

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe lernen ... mit Skat

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Das Skatspiel, ein Häufchen aus 32 Karten	5 - 6
2 Jeder 10 und 2 in den Stock	7
3 Das regelkonforme Spielen	8-9
4 Das Reizen – so ähnlich wie eine Auktion	10 - 14
5 Reizen üben in der ersten Gewinnstufe	15 - 17
6 Die zweite Gewinnstufe: Handspiele	18 - 19
7 Die dritte Gewinnstufe: Der Schneider	20 - 21
8 Die vierte Gewinnstufe: Der Schneider-angesagt	22
9 Die fünfte Gewinnstufe: Schwarz	23
10 Die sechste Gewinnstufe: Schwarz-angesagt	24
11 Die siebte Gewinnstufe: Offen	25
12 Wie erfolgt die Verlustberechnung?	26
13 Null-Spiele: Sieben, Neun, Unter – da geht nichts drunter	27 - 31
14 Reicht es für ein Farbspiel oder sogar für Grand?	32
15 Trumpf ist die Seele vom Spiel	33 - 34
16 „Gegenwind“ bei Farbspielen	35 - 36
17 In V ein Grand, sonst nur ein Super-Farbspiel	37 - 38
18 Mit dem Alten in V wird fast immer gezogen – aber ...	39
19 Das „Pferd“ einmal von hinten aufzäumen	40
20 Damit der Skat nicht zum Bumerang wird	41 - 43
21 Rechtsprechung beim Skat – wie ist wann zu verfahren?	44 - 45
22 Wer schreibt, der bleibt	46 - 47
23 Häufige Anfängerfehler	48 - 49
Lösungen	50 - 54
Weiterführende Literatur	54

Vorwort

Liebe Kollegen,

viele Schüler sind nicht gerade begeistert, wenn sie das Einmaleins pauken oder Kopfrechnen üben sollen. Wenn man diese Übungen in ein Kartenspiel integriert, sieht die „Welt oft schon ganz anders aus“. Dann wird das Rechnen häufig nicht als öde empfunden, sondern eher mit Begeisterung praktiziert.

Ein Kartenspiel, bei dem das Rechnen mit den vier Grundoperationen gefördert wird, ist das Lieblingsspiel der Deutschen, nämlich SKAT. Zugegeben, in der Vergangenheit wurde mancherorts etwas abfällig über dieses Spiel geredet. Nicht zuletzt wurde es mit verrauchten Kneipen, Bier trinkenden Männern und lautem Gezänk assoziiert.

Aber damit tut man diesem Spiel absolut unrecht. Niveauvoll betrieben, kann sich Skat durchaus mit Schach spielen messen. Um das Spiel des Gegners und des Partners richtig „zu lesen“, bedarf es hoher kombinatorischer Fähigkeiten. Des Weiteren wird durch Skat die Teamfähigkeit gefördert, weil immer zwei Partner gegen einen Gegner spielen. Doch damit nicht genug, man lernt auch, sich zu kontrollieren und realistische Einschätzungen vorzunehmen, ob die auf der Hand befindlichen Karten für ein Alleinspiel taugen.

Um das bei Skat notwendige Kopfrechnen zu fördern, bietet es sich an, Schülern ab der fünften Klasse dieses äußerst interessante Spiel beizubringen. Das kann beispielsweise im Rahmen einer Projektwoche, innerhalb der Ferienbetreuung sowie während der freien Zeit in der Ganztagschule erfolgen. Natürlich ist es auch möglich, dass Eltern, Großeltern oder andere Verwandte ... den Schülern anhand dieses Lehrmaterials Skat spielen beibringen.

Mehr noch, das Buch eignet sich sogar dafür, dass Schüler damit autodidaktisch Skat lernen. Vorkenntnisse sind dafür keine erforderlich. Stattdessen wird das Spiel in diesem Band Schritt für Schritt erklärt.

