

Pilkortstokk spilleteknikk - lærerveiledning

Prinsippene:

Hva? Kortstokk for å trene spilleteknikk i bridge.

Hvorfor? Kortstokken isolerer oppgaver i fire tema i spilleteknikk. Det er lettere å lære nye spilleteknikker med færre kort i spill.

Hvordan? Del kortstokken i to – major (♠+♥) og minor (♦+♣). Bruk én av bunkene.

Roller: Den som deler ut kortene kaller vi giver. Giver deler ut slik pilene viser. Peker pilen mot venstre, skal spilleren til venstre for giver ha kortet. Peker pilen nedover, skal giver selv ha kortet etc.

Mål? Det lille tallet nede til venstre i hver rute angir hvor mange stikk som er målet for spillefører.

Hvordan gjør vi det:

Hvem er giver? Giver roterer blant spillerne.

Hva betyr x? X i stedet for pil betyr at kortet ikke er i bruk i denne runden.

Slik gjør du: Del ut etter pilene. Giver blir spillefører.

Hvem begynner? Spilleren til venstre for spillefører spiller først ut til første stikk.

Blindemann? Makker til giver legger ned kortene som blindemann. Spill i vei!

Tema og avansert teknikk 3:

Hvilke tema inneholder kortstokken? Spill 1–8: Godspille. Spill 9–16: Fordelinger. 17–24: Overgang og blokkering. 25-32: Finesse/markert finesse.

Minorfargene: Minorfargene og majorfargene inneholder spill med samme tema. Minorfargene har litt høyere vanskelighetsgrad enn major.

Konkurransen: Hvem greier flest oppgaver? Se hvem som blir den første til å løse fire oppgaver.

Avansert: Majorfargene og minorfargene kan kombineres. Da kommer nesten hele kortstokken i spill, og man får flere liknende oppgaver i samme spill. Merk at det kan oppstå spennende motspillsoppgaver.

Løsningsforslag:

Løsningene finnes på <https://juniorbridge.no/losninger-pilkortstokk/> (eller følg qr-koden).

Løsningsforslagene er klikkbare, slik at du kan trykke deg igjennom kort for kort.



Tema 1: Godspille stikk

Hva: Å godspille stikk vil si at man presser ut motpartens høye honnører i fargen, slik at man selv kan få stikk i fargen senere. Et eksempel er om man har både kongen og damen i en farge, men mangler esset. Hvis vi spiller kongen først, og motparten vinner med esset, vil damen være det høyeste kortet igjen i fargen, slik at den kan gi stikk neste gang fargen spilles.

Hvorfor: Å planlegge hvordan man kan få tak i nok stikk, slik at man oppnår ønsket antall stikk, er en grunnleggende del av bridge. Stikk man kan ta helt sikkert uten å slippe motparten inn i fargen kaller man for sikre stikk. Et eksempel på et sikkert stikk er et ess, mens har man både esset og kongen i samme farge har man to sikre stikk i fargen. Det er derimot svært sjeldent at vi har nok sikre stikk fra start til å klare ønsket antall stikk. Derfor må man se på muligheten for hvor man kan godspille flere stikk.

Det er lurt å godspille flere stikk, før man tar alle de sikre stikkene sine.

Refleksjon: Hva skjer dersom man tar alle sikre stikk før man godspiller flere stikk?

Fremgangsmåte i å godspille stikk:

- 1) Hvor mange sikre stikk har jeg fra start?
- 2) Hvor mange stikk mangler jeg på å oppnå ønsket antall stikk?
- 3) Hvor har jeg mulighet til å få flere stikk, slik at jeg kan klare ønsket antall stikk?
- 4) Press ut motpartens høye kort i en farge du kan få flere stikk i, før du tar sikre stikk i andre farger.

Oppgaver:

Om oppgavene:

For alle oppgavene prøver vi å gjøre så små forandringer som mulig, slik at alle fire rundt bordet skal få prøvd seg på de samme problemene. De fire første spillene vil ha samme tema og ikke store forskjeller, samme med de fire neste osv. Giver blir spillefører på hvert spill, og antall stikk man skal prøve å ta blir oppgitt.

Man deler kortstokken i to (major og minor), slik at man i starten får 4 kort hver. Major oppgavene er generelt noe enklere enn minoroppgavene, slik at man har mulighet til å differensiere vanskelighetsgraden. Man kan også øke kompleksiteten ved å sette sammen major og minor, slik at man får flere kort og dermed øke vanskelighetsgraden når elevene begynner å få god kontroll på basiskunnskapen i temaet.

