

# Bougouni

## Setzt eure Mittel clever ein

Didaktische Hinweise  
Spielanleitung  
Hintergrundinformationen



# Inhalt

Einleitung – aus der Praxis an die Schule	5
Profil des Spiels	6
<b>Teil I Didaktische Anregungen zur Umsetzung im Unterricht</b>	<b>7</b>
1. Vorbemerkungen	7
2. Einsatzmöglichkeiten	7
3. Lernziele und Kompetenzen	8
4. Vorbereitung und Einstiege	9
5. Nachbereitung und Vertiefungsmöglichkeiten	12
6. Weiterführende Materialien	14
<b>Teil II Spielregeln und Spielauswertung</b>	<b>17</b>
1. Spielanlage und Ziele	17
2. Akteure	18
3. Investitionen der Haushalte und der Gemeinde	19
4. Ereignisse	20
5. Spielablauf	21
6. Spielauswertung	26
<b>Teil III Im Fokus des Spiels: Haushaltsstrategien und Dorfentwicklung</b>	<b>29</b>
1. Armut im ländlichen Raum	29
2. Strategien zur Sicherung des Lebensunterhalts und der Lebensgrundlagen	29
3. Dorfentwicklung und Haushaltsstrategien	32
4. Herausforderungen für die Entwicklungszusammenarbeit	34
Quellen	37
Bildnachweis	37
Die Herausgeber	38



Eine Gruppe von Projektmitarbeitern und Vertretern der lokalen Bevölkerung in Mali testet den Prototyp des Spiels.

## Einleitung – aus der Praxis an die Schule

### Wie das Spiel entstand

---

Das interdisziplinäre Zentrum für nachhaltige Entwicklung und Umwelt (CDE) entwickelte 2006 den Prototyp des vorliegenden Spiels für den Einsatz in der Ausbildung von Mitarbeitenden von Entwicklungsorganisationen in Mali. Zielgruppe waren Projektmitarbeitende und Vertreter und Vertreterinnen der lokalen Bevölkerung.

Das Spiel verfolgte hauptsächlich zwei Ziele: einerseits den Projektmitarbeitenden ein vertieftes Verständnis für die Strategien unterschiedlicher Haushalte zu vermitteln und andererseits ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass die Rahmenbedingungen im lokalen Kontext durch gezielte und koordinierte Maßnahmen auf übergeordneten Ebenen verbessert werden können.

Die Entwicklung des Spiel-Prototyps basierte auf den Kenntnissen und Erfahrungen aus der Entwicklungsforschung und der Beratungstätigkeit des CDE in der Entwicklungszusammenarbeit. Es flossen zudem weitere Erfahrungen des CDE in den Prozess ein – namentlich aus der Entwicklung von Simulationsspielen für die interaktive Projektarbeit und aus der Umsetzung von Bildungsmaßnahmen.

### Via Mali und Kirgisistan zurück in die Schweiz

---

Der Prototyp des Spiels wurde in Zusammenarbeit mit Partnerorganisationen in Mali getestet, überarbeitet und an den lokalen Kontext angepasst. Auf diese Weise flossen auch lokales Wissen und Erfahrungen in die Spielentwicklung ein. Einige Jahre später wurde in Zusammenarbeit mit einer kirgisischen Partnerorganisation eine weitere Version des Spiels entwickelt, die die Haushaltsstrategien kirgisischer Bauernfamilien abbildet und an die Bedingungen in Kirgisistan angepasst ist. In gemeinsamen Diskussionen zwischen dem CDE, der PH Bern, der Bildungsstelle von Alliance Sud und éducation21 entstand die Idee, das Spiel für den Einsatz auf der Sekundarstufe II zu überarbeiten.

### Nachhaltigkeit erlebbar machen

---

Die vorliegende Version des Spiels ist eine Aktualisierung und Weiterentwicklung im Hinblick auf den Schuleinsatz. Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich im Spannungsfeld des Nachhaltigkeitsdreiecks und werden im Verlaufe des Spiels mit verschiedenen ökologischen, sozialen oder wirtschaftlichen Herausforderungen konfrontiert, welche sie in einem schwierigen Umfeld mit knappen Ressourcen bewältigen müssen. Die Entstehungsgeschichte des Spiels bürgt für eine große Realitätsnähe und einen engen Praxisbezug. Nur eine nachhaltige Strategie kann im Spiel zum Erfolg führen – eine Garantie gibt es dafür jedoch nicht.

Die Weiterentwicklung des Spiels erfolgte insbesondere auch auf der Basis von Praxiserprobungen an Schulen. Wir danken den Klassen an den bernischen Gymnasien Neufeld, Muristalden und Kirchenfeld dafür, dass sie uns dazu die Möglichkeit gaben. Allen künftigen Spielenden wünschen wir spannende Spielrunden und wertvolle Erkenntnisse.

