT WOI NAAR JONGEREN

De hele wereld zal in 2014–2018 massaal de Grote Oorlog herdenken. De Westhoek verwacht een immense stroom bezoekers naar de slagvelden van weleer. Ons land werd immers meegesleept in deze oorlog. Vier jaar lang was België een grotendeels bezet gebied, wat een enorme impact had op het dagelijks leven.

Tumult kiest ervoor om ook jongeren een plaats te geven in dit herdenkingsgebeuren. In een gloednieuw gemeentelijk inleefspel ontdekken 12- tot 16-jarige deelnemers het dagelijks leven tijdens Wereldoorlog I. Met dit spel brengt Tumult de herdenking van 100 jaar Eerste Wereldoorlog op een toffe en speelse manier naar het jeugdwerk. Door beslissingen te nemen over moeilijke en levensechte dilemma's, groepsopdrachten te volbrengen en voedselbonnen te verzamelen, redden ze hun leven doorheen deze waanzinnige periode.

Gemeentediensten kunnen het spel kopen en met hun lokale jeugdverenigingen spelen. Je besteedt ongeveer één dag aan de voorbereidingen om het spel op maat van je gemeente te maken. Vervolgens kunnen jeugdbewegingen intekenen op het spel en een toffe namiddag beleven.

# 2. DOELSTELLINGEN

Dilemma 14/18 is een groepsspel waarbij deelnemers zich inleven in levensechte personages en geconfronteerd worden met moeilijke dilemma's waarin hun personage moest kiezen tijdens de Eerste Wereldoorlog. De jongeren maken voortdurend afwegingen: kies ik voor mijn persoonlijke veiligheid? Ben ik heldhaftig? Ga ik voor voedselbonnen zodat ik deze oorlog overleef? Kom ik op voor rechtvaardigheid? Durf ik risico's nemen voor mijn gezin, vrienden, land?

Dilemma 14/18 bereikt volgende doelstellingen:

- Gemeentelijke diensten zetten, eventueel in samenwerking met lokale partners, een gemeentelijk aanbod op om jongeren te betrekken bij '100 jaar Grote Oorlog'. Ze betrekken jongeren op een speelse manier bij de herinnering van de Eerste Wereldoorlog.
- Jongeren ervaren dat bij een oorlog veel meer komt kijken dan alleen veldslagen tussen heldhaftige soldaten. Kinderen en jongeren leren iets over de impact van de Grote Oorlog op het dagelijkse leven in hun eigen gemeente.
- Jongeren voelen de waanzin van oorlog aan.

## 3. SPELKENMERKEN

### AANTAL DEELNEMERS:

10 tot 25 spelers. Bij meer dan 25 deelnemers, heb je extra verhalen en extra spelbegeleiders nodig.

### LEEFTIJD:

12 tot 16 jaar

### TERREIN:

5 zelf te kiezen locaties (gelinkt aan de Eerste Wereldoorlog) in de gemeente of stad. Mits de deelnemers enkel te voet zijn, op een straal van 1 km rond het centrale punt. Mits ze kunnen fietsen kan het spelterrein uitgebreid worden.

### DUUR:

180 minuten

Aantal spelbegeleiders:

1 spelcoördinator en 5 begeleiders

### MATERIAAL:

- puzzel van startdocument per spelgroep x 2
- uitwisselingsraster per spelgroep
- dilemmakaarten
- gemeenteplannetje per spelgroep
- materiaal van elke spelopdracht (zie opdrachtfiche)
- opdrachtfiches (5)
- 75 voedselbonnen
- 15 loterijkaartjes per personage
- verhalenpuzzel per spelgroep
- vieruurtjeswinkel: zorg voor voldoende variatie!
- 10 balpennen
- fiche spelcoördinator
- fiche spelbegeleider per spelbegeleider

## 4. TIMING

Opstart	Groepsverdeling	15 min
	Uitwisseling	25 min
Spel	Speluitleg	10 min
	5 dilemma's + opdrachten op locatie	100 min
Einde	Uitwisseling	15 min
	4-uurtje	15 min
TOTAAL		180 min

## 5. SPELUITLEG

### A. KORT SPELVERLOOP

Dilemma 14/18 bestaat uit drie delen: de opstart, het spel en het speleinde.

Het opstartspel verdeelt de deelnemers in het gewenste aantal groepen en laat de jongeren kennis maken met hun oorlogspersoonage. Groep 1 is Martha, groep 2 leeft zich in in de rol van George, groep 3 maakt kennis met Louise, ... Ze komen bijvoorbeeld te weten welke hobby's hun personage heeft en hoe oud hij/zij is. Door een kort loopspel ontdekken de deelnemers de personages van de andere groepen.

De spelcoördinator geeft de speluitleg en start het spel. De jongeren gaan naar vijf locaties en spelen er telkens een spelopdracht om voedselbonnen te verdienen. Op elke locatie lossen ze bovendien een dilemma op, gelinkt met het verhaal van hun personage. Ze maken hierbij de afweging tussen de morele kant van het dilemma, hun overlevingskansen bij elke keuze-optie en het aantal voedselbonnen dat elke keuze zal opleveren.

