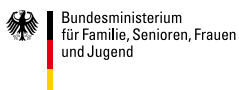


**Nationales Zentrum Frühe Hilfen (NZFH)
und Felsenweg-Institut der Karl Kübel Stiftung für Kind und Familie**

MODUL 8 LEBENSWELT FAMILIE VERSTEHEN

ARBEITSBLÄTTER: REGELN FÜR DAS KARTENSPIEL »FÜNF STICHE«

Gefördert vom:



Träger:



In Kooperation mit:



In Zusammenarbeit mit:



HINWEISE FÜR DIE KURSLEITUNG





Auf den folgenden Seiten befinden sich mehrere Anleitungen für das Kartenspiel »Fünf Stiche« mit jeweils unterschiedlichen Regeln. Gespielt wird in Kleingruppen – zunächst jede für sich und anschließend in gemischten Gruppen. Die genaue Vorgehensweise ist im Methodenblatt »Fünf Stiche« beschrieben (vgl. Methodensammlung).

Obwohl die Regeln also variieren, sind sie einheitlich mit »Spielregeln« überschrieben. Dies hat den Zweck, den Teilnehmenden keinerlei Hinweis darauf zu geben, dass sich die Anleitungen von Gruppe zu Gruppe unterscheiden. Beim Kopieren der Anleitungen ist es daher sinnvoll, die Kopfzeile mit der Seitenangabe abzudecken bzw. diese vom Ausdruck oder von der Kopie abzuschneiden.


Für den Fall, dass die Kursleitung mit mehr als drei Kleingruppen arbeitet, stehen insgesamt fünf verschiedene Regelwerke zur Verfügung.

Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.





Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die niedrigste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler rechts von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen gegen den Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.


- Herz  ist Trumpf. Eine Herz-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Herz-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Herz-Karte). Trumpf darf als Ausnahme zur oben genannten Regel immer gespielt werden. Wenn Sie eine Trumpf-Karte legen, müssen Sie keine Farbe bedienen.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.





Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die niedrigste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.


- Pik  ist Trumpf. Eine Pik-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Pik-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Pik-Karte). Trumpf darf als Ausnahme zur oben genannten Regel immer gespielt werden. Wenn Sie eine Trumpf-Karte legen, müssen Sie keine Farbe bedienen.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.





Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.


- Karo  ist Trumpf. Eine Karo-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Karo-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Karo-Karte). Trumpf darf aber nur gespielt werden, wenn Sie die zuerst gespielte Farbe nicht bedienen können.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.





Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.

- Kreuz  ist Trumpf. Eine Kreuz-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Kreuz-Karte einen niedrigeren Wert hat, als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Kreuz-Karte). Trumpf darf nur gespielt werden, wenn Sie die zuerst gespielte Farbe nicht bedienen können.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.

Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler rechts von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen gegen den Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen. Es gewinnt jedoch immer die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.