Drop-in lynkurs i bridge (for læreren)

Oppskrift på hvordan tilby prøve-bridge på stand, eller kort introduksjonskurs i bridge.

Du trenger:

* 3 bridgebord
* 1 meldeboks
* 12 stoler (4 stoler pr bord)
* Bordplansjer
* Regler for stikk (til utdeling til deltakere)
* Regler for lynbridge (mange eksemplar, som hver enkelt kan ta med hjem)
* To kortstokker som stokkes og gis
* Forhåndsdublerte spill (se spillfil)
* Servering? Trivelig med kaffe/annet til spillerne.
* Informasjonsskriv om veien videre. Noter navn + e-post + telefonnummer til alle besøkende.

Forberedelser:

* Møte i klubbstyret om gjennomføring
* Bestill kortene dublert, eller legg dem for hånd (tar ca 45 min)
* Skaff lokale (den lokale nærbutikken, skolens aula, en café e.l.)
* Skaff assistenter. Minimum én person pr bord, altså tre totalt.
* Bestill utstyr, f. eks. t-skjorter til assistentene fra Bridgebutikken
* Lær opp assistenter noen dager før (se *«Mål, råd og tips for en god dag»)*
* Del invitasjonen: Alle i klubben kan invitere noen/dele sosiale media.
* Kontakt lokalavisen: Har de en journalist som vil prøve bridge?
* Enten forhåndsinvitasjon, drop in kurs, og/eller i kombinasjon med stand (f. eks. klubbkamerater på stand fungerer som «innkastere»

På dagen:

* Ønsk hver enkelt velkommen. Prøv å lære navn. Spør om erfaring med kortspill etc.
* Fortell hvor hver enkelt skal sitte
* Bord 1: Øvelse 1. Ta stikk individuelt
  + Noen ønsker å gjøre dette flere ganger. La dem gjøre det. Flytt til bord 2 når de er klare.
  + Mål: farge, følge farge, stikk, sake, markere stikk, honnører, langfargestikk
* Bord 2: Øvelse 2: Ta stikk som par. Innfør trumf som del to av øvelsen.
  + Mål: himmelretningene, makkerskap, samarbeid, regler for trumfspill
* Bord 3: Øvelse 3: Spill med blindemann.
  + 4 forhåndsdublerte spill (N, Ø, S, V spillefører)
  + Kursleder har sortert kort og lagt ned blindemann
  + Forklar prinsippene for kontrakt (Nummeret + 6 = antall stikk som skal vinnes)
  + Forklar prinsippene for blindemann
  + Hvordan bestemme kontrakten? Meld deg på bridgekurs! (Del gjerne ut regler for lynbridge)
* En god avslutning. Takk for i dag. Spørre om de er interessert i å lære mer? Samle kontaktinfo. Diplom? Premie?

# Regler for stikk. Del I

**Begrep:**

* Farge = navn for sortene spar ♠, hjerter **♥**, ruter **⬥**, kløver **♣**
* Følge farge = Når en sort, f. eks. kløver, spilles, må man legge på den fargen (hvis man har)
* Sake = Når man er tom for den fargen som spilles, kan man legge et hvilket som helst kort. Man saker et kort.
* Giver = den som deler ut kortene

## Om bridge

Bridge spilles med en vanlig kortstokk, 52 kort. Hver spiller får utdelt 13 kort.

## Spillets mål

Målet er å vinne så mange stikk som mulig.

## Stikk

Et stikk består av et kort fra hver av spillerne. Spillerne spiller på hvert sitt kort i tur med klokka. Spilleren som har delt ut kortene spiller på til det første stikket. Det første kortet som spilles på bestemmer hvilken farge som skal spilles. Alle må spille denne fargen (dersom de har). Spilleren med det høyeste kortet (i den fargen som ble spilt først på) vinner stikket. Esset er høyest, så kommer konge, dame, knekt, 10, 9 etc.

Når et stikk er ferdig, legger hver spiller det spilte kortet kortet foran seg med bildesiden skjult. Stikk markeres som tapt ved å snu det horisontalt (som en minus), og vunnet ved å legge det vertikalt (som et 1-tall). Hvert spilt stikk legges oppå det forrige langs bordplaten slik at det sist spilte kortet delvis dekker det forrige. Kortene vil etter hvert danne en lang rekke foran hver spiller:



Den som vinner stikket spiller først på til neste stikk. Slik fortsetter man til alle kortene er spilt.

