



Bahati

**En simulering att använda i undervisningen
om internationella frågor**

Inledning

Bahati är en simulering där deltagarna får pröva på att leva i två olika kulturer; Fabel och Abel. Människorna i Fabel älskar att ha roligt, är vidskepliga, hedrar sina äldre och tycker om att röra vid varandra. Människorna i Abel är hårt arbetande och affärsmässiga, de pratar ett främmande språk och gillar inte att vara nära varandra. När medlemmarna av varje grupp har lärt sig reglerna för deras nya kultur kommer observatörer och besökare skickas mellan de två samhällena. Det är förbjudet att fråga om de specifika reglerna under alla besök, "turisterna" måste istället dra egna slutsatser om reglerna från egna observationer och upplevelser. När alla deltagare har fått chansen att besöka den andra kulturen är simuleringen slut. I diskussionen efter får deltagarna diskutera idéer och känslor som har uppkommit av simuleringen.

Syfte

Simulering är tänkt att illustrera de frågor och utmaningar som uppstår när medlemmar från olika samhällen, med skilda kulturer och livsfilosofier, observerar varandra och försöker interagera.

Förberedelser

Simuleringen fungerar bäst med mellan 20-40 deltagare och tar cirka 1-2 timmar att genomföra inklusive diskussion.

Du behöver följande:

- Två handledare (en för varje samhälle).
- Två ganska stora rum (ett för varje samhälle).
- Artefakter för de två samhällena. Du behöver en uppsättning djur (grisar, hundar, får, kor, ankor) i fem färger, ungefär fem kort per spelare (se **bilaga 2-6**). Du behöver även ben, ungefär en för varje Fabel och några extra (se **bilaga 1**).
- Besöksskyltar och observatörsskyltar.
- En whiteboardtavla eller dylikt för att hålla poängställningen i Abel-samhället (se reglerna för Abel nedan).

Genomförande

Samla alla deltagare i en cirkel i det största rummet. Säg åt dem att:

- de kommer att delas in i två grupper
- varje grupp kommer att få lära sig skilda sätt att leva
- en grupp kommer att kallas Fabel och en Abel
- de kommer att få en chans att besöka det andra samhället
- de borde lära sig reglerna för det samhälle de besöker
- de måste lära sig genom att observera och inte genom att ställa direkta frågor
- hela gruppen kommer att diskutera igenom simuleringen i slutet

Dela in gruppen i två grupper (Fabel och Abel) och skicka iväg Abel tillsammans med ena handledaren till det andra rummet.

Förklara de olika reglerna för de olika grupperna (se nedan). Dela ut de olika artefakterna (ett ben till varje Fabel och fem blandade djurkort åt varje Abel) och låt dem träna med varandra.

När de två grupperna har lärt sig reglerna, välj ut en grupp observatörer från varje kultur och låt dem besöka det andra samhället. Första besöket är endast för observation (utrusta dem med observatörsskyltar), ingen interaktion får ske. Efter cirka 3 minuter återvänder observatörerna till sina hemland för att förklara för de andra om den andra kulturen.

Nästa grupp besökare skickas över och får låna artefakter och besöksskyltar. Den här gruppen får de interagera fritt (men aldrig ställa några frågor om reglerna). Efter cirka 3 minuter är besöket över och de återvänder. Efter varje besök får kulturerna några minuter var för sig. Där ska de som har varit besökare/observatörer berätta för den egna kulturen om hur den andra kulturen fungerar och vilka regler m.m. som gäller. Detta för att nästa omgång besökare ska ha större förutsättningar att "smälta in". Totalt genomförs en observatörsomgång och tre omgångar med besökare. Försök att se till att alla deltagare får chansen att besöka den andra kulturen en gång (alla utom äldremännen, se reglerna nedan).

