



neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.
Zeißstraße 13
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20
E-Mail: info@ljr.de

Barnga

Unterkategorie

Gesellschaftliche Situation von Kindern und Jugendlichen

Dauer

bis zu 1 Stunde

Teilnehmeranz.

12 - 32

Material

Bezeichnung

Anzahl Variiert mit TN-Zahl

Tischkarten von 1 bis 4, die auf die 4 Spieltische gelegt werden (pro Gruppe sollten es mindestens 4 Spieler-innen sein)

4 Ja

4 Sets Kartenspiele mit Karten von 2 bis Ass (ohne Joker)

4 Nein

Spezielle Spielregeln: jede Gruppe erhält andere Spielregeln

1 Nein

Wo kann man die Aktion machen?"

- Seminarraum

Ziele: Was soll mit der Methode erreicht werden?

Erkennen/reflektieren, dass alltägliche Regeln/Verhaltensweisen erlernt sind und wir oftmals dazu neigen, sie zu verallgemeinern

Kurzbeschreibung: Worum geht's?

An verschiedenen Tischen wird ein Spiel gespielt, dessen Regeln sich von Tisch zu Tisch ein wenig unterscheiden, was die Spielenden zunächst nicht wissen! Der Clou dabei: Bei diesem Spiel darf nur in der Einführungs- und Übungsphase gesprochen werden! Nach jeder Spielrunde werden die Tische gewechselt, sodass die Teilnehmer-innen jeweils mit neuen Regeln konfrontiert werden. Das sorgt für ordentliche Verwirrung! Am Ende wird gemeinsam besprochen, wie sich diese Situation auf das reale Leben übertragen lässt (Mögliche Stichworte: Lernen von Regeln des Kulturkreises, Verallgemeinerung, (Un-)Sicherheit, Macht etc.).

Ablauf: Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Die Teilnehmer-innen verteilen sich auf die vier Tische. Dort liegen bereits (umgedreht) die jeweiligen Spielregeln bereit. Außerdem bekommt jeder Tisch einen Kartensatz.

Die Teilnehmer-innen üben in ihrer Gruppe; erst nach ca. fünf Minuten werden die Regeln weggenommen, dann soll noch fünf Minuten weitergeübt werden, jetzt ohne zu sprechen! Wichtig: Anschließend werden die Regeln wieder eingesammelt.

Die Gruppen beginnen zu spielen. Nach 10 Minuten ertönt ein Signal und die Sieger-innen wechseln einen Tisch nach rechts, die Verlierer-innen nach links. Es wird wieder 10 Minuten gespielt. An dieser Stelle entstehen für gewöhnlich Chaos und Verwirrung. Die Betreuer-innen greifen nicht ein und erklären nichts, sorgen aber dafür, dass wirklich kein Wort gesprochen wird. Am Ende erfolgt noch ein Wechsel. Nach weiteren 10 Minuten (also nach 3 Runden) wird das Spiel abgebrochen, alle kommen zusammen und die Auswertung beginnt. Wer letztlich gewonnen hat, wird dabei nicht thematisiert, weil es unwichtig ist.

Auswertung

1. Beschreibende Phase:

Hat sich das, was Du gefühlt/gedacht hast, während des Spieles verändert? Was hat Dich am meisten frustriert/gefreut?

2. Analyse/Suche nach Analogien:

Welche »echten« Situationen simuliert das Spiel?

Hattest Du schon mal eine Erfahrung, die ähnliche Gefühle hervorgerufen hat?

Die Spielregeln sind als PDF im Anhang zu finden!

Zu dieser Methode existieren unterschiedliche Versionen und Namen.

Das Original stammt von: Thiagarajan, Sivasailam: Barnga. A simulation game on cultural clashes. 25. Aufl. Boston/London 2013.

Schlagworte

Integration, Vielfalt

Anhang



[BarngaSpielregeln.pdf](#)

Aufwand

wenig