

## 2.3

### Barnga – ein Kartenspiel mit unterschiedlichen Regeln

Foto)  
SchülerInnen der Neuen Mittelschule  
Guntramsdorf während des Barnga -  
Kartenspiels.

#### Ziele

- Wissen und kritische Reflexion
- Sensibilisierung für Diskriminierung
- Erkennen von Integrationspotential
- Diversität als Bereicherung



43

#### Beschreibung der Übung

#### Planung und Durchführung

Gruppengröße:  
20-25 Personen

#### Material:

- Anhang 2.1 – Barnga Kartenspiel  
/ Seiten 85-90,

Fünf Kartensets

#### Dauer:

30 Minuten

Im Vorfeld der Übung, dessen Mittelpunkt ein Kartenspiel ist, wird mit den SchülerInnen besprochen, was Zugehörigkeit und „Kultur“ für sie bedeuten und nach Assoziationen gesucht.

BARNGA, das Kartenspiel, das mit den SchülerInnen gespielt wird, simuliert den Effekt von kulturellen Unterschieden in menschlichem Handeln. Die TeilnehmerInnen spielen ein einfaches Kartenspiel in kleinen Gruppen, wo Konflikte auftreten, sobald die TeilnehmerInnen sich von Gruppe zu Gruppe bewegen und die Gruppen wechseln müssen.

Diese Situation simuliert interkulturelle Treffen, bei denen Menschen glauben, dass sie das Verständnis der Grundregeln teilen. Beim Bemerkens der Unterschiede durchlaufen die SpielerInnen möglicherweise einen „Mini-Kultur-Schock“, ähnlich den Erfahrungen beim „Betreten“ eines anderen Kontextes. Sie müssen dann darum kämpfen, einander zu verstehen und sich mit diesen Unterschieden anzufreunden, damit die Kommunikation effektiv funktionieren kann.

Die SpielerInnen werden auf nummerierte Tische aufgeteilt. Pro Tisch 3-5 SpielerInnen, je nach Gruppengröße. Jede Gruppe hält einen Abstand zu den anderen Gruppen. Die SpielerInnen erhalten 28 Karten eines Sets Spielkarten (Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7 jeder Farbe). Ebenso wird ein Papier mit Regeln (siehe Material) für das Kartenspiel Barnga ausgeteilt, wobei jede Gruppe



2.3  
Barnga – ein  
Kartenspiel mit  
unterschiedlichen  
Regeln

#### Quellen

Sivasailam Thiagarajan, Barbara Steinwachs:  
Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes,  
Boston/London: 1990

unterschiedliche Regeln bekommt. Alle Gruppen haben einige Minuten Zeit, die Regeln zu studieren und das Spiel auszuprobieren. Wenn alle das Spiel verstanden haben, sammeln die SpielleiterInnen die Regeln ein und geben den Auftrag: „Ab jetzt darf nicht mehr gesprochen werden!“ Zeichnen oder gestikulieren ist erlaubt, aber sprechen oder schreiben nicht. Die Gruppen beginnen zu spielen. Bei einem Zeichen der SpielleiterInnen nach 5 Minuten wechseln GewinnerInnen und VerliererInnen ihren ursprünglichen Tisch und wechseln zu einem anderen Tisch (GewinnerInnen steigen auf, VerliererInnen steigen ab). Sie setzen sich in neue Gruppen und beginnen das Spiel neu. Dies kann vereinzelt zu Irritationen, Frustrationen, Unmut sowie allgemeinen Anzeichen von Unruhe, Gelächter und Unverständnis führen, da ja die Regeln unterschiedlich sind und nicht gesprochen werden darf. Der Wechsel von SpielerInnen zu anderen Tischen wird einige Male vollzogen, dadurch kommt es zu einer Vermischung von SpielerInnen und von Spielregeln. Die Kommunikation darf nur durch Gestik, Mimik, Verhalten und Handzeichen geführt werden.

Nach 3-5 Kartenspiel-Runden werden die SchülerInnen wieder alle zusammgeführt und es wird besprochen, welchen Eindruck das Spiel hinterlassen hat und welche Gefühle es hervorruft. Wichtig ist, zunächst den Emotionen Platz zu geben. Danach kann eine Besprechung folgende Fragen behandeln: Wie ist es, neu zu einer Gruppe zu stoßen? Wie fühlt man sich, wenn man die Regeln plötzlich nicht mehr versteht? Wie hat man jene, die mit anderen Regeln an den Tisch gekommen sind, empfangen? Wie ist es, nicht nachfragen zu können?

● Anhang 2.1

Barnga – Spielregeln



## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die höchste Karte des Spieles. Es gibt keinen Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte ausspielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.

## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die niedrigste Karte des Spieles. ♥ ist Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte ausspielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.



## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die niedrigste Karte des Spieles. ♣ ist Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte ausspielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.



● Anhang 2.1

Barnga – Spielregeln



## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die höchste Karte des Spieles. ♦ ist Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte aus spielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.

● Anhang 2.1

Barnga – Spielregeln



## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die höchste Karte des Spieles. ♠ ist Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte ausspielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.

## Barnga – ein Kartenspiel

### Spielablauf / Regeln

- Jede Person am Tisch bekommt 5 Spielkarten.
- Jede Runde dauert 5 Minuten. In dieser Zeit werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Wer in einer Runde die meisten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch auf.
- Wer in einer Runde die wenigsten Stiche am eigenen Tisch macht, steigt gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch ab.
- Alle anderen bleiben am eigenen Tisch sitzen.
- Bei Stich-Gleichstand wird der Gewinner / die Gewinnerin durch Schere-Stein-Papier ermittelt.
- Nach der ersten Runde wird ohne Einsicht in die Regeln und in absoluter Stille gespielt. Sprechen, schreiben und zeichnen ist nicht erlaubt, gestikulieren hingegen ist erlaubt.
- Das Ass ist die niedrigste Karte des Spieles. Es gibt keinen Trumpf.
- SpielerInnen erhalten Büroklammern als "Jetons", um die Stichzahl festzuhalten.
- GeberIn kann jedeR am Tisch sein. Die Person rechts davon spielt die erste Karte aus. Sie / Er kann jede Karte ausspielen. Danach herrscht Farbzwang. JedeR SpielerIn spielt eine Karte.
- Wer keine Karte der gleichen Farbe hat, kann jede andere Karte ausspielen. Der Stich geht an den / die SpielerIn mit der höchsten Karte in der richtigen Farbe.