

Casino game

Emner: Inklusion(af minoriteter), integration, migration, kulturmøder...

Idé: Alle borde spiller med næsten de samme regler. Få markante forskelle gør det dog umuligt at spille sammen, når folk rykker på tværs af de forskellige regler imellem runderne.

Forberedelse:

- 4-5 borde, hvor minimum 4 spillere kan sidde ved hvert bord.
- Læg nedenstående regelsæt på bordene sammen med 4x5 spillekort
- Hav ekstra kort i baghånden, så man kan få bordene til at gå op med de antal pax der er.
- Sørg for at alle borde har konger, es, hjerter, spar og ruder.
- Man kan evt. sætte slik frem på vinderbordet og tørt brød på taberbordet...

Afvikling:

- Alle pax sætter sig vilkårligt ved et af bordene og læser reglerne indtil alle forstår dem.
- Når bordene har læst og forstået reglerne, tager facilitator reglerne fra dem og derfra må pax under ingen omstændigheder snakke!
 - Fortæl først om snakkeforbudet, når alle regler er tilbage hos facilitator og alle er klar til at spille. (ellers kan nogen måske nå at aftale strategi, undre sig over hvorfor man ikke må snakke osv)
- Spil 4-5 runder indtil folk er godt møre og alt er kaos.
- Håndhæv snakkeforbudet hårdt!
- Hvis elever forlader lokalet i vrede, forsøg at få dem med til debrief
- Ingen ved længere, hvilke regler, vi spiller efter... Eller gør de?

Debrief:

- Forbered dig som underviser på, at pax bliver vrede, forurettede og virkelig sure på hinanden.
- Man føler sig så uretfærdigt behandlet i det her spil!
- Hvad skete der? Hvorfor kom disse følelser op i mig? Hvad kan vi bruge dem til? Hvad kan vi lære af denne oplevelse?

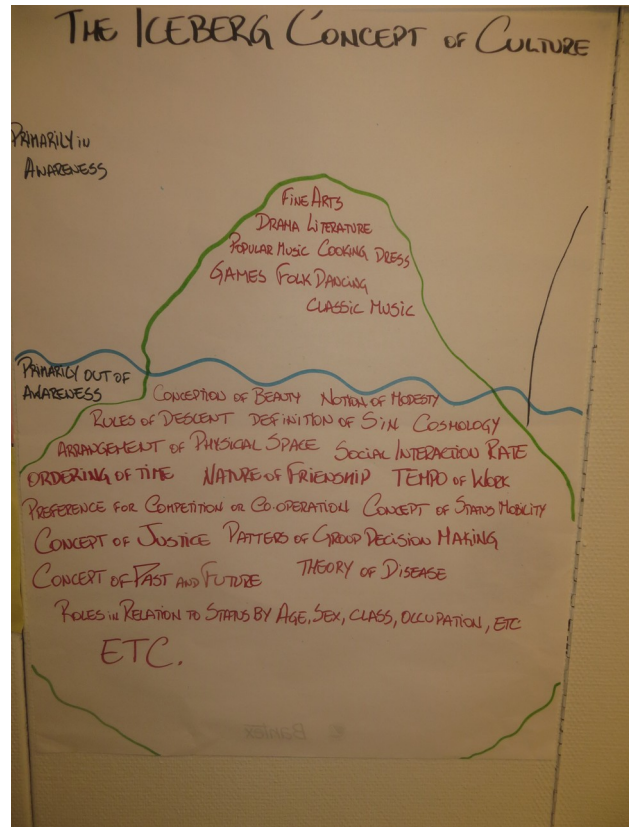
Rundt om selve øvelsen – teori og refleksion:

- Kulturmøder
 - Kulturidentitet – vi kobler vores identitet op på kulturelle markører ("spilleregler")
 - "Det er fandeme kongen, der er højeste kort, og det sidder jeg faktisk med her og så skal du satme ikke komme og sige, at esset er højere, din skid...!"
 - Man kan ikke bare komme ind i en ny gruppe og være 100% selvsikker og "sig selv", hvis ikke også de andre bekræfter den "rigtige" (seje, eftertragtede) måde at opføre sig på...
KULTUREL IDENTITET SKAL BEKRÆFTES AF ANDRE
 - Hvor bliver du påvirket følelsesmæssigt?
 - Hvorfor blev du så sur? Hvad er det inde i dig, som har så svært ved at tabe? Hvilke værdier, identitetstræk osv?
- Hvad er kultur
 - Kulturisbjerget
 - Synlig / usynlig kultur
 - Organisationskulturens tre lag (synlig, udtalt, underforstået)

- Hvem har den rigtige sandhed?
- Forskellige baggrunde
- Du må gerne lege med – men det bliver med vores regler
- Viser begge sider af ”integration”
- Det kan være svæt at bevæge sig socialt mellem forskellige koder (Bourdieu: kapitaler)

Eventuelle add-ons:

- Antropologi-øvelse:
 - 3 pax udenfor (antropologer)
 - En kultur skal observeres
 - Regler i kulturen: Find 2 personer, som du hele tiden skal befinde dig nøjeagtigt lige imellem + ingen snak
 - Send de tre antropologer ind og bed dem observere kulturen
- Næste time: Hvad er kultur?



