

Skatkartenlauf

Jürgen Frey

Spielidee

Möglichst schnell bestimmte (alle „eigenen“) Karten eines in der Halle auf Matten ausgelegten Skatkartenspiels (in der Gruppe) erlaufen (sammeln).

Platzbedarf: Ganze Halle

Material:

- 1 Satz Skatkarten
- 5 Matten
- 4-6 Gymnastikreifen

Vorbereitung

- Die Klasse wird in 4-6 gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jeder Gruppe wird ein erster Ausgangspunkt (=Gymnastikreifen) zugewiesen.
- Der Lehrer legt die vorher gemischten Karten verdeckt auf den Matten aus (siehe Skizze).
- Die Gruppenmitglieder werden durchnummeriert (Festlegung der Laufreihenfolge). Jede Gruppe bestimmt einen Gruppenleiter.
- Jeder Gruppe wird ein Kartenwert (=eigene Karte) zugeordnet (in einem Skatspiel gibt es vier Farben: Karo, Herz, Pik und Kreuz. In jeder Farbe gibt es acht Karten bzw. Kartenwerte: eine Sieben, eine Acht, eine Neun, eine Zehn, ein Bube, eine Dame, einen König und ein Ass, d.h. jeder Kartenwert ist in einem Skatblatt viermal vorhanden, nämlich einmal als Karo, einmal als Herz, einmal als Pik und einmal als Kreuz). Beispiel: Gruppe 1 muss alle 4 Buben sammeln, Gruppe 2



alle 4 Damen, Gruppe 3 alle 4 Könige, Gruppe 4 alle 4 Asses.

Spielregeln

- Nach dem Start läuft das erste Mitglied jeder Gruppe zu einer x-beliebigen Matte, deckt eine Karte auf und schaut, ob es sich um eine eigene Karte handelt oder nicht. Eine eigene Karte wird mitgenommen, eine falsche Karte wird wieder verdeckt an den gleichen Platz auf der Matte zurückgelegt. Danach läuft er zurück zu seiner Gruppe, per Handschlag schickt er den nächsten Läufer seiner Gruppe los (ein Bein des neuen Läufers muss beim Handschlag im Gymnastikreifen sein, kein Frühstart!).
- Gesammelte eigene Karten werden jeweils beim Gruppenleiter abgegeben.

- Ein gestarteter Läufer darf bei einem Lauf in jedem Fall immer nur eine Karte anschauen.
- Die Matten dürfen nicht betreten werden (überspringen ist erlaubt).
- Ein Durchgang bzw. Lauf endet dann, wenn eine Gruppe alle eigenen Karten erlaufen und der Gruppenleiter die Karten zum Lehrer gebracht hat. Dieser gibt daraufhin sofort ein Signal, das diesen Durchgang beendet. Die Gruppenleiter bringen die erlaufenen Karten ihrer Gruppe zum Lehrer; dieser vergibt und notiert die Punkte nach der Anzahl der erlaufenen Karten. Die schnellste Gruppe eines jeden Durchgangs bekommt noch einen Extrapunkt.
- Danach wird gewechselt, d.h. jede Gruppe startet den nächsten Durchgang vom jeweils nächsten Ausgangspunkt aus (entgegen dem Uhrzeigersinn).

- Jede Gruppe bekommt einen neuen Kartenwert zugeordnet, den es zu sammeln gilt.
- Der Schüler, der im letzten Durchgang zuletzt gelaufen ist, beginnt beim neuen Durchgang. Die anfangs festgelegte gruppeninterne Laufreihenfolge ist weiter einzuhalten.
- Wenn jede Gruppe einmal von jedem Ausgangspunkt gestartet ist, wird die Gesamtpunktzahl je Gruppe und somit der Sieger des Spiels ermittelt.