## Profil des Spiels

<b>Zielpublikum</b>	Schulklassen der Sekundarstufe II
<b>Anzahl Spielende</b>	12 bis 25 Personen Spilleitung durch die Lehrperson (unterstützt durch eine Schülerin oder einen Schüler)
<b>Zeitbedarf für das Spiel</b>	Idealerweise 4 Lektionen zu 45 Minuten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorbereitung (Spiel bereitstellen, Anordnung der Tische anpassen): 10–20 Min.</li> <li>• Einstieg in die Thematik (z. B. mit Kurzfilm): 10–20 Min.</li> <li>• Einführung ins Spiel (Spielanlage, Ziele, Spielregeln): 20 Min.</li> <li>• Spielzeit (minimal 4 Spielrunden): 90–100 Min.</li> <li>• Spielauswertung (Diskussions- und Reflexionsrunde): 45 Min.</li> </ul>
<b>Vorbereitungszeit für die Lehrperson</b>	60–120 Min.
<b>Einsatzmöglichkeiten</b>	Geografie, Geschichte, Wirtschaft, allgemeinbildender Unterricht, nachhaltige Entwicklung, Themen- und Projektwochen
<b>Lehrplanbezüge</b>	Geografie: Entwicklungsländer, Entwicklungszusammenarbeit, Landschaftsökologie, Klima- und Vegetationszonen (Sahel)
<b>Lernziele</b>	Die Spielenden ... <ul style="list-style-type: none"> <li>• lernen die Ursachen und Wirkungen der Problematik in der Sahelzone sowie die möglichen Potenziale und Synergien kennen;</li> <li>• entwickeln in Gruppen sinnvolle Strategien, um unter limitierenden Rahmenbedingungen einen nachhaltigen Umgang mit den beschränkten Ressourcen zu finden;</li> <li>• erkennen die Bedeutung und Bedingtheit von getroffenen Entscheidungen und Handlungen sowie von naturräumlichen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen und deren Wechselwirkungen;</li> <li>• versetzen sich in das Leben der Menschen in den Entwicklungsländern der Sahelzone (Perspektivenwechsel).</li> </ul>
<b>Kompetenzen</b>	Das Spiel deckt die von der OECD entwickelten Schlüsselkompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ab (vgl. Kasten S. 8).
<b>Räumliche Ansiedlung des Spiels</b>	Das Spiel ist in den Savannengebieten am Rand der Sahelzone angesiedelt, beispielsweise im Süden Malis. Dieser Raum ist durch ein semiarides Klima mit hoher räumlicher und zeitlicher Niederschlagsvariabilität geprägt. Wirtschaftlich dominierend ist die Subsistenzwirtschaft, basierend auf Ackerbau, Viehhaltung und vereinzelt Cash Crops (v. a. Baumwolle).

## Didaktische Anregungen zur Umsetzung im Unterricht

### 1. Vorbemerkungen

---

Das Spiel »Bougouni« geht von einer realitätsnahen und herausfordernden Alltagssituation im Sahel aus, in der die Schülerinnen und Schüler wirklichkeitsbezogene Entscheidungen treffen müssen.

Von den Lernenden wird ein Perspektivenwechsel verlangt, d. h., sie müssen die Problemstellung aus dem Blickwinkel der Menschen im Sahel betrachten, sich in ihre Lage und Alltagssituation versetzen und aus dieser Sicht angepasste Werte, Haltungen und Lebensstrategien aufbauen. Das Spiel erreicht dadurch eine große Nähe zum regulären Unterricht, indem sich die Lernenden rational mit der Wirklichkeit auseinandersetzen müssen und Haltungen sowie Entscheidungen mit fundierten Kenntnissen begründen lernen.

Im Unterschied zum konventionellen Unterricht werden im Spiel die relevanten Faktoren und die Dynamik in Entwicklungsländern erlebbar. Zudem werden durch die Dramaturgie des Spiels Emotionen geweckt. Der Spielverlauf wird daher von kognitiven und affektiven Handlungsmotivationen der Spielenden geprägt, was sich nicht grundsätzlich von der Realität unterscheidet. Das Spiel gibt so auch Anhaltspunkte zu bewussten und unbewussten Wertvorstellungen der Spielenden.

Obschon das Spiel in einer fiktiven Realität stattfindet, können also Erkenntnisse für die Wirklichkeit gewonnen werden.

### 2. Einsatzmöglichkeiten

---

Das Spiel »Bougouni« kann in den Fächern Geografie, Wirtschaft, Geschichte, allgemeinbildender Unterricht, im fächerübergreifenden Unterricht oder in Projektwochen an Mittelschulen eingesetzt werden.

