

BARNGA

EINE SIMULATIONSKARTENSPIEL

ZIELE

Die Schüler*innen erfahren, welche Auswirkungen unterschiedliche kulturelle Voraussetzungen auf Begegnungen haben können. Sie üben sich darin, interkulturelle Begegnungen auszugestalten. Sie reflektieren, welche Voraussetzungen für eine gelungene interkulturelle Begegnung geschaffen werden müssen.

LEHRPLANANBINDUNG

OS, Klassenstufe 7, Ethik, Lernbereich 1: „Verstehen und Verständigung“

OS, Klassenstufe 7/8/9, Englisch, Lernbereich 1: „Me and others“

GY, Klassenstufe 7, Ethik, Lernbereich 1: „Konflikte – Ursachen und Bewältigung“

GY, Klassenstufe 9/10, Englisch, Wahlpflicht 4: „Menschen begegnen“

ZEITBEDARF

2 UE (90 min)

MATERIAL UND PRAKTISCHE VORBEREITUNG

- 4 – 6 Kartenspiele (Skat-Blatt)
- 4 – 6 unterschiedliche Spielregeln für Barnga (Anlage 1)
- Gong o.ä.
- Tischgruppen aufbauen
- Klasse in Gruppen von 4 – 6 Schüler*innen einteilen

DURCHFÜHRUNG

Einleitung (ca. 10 min):

Die Klasse wird in Gruppen von je 4 – 6 Schüler*innen an Tischinseln verteilt. Jede dieser Gruppen wird im Spielverlauf unterschiedliche Regeln erhalten. Davon sollen die Gruppen vorher jedoch nichts erahnen! Bei der Gruppeneinteilung darauf achten, dass die Gruppen

untereinander möglichst wenig Sichtkontakt haben, damit die Regeln an den Tischen, die später verteilt werden, möglichst „geheim“ bleiben.

Einleitende Worte, bevor das Turnier beginnt (ca. 5 min):

Es darf während des gesamten Turniers (auch in der „Aufwärmphase“) NICHT geredet werden. Auch das Hin- und Herschieben von Zettelchen o.Ä. ist NICHT erlaubt. Einzig das Kommunizieren „mit Händen und Füßen“ ist erlaubt. Die Lehrkraft, welche die Spielleitung übernimmt, muss sicherstellen, dass dieses Sprech- und Schreibverbot eingehalten wird! Die Spielrunden erfolgen nach einer vorgegebenen Zeit. Die Lehrkraft wird das Ende der Zeit durch einen Gong o.Ä. verkünden.

Ankündigen, dass als Nächstes die Spielregeln an den Tischen verteilt werden und dass die Gruppen dann ca. 10 min Zeit haben, sich mit den Regeln vertraut zu machen. Das heißt, dass die Spielregeln während dieser Zeit noch offen auf den Tischinseln liegen bleiben. Die Schüler*innen werden außerdem dazu aufgefordert, sich bei auftretenden Fragen per Handzeichen zu melden, so dass die Lehrkraft diese unter Wahrung der „Geheimhaltung“ direkt an den Tischen beantworten kann.

Lese- und Testphase (ca. 20 min):

Jede Gruppe erhält einen Satz Karten (32er Blatt) sowie ein Blatt mit den Spielregeln. Die Schüler*innen lesen sich diese durch und spielen einige Testrunden. Wenn dies geschehen ist, sammelt die Lehrkraft die Spielregeln ein und kündigt an, dass nun die erste „offizielle“ Runde folgt.

Erste Spielrunde (ca. 15 min):

Die Lehrkraft sammelt alle Spielregeln ein und läutet die erste Spielrunde ein. Ein Gong verkündet das Ende des Spiels. Die Lehrkraft fragt die Gruppen, ob sie zu Ende gespielt haben. Wenn dies noch nicht der Fall ist, folgt die Aufforderung, dass die Gruppen eine*n Gewinner*in bestimmen müssen (ohne Worte!). Die Gewinner*innen der einzelnen Tische werden aufgefordert, aufzustehen und im Uhrzeigersinn die Tische zu wechseln, so dass am Ende an jedem der Tische wieder die gleiche Anzahl von Personen sitzt.