## Sake

Hvis man er tom for fargen som spilles, kan man legge på et hvilket som helst kort. Det kalles å sake. Man er ikke med i kampen om det pågående stikket. Derfor er det lurt å sake et kort man ikke tror kan vinne stikk seinere i spillet.

## Spillets vinner

Spilleren som får flest stikk vinner. Man kan avtale å spille flere spill (f. eks. fire spill), og at den som får flest stikk sammenlagt vinner. Man bytter på hvem som deler ut i tur med klokka, og dermed får alle begynne å spille på til første stikk like mange ganger. Eksempel: Fyll inn antall stikk vunnet:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nord** | **Syd** | **Øst** | **Vest** |
| Spill 1 |  |  |  |  |
| Spill 2 |  |  |  |  |
| Spill 3 |  |  |  |  |
| Spill 4 |  |  |  |  |
| **Totalt:** |  |  |  |  |

# Regler for makkerskap og trumf. Del II

Når dere har spilt én og én noen runder er dere klare for nye utfordringer. Nå skal vi spille på lag, og det er enda gøyere.

## Makkerskap

I bridge spiller vi to og to på lag, i makkerskap. Man har samme makker for det antall spill man har avtalt å spille. Spillerne sitter plassert rundt bordet i alle fire himmelretninger, og derfor har spillerne fått navn etter himmelretningene; Nord, Øst, Syd og Vest.

Nord og Syd spiller på lag, og Øst og Vest spiller på lag. Vi sier de er makkere.

## Mitt stikk = ditt stikk, makker

Makkerparet samarbeider om å ta mange stikk. Om Nord vinner et stikk, skal også Syd markere stikket som vunnet. Dere vil se at stikket peker mot det makkerparet som vant stikket. Reglene for hvem som spiller på til stikket er likt som tidligere; Spilleren som vant stikket spiller på først.

## Grand = Uten trumf

Når det høyeste kortet i fargen som spilles alltid vinner stikket, spiller vi uten trumf.

## Trumf = en av fargene velges som en superfarge!

Den som er giver kan velge å gjøre én av fargene til en slags «superfarge», trumf. En spiller som er fri for utspilt farge kan velge (man må ikke) å spille en trumf. Det høyeste trumfkortet vinner da stikket. For eksempel: En 2’er i trumf er høyere enn esset i en spilt farge.



Det er lurt å velge den fargen makkerparet har flest kort til sammen i som trumf. Den som er giver får lov til å spørre hvor mange kort makker har i hver farge før man bestemmer seg. Men husk at motparten også har ører, og kan bruke denne informasjonen. Det er lurt å ha minst åtte kort til sammen i fargen som velges som trumf.

Giver bestemmer om man skal spille uten trumf (grand), eller velger én av de fire fargene som trumf, annonserer dette, og så begynner spillet ved at giver spiller på til første stikk.

## Spill en bridgekonkurranse hjemme.

Hvem vinner over fire spill? Taperen må ta oppvasken!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Nord/Syd** | **Øst/Vest** |
| Spill 1 |  |  |
| Spill 2 |  |  |
| Spill 3 |  |  |
| Spill 4 |  |  |
| **Totalt:** |  |  |

# Bridge med blindemann. Del III

Dere er nå klare for å spille «ordentlig» bridge, slik det spilles i klubben og i turneringer. Et spill bridge består av to deler: en meldedel, der man byr hvor mange stikk man skal ta, og en spilledel. Vi hopper glatt over meldedelen her, den kan dere lære seinere. Meld deg på klubbens bridgekurs.

## Kontrakt

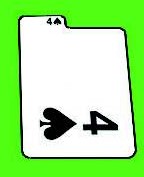
Meldedelen bestemmer kontrakten. Kontrakten sier hvor mange stikk paret som har fått kontrakten skal vinne, og om det spilles med eller uten trumf. I dag er kontrakten bestemt på forhånd.

