



# Barnga

Barnga simuliert den Effekt von kulturellen Unterschieden in menschlichem Handeln. Die Teilnehmer\*innen spielen ein einfaches Kartenspiel in kleinen Gruppen, wo Konflikte auftreten, sobald die Teilnehmer\*innen sich von Gruppe zu Gruppe bewegen. Diese Situation simuliert interkulturelle Treffen, bei denen Menschen glauben, dass sie das Verständnis von Grundregeln teilen. Beim Bemerkten der Unterschiede durchlaufen die Spieler\*innen einen „Mini-Kultur-Schock“, ähnlich den Erfahrungen beim „Betreten“ einer anderen Kultur.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Union finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser. Die Publikation repräsentiert nicht die Ansichten der Europäischen Kommission und die Europäische Kommission haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Alle Inhalte dieses Dokuments, insbesondere Texte, Bilder und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt. Soweit es nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet ist, liegen die Urheberrechte bei [divedu.eduskills.plus](http://divedu.eduskills.plus) und stehen unter der Creative Commons Namensnennung -Nicht kommerziell -Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) Lizenz. Sie dürfen im Rahmen der Lizenzbedingungen verwendet werden.

# Inhalt

Inhalt	2
Vorbereitung	3
Ablauf	3
Nachbereitung	4
Tipps für die Moderation	4
Grundregeln für das Spiel	5
Fünf Stiche	6
Fünf Stiche	7
Fünf Stiche	8

Anzahl der benötigten Anleiter\*innen

1

Benötigte Arbeitsmaterialien

Grundregeln ausgedruckt oder auf einem Flipchart notiert, Flipchart und Stifte, 5 Sets Canasta-Karten (28 Spielkarten: Ass-2-3-4-5-6-7), 5 verschiedene Regelblätter (1 Regelblatt für jeden Tisch), Sichtbare Nummerierung der Tische 1 – 5, Glocke, um den Beginn und das Ende der Spielrunden zu markieren

Zu erwartende Kosten

evtl. müssen einige Sets Canaster-Spielkarten gekauft werden.



ab 14 Jahren (12-30 Personen)



60 Minuten



Erfahrungen im Umgang mit verschiedenen Regeln oder Fremden, die mit den „lokalen“ Regeln nicht vertraut sind - Empathie gegenüber migrierenden Gruppen fördern und den Teilnehmer\*innen erlauben, sich in die Lage anderer Menschen zu versetzen, während sie ihr eigenes Verhalten gegenüber ihnen analysieren.



Migration

## Vorbereitung

Vor Beginn der Aktivität muss der\*die Spielleiter\*in den Raum mit 5 Tischen und Stühlen vorbereiten und alle Tische mit ihren Zahlen (von 1 bis 5) markieren. Auf jeden Tisch muss dann ein Kartenspiel gelegt werden. Zwischen den Tischen muss ausreichend Platz gelassen werden, damit die Teilnehmer\*innen nicht merken, was in den anderen Gruppen vor sich geht.

## Ablauf

**Schritt 1** Die Spieler\*innen bilden 5 Teams zu 4-6 Personen. Sie erhalten eine Kopie mit den Regeln für ein neues Kartenspiel mit dem Titel „Fünf Stiche“. Alle Gruppen haben einige Minuten Zeit, die Regeln zu studieren und das Spiel auszuprobieren. Wenn alle das Spiel ausprobiert und verstanden haben, sammelt der\*die Spielleiter\*in die Regeln ganz „nebenbei“ ab und erklärt die Regeln des Turniers (siehe Grundregeln).

**Schritt 2** Die Gruppen beginnen die erste Runde zu spielen. Nach Ende der Runde verlassen die Sieger\*innen und Verlierer\*innen ihre Gruppen und setzen sich laut Turnierplan an die neuen Tische. Erinnern Sie die Teilnehmer\*innen an das Redeverbot!

**Schritt 3** Die zweite Runde beginnt. Nun hört man Seufzer, Frustrationszeichen, Unmut, kurze Unruhe, Gelächter und Unverständnis. Setzen Sie unbedingt das Redeverbot durch! Manche Spieler\*innen rufen die Spielleitung zur Hilfe, manche gestikulieren wild, andere werden aggressiv. Bleiben Sie als Spielleitung standhaft und ruhig. Nach dem Ende der Runde wird erneut gewechselt.

**Schritt 4** Spielen Sie noch weitere 1 – 2 Runden, verkünden Sie dann das Ende des Turniers, anschließend lösen Sie das Redeverbot auf und erlauben den Spieler\*innen, sich am Tisch zu unterhalten. Nun müssen sich die Teilnehmer\*innen Luft machen.