Diskussion

När alla besök är klara samlas alla i det största rummet för diskussion. Ingen bör prata om de olika reglerna innan handledarna frågar om det. Samla alla deltagare i en cirkel med handledarna sittandes mitt emot varandra. Abel sitter på ena halvan och Fabel på den andra halvan. Gå igenom följande frågor:

- Hur förklarades Fabel-kulturen hos Abel?
- Hur förklarades Abel-kulturen hos Fabel?
- Hur tedde sig Fabel för Abel?
- Hur tedde sig Abel för Fabel?
- Hur kände sig Fabel när de besökte Abel?
- Hur kände sig Abel när de besökte Fabel?
- Be en ur Abel att förklara Fabel-samhället och dess regler
- Be en ur Fabel att förklara Abel-samhället och dess regler
- Vilken kultur skulle deltagarna föredra att leva i? Varför?
- Vad kan man lära sig från den här simuleringen?
- Vilka paralleller har simuleringen med verkliga livet?

Regler

Fabel

Fabel är en glad och lättsam kultur där människorna lever i lugn harmoni och ägnar större delen av sitt liv åt att skaffa sig tur. Kollektiv tur är lika viktigt som individuell tur och man delar gärna med sig av sin tur. För att skaffa sig tur spelar innevånarna ett gissningsspel som heter "Bahati". Det spelas av två personer som är vända mot varandra. Den ene av de två gissar vilken av den andres hand som **inte** innehåller ett "ben" (se **bilaga 1**). Spelet sker i några enkla steg:

- Spelet inleds med en hälsningsfråga och ett hälsningssvar. Om spelare A vill spela spelet med spelare B, så ställer sig spelare A vänd mot spelare B och stampar i marken **tre** gånger. Om spelare B, hädanefter kallad Gömmaren, vill spela med spelare A vidrör Gömmaren spelare A med **tre** fingrar på spelare A:s överarm.
- Gömmaren lägger sina händer bakom

ryggen och gömmer benet i någon av dem.

- Spelare A, eller Gissaren, gissar sedan genom att peka mot den hand som han/hon tror är tom. Efter det att Gissaren har pekat tar Gömmaren fram sin hand och visar om den innehåller ett ben eller inte.

Dessa steg upprepas till det att Gissaren gissar rätt (dvs. tom hand) **tre** gånger eller det att ett ben visas. Vid tre rätta gissningar i rad uppstår "Bahati" (se nedan).

Om Gömmaren inte vill spela med en stampande Gissare vidrör han/hon inte Gissaren med tre fingrar. Gissaren bör då omedelbart vända sig om och gå iväg. Gömmaren bör inte flytta på sig. Det är inte ansett som en förolämpning om en person inte vill spela, då alla har rätt att leta efter tur vartän han/hon vill.

Det är otursamt för två spelare som är vända mot varandra att stampa samtidigt, om de inte båda omedelbart går iväg och låtsas som om att de aldrig har stampat. Båda måste sedan spela ett nytt parti Bahati med en annan person innan de kan spela med varandra igen.

Det är mycket tursamt för en person att lyckas gissa rätt hand (den tomma handen) tre gånger i rad. När detta händer skriker personen "Bahati", vilket betyder tur. Alla andra spelare avbryter sina spel som de håller på med och vidrör den tursamme med **tre** fingrar på överarmen som fungerar som en gratulation till honom/henne, och får därigenom del av turen. Om en person istället gissar fel avbryts spelet omedelbart och personen avlägsnar sig från oturen.

En man och en kvinna ska spela Byäldsten i samhället. De:

- sitter på stolar på en framstående plats i rummet. Ingen annan tillåts sitta när de är närvarande.
- är alltid Gissaren (den som stampar). De sitter fortfarande ner när de stampar. Personer som vill spela med en Byäldste ställer sig framför och väntar på att han/hon ska stampa.
- får alltid den tursamma tomma handen. Gömmaren byter i hemlighet benet till den andra handen om Byäldsten gissar fel.
- skriker inte "Bahati" när de får tre tomma händer i rad, utan säger det tyst samt sträcker sig upp (fortfarande sittande) och vidrör Gömmaren med **tre** fingrar på över-

armen.