## Trekk og trumf

Nummeret i kontrakten sier hvor mange trekk man skal vinne. For å finne ut hvor mange stikk dette tilsvarer, plusser man på 6. Så i kontrakten 2 spar skal man vinne 2+6=8 stikk med spar som trumf. NT = no trump, betyr at det spilles uten trumf, eller grand, som vi sier på norsk.

Et bilde som inneholder tekst, utklipp

Automatisk generert beskrivelseEt bilde som inneholder tekst, utklipp

Automatisk generert beskrivelseEksempler: Hvor mange stikk skal vinnes, og hva er trumf i disse eksemplene?

* 3**⬥**
* 4**♥**
* 1**♣**
* 7NT

Det minste man kan by, er altså på 1-trinnet, som tilsvarer 7 stikk. Det er logisk, for man må by at man skal ta flere stikk enn motparten, og det jevneste resultatet er 7-6. Det høyeste man kan by, er på 7-trinnet, som tilsvarer 7+6= alle 13 stikkene.

## Spillefører

Bokstaven bak kontrakten; N, Ø, S, V, forteller hvem som er *spillefører*. Spillefører styrer makkerparets kort i denne runden.

## Utspiller

Spilleren til venstre for spillefører skal spille først på til første stikk, og kalles utspiller. Merk at det ikke lenger er giver som skal begynne å spille først på til første stikk.

## Blindemann

Når utspillet er kommet, legger blindemann sine kort ned på bordet med bildesiden opp (!) slik at alle kan se dem. For resten av spillet skal blindemann bare følge spilleførers instrukser og slappe av.

## Poengene

Hvis spillefører greier kontrakten, vinner paret poeng for vunnet kontrakt. Hvis spillefører ikke greier kontrakten, får motparten poeng.

Blindemann sett fra spilleførers perspektiv.

## Hvordan bestemmes kontrakten?

Meldingene bestemmer kontrakten. Mange syns at meldingene, og konkurransen om kontrakten er det gøyeste med bridge. Å lære meldinger er som å lære et språk, og det tar for lang tid å på én dag. Meld deg på klubbens bridgekurs for å lære. Hvis du vil komme kjapt i gang, kan du gjerne ta med deg reglene for lynbridge hjem – der forklares en forenklet metode for meldinger.

# Til bridgelæreren og assistenter: Mål, råd og tips for en god dag

## Hovedmål

Bridge skal være gøy! Vi leker oss, konkurrerer litt, og opplever fellesskapet med de andre spillerne. Målet med dette kurset er at deltakerne skal få et positivt møte med bridgeklubben.

## Forkunnskap

Husk at de aller fleste dere møter vil ha liten eller ingen forkunnskap med stikkbaserte spill. Ting som du syns er åpenbare, er helt gresk for dem. La deltakernes forkunnskap bestemme tempoet i kurset. Om dere ikke kommer lengre enn til første øvelse, så er det helt greit!

## Mestring

For at et spill skal være gøy, må de skjønne reglene. Bridge har alt for mange regler til at vi kan innføre alle på én gang. Derfor innfører vi reglene litt etter litt. Stol på oss, det er lurt, og vil gi mye gladere kursdeltakere enn om du hopper bukk over noen av øvelsene.

## Bridgeteknikk

Hvor mye skal vi lære bort av bridgeteknikk? Svaret er: Ingenting.

*Hæ? Sa du ingenting?* Ja. Grunnen er at de aller fleste vil ha mer enn nok med å forholde seg til reglene i spillet, og er ikke klare for å legge en plan eller ha en strategi. Med en gang du blander deg inn i hva de burde eller skulle ha spilt, så føler de seg dumme. Tips og triks kan du komme med, litt etter litt, når reglene for spillet sitter i ryggmargen.

Det finnes noen unntak. Om de f. eks. saker et ess, så kan du forsiktig påpeke at det kun er kort i fargen som spilles som kan vinne stikket, og at det esset kan være lurt å spare til senere. Det samme gjelder om de undertrumfer. Da har de sannsynligvis misforstått reglene, og tror at de *må* trumfe.

