

Målet med introdagen

Det vigtigste for introdagen er, at deltagerne har en god oplevelse, og at de får en fornemmelse af, hvad bridge er. Her tænker vi både på selve spillet og på alt det udenom, nemlig de store sociale gevinster og sundhedsaspektet - at man holder hjernen skarp.

I forhold til selve spillet er det vigtigt hele tiden at holde sig for øje, at deltagerne på en introdag IKKE skal lære at spille bridge, men blot få en fornemmelse af hvordan spillet forløber. Niveaueet kan nærmest ikke blive for lavt, selvom du som underviser/hjælper gerne vil dele ud af din viden og kærlighed til spillet.

Det er deltagernes succesoplevelser ved bordet, der giver dem blod på tanden og lyst til at lære mere. Sagt med andre ord – når deltagerne f.eks. sidder og spiller et af de lagte spil, er det ligegyldigt, om de spiller klogt eller ej. De skal ikke irettesættes, medmindre de spiller mod reglerne. De skal have fornemmelsen af, at det lykkes dem selv at gennemføre et spil, muligvis ikke med bedste resultat, men de spillede rent faktisk et spil. Ros alt, hvad du kan.

Også selvom det bare er: *"Godt, at I hele tiden husker, hvem der skal spille ud"*.

En anden ting, man skal være klar på er, at man lader en enkelt eller to deltagere sætte dagsordenen. Det gælder både, hvis nogen pludselig viser sig at være "falsk begynder", altså at have forhåndskendskab til bridge og stiller spørgsmål langt over niveau, og hvis nogen har så svært ved at forstå et eller andet og bliver ved at spørge om det samme. Det er godt at have forberedt jer på, hvad I vil sige i begge tilfælde.

Det kan fx være: *"Jeg kan høre, at du ved noget om bridge, men i dag starter vi helt fra bunden, så alle kan være med. Du er velkommen til at tage en snak med en af vores hjælpere, der kan svare på meget mere"*.

Eller: *"Vi er nødt til at gå videre nu, men jeg kommer lige ned til dig bagefter, så vi får det helt på plads"*

13.00 - 13.30: Velkomst og introduktion

SLIDE 2

I bridge har man en fast makker (vis kortmappe), samme kort spilles ved alle borde, så held/uheld eksisterer praktisk talt ikke.

SLIDE 3

Man bruger et almindeligt spil kort uden jokere. Esserne er de højeste og to'erne er de laveste.

SLIDE 4

Bridge består af to dele: først melder man og derefter spiller man (vis en meldekasse og forklar at der i dag vil være fokus på spillet).

SLIDE 5

Spillet følger de almindelige regler: man skal bekende (forklar hvad det betyder at bekende), og man skal lægge til i rækkefølge. (Forklar hvad et stik er.)

SLIDE 6

Spillets gang. Spilfører. Udspiller. Den blinde.

Vis i praksis hvordan spillet foregår, inden deltagerne selv skal spille. I lægger to ens NT-spil, som enten spilles ved to borde af hjælpelærere eller som I udpeger to af kursistbordene til at kaste sig ud i, under kyndig vejledning. De øvrige deltagerne stiller sig rundt om demo-bordene, og underviseren/hjælperne styrer spilforløbet med spilfører osv. De skal ikke melde.

De ting, der skal introduceres er:

- Spilfører
- Udspiller (fordækt)
- Bordet
- Spilførers tænkepause og hvad den bruges til
- Hvordan stikkene vendes
- Hvem spiller ud til næste stik
- At følge farve
- Hvad man gør, når man ikke kan bekende kulør
- De høflige fraser som "Værsgo, makker" inden udspil og "Tak, makker" når bordet kommer ned

Taktik har ingen betydning, det handler kun om, hvordan man rent formelt gennemfører et spil efter bridgens regler og etik.

13.30 - 14.00: Spil af to NT-spil

Kontrakten er givet. Spilfører skal tælle sine topstik.

- I spil 1 skal Nord være spilfører og prøve at få så mange stik som muligt i NT
- I spil 2 skal Øst være spilfører

Efter hvert spil gennemgås kort spillets pointe. Husk at det niveaumæssigt højst handler om at rejse en farve, altså at gøre sine egne kort gode. Her er det en god idé at gøre sig nogle overvejelser om, hvordan denne gennemgang skal finde sted. Foregår det i plenum? Eller er der en hjælper ved hvert bord, så man lige lægger kortene op og viser, at man kan rejse en farve, inden man trækker alle sine esser:

- Fordelen ved at gøre det i plenum er, at man får flere input, og at underviseren hele tiden ved, hvor langt alle er.
- Fordelen ved at gøre det ved bordene er, at alle kursister har nemt ved at komme til orde, og at man ikke skal vente på hinanden, hverken under selve spillet, når nogen har mange spørgsmål eller et enkelt bord har svært ved at forstå det.

SLIDE 7 & 8

Disse slides kan enten gennemgås i fællesskab eller gives som kopier til deltagerne, når I taler om spillet ved bordene. Alternativt kan I lægge kortene op ved bordet.

14.00 - 14.30: Honnørpoint og åbning 1NT

SLIDE 9

Honnører er bedre end småkort. Et es er bedre end en konge. En otter er bedre end en syver. De fleste bridgespillere anvender i dag en ganske grov metode til at vurdere deres kort på; de tæller point for deres honnører. Vi kalder det **honnørpoint (hp)**.

Lav evt. en øvelse ved bordet: Tæl honnørpoint på det udleverede ark (sidste side her).

SLIDE 10

Meldinger forklares: Meldinger er den måde man kommunikerer med sin makker på. Det går ud på at beskrive sin hånd så præcist som muligt, så man sammen kan finde ud af, hvor mange stik man kan tage (hold det simpelt og kort). I bridge kan man både melde med og uden trumf, men i dag koncentrerer vi os om at melde uden trumf.

SLIDE 11

Åbning 1NT: NT er forkortelsen for "no triumph", altså at vi spiller uden trumf. I dag lærer I om åbning 1NT, da det er en af de mest beskrivende meldinger, som findes. Forklar kort hvad en jævn hånd er – ingen single – ingen renonce

SLIDE 12

Bonus for at melde præcist (forklar kun om NT).

SLIDE 13

Spillene i dag handler kun om, hvorvidt man skal melde udgang eller ej. Vi kommer ikke til at melde højere end 3NT, så det koncentrerer vi os om.

Når makker har åbnet med 1NT, ved man, at han har 15-17 hp. Så skal man tælle sine egne. Hvis der ikke er mulighed for at nå op på 26 hp på egne og makkers kort tilsammen, skal man melde pas.

Hvis man måske kan nå op på 26 hp tilsammen, melder man 2NT. Den betyder – makker hvis du har 16 eller 17 hp, skal du melde 3NT. Hvis du har 15 hp, skal du melde pas.

Hvis man med sikkerhed ved, at makkers + egne hp giver mindst 26 hp, skal man melde 3NT.

14.30 - 14.50: Kaffepause

14.50 - 15.45: Spil af fire NT-spil

Efter hvert spil gennemgås kort spillets pointe – slide 14, 15, 16 og 17.

15.45 - 16.00: Tak for i dag

Spørgsmål. Hvad nu? Klubbens undervisningstilbud.

Øvelse i optælling af honnørpoint

- E = 4 honnørpoint
- K = 3 honnørpoint
- D = 2 honnørpoint
- B = 1 honnørpoint

♠ K 8 6
♥ D B 10 8
♦ D 5 4 2
♣ 6 5

♠ E D 9 3 2
♥ K 7
♦ K 8 4
♣ 6 3 2

♠ E K B
♥ K 10 4 2
♦ E D 5
♣ E 9 6

♠ E K 8
♥ D 10 5
♦ D 5 3
♣ K D 9 4

♠ 7 2
♥ K B 9
♦ E 6 4
♣ E 10 8 6 3

♠ D 6 4
♥ E D B 9 6
♦ K 6
♣ 7 3 2