

Arbeitsblatt E.I.6.

Kartenspiel Gruppe 5

Grundregeln

Von einem bestimmten Zeitpunkt an, den der Spielleiter bestimmt, wird nicht mehr gesprochen. Nur nonverbale Kommunikation ist dann noch erlaubt. Dieser Zettel darf nur von der Person gelesen werden, die ihn erhalten hat.

Spielregeln

Eine Person mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder erhält acht Karten. Wer den Kreuz-Bauern oder den Pik-Bauern hat, zeigt diese Karte vor Spielbeginn. Diejenigen, die diese beiden Karten haben, spielen miteinander. Hat eine Person beide Bauern, spielt sie alleine gegen die anderen, braucht aber die Bauern nicht zu zeigen. Die Person, die gemischt hat, spielt beim ersten Stich aus. Wer ausspielt, gibt mit seinem Stich eine Farbe vor, die bedient werden muss. Den Stich erhält, wer die höchste

Karte gelegt hat. Die Reihenfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist: 7, 8, 9, Dame, König, 10, As. Wer einen Stich bekommen hat, spielt aus. Wer nicht bedienen kann, kann eine Karte abwerfen oder kann mit einem Bauern trumpfen, Trumpf (= Bauer) sticht Farbe. Der Kreuz-Bauer ist der höchste Trumpf, die Karo-Bauer der niedrigste (Kreuz-Pik-Herz-Karo ist die Reihenfolge). Wenn Trumpf ausgespielt ist, muss Trumpf bedient werden. Am Ende wird ausgezählt, ob die Gruppe/Person mit dem Kreuz- und Pik-Bauer oder die Gruppe ohne diese Bauern die meisten Punkte bekommen hat (7, 8, 9: keine Punkte; Bauer: 2 P., Dame: 3 P., König: 4 P., 10 = 10 P., As = 11 P.). Die Siegergruppe bekommt für jedes gewonnene Spiel einen Pluspunkt, die Verlierergruppe einen Minuspunkt. Hat ein Spieler mit Kreuz- und Pik-Bauer alleine gewonnen, bekommt er drei Pluspunkte; hat er verloren, bekommt er drei Minuspunkte. Die Punkte werden für jeden Mitspieler auf einem Zettel notiert.

Arbeitsblatt E.I.7.

Anleitung für die Beobachter_innen

Es werden Skatspiele mit 32 Karten benutzt. Es bilden sich fünf Gruppen mit je vier Personen. Je nach Gruppengröße kann eine Gruppe weggelassen oder doppelt teilnehmen. In der ersten Runde spielt jeder Tisch nach einheitlicher Tischregel. Wenn dann nach Aufforderung des Spielleiters einzelne ihre Tische wechseln, kommt ein „Neuer“ mit anderen Spielregeln. Bei einem weiteren Wechsel sind dann drei oder vier Spielregeln an ein und demselben Tisch vertreten.

Folgende Aspekte sollen beobachtet werden

Wie wird miteinander kommuniziert? Wie wird mit Frustration umgegangen? Wer setzt seine Spielregeln durch? Wer passt sich an? Wird nonverbal über die (unterschiedlichen) Spielregeln miteinander kommuniziert? Gelten die Spielregeln des Anfangstisches? Gibt es Mischregeln? Wollen sich einzelne um jeden Preis durchsetzen; ist es anderen irgendwann egal, was läuft? Wie ist es den einzelnen mit Anpassung und Durchsetzung, mit Verwirrung und Durcheinander gegangen? Die Beobachtungen sind Teil der Auswertung.