## Språk

Vær bevisst på å bruke vanlig norske ord, og unngå all bridgeterminologi (før begrepene er innført). «Kongen andre» vil for en ikke-bridgespiller bety kong Olav, og «sitte foran» er noe vi gjør på bussen. Hvis dere tenker etter, vil dere komme på mange andre slike bridgeuttrykk som vi bruker naturlig, men som kan virke merkelige på utenforstående.

## Assistenter

Ha med nok folk, slik at dere får fylt opp bordene uansett hvor mange deltakere dere får. Om dere planlegger kurset som drop in, dvs. at dere kan ende opp med flere parallelle bord på ulikt stadium i kurset, så ha nok folk til å fylle opp alle bordene. Husk at det er viktig at alle hjelperne er kjent med innholdet i dette skrivet. Snakk grundig om det før dere begynner.

## Drop in eller påmelding?

Kurset er lagt opp fleksibelt, og kan anta mange ulike former. Kanskje skal hvert medlem invitere to ikke-bridgespillende venner? Da vil dere få et stabilt og forutsigbart antall, og gode rammer for kurset. Kanskje vil dere ha stand på kjøpesenter? Da vil dere nå mange, og vil kanskje ha flere parallelle bord på øvelse I. Planlegg utstyr og assistenter ut fra det opplegget dere velger.

## Servering

Ta vare på de som kommer. Man føler seg velkommen om man får servert en kopp kaffe eller et glass brus. På lengre kurs kan man vurdere en kort pause halvveis med kake/rundstykke/frukt.

## Oppfølging

Gi deltakerne konkret informasjon om hvor de kan lære mer. Noter navn og nummer og avtal oppfølging. Om dere har, gi gjerne de som syns det er gøy en lynbridgekortstokk til å ta med hjem.

## Øvelse 1 – Ta stikk (for læreren)

* Stokk kortene og del ut (evt. bruk mappe med ferdigdelte spill som passer til grandspill med omtrent like gode kort til hver spiller)
* Den som har delt ut spiller på til første stikk
* Legg kortet som en ”minus” hvis noen andre har vunnet stikket, og som 1-tall om du vinner
* Se hvem som tar flest stikk
* Hvilke kort fikk dere stikk for? Snu ”1-tallene” og se hvilke kort som vant stikk

**Lærerveiledning Øvelse 1**

Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Det er viktig at alle veiledere er klar over dette.

**Hensikt:** Løse opp spenninger. Lære om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Husk å minne spillerne på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering. Da får de mye bedre oversikt. Bruk gjerne kortholdere – spesielt viktig til barn under 12 år som har små hender\*.

**NB!** Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Målet er at deltakerne skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant stikket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri for den sorten som spilles. De skal senke skuldrene og mestre det å ta stikk. De skal også lære å markere stikkene riktig, og legge kortene som er spilt langs bordplata. Bridgelæreren skal fokusere på det «tekniske», og ikke blande seg inn i hvilket kort elevene spiller, og hva som er «lurt».

Når spillet er ferdig, ber veilederen spillerne om å snu de kortene de har vunnet stikk på. Hvilke kort vant stikk? Var det de høye (honnørene)? Vant alle essene stikk? Var det noen andre kort (lave) som vant stikk? Hvordan kunne det skje? (= ta langfargestikk.) Gi tips ut fra det du ser, f. eks.: Lurt å spille den sorten man har flest kort i.

Spill 1 eller 2 spill av denne øvelsen – til veilederen opplever at spillet flyter fint.

Det er mange nye ting for deltakerne, så la det bridgemessige vente til senere, og la dem spille akkurat de kortene de vil, så lenge de ikke revokerer. Bridgemessige tips som veilederen kan gi: 1) når man saker, legg et lite kort (prøv å unngå å sake en honnør som man potensielt kan vinne et stikk for seinere). 2) Hvis man ikke kan (eller vil) stikke kortet som spilles, legg et lavt kort i fargen (legg ikke kongen under esset – det er sløsing med ressursene).

\*Om man har svært unge barn på besøk (5-8 år), kan man vurdere å gjøre denne øvelsen med færre kort. Ta i så fall ut kortene fra 2-7, og spill med 7 kort hver.

## Øvelse 2 – Ta stikk i makkerpar (for læreren)

* I bridge spiller vi på lag, to og to
* De to spillerne som sitter rett overfor hverandre ved bordet er på lag.
* De som er på lag kalles makkere. Makkerparet samarbeider om å ta flest mulig stikk til sammen
* Hvis makker vinner et stikk, markerer du også det som vunnet stikk. Marker stikkene slik at kortene ”peker” mot paret som har vunnet stikket

**Lærerveiledning øvelse 2**

Ditt stikk er mitt stikk – vi samarbeider om å vinne stikk. Forklar at om én av spillerne i makkerparet vinner et stikk, skal begge spillerne markere stikket som vunnet.

Fokuser på samarbeid. Om de spør hva som er lurt, fortell at det er lurt å begynne i den fargen de har flest kort. Og be dem huske hvilken farge makker spilte ut, og gjerne fortsette angrepet i denne.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

## Øvelse 3 – Ta stikk i makkerpar med trumf (for læreren)

Introduser begrepet trumf. En av fargene velges som en «superfarge» som slår alle de andre. Reglene for å følge farge gjelder fortsatt, altså om førstemann spiller kløver må alle andre spille en kløver om de har, men om man er fri for fargen som spilles, kan man legge på en trumf og vinne stikket.

Dersom to spillere er fri for sorten som spilles kan begge velge å spille på en trumf, og det blir i så fall den høyeste trumfen som vinner stikket. Man har også lov til å spille på en trumf først til et stikk, for å spille de andre spillerne tomme for trumf. Det er altså svært gunstig å ha mange trumf til sammen med makker.

* Trekk et kort, og fargen som trekkes blir trumf
* Del ut som vanlig, eller bruk gjerne en forhåndsdelt mappe som passer til trumfspill
* Giver spiller ut til første stikk
* Snakk om spillet – hvem hadde flest trumf til sammen? Var det dette paret som vant eller ei?
* Spill et spill til, og la paret som tapte bestemme trumfen.
* Fortell at det er anbefalt å ha minst 8 kort til sammen i fargen som velges som trumf.
* Spilleren nærmest giver drar i gang samtalen, og har ansvar for å annonsere hvilken trumf de er blitt enige om. *«Jeg har fem hjerter, makker, passer det?».*

**Lærerveiledning øvelse 3**

I første del av øvelsen lærer vi reglene for trumf. Det er gunstig å bruke forhåndsdublerte spill slik at vi ikke har uflaks og at alle har 4333-fordeling, eller én spiller alene om å ha åtte trumf. Fine spill er de der hver av spillerne har en kortfarge, slik at de får testet effekten av å trumfe. De skal oppleve at det å ha mange trumf er en fordel.

I andre del av øvelsen får et av parene fordelen av å velge trumf. De oppfordres til å snakke i kortene for å finne ut hvilken farge det er gunstig å velge. Å fortelle hvor mange kort vi har i hver sort, å snakke i kortene, kan virke rart, men det er akkurat det vi gjør med meldingene. Forskjellen er at meldingene er kodet, mens vi her forteller i klartekst.

Ut fra personlighet kan deltakerne velge ulike metoder for å finne en bra trumf. Noen kjører kryssforhørsmetoden: «Hvor mange spar har du? Hvor mange hjerter har du?». Dette ligner på relepresisjon. Mens andre diskuterer: «Jeg har mange ruter, passer det for deg?».

Om dere har tid til det, kan dere gjerne spille spillet om igjen, men da slik at motsatt par får bestemme trumfen. Ble det noen forskjell i stikkantall?

# Spill med blindemann

Ha forhåndsdublerte spill, slik at du vet hva kontrakten skal være. Vi hopper glatt over både meldinger og honnørpoeng.

Står du på stand, la gjerne kortene ligge åpent, med blindemann framme, slik at nysgjerrige raskt kan sette seg ned og prøve.

Bruk spillmapper, og ha flere på lur slik at de ivrigste kan spille flere spill.

# Spillene

I de første spillene har vi sikret at alle spillerne har fått noen honnører, slik at hver av dem kan oppleve å vinne noen stikk. Ut over dette er det ingen store poeng i spillene, og om man trenger flere spill til samme øvelse kan man gjerne stokke og gi.