Besonders eignet sich das Spiel für den Geografieunterricht an Mittelschulen durch den inhaltlichen Bezug zum Sahel, zur Thematik der Entwicklungsländer und der nachhaltigen Entwicklung. So lässt sich das Spiel innerhalb des Themengebiets Entwicklungsländer, insbesondere beim Übergang von den Problemfeldern zur Entwicklungszusammenarbeit, bestens integrieren. Das Spiel thematisiert eine breite Palette von entwicklungsrelevanten Fragestellungen und bietet so eine Reihe von Möglichkeiten zur thematischen Vertiefung für den anschließenden Unterricht an. Wird die Sahelzone innerhalb der Themengebiete Landschaftsökologie oder Klima- und Vegetationszonen vertieft, so lässt sich auch hier das Spiel sinnvoll einsetzen.

Bei einer Einbettung des Spiels in den Unterricht können die Lernenden ihre erworbenen Kenntnisse im Spiel anwenden, überprüfen und weiterentwickeln. Zudem können Lehrpersonen wertvolle Bezüge im nachfolgenden Unterricht herstellen.

Unabhängig vom Unterrichtsgefäß empfiehlt sich ein inhaltlicher Einstieg (vgl. Kapitel 4, Vorbereitung und Einstiege), damit sich die Lernenden die Lebensbedingungen der Familien im Sahel möglichst lebensnah vorstellen können und der Perspektivenwechsel gelingen kann.

Nach dem Spiel bieten sich wertvolle Vertiefungsmöglichkeiten zu aufgeworfenen Fragen und Aspekten an, beispielsweise zu Haushaltsstrategien in der Realität, Bedeutung der Korruption, Formen der Entwicklungszusammenarbeit (vgl. Kapitel 5, Nachbereitung und Vertiefungsmöglichkeiten).

### 3. Lernziele und Kompetenzen

Die Spielenden...

- lernen die Ursachen und Wirkungen der Problematik in der Sahelzone sowie die möglichen Potenziale und Synergien kennen;
- setzen sich intensiv mit den alltäglichen Herausforderungen der Menschen in Entwicklungsländern der Sahelzone auseinander;
- entwickeln in Gruppen sinnvolle Strategien, um unter limitierenden Rahmenbedingungen einen nachhaltigen Umgang mit den beschränkten Ressourcen zu finden;
- erkennen die Bedeutung und Bedingtheit von getroffenen Entscheidungen und Handlungen, von naturräumlichen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen sowie deren Wechselwirkungen;
- versetzen sich in das Leben der Menschen in den Entwicklungsländern der Sahelzone (Perspektivenwechsel) und können dabei ihre Kenntnisse zur Lebenssituation sowie zu nachhaltigen Lebensstrategien in Entwicklungsländern überprüfen, vertiefen und neue Erkenntnisse gewinnen.

Bezüglich der geförderten Kompetenzen deckt das Spiel die von der OECD entwickelten Schlüsselkompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ab:

#### Kompetenzen der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)

Gemäß OECD erwerben die Lernenden im Rahmen der BNE allgemein die Fähigkeit:

- zum **Denken in Zusammenhängen** (systemisches Denken): Sie sind in der Lage, Themen und Fragestellungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten und dabei die Dimensionen nachhaltiger Entwicklung einzubeziehen.
- zum **kritischen Beurteilen** (Werte): Die Lernenden sind in der Lage, unterschiedliche Werthaltungen und Wertvorstellungen sowie gesellschaftliche Interessenslagen zueinander in Beziehung zu setzen. Sie erkennen die Widersprüche und reflektieren ihre eigene Position.
- zum **vorausschauenden Denken** (Kreativität und Innovation): Die Lernenden sind in der Lage, Zukunftsvisionen oder kreative Lösungen zu einer gegebenen Situation zu finden.
- zur **Kommunikation und Teamarbeit** (Partizipation): Die Lernenden sind in der Lage, die Perspektive anderer einzunehmen und Interessenskonflikte konstruktiv anzugehen. Sie können Entscheidungen zusammen mit andern fair aushandeln und gemeinsam umsetzen.
- **Möglichkeiten zu erkennen**, um aktiv zu werden (Handlungsspielräume): Damit Visionen nicht als solche im Raum stehen bleiben, werden Umsetzungsmöglichkeiten weitergedacht und individuelle und kollektive Handlungsspielräume zugunsten einer nachhaltigen Entwicklung erkannt und in konkrete Handlungen umgesetzt.

Quelle: Stiftung Bildung und Entwicklung SBE, »Handeln für die Zukunft«. Bern, 2009.