Viel Erfolg und Freude mit dem präsentierten Material wünschen das Team des Kohl-Verlags und

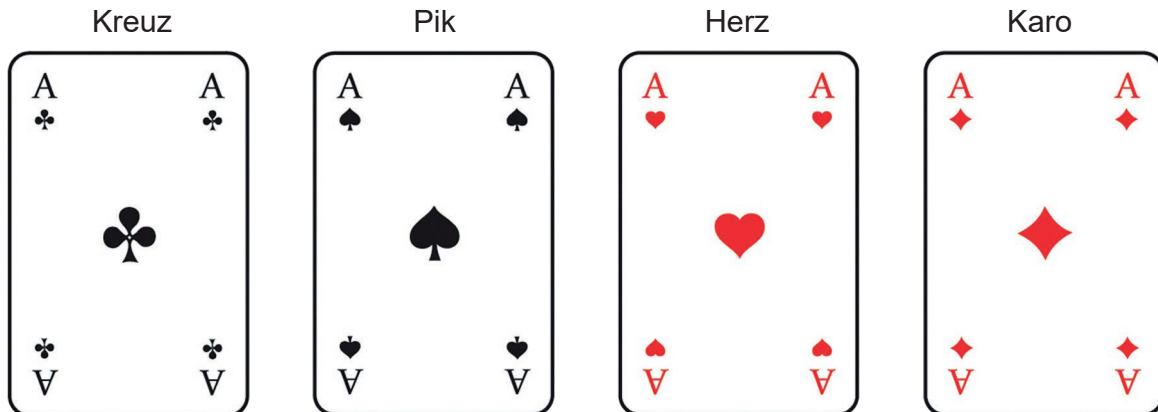
Axel Gutjahr

1 Das Skatspiel, ein Häufchen aus 32 Karten

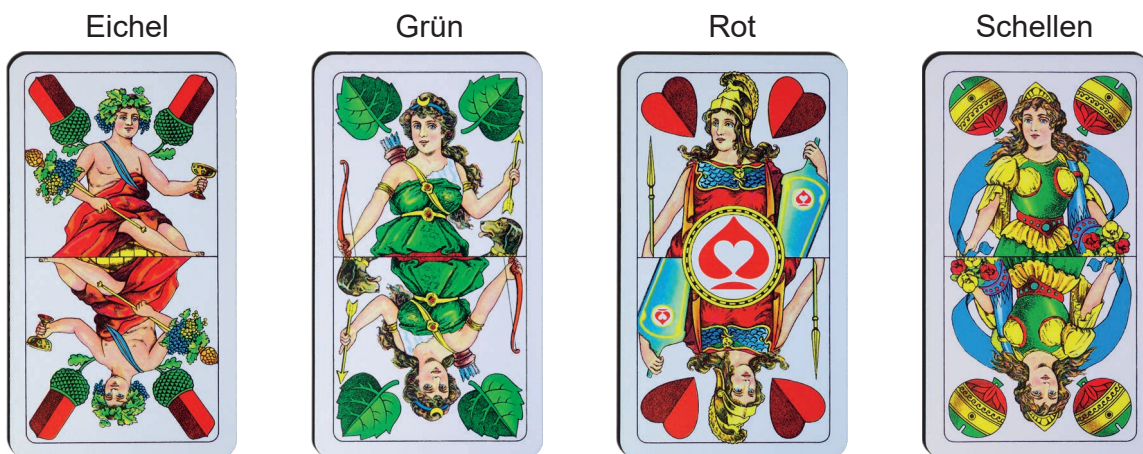
Skat ist ein Spiel, an dem 3-4 Spieler teilnehmen können. Grundvoraussetzung ist ein entsprechendes Kartenspiel, das umgangssprachlich auch als Skatspiel bezeichnet wird. Dieses umfasst **32 Karten**, wobei **jeweils 8 Karten die gleichen Symbole** aufweisen. Beim französischen Blatt heißen diese Symbole (auch **Farben** genannt) **Kreuz, Pik, Herz und Karo**, beim deutschen Blatt entsprechend **Eichel, Grün, Rot und Schellen**.

