

## Lærerveiledning Øvelse 1

**Hva:** Individuell øvelse (man tar stikk én og én, IKKE som makkerpar)

**Hvorfor:** Få flyt i spillet, lære det tekniske i å stille opp kort og markere stikkene

**Hvordan:** Legg en plansje og en kortmappe på bordet. Nord tar opp Nords kort, etc. Merk at dette er en individuell øvelse. Ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne dem 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.

På forhånd har du forklart reglene for stikk, sake og hvordan de markerer tapt og vunnet stikk ved å legge kortet fra sticket som et 1-tall eller som et minustegn foran seg langs bordplata, det påfølgende sticket oppå, svakt adskilt fra det forrige.

**Dette lærer de:** Målet er at elevene skal skjønne hva et stikk er, vite at man spiller med klokka, vite hvilket kort som vant sticket, og hvem som skal spille på til neste stikk. De skal lære hva de gjør når de er fri/tom for den sorten som spilles (sake). 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».

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

Det er mange nye ting for elevene, 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 senere).
- 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).