Oppgave 1-4

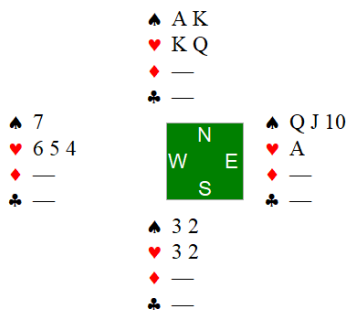
Mål: 3 stikk

Her er det nokså små forskjeller mellom major- og minoroppgavene. Spillefører får utdelt AK i en farge og KQ i en annen, og poenget er at man må passe på å godspille den andre fargen, før man tar begge stikkene i den første fargen. Variasjonen ligger i at honnørene varierer mellom å være hos spillefører og blindemann. Ofte er det litt lettere å se hvordan man skal spille når man

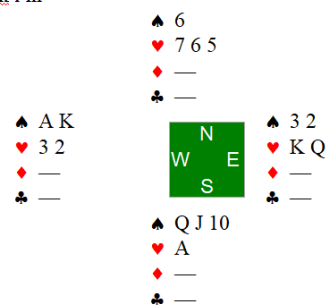
har alle de gode honnørene på en hånd, fremfor å huske på at man også spiller på lag med blindemann.

Setter man sammen oppgavene øker man kompleksiteten, og spillefører skal fortsatt ha mulighet til å klare totalt antall stikk hvis det kommer et naturlig utspill (lengste og beste farge). Da må man passe på å godspille to farger, før man tar alle sine sikre stikk.

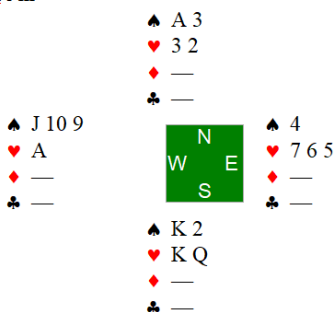
Spill: 1
Giver: Nord
Mål: 3 stikk i M



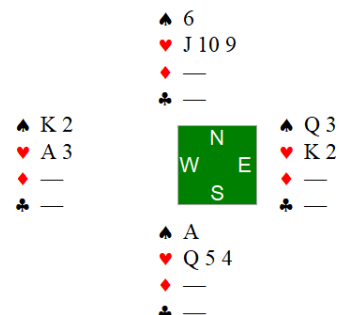
Spill: 2
Giver: Øst
Mål: 3 stikk i M + 3 stikk i m



Spill: 3
Giver: Syd
Mål: 3 stikk i M + 3 stikk i m



Spill: 4
Giver: Vest
Mål: 3 stikk i M



Merk at kortene de ulike spilleførerne disponerer er de samme, men kortene som kommer ned i bordet varierer, slik at oppgaven framstår som ny for spillerne.

Oppgave 5-8

Mål: 4 stikk

Her øker vi vanskelighetsgraden litt ved å øke fra fire til fem kort.

For majoroppgavene har vi to stikk i utspillsfargen og tre kort i den andre fargen der vi kan godspille to stikk, som det er viktig at blir gjort før man tar begge de sikre stikkene i utspillsfargen.

For minoroppgavene har vi tre stikk i utspillsfargen og to kort i den andre fargen der vi kan godspille ett stikk, og det er da viktig at man husker på å godspille det ene stikket, før man tar de tre andre stikkene.

Setter man sammen oppgavene blir det da ti kort til sammen og mål om 8 stikk.

Pilkortstokk oppgave 5-8 Godspille

Spill: 5
Giver: Nord
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ A 7 ♥ Q 5 4 ♦ — ♣ —	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 4 3 2 ♥ A K ♦ — ♣ — ♠ 6 5 ♥ J 10 9 ♦ — ♣ — ♠ K Q J ♥ 3 2 ♦ — ♣ —
N					
W E					
S					

Spill: 6
Giver: Øst
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ A 2 ♥ J 3 2 ♦ — ♣ —	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 6 5 4 ♥ A 5 ♦ — ♣ — ♠ K 3 ♥ K Q 4 ♦ — ♣ — ♠ J 10 9 ♥ 7 6 ♦ — ♣ —
N					
W E					
S					

Spill: 7
Giver: Syd
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ Q J 10 9 ♥ A ♦ — ♣ —	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 3 2 ♥ K J 2 ♦ — ♣ — ♠ 4 ♥ 8 7 6 5 ♦ — ♣ — ♠ A K ♥ Q 4 3 ♦ — ♣ —
N					
W E					
S					

Spill: 8
Giver: Vest
Mål: 4 stikk i M + 4 stikk i m

♠ K 3 2 ♥ A 3 ♦ — ♣ —	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 6 5 ♥ 10 9 8 ♦ — ♣ — ♠ Q J 4 ♥ K 2 ♦ — ♣ — ♠ A 7 ♥ Q J 4 ♦ — ♣ —
N					
W E					
S					

Tema 2: Fordelinger

Hva: Det er en stor aha-opplevelse for elevene når de oppdager at de kan få stikk for en 2'er.

Refleksjon: Hvordan kan det gå an?

Hvorfor: Dette er den første øvelsen i å se for seg uteværende kort, og finne ut hvor mange kort motparten har i fargen. Å skjønne konseptet med å spille motparten tom for en farge er essensielt for å kunne bygge mange stikk.

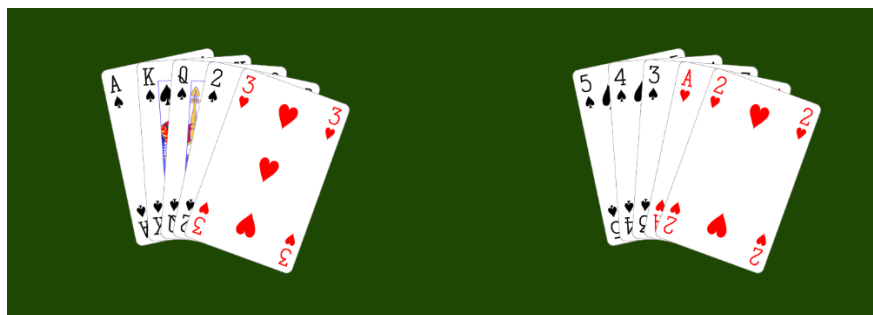
Bruksområde: Bruk oppgavene først i timen, som en egen leksjon, eller til bord som blir tidlig ferdig med dagens spill.

Om teknikken: MERK: Elevene skal bruke følgende teknikk: *Telle uteværende kort.*

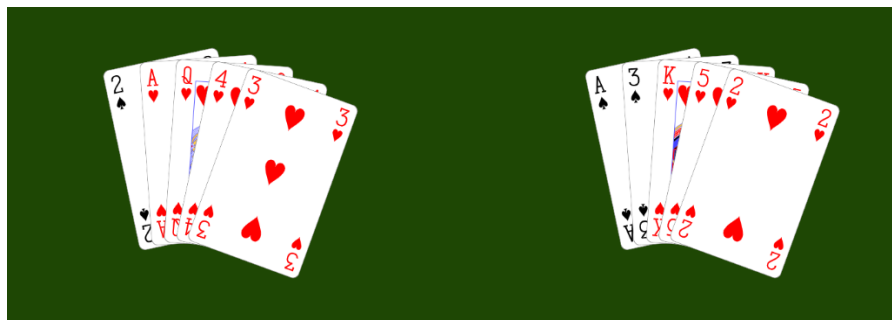
- 1) Hvor mange kort har jeg (spillefører + blindemann)?
- 2) Hvor mange kort har da motparten til sammen?
- 3) Tell ned fra det antallet motparten har («Vi har ni kort til sammen, motparten har da fire. Når jeg spilte én runde, fulgte begge. Ergo har de to igjen. De kan sitte på hver sin hånd, eller samme spiller kan ha begge»)

NB! Mange av oss som lærte Amerikaner eller Whist før vi lærte bridge, teller på en annen måte. Vi teller «det har gått 4, 8 etc». Det er helt vanlig. **MEN, slik skal elevene ikke lære å telle.** Grunnen er for det første at teknikken med å telle uteværende kort er mer effektiv når man skal holde styr på mange farger, og for det andre at den automatisk lærer dem å tenke fordelinger. Å se for seg fordelinger hos motparten er en forutsetning for å komme på avansert nivå i bridge, og dette er første steg.

a) Nord giver. Mangler 6 kort. Fordelt 3-3. Mål: 5 stikk.



b) Øst giver. Mangler 6 kort. Sitter fordelt 3-3. Mål: 5 stikk.



Som i de andre oppgavene varierer oppgavens vanskelighet med at de første oppgavene har honnørene samlet på én hånd, mens de tre neste varierer på om honnørene sitter hos spillefører eller blindemann.

Tema 3: Overgang og blokkering

Hva: Av og til har vi nok sikre stikk til å klare ønsket antall stikk, men vi har ikke kommunikasjon mellom hendene til å ta alle stikkene vi har i fargen. Overgang og blokkering handler om hvordan man kan ta alle stikkene i fargen og beholde kommunikasjonen mellom hendene.

