



Nr.	Thema	Inhalt	Ziele	Action	Material	Organisation	Zeit
1a	Posten 1: Wir lernen die Farben kennen	Französische und Deutschschweizer Karten und ihre Farben	Die Schüler kennen die Farben und können französische und Deutschschweizer Kartenspiele unterscheiden.	Die Schüler malen die Symbole aus und benennen sie.	Anleitung LP Auftragsblatt Arbeitsblatt 1 Lösung	4er-Gruppen	Ca. 60 Min.
1b	Posten 2: Wir lernen die Karten kennen	Die verschiedenen Karten (Namen, Punktzahl)	Die Schüler kennen die Karten und können ihnen ihre Punktzahl zuordnen.	Die Schüler lesen den Info-Text, lösen ein Kreuzworträtsel und spielen das Spiel „Wer kennt den Namen“, in dem sie möglichst schnell den Kartennamen und die Punktzahl nennen müssen.	Anleitung LP Auftragsblatt Spickzettel Arbeitsblatt 2 Lösung Spielanleitung		
1c	Posten 3: Wir wollen jassen	Spielvorbereitungen und Handkarten sortieren	Die Schüler lernen ein Jass-Spiel vorzubereiten und die Karten in der Hand zu sortieren.	Nach schriftlicher Anweisung mischen die Schüler die Karten, heben ab und teilen aus. Sie sortieren die Karten in der Hand nach Farbe und Stärkereihenfolge. Sie kontrollieren sich gegenseitig.	Anleitung LP Auftragsblatt Anweisungen Arbeitsblatt 3 Lösung		
Pause							



Nr.	Thema	Inhalt	Ziele	Action	Material	Organisation	Zeit
2a	Posten 4: „Undenufe“ und „Obenabe“	Erste Jassregeln, Spielarten „Obenabe“ und „Undenufe“	Die Schüler lernen die Idee von „Unden- ufe“ und „Obenabe“ kennen. Sie kennen die Jassregeln.	Die Schüler spielen zu viert „Undenufe“ und „Obenabe“. Nach einer Spielrunde (4 Stiche) jeder Spielart entscheidet jeweils der ausspielende Schüler, ob er „Obenabe“ oder „Undenufe“ spielen möchte. Gemeinsam zählen sie die gemachten Punkte. Die Schüler lösen anschliessend ein Arbeitsblatt.	Anleitung LP Auftragsblatt Spielregeln Arbeitsblatt 4 Lösung	4er-Gruppen	Ca. 60'
2b	Posten 5: „Trumpf“	Erste Jassregeln, Spielart „Trumpf“	Die Schüler lernen die Idee von „Trumpf“ kennen und sich für den richtigen Trumpf zu entscheiden.	Die Schüler spielen zu viert „Trumpf“ und lösen ein Arbeitsblatt.	Anleitung LP Auftragsblatt Spielregeln (Posten 4) Arbeitsblatt 5 Lösung		
2c	Posten 6: Schieben, Weisen, Rechnen	Zählen und Notieren der gewonnenen Punkte, Weisen und Schieben	Die Schüler lernen das Punkte zählen, das Weisen und vertiefen das Zählen der Punkte.	Die Schüler lösen ein Arbeitsblatt zum Thema „Punkte zählen“, lesen einen Info-Text zum Schieben und Weisen und üben dann ihre neu erworbenen Kenntnisse im Hinblick auf das Jassturnier.	Anleitung LP Auftragsblatt Informationsblatt Weisen Arbeitsblatt 6 Lösung		
Pause							
3a	Klassen-Jassturnier	Jassen	Die Schüler wenden das Gelernte an.	Die Schüler jassen in festen Teams um den Titel des Jasskönigs.	Anleitung LP Beispiel Turnierplan	2er-Gruppen	Ca. 60'
Ende							



Ergänzungen/Varianten:

Kartenspiele	Lustige Gobi-Kartensets zu bestellen unter www.agm.ch .
	Weitere Informationen zum Thema unter www.agm.ch .
Bücher	„Puur, Näll, As“: Das schweizerische Jassreglement von Göpf Egg.

Eigene Ergänzungen:

--