

Leksjon 2: Trumf

Generelt

Noen av ungene kan ha mast om dette med trumf, og du har vært nødt til å si at det kommer vi tilbake til. Endelig!

Kan dere alle navnene? Er det noen flere fra klassen som ønsker å begynne? Spør ungene, og legg en plan for hvordan dere kan integrerer nye.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Spør om løst og fast. Noen hjemme som er nysgjerrige på bridge? Fortelle en vits? Hørt om svensken som klagde på kortstokken? Fire kort var knekt...
3. **Repetere begrep:** Giver. Honnørpoeng. Spillefører. Utspiller. Sekvens. Sake.
4. Dagens tema: **Trumf.** [Videolenke](#) (2:27 min). NB! Sjekk at teknikken er klar på forhånd. Be om den absolutte tystnad før dere begynner avspilling.
5. **Hva er trumf?** En superfarge som slår alt. En hvilken som helst farge kan bli trumf. Trumfen bestemmes av de som byr høyest, dvs. det makkerparet som har flest hp. Det er lurt å velge den fargen man har flest kort til sammen i som trumf, og minimum åtte kort til sammen i trumffargen. Vanlige regler for stikk gjelder fremdeles: Man må alltid følge farge, hvis man kan. Man kan spille på trumf:
 - a) Når man er tom for fargen som spilles
 - b) Dersom man ønsker å spille på trumfen først til et stikk (da må alle spillerne legge en trumf, hvis de har). Hvis to eller flere spillere legger på en trumf til et stikk, vinner spilleren med den høyeste trumfen stikket.
6. Makkerparet med flest honnørpoeng finner trumfen ved å diskutere: «*Jeg har flest hjerter*» «*Det passer ikke så godt for meg, men jeg har seks spar*». Denne metoden ligner på et meldingsforløp.
7. Dele inn i 4'er bord.
8. [Spill leksjon 2](#). Nummerer bordene med enkle bordplansjer med trappa. Legg til en kolonne i tabellen på tavla for trumf. La dem skrive resultatet på tavla etter innarbeidede rutiner.
9. **Pass på:** Om én trumfer, må resten av spillerne likevel følge farge. Hva skjer hvis flere legger trumf til samme stikk?
10. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): BridgeMaster Level 1: A-3, A-6
11. **Avslutning:** [Kahoot! Leksjon 2: Spill med trumf](#)
12. God avrundning. Minn på regler for rydding. Alle tar sin egen stol/bord?

Dagens tips til assistenter

Mange trumf til sammen er bedre enn høye trumfkort.

Ikke mas på at de skal ta ut trumfen, la dem få oppleve at ståstikk blir trumfet, la dem undres sammen på om det kunne vært unngått.

Avslutning

Sørg for en god avrundning. Be om at de som ikke er påmeldt i Spond gir telefonnummer til foreldre slik at du kan kontakte dem og be dem fylle ut påmeldingsskjema og laste ned Spond. Takk for i dag.