Zweite Spielrunde (10 min):

In diesen neuen Gruppenkonstellationen wird die zweite Spielrunde eröffnet. Da die Regeln nun „vermischt“ werden, kommt es üblicherweise zu Missverständnissen und auch Widerständen, da die Schüler*innen zumeist erst glauben, dass überall dieselben Regeln gelten. Meist erst nach einer Weile geht ihnen auf, dass es sich um unterschiedliche Regeln handelt. Nun müssen sie sich bemühen, zu verstehen und sich neu zu orientieren, um auch in der „gemischten“ Gruppe, das Spiel fortsetzen zu können. Die Lehrkraft sollte in diesen Prozess möglichst nicht eingreifen (auch wenn dies vielleicht in einzelnen Gruppen zum Spielabbruch führen kann), nur zur Ruhe muss eindringlich aufgefordert werden. Ein Gong verkündet erneut das Ende des Spiels. Es folgt wieder die Aufforderung, dass die Gruppen eine*n Gewinner*in bestimmen müssen. Diese werden erneut dazu aufgefordert, im Uhrzeigersinn die Tische zu wechseln.

2-3 weitere Spielrunden (2 – 3 x 5 min)

Die weiteren Runden laufen analog zur ersten Spielrunde. Auf die zeitliche Begrenzung und Abbruch der Runden nach 5 min achten!

Auswertung (ca. 25 min):

Die Gruppen bleiben für die Auswertung an ihren Tischinseln sitzen. Die Auswertung kann mündlich mit Wortmeldungen erfolgen.

Hier ist das Moderationsgeschick der Lehrkraft gefragt. Denn: Nach Beendigung des Turniers ist damit zu rechnen, dass sich die Schüler*innen schnell über die unterschiedlichen Spielregeln austauschen wollen. Diesen Impuls sollte die Lehrkraft deshalb umgehend aufgreifen, beispielsweise mit folgenden Fragen:

- Was ist euch aufgefallen?
- Welche Probleme gab es?
- Wie habt ihr das Problem der unterschiedlichen Regeln gelöst?
- Welche Strategien wurden eingesetzt?

Wichtig ist, dass die Lehrkraft auch darauf eingeht, dass es sich um ein Kartenspiel handelt, das interkulturelle Begegnungen simuliert. Darauf aufbauend, können folgende Fragen gestellt werden:

Inwiefern ist das Kartenspiel auf das Thema Kultur übertragbar?

Was verdeutlicht die Übung?

Was kann aus dem Spiel für interkulturelle Begegnungen gelernt werden?

Die Antworten der Schüler*innen sollten von der Lehrkraft um den genaueren Sinn des Spiels ergänzt werden: Die Spieler*innen erlebten die Verwirrung und Unsicherheit, die auftreten, wenn Personen verschiedener kultureller Herkunft aufeinandertreffen und man die Handlungen des Gegenübers schwer aufgrund der eigenen kulturellen „Spielregeln“ nachvollziehen kann.

Als abschließende Erkenntnis kann durch weitere Fragen dazu übergeleitet werden, welche der angewandten Strategien wie auf die Realität transferiert werden können:

Wie wurde es von euch erlebt, die ursprüngliche Gruppe zu wechseln?

Wie wurden neue Mitspieler*innen in eure Gruppen aufgenommen?

Was ist euch leichter gefallen – in der Gruppe zu bleiben oder zu wechseln?

Aufbauend auf die Antworten, die durch die Schüler*innen auf diese Fragen kommen, ist von der Lehrkraft abschließend zu verdeutlichen, wie unterschiedlich interkulturelle Begegnungen im Alltag ausgestaltet werden. Hier ist die Bedeutung von INTEGRATION, also dem Versuch beider Seiten, aufeinander zuzugehen, hervorzuheben – ein Prozess, der zwar langwierig und fordernd ist, jedoch am meisten erfolgsversprechend, kulturelle Unterschiede in „Einklang zu bringen“.

KOMPETENZERWERB

ERKENNEN

Die Schüler*innen erkennen, dass Kultur durch „Regeln“, die vorgeschrieben und oftmals nicht hinterfragt sind, bestimmt ist.

BEWERTEN

Die Schüler*innen lernen, vorgegebene Regelwerke als dynamisch / veränderbar zu bewerten.

HANDELN

Die Schüler*innen handeln unterschiedliche Strategien der interkulturellen Begegnungen aus.

QUELLE

Das Unterrichtsbeispiel wurde von Anett Slaby konzipiert. Es basiert auf einer Spielidee von Sivasailam Thiagi Thiagarajan „Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes“ (1980) und wurde in der Vergangenheit in verschiedenen Varianten umgesetzt.

Dieses Unterrichtsbeispiel kann kopiert und frei verwendet oder weitergegeben werden.

ANLAGE 1: SPIELREGELN BARNGA

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jede/r darf nur eine Karte spielen. Wenn die/der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss sie/er eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut "Mau", um seine Mitspieler*innen zu warnen. Vergisst sie/er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

Achten zwingen die/den nächsten Spieler*in zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Sie/er kann aber auch mit einer weiteren Acht kontern. Die/Der Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.

Siebenen zwingen die/den nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.

Buben kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Die/Der Ausspieler*in darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.

König Herz: Die/Der nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen.

Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der/die Nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er/sie eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat sagt laut "Mau", um seine Mitspieler*innen zu warnen. Vergisst man es, muss man zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

- Siebenen zwingen den/die Nächste/n, zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er/sie kann aber auch mit einer weiteren Sieben kontern. Der/die Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Zehnen zwingen den/die nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Damen kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der/die Ausspielende darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- König Pik: Der/die nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der/die Nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er/sie eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut "Mau", um seine Mitspielenden zu warnen. Vergisst man es, muss man zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

- Neunen zwingen den/die Nächste/n zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er/sie kann aber auch mit einer weiteren Neun kontern. Der/die Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Zehnen zwingen die/den nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Könige kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der/die Ausspielende darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- Dame Kreuz: Der/die nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit anderen Damen ist nicht möglich.

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der/die Nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er/sie eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut "Mau", um seine Mitspielenden zu warnen. Vergisst man es, muss man zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

- Sieben zwingen den/die Nächste/n zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er/sie kann aber auch mit einer weiteren Sieben kontern. Der/die Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Neunen zwingen den/die nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Könige kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der/die Ausspielende darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- Dame Herz: Der/die nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einer anderen Dame ist nicht möglich.

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der/die Nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er/sie eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut "Mau", um seine Mitspielenden zu warnen. Vergisst man es, muss man zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

- Achten zwingen den/die Nächste/n zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er/sie kann aber auch mit einer weiteren Acht kontern. Der/die Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Neunen zwingen die/den nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Buben kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der/die Ausspielende darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- König Kreuz: Der/die nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

BARNGA

Jede/r Spieler*in erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen danebengelegt.

Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht. Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen.

Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der/die Nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er/sie eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwilliges Ziehen möglich, man muss nicht spielen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat sagt laut "Mau", um seine Mitspielenden zu warnen. Vergisst man es, muss man zwei Karten aufnehmen.

Weitere Regeln:

- Achten zwingen den/die Nächste/n zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er/sie kann aber auch mit einer weiteren Acht kontern. Der/die Nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Siebenen zwingen den/die nächste/n Spieler*in eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Könige kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der/die Ausspielende darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- Dame Pik: Der/die nächste Spieler*in muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einer anderen Dame ist nicht möglich.