



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020



Vorurteile überwinden – das Fremde kennen lernen – die Gesellschaft gestalten

Unterrichtsmaterial für die Sek. I
zur MISEREOR/BDKJ-Jugendaktion 2020
„Gib Frieden!“



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

Einführung

Konflikte, die gewaltsam (physisch, psychologisch oder strukturell) ausgetragen werden, kennen wir alle. Wir kennen sie aus unserem eigenen Leben oder aus den Medien. Sie sind auf den unterschiedlichen Ebenen erkennbar: im sozialen Nahraum – wie etwa in der Familie oder in der Schule –, innerhalb einer Gesellschaft oder global zwischen Staaten. Die Jugendaktion 2020 betrachtet u.a. den Libanon, der in Folge des Krieges in Syrien mittlerweile rund 1,5 Mio. geflüchtete Menschen aufgenommen hat. Angesichts einer ursprünglichen Bevölkerung von rund 4,5 Mio. Libanes*innen zieht das Zusammenleben mit den unterschiedlichen Kulturen nach einer Phase der Solidarität aus verschiedenen Gründen verstärkt große Herausforderungen für die Gesellschaft nach sich.

Auch aus dem deutschen Kontext kennen wir diesen Prozess. Als im Jahre 2015 geflüchtete Menschen verstärkt nach Deutschland kamen, wurden sie mit offenen Armen empfangen. Der Begriff „Willkommenskultur“ prägte die allgemeine Stimmung im Land. Das Fremdsein der Kulturen und die Aufgaben der Kulturvermittlung bzw. der Integration wurden als notwendig und als gesamtgesellschaftliche Aufgabe gesehen. Im Laufe der Zeit hat sich dieses Bild jedoch geändert. Immer lauter wurden die Stimmen, die Menschen aus anderen Kulturkreisen ablehnen. Von einer „Islamisierung der deutschen Gesellschaft“ ist die Rede und mittlerweile sind ausländerfeindliche und rassistische Äußerungen besonders in den sozialen Medien aber auch im öffentlichen Raum an der Tagesordnung. Eine Verrohung der Sprache sowie ein Ansteigen der Gewalt von rechts hat seit längerer Zeit in Deutschland Einzug gehalten. Die AfD hat den höchsten Zuspruch gerade in den Gegenden, in denen der Ausländeranteil am geringsten ist.

Vorurteile können zu einer Abneigung – ja, zu einer Kultur des Hasses gegenüber „dem Fremden“ führen. Vorurteile sind häufig die erste Vorstufe von Missverständnissen und Konflikten. Keine*r kann sich vor Vorurteilen schützen – der Mensch denkt in Kategorien. Sie helfen uns, die Welt und unsere Umgebung einzuordnen und sie schützen vor einer Reizüberflutung. Schnell haben wir unsere Mitmenschen in Schubladen eingeordnet – die Aufgabe besteht darin, diese Menschen auch wieder aus den Schubladen heraus zu lassen! Mit dem vorliegenden Unterrichtsmaterial beschäftigen sich die SuS spielerisch und selbstreflexiv mit Fragen der Kategorisierung in Form von Vorurteilen, sie setzen sich mit in der Klasse vorkommenden Kulturen auseinander, lernen die Hürden kennen, die ein Zurechtfinden in einer neuen Kultur schwierig machen und diskutieren entsprechende Lösungswege.



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

Informationen für die Lehrperson

Der vorliegende Unterrichtsvorschlag für die Gestaltung von drei Schulstunden (je nach Bedarf kann so auch eine Einzelstunde oder eine Doppelstunde gestaltet werden) umfasst die Themen Vorurteile, Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Kulturen und der Umgang mit unterschiedlichen Regeln (in einer Kultur). Bei der Einheit „Vorurteile“ werden in zwei Brainstorming-Phasen Vorurteile gegenübergestellt, die „den Deutschen“ und „den Afrikanern“ zugeordnet werden. Die Schülerinnen und Schüler lernen bei dieser Einheit, dass bei Vorurteilen gegenüber einzelnen Personen die Eigenschaften der jeweiligen Gruppe bedeutend sind. Möchte man Vorurteile abbauen, müssen personenbezogene Eigenschaften in den Vordergrund gerückt werden. Je besser man eine Person kennt, desto weniger wichtig werden die für Vorteile entscheidenden Gruppeneigenschaften. Dieses Kennenlernen wird in der zweiten Einheit aufgegriffen, in der mit Hilfe der sogenannten Kulturzwiebel Werte, Helden, Symbole und Rituale der in der Klasse vorkommenden Kulturen deutlich werden, so dass Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutiert werden können. Der Abschluss bildet das Kartenspiel „Barnga“, bei dem durch Transferleistung deutlich wird, wie schwierig es ist, sich in Kulturen mit unbekanntem Regeln zurecht zu finden und welche Lösungen sich Gruppenmitglieder einfallen lassen im Hinblick auf ein gelingendes interkulturelles Zusammenleben. Der Unterrichtsvorschlag ist den sozial-/gesellschaftswissenschaftlichen Fächern zuzuordnen und kann gut in der Sekundarstufe I ab der achten Klassenstufe umgesetzt werden. Er hat bspw. Anknüpfungspunkte an den Kernlehrplan Politik/Wirtschaft des Landes NRW, in dem es in dem Inhaltsfeld 4 Identität und Lebensgestaltung heißt: „Anhand dieses Inhaltsfeldes erfolgt die Betrachtung des Zusammenspiels von individueller Entwicklung und prägenden sozialen Alltagserfahrung in einer sich auch durch Migration und Digitalisierung verändernden Gesellschaft. (...) Ein erstes Verständnis sozialer Prozesse ermöglicht eine Orientierung in der Identitätsbildung sowie die Reflexion verschiedener Rollen, Werte und Normen.“ Dieses Inhaltsfeld hat als inhaltlichen Schwerpunkt u.a. die Herausforderungen im Zusammenleben von Menschen auch mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen und Geschlechterrollen. Bezüglich der Urteilskompetenz sollen Schülerinnen und Schüler u.a. die Bedeutung unterschiedlicher Lebensformen und die Auswirkungen ihres Wandels für die Gesellschaft in Ansätzen begründen und die Chancen und Problemlagen von unterschiedlichen Formen des Zusammenlebens beurteilen. Der Sachkompetenz wird Rechnung getragen, indem SuS den Einfluss sozialer Erwartungen auf die Identitätsbildung erklären, den Wandel der Wertorientierungen von Jugendlichen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Werten, Normen und Gesetzen beschreiben.



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

Vorschlag für die Unterrichtsgestaltung:

Zeit	Phase	Lernarrangement	Sozialform/ Methode/ Material	Didaktischer Kommentar
5´	Einstieg	Die L (Lehrperson) fragt die SuS, wie lange es dauert, bis man von einer fremden Person einen ersten Eindruck gewonnen hat. Einige Antworten werden gesammelt, ehe die Auflösung genannt wird: es braucht einen Bruchteil von einer Sekunde, ehe man eine Person eingeschätzt hat und „in eine Schublade gesteckt“ hat.	Plenum	Es ist darauf zu achten, dass bei den Antworten die Zeitangaben möglichst weit auseinander liegen. Diese Übung dient dem Übergang zu dem Thema der Vorurteile.
20´	Vertiefung und Sicherung	S. Leitfaden zur Übung „Vorurteile – wie sie entstehen und wie man ihnen begegnet“	Plenum Brainstorming Tafelbild	Es ist wichtig, dass mindestens 10 Eigenschaften pro Spalte gesammelt werden. Die L kann darauf hinweisen, dass es sich um Vorurteile handelt, man sich also frei äußern kann. Gleichzeitig muss die L darauf achten, dass keine negative, abwertende Stimmung Einzug hält. Hilfreich kann auch der Hinweis sein, dass es sich explizit um Generalisierungen und Vereinfachungen handelt. Die L kann darauf aufmerksam machen, dass der Kontinent Afrika aus 55 Ländern mit hunderten von Kulturen besteht. Viele dieser Länder sind den meisten Deutschen nicht bekannt, so dass häufig lediglich von „Afrika“ die Rede ist.
25´	Vertiefung	Die L teilt die Klasse in kultur-/länderhomogene Kleingruppen je nach Nationalität oder kulturellen Wurzeln auf und verteilt das Arbeitsblatt AB 1 „Die Kul-	Kleingruppenarbeit AB 1	Die L erklärt nach Austeilen der Arbeitsblätter das Schema der Kulturzwiebel und gibt evtl. einige Beispiele für jede Kategorie.



