



## Rahmenplan für Anfängerskat

So ganz ohne Regeln geht es nicht, das wissen wir als Skatspieler sehr genau. Deshalb möchte ich hier als Verantwortlicher des DSKV für die Nachwuchsförderung über die Regeln für die Unterweisung etwas ausführen. Mit Sicherheit könnt ihr mir folgen, wenn ich sage, dass es keinen Sinn macht, jemandem, der das Spiel noch nicht verstanden hat, einen Null oder einen Grand zu erklären.

Um hier eine Empfehlung für eine einheitliche Vorgehensweise zu ermöglichen, werde ich im Folgenden, in Anlehnung an das Heft „Ich lerne Skat“, welches allen Anfängern zum Selbststudium mitgegeben wird, die ersten Lerninhalte vorgeben. Einiges mag euch lächerlich und selbstverständlich vorkommen, aber wir müssen davon ausgehen, dass Jugendliche mit sehr unterschiedlichem Basiswissen vor uns sitzen werden. Da wir an vielen Schulen gleichzeitig arbeiten wollen, möchte ich sicherstellen, dass auch an allen Schulen das Gleiche unterwiesen wird. Deshalb bitte ich Euch die nachfolgende Reihenfolge einzuhalten.

1. Geschichte des Skatspiels, wo kommt es her und wer spielt heute Skat. Hinweise auf Vereine, Verbandsgruppen, Landesverbände und den DSKV. Dafür stelle ich ein kleines Organigramm zur Verfügung. Kurze Erklärung zu den Schiedsrichtern und zum Skatgericht.
2. Womit wird Skat gespielt. Erklärung der Karten und Kartenwerte. Hier unterscheide ich zwischen dem Kartenwert, also 11, 10, 4, 3, 2 und Luschen und den Farbwerten, also 12, 11 und so weiter. Zunächst sollte mit den Kartenwerten begonnen werden. Nachweis, dass im Kartenspiel 120 Punkte enthalten sind. Die Karten der Wertereihenfolge erklären, also 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König und As. Zählübungen machen, das bedeutet Karten der Reihe nach aufzudecken und die Lernenden erst als Gruppe laut, dann still mitzählen zu lassen. Zwischendurch anhalten und Zwischenergebnisse abfragen, so dass jeder überprüfen kann, ob er richtig gezählt hat. Die Erklärung, dass ein Spieler 61 Punkte braucht ergibt sich meist automatisch, ebenso das Unentschieden.
3. Bei den Farbwerten ist es gleich, ob die 7 oder das As als Basiskarte genommen wird. Nach meiner Erfahrung, geht es hier schneller.
4. Als nächstes ist die Bubenfunktion zu erklären. Wie viele Buben? Mit 4 mit 3 und so weiter. Schwieriger wird es zu zeigen, warum bei 3 Buben, wenn der Kreuz Bube fehlt es eben ohne 1 heißt. Hier ist geduld gefragt und viele Wiederholungen. Wenn die Bubeneinteilung einigermaßen sitzt, ist der Übergang zu den Reizwerten erforderlich. Also Kreuz Bube x Karo = 18. Die Jugendlichen bitte nicht überfordern und an dieser Stelle viele Wiederholungen einbauen. Bei richtigen Antworten pflege ich zu erklären: So einfach ist Skat! Damit nimmt man den Lernenden die Angst.
5. Viele Anfänger gehen davon aus, dass das AS als wertvollste Karte auch der höchste Trumpf ist. Hier muss die Reihenfolge der Trümpfe eingehend vorgestellt und diskutiert werden. Theoretisch mit 11 Spiel 12 ...
6. Der wesentlichste und schwierigste Teil ist das Verständnis für den Reizvorgang der verschiedenen Farben und unterschiedlichen Buben. Auch hier ist vielfaches wiederholen unbedingt erforderlich. Bitte nicht gleich beginnen mit Reizungen mit / ohne 5 oder mehr. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es reicht mit / ohne 4 anzufangen.
7. Sofern der vorangegangene Part einigermaßen sitzt, sollte zum offenen Spiel übergegangen werden. Auf richtiges Geben und Abheben ist unbedingt zu achten. Anhand der offen liegenden Karten ist das Reizen und Spielen zu üben. Um der Langeweile entgegen zu wirken, kann auch ein verdeckter Reizvorgang mit Skataufnahme erfolgen, das Spiel dann aber offen durchgeführt werden.
8. Das Verhalten beim Skat ist mir ein wichtiger Programmpunkt. Dazu gehören das Mischen, das Abheben und das Verteilen. Als absolut richtig sehe ich an die Nachwuchsspieler / rinnen gleich dazu anzuhalten die gegebenen Karten bis zum Abschluss des Verteilvorganges liegen zu lassen. Das erspart den Frust, ein sehr gutes Blatt zu haben und ein anderer hat 11 Karten.



9. Als nächstes erfolgt bei entsprechender Kartenverteilung meist automatisch das Grandspiel. Sofern die Grundlage der Farbspiele gut gelegt und verstanden wurde, kommt der richtige Umgang mit einem „Grandblatt“ fast automatisch. Die komplizierten Grandspiele ohne 4 und ohne 3 bitte zurückstellen, lieber den Schülern ein sicheres Farbspiel erklären.
10. Der Übergang zu den Nullspielen ist vorsichtig zu gestalten. Es bietet sich an ein sicheres Nullblatt zur Diskussion zu stellen und dann im offenen Verfahren das Nullblatt zu verändern, also eine blanke 9 oder 8 einzufügen und dann das Finden des Weges den Schülern selbst zu überlassen. Sinnvolle Vorschläge, wie z.B. eine lange Farbe spielen, um dem Mitspieler das Abwerfen kritischer Karten zu ermöglichen, sollten durchaus als richtig hervorgehoben werden. Falsche Vorschläge sind entsprechend durchzuspielen um zu demonstrieren, wie es eben nicht geht.
11. Bei Fehlern, die Anfänger machen, nicht tadeln, sondern erklären. Es bietet sich an, auch für gute Lösungen bzw. Fortschritte kleine Belohnungen zu verteilen. Ebenso bei Jugendlichen, die Geschwister und / oder Freunde mitbringen.

Ein schwieriges Thema ist der verbale Umgang. Uns allen sind Turniere und Vereinsabende bekannt, an dem es zu verbalen Entgleisungen kommt. Die meisten sind sicherlich im Spaß gemeint, aber woher sollen Jugendliche den Unterschied kennen zwischen „Penner“ und „Penner“. Auch ich weiß genau, dass die heutige Jugend Flüche und Schimpfworte kennt und leider auch benutzt, die das erträgliche Maß überschreiten, aber wir sollten versuchen dies um Umgang mit den Jugendlichen nicht nur nicht zuzulassen, sondern auch durch „Vorleben“ ein Beispiel zu sein. Dies geht am Besten indem der Ausbilder mit Geduld vorgeht. Es wird vorkommen, dass Anfänger Schwierigkeiten mit dem 1x1 haben und sich schon bei 3x9 verrechnen. Am einfachsten geht es, wenn selbst der Erfahrene Ausbilder einräumt, dass es ihm auch schon passiert ist. Gebt niemals eine Spielentscheidung oder einen Rechenfehler eines Anfängers der Lächerlichkeit preis. Ruhiges erklären ist angesagt, auch wenn es mehrfach erfolgen muss. Nur so werden wir bei den Lernenden Vertrauen gewinnen und dafür sorgen, dass sie mit Spaß bei der Sache sind.

Wichtig ist, den Fortgang der Gruppe zu dokumentieren und sich Notizen zu machen, was in den letzten Stunden behandelt wurde. Bitte unbedingt einen kurzen Rückblick und dann weitergehen.

Bei der Disziplin bitte das Fingerspitzengefühl zu Hilfe nehmen. Manchmal ist es sinnvoll auch zu sagen: Ich mache das hier nicht, weil ich Langeweile habe. Es kann auch passieren, dass der Referent einen Schüler mal aus dieser AG rausschmeißen muss, damit der Rest der Gruppe merkt, aha – das war zuviel.

Viel Erfolg.

Helmut Forth  
Jugendwart im DSKV  
Febr. 2011