

Rantaba und Malindi

<i>Thema</i>	Kultur, Kulturstandards
<i>Ziel</i>	“Andere Länder, andere Sitten”, diese Erkenntnis soll hier ins Bewußtsein gerufen werden und da hier wirklich einiges anders ist, können Gefühle der Unsicherheit und Fremdheit nicht ausbleiben.
<i>TeilnehmerInnen</i>	mind. 20 MitspielerInnen und nach Möglichkeit 2 SpielleiterInnen
<i>Material</i>	Stifte, Papier, Dekomaterial, Kekse, Getränke, Schminke; ausreichende Anzahl rote, blaue, gelbe, grüne, rosa Karten;
<i>Vorbereitung</i>	Kopien der Kulturanweisungen, jeweils eine Uhr für die Spielleitung, 2 getrennte Räume,

Die MitspielerInnen teilen sich in zwei Gruppen auf und versehen ihre Gesichter mittels Schminke mit einem Zeichen der jeweiligen Stammeszugehörigkeit. Dann erhalten beide Gruppen Kopien der gültigen Regeln und hinreichend Zeit, sich in getrennten Räumen mit diesen vertraut zu machen und ihre Anwendung zu proben.

Der eigentliche Kulturkontakt beginnt mit der ersten Entsendung eines weiblichen oder männlichen Botschafters aus jeder Kultur in die jeweils fremde Kultur. Diese/r soll das Leben und die Gebräuche der anderen beobachten. Nach ca. 5 - 10 Minuten ist diese Schnupperphase zu Ende und beide kehren zu ihren jeweiligen Ländern zurück. Dort berichten sie von ihren Erfahrungen und Eindrücken.

Nach diesem Erstbesuch, beginnt der “BotschafterInnenaustausch”. Jeweils eine Gruppe von 2 - 3 Personen jeder Kultur besucht zeitgleich die andere Kultur. Dort versuchen die BesucherInnen sich in maximal 10 Minuten mit den Lebensgewohnheiten der dort leben-

den Menschen vertraut zu machen. Nach ihrer Rückkehr findet allerdings nun kein Austausch mit den eigenen Stammesmitgliedern mehr statt, sondern die Spielleitung schickt sofort die nächste Dreiergruppe auf Reisen. Die Besuche beider Kulturen müssen parallel ablaufen, mit der gleichen Anzahl an BesucherInnen, die jeweils nur die bestimmte Zeit bleiben dürfen. Die Besuche gehen so lange hin und her, bis alle MitspielerInnen einmal auf "Erkundungsreise" waren. Danach werden zunächst alle Ergebnisse in der jeweiligen Gruppe ausgewertet und aufgeschrieben, anschließend in der Großgruppe ausgetauscht und diskutiert.

Ziel ist es, möglichst viele Regeln der fremden Kultur zu erkennen.

- Diskussionshilfen*
- Wie hat sich jede/r in der fremden Kultur gefühlt?
 - Welche Reaktionen, Gedanken kamen auf?
 - Wie wurde die jeweils andere Kultur empfunden?
 - Welche Regeln waren am schwersten zu befolgen?
 - Welche Regeln wurden nicht erkannt?

Variationen

–

Hinweise

–

Quelle

Kowalewski, Heike. 1993, Rantaba und Malindi – das abgewandelte Zwei-Nationen-Spiel. 8 f.

RANTABA

Rantaba ist das Land der Händler und Individualisten. Oberstes Gebot ist die Gewinnmaximierung um jeden Preis. Erfolg wird belohnt, Mißerfolg geächtet. Jede/r einzelne ist sich selbst am nächsten. Jede/r arbeitet für sich. Aktivitäten, die nicht der Verwirklichung optimaler Leistung dienen, werden als hinderlich empfunden und verachtet. Kommunikation findet nur über den Handel statt. Und Handel findet immer und überall statt.

Das Handelswesen:

Gehandelt werden verschiedenfarbige Karten, die als einzelne keinen Wert haben. Nur mindestens 3 Karten der selben Farbe bedeuten etwas.

Der Tauschwert bei der Bank beträgt:

3 Karten (der selben Farbe) – 20 Punkte

4 Karten (der selben Farbe) – 30 Punkte

5 Karten (der selben Farbe) – 50 Punkte

Ziel ist, durch Tauschen und Handeln möglichst viele Karten derselben Farbe zu ergattern, um sie dann bei der Bank "einzuzahlen" und dafür einen möglichst hohen Punktwert zu erhalten. Die Bank sollte von einem Gruppenmitglied übernommen werden.

Wie dieser Handel vor sich geht, ob Karte gegen Karte getauscht wird oder zwei gegen eine, bleibt den Handelnden überlassen. Hat man 3, 4 oder 5 Karten einer Farbe gesammelt, geht man zur Bank und läßt sich seine Punkte gutschreiben. Außerdem erhält man eine entsprechende Anzahl neuer Karten, so daß jede/r bei Verlassen der Bank wieder die 5 Ausgangsfarben in Händen hat und an den Geschäften erneut teilhaben kann.

Hat jemand allerdings Karten durch Tausch eingebüßt, wird nur die Anzahl der Karten angezahlt, die auch abgeliefert wurden. Das bedeutet, eine oder mehr Farben fehlen. Welche ist unerheblich.

Immer wenn ein/e MitspielerIn 100 Punkte erreicht hat, wird dies durch laute Namensnennung vom Bankier bekannt gemacht und von allen Anwesenden beklatscht. Alle 5 - 10 Minuten wird außerdem der Name des- oder derjenigen mit der niedrigsten Punktzahl

bekanntgegeben. Dies wird von allen Anwesenden mit lauten Buh-Rufen quittiert.

Gehandelt wird immer nur zu zweit. Sobald der Handel zustande gekommen ist (oder auch nicht) trennt man sich, um sich neue Partner zu suchen.

Soziale Regeln:

Es ist verpönt, sich zu berühren.

Will jemand ein Gespräch beginnen, blinzelt man sich an und sieht sich in die Augen.

Lächeln gilt als geschmacklos.

Kopfschütteln ist eine Beleidigung. Solche Leute werden gemieden.

Mit Fremden, die kein Animalesisch sprechen, kann man sich in Zeichensprache unterhalten, jedoch ohne sich zu berühren.

Besucher, die diese neue Kultur betreten, werden zur Bank geschickt, wo sie einen Satz verschiedener Karten erhalten. Dabei wird nicht gesprochen.

Das Ende der Besuchszeit wird jeweils in Übereinstimmung mit der Rückkehr der eigenen Besucher in der anderen Kultur (ca. alle 10 Minuten) vom Bankier ausgerufen.

Landessprache ist animalesisch.

Sprachkurs animalesisch:

Alle geäußerten Laute klingen wie Tierlaute und zwar von: Hahn, Hund, Esel, Katze und Ente.

Gesprochen wird nur über die Tauschgeschäfte. Dazu erhält jede/r fünf verschiedenfarbige Karten, die man mit seinen MitbewohnerInnen tauschen und bei der Bank zu Geld machen kann.

Möchte man die Karte einer entsprechenden Farbe tauschen, ist folgendes zu tun:

bei rot – *krähen*.

bei blau – *bellen*

bei gelb – *miauen*

bei grün – *IA rufen*,

bei rosa – *quaken*

Heftiges Kratzen auf der Brust deutet an, wieviele Karten der jeweiligen Farbe man tauschen will.

Ein Beispiel:

“Quak, quak” + Zeigen einer grünen Karte + dreimaliges Kratzen = ?

Ganz einfach: Ich möchte gerne 2 rosa Karten und gebe dafür 3 grüne.

Hat der oder die Gefragte die Karten nicht, wird dies durch Heben der Ellenbogen zum Ausdruck gebracht. Dasselbe gilt, wenn ein Tauschgesuch abgelehnt wird. Nicken hingegen bedeutet: akzeptiert, der Handel gilt.

MALINDI

“Wir befinden uns in einem Land überreicher Bodenschätze und Nahrungsmittel. Das Leben ist angenehm und bequem. Die Gesellschaft fußt auf einer Herrschaft der Frauen über die Männer, die aber nicht zu Unterdrückungsmaßnahmen führt.

Soziale Kontakte zu jedermann und Kennenlernen der Mitglieder stehen im Vordergrund. Ziel ist es, möglichst viel über den anderen zu erfahren und sich ein weit verzweigtes Kontaktnetz innerhalb der Gesellschaft aufzubauen. Malindi wird von einer Stammesführerin, der Matrone, beherrscht.”¹⁶⁴

Soziale Regeln:

Alle Bewohner von Malindi erhalten einen Zettel, auf dem sie die Namen aller Kontaktpersonen festhalten und von diesen per Unterschrift bestätigen lassen.

Nach jeweils drei nachweisbaren sozialen Kontakten kann sich das Stammesmitglied bei der Matrone eine Stärkung in Form von Keksen abholen. Bei weiteren Gesprächen muß den GesprächspartnerInnen davon angeboten werden.

Jede/r muß jedes andere Stammesmitglied wenigstens einmal kontaktiert haben, ehe sich die Zusammentreffen wiederholen dürfen. Gespräche werden immer nur zu zweit geführt. Jede weitere hinzukommende Person wird so lange nicht beachtet, bis der erste Kontakt entsprechend den Regeln, beendet ist.

Die Begrüßung ist sehr herzlich. Man berührt sich, umarmt sich, Handschlag ist verpönt und wird als Versuch gewertet, sich das Gegenüber anderen vom Leib zu halten.

Eine Besonderheit dieser Frauengesellschaft ist, daß die Kontaktaufnahme nur von Seiten der Frauen erfolgt. Mißachtungen werden von den anderen Stammesmitgliedern mit lautem Indianergeheul quittiert. Dies bedeutet, daß den Aktivitäten aller Besucher und Mitglieder Aufmerksamkeit gezollt werden muß.

Werden Frauen von eigenen oder fremden männlichen Mitgliedern angesprochen, lächeln sie nur freundlich ohne Antwort zu geben und wenden sich dann ab.

Männer aus Malindi, die von männlichen Besuchern angesprochen werden, müssen sich erst mittels Blickkontakt zur Matrone deren Zustimmung versichern.

Auf Malindi ist man BesucherInnen wohlgesonnen, auch wenn sie sich manchmal daneben benehmen. Sie werden zum Keksessessen eingeladen und nach der obligaten Unterschrift freundlich verabschiedet.

Gäste, die sich an die Matrone wenden, erhalten auf Nachfrage Zettel und Stift, werden aber auf diese Möglichkeit nicht extra hingewiesen.

Den BesucherInnen wird das System auch auf Nachfrage hin nicht erklärt. Jedoch werden alle genau beobachtet, da jeder Regelbruch als Beleidigung verstanden wird.

Die Matrone, die nicht zugleich Spielleitung sein sollte, gibt jeweils, im Einklang mit den eigenen Besuchern in der anderen Kultur, das Ende der Besuchszeit an.