Die vier Symbole am Beispiel der Spielkarte Ass

Französisches Blatt



Deutsches Blatt



Diese vier Farben werden beim französischen Bild durch ein stilisiertes schwarzes Kleeblatt, eine schwarze Lanzenspitze, ein rotes Herz und ein auf der Spitze stehendes rotes Viereck dargestellt. Beim deutschen Bild findet man eine grünrote Eichel, ein grünes Blatt, ein rotes Herz und eine gelbe Schellenkugel.

Jede der vier Farben besteht wiederum aus folgenden Einzelkarten:

Sieben, Acht, Neun, Bube (B) oder Joker (J), im deutschen Blatt Unter, Wenzel oder Junge genannt, Dame (D) oder Queen (Q), im deutschen Blatt Ober genannt, König (K), Zehn, Ass, im deutschen Blatt auch als Daus bezeichnet.

Alle Karten besitzen einen bestimmten Zählwert, den man Augen oder Punkte nennt. Sämtliche „Luschen“, das sind die Sieben, die Acht und die Neun, haben einen Zählwert von Null. Trotzdem ist die Neun höher als die Acht und diese wiederum höher als die Sieben. Ein Bube weist einen Zählwert von 2, eine Dame von 3, ein König von 4, eine Zehn von 10 und ein Ass von 11 Augen auf.

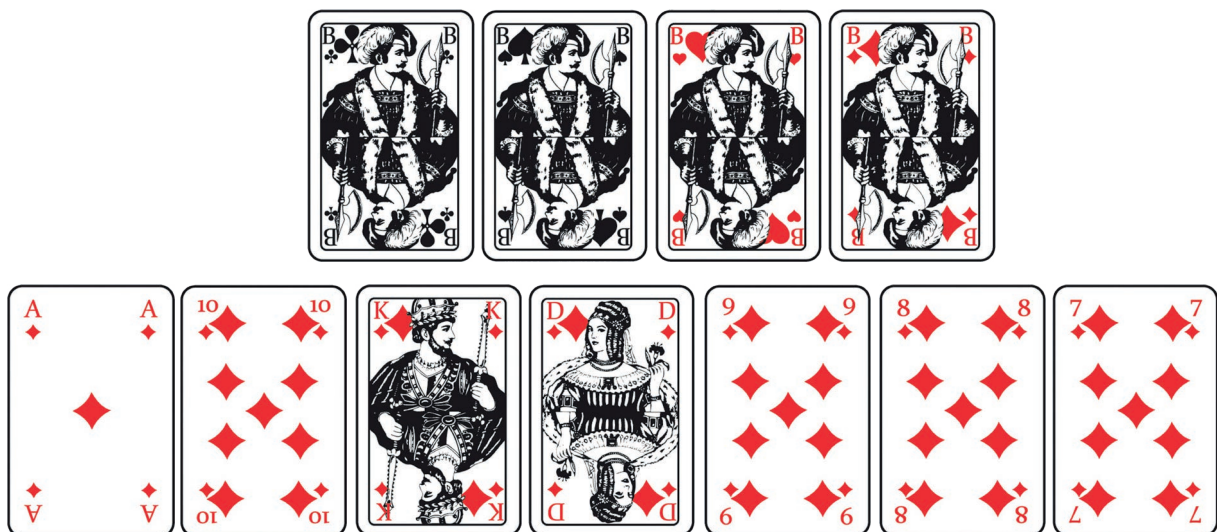
1 Das Skatspiel, ein Häufchen aus 32 Karten

Aufgabe 1: *Wie groß ist die Gesamtaugenzahl einer Farbe? Dazu musst du die Zählwerte aller acht Karten zusammenaddieren.*

Aufgabe 2: *Wie groß ist die Gesamtaugenzahl des Kartenspiels? Dazu musst du die für eine Farbe ermittelte Augenzahl mit vier multiplizieren, weil es im Skatspiel vier Farben gibt.*

Grob unterscheidet man drei Arten von Spielen: Null-, Grand- und Farbspiele. Im Gegensatz zu den selteneren Null- und Grandspielen, denen wir uns später intensiv zuwenden wollen, wird bei jedem Farbspiel eine Trumpffarbe festgelegt. Diese Festlegung erfolgt auf der Basis des sogenannten Reizens, dem wir uns ebenfalls noch ausführlich widmen werden.

