

Titel

Bafa-Bafa

Quelle

Shirts, Robert. G. (1977). Bafa Bafa - A cross culture simulation. Del Mar, CA, USA

Inhalt/Thematischer Hintergrund

Ein Simulationsspiel, in dem zwei Gruppen aufgrund unterschiedlicher Regeln und Werte verschiedenartige Kulturen entwickeln und einander begegnen.

Dauer

ca. 2 Stunden

Teilnehmer/innen

20 – 30 Personen

Ziele

Empathieentwicklung für andere Kulturen, Verständnis für Kultur und ihre Entstehung, Reflexion der eigenen Kultur, friedlicher Umgang miteinander, Selbsterfahrung: wie reagiere ich auf Neues, wie schnell oder langsam kann ich mich auf neue Gegebenheiten einlassen? Eigenes Erleben von Neugier oder Ablehnung, Verständnis oder auch totalem Unverständnis. Abbau von Hemmungen in binationalen Gruppen.

Rahmenbedingungen

Notwendig sind zwei getrennte Räume und zwei Spielleiter/innen.

Material

Spielanleitungen für die Teilnehmenden.

Vorbereitung

Spielmaterialien auswählen und bereitstellen, sonst keine Vorbereitung.

Verhaltensweisen und Ausdrucksformen für folgende Emotionen und Bedürfnisse sollten auf jeden Fall überlegt und gut geübt werden:

- Unsicherheit
- Angst vor Fremden, vor beängstigenden Situationen
- Ablehnung
- Begrüßung (von Fremden und Gruppenmitgliedern)
- Zuneigung
- Freude
- Liebe und Hass
- Bedürfnis nach dem, was immer die Kultur zum Leben braucht
- Wie ruft man um Hilfe?
- Was tut man um zu helfen?
- Was einem in der Gruppe sonst noch einfällt

Allgemeine Fragen zur Kultur

- Wie gehen wir miteinander um?
- Was geben wir uns in der Gruppe, um uns glücklich zu machen?
- Ist meine Kultur friedlich oder kriegerisch?
- Will meine Kultur herrschen, beobachten, sich anpassen?
- Was ist das Ziel meiner Kultur (Liebe, Herrschaft...)?
- Religion meiner Kultur: Gibt es einen Götzen oder eine Priesterin, die angebetet werden oder irgendeine andere Form von religiöser Tätigkeit?
- Wovon leben die Menschen in meiner Kultur und kann ich das, was ich brauche, bekommen?

Ablauf

Die Einleitung für die Teilnehmer/innen soll knapp und einfach sein. Es sollte aus ihr hervorgehen, dass es sich um die (simulierte) Erfahrung des Aufeinandertreffens von Menschen aus verschiedenen Kulturen geht. Danach folgt die Einteilung in zwei gleich starke (binationale) Gruppen.

Die eine Gruppe stellt die Gesellschaft BA dar, die andere die Gesellschaft FA. Zu jeder der beiden Zivilisationen gehört eine bestimmte Verhaltensweise, die einem impliziten kulturellen Code entspricht (z.B. zwei antagonistische Zivilisationen: eine kollektive Kultur, die auf Gemeinwohl, Solidarität, dem Körperkontakt basiert – und eine ökonomische Kultur, die auf Handel und Gewinn, Individualismus sowie formellen und distanzierten Beziehungen aufbaut). Zunächst erlernen die Teilnehmer/innen die Charakteristika ihrer Gesellschaft, ohne etwas von denen der anderen Zivilisation zu wissen.

Die beiden Gruppen halten sich von nun an in zwei verschiedenen Räumen auf. Sie werden mehrmals Vertreter/innen in die andere Zivilisation entsenden, mit der Aufgabe, diese „fremde“ Zivilisation zu dechiffrieren.

Die ersten Vertreter/innen haben lediglich einen Beobachterstatus: nachdem sie – ohne einzuschreiten – die andere Gesellschaft beobachtet haben, kehren sie in ihre Zivilisation zurück und erzählen, was sie gesehen haben.

Die nachfolgenden Vertreter/innen müssen versuchen, mit der anderen Kultur in Kontakt zu kommen. Sie erzählen bei ihrer Rückkehr ihrem Volk ihre Erlebnisse und Erfahrungen. Im Laufe des Spiels müssen die beiden Gruppen nach und nach den Funktionsmechanismus der jeweils anderen Kultur verstehen lernen. Am Ende des Spiels sollten alle Angehörigen einer Kultur in der Lage sein, sich entsprechend und angemessen gegenüber den Angehörigen der anderen Zivilisation zu verhalten.

Auswertung

Es ist sehr wichtig dass sich die Gruppen zusammen mit der Leitung zu einer Reflexion zusammenfinden und folgende Fragen (Reihenfolge bitte einhalten) beantwortet:

1. Die Gruppe der Gesellschaft BA berichtet über ihre Gefühle als plötzlich Fremde in ihre "Heimat" kamen.
2. Die Gruppe der Gesellschaft FA berichtet darüber wie man sich fühlt wenn man eine Kultur besucht deren Sprache Gesten und Verhaltensweisen fremd sind.
3. Die Gruppe BA versucht die Kultur der Gruppe FA zu erklären.
4. Die Gruppe FA versucht die Kultur der Gruppe BA zu erklären.

5. Die Gruppe BA erklärt ihre Kultur.
6. Die Gruppe FA erklärt ihre Kultur.

Der Auswertung folgt eine Diskussion, die mit der Frage: „Woran erinnert euch dieses Spiel?“ eingeleitet werden kann.

Varianten

Eine Schwäche der Originalfassung liegt in den relativ begrenzten Handlungsmöglichkeiten der Spieler/innen, was zu Ermüdung und Frustration führen kann. Die Initiative „Land der Menschen“ aus Wien hat daher einige Spielregeln verändert und die verschiedenen Lebensbereiche der zwei kontrastierenden Kulturen dargestellt. Der Materialaufwand für diese Fassung ist größer und die Vorbereitungen sind intensiver. Unter folgender Internetseite verbirgt sich das Dokument zum Download:

http://www.landdermenschen.at/download/ldm_kids_005_alphabeta.pdf

Hinweise

Sich auf einfache Regeln beschränken, da die Diskussion schwierig genug ist.

Neutrale Zivilisationen auswählen, um die Dramatik aus dem Dialog zu nehmen und Distanz zur eigenen Kultur zu erlangen.

Der erweiterte Kulturbegriff, der das Individuum in seiner Lebenswelt betrachtet, wird bei diesem Simulationsspiel außer Acht gelassen.