



<b>Kurzbeschreibung</b>	Die Teilnehmenden spielen in Kleingruppen ein Würfelspiel, ohne zunächst zu wissen, dass in jeder Gruppe andere Spielregeln gelten. Da pro Runde die*der Sieger*in bzw. Verlierer*in die Gruppe wechselt, entstehen zunehmend Verwunderungen und Irritationen.
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Teilnehmenden machen spielerisch die Erfahrung, neu in eine Gruppe zu kommen.</li><li>• Die Teilnehmenden reflektieren den eigenen Umgang mit Unsicherheit, Macht und Selbstverständlichkeiten.</li></ul>
<b>Zeit</b>	ca. 60 min.
<b>Methode</b>	Kulturunspezifisch; Interaktiv
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arbeitsblätter Spielregeln</li><li>• Würfel und Würfelbecher</li><li>• Papier und Stifte für die Teilnehmenden</li></ul>
<b>Durchführung</b>	<p>Die*der Trainer*in teilt die Teilnehmenden in Kleingruppen ein. Jede Gruppe hat einen eigenen Tisch zur Verfügung, auf dem sich jeweils Spielregeln, Würfelbecher mit Würfel, Papier und Stifte befinden.</p> <p>Spielregeln</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sobald alle Gruppen sitzen, darf nicht mehr gesprochen oder geschrieben werden.</li><li>• Die Teilnehmenden lesen die Spielregeln und spielen eine Proberunde.</li><li>• Danach sammelt die*der Trainer*in die Spielregeln ein und das eigentliche Spiel startet. Die Gruppenmitglieder würfeln jeweils fünf Runden reihum und zählen dann ihre Punkte zusammen.</li><li>• Die Sieger*innen einer Gruppe mit der höchsten Punktzahl wechseln im Uhrzeigersinn zur Gruppe am nächsten Tisch und spielen dort weiter.</li><li>• Nach der zweiten Runde wechseln jeweils die Verlierer*innen (niedrigste Punktzahl) – entgegen dem Uhrzeigersinn – einen Tisch weiter.</li><li>• Nach der dritten Runde gehen die Sieger*innen einen Tisch zurück, die Verlierer*innen einen Tisch weiter.</li></ul> <p>Auswertung im Plenum</p>



Die\*der Trainer\*in erklärt, dass es pro Tisch andere Regeln gab und eine andere Logik, welche Person das Spiel jeweils beginnt. Anschließend sammelt sie\*er Feedback zu den folgenden Fragen:

- Was ist Ihnen beim Spielen aufgefallen?
- Wie ging es denjenigen, die die Tische gewechselt haben? Welche Gefühle hatten Sie? Welche Strategien haben Sie entwickelt? Was haben Sie in der Situation konkret getan?
- Wie erging es denjenigen, in deren Gruppe neue Mitglieder kamen? Wie haben Sie das empfunden? Was haben Sie konkret getan?
- Nach welchen Regeln wurde letztendlich gespielt? Wie wurde dies umgesetzt?
- Wie haben Sie sich dabei untereinander verständigt, da ja nicht gesprochen werden durfte?
- Kennen Sie diese Erfahrung bereits aus Ihrem Alltag? Wann waren Sie einmal in einer Gruppe und/oder Situation, in denen Ihnen die Regeln nicht gleich vertraut waren?
- Was bedeutet dies für die Integration von neuen Kolleg\*innen?
- Wie können Sie diese beim Kennenlernen der Spielregeln unterstützen?
- Wie können Sie gemeinsam neue Spielregeln entwickeln?

### Anmerkungen

Die virtuelle Variante von Barnga heißt „roll the dice“ und ist online umsetzbar.

### Quelle

IQ Fachstelle Interkulturelle Kompetenzentwicklung und Antidiskriminierung (Hrsg.), Andrea Voigt, Erfolgreiche Integration von internationalen Fachkräften in KMU, München, 2021; S. 59-61. [FS IKA KMU Trainingshandbuch 2021.pdf \(netzwerk-iq.de\)](#) 12.01.2024



## Aufgabe

### Spielregeln Barnga

Nachfolgend finden Sie vier verschiedene Varianten der Spielregeln. Pro Tisch teilen Sie eine Variante aus.

#### Regel-Set 1:

Spielregeln

Die Person mit den dunkelsten Haaren am Tisch beginnt und darf jedes Mal, wenn sie an der Reihe ist, doppelt würfeln.

- 6** Bei einer **6** dürfen Sie nochmal würfeln und beide Punktzahlen notieren!
- 5** Bei einer **5** muss die nächste Person aussetzen!
- 3** Bei einer **3** dürfen Sie sich 10 Punkte aufschreiben!

#### Regel-Set 2:

Spielregeln

Die Person mit den hellsten Haaren am Tisch beginnt und darf jedes Mal, wenn sie an der Reihe ist, doppelt würfeln.

- 3** Bei einer **3** dürfen Sie nochmal würfeln und beide Punktzahlen notieren!
- 4** Bei einer **4** muss die nächste Person aussetzen!
- 2** Bei einer **2** dürfen Sie sich 10 Punkte aufschreiben!

#### Regel-Set 3:

Spielregeln

Die Person mit den kürzesten Haaren am Tisch beginnt.

- 5** Bei einer **5** dürfen Sie nochmal würfeln und beide Punktzahlen notieren!
- 1** Bei einer **1** muss die nächste Person aussetzen!
- 6** Bei einer **6** dürfen Sie sich 10 Punkte aufschreiben!

#### Regel-Set 4:

Spielregeln

Die Person mit den längsten Haaren am Tisch beginnt.

- 4** Bei einer **4** dürfen Sie nochmal würfeln und beide Punktzahlen notieren!
- 2** Bei einer **2** muss die nächste Person aussetzen!
- 1** Bei einer **1** dürfen Sie sich 10 Punkte aufschreiben



Quelle: IQ Fachstelle Interkulturelle Kompetenzentwicklung und Antidiskriminierung (Hrsg.), Andrea Voigt, Erfolgreiche Integration von internationalen Fachkräften in KMU, München, 2021; S. 59-61. [FS\\_IKA\\_KMU\\_Trainingshandbuch\\_2021.pdf \(netzwerk-ig.de\)](#) 12.01.2024