Det finns några tabun i Fabel-samhället:

- Om en "icke-äldste" visar en hand med ett ben för en Byäldste bör de bli åtsagda att omedelbart lämna samhället. Ingen förklaring bör ges då det skulle ge en förklaring av reglerna.
- Om en "icke-äldste" någonsin stampar framför en Byäldste eller sitter ner när en Byäldste är i rummet, bör han/hon bli åtsagd att omedelbart lämna rummet, av Byäldsten eller vem som helst som ser det.
- Om en person inte känner till reglerna och upprepade gånger stampar när andra stampar, gissar när de borde gömma, eller försöker fortsätta spelet när de har gissat fel, bör den personen undvikas till varje pris då de kan förstöra all tur som en person har byggt upp.
- Det är otursamt för alla om en person vidrör en som just har fått Bahati för hårt eller vidrör med mer eller mindre än **tre** fingrar.
- Att fuska (dvs. byta hand med benet) när man spelar med någon annan än en byäldste anses föra kollektiv otur. Deltagarna i Fabel-kulturen undviker därför detta.

Abel

Människorna som bor i Abel-samhället är ett tävlande, hårt arbetande folk som inte gillar att ge upp. De tjänar sitt uppehälle genom att byta kort med bilder av djur. För varje samling kort som de samlar ihop får de 5 poäng.

Det är fem sorts djur på korten: kor, får, ankor, hundar och grisar. Kortet är även i olika färger.

En person får 5 poäng när han/hon har samlat ihop ett av varje djur i samma färg (t ex en vit ko, ett vitt får, en vit anka, en vit hund och en vit gris).

Abel byter med varandra genom att gå omkring i rummet och fråga efter det kort de vill ha. Istället för att fråga efter det kort de vill ha i talspråk så frågar de på Abel-språk. Abel-språket har fyra beståndsdelar:

- För att fråga efter ett speciellt djur du vill ha måste du göra samma ljud som djuret. "Muu" betyder att du vill ha ett kort med

en ko på, "nöff nöff" ett kort med en gris, "kvack kvack" en anka, "bää" ett får, "voff" en hund.

- För att fråga om ett kort med en speciell färg så håller du upp ett kort (vilket som helst) som har den färgen. För att fråga om en blå hund så kan du t.ex. hålla upp en blå anka samtidigt som du säger "voff".
- "Ja" säger man genom att nicka.
- För att säga "nej" eller "jag har det inte" så höjer du dina armbågar i höjd med dina axlar och låter underarmarna hänga fritt. Detta görs snabbt och upprepas några gånger (ca 4 gånger).

Abel håller sig alltid på åtminstone armlängds avstånd. När ett byte ska ske lägger bytare A sitt kort som han/hon ska ge bort på golvet och backar undan. Bytare B lägger sedan ner sitt kort på golvet, plockar upp bytare A:s kort och backar undan så att bytare A kan plocka upp hans/hennes (bytare B:s kort) utan att komma för nära.

Poängställningen sköts av en av handledarna

Baserat på en simulering av Gary Shirts

Layout, översättning och bearbetning

Oskar Joelson

Projektleddning

Anders Pettersson

Tack till

Andrew Miller

Julia Fiehn

Om GR Utbildning och Den Globala Skolan

GR Utbildning bedriver, inom ramen för Internationellt forum, en omfattande verksamhet inom området internationalisering i lärandet. På uppdrag av Sida drivs programmet Den Globala Skolan, ett nationellt program för internationalisering i lärandet. Verksamheten är inriktad på projekt, service, tjänster och samverkan inom olika områden. En stor del av verksamheten fokuserar på simuleringar och rollspel som undervisningsmetod. För mer information om verksamheten besök:

www.GRutbildning.to

www.denglobalaskolan.com

www.simulation.nu

Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2003. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

och är en förteckning över alla personers välstånd. När en komplett samling av kort (ett av varje djur i samma färg) lämnas in får den personen 5 poäng och 5 nya kort.

Det råder brist på kor och får, men Abel tror att besökarna har ett överflöd av just de djuren.

Om besökare inte följer reglerna i samhället är det tillåtet att ta deras kort ifrån dem genom att använda teckenspråk, kroppsrörelser eller något annat sätt. Det får dock inte förekomma något våld eller talas något annat språk än Abelspråket.

När de båda samhällena har besök får det inte talas svenska i rummen. Det är alltså tyst så länge besöken pågår. När besökarna återvänder får man givetvis prata igen, för att förklara för varandra vad man har sett och upplevt.









