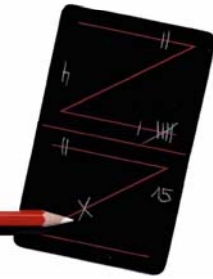


„TRUMPF“



Ziel:	Die Schüler lernen die Spielart „Trumpf“ kennen. Gleichzeitig wiederholen sie die ersten allgemeinen Spielregeln, die sie beim Posten 4 gelernt haben.
Arbeitsauftrag:	Die Schüler repetieren die allg. Jassregeln, nun lernen sie auch die Regeln 5 bis 7. Die Schüler jassen vier Spiele Trumpf. Nach jedem Spiel darf der Reihe nach ein anderer Spieler entscheiden, welche Farbe Trumpf ist. Anschliessend lösen sie das Arbeitsblatt 5. Sie müssen entscheiden, welche Karte aus einer Auswahl von drei Karten im Stich fehlt, um die vorgegebenen Angaben zu erfüllen.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Anleitung Schüler • Ein Kartenset französische oder Deutschschweizer Karten pro Gruppe • Erste Spielregeln • Arbeitsblatt 5
	4er-Gruppen
	20 Minuten

„TRUMPF“



Ziel:



- ◆ Du kennst die allgemeinen Jass-Regeln zu den gelernten Spielarten.
- ◆ Du kennst die Spielart „Trumpf“.
- ◆ Du kannst aufgrund deiner Karten entscheiden, welcher Trumpf dir wahrscheinlich am meisten Punkte einbringt.
- ◆ Du kannst entscheiden, wer den Stich gewonnen hat.
- ◆ Du kannst die gewonnenen Punkte zählen.

Aufgabe:

1. Lest den Info-Text genau durch.
2. Bereitet ein Jass-Spiel vor.
3. Lest nun die Regeln 5 bis 7 von Posten 4 durch.
4. Jasst vier Spiele Trumpf, wobei jeder Spieler einmal entscheiden darf, welche Farbe Trumpf ist. Dieser Spieler ist auch der erste ausspielende Spieler.
5. Entscheidet nach jedem Stich, wer die stärkste Karte gespielt hat, und notiert die gewonnenen Punkte.
6. Derjenige, welcher den Stich gewonnen hat, darf zum nächsten Stich ausspielen.
7. Löst das Arbeitsblatt 5.

INFO-TEXT

Spiel mit Trumpf:

Trumpf bedeutet, dass in einem Spiel alle Karten der Trumpffarbe stärker sind als alle übrigen Karten.

Die Reihenfolge der Stärke und die Punktzahlen, bei der Trumpffarbe:

Bauer > Neun (Neun) > Ass > König > Dame > Zehn > Acht > Sieben > Sechs
 20 14 11 4 3 10 0 0 0

Für die anderen Farben gelten die Stärke-Reihenfolge und die Punktzahlen wie im Posten 2 gelernt.

Falls du eine Trumpfkarte spielen willst, kannst du dies tun, auch wenn du noch Karten der ausgespielten Farbe in der Hand hast.

Wenn die Trumpffarbe ausgespielt wurde, musst du auch Trumpf spielen. Eine Ausnahme bildet der Trumpfbauer. Den Trumpfbauern kannst du in der Hand behalten und dafür eine andere Farbe spielen.

„TRUMPF“



AUFGABE:

Bei den unten aufgeführten Stichen fehlt jeweils eine Karte.
Markiere aus den drei Karten rechts jeweils diejenige Karte, welche die notierten Ergebnisse liefert.

A B C D

Ecken ist Trumpf:

Spieler B bekommt den Stich und gewinnt dadurch 37 Punkte.

A B C D

Ecken ist Trumpf:

Spieler A bekommt den Stich und gewinnt dadurch 26 Punkte.

A B C D

Kreuz ist Trumpf:

Spieler D bekommt den Stich und gewinnt dadurch 20 Punkte.

A B C D

Eicheln ist Trumpf:

Spieler C bekommt den Stich und gewinnt dadurch 21 Punkte.

A B C D

Eicheln ist Trumpf:

Spieler B bekommt den Stich und gewinnt dadurch 32 Punkte.

A B C D

Schilten ist Trumpf:

Spieler D bekommt den Stich und gewinnt dadurch 18 Punkte.

A B C D

Schilten ist Trumpf:





Spieler A bekommt den Stich und gewinnt dadurch 17 Punkte.

„TRUMPF“




LÖSUNG:




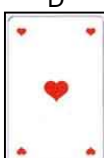
A B C D


Ecken ist Trumpf:
Spieler **B** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **37** Punkte.







A B C D

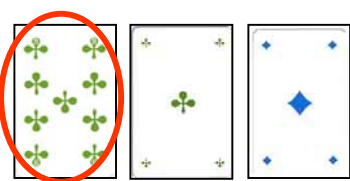
Ecken ist Trumpf:
Spieler **A** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **26** Punkte.



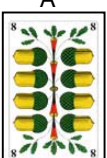



A B C D

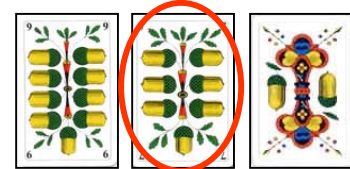
Kreuz ist Trumpf:
Spieler **D** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **20** Punkte.







A B C D

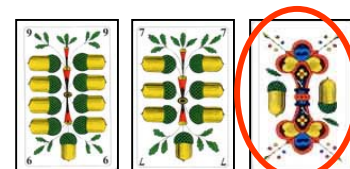
Eicheln ist Trumpf:
Spieler **C** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **21** Punkte.







A B C D

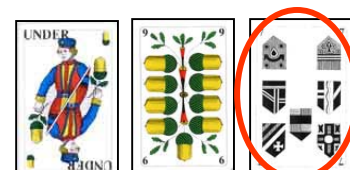
Eicheln ist Trumpf:
Spieler **B** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **32** Punkte.






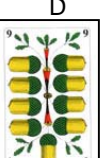
A B C D

Schilten ist Trumpf:
Spieler **D** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **18** Punkte.



A B C D

Schilten ist Trumpf:
Spieler **A** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **17** Punkte.