Tipps

- Das Auslegen der Karten auf Matten bietet den Vorteil, dass die Karten besser zu greifen sind als auf dem glatten Hallenboden; außerdem bietet es die Möglichkeit taktischen Vorgehens einzelner Schüler oder von Absprachen in der Gruppe (Wer übernimmt welche Karten auf welchen Matten? Schwächeren Läufern können von der Gruppe Karten zugeteilt werden, die nahe am Ausgangspunkt liegen, etc.). Deshalb ist es auch wichtig, darauf zu achten, dass falsche Karten immer wieder an den gleichen Platz auf der Matte zurückgelegt werden.
- Das Bestücken der Matten mit Karten für einen neuen Durchgang kann auf zweierlei Art durchgeführt werden:
 - Karten, die noch verdeckt auf den Matten liegen, bleiben für den nächsten Durchgang an ihrem Platz. Nur die gesammelten und abgegebenen Karten werden gemischt und gemäß Plan auf den Matten ergänzt. Diese Vorgehensweise animiert clevere Gruppen, sich noch genauer abzusprechen und sich auch die Lage der falschen Karten

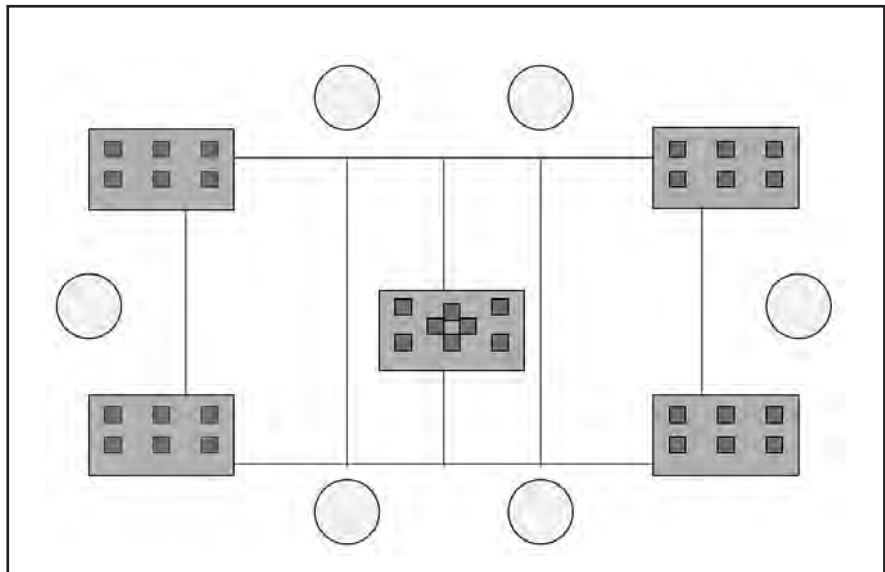


Abb. Skizze des Skatkartenlaufes

des aktuellen Durchganges zu merken, um dadurch einen Vorteil in den nächsten Durchgang mitzunehmen.

- Alle Karten werden eingesammelt, gemischt und neu ausgelegt. Das Zufallsprinzip hat hierbei einen höheren Stellenwert.

- Bei vier Gruppen kann jeder Gruppe auch eine zu erlaufende Kartenfarbe zugewiesen werden (= 8 Karten) oder ein Kartenwert plus zwei weitere Karten (= 6 Karten, z.B. alle 4 Assen plus die beiden schwarzen Könige, etc.)

- Um das Verrutschen des Gymnastikreifens zu verhindern, sollte dieser mit Packband auf dem Hallenboden fixiert werden.

Skizze des Skatkartenlaufes:

- Linie = Volleyballfeld
- Rechtecke = Matten
- Kreise = Gymnastikreifen bzw. Ausgangspunkte für die Gruppen
- Quadrate = Skatkarten

Wer zwei Hallenteile zur Verfügung hat, nützt den Raum natürlich und baut einen entsprechend größeren Skatkartenlauf auf.

Übrigens

Skatkartenlauf kann auch mit anderen Karten gespielt werden, z.B. Quartettkarten o.Ä. Der Name des Spiels und die Spielregeln sind dann dementsprechend zu modifizieren.



Jürgen Frey
ist Realschullehrer an
der Sophie la Roche
Realschule in
Bönningheim

Carromboulage Bönningheim
Olgastraße 21
74357 Bönningheim
E-Mail: j.frey.carrom@web.de

Liebe Leserinnen und Leser, Autorinnen und Autoren!

Mein besonderer Dank gilt allen, die bei der Gestaltung ‚unserer‘ Lehrhilfen durch fundierte Beiträge mitgewirkt haben. Ich freue mich auf die weitere gute Zusammenarbeit.

Die Schriftleitung der Lehrhilfen wünscht Ihnen ein besinnliches Fest und ein gesundes und erfolgreiches Jahr 2010.