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

		turzwiebel“. Auch nur ein SoS kann sich mit einem Kulturkreis beschäftigen.	Präsentationskarten, Stifte Übung	Sollten zu wenige Kulturen in der Klasse repräsentiert sein, können sich Gruppen durch Recherchearbeit mit fremden Kulturen beschäftigen. Während der Arbeitsphase bereitet die L das Präsentationsschema vor. Von links nach rechts werden die einzelnen bearbeiteten Länder auf Kärtchen geschrieben, von oben nach unten die Kategorien „Werte“, „Rituale“, „Helden“ und „Symbole“. Die SuS können so ihre Karten bei den Präsentationen den Feldern zuordnen.
15`	Sicherung	Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse	Präsentation	Die L kann einzelne Vertiefungsfragen stellen.
15`	Sicherung	Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden diskutiert	Plenum	Die L gibt einen kurzen Überblick über das entstandene Bild und die SuS identifizieren Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Was ist überraschend?
20`	Übergang	Die SuS tauschen sich dahingehend aus, inwiefern die identifizierten Kriterien auch auf sie zutreffen und diskutieren die Frage, wie in einer aus verschiedenen Kulturen zusammengesetzten Gesellschaft mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden umgegangen werden kann.	Plenum	Folgende Leitfragen können die Diskussion anregen: <ul style="list-style-type: none"> • Inwiefern kann man sich mit den Ergebnissen identifizieren? • Welche Potenziale haben die Gemeinsamkeiten? • Bieten die Unterschiede auch Chancen, dass man sich annähert? • Welche Hürden stellen die Unterschiede dar? • Sind Menschen überhaupt bereit, mit Menschen aus anderen Kulturkreisen in Kontakt zu treten? • Wie sieht es bei uns in der Klasse aus? Was wissen wir überhaupt von den vertretenden Kulturen? Wie können



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

				wir mehr erfahren und wie können wir unsere Klassenatmosphäre verbessern?
20`	Vertiefung	Die Klasse wird so in Kleingruppen aufgeteilt, dass 3-4 Personen an einem Tisch sitzen. Ab jetzt gilt striktes Redeverbot. Die jeweiligen Spielregeln (AB 2 – AB 7) werden an den Tischen verteilt und die SuS machen sich mit den Regeln vertraut. Danach werden die Regeln wieder eingesammelt. Nach ein paar Minuten wechselt jeweils ein SoS die Gruppe, nach weiteren Minuten wechselt ein*e andere Spieler*in die Gruppe.	Übung Kleingruppen AB 2 – AB 7 Spielkarten (Skatblatt)	Die L muss darauf achten, dass nicht kommuniziert wird. Je nach Klassengröße ist es evtl. notwendig, die Klasse zu Beginn in zwei Hälften zu teilen – jede Hälfte bildet dann quasi eine Spielgemeinschaft. Die L sollte durch eine entsprechende Methode gewährleisten, dass nicht die gleiche SoS zweimal wechselt.
15`	Sicherung	Diskussion	Plenum	Leitfragen für die Diskussion können sein: <ul style="list-style-type: none"> - Was ist aufgefallen? - Wie war die Situation für denjenigen, der neu in die Gruppe kam? - Wie ist die Gruppe mit der neuen Situation umgegangen? - Wie wurde die Situation gelöst? - Was sagt das über Integration aus und wie kann sie gefördert werden?



