

De følgende øvelser hører til kap 3.4

BARNGA – ET KORTSPILL OM FLERKULTURELL KOMMUNIKASJON

Tid: 60-90 min

Antall deltakere: 15-60

Mål: Å bli bevisst på at det gjelder ulike regler og normer i ulike kulturer, og gjenkjenne noen av strategiene vi bruker for å håndtere disse ulikhetene

Utstyr: En vanlig kortstokk for hvert bord (4-10 stk), uten jokere. Et regelark for hvert bord. Et A4-ark med bordnummer for hvert bord.

Beskrivelse:

BARNGA er et enkelt kortspill der målet er å ta flest mulig stikk. Det spilles på ulike bord i runder à 5 minutter, og det er ikke lov å bruke ord muntlig eller skriftlig. Vinneren av en runde rykker et bord opp (fra 1 til 2, osv.), mens taperen rykker et bord ned. Poenget med spillet er at det er et par små forskjeller i reglene fra bord til bord (om ess er 1 eller 14, og hvilken farge som er trumf). Når elevene bytter bord oppstår det konflikter når de oppdager at de har forskjellig oppfatning av reglene. Steg for steg organiseres spillet slik:

1. Fordel elevene på ulike bord. Det bør være 4-6 elever ved hvert bord. Helst ikke mindre enn 4 eller flere enn 10 pr bord. Gi hvert bord et nummer (1, 2, 3, 4, osv.)
2. Fortell at de skal spille et kortspill som heter BARNGA, og del ut ett regelark til hvert bord. Gi dem 5 min. til å lese reglene og sørge for at alle forstår dem. Har de spørsmål kommer du til hvert enkelt bord og forklarer reglene, for å unngå at de oppdager forskjellene.
3. Start med en prøverunde, der elevene fortsatt får lov til å snakke sammen. Slik blir du sikker på at alle har forstått reglene.
4. Trekk inn igjen reglene, og annonser at fra nå av er det ikke lov å bruke ord muntlig eller skriftlig (du kan gjøre unntak for at de får lov til å skrive ned resultatene).
5. Annonser at spille starter, og sett i gang første runde. Etter 5 min avblåser du runden, og ber vinnerne og taperne om å bytte bord. Dette skal også skje uten bruk av ord.
6. Spill 2-4 runder til, avhengig av hvor mye tid du har og av hvordan ting utvikler seg. Flere runder anbefales ikke, da det etter hvert blir repetitivt. Etter hvert som regelkaoset tiltar vil det oppstå både frustrasjon og humor. Gå rundt mellom bordene og sørg for at elevene overholder reglene om ikke å bruke ord. Ikke gi flere svar på regelspørsmål!
7. Etter siste runde takker du alle for å ha deltatt i spillet, og går over til debriefing.

Debriefing

Formålet med debriefingen er å trekke paralleller mellom elevenes opplevelser i spillet og møtet mellom kulturer i den virkelige verden. Det er flere måter å gjøre dette på, for eksempel ved å fokusere på følelser, fordommer og strategier. Her er noen spørsmål som kan være nyttige:

Følelser:

- Hvordan følte det første gang du kom til et nytt bord og fant ut at der hadde de andre regler?
- Hvordan følte det når det kom noen til ditt bord og begynte å insistere på at deres regler var feil?
- Beskriv hvilke følelser du og de andre på bordet hadde når dere var uenige om hvem som hadde vunnet et stikk.

Fordommer:

- Hva tenkte du om de som hadde forstått reglene annerledes enn deg selv?
- Vurderte du om du kunne ha misforstått reglene selv?

Strategier:

- Hva gjorde du da du skjønnte at reglene på et bord var forskjellige fra de reglene du hadde lært?

- Hvordan behandlet dere en nykommer som kom til bordet og hadde "misforstått reglene"
- Hvordan løste dere uenighet om reglene?
- Hvordan kommuniserte dere uten ord?

Til slutt:

- Har dere lært noe av dette spillet? Hva da?
- Har noen av dere opplevd noen lignende situasjoner i det virkelige liv?

BARNGA regler

1. I hvert spill får hver spiller utdelt 5 kort.
2. Målet er å ta flest mulig stikk.
3. Den første giveren kan være hvilken som helst av spillerne. I neste spill gir spilleren til venstre for den som ga i forrige runde.
4. Spilleren til høyre for giveren begynner spillet.
5. Den som spiller ut kan velge farge. Alle andre spillere må følge farge.
6. Hvis en spiller ikke har fargen som spilles, kan han/hun legge et kort i en hvilken som helst annen farge.
7. Stikket vinnes av den spilleren som spiller det høyeste kort i den fargen det spilles ut fra.
8. Spilleren som vant stikket spiller ut først i neste stikk.
9. Ess er det høyeste kortet i fargen
10. Det er ingen trumf
11. Spillerne bestemmer selv hvordan de holder orden på hvem som har tatt hvor mange stikk.
12. Hver runde varer i ca. 5 minutter og består av så mange spill som man rekker på den tiden.
13. Den som vinner flest stikk i en runde rykker opp til neste bord
14. Den som vinner færrest stikk i en runde rykker ned til forrige bord
15. Hvis det er uavgjort kåres vinneren og taperen ved å spille "papir, stein, saks"
16. Alle andre forblir ved det samme bordet.
17. Etter den første prøverunden er det ikke lov til å se på reglene eller snakke med hverandre. Håndbevegelser og tegning er tillatt, men det er ikke lov til å bruke ord skriftlig eller muntlig.

Dette er reglene for bord 1. På bord 2-9 byttes regel 9 og 10 ut med følgende:

Bord 2: _____

- 9. Ess er det høyeste kortet i fargen
- 10. Spar er trumf

Bord 3: _____

- 9. Ess er det høyeste kortet i fargen
- 10. Hjerter er trumf

Bord 4: _____

- 9. Ess er det høyeste kortet i fargen
- 10. Ruter er trumf

Bord 5: _____

- 9. Ess er det høyeste kortet i fargen
- 10. Kløver er trumf

Bord 6: _____

- 9. Ess er det laveste kortet i fargen
- 10. Det er ingen trumf

Bord 7: _____

- 9. Ess er det laveste kortet i fargen
- 10. Spar er trumf

Bord 8: _____

- 9. Ess er det laveste kortet i fargen
- 10. Hjerter er trumf

Bord 9: _____

- 9. Ess er det laveste kortet i fargen
- 10. Ruter er trumf

Bord 10: _____

- 9. Ess er det laveste kortet i fargen 10. Kløver er trumf