Dokumentet her kan printes og udleveres til de forskellige borde

God vind

\

Peter Gry Jørgensen

peter.gry.j@pm.me

VELKOMMEN PÅ CASINO

Så skal der spilles! Vi skal spille om hæder og ære. Målet er selvfølgelig at nå til toppen. Held og lykke...



Regler

Alle spillere får 5 kort.

Første stik: Hver runde starter med, at den yngste ved borde lægger et kort, hvorefter de tre andre lægger kort i urets retning. Den spiller der har smidt det bedste kort, får ”stikket”. Første stik er dermed slut og næste stik starter ved at vinderen af første stik starter den følgende runde.

Man skal ”bekende kulør”, hvilket betyder, at det første kort, der bliver smidt, bestemmer, hvilket ”køn” (klør, ruder, spar eller hjerter), der spilles i det stik.

Eksempel: Spiller 1 lægger klør dame. Det betyder, at 1) hvis andre spillere har klør på hånden, så SKAL de spille dem og 2) at hvis de har en højere klør, så kan de vinde stikket ved at lægge f.eks. klør konge. Hvis spiller 2 derimod ikke har nogen klør, men bliver nødt til at lægge ruder konge, så er det bare synd, for stikkets ”køn” er klør. Hvis spiller 3 heller ikke har flere klør, må de altså lægge et valgfrit andet kort.

Højeste kort: Es

Laveste kort: 2

Når alle fem stik er spillet, tælles stikkene. Den spiller med flest stik rykker et bord ”op” og den med færrest stik rykker et bord ”ned”. Hvis der er to med samme antal stik der skal rykke, er det den højeste person der rykker op, og den laveste person der rykker ned.

VELKOMMEN PÅ CASINO

Så skal der spilles! Vi skal spille om hæder og ære. Målet er selvfølgelig at nå til toppen. Held og lykke...



Regler

Alle spillere får 5 kort.

Første stik: Den yngste starter med at lægge et kort, hvorefter de tre andre lægger kort i urets retning. Den spiller der har smidt det bedste kort, får "stikket". Første stik er dermed slut og næste stik starter ved at vinderen af første stik starter den følgende runde.

Man skal "bekende kulør", hvilket betyder, at det første kort, der bliver smidt, bestemmer, hvilket "køn" (klør, ruder, spar eller hjerter), der spilles i det stik.

Eksempel: Spiller 1 lægger klør dame. Det betyder, at 1) hvis andre spillere har klør på hånden, så SKAL de spille dem og 2) at hvis de har en højere klør, så kan de vinde stikket ved at lægge f.eks. klør konge. Hvis spiller 2 derimod ikke har nogen klør, men bliver nødt til at lægge ruder konge, så er det bare synd, for stikkets "køn" er klør. Hvis spiller 3 heller ikke har flere klør, må de altså lægge et valgfrit andet kort.

Højeste kort: Konge

Laveste kort: Es

Trumf: Spar

Trumfen betyder, at ligegyldigt hvilket køn, der blev spillet som første kort, så vinder den højeste trumf.

Eksempel: Spiller 1 lægger KLØR DAME, Spiller 2 lægger KLØR 4, Spiller 3 har ikke flere klør og kan derfor lægge SPAR 7, Spiller 4 lægger KLØR 10. Hvem vinder? Det gør Spiller 3, da denne lagde en trumf. (Husk: man skal bekende kulør)

Når alle fem stik er spillet, tælles stikkene. Den spiller med flest stik rykker et bord "op" og den med færrest stik rykker et bord "ned". Hvis der er to med samme antal stik der skal rykke, er det den højeste person der rykker op, og den laveste person der rykker ned.

VELKOMMEN PÅ CASINO

Så skal der spilles! Vi skal spille om hæder og ære. Målet er selvfølgelig at nå til toppen. Held og lykke...



Regler

Alle spillere får 5 kort.

Første stik: Den yngste starter med at lægge et kort, hvorefter de tre andre lægger kort i urets retning. Den spiller der har smidt det bedste kort, får ”stikket”. Første stik er dermed slut og næste stik starter ved at vinderen af første stik starter den følgende runde.

Man skal ”bekende kulør”, hvilket betyder, at det første kort, der bliver smidt, bestemmer, hvilket ”køn” (klør, ruder, spar eller hjerter), der spilles i det stik.

Eksempel: Spiller 1 lægger klør dame. Det betyder, at 1) hvis andre spillere har klør på hånden, så SKAL de spille dem og 2) at hvis de har en højere klør, så kan de vinde stikket ved at lægge f.eks. klør konge. Hvis spiller 2 derimod ikke har nogen klør, men bliver nødt til at lægge ruder konge, så er det bare synd, for stikkets ”køn” er klør. Hvis spiller 3 heller ikke har flere klør, må de altså lægge et valgfrit andet kort.