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

Leitfaden zur Übung „Vorurteile – wie sie entstehen und wie man ihnen begegnet“

1. Die L teilt die Tafel in zwei Hälften ein, schreibt über die linke Spalte zunächst „Die Deutschen“ und fragt die Klasse nach Vorurteilen, die andere Länder/Menschen gegenüber Deutsche haben. Folgende Fragen können helfen: „Was ist typisch für Deutschland/ für Deutsche?“ „Wie sind die Deutschen?“ „Was essen und trinken Deutsche?“
2. Über die rechte Spalte schreibt die L „Die Afrikaner“ und fragt abermals nach Vorurteilen. Ähnliche Fragen wie bei a) können zu Antworten anregen.
3. Wenn eine ausreichende Anzahl an Vorurteilen gesammelt wurde, fragt die L „Gibt es einen Deutschen, der...“ und zeigt/nennt Eigenschaften aus beiden Spalten. Die Antwort wird ein „ja“ sein. Danach fragt die L „Gibt es einen Afrikaner, der ...“ und zeigt/nennt Eigenschaften aus beiden Spalten. Auch hier wird die Frage bejaht werden. Damit wird den SuS deutlich, dass die zuvor genannten Vorurteile nicht auf alle Individuen zutreffen.
4. Die L löst die Übung auf, indem sie erklärt, dass Vorurteile durch Erwartungen gefärbte Urteile sind, die zunächst nichts mit der Person an sich zu tun haben, sondern mit ihrer Gruppenzugehörigkeit. Je näher wir eine Person kennen, desto weniger wichtiger werden die Erwartungen bzgl. der Gruppe und desto wichtiger werden die persönlichen Eigenschaften. Das fatale an Vorurteilen ist das Verallgemeinern, das Über-einen-Kamm-Scheren über einen individuellen Menschen -> die Schublade muss wieder geöffnet werden können!
5. Des Weiteren kann die L darauf hinweisen, dass Vorurteile in ihrer Tendenz durchaus zutreffend sein können – weil sie sich eben aus Erfahrungen gebildet haben – sie aber auf keinen Fall immer stimmen müssen! Daher ist es notwendig, dass man bei allen natürlich ablaufenden Kategorisierungsprozessen offen und flexibel in seinen Beurteilungen bleiben muss.

Optional Hausaufgabe:

Wie bewertet Ihr die Tatsache, dass in Regionen, in denen die wenigsten Ausländer*innen leben, die AfD den größten Zuspruch hat und welche Maßnahmen können ergriffen werden? Auszug aus einem Interview mit Alexander Yendell, Soziologe an der Universität Leipzig:

<https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/thueringen-wirtschaftliche-benachteiligung-erklaert-nicht-den-erfolg-der-afd-a-1293756.html>

SPIEGEL: Woher kommt diese Angst (vor Überfremdung , Anm. des Autors)?

Yendell: Das ist das Paradoxe. Im Osten ist die Fremdenfeindlichkeit dort besonders hoch, wo es kaum Ausländer gibt. Wir haben es also nicht mit einer tatsächlichen Bedrohung zu tun, sondern mit der abstrakten Befürchtung eines vermeintlichen Kulturkampfes, den Rechtspopulisten suggerieren. Wer dagegen tatsächlich Kontakt zu Menschen mit Migrationshintergrund hat, baut Vorurteile ab. Es ist schwieriger, Menschen abzuwerten, die man kennt. In der Soziologie spricht man auch von der Kontakthypothese.



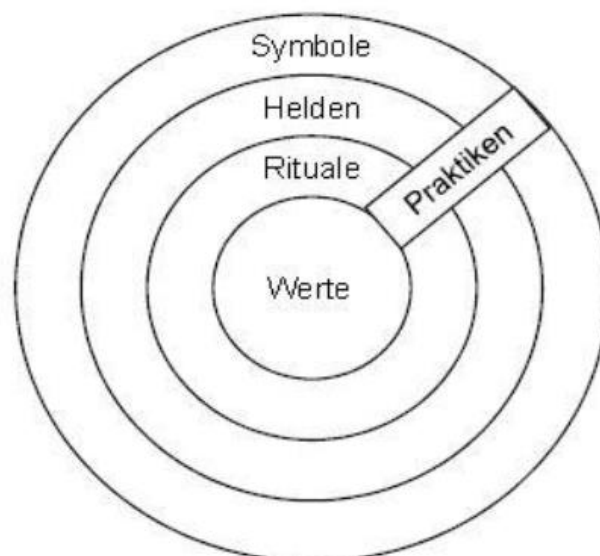
Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

AB 1: Die Kulturzwiebel

Untenstehend seht Ihr die sogenannte „Kulturzwiebel“, die von dem Kulturwissenschaftler Geert Hofstede entwickelt wurde. In einer Kultur oder einem Land sind immer bestimmte Werte, Rituale, Helden und Symbole vorherrschend, aus denen sich in der Summe bestimmte Praktiken ergeben.

