

Skolebesøk første time (45 min)

1. Presentere kort deg selv + assistenter. (2 min).
 - Hva vil elevene synes er spennende med din historie? Har du spilt bridge lengre enn foreldrene har levd? Traff du din store kjærlighet i bridgen? Har du spilt mot dronningen?
2. Frempek: Fortell kort om fritidstilbudet: Hvis dere etter disse to timene syns det er gøy og har lyst til å lære og spille mer, så kan dere møtedag kl. Vi serverer rundstykker. Gratis. (1/2 min)
3. Hva er bridge? Et kortspill. En tankesport. Handler om å løse gåter, samarbeide, tenke strategi. Sjakk er også en tankesport, de bruker brikker og brett. Vi bruker en vanlig kortstokk. (1 min)
4. Erfaringer: Hva slags kortspill har dere spilt? (2 min)
 - Løsne stemningen, engasjere elevene. Avdekke om noen har spilt stikkbaserte spill. Finne knagger til å bygge relasjoner seinere, f. eks. «du hadde spilt et spill jeg aldri hadde hørt om før. Det får du lære meg seinere en gang»
5. Kortstokken: Farger (begrep), antall kort i hver farge, antall kort i kortstokken, rangering: hvilke kort er størst: AKQJT etc. Bruk stor kortstokk til demonstrasjon (1 min)
6. Stikk: Forklar grundig. Et stikk er ett kort fra hver av spillerne. Man spiller på etter tur med klokka. Begrep: Følge farge. Den viktigste regelen! Sortere kort etter farge på hånda/kortholderen for best oversikt. Hvordan markere stikk: Hvis du vinner: Som et 1-tall. Hvis du taper: Som en minus. Hvordan plassere påfølgende stikk på bordplata (stikk nr. 2 oppå stikk nr. 1, langs bordplata, i rekkefølge). Den som vinner får spille på først til neste stikk. Sake: Når vi er tom for fargen som spilles: Kan legge akkurat det kortet vi vil, men er ikke med i kampen om stikket. Dette kaller vi å sake. Hva slags kort tror dere er lurt å sake? (3 min)
7. Plassering rundt bordet: Nord, Øst, Syd, Vest. Kortmappen: Ta ut egne kort, legg pent tilbake etter spillet er ferdig. Til aller første stikk: Giver begynner. ½ min.
8. Forventningsavklaring: Nå kan vi de grunnleggende reglene, og kan begynne å spille. Etter hvert som vi lærer mer vil vi bygge på med stadig flere regler, slik at reglene vil endre seg. Bli enige med elevene om et tegn som betyr at alle må være stille mens ny beskjed blir gitt (siden de blir ferdige med spillene i ulikt tempo). Klapping? Et tegn med hånda?

Etter 10 min er vi klare for første øvelse – en individuell øvelse, det vil si man tar stikk én og én (NB! man spiller IKKE på lag i denne øvelsen).

Læreren deler inn i grupper (avtal dette på forhånd), og vi flytter bordene i 4'er-grupper. Legg på bordplansjer (helt enkle, uten flytteskjema eller trapp) og spill 1 (5 min).

9. Øvelse 1: Ta stikk individuelt (se lærerveiledning på eget ark). Mål: 1) Å lære reglene for stikk. 2) Å beherske det tekniske i å ta opp kort fra mappa, sortere etter farge, legge tilbake i mappa 3) Mestringsfølelse. 2 spill. NB! Husk å se på stikkene: Hvilke kort vant stikk? 14 min
10. Kort gjennomgang (2 min):
 - Hvilke kort vant dere stikk på? Ta en runde med håndsopprekking.
 - Mål: Gjenkjenne at det er bra med honnører + langfargestikk (at man kan få stikk for småkort når de andre er tomme for fargen). 2 min.
 - Makkerpar. Regler for markering av stikk som makkerpar. Samarbeid er viktig.
11. Øvelse 2: Ta stikk som makkerpar. 1-2 spill (14 min). (fremdeles Giver som spiller på til første stikk).

Skolebesøk andre time (45 min)

12. Tips til motspill: Samarbeid: [Sekvens. Se video.](#)

13. Kort intro om poengsystemet i bridge:

- I bridge skal vi, etter hvert, by hvor mange stikk vi skal ta *før* selve spillet starter. Dette kaller vi å melde.
- Hvis vi greier minst like mange stikk som vi har meldt, får vi poeng. Hvis vi ikke greier det antallet stikk vi har meldt, får motspillerne poengene.
- Er vi dristige og melder mange stikk, kan vi vinne mange poeng, men risikoen er også større for å tape. Det gjelder altså å beregne presist.

14. Honnørpoeng: Det er en klar sammenheng mellom hvor mange høye kort makkerparet disponerer, og hvor mange stikk de kan greie å vinne til sammen. Esset vinner alltid stikk, og vi beregner esset som 4 poeng, kongen 3, hvor mange er dama? Enn knekten? Skriv opp på tavla. Spørsmål å stille: Hvor mange hp er det i hver farge? Hvor mange hp er det til sammen i hele kortstokken?

15. Metoden vi bruker for å beregne antall stikk er: Giver annonserer antall honnørpoeng, så tar vi tur med klokka og sier hvor mange honnørpoeng vi har. Regn sammen hvor mange honnørpoeng hvert makkerpar har. Hvem har flest?

- Tegn trappa på tavla: Det makkerparet som har flest honnørpoeng må ta flest stikk for å vinne. Det andre makkerparet skal prøve å ødelegge for dem. Hvis de ikke greier det antall stikk trappa bestemmer, sier vi at de går beit.

16. Eksempel 1: Nord-Syd har 33 honnørpoeng til sammen. Hvor mange stikk skal de ta? Hvor mange stikk må Øst-Vest ta for å ødelegge for dem?

17. Eksempel 2: Øst-Vest har 25 honnørpoeng til sammen. Hvor mange stikk skal de ta? Hvor mange stikk må Nord-Syd ta for å ødelegge for dem?

18. Meld og spill 2-4 spill. Legg på bordplansjen «Bordplansje med forenklet variant av trappen» (dvs. den med hp og stikk).

- Har dere få dubletter? La noen starte på spill 1 og andre på spill 3. Ta spill i stigende rekkefølge. Halvdublert i forhold til antall bord er passe antall spill.

19. La elevene skrive på tavla hvor mange stikk NS/ØV vant. Hvem vinner flest stikk til sammen? Stemte tabellen med det antall stikk som ble vunnet?