Bridge í framhaldsskólum

[Bridge 102]

Kennsluleiðbeiningar

Höfundur
Ljósbrá Baldursdóttir

Efnisyfirlit

FYRSTA KENNSLUSTUND: KYNNING 5
Markmið: *5*
Námsgögn *5*
Kennslulýsing *5*
Eftir spilamennsku: *6*
ÖNNUR KENNSLUSTUND: PUNKTAR 7
Markmið: *7*
Námsgögn *7*
Kennslulýsing *7*
Eftir spilamennsku *8*
ÞRIÐJA KENNSLUSTUND: GRAND 9
Markmið: *9*
Námsgögn *9*
Kennslulýsing *9*
Eftir spilamennsku *10*
FJÓRÐA KENNSLUSTUND: GEIM 11
Markmið: *11*
Námsgögn *11*
Kennslulýsing *11*
Eftir spilamennsku: *12*
FIMMTA KENNSLUSTUND: FRAMHALD SAGNA HJÁ OPNARA EFTIR 6-11 PUNKTA SVAR – ÁSKORUN KENND 13
Markmið: *13*
Námsgögn *13*
Kennslulýsing *13*
Eftir spilamennsku *14*
SJÖTTA KENNSLUSTUND: „SLEMMUR OG HÆTTUR“ 15
Markmið: *15*
Námsgögn *15*
Kennslulýsing *15*
Eftir spilamennsku *15*
SJÖUNDA KENNSLUSTUND: ÚTSPILSREGLUR 16
Markmið: *16*
Námsgögn *16*
Kennslulýsing *16*
Eftir spilamennsku *17*
ÁTTUNDA KENNSLUSTUND: SVEITAKEPPNI 18
Markmið: *18*
Námsgögn *18*
Kennslulýsing *18*
Eftir spilamennsku *18*
NÍUNDA KENNSLUSTUND: INNÁKOMUR OG HINDRANIR 19
Markmið: *19*
Námsgögn *19*
Kennslulýsing *19*
Eftir spilamennsku *20*
TÍUNDA KENNSLUSTUND: DOBL 21
Markmið: *21*
Námsgögn *21*
Kennslulýsing *21*
Eftir spilamennsku *21*
ELLEFTA KENNSLUSTUND: SVÍNINGAR 22
Markmið: *22*
Námsgögn *22*

Kennslulýsing *22*
Eftir spilamennsku *22*
TÓLFTA KENNSLUSTUND: SVEITAKEPPNI 23
Markmið: *23*
Námsgögn *23*
Kennslulýsing *23*
Eftir spilamennsku *23*
ÞRETTÁNDA KENNSLUSTUND: VARNARREGLUR 24
Markmið: *24*
Námsgögn *24*
Kennslulýsing *24*
Eftir spilamennsku *24*
FJÓRTÁNDA KENNSLUSTUND: LOKAPRÓF OG SPILAMENNSKA 25
Markmið: *25*
Námsgögn *25*
Kennslulýsing *25*

Kæri kennari,

þessar kennsluleiðbeiningar eru tillaga að kennsluáætlun sem miðast við einnar annar grunnáfanga í bridge. Áherslan í þessu námskeiði er á spilamennskuna sjálfa. Kerfið sem kennt er byggir á Standard kerfinu en er þó einfaldað eins og mögulegt er. Markmið áfangans er að gera nemendur spilahæfa og vekja áhuga þeirra á bridgeíþróttinni. Uppsetning kennsluleiðbeininganna er með þeim hætti að kennari hittir nemendur einu sinni í viku í 14 vikur og kennt er í þrjár til fjórar kennslustundir í senn. Það er þó auðvelt að laga þetta að stundaskrá hvers skóla. Auk kennsluleiðbeininga fylgja með námsgögn fyrir nemendur ásamt æfingum. Kennsluleiðbeiningarnar eru jafnframt n.k. kennsluáætlun sem auðvelt er að styðjast við. Mælt er með að námsmat sé með þeim hætti að nemendur taki þrjú próf á önninni og æskilegt er að einkunnir úr þeim prófum gildi til helmings á móti mætingu og ástundun. Próf og heimavinna fylgja ekki efninu.