**Schritt 5** Leiten Sie eine Reflexion ein, indem sie Spieler\*innen im Plenum erzählen können, was sie wahrgenommen haben und wie es ihnen ergangen ist. Einige sind davon überzeugt, dass manche die Regeln nicht gelernt haben. Manche geben zu, nie gut im Kartenspiel gewesen zu sein. Manche beschuldigen andere, geschummelt zu haben usw. Lösen Sie auf, dass die Regeln nur geringfügig anders waren.

# Nachbereitung

In der Reflexionsrunde werden die gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnisse mit realen Situationen verglichen. Die Spielleitung stellt daher diese oder ähnliche Fragen:

- Was ist während des Spiels passiert?
- Welche verschiedenen Spielarten gibt es für Barnga?
- Wie hast du dich gefühlt, als du bemerkt hast, dass etwas seltsam ist?
- Wie hast du dich in den verschiedenen Rollen gefühlt, z.B. mit ein oder zwei anderen auf dem Tisch zu bleiben (die Mehrheit)? Wie hast du dich gefühlt, die Tische zu wechseln?
- Wie war das Gefühl/die Atmosphäre an den verschiedenen Tischen? Haben die Leute Strategien entwickelt, wie man mit dem „Problem“ umgeht? Was war es?
- Was schlägt das Spiel vor, was zu tun ist, wenn man sich in einer ähnlichen Situation in der realen Welt befindet?
- Wie richtet dieses Spiel unsere Aufmerksamkeit auf die verborgenen Aspekte der Kultur?

Lassen Sie die Teilnehmer\*innen anschließend an die realen Situationen anhand der simulierten im Spiel denken! Zwei Beispiele:

- Meine Muttersprache hat mir nicht mehr geholfen, weil die Einheimischen mich nicht verstanden haben. Dieses „nicht verstanden werden“ wird in diesem Spiel durch das Sprachverbot und die auftretenden Schwierigkeiten, ihre eigenen Regeln zu erklären, simuliert.
- An einem Tisch kommen 2 Spieler\*innen zusammen, die ursprünglich vom gleichen „Heimtisch“ stammten. Mit zwei Runden begannen sie, ihre „Heimregeln“ durchzusetzen. In der Wirklichkeit könnte man das Beispiel Berlin Kreuzberg nennen, wo die türkische Sprache zur Mehrheitssprache im täglichen Leben geworden ist. Im Ausland ist es für die Migrant\*innen einfacher, sich „zusammenzuschließen“.

## Tipps für die Moderation

Dieses Spiel kann nur einmal gespielt werden, wenn dieser Aha-Moment erreicht werden soll. Fragen Sie vor Beginn des Spiels, ob jemand „Fünf Stiche“ kennt. Sollte es Personen geben, die das Spiel kennen, bitten Sie sie ohne großes Aufhebens mitzuspielen und sich unauffällig zu verhalten.

# Grundregeln für das Spiel

1. Anschließend werden die Regeln wieder eingesammelt und es ist nicht mehr erlaubt, zu sprechen. Von diesem Zeitpunkt an darf man allerdings Zeichnungen anfertigen (ohne Worte) bzw. gestikulieren.
2. Dann startet das Turnier.
3. Bewertung folgendermaßen:
4. Sieger\*innen des Spiels: Spieler\*innen mit den meisten Stichen.
5. Sieger\*innen der Spielrunde: Spieler\*innen mit der höchsten Karte.
6. Jede Runde dauert nur einige Minuten.
7. Die Spieler\*innen wechseln folgendermaßen die Tische
8. Sieger\*innen gehen zur nächst höheren Tischnummer.
9. Verlierer\*innen gehen zur nächst niederen Tischnummer.
10. Die anderen Spieler\*innen bleiben am Tisch.

# Fünf Stiche

Ein Kartenspiel – einfach zu lernen und einfach zu spielen

---

Karten	Nur 28 Karten werden verwendet: Ass, 2, 3, 4, 5, 6 und 7 pro Farbe. Ass ist die höchste Karte.
Spieler*innen	Normalerweise 4-6 Spieler*innen.
Geben	Der*die Geber*in mischt die Karten und gibt sie einzeln an alle Spieler*innen. Alle bekommen 4-7 Karten (je nach Gruppengröße).
Start	Der*die Spieler*in links vom Gebenden aus beginnt irgendeine Karte auszuspielen. Jede*r spielt nur eine Karte. Die gespielten Karten geben gemeinsam einen Stich. Möglicherweise gibt es beim letzten Stich nicht genug Karten für alle. Das heißt, das Ergebnis steht bereits nach der vorletzten Runde fest.
Gewinner*in	Wenn jede*r eine Karte gespielt hat, gewinnt die höchste Karte.
Stiche	Der*die diese Karte gespielt hat, nimmt den Stich (4-6 Karten) auf und legt sie verkehrt vor sich auf den Tisch.
Fortsetzung	Der*die Gewinner*in eines Stiches spielt die nächste Runde aus. Die*der erste Spieler*in darf jede Karte spielen.
Farbe	Es besteht Farbzwang. Wenn du die ausgespielte Farbe nicht hast, kannst du irgendeine andere Farbe spielen. Der Stich wird von der höchsten Karte der ausgespielten Farbe gespielt.
Trumpf	PICK ist Trumpf. Der Trumpf sticht jede andere Farbe, selbst wenn die Karte an sich niedriger ist. Bei mehreren gespielten Trümpfen gewinnt der höchste Trumpf.
Ende/Sieg	Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Trümpfe gespielt wurden. Der*die Spieler*in mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel.

