

# 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!

Tren på navnene på forhånd. Hvor mange kan du huske? Spør, og være aktiv i å huske navn. Alle kan være bevisste på å i hvert fall lære seg navn på alle ved sitt eget bord, og gjerne noen flere.

## Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Spør om løst og fast. Noen hjemme som er nysgjerrige på bridge?
3. **Repetere begrep:** Stikk. Følge farge. Sake. Makker (Hvordan samarbeide? Er det lov å snakke om kortene?). Giver. Utspiller.
4. Dagens tema: **Trumf**. [Videolenke](#) (2:27 min). NB! Sjekk at teknikken (både lyd og bilde) 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.
6. **Hvem bestemmer trumfen?** Trumfen bestemmes av meldingene (dette lærer vi om to uker), men nå vil vi la det gå på rundgang å velge trumf. Spilleren til høyre for giver bestemmer i samarbeid med makker.
7. **8 kort til sammen.** Det er lurt å velge den fargen man har flest kort til sammen i som trumf, og minimum åtte (8) kort til sammen i trumffargen.
8. Makkerparet 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.
9. **Husk! Følg farge!** 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.
10. Dele inn i 4'er bord.
11. [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.
12. **Pass på:** Om én trumfer, må resten av spillerne likevel følge farge. Hva skjer hvis flere legger trumf til samme stikk?
13. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): BridgeMaster Level 1: A-3, A-6
14. **Avslutning:** [Kahoot! Leksjon 2: Spill med trumf](#)
15. 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 (det lærer vi i leksjon 7), 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.