Højeste kort: Es

Laveste kort: 2

Trumf: Spar

Trumfen betyder, at ligegyldigt hvilket køn, der blev spillet som først kort, så vinder den højeste trumf.

Eksempel: Spiller 1 lægger KLØR DAME, Spiller 2 lægger KLØR 4, Spiller 3 har ikke flere klør og kan derfor lægge SPAR 7, Spiller 4 lægger KLØR 10. Hvem vinder? Det gør Spiller 3, da denne lagde en trumf. (Husk: man skal bekende kulør)

Når alle fem stik er spillet, tælles stikkene. Den spiller med flest stik rykker et bord ”op” og den med færrest stik rykker et bord ”ned”. Hvis der er to med samme antal stik der skal rykke, er det den højeste person der rykker op, og den laveste person der rykker ned.

VELKOMMEN PÅ CASINO

Så skal der spilles! Vi skal spille om hæder og ære. Målet er selvfølgelig at nå til toppen. Held og lykke...



Regler

Alle spillere får 5 kort.

Første stik: Den yngste starter med at lægge et kort, hvorefter de tre andre lægger kort i urets retning. Den spiller der har smidt det bedste kort, får ”stikket”. Første stik er dermed slut og næste stik starter ved at vinderen af første stik starter den følgende runde.

Man skal ”bekende kulør”, hvilket betyder, at det første kort, der bliver smidt, bestemmer, hvilket ”køn” (klør, ruder, spar eller hjerter), der spilles i det stik.

Eksempel: Spiller 1 lægger klør dame. Det betyder, at 1) hvis andre spillere har klør på hånden, så SKAL de spille dem og 2) at hvis de har en højere klør, så kan de vinde stikket ved at lægge f.eks. klør konge. Hvis spiller 2 derimod ikke har nogen klør, men bliver nødt til at lægge ruder konge, så er det bare synd, for stikkets ”køn” er klør. Hvis spiller 3 heller ikke har flere klør, må de altså lægge et valgfrit andet kort.

Højeste kort: Es

Laveste kort: 2

Trumf: Hjerter

Trumfen betyder, at ligegyldigt hvilket køn, der blev spillet som først kort, så vinder den højeste trumf.

Eksempel: Spiller 1 lægger KLØR DAME, Spiller 2 lægger KLØR 4, Spiller 3 har ikke flere klør og kan derfor lægge HJERTER 7, Spiller 4 lægger KLØR 10. Hvem vinder? Det gør Spiller 3, da denne lagde en trumf. (Husk: man skal bekende kulør)

Når alle fem stik er spillet, tælles stikkene. Den spiller med flest stik rykker et bord ”op” og den med færrest stik rykker et bord ”ned”. Hvis der er to med samme antal stik der skal rykke, er det den højeste person der rykker op, og den laveste person der rykker ned.

VELKOMMEN PÅ CASINO

Så skal der spilles! Vi skal spille om hæder og ære. Målet er selvfølgelig at nå til toppen. Held og lykke...



Regler

Alle spillere får 5 kort.

Første stik: Den yngste starter med at lægge et kort, hvorefter de tre andre lægger kort i urets retning. Den spiller der har smidt det bedste kort, får ”stikket”. Første stik er dermed slut og næste stik starter ved at vinderen af første stik starter den følgende runde.

Man skal ”bekende kulør”, hvilket betyder, at det første kort, der bliver smidt, bestemmer, hvilket ”køn” (klør, ruder, spar eller hjerter), der spilles i det stik.

Eksempel: Spiller 1 lægger klør dame. Det betyder, at 1) hvis andre spillere har klør på hånden, så SKAL de spille dem og 2) at hvis de har en højere klør, så kan de vinde stikket ved at lægge f.eks. klør konge. Hvis spiller 2 derimod ikke har nogen klør, men bliver nødt til at lægge ruder konge, så er det bare synd, for stikkets ”køn” er klør. Hvis spiller 3 heller ikke har flere klør, må de altså lægge et valgfrit andet kort.

Højeste kort: Es

Laveste kort: 2

Trumf: Ruder

Trumfen betyder, at ligegyldigt hvilket køn, der blev spillet som først kort, så vinder den højeste trumf.

Eksempel: Spiller 1 lægger KLØR DAME, Spiller 2 lægger KLØR 4, Spiller 3 har ikke flere klør og kan derfor lægge RUDER 7, Spiller 4 lægger KLØR 10. Hvem vinder? Det gør Spiller 3, da denne lagde en trumf. (Husk: man skal bekende kulør)

Når alle fem stik er spillet, tælles stikkene. Den spiller med flest stik rykker et bord ”op” og den med færrest stik rykker et bord ”ned”. Hvis der er to med samme antal stik der skal rykke, er det den højeste person der rykker op, og den laveste person der rykker ned.