Hvorfor: En viktig ting å tenke over når man spiller bridge er hvilken hånd som vinner stikket og som dermed spiller ut til det neste stikket. Hvis man for eksempel vil være inne i blindemann i neste stikk, er det lurt å sørge for at man vinner stikket i blindemann, slik at man kan spille et kort derfra til neste stikk.

Vi kan ha to sikre stikk i en farge, men fargen kan være blokkert slik at vi ikke kan hente begge stikkene direkte. For eksempel kan vi ha esset singel på hånden mot K2 i bordet. Tar vi for esset først, får vi ikke spilt kongen fra bordet i neste stikk, siden vi er inne på hånden. Da må vi ha kommunikasjon i en annen farge, slik at vi kan vinne neste stikk i blindemann i en annen farge, for deretter å innkassere kongen.

Noen ganger er vi da avhengig av å ha kommunikasjon i en annen farge, mens andre ganger er vi avhengig av at vi spiller de høye kortene i fargen i rett rekkefølge. For eksempel hvis vi har A2 på hånden og KQ3 hos blindemann. Starter vi med en liten til kongen først, blir fargen blokkert, siden vi vinner neste stikk på hånden med esset, og får ikke innkassert damen i bordet. Starter vi derimot med esset først, kan vi vinne neste stikk i blindemann med kongen, og kan fortsette derfra med damen.

Fremgangsmåte for å passe på overganger og blokkering

- 1) Hvor mange sikre stikk har jeg?
 - Hvis du har nok sikre stikk og ikke trenger å godspille flere:
- 2) Klarer jeg å ta alle de sikre stikkene i fargen direkte?
 - Hvis ja:
- 3) Må jeg spille de høye kortene i en bestemt rekkefølge for å få tak i de sikre stikkene?
- 4) Har jeg kommunikasjon i en annen farge til å hente de sikre stikkene? (det vi kaller for et inntak)
 - (Husk på hvilken hånd som vinner stikket og skal spille ut til det neste)
 - Hvis nei:
- 5) Hvis ja, må jeg først ta de sikre stikkene jeg kan ta i fargen, før jeg bruker "inntaket" til å hente resten av stikkene. Det er også viktig at jeg da passer på å bevare inntaket til den hånden jeg trenger det til senere.

Det er to viktige ting å tenke på når man gjør oppgavene til dette temaet:

- 1) Hvilken hånd som vinner det første stikket
- 2) Må den andre fargen spilles på en bestemt måte for å ikke bli blokkert

Oppgaver

Oppgave 17-20

Majoroppgavene er litt enklere enn minoroppgavene siden de er på fire kort, mens minor er på fem kort. Målet i alle oppgavene er å få alle stikkene, og elevene får da trening i å passe på hvilken rekkefølge man tar stikkene, samt at man har kommunikasjon mellom hendene til å få hentet alle stikkene. En viktig ting å passe på da er hvilken hånd man vinner det første stikket.

Veldig ofte blir feil gjort allerede i stikk 1, så det er derfor viktig å legge en plan før man starter å spille.

Setter man sammen oppgavene blir det 9 kort til sammen, og man får trening i å håndtere overganger og blokkering med flere farger. På en måte blir det litt enklere siden man har flere farger man kan ha forbindelse i, men totalt sett blir det mer avansert siden man har flere farger å passe på og man får trening i å spille med flere kort.

På majoroppgavene på 19 og 20 kan man ikke gjøre feil i stikk 1, men det er viktig å passe på at man ikke blokkerer fargen og tenker over hvem som spiller til neste stikk (19 må man derfor stikke over kongen med esset for å ta for damen).

Oppgave 21-24

Vanskelighetsgraden på majoroppgavene blir økt ved at vi øker til 5 kort. Her handler alle oppgavene om at man må passe på å ta stikkene i fargen i rett rekkefølge.

På minoroppgavene har vanskelighetsgraden blitt økt ved at man kombinerer overgang og blokkering med godspilling, som vi lærte om i starten. Målet blir da å ta 4 av 5 stikk, og elevene får trening i å bruke flere teknikker samtidig. Her må man passe på at man beholder inntaket til fargen som skal godspilles, samtidig som det er en mulig blokkering i selve fargen.

Noen av oppgavene vil bli et motspillsproblem dersom spillefører ikke klarer oppgaven. For eksempel på spill 21, så er det 2 viktige ting å tenke over som spillefører. Det første er at man vinner kløverutspillet på rett hånd (nord), slik at man har inntak til ruterene. Klarer elevene det har de allerede kommet langt. Neste utfordring blir at de må stikke over ruter dame med kongen, slik at man er inne på den hånden og kan presse ut esset (siden man har alle de høye ruterne utenom esset). Dette vil likevel gå fint på de fleste bord dersom spillefører ikke stikker over, siden det er veldig naturlig for vest å vinne med esset likevel. På spill 22 er det kanskje mulig at syd ikke går opp på esset, om spillefører spiller liten mot damen, siden syd ser at vest da må spille kløver som vil godspille syds kløver. Det vil allikevel være veldig naturlig for mange og ta for esset, men det blir uansett en lærdom/prøve for spillefører å se om de klarer å stikke over damen med kongen.

