

Lærerveiledning Øvelse 2

Hva: Øvelse som makkerpar (man endrer reglene som for stikk, og tar stikk sammen, som makkerpar. Merk at om Nord vinner stikken, skal også Syd markere stikken som vunnet.)

Hvorfor: Lære prinsippet med å være på lag. Første steg i å samarbeide.

Hvordan: Øvelse 2 følger rett etter øvelse 1. Legg mappe 3 på bordet. Fremdeles ingen trumf, og ingen blindemann. Husk å minne alle på å stille opp kortene etter farge, og gjerne etter rangering.

Forklar at i bridge spiller man 2 og 2 på lag. Lagkameraten kalles makker. Man er alltid makker med den som sitter rett overfor seg selv ved bordet, slik at Nord er på lag med Syd og Øst er på lag med Vest. Makkerparene skal samarbeide om å vinne flest mulig stikk.

Gjør alle assistentene oppmerksomme på at elevene nå må avlære den første måten å markere stikk på (at man markerer kun de stikkene en selv har vunnet). Gjør et poeng ut av at reglene for hvordan vi markerer stikk endrer seg. Siden vi er på lag, teller vi «mål» sammen. Hvis Nord vinner stikken, markerer også Syd stikken som vunnet. Vi konkurrerer altså om 13 stikk. Det gjelder å samarbeide, så ikke stikk over makkers høye kort, og husk hvilken farge makker valgte å spille.

Dette lærer de: Målet er at elevene skal forstå samspillet i makkerparet.

Merk at man ikke lenger kan snu vunnet stikk etter spillet er slutt for å se hvilke kort som vant, siden dette vil se helt kaos ut når makker har hatt høyest kort i halvparten av de stikkene som er vunnet.

Målet er at elevene skal få samspillet, og synes det er gøy å konkurrere sammen.

Bridgemessige tips som veilederen kan gi:

- 1) ikke stikk makkers konge med et ess
- 2) det er lurt å spille en farge man har mange kort i. Prøv å huske hvilken farge makker valgte å begynne i, og fortsett angrepet i denne fargen.

Avansert:

Om dere rekker flere spill med denne øvelsen, la dem gjette på forhånd hvor mange stikk de kommer til å vinne. Skriv på en liten lapp som de gjemmer i lomma hvilke kort de tror de kommer til å vinne stikk for.

Spill 1-2 spill, og ta deretter en turnering på 2 spill blant alle bordene i rommet.