Gangi þér vel,
Ljósbrá Baldursdóttir,
umsjónarmaður fræðslustarfs Bridgesambands Íslands

Fyrsta kennslustund: KYNNING

Markmið:

1. Grunnatriði spilamennskunnar kennd
2. Að nemendur skilji gang spilsins
3. Að nemendur læri að leggja niður blindan
4. Að nemendur læri hvað þarf að fá marga slagi ef spilað er t.d. eitt grand
5. Hvernig leggja á slagi, vinningsslagi lóðrétt og tapslagi lárétt
6. Hugtök: Gjafari, blindur, sagnhafi, sókn, vörn og tromp

Námsgögn

Engin námsgögn eru afhent í þessum tíma

Kennslulýsing

1. Sagt örlítið frá bridge, 4 manna spil, 2 spila saman (mynda par), alltaf barist um 13 slagi. Bridge skiptist í sagnir og spilamennsku.
2. „Kani með afbrigðum“ kenndur. Þeim sem ekki hafa spilað Kana áður er kenndur kani. Reglurnar sem spilaðar eru nú eru aðeins öðruvísi en nemendur þekkja. Breytingarnar felast í eftirfarandi:
    a) Gjafarinn gefur eins og í bridge, eitt og eitt spil í einu, réttsælis. Gjafarinn skal hefja sagnir.
    b) Í stað þess að segja 7, 8, 9 slagir o.s.frv. er nú sagt 1, 2, 3…Reglan er sú að ef þú segir 1 þá þarftu að fá 7 slagi, ef þú segir 2 þarft þú að fá 8 slagi og svo koll af kolli. Hægt er að kenna þetta þannig að þú bætir alltaf 6 við sögnina til að vita hvaða slagafjölda þú átt að fá. Dæmi ef sagðir eru „fjórir“ þá þarf að fá 10 slagi (4+6). Tilgangurinn með þessu er að undirbúa bridgesagnirnar og að kenna strax tengsl lokasagnar og slagafölda.

c) Þegar nemendur hafa sagt t.d. „þrjá“ þá þarf sagnhafi (sá sem spilar spilið) að setja út þann lit sem hann vill hafa sem tromp og láta svo spila KANA. Breytingin hér felst í því að sá sem spilar með honum leggur niður blindan. Dæmi: Sagnhafi biður um ? drottningu. Sá sem á ? drottninguna verður blindur og færir sig þannig að hann sé með blindan andspænis sagnhafa, líkt og í bridge.

d) Nemendur leggja spilin eins og gert er í bridge. Vinningsslagir lóðrétt, tapslagir lárétt.

3. Mikilvægt er að skrifa niður skorið. Hægt er að velja um að hvert borð haldi skor eða kennarinn haldi skor fyrir alla, þá getur hann skrifað á töfluna og það verður einn sigurvegari þegar spilamennsku er lokið. Reglurnar eru þannig ef þú segir 2 (2+6) 8 slagir og færð 8 slagi færð þú 8 en ef þú segir 2 og færð 11 slagi færð þú aðeins 8. Ef spilið stenst ekki, þ.e. sagnhafi fær ekki eins marga slagi og hann ætlaði sér fær hann mínus 8. Vörnin fær á hinn bóginn alltaf jafnmörg stig og slagi.

Eftir spilamennsku:

Vangaveltur um það hvenær við erum með góð spil og hvenær ekki, minnast aðeins á punkta, það verður kennt í næsta tíma. Gott er að hvetja nemendur til þess að æfa sig í „bridgekana“ heima.

Önnur kennslustund: PUNKTAR

Markmið:

1. Nemendur læri að telja punkta
2. Nemendur læri að opna
3. Fyrsta svar við opnun. Mikilvægt að skipta svarhöndum í þrjá flokka
    a) 0-5 pass
    b) 6-11 einfalt svar
    c) 12+ stökksögn
4. Nemendur læri styrkleikaröðun lita
5. Hugtök: Hálitir, láglitir, grand, punktatalning og opnun

Námsgögn

a) Nemendum afhent fyrsta blað í námsgögnum fyrir nemendur: Opnanir

b) Æfing 1

b) Nemendum afhent annað blað í námsgögnum fyrir nemendur: Svör við opnun í lit

(Ath! Ekki er skynsamlegt að láta nemendur hafa námsgögnin öll í einu heldur þegar við á)

Kennslulýsing

1. Farið í punktatalninguna 1-2-3-4. Gott væri að leggja eftirfarandi spurningar fyrir hópinn:
    a) Hvað eru margir punktar í stokknum?
    b) Hvað eru margir punktar í hverri sort?
    c) Ef allir hefðu jafn marga punkta hvað væri hver með marga?
    d) Hvenær erum við með góð spil?
2. Opnanir kenndar. (Sjá námsgögn fyrir nemendur, blað 1, gott að ljósrita það á glæru og setja upp á myndvarpa). Skynsamlegt er að taka nokkur dæmi upp á töflu og leggja áherslu á stuðningsreglurnar, fyrst á spilarinn að athuga hvort hann á 5-lit í hálit eða geti opnað á grandi. Hér er gott að leggja fyrir æfingu eitt. (Sjá æfingar)

3. Hugtökin hálitir og láglitir kennd.
4. Styrkleikaröðun lita kennd. Gott að nota sagnmiðana til að sýna nemendum hvernig t.d. spaðinn er hærri en hjartað. Ef opnari á 2 fimmliti þá á að opna á hærri fimmlit. Til dæmis frekar opna á spaða en hjarta ef litirnir eru jafn langir.
5. Fyrsta svar við opnun kennd. **Lögð áhersla á að svarari flokki hendina sína í einn af þremur eftirfarandi flokka: 0-5 pass, 6-11 einfalt svar og 12+ stökk**. (Sjá námsgögn fyrir nemendur blað 2. Nauðsynlegt er að ljósrita það á glæru og fara vel yfir svörin á myndvarpa.) Gera þarf nemendum grein fyrir því að nauðsynlegt er að læra opnanir og svör við þeim utanbókar.
6. Þegar innlögn er lokið er spilaður bridge þar sem nemendur byrja að melda eftir því kerfi sem kennt hefur verið. Gott ef nemendur ná fjórum spilum.

Þegar að spilamennsku kemur er hægt að skrifa skor niður eftir sagnmiðunum, skynsamlegt að skrifa alltaf skorið utan hættu. Ekki flækja umræðuna með „hættum“. Kennarinn getur líkt og áður, haldið skor fyrir öll borðin á töflu eða hvert borð haldið skor fyrir sig.

Eftir spilamennsku

Það þarf að gera nemendum grein fyrir að læra þarf opnanir og svör við þeim utanbókar. Mikilvægt er að hvetja nemendur til að æfa sig heima. Gott væri að útbúa heimavinnu svipaða og æfingu 1, t.d. 10 bridgehendur þar sem svara ætti spurningunni: Hver er opnunin?

Þriðja kennslustund: Grand

Markmið:

1. Upprifjun frá síðasta tíma.
2. Að kenna spilurunum hvað er grand.
3. Nemendur læri hvenær er hagstætt að spila tromp og hvenær grand.

Námsgögn

a) Nemendum afhent þriðja blað í námsgögnum fyrir nemendur: Svar við opnun á grandi.

b) Æfing 2.

Kennslulýsing

1. Kennslustundin byrjar á upprifjun úr síðasta tíma. Farið er yfir heimavinnu. Gott er að setja aftur upp glærurnar frá síðasta tíma um opnanir og svör við einum í lit.
2. Nemendum kennt hvenær sé hagstætt að spila tromp og hvenær grand, reglan um átta spila samlegu. Eðlilegt að segja á spilin þar til átta spila samlega finnst, ef hún finnst ekki er trúlega rétt að spila grand.
3. Nemendum afhent æfing tvö. Gott að gefa nemendum ca. 10 mín til að svara og fara svo yfir dæmin á myndvarpa eða töflu.
4. Nemendur spila bridge, gott ef kennari er búinn að forgefa eitt spil í bakka þar sem væri grandopnun hjá opnara og litasvar hjá nemenda, undir 9 punktum (spilið væri þannig að eðlilegt væri að sagnir gengu 1GR-2♠. Þá gætu nemendur séð að hagstæðara er að spila litasamning) Varast ber að gera umfjöllunina um spilið ekki of flókna. Þegar allir hafa lokið við að spila spilið er hægt að setja það upp á myndvarpa og skoða það með öllum í lokin.

Eftir spilamennsku

Gott er að undirbúa nemendur undir næsta tíma þar sem geimhugtakið er kennