

Die Insel | Simulation

Ablauf: Das Spiel umfasst drei Phasen: Im ersten Teil lernen die beiden Stämme etwas über ihre eigene Kultur, im zweiten Teil treffen die Stämme aufeinander und lernen miteinander in der Sprache des anderen zu kommunizieren und im dritten Teil suchen die Stämme nach den versteckten Ballons.

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen eingeteilt. Im Anschluss erzählt die Spielleitung die folgende Hintergrundgeschichte:

„Auf einer Insel leben zwei Stämme. Stamm A siedelt in den Bergen und Stamm B in der Nähe der Küste. Sie existieren Seite an Seite und haben nur selten Kontakt miteinander.

Die beiden Stämme sprechen unterschiedliche Sprachen und haben verschiedene Kulturen. Gemeinsam ist ihnen aber, dass Ballons für sie von besonderer Bedeutung sind. Stamm A legt aus religiösen Gründen großen Wert auf die Vielfalt von Ballons und sammelt sie in so vielen verschiedenen Typen, Formen und Farben wie möglich. Stamm B nutzt Ballons für medizinische Zwecke, insbesondere solche, die rund und rot sind.

Seit einiger Zeit leiden die Angehörigen von Stamm B an einer seltsamen Krankheit, die gemäß einer alten Legende nur durch ein einziges Mittel zu heilen ist: einen sehr seltenen Ballon, der nur an einem unbekanntem Ort auf der Insel zu finden ist. Glücklicherweise gibt es eine Karte, die von einer Generation zur nächsten weitergegeben wird und sie zu dem Ballon führen soll, den sie brauchen.

Doch leider wurde die Karte vor vielen Jahren in einem Krieg fast zerstört und Stamm B hat nur noch einen Teil davon. Die Legende besagt aber, dass Stamm A die andere Hälfte besitzt.

Ziel dieses Spiels ist es, dass Stamm B die Medizin findet, die er benötigt, und Stamm A seine Ballons beschützt. Allerdings werdet ihr auch sehen, dass es – wie im richtigen Leben – unerwartete Entwicklungen geben kann.“

1. Phase: Die Stämme lernen ihre Kultur kennen und entwickeln ihre eigene Sprache. Die Gruppen werden gebeten, sich in der ihnen zugewiesenen Ecke des Raumes niederzulassen. Dort erhalten sie die Rollenbeschreibung für ihren jeweiligen Stamm sowie Papier und Stifte.

Die Gruppen erhalten nun den Auftrag, sich einen Namen für ihren Stamm auszudenken, die Regeln ihrer Kultur zu lernen und eine eigene Sprache zu entwickeln. Diese Sprache müssen sie üben, so dass sichergestellt ist, dass jeder in der Gruppe sie fließend spricht. Hierfür haben sie 20 Minuten Zeit.

Die Spielleitung gibt nun das Signal, dass die Simulation beginnt. Von nun an muss jede/-r seine/ihre Rolle spielen, das heißt die Sprache nutzen und nach den Regeln seines/ihrer Stammes leben.

2. Phase: Die Stämme treffen aufeinander. Dies ist die Möglichkeit für sie zu lernen, miteinander zu kommunizieren und zu kooperieren, indem sie Essen und Getränke miteinander teilen.

Stamm A erhält die Kekse und Stamm B die Getränke und Becher. Beide Gruppen treffen sich nun in der Mitte des Raumes, die neutrales Territorium repräsentiert.

3. Phase: Die Suche nach den Ballons. Die Gruppen werden informiert, dass sie nun noch 45 Minuten Zeit haben. Stamm B sollte nun mit den Verhandlungen über die fehlende Kartenhälfte beginnen und versuchen, die versteckten Ballons zu finden.

Quelle: Europarat: Education Pack - Idea, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults, Straßburg 2005.