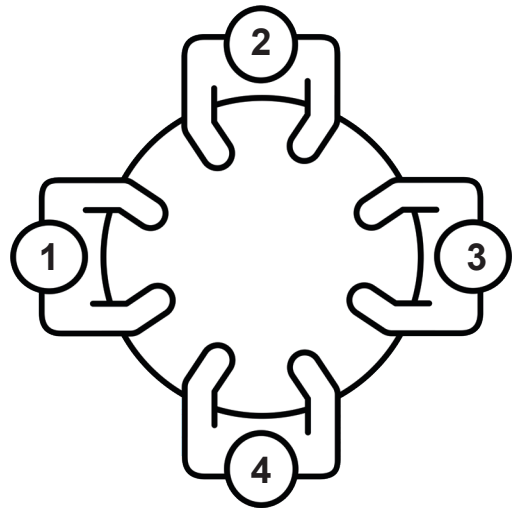
Unter Trumpf versteht man Karten mit Sonderrechten. Dadurch werden sie für das jeweilige Spiel über alle anderen Karten erhoben. Erklärt beispielsweise der Spieler, der das Reizen für sich entschieden hat, Karo als Trumpf, so kann man mit diesen Karten alle anderen stechen. Zusätzlich zur Trumpffarbe sind die vier Buben in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo die höchsten Trümpfe. (Bei Grand-Spielen sind nur die Buben Trümpfe.)



Diese Karten sind in absteigender Reihenfolge Trumpf, wenn Karo als Trumpffarbe festgelegt wurde.

2 Jeder 10 und 2 in den Stock

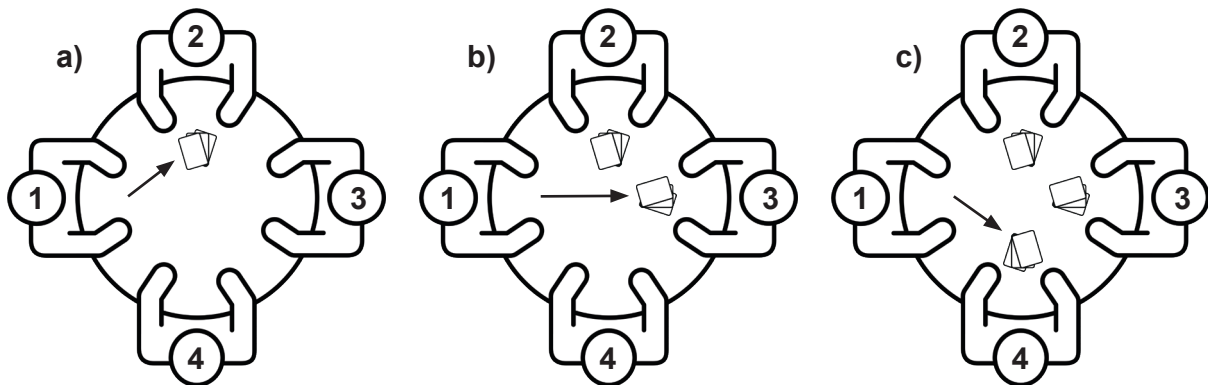
Beim (**Turnier**)skat wählt nicht jeder Teilnehmer nach Belieben einen Sitzplatz am Tisch aus, sondern diese Reihenfolge wird ausgelost. Der Spieler mit der Losnummer 1 wählt einen Platz aus. Links neben ihn platziert sich der Teilnehmer mit Losnummer 2, daneben der Spieler mit Losnummer 3 und zuletzt nimmt der Spieler mit Losnummer 4 Platz.



Spieler 1 nimmt die Karten und mischt gründlich durch. Dabei hat das Mischen so zu erfolgen, dass niemand am Tisch Einsicht in die Karten erhält. Anschließend legt Spieler 1 dem Spieler 4 den durchgemischten Kartenstapel zum Abheben auf den Tisch. (Bei nur 3 Teilnehmern muss Spieler 3 abheben.) Das **Abheben**,

welches einem weiteren Durchmischen der Karten dient, **ist immer Pflicht**. Es hat so zu erfolgen, dass **mindestens 4 Karten vom Kartenstapel genommen werden oder mindestens 4 liegen bleiben**. Das Resthäufchen wird vom Geber auf das Häufchen der abgehobenen Karten gelegt. Anschließend beginnt das Geben.

Bei 4 Spielteilnehmern fungiert Spieler 1 beim ersten Spiel als Geber. Beim folgenden Spiel wechselt die Geberpflicht auf Teilnehmer 2, danach auf Teilnehmer 3 und so weiter. Der Geber „sitzt“ beim Spiel, d.h. ist nur Zuschauer, während die drei anderen aktiv daran teilnehmen. Bei nur 3 Spielteilnehmern nimmt der Geber nach dem Austeilen der Karten aktiv am Spiel teil.








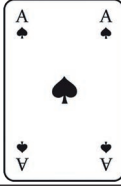
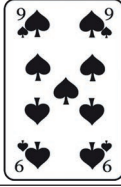





Das **Austeilen** erfolgt in der Weise, dass mit dem linken Nachbarn beginnend jeder Teilnehmer **zunächst 3 Karten** erhält (Bild a-c). Anschließend legt der Geber **2 Karten verdeckt in die Mitte** des Tisches. Dabei handelt es sich um den sogenannten Skat, dessen Bedeutung später ausführlich erläutert wird. Danach erhält jeder Teilnehmer, ebenfalls wieder links beginnend **4 Karten** und abschließend noch einmal **3 Karten**. Somit muss jeder Teilnehmer nach Beendigung des Gebens 10 Karten erhalten haben, welche fächerförmig in die Hand genommen werden.

Es kann passieren, dass der Geber einem Teilnehmer zu viel oder zu wenig Karten gibt, beziehungsweise versehentlich eine Karte aufdeckt. In derartigen Situationen muss der Geber sofort alle Karten einziehen, neu mischen, abheben lassen und erneut austeilen.

3 Das regelkonforme Spielen

In Abhängigkeit von den erhaltenen Karten gibt es drei Möglichkeiten, regelkonform zu spielen, indem entweder bedient, abgeworfen oder gestochen wird.

Das **Bedienen hat stets Vorrang**. Falls es also aufgrund der Kartenkonstellation (noch) möglich ist, muss bedient werden. Bedienen bedeutet, dass man zu einer ausgespielten Farb- oder Trumpfkarte immer eine entsprechende Farb- oder Trumpfkarte zugibt. Besitzt man keine entsprechende Karte mehr, kann entweder gestochen oder abgeworfen werden.

Spieler 1: Kreuz-8 Herz-Ass Karo-König Karo-Dame				
Spieler 2: Kreuz-10 Pik-Ass Pik-9 Herz-Dame				
Spieler 3: Pik-Bube Kreuz-Ass Herz-10 Karo-8				

Zum besseren Verständnis ein Beispiel, bei dem die Spieler noch folgende 4 Karten auf der Hand haben. In diesem Spiel wurde **Kreuz als Trumpffarbe** festgelegt (Bitte nicht außer Acht lassen, dass die Buben bei Farbspielen ebenfalls Trumpf sind).

