

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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».

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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).

NB! 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.

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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 forhåndsdelte 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 forhåndsdelte 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.

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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.

LÆRERVEILEDNING ØVELSER

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