---



# Fünf Stiche

Ein Kartenspiel – einfach zu lernen und einfach zu spielen

---

Karten	Nur 28 Karten werden verwendet: Ass, 2, 3, 4, 5, 6 und 7 pro Farbe. Ass ist die niedrigste Karte.
Spieler*innen	Normalerweise 4-6 Spieler*innen.
Geben	Der*die Geber*in mischt die Karten und gibt sie einzeln an alle Spieler*innen. Alle bekommen 4-7 Karten (je nach Gruppengröße).
Start	Der*die Spieler*in links vom Gebenden aus beginnt irgendeine Karte auszuspielen. Jede*r spielt nur eine Karte. Die gespielten Karten geben gemeinsam einen Stich. Möglicherweise gibt es beim letzten Stich nicht genug Karten für alle. Das heißt, das Ergebnis steht bereits nach der vorletzten Runde fest.
Gewinner*in	Wenn jede*r eine Karte gespielt hat, gewinnt die höchste Karte.
Stiche	Der*die diese Karte gespielt hat, nimmt den Stich (4-6 Karten) auf und legt sie verkehrt vor sich auf den Tisch.
Fortsetzung	Der*die Gewinner*in eines Stiches spielt die nächste Runde aus. Die*der erste Spieler*in darf jede Karte spielen.
Farbe	Es besteht Farbzwang. Wenn du die ausgespielte Farbe nicht hast, kannst du irgendeine andere Farbe spielen. Der Stich wird von der höchsten Karte der ausgespielten Farbe gespielt.
Trumpf	PICK ist Trumpf. Der Trumpf sticht jede andere Farbe, selbst wenn die Karte an sich niedriger ist. Bei mehreren gespielten Trümpfen gewinnt der höchste Trumpf.
Ende/Sieg	Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Trümpfe gespielt wurden. Der*die Spieler*in mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel.

---



# Fünf Stiche

Ein Kartenspiel – einfach zu lernen und einfach zu spielen

---

Karten	Nur 28 Karten werden verwendet: Ass, 2, 3, 4, 5, 6 und 7 pro Farbe. Ass ist die höchste Karte.
Spieler*innen	Normalerweise 4-6 Spieler*innen.
Geben	Der*die Geber*in mischt die Karten und gibt sie einzeln an alle Spieler*innen. Alle bekommen 4-7 Karten (je nach Gruppengröße).
Start	Der*die Spieler*in links vom Gebenden aus beginnt irgendeine Karte auszuspielen. Jede*r spielt nur eine Karte. Die gespielten Karten geben gemeinsam einen Stich. Möglicherweise gibt es beim letzten Stich nicht genug Karten für alle. Das heißt, das Ergebnis steht bereits nach der vorletzten Runde fest.
Gewinner*in	Wenn jede*r eine Karte gespielt hat, gewinnt die höchste Karte.
Stiche	Der*die diese Karte gespielt hat, nimmt den Stich (4-6 Karten) auf und legt sie verkehrt vor sich auf den Tisch.
Fortsetzung	Der*die Gewinner*in eines Stiches spielt die nächste Runde aus. Die*der erste Spieler*in darf jede Karte spielen.
Farbe	Es besteht Farbzwang. Wenn du die ausgespielte Farbe nicht hast, kannst du irgendeine andere Farbe spielen. Der Stich wird von der höchsten Karte der ausgespielten Farbe gespielt.
Trumpf	KARO ist Trumpf. Du darfst einen Trumpf immer spielen, wenn du möchtest, selbst wenn du die ausgespielte Farbe besitzt. Der Trumpf sticht jede andere Farbe, selbst wenn die Karte an sich niedriger ist. Bei mehreren gespielten Trümpfen gewinnt der höchste Trumpf.
Ende/Sieg	Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Trümpfe gespielt wurden. Der*die Spieler*in mit den meisten Stichen gewinnt das Spiel.

---