Aufgaben:

1. Findet Euch in Kleingruppen mit Mitschüler*innen zusammen, die die gleichen kulturellen Wurzeln haben.
2. Schreibt auf Kärtchen jeweils die für das jeweilige Land zutreffenden Werte, Rituale, Helden und Symbole. Das Feld „Praktiken“ dürft ihr ignorieren. Erklärungen:
 - Rituale beschreiben alltägliche Verhaltensweisen oder auch Handlungen/Abläufe zu besonderen Anlässen, die in dem jeweiligen Land typisch sind.
 - Helden können Idole, Vorbilder oder berühmte Persönlichkeiten sein, die mit dem Land in Verbindung gebracht werden.
 - Symbole können Bauwerke, Statuen oder sonstige sichtbare Symbole sein, die für das Land eine Bedeutung haben.
3. Solltet Ihr Schwierigkeiten bei der Bearbeitung haben, könnt Ihr auch im Internet recherchieren
4. Bestimmt ein Mitglied Eurer Gruppe, das Eure Ergebnisse präsentiert





Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

AB 2:

Barnga¹

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler/jede Spielerin erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

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

¹ Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



AB 3:

Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

Barnga²

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

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

² Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



AB 4:

Barnga³

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Acht, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Acht spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

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

³ Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



AB 5:

Barnga⁴

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

- Zehnen zwingen den nächsten zwei Karten aufzunehmen ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er kann aber auch mit einer weiteren Zehn kontern. Der nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Asse zwingen den nächsten Spieler eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Buben kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der Ausspieler darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- König Karo: Der nächste Spieler muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

⁴ Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



AB 6:

Barnga⁵

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

- Asse zwingen den nächsten zwei Karten aufzunehmen ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er kann aber auch mit einer weiteren Zehn kontern. Der nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Buben zwingen den nächsten Spieler eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Könige kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der Ausspieler darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- Dame Karo: Der nächste Spieler muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

⁵ Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



AB 7:

Barnga⁶

Turnierregeln angelehnt an dem bekannten Mau-Mau Kartenspiel

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er Blatt. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Stapel geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. 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 beispielweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte von dem Stapel ziehen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut „Barnga“, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

Nun gibt es noch Karten, die den Ablegeprozess beschleunigen oder verlangsamen:

- Damen zwingen den nächsten zwei Karten aufzunehmen ohne eine Karte ablegen zu dürfen. Er kann aber auch mit einer weiteren Zehn kontern. Der nächste in der Reihe muss dann vier Karten nehmen, usw.
- Könige zwingen den nächsten Spieler eine Runde auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
- Asse kann man unabhängig von der Farbe immer spielen. Der Ausspieler darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
- Bube Herz: Der nächste Spieler muss drei Karten nehmen und darf keine ausspielen. Kontern mit einem anderen König ist nicht möglich.

⁶ Aus dem Trainingsmaterial zum Interkulturellen Trainer bei IKUD® Seminare



Unterrichtsmaterial Sek. I, Jugendaktion 2020

IMPRESSUM

Herausgeber

MISEREOR e.V.

Mozartstr. 9, 52064 Aachen

Tel.: 0241/4420, Fax: 0241/442-118

www.misereor.de

© Aachen, 2019

Unterrichtsmaterial erstellt von:

Martin Gottsacker

Redaktion:

Florian Meisser

Spendenkonto:

MISEREOR

DE75 3706 0193 0000 1010 10



Das Umweltmanagement von MISEREOR ist nach EMAS geprüft und zertifiziert.

Foto Cover: ©Mellenthin/MISEREOR