Op het einde van het spel verzamelen alle deelnemers zich terug op de centrale plek en volgt er een nabespreking. Op basis van risico's die dat personage nam in het spel en de speling van het lot, sterft één personage door de loterijtrekking. De deelnemers van de andere personages mogen aanschuiven aan de vieruurtjestafel en kopen hun 4-uurtje met de verzamelde voedselbonnen.

Welke keuzes maakten jullie? Wat vonden jullie het belangrijkste: voedselbonnen of overlevingskansen? Of net het morele? De deelnemers wisselen hun ervaringen uit doorheen een stellingenspel.

### B. VOORBEREIDING

De spelcoördinator neemt het spel in handen. Hij bereidt het spel inhoudelijk voor en brieft de vijf spelbegeleiders. Deze spelhandleiding en de website [www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be) helpen daarbij.

## Wat moet je doen vooraleer je het spel speelt?

1. oorlogspersonages kiezen. Dit aantal is afhankelijk van de groepsgrootte.  
Per 4 à 5 deelnemers kies je een personage op de website [www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be)
2. 5 spelopdrachten uitkiezen op de website [www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be)
3. spelbegeleiders zoeken, opdrachten onder hen verdelen en hen kort brieven een week voor het spel
4. 5 locaties uitkiezen in je gemeente die gelinkt zijn aan de Eerste Wereldoorlog. Elke locatie linkt je met een opdracht. Indien mogelijk kan je de locatie linken aan het opdrachtentema. Bijvoorbeeld: de opdracht rond het thema 'heropbouw' speel je aan een gebouw dat vernield werd tijdens de Eerste Wereldoorlog.
5. Als je alle 'aan de slag' kaders uit deze spelhandleiding opvolgt, ben je klaar om Dilemma 14/18 te spelen. Veel speelplezier!

## C. OPSTART

De deelnemers komen aan op de centrale plek. Via de groepsverdelers "Puzzel je personage" wordt per 4 of 5 deelnemers een groep gevormd, bijvoorbeeld rond het personage 'Isabelle Leenaerts'. Iedereen in deze groep is Isabelle Leenaerts gedurende het spel. De personages zijn mensen die in Vlaanderen leefden tijdens WOI. Behalve hun eigen personage leren de groepjes ook nog de andere personages kennen via een uitwisselspel. In groep 2 staat bv. Julien Lefever centraal, in groep 3 Maurits Dendoven, ... Verder in deze handleiding lees je hoe je zelf personages uit jouw gemeente kan bijmaken, zodat het verhaal nog dichter bij de jongeren komt.

### Groepsverdeling: "Puzzel je personage"

Ter voorbereiding druk je van elk oorlogspersonage in het spel een grote foto af (= startdocument). Op de achterkant staat de basisinformatie. Deze foto knip je vervolgens in evenveel puzzelstukken als er groepsleden zijn.

Je geeft elke deelnemer lukraak een puzzelstuk en vraagt hen dit goed bij te houden. De opdracht is snel op zoek te gaan naar de deelnemers die met hun puzzelstuk jouw puzzel vervullen. Als dat lukt en alle puzzels gevormd zijn, zie je in welke groep je zit. De deelnemers uit een groepje draaien samen hun puzzel om en bekijken de basisinformatie over hun personage. Geef hen het startdocument nog eens volledig indien nodig. Zo ontdekken de deelnemers de geboortedatum, opleiding, job, hobby's, ... van hun personage. Geef hen de opdracht dit aandachtig te lezen.

Aan de slag: Druk van elk gekozen personage het startdocument af. Let erop dat je recto verso print, zodat de basisinformatie op de keerzijde van de foto staat. Nu knip je elke foto in het aantal puzzelstukken van je groepsverdeling. Idealiter zitten in elke groep 4 of 5 deelnemers.

Bijvoorbeeld: Je speelt het spel met 21 deelnemers en wil in vijf groepen spelen. Je kiest vijf oorlogspersonages en drukt hun startdocumenten af. Je maakt vier groepjes van vier deelnemers en één groepje van vijf deelnemers. Knip dus vier startdocumenten in vier puzzelstukken en één startdocument in vijf puzzelstukken. In totaal heb je 21 puzzelstukken, evenveel als het aantal deelnemers!

**Tip: soms weet je niet op voorhand hoeveel deelnemers er zijn. Knip je puzzelstukken dan pas als de groepen zijn aangekomen.**

### **Uitwisseling: "Estafetten razzia"**

Elke groep vormt een kamp in een uithoek van het terrein. In het kamp leggen ze het startdocument over hun personage. Iedereen toont om de beurt even de foto van hun personage door het startdocument in de lucht te houden. De naam zeggen ze NIET! Elke groep krijgt ook een leeg uitwisselingsraster waarop ze alle gegevens van de personages moeten verzamelen. Elke groep probeert zo snel mogelijk hun raster compleet te maken en de lege vakken in te vullen. Dat doen ze door om de beurt naar een ander kamp te rennen en de gegevens van de andere personages te memoriseren. De deelnemers trachten dus zoveel mogelijk informatie van de startdocumenten te onthouden. In een ander kamp mogen ze maximum 10 seconden blijven staan, de bewakers van het kamp tellen. Er mogen steeds 2 deelnemers tegelijk op pad zijn naar andere groepjes. Een derde deelnemer vertrekt pas uit het eigen kamp wanneer één van de vorige deelnemers terug is. De groep die als eerste een volledig raster heeft, wint!

**Aan de slag: Druk vijf uitwisselingsrasters af en zorg voor een balpen per groepje.**

### **D. SPELUITLEG VOOR DEELNEMERS**

De deelnemers leerden hun personage kennen tijdens de spelopstart. Nu is de tijd aangebroken om hun oorlogsverhaal te leren kennen. Vertel hen het volgende: "Jullie zijn Martha, Julie, Julien of Georges 100 jaar geleden. Jullie voelen dat er iets te gebeuren staat, iedereen spreekt over een oorlog die er aan komt! Jullie hebben 3 belangrijke doelen tijdens de oorlog:

1. Voedselbonnen verzamelen om een lekker vieruurtje te kopen na het spel. Voedselbonnen verdienen jullie tijdens het spel door opdrachten goed uit te voeren in groepsverband en dilemmakeuzes te maken die jullie extra voedselbonnen opleveren.
2. Overleven met de groep tijdens de woelige oorlogsjaren.

Dit bereiken jullie door weinig risico's te nemen en jullie gedeisd te houden. Centraal in het spel staat er een loterijpot. De naam van elk personage belandt er alvast één keer in. Afhankelijk van hoe jullie het spel spelen, kan jullie naam vaker in de loterijpot terecht komen. Jullie kunnen in de loterijpot belanden door dilemmakeuzes te maken die veel risico's inhouden. Op het einde van het spel wordt er terug verzameld en trekt de spelleider één naam uit de pot. Als jullie naam vaker in de pot zit, hebben jullie meer kans om getrokken te worden. Wie getrokken wordt, heeft de oorlog niet overleefd en sterft ter plekke! De groep kan geen vieruurtje meer kopen.

3. Het verhaal van jullie personage achterhalen. Jullie proberen de keuzes te maken die jullie personage ook maakte in de verschillende dilemma's. Jullie schatten in wat iemand op dat moment zou doen. Hoe correcter jullie het juiste verhaal kunnen reconstrueren, hoe beter. Dit heeft gevolgen voor de voedselbonnen.

**Tip! Dilemma is een moeilijk woord dat niet elke jongere begrijpt. Leg het even uit aan de hand van een voorbeeld uit hun eigen leefwereld.**

"Je ouders geven je voor je verjaardag € 50 om een nieuwe gsm te kopen. Je hebt ook al wat spaargeld op je bankrekening staan en gaat naar de winkel. Je staat voor een dilemma en kiest:

- A. De goedkoopste gsm die er bestaat: als hij maar kan bellen en sms'en.  
Je houdt nog geld over van je ouders en kan nog wat sparen

- B. Een gsm van exact € 50. Je kreeg het geld immers voor je verjaardag, maar wil ook niet meer uitgeven dan dat.
- C. Een smartphone van € 200. Een deel betaal je met je eigen spaargeld."

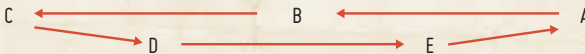
### Hoe kan je voedselbonnen verdienen of in de loterijpot belanden?

In het spel zijn er 5 spelrondes, die telkens op de volgende manier zijn opgebouwd:

1. Zoektocht naar locatie
2. Dilemma oplossen
3. Odracht vervullen

In het **eerste deel** moeten de deelnemers zich in hun gemeente naar de correcte locatie begeven. Dit doen ze aan de hand van een wegenkaart, waar de verschillende locaties op worden aangeduid. Wanneer de locaties gelinkt zijn aan gebeurtenissen van de Eerste Wereldoorlog in jouw gemeente, wordt het extra leuk. Vraag hulp bij de cultuurdienst, de erfgoedcel of een heemkundige kring.

Aan de slag: Gebruik een gemeenteplan en duid er je vijf opdrachtlocaties op aan. Maak een plannetje voor elke spelgroep. Duid op het kaartje chronologisch aan welke locatie ze eerst moeten zoeken, welke als tweede, ... Zorg voor een logische volgorde. Laat de groepen elkaar in een cirkelvorm afwisselen.



- Groep 1 volgt route A — B — C — D — E
- Groep 2 volgt route B — C — D — E — A
- Groep 3 volgt route C — D — E — A — B
- Enz...

