



„OBENABE“ UND „UNDENUFE“

Ziel:	Die Schüler lernen die beiden Spielarten „Obenabe“ und „Undenufe“. Gleichzeitig werden sie mit den ersten allgemeinen Spielregeln vertraut und lernen die gewonnenen Punkte zu zählen.
Arbeitsauftrag:	Die Schüler bereiten ein Spiel, wie beim Posten 3 gelernt, vor. Sie lesen die ersten Spielregeln und spielen jeweils eine Runde „Obenabe“ und „Undenufe“ (eine Runde bedeutet, dass der Reihe nach jeder Schüler einmal ausspielen darf). Nach jedem Stich zählen und notieren sie die gewonnenen Punkte. Anschliessend lösen sie das Arbeitsblatt 4, auf welchem sie entscheiden müssen, welcher Spieler den Stich gewinnt und wie viele Punkte er dafür bekommt. Zum Abschluss jassen sie 2 Runden, jetzt darf der ausspielende Spieler entscheiden, ob für den Stich „Obenabe“ oder „Undenufe“ gilt.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • Anleitung Schüler • Ein Kartenset französische oder Deutschschweizer Karten pro Gruppe • Erste Spielregeln • Arbeitsblatt 4
	4er-Gruppen
	20 Minuten

Zusätzliche Informationen

⇒ Die Begriffe an die Wandtafel schreiben und erklären.

- 1 Stich: Jeder Spieler hat eine Karte ausgespielt (4 Karten)
- 1 Runde: Jeder Spieler hat der Reihe nach für einen Stich ausgespielt (4 Stiche)
- 1 Spiel: Jeder Spieler hat alle Karten gespielt (9 Stiche)
- 1 Jass: Es wird gespielt, bis eine vereinbarte Punktzahl erreicht ist



„OBENABE“ UND „UNDENUFE“

ZIEL:



- ◆ Du kennst die allgemeinen Jass-Regeln zu den gelernten Spielarten.
- ◆ Du kennst die beiden Spielarten „Obenabe“ und „Undenufe“.
- ◆ Du kannst aufgrund deiner Karten entscheiden, welche Spielart dir wahrscheinlich mehr 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. Löst das Arbeitsblatt 4 „Stärkste Karte“
3. Bereitet ein Jass-Spiel vor und spielt mit Hilfe der Jass-Regeln (Regeln 1 bis 4!) zuerst eine Runde „Obenabe“, dann eine Runde „Undenufe“.
4. Entscheidet, wer den Stich gewinnt, und wie viele Punkte er dafür bekommt. Ihr könnt die Punkte bereits aufschreiben.
5. Jasst weitere zwei Runden, nun entscheidet der ausspielende Spieler, ob er „Obenabe“ oder „Undenufe“ spielen will.

Die stärkste Karte:

Je nach Spielart ist die Reihenfolge der Stärke der Karten verschieden. Ebenso ändern sich die Punktzahlen einiger Karten:

„Obenabe“

Ass > König > Dame > Bauer > Zehn > Neun > Acht > Sieben > Sechs
 11 4 3 2 10 0 8 0 0

„Undenufe“

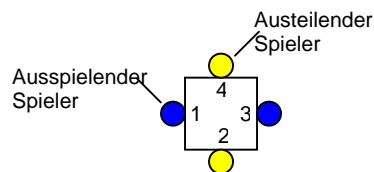
Sechs > Sieben > Acht > Neun > Zehn > Bauer > Dame > König > Ass
 11 0 8 0 10 2 3 4 0

„OBENABE“ UND „UNDENUFE“



ERSTE ALLGEMEINE SPIELREGELN

1. Der Spieler rechts vom austeilenden Spieler beginnt und spielt eine Karte aus.



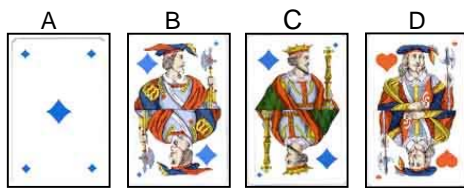
2. Das Spiel verläuft im Gegenuhrzeigersinn. Das bedeutet, jeweils der Spieler rechts vom vorhergehenden Spieler gibt eine Karte in die Mitte. Du musst immer die gleiche Farbe ausspielen, die der erste Spieler gespielt hat. Erst wenn du keine solche Farbe mehr besitzt, darfst du eine andere wählen.
3. Wenn vier Karten auf dem Tisch liegen – also von jedem Spieler eine Karte – ist dies ein Stich.
4. Jetzt werden die vier Karten betrachtet. Derjenige Spieler, welcher die stärkste Karte gespielt hat, bekommt die vier Karten und legt sie verdeckt neben sich. Achtung: Die stärkste Karte muss in der Farbe der zuerst ausgespielten Karte sein!
5. Derjenige Spieler, welcher die Karten bekommen hat, spielt für den nächsten Stich aus.
6. Wenn alle Karten gespielt sind, zählt jedes Team seine Punkte und notiert sie.

