



# KARO, HERZ, PIK, KREUZ

## Schnelle Spiele aus der Hosentasche

### Vorbemerkungen/Ziele

Karten spielen macht nicht nur am Tisch als Gesellschaftsspiel großen Spaß. Ein Kartenspiel ist auch ein einfaches Instrument, um in kleinen wie in großen Räumen Bewegung zu initiieren und Spielfreude zu wecken. Zudem können Kinder leicht an Spielregeln und Regelvariationen herangeführt werden. Ob als Reaktionsspiel zu Beginn einer Stunde, zur Einteilung von Gruppen, als Variation eines Spieleklassikers oder zur Entspannung - in dieser Stunde werden verschiedene Anregungen gegeben die Spielkarten einzusetzen. Mit ein wenig Phantasie haben PIK, HERZ, KARO und KREUZ ganz viel ungeahntes Bewegungspotenzial.

### Stundenverlauf und Inhalte

#### EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

- **Gesucht – Gefunden**
- ⊕ Nach einer kurzen Begrüßung der Teilnehmer/-innen (TN) verteilt die Übungsleitung (ÜL) pro TN eine Karte des Kartenspiels (ohne Joker) verdeckt auf dem Hallenboden.

Alle TN bewegen sich kreuz und quer durch den Raum und um die Karten herum. Auf ein Signal hin deckt jede/jeder TN schnellstmöglich eine Karte auf und findet sich mit den anderen TN der gleichen Spielkartenfarbe (HERZ, KARO, PIK, KREUZ) zusammen.

Die Gruppe, die als erstes vollständig zusammensteht, erhält einen Punkt.

#### Variante 1

Die TN müssen sich innerhalb ihrer Gruppe vom kleinsten zum größten Kartenwert (vom Kartenwert 2 bis Kartenwert ASS) aufstellen. Die schnellste, richtig sortierte Gruppe bekommt den Punkt.

#### Variante 2

Es finden sich die TN mit den gleichen Kartenwerten zusammen (z.B. alle DAMEN, alle BUBEN, alle Karten mit dem Wert 10 usw.).

#### ● Regeln und Werte im Kartenspiel

- ⊕ Die ÜL hält ein Rommé-Kartenspiel bereit. Alle TN versammeln sich.

Die ÜL erfragt die Kartenspielerfahrungen der TN. Die TN erarbeiten die Kartenwerte in Kleingruppen und stellen das Gesamtergebnis vor. Abschließend fasst die ÜL die Funktion der Kartenwerte nochmals zusammen.

### Rahmenbedingungen

#### Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

#### Zeit:

60 Minuten

#### Teilnehmer/-innen (TN):

8 bis 20 TN ab 6 Jahren

#### Material:

1 Spielkartenset-Rommé, Material zum Markieren (Parteibänder, Mützen, Leibchen), Ball

#### Ort:

Turnhalle

### Absichten und Hinweise

- ⊕ Aktivierung des Herz-Kreislauf-Systems, Schulung der Reaktionsfähigkeit
- ✔ Möglichst je Spielkartenfarbe (KARO, HERZ, KREUZ, PIK) ähnlich viele Karten auslegen, damit die Gruppen vergleichbar groß sind.
- ✔ Es können von der ÜL auch unterschiedliche Bewegungskommandos gegeben werden.
- ✔ Regelveränderungen werden durch die TN erarbeitet.
- ✔ Differenzierungsmöglichkeit für alle Spielvarianten: Die TN dürfen nicht miteinander sprechen.

- ⊕ Kennenlernen der Kartenwerte



NRW bewegt  
seine KINDER!

09.2018

## Stundenverlauf und Inhalte

### ● Kartenreihe

- ⦿ Alle Spielkarten (zunächst ohne JOKER) liegen verdeckt in der Mitte der Halle.

Es spielen 4 Teams gegeneinander. Die Teams verteilen sich jeweils in einer Hallenecke. Jedem Team wird ein Kartensymbol (PIK, KARO, HERZ oder KREUZ) zugeordnet.

Auf ein Startkommando laufen die ersten beiden Spieler/Spielerinnen jedes Teams von ihrer Hallenecke zur Mitte und drehen so lange Karten um, bis eine mit dem eigenem Symbol gefunden wird. Diese Karte bringen sie zurück und schlagen die nächsten beiden Läufer/die nächsten beiden Läuferinnen ihres Teams ab.