1. Øvelse 1a. Det er ingen store poeng i spillet annet enn at hver av spillerne har fått et ess (slik at vi sikrer at alle har mulighet til å vinne minst et stikk). Syd og vest har mulighet til å vinne et langfargestikk om fargen spilles tidlig nok.
2. Øvelse 1b. Som over
3. Øvelse 2a. Spill som makkerpar uten trumf.
4. Øvelse 2b. Spill som makkerpar uten trumf. Det lønner seg å fortsette i fargen makker spilte ut.
5. Øvelse 3a. Spill i makkerpar med trumf. Trumfen trekkes tilfeldig, og alle spillerne har noen trumf og en singleton slik at vi får erfart at kort blir trumfet.
6. Øvelse 3b. Spill som makkerpar med trumf. Givers farge passer dårlig (singleton støtte), men svarhåndas beste farge passer.
7. Øvelse 3a. Spill som makkerpar med trumf. Hvert makkerpar har tilpasning i to farger og hver sin singleton, slik at det blir tydelig at det er gunstig å ha mange trumf.
8. Øvelse 3b. Spill som makkerpar med trumf
9. Kontrakt: 1NT. Bruk lynbridgespill godspille farge.
10. Kontrakt: Sekvensutspill. Bruk lynbridgespill med trumf. 4sp.
11. Kontrakt: Sekvensutspill. Finn spill i grønt hefte. 4hj
12. Kontrakt: 2hj

Prøv bridge; flere varianter

# På stand

### 10 sekunder

Står du på stand, har du 10 sekunder på å fange oppmerksomheten deres. Smil. Si noe uventet!

* *«Verdens beste bridgespiller er norsk, visste du det?»*
* «*Tenk at ordføreren kom nest sist på klubbkvelden i går…»*
* *«Bridgespillere lever lengre og er mindre syke».*
* *«Det er 81 års aldersdifferanse mellom yngste og eldste medlem i klubben vår»*
* *«Bridge er mye morsommere enn poker»*

### Kort i hånda

Det som er gøy, er å spille. Målet er å gi dem kort i hånda. Sammenlignet med å spille selv, er det å se på andre som spiller som å se maling tørke. La dem prøve!

Folk du treffer på stand kan ha det travelt, eller de kan ha hele dagen til rådighet. De som er i farta, men som fatter interesse: Gi dem en brosjyre i hånda med kontaktinfo eller en kursinvitasjon.

Se ellers eget skriv om hvordan man får oppmerksomhet på stand.

### Plan for oppfølging

Ha et konkret mål med stand’en. Det kan f. eks. være:

* Oppgi kontaktinformasjon slik at vi kan invitere deg til informasjonskveld om bridge
* Meld deg på til lynkurs i morgen kveld
* Sett deg ned og prøv et spill. Kanskje du liker det? Ha oppfølgingen klar hvis ja!

### Når de vil prøve, ha plass

Har de tid til å sitte ned? Da kan det bli gøy!

Legg fram kortene på forhånd slik at alt er klart. Ha mulighet til å ta imot mange samtidig. Om en gjeng på fire ungdommer setter seg ned, ønsker dere å ha plass ledig når vennene deres stikker forbi.

### Få i gang samtalen

Kartlegg kjapt om de har forkunnskap. Hvilke kortspill har de spilt før? (noter deg bak øret om det er kortspill der man må følge farge eller ei). For de aller fleste passer det å starte med Øvelse 1. Er de drevne i Amerikaner kan de gå rett på bridge med blindemann.

# Drop in kurs

Står du på stand, kan et mulig mål være å friste folk til å gå til et nærliggende lokale for å delta på et drop in kurs. Da vil du få dedikerte deltakere, men det vil være varierende hvor mye tid de har. Spør hvor mye tid de har satt av, og pass på at det er mulig for dem å gå på tida (at noen kan steppe inn midt i et spill hvis det trengs).

# Prøv bridge - med påmelding

Forutsigbart, lettere å lære navn, større sjanse for stor interesse blant spillerne. Krever mer forarbeid for å finne deltakere. Kan være en naturlig oppfølging til en dag på stand.