Setter man sammen oppgavene blir målet da å ta 9 av 10 stikk.

Tema 4/5: Finesse/Markert finesse

Hva: Å ta en finesse vil si at man spiller en bestemt motstander for å ha et bestemt kort. Da må man spille et kort opp mot en honnør, og håpe at motstanderen imellom har kortet du mangler. Vi starter med markerte finesser, det vil si at man da allerede har sett at den ene motstanderen er fri for en farge, slik at man vet at finessen går.

Hvorfor: Finesse er en viktig teknikk å kunne i bridge for å kunne ta flere stikk. Det er en viktig læring i forståelsen av at det ikke bare er esser og konger som kan ta stikk, men også lavere kort, dersom de andre kortene sitter gunstig for deg. I starten kan det virke litt "skummelt" å ta finesser, siden man ikke vet om finessen går, så vi starter med eksempler der man vet finessen går, siden den andre motstanderen har vært fri for fargen i en tidligere runde. Etter hvert går vi over på vanlige finesser, og da er det lurt å få inn tankegangen om at vi som regel ikke har noen ting å tape på og prøve en finesse, men mye å vinne.

Hvis elevene forstår at en markert finesse vil gå, kan det bidra til å gi de en aha-opplevelse på at det er fargen som blir spilt først som vinner stikk. Og dersom motstanderen som legger på i 4. hånd er fri for fargen tidligere, vet man at alle kort som er høyere enn motstanderen som legger på som nummer 2 vil vinne stikk.

Fremgangsmåte i å ta finesse:

- 1) Hvilken motstander ønsker jeg skal ha det uteværende (store) kortet jeg mangler?
- 2) Hvilken hånd må jeg spille fra for at personen jeg ønsker skal ha det bestemte kortet må legge på som nummer 2?
- 3) Har jeg inntak (kommunikasjon) til å spille fra den hånden når jeg vil, eller må jeg passe på å beholde et inntak til den hånden til senere?

Oppgaver

Oppgave 25-28

Mål: Alle stikkene

Majoroppgavene er litt enklere enn minoroppgavene siden de har 5 kort, mens minor har 6 kort. I disse oppgavene vil vi ha markerte finesser, der den ene motstanderen har vist at hen er tom for fargen tidligere, slik at man vet at finessen vil gå. Det vil også bli en repetisjon fra blokkering fra tidligere, der elevene også må passe på at de tar de høye honnørene i rett rekkefølge, for å kunne hente alle stikkene i fargen.

Oppgave 29-32

Mål: Alle stikkene bortsett fra major på 31 og 32 (og alle utenom et på de to om man slår oppgavene sammen).

Her går vi over på finesser vi ikke vet sikkert at går, men der vi har lite å tape på å prøve finessen. Vi reduserer til 4 kort for major og 5 kort for minor.

For majoroppgavene på 29 og 30 har vi AQ mot 32, der elevene må passe på å spille liten mot damen mens de har inntak i bordet. På 31 og 32 er målet å få 3 av 4 stikk, der vi i den andre fargen har Kx mot xx der målet er at man må spille på at personen foran har esset, og at man spiller en liten opp mot kongen. Da er det 2 ting som det er viktig å huske på. Det ene elementet er fra første tema i å godspille stikk, at man gjør dette før man tar alle de sikre stikkene. Man må derfor passe på hvilken hånd man vinner det første stikket på. Det andre man må huske på er fra dette temaet med finesse, at man må spille en liten opp mot kongen, slik at motparten bare kan slå kongen med esset om det er 4. mann som har esset.

For minoroppgavene blir finesse kombinert med teknikken om overgang og blokkering, slik at man må passe på hvilken hånd man er inne på for å ta finessen. Her må man ta en finesse 2 ganger, og det er derfor viktig å tenke på at man er inne på rett hånd slik at man kan ta finessen begge gangene. For eksempel på de 2 siste eksemplene innebærer det at man må spille knekten (eller 10eren på 31) fra bordet først, slik at man kan spille fra bordet i neste stikk også om finessen går.

Et viktig motspillspoeng i de to siste oppgavene blir og at man legger lavt som nummer 2 med kongen, dersom spillefører spiller en liten fra bordet.