Die Karten werden innerhalb der Mannschaft vom niedrigsten zum höchsten Wert aneinander gelegt. Das Team, welches als erstes die Reihe von 2 bis ASS komplett sowie korrekt gelegt hat, gewinnt den Punkt.

#### Variante

In der Variante wird der JOKER mit hinzugenommen. Gemeinsam mit den Kindern werden Sonderaufgaben zu bestimmten Kartenwerten erfunden, beispielsweise:

- Das Team, welches z.B. einen KÖNIG findet, darf mit einem beliebigen anderen Team tauschen und dessen Reihe weiterspielen.
- Das Umdrehen eines JOKERS bedeutet sofortiger Spielstopp für alle.

## SCHWERPUNKT (20–30 Minuten)

### ● Karten – Völkerball

- ⦿ Durch Ziehen aus einem vorbereiteten Kartenstapel (zwei unterschiedliche Spielkartenfarben mit je gleicher Kartenanzahl) werden zwei gleichgroße Teams gebildet.

Gespielt wird grundsätzlich nach den klassischen Völkerballregeln.

Einige Kartenwerte haben jedoch besondere Funktionen:

- KÖNIG: Wer diese Karte hat, ist Spiko/Hintermann.
- BUBE: Fängt der BUBE den Ball des Gegners direkt, darf er einen eigenen Spieler bzw. eine eigene Spielerin reinwünschen oder einen Spieler bzw. eine Spielerin des gegnerischen Teams raus schicken.
- DAME: Die DAME muss nur raus, wenn sie von einem gegnerischen Bild getroffen wurde (BUBE, DAME, KÖNIG, JOKER).
- JOKER: Fängt der JOKER den Ball des Gegners direkt, sind alle Spieler bzw. Spielerinnen des eigenen Teams wieder drin.
- ASS: Das ASS bleibt zunächst geheim. Wird dieser Spieler bzw. diese Spielerin getroffen, muss er/sie regelgerecht raus, darf sich aber jederzeit wieder ins Feld „schleichen“. Wenn er/sie dabei auf frischer Tat entlarvt wird, ruft der Gegner „ASS gefunden!“. Daraufhin darf das ASS nur noch von der Grundlinie aus durchs gegnerische Feld reinlaufen und dabei jederzeit vom Gegner mit der Hand gefangen werden. Geschieht dies, darf er/sie dennoch jederzeit erneut versuchen, durchzulaufen oder sich regelgerecht reinzuwerfen.

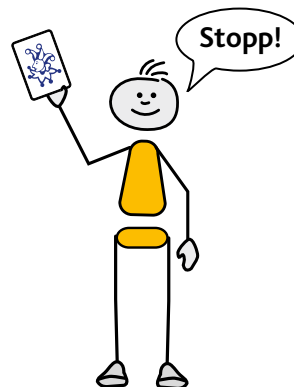
- Karten ohne spezielle Eigenschaften (2–10)

## Absichten und Hinweise

- ⦿ Förderung der Gruppenarbeit

- ✔ Karten mit dem Symbol der gegnerischen Teams müssen wieder verdeckt abgelegt werden.

- ✔ Die Intensität und Spieldauer kann durch die Bewegungsform, die Streckenlänge und die Anzahl der gleichzeitig laufenden Spieler bzw. Spielerinnen nach Bedarf gesteuert werden.



- ⦿ Variation bekannter Spielregeln, Anregen von spieltaktischen Strategien entsprechend der Sonderfunktionen

- ✔ Strategien:

- Die DAME kann sich vor Mitspieler bzw. Mitspielerin stellen, wenn der Werfer bzw. die Werferin kein Bild ist.
- Das entlarvte ASS aus dem Feld heraus bewachen.
- DER BUBE entscheidet, ob er das eigene Team stärken oder das gegnerische Team schwächen möchte.

- ✔ Je nach Leistungsstand der Gruppe werden die Sonderfunktionen nach und nach eingeführt. Zum Erlernen der Rollen und Strategien ist es sinnvoll, zunächst mit nur einem Ball zu spielen, um das Spiel moderieren zu können.

- ✔ Spieler bzw. Spielerinnen mit den gleichen „Funktionskarten“ könnten zur visuellen Orientierung identisch markiert werden (z.B. rollen-ähnlich: KÖNIG mit Mütze, DAME mit Leibchen, BUBE mit Schärpe, JOKER mit 2 gekreuzten Parteibändern).

Autorin:  
Natalie  
Gawenat

Illustratorin:  
Claudia Richter



## Stundenverlauf und Inhalte

### SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 MINUTEN)

#### ● Hoch fängt Tief

- ⊙ Wieder werden zwei Teams gebildet und es wird mit allen Kartenwerten von zwei Spielkartenfarben gespielt.  
Jedes Team sitzt auf einer eigenen Bank.  
Die Bänke stehen mit Lücke nebeneinander.

Die beiden innen sitzenden TN beider Teams kommen als Gegner bzw. Gegnerinnen nach vorne zur ÜL.

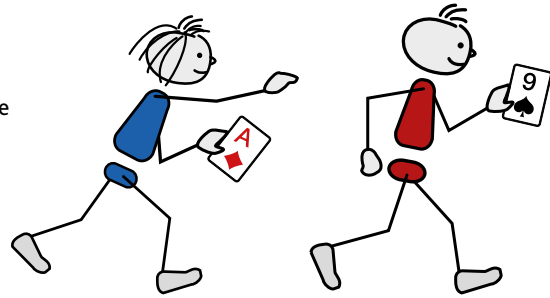
Sie stehen sich im Abstand von ca. 2 Metern, so dass beide die Karten noch gut sehen können, einander gegenüber, sich aber nicht sofort berühren können.

Die ÜL deckt gleichzeitig für jedes Team eine Karte vom verdeckten Stapel auf (eine Karte in der rechten und eine in der linken Hand) und legt diese auf den Boden.

Der Kartenwert zeigt, wer jagt und wer flieht!

Der/Die TN mit der „höheren Karte“ hat 10 Sekunden Zeit, den anderen TN bzw. die andere TN zu fangen.

Die ÜL und die restlichen Spieler/-innen zählen sofort nach Umdrehen der Karten laut und deutlich einen Countdown von 10 zu 0.



Wurde erfolgreich gefangen, erhält das Fänger-Team einen Punkt.

Wurde erfolgreich geflohen, erhält das andere Team den Punkt.

#### Variante:

Im weiteren Verlauf des Spiels treten mehrere Spieler bzw. Spielerinnen gegeneinander an – z.B. 3 gegen 3 oder auch alle gegen alle. Dabei muss sich ein gefangener Spieler bzw. eine gefangene Spielerin sofort auf den Boden setzen und ist somit sichtbar ausgeschieden.

Nach den 10 Sekunden werden die Punkte ermittelt und verteilt.

### AUSKLANG (10–15 Minuten)

#### ● Kartengespür

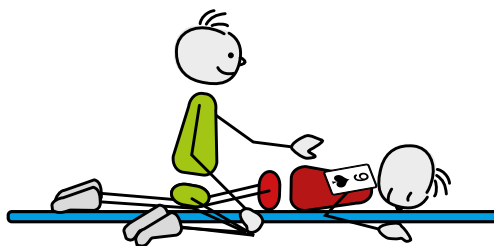
- ⊙ Die TN finden sich zu Paaren zusammen.  
Jedes Paar (TN A und TN B) bekommt zwei Spielkarten.

TN A liegt mit geschlossenen Augen auf dem Bauch.

TN B legt eine oder zwei Karten irgendwo auf dem Körper von TN A ab.

TN A muss erraten bzw. erspüren, wo die Karte abgelegt wurde.

Nach 5 Fehlern oder 5 Punkten tauschen die TN ihre Rollen.



## Absichten und Hinweise

- ⊙ Schulung der Reaktions- und Orientierungsfähigkeit sowie der Schnelligkeit und Gewandtheit

- ✔ Die Teams markieren!

- ✔ In jedem Team wird ein „Taschenrechner“ benannt, der die zugewiesenen Punkte addiert.

- ✔ Die maximale Anzahl der gleichzeitig aktiven Spieler bzw. Spielerinnen ist von der Hallengröße abhängig.

#### ✔ Sicherheitshinweis:

Auf kleinem Raum kann es bei einer hohen Anzahl von Spielern bzw. Spielerinnen zu Kollisionen kommen!

- ⊙ Förderung der Entspannungsfähigkeit, Schulung der Körperwahrnehmung

- ✔ Eine ruhige Atmosphäre schaffen

- ✔ Die Paare in ausreichendem Abstand zueinander verteilen, um ungestört arbeiten zu können.

- ✔ Die Paare stimmen ab, an welchen Körperstellen die Karten abgelegt werden dürfen.