Aufgabe 1: Welche Möglichkeiten haben die anderen beiden Spieler, nachdem jeweils der eine Spieler eine Karte geworfen hat. Wer erhält jeweils am Ende den Stich? (Ein Stich besteht aus 3 Karten, von denen jeder direkt am Spiel Beteiligte eine Karte geworfen hat.)

Orde die 5 Kästen den 5 Beschreibungen auf der nächsten Seite zu.

1. Beispiel Bedienen:

Spieler 3 zieht die Herz-10 an. Welche Möglichkeiten haben die anderen Spieler regelkonform zu bedienen und wer erhält den Stich?



3. Beispiel Bedienen:

Spieler 1 spielt Trumpf in Form der Kreuz-8 aus. Welche Möglichkeiten haben die anderen Spieler, regelkonform zu bedienen und wer erhält den Stich?

2. Beispiel Stechen:

Nehmen wir einmal an, dass Spieler 3 anstatt der Karo-8 die Herz-8 besäße. Spieler 1 spielt Karo-Dame aus. Falls möglich, sollen die anderen Spieler mit Trumpf stechen. Wer erhält den Stich?

4. Beispiel Stechen:

Spieler 1 spielt Karo-König aus. Falls möglich, sollen die anderen Spieler mit Trumpf stechen. Wer erhält den Stich?

5. Beispiel Abwerfen:

Spieler 1 spielt Karo-König aus. Die anderen Spieler sollen nicht stechen. Wer erhält den Stich?

Mathe lernen ... mit Skat

Kopfrechnen spielerisch üben

1. Digitalauflage 2022

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Axel Gutjahr
Umschlagbild: © Adrian - AdobeStock.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 743

ISBN: 978-3-98558-551-9

Bildquellen: alle AdobeStock.com:

S.2: Africa Studio; S. 5: sunt, Bergfee; S.6: Sunt; S. 7: Gstudio, Piktoworld; S. 8: Sunt, Photodiakta; S. 9: Sunt; S. 10: Gstudio; S. 11: Gerhard Seybert; S. 12-20: Sunt; S. 20: Mannaggia; S. 21-25: Sunt; S. 27: Sunt, Gstudio; S. 28+29: Sunt; S. 30: Sunt, Gstudio; S. 31: MMphotos; S. 32: Sunt; S. 33: Sunt, Gstudio, Piktoworld; S. 35: Sunt, Gstudio, Piktoworld; S. 37: Sunt, Gstudio; S. 39+40: Sunt; S. 41: Sunt, motortion; S. 42+43: Sunt; S. 48+49: Sunt, Gstudio;

© Kohl-Verlag, Kerpen 2022. Alle Rechte vorbehalten.

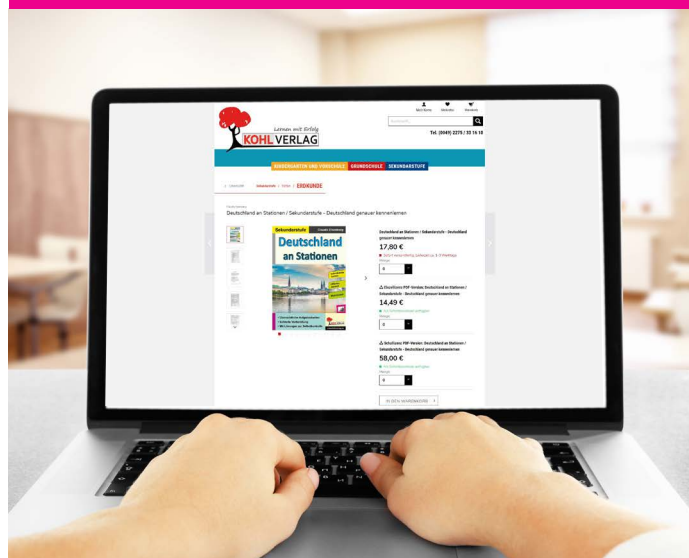
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2022

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathe lernen ... mit Skat

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