„OBENABE“ UND „UNDENUFE“



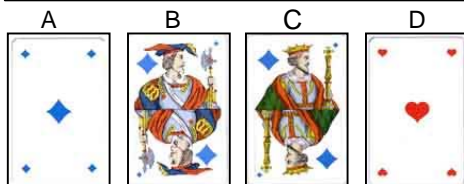
AUFGABE:

Entscheide, welcher Spieler den Stich bekommt und wie viele Punkte er gewonnen hat. Spieler A ist immer der ausspielende Spieler.



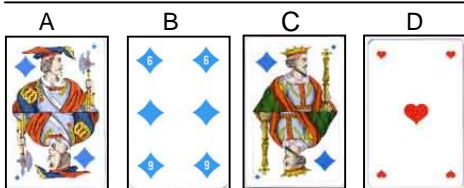
Obenabe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



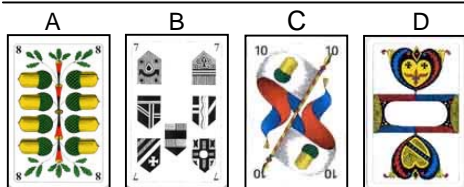
Obenabe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



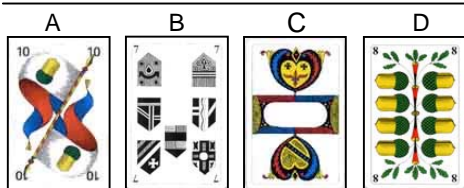
Obenabe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



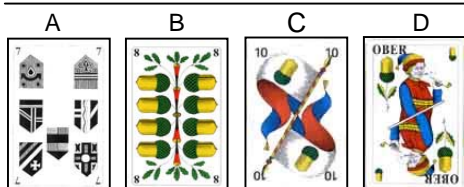
Obenabe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



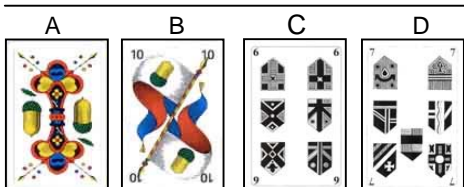
Undenufe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



Obenabe:

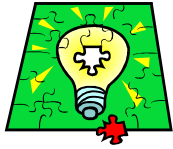
Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.



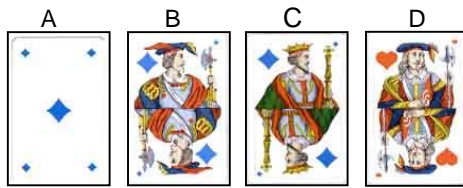
Undenufe:

Spieler ____ bekommt den Stich und gewinnt dadurch ____ Punkte.

„OBENABE“ UND „UNDENUFE“

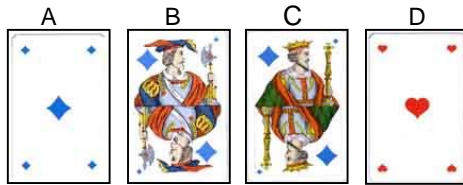


LÖSUNG:



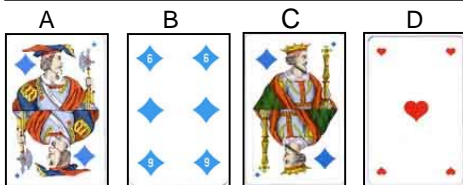
Obenabe:

Spieler **A** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **19** Punkte.



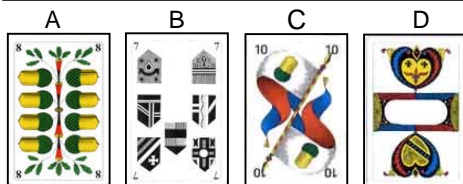
Obenabe:

Spieler **A** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **28** Punkte.



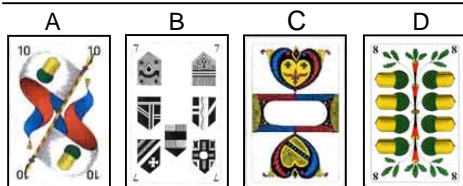
Obenabe:

Spieler **C** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **17** Punkte.



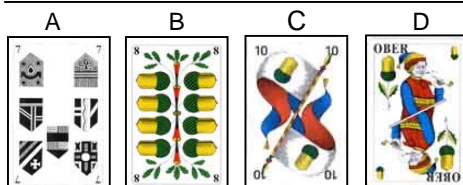
Obenabe:

Spieler **C** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **29** Punkte.



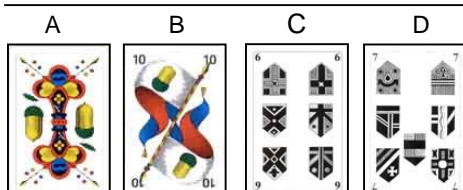
Undenufe:

Spieler **D** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **18** Punkte.



Obenabe:

Spieler **A** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **21** Punkte.



Undenufe:

Spieler **B** bekommt den Stich und gewinnt dadurch **21** Punkte.