



SCHIEBEN, WEISEN, RECHNEN

Ziel:	Die Schüler lernen, was Schieben und Weisen bedeutet, und können die gewonnenen Punkte richtig zählen.
Arbeitsauftrag:	Die Schüler rechnen mit Karten. Zuerst zählen sie, wie viele Punkte ein ganzes Kartenspiel bei den verschiedenen Spielarten enthält. Anschliessend zählen sie die Punkte der abgebildeten Karten und notieren ihr Ergebnis in die Kästchen. Dann lesen sie den Info-Text zum Thema Schieben und Weisen. Im Hinblick auf das folgende Jassturnier üben die Schüler ihr neu erlerntes Jasswissen im Spiel, wobei sie sich gegenseitig beim Punkte zählen kontrollieren.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Anleitung Schüler • Ein Kartenset französische oder Deutschschweizer Karten pro Gruppe • Info-Blatt „Weisen“ • Arbeitsblatt 6
	4er-Gruppen
	20 Minuten



Schieben, Weisen, Rechnen

Ziel:



- ◆ Du kennst die allgemeinen Jass-Regeln zu den gelernten Spielarten.
- ◆ Du kannst das „Schieben“ anwenden.
- ◆ Du kennst die möglichen Weise und ihre Punktzahlen.
- ◆ Du kennst die Regeln beim Weisen.
- ◆ Du kannst die gewonnenen Punkte zählen.

Aufgabe:

1. Löse das Arbeitsblatt 6.
2. Lies den Info-Text genau durch und schau dir die Informationen zu den „Weisen“ an.

Jetzt kennst du die wichtigsten Regeln, und es kann losgehen!

3. Jasst einige Spiele mit Aufschreiben der Punkte, damit ihr beim anschließenden Jassturnier alle Regeln gut kennt.

INFO-TEXT

Schieben

Wie du bereits gelernt hast, darf der ausspielende Spieler wählen (ansagen), welche Spielart gespielt wird. Falls dieser Spieler sich aber nicht entscheiden kann, so „schiebt“ er die Entscheidung seinem Partner zu. Es ist verboten, irgendwelche Tipps zu geben! Der Partner sagt an, aber der ausspielende Spieler muss die erste Karte ausspielen.

Weisen

Es besteht die Möglichkeit, mit „Weisen“ zu spielen. Damit kannst du zusätzlich zu den gestochenen Punkten noch weitere Punkte gewinnen.

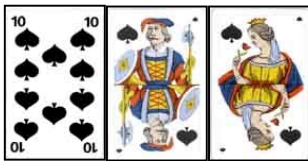
Du musst vor dem ersten Stich deine Karten gut betrachten und nach Kartenkombinationen durchsuchen. Falls du eine solche Kombination findest, so meldest du diese an (= weisen), während du deine erste Karte ausspielst. Du darfst deine genauen Karten nicht verraten, sondern nur die Anzahl Punkte bekannt geben, die du dadurch gewinnst. Sobald der erste Stich fertig ist, werden die Weise verglichen, und das Team mit dem höchsten Weis darf die Punkte notieren.

Die möglichen Kartenkombinationen sind auf dem Blatt „Weise“ dargestellt.

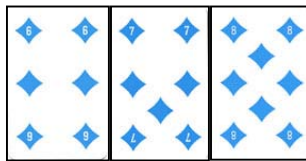
SCHIEßEN, WEISEN, RECHNEN



Drei oder mehr Karten der gleichen Farbe nacheinander:



Dreiblatt:
20 Punkte

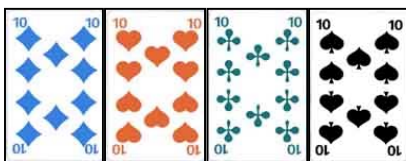


Vierblatt:
50 Punkte

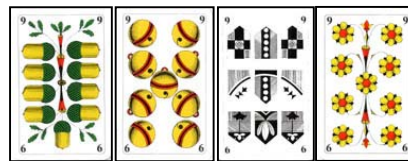


Fünfblatt:
100 Punkte

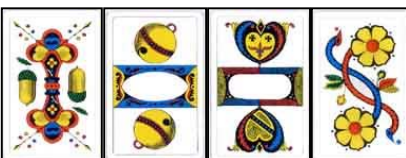
Vier gleich hohe Karten



100 Punkte



150 Punkte (4 Neuner)



100 Punkte

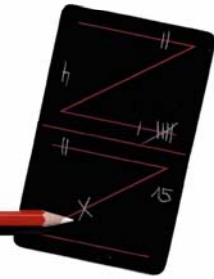


200 Punkte (4 Bauern bzw. Under)

König und Ober in der Trumpffarbe

Hast du von der Farbe, die Trumpf ist, den König und die Dame, dann kannst du „**Stöck**“ weisen. Diese zählen immer **20 Punkte**. Die „Stöck“ musst du im Gegensatz zu den anderen Weisen aber erst nach dem Ausspielen der zweiten dieser beiden Karten weisen.

SCHIEßEN, WEISEN, RECHNEN



AUFGABE: Beantworte folgende Fragen:

1. Zähle die Punkte für ein ganzes Kartenspiel für folgende Jassarten:

a) Obenabe b) Undenufe c) Rosen-Trumpf d) Herz-Trumpf

2. Was fällt dir auf, wenn du die erhaltenen Punktzahlen vergleichst?

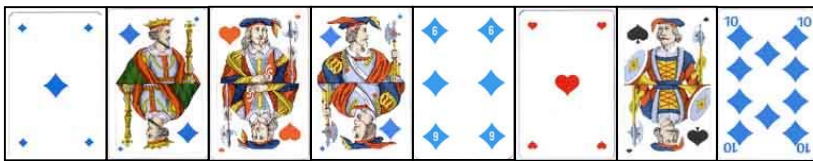
3. Beim Jassen erhält das Team, welches den letzten Stich holt, 5 Punkte zusätzlich. Wie viele Punkte kannst du also pro Spiel gewinnen?

4. Unten siehst du die Karten, die das Team A gestochen hat. Rechne aus und notiere, wie viele Punkte Team A und Team B gewonnen haben. Das Sternchen hinter dem Team gibt an, wer den letzten Stich gemacht hat.



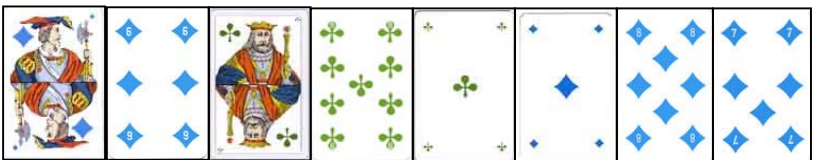
Ecken ist Trumpf:

Team A:
Team B*:



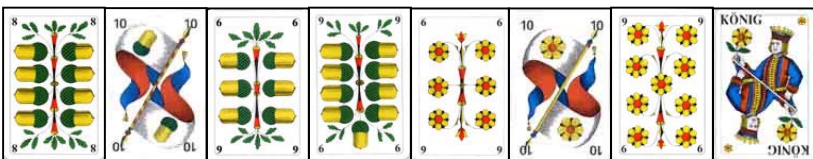
Undenufe:

Team A*:
Team B:



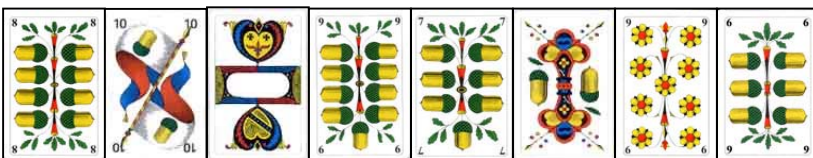
Obenabe:

Team A:
Team B*:



Undenufe:

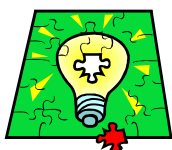
Team A*:
Team B:



Eicheln ist Trumpf:

Team A*:
Team B:

SCHIEßEN, WEISEN, RECHNEN



LÖSUNG:

Tipp: Wenn du für das Team A die Punkte richtig gezählt hast, kannst du für die Punktzahl von Team B Folgendes rechnen: 157 – Punktzahl von Team A.

Rechne bei drei Beispielen die Punkte von Team B auch auf diese Weise nach und notiere dein Ergebnis hinter das Kästchen von Team B!

1. Zähle die Punkte für ein ganzes Kartenspiel für folgende Jassarten:

- a) Obenabe **152** b) Undenufe **152** c) Rosen-Trumpf **152** d) Herz-Trump **152**

2. Was fällt dir auf, wenn du die erhaltenen Punktzahlen vergleichst? **ALLE GLEICH!**

3. Beim Jassen erhält das Team, welches den letzten Stich holt, 5 Punkte zusätzlich. Wie viele Punkte kannst du also pro Spiel gewinnen? **157**

4. Unten siehst du die Karten, die das Team A gestochen hat. Rechne aus und notiere, wie viele Punkte Team A und Team B gewonnen haben. Das Sternchen hinter dem Team gibt an, wer den letzten Stich gemacht hat.



Ecken ist Trumpf:

Team A: **58**

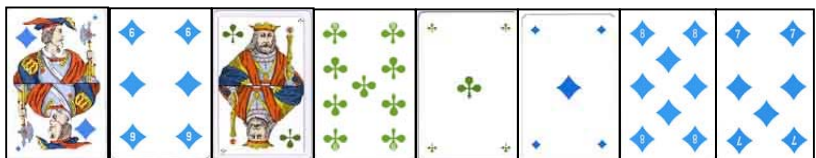
Team B*: **99**



Undenufe:

Team A*: **36**

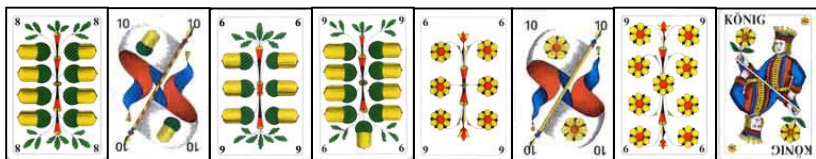
Team B: **121**



Obenabe:

Team A: **36**

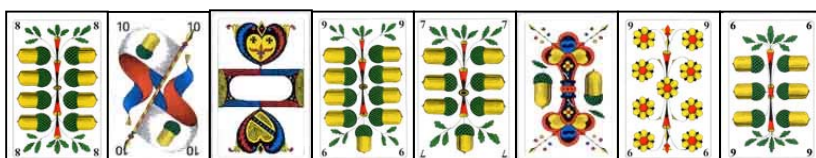
Team B*: **121**



Undenufe:

Team A*: **59**

Team B: **98**



Eicheln ist Trumpf:

Team A*: **51**

Team B: **106**