In het **tweede deel** moet de groep gezamenlijk een persoonlijk dilemma oplossen, waar hun personage voor stond in zijn leven. De deelnemers weten op voorhand niet wat de uitkomst zal zijn. Elke optie heeft ook zijn gevolgen op het aantal keer dat de naam van het personage in de loterijpot belandt en het aantal voedselbonnen van de groep. De jongeren proberen in te schatten wat hun personage koos tijdens de oorlog. Op basis van hun keuze verdienen de deelnemers voedselbonnen en komt hun naam terecht in de loterijpot als ze een risicovolle keuze namen. De spelbegeleiders noteren per groep de gemaakte keuze op de briefing spelbegeleider. De spelbegeleider vult ook in hoeveel lotjes aan de keuze zijn toegekend. De groep krijgt meteen het juiste aantal voedselbonnen mee.

**Tip:** de spelbegeleider noteert de score van elke groep, zo kan de spelcoördinator eenvoudig de loterijpot samenstellen.

Aan de slag: Geef de juiste dilemma's aan elke spelbegeleider! Geef hem ook het document 'briefing spelbegeleider' en 15 voedselbonnen.



*Bijvoorbeeld: Als spelbegeleider Frank op locatie Y eerst de Martha's over de vloer krijgt, dan Pepijn en tot slot Georges, moet hij van ieder het juiste dilemma hebben. Het eerste van Martha, het tweede dilemma van Pepijn en het derde van Georges. Op die manier kan elke deelnemer het verhaal van zijn personage chronologisch volgen.*

In het **derde deel** volbrengt de groep een speelse opdracht, die ook in het verlengde ligt van het thema. Hier ligt de focus op spel. Ook hiermee kan de groep voedselbonnen verdienen.

Aan de slag: vul de fiches voor de spelbegeleiders in. Plaats elke spelbegeleider bij een opdracht en verzamel het nodige materiaal. De opdracht fiches vind je op de website [www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be) of in de speldoos.

Na deze uitleg zijn de deelnemers klaar om te vertrekken. Geef nog snel je gsm-nummer mee en vraag ook bij hen naar een nummer zodat je elke groep kan bereiken. Vul deze in op je fiche spelcoördinator. Maak de deelnemers en spelbegeleiders er nog eens attent op dat ze 1u40 minuten later verwacht worden op de centrale locatie! Elke locatie krijgt een bepaald oorlogsthema. Dat merk je aan de spelopdrachten. De thema's die aan bod komen in het spel zijn:

1. Vluchtelingen: in België waren er bij het uitbreken van de oorlog ontzettend veel vluchtelingen, al dan niet vrijwillig. Velen vluchten naar Nederland, Frankrijk, het Verenigd Koninkrijk,... maar ook in België zelf werden er vluchtelingen uit de Westhoek opgevangen.
2. Start van de oorlog: de oorlog startte en verplichtte iedereen meteen om keuzes te maken: als ik word opgeroepen door het leger, ga ik dan? Vlucht ik? Bied ik me aan als vrijwilliger? Vang ik vluchtelingen op? Aan wiens kant sta ik? ...
3. Vijandbeeld: Waren alle Duitsers slechte bullebakken? Zijn de Duitse soldaten niet net als alle Belgische soldaten opgeroepen door enkele grote leiders? Wie treft schuld? Zijn alle Duitsers slecht te noemen?
4. Honger/ontberingen: de oorlog betekende voor de gewone burger voornamelijk overleven. Heel wat voedsel werd opgeëist en gerantsoeneerd door middel van voedselbonnen. Het was jezelf behelpen, en veel honger lijden.
5. Herstel/heropbouw/littekens: na de oorlog duurde het nog enkele jaren vooraleer het leven weer zijn normale vormen aannam. Huizen moesten heropgebouwd worden, gezinnen herenigd, trauma's verwerkt, iedereen moest terug zijn evenwicht vinden.

## E. SPELEINDE

Op het einde van het spel verzamelen alle deelnemers weer op het centrale punt. De nabespreking verloopt in vier fasen:

1. Puzzeltijd
2. Loterijpottrekking en vieruurtje kopen
3. Stellingen
4. Quiz

### **Puzzeltijd**

In de zaal staan vijf tafels, elke groep gaat samen aan één tafel zitten. Hier krijgen ze een envelop met alle levensgebeurtenissen van hun personage in. Deze leggen ze chronologisch om alles even op te frissen. Ondertussen stromen alle groepen toe.

**Aan de slag:** Print voor elke groep het bestand 'verslagpuzzel' en knip de vijf stroken van elkaar af. Steek de vijf strookjes in een envelop met de groepsnaam erop.

### **Loterijpottrekking en vieruurtje kopen**

Als alle groepen zijn aangekomen, haalt de spelbegeleider de loterijpot boven. Een onschuldige hand trekt er 1 personage naam uit. Dit personage treft het onfortuinlijke lot te sterven in de oorlog. Deze groep mag geen vieruurtje kopen. De voedselbonnen van deze deelnemers worden onmiddellijk ingeleverd bij de spelbegeleiding.

**Aan de slag:** verzamel van alle spelbegeleiders de loterijpunten van hun dilemma's. Zij vulden deze tijdens het spel in op hun 'briefing spelbegeleiding'. Steek het aangegeven aantal loterijfiches in de loterijpot.

Vervolgens komen de andere deelnemers aanschuiven aan de vieruurtjestafel en kopen ze met hun voedselbonnen de verschillende vieruurtjes.

**Aan de slag:** verdeel de aangekochte vieruurtjes op een tafel in vijf categorieën van basisvoedsel (soldatenkoek, droge beschuit, water, appel) naar luxeproducten (chocolade, chips, ...). Producten uit de eerste categorie kosten één voedselbon, uit de laatste categorie kosten er vijf per stuk. Maak zo je winkeltje.

### **Stellingen**

De deelnemers staan recht in het lokaal. Op een denkbeeldige as nemen ze een positie in naargelang hun mening. Helemaal links is totaal niet akkoord. Helemaal rechts is volledig akkoord. Ertussenin kunnen ze hun antwoord op de stelling nuanceren.

De deelnemers antwoorden individueel op de stellingen, ze hoeven geen groepsantwoord te geven. Mogelijke stellingen zijn de volgende:

1. Ik vind het een moeilijk spel.
2. Ik vind mijn personage egoïstisch.
3. Ik zou hetzelfde doen, moest ik in de schoenen staan van mijn personage.
4. Mijn personage zou wel eens mijn vriend/vriendin geweest kunnen zijn.
5. Ik vond de dilemma's moeilijk.
6. Meestal kozen we mijn voorstel uit in de dilemma's.
7. Ik vond de voedselbonnen het belangrijkste tijdens het spel.
8. Ik begrijp mijn personage haar/zijn keuzes echt niet.
9. Ik zou, moest het hier echt oorlog zijn, vluchten.
10. Ik zou, moest het hier echt oorlog zijn, zo weinig mogelijk risico's willen nemen.
11. Mijn personage is nogal naïef en lijkt wereldvreemd.

## Quiz

Vervolgens gaat iedereen terug zitten. Elke tafel moet samengesteld zijn uit verschillende personages. De groepen worden dus helemaal gemengd.

We quizzen met als doelstelling elkaars verhaal te leren kennen. Het concept is 'rarara, wie is het?' Als een deelnemer denkt dat het over zijn personage gaat, moet hij zo snel mogelijk rechtstaan. Als het correct is, wint hij een extra voedselbon en mag hij nog iets kopen. Over elk personage zijn er drie vragen.

*Voorbeelden:*

1. *Ik ben in Frankrijk geweest tijdens de oorlog en ben daar zelfs getrouwd!*
2. *Ik was nog erg jong tijdens de oorlog, maar was wel de oudste man in het gezin en moest voor iedereen zorgen. Mijn vader werkte in Frankrijk.*
3. *Ik heb me aangemeld als vrijwilliger tijdens de oorlog om te gaan vechten.*

Aan de slag: Afhankelijk van de personages die je koos, stelt de website de juiste vragen voor jou samen.

## 6. ZELF EEN VERHAAL TOEVOEGEN

Je kan het spel spelen met de standaard-personages die door Tumult reeds zijn aangemaakt en online geplaatst. Maar je kan ook zelf een verhaal toevoegen aan het spel zodat jongeren een verhaal uit hun eigen streek ontdekken. Ga rond de tafel zitten met je lokale erfgoedcel of nodig de heemkundige kring uit: zij helpen je graag aan het nodige materiaal. Op de website [www.dilemma1418.be](http://www.dilemma1418.be) kan je online aan je eigen verhaal werken. Eenmaal ingelogd, kan je het opslaan en er later aan verder werken. Als het verhaal klaar is en je het in het spel wil invoegen, maakt de website alle nodige documenten aan.

### Wat is belangrijk bij zo'n verhaal?

- je moet het oorlogsverhaal kunnen opdelen in vijf interessante dilemma's met twee of drie keuze-opties.
- het oorlogsverhaal moet bij voorkeur morele dilemma's bevatten zodat de deelnemers worden uitgedaagd zich in te leven en de waanzin van een oorlog aanvoelen.
- Het wordt extra leuk als jongeren zich kunnen inleven, als het verhaal aanleunt bij hun leefwereld. Kies dus eerder het verhaal van een plaatselijke boerenzoon, dan het verhaal van de burgemeester.
- Zorg ervoor dat je verschillende 'stemmen' uit het verleden aan het woord laat. Voeg geen éézijdig helden-verhaal toe, maar laat in je dilemmakeuzes morele twijfels aan bod komen.

### Hoe ga je op zoek naar zo'n lokaal verhaal?

Als je op zoekt bent naar persoonlijke verhalen, kan je die vinden in:

- a. Dagboeken en brieven: dit zijn natuurlijk heel interessante en dankbare bronnen als je meer wil weten over het dagelijkse leven.

- b. Autobiografieën (al zijn het vaak de meer begoede burgers die een autobiografie hebben gepubliceerd)
- c. Foto's: geven ook een mooi beeld van het dagelijkse leven
- d. Krantenmateriaal: zeker de lokale kranten staan vol met allerhande anekdotes en vaak ook erg persoonlijke verhalen.

Vele foto- en krantencollecties zijn inmiddels ook gedigitaliseerd en ontsloten via het internet (voor een overzicht: <http://www.faronet.be/web-links/beeldbanken>).

**Maar vooral: zoek hulp!**

Als er een erfgoedcel in jouw gemeente is, kan je best met deze erfgoedcel contact opnemen. De erfgoedcellen hebben als opdracht om samenwerking tussen verschillende erfgoedactoren te bevorderen en te ondersteunen. Daarenboven is het hun taak om de bevolking te sensibiliseren rond het belang van erfgoed. Zij kunnen actief helpen zoeken naar persoonlijke verhalen (door oproepen via hun communicatiekanalen, door zelf contacten te leggen met erfgoedorganisaties met een collectie). De erfgoedcellen hebben ook een eigen website, die je kan terugvinden via [www.erfgoedcellen.be](http://www.erfgoedcellen.be).

Als er geen erfgoedcel in jouw gemeente is, kan je contact opnemen met de cultuurdienst. Die kan dan doorverwijzen naar de meest aangewezen erfgoedorganisatie (heemkringen, archieven, musea ...) of er zelf contact mee leggen.

Je kan ervan op aan dat naar aanleiding van de herdenking van 100 jaar Eerste Wereldoorlog al wie met erfgoed bezig is verhalen opdiept uit die periode. Je zal vrij makkelijk toegang krijgen tot goed historisch materiaal en mensen die je kunnen helpen met het uitwerken van een verhaallijn.

## 7. MEER INFORMATIE

Volgende organisaties/musea/instellingen kunnen je helpen bij je zoektocht naar een verhaal:

FARO, Vlaams Steunpunt voor Cultureel Erfgoed vzw  
Priemstraat 51 – B-1000 Brussel  
T: +32 (0)2 213 10 60 – F: +32 (0)2 213 10 99  
e-mail: [info@faronet.be](mailto:info@faronet.be)

Kenniscentrum In Flanders Fields Museum  
Sint-Maartensplein 3 – B- 8900 Ieper  
T: +32 (0) 57 239 450  
e-mail: [kenniscentrum@ieper.be](mailto:kenniscentrum@ieper.be)

Heemkunde Vlaanderen vzw  
Huis De Zalm – Zoutwerf 5  
2800 Mechelen  
info@heemkunde-vlaanderen.be  
T: +32 (0) 15 205 174

Het Algemeen Rijksarchief  
Ruisbroekstraat 2 – 1000 BRUSSEL  
T: +32 (0)2 513 76 80 – F: +32 (0)2 513 76 81  
Algemeen.Rijksarchief@arch.be

## 8. OVER WERELDOORLOG I

De Eerste Wereldoorlog, die ook de Grote Oorlog wordt genoemd, was een wereldoorlog gecentreerd in Europa die begon op 28 juli 1914 en duurde tot 11 november 1918.

Alle grootmachten van de wereld waren bij deze oorlog betrokken. Ze verdeelden zich in twee conflicterende allianties. Enerzijds de geallieerden, gecentreerd rond de Triple Entente van het Verenigd Koninkrijk, Frankrijk en Rusland, en anderzijds de Centrale Mogendheden, oorspronkelijk gecentreerd rond de Triple Alliantie van Duitsland, Oostenrijk-Hongarije en Italië. Deze allianties reorganiseerden zichzelf en breidden uit naarmate er meer landen meededen met de oorlog. Uiteindelijk werden er meer dan 65 miljoen militairen, waaronder 55 miljoen Europeanen, gemobiliseerd in één van de grootste oorlogen in de geschiedenis. Meer dan 8.5 miljoen mensen werden gedood.

De langlopende oorzaak van de oorlog was de imperialistische buitenlandse politiek van de grootmachten van Europa, waaronder het Duitse Keizerrijk, het Oostenrijks-Hongaarse Rijk, het Ottomaanse Rijk, het Russische Rijk, het Britse Rijk, Frankrijk, en Italië. De moord op aartshertog Frans Ferdinand van Oostenrijk op 28 juni 1914, de troonopvolger van Oostenrijk-Hongarije, door een Servische nationalist, was de directe aanleiding van de oorlog. Het resulteerde in een Habsburgs ultimatum aan het Koninkrijk Servië. Er werden verschillende allianties gevormd, zodat binnen een paar weken de grootmachten in oorlog waren; via hun kolonies verspreidde het conflict zich gauw over de wereld.

Op 28 juli begon het conflict met de Oostenrijks-Hongaarse invasie van Servië, gevolgd door de Duitse invasie van België (4 augustus), Luxemburg en Frankrijk; en een Russische aanval op Duitsland. Nadat de Duitse opmars naar Parijs tot stilstand werd gebracht aan de IJzer, vestigde het westfront zich in een statische uitputtingslag in loopgraven die weinig veranderde tot 1917. In het Oosten vocht het Russische leger met succes tegen de Oostenrijks-Hongaarse troepen, maar werd teruggedrongen door het Duitse leger. Bijkomende fronten werden geopend nadat het Ottomaanse Rijk toetrad tot de oorlog in 1914, Italië en Bulgarije in 1915 en Roemenië in 1916. Het Russische Rijk ging ten onder in 1917, en Rusland stapte uit de oorlog na de Oktoberrevolutie later dat jaar. Na een Duits offensief langs het westfront in 1918, betraden Amerikaanse troepen de loopgraven en de geallieerden drongen de Duitse legers terug in een reeks van succesvolle offensieven. Duitsland, dat zijn eigen problemen had met revolutionairen op dat moment, stemde

in met een staakt-het-vuren op 11 november 1918, dat later bekend zou staan als Wapenstilstandsdag. De oorlog eindigde als een overwinning voor de geallieerden.

## 1.1 IN BELGIË

Op 31 juli 1914 kondigt België de algemene mobilisatie af. Op 2 augustus 1914 schrijft Koning Albert I een persoonlijke brief aan de Duitse keizer, in een laatste poging het onheil af te wenden. Om 19.00 uur komt er als antwoord een ultimatum waarin wordt meegedeeld dat Duitsland Frankrijk zal aanvallen door België en dat België niet in staat zal zijn deze aanval af te weren. Duitsland vraagt toestemming door België heen te trekken om Frankrijk tegen te houden... Koning Albert I geeft op 3 augustus 1914 een ontkennend antwoord aan Duitsland nadat hij de bevestiging voor gewapende steun ontving van Groot-Brittannië en Frankrijk. Als antwoord hierop verklaart Duitsland de oorlog aan Frankrijk.

Op 4 augustus 1914 valt Duitsland België binnen zonder formele oorlogsverklaring. Om 7.30 uur vallen ze binnen bij Gemmenich, bij Luik. En terwijl de Belgische legertop ruzie maakt over de verdediging van Luik, naderen 34.000 Duitsers onder leiding van generaal Von Emmich de forten rond Luik. De Duitsers trekken door ons land, richting Aarschot, Leuven, Mechelen, Dendermonde. Onder andere Aarschot, Dendermonde en Leuven zijn erkend als martelaarstad omdat de burgerbevolking er erg geleden heeft onder de Duitse terreur. In Leuven werden bijvoorbeeld grote groepen burgers geëxecuteerd, huizen geplunderd en het hele oude centrum werd in brand gestoken.

Op 25 augustus kreeg Antwerpen voor het eerst in haar geschiedenis te maken met luchtbombardementen vanuit een Zeppelin. De ontploffingen maakten verschillende doden en gewonden. De dag erna gaven de plaatselijke overheden het bevel 's nachts en 's avonds alle lichten te doven.

Op 27 september 1914 is de Duitse aanval op Antwerpen geopend. Enkele dagen later, op 2 oktober 1914 geeft koning Albert I opdracht tot de terugtrekking tot Oostende omdat hij vreest dat Antwerpen het niet langer zal uithouden. De Britten arriveren de volgende dag in Oostende en steken de bevolking en het leger een hart onder de riem. Als Winston Churchill op 4 oktober Antwerpen bezoekt is het reeds te laat en kunnen de Duitsers niet meer gestopt worden. De val van Antwerpen is een feit op 10 oktober 1914.

Op 12 oktober 1914 rukken de Duitsers Gent binnen en de volgende dag wappert de Duitse vlag op het stadhuis. Op 18 oktober 1914 gaat de Slag om de IJzer van start. Op 25 oktober 1914 wordt de situatie zo kritiek dat Koning Albert, de opperbevelhebber van het Belgische leger, besluit om de polder tussen de IJzer en de spoorweg Nieuwpoort-Diksmuide onder water te zetten.

De soldaten trekken zich langs beide kanten terug in loopgraven onder de belofte van hun oversten spoedig naar huis terug te keren. In 1914 wordt de eerste slag om Ieper uitgevochten. In 1915, tijdens de Tweede Slag om Ieper, maken de soldaten kennis met een nieuw wapen: gas. Nadien krijgen de troepen gasmaskers mee. Het wordt stilaan duidelijk dat dit de start is van een lange loopgravenoorlog waarbij er amper vooruit wordt gekomen. In 1917 en 1918 wordt de Derde en Vierde Slag om Ieper gestreden.

Intussen wordt het leven in bezet gebied gekenmerkt door de afwezigheid van broers en vaders, die opgeroepen werden om in het leger te vechten. Moeders bleven alleen achter met hun kroost. De burgers hadden het zwaar: er was

niet genoeg te eten, te weinig dokters, ... Duitse soldaten eisten ook vaak het eten op, waardoor er een groot voedseltekort ontstond. Veel mensen hadden ook geen geld genoeg om eten te kopen. Wanneer er thuis geen eten meer was, konden de mensen gelukkig nog elders gaan. Er werden vaak voedselbonnen uitgereikt, waarmee er dan (enkel) eten kon worden gekocht. Deze voedselbonnen moesten ook steeds goed bijgehouden worden, want ze werden afgestempeld. Er bestonden bonnen voor alle soorten voedsel: aardappelen, melk, soep, vlees... Mensen, die geen voedselbonnen hadden, stonden in lange rijen om toch maar wat eten en soep te kunnen krijgen. Scholen organiseerden de 'schoolsoep'. Vaak kookten de mensen zelfs ook aardappelschillen. Een kwart van alle Belgen vluchtte tijdens Wereldoorlog I. Velen vluchtten naar de buurlanden, of naar een andere stad in België. Toen alles weer veilig was (voor velen pas na 4 jaar) keerden ze terug naar huis....

De Duitsers startten in 1918 een offensief tegen de Britten en Belgen bij Ieper. Op het eerste gezicht waren deze offensieven succesvol: de loopgraven werden verlaten en er werd een flinke terreinwinst geboekt. De troepen waren echter aan het eind van hun Latijn. De offensieven liepen alle drie vast in modder, bloed, en een muur van frisse Amerikanen. Over het hele front werden de Duitsers in de herfst van 1918 teruggedreven. De wapenstilstand ging in op 11 november 1918, om 11 's ochtends. Aan alle geallieerde offensieven komt een eind en enkele dagen later beginnen de Duitsers zich terug te trekken uit de Franse en Belgische streken die ze nog bezetten. De Amerikanen passeren op 20 november 1918 de Luxemburgse grens in de richting van Duitsland.

## 9. TUMULT

Dit spel is een uitgave van Tumult vzw. Tumult verenigt jongeren, waardeert hun identiteit en speelt met hen de grenzen weg. Individueel, tussen groepen, of op wereldschaal. Tumult staat niet voor eenheidsworst, maar is een gezellige chaos en een wirwar aan ideeën. Tumult durft het conflict aan. Geweldloos. Vanuit gelijkwaardigheid gaan we in dialoog, zoeken naar een oplossing die de verschillen overstijgt. Tumult ontwikkelt zo talent voor samen leven. Bij Tumult kan je terecht voor...

- Interculturele zomerkampen voor kinderen van 6 tot 16 jaar
- Cursussen hulpanimator, animator en hoofdanimator met een pittig intercultureel sausje.
- Een jaarlijkse inleefreis voor 16-18 jarigen naar een project in het Zuiden.
- Jeugdwerkvormingen en workshops rond agressie, conflicten, no blame...
- Activiteiten voor verschillende leeftijden zoals vredesreizen door de Westhoek, een jeugdbewegingsspel rond pesten, culturele wandelingen door Brussel, workshops
- Expertise rond pesten de uitreiking van de jaarlijkse Pesten-dat-kan-niet!-prijs.
- Reizende tentoonstellingen die ook jij kan boeken.
- Een webwinkel vol speldozen, affichereeksen, boeken en brochures, campagnemateriaal, handleidingen, kinder- en jeugdboeken, multimedia, strips, tafeltentoonstellingen, werkmateriaal.

## 10. COLOFON

Dilemma 14/18 is een uitgave van Tumult vzw  
Koningin Astridlaan 160 – 2800 Mechelen  
T: +32 (0) 15 435 696  
Email: info@jeugdenvrede.be – Website: www.tumult.be

We stelden een stuurgroep aan die mee het concept van het spel uitwerkten. In deze stuurgroep zetelen:

- Mathijs Wouters, Globelink
- Wies De Graeve, Vlaams Vredesinstituut en bestuurder Jeugd & Vrede
- Jurgen Sprangers, Jeugd & Vrede
- Peter Velle, jeugddienst van de provincie West-Vlaanderen
- Joke Storms, leerkracht geschiedenis met scoutservaring én ervaring in het Bijzonder Comité Herinneringseducatie
- Nele Missine, jeugddienst Roeselare
- Joachim Spyns, projectcoördinator WOI in Dendermonde
- Pieter Lietaer, ex Vlaamse Jeugdraad
- Jitske Verwimp, Vereniging Vlaamse Jeugddiensten
- Bart Degraeve, leerkracht geschiedenis met scoutservaring
- Lotte Dodion, Vredescentrum Antwerpen

De verhalen zijn vrije bewerkingen van getuigenissen, dagboekfragmenten, of ander historisch bronmateriaal. Ze zijn gebaseerd op waar gebeurde feiten, maar zijn geen 100% correcte weergave van historisch correcte verhalen.

### BRONVERMELDING:

'Leutnant der Reserve Erwin Beuninger' van Lothair Vanoverbeke, Wibilinga Jg19, 2/2006' (verhaal Erwin Breuninger)

'Kenniscentrum In Flanders Fields Museum, Ieper'

Brussel, Sectie Archieven van de Krijgsmacht, Persoonlijke dossiers

Bilzen, privé, Maria Driesen-Nulens

Riemst, privé, Lucie Schols-Bruninx

Vanoutrive Philip, 'de allerlaatste getuigen van WOI', Uitgeverij Lannoo nv, Tielit, 2011.

Delbecke Johan, 'Kinderen tijdens de Eerste Wereldoorlog'

Projectvereniging BIE, 'Kinderen in bezet gebied', <http://terf.kindereninbezetgebied.be/>

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van Tumult vzw.

Vlaamse overheid



'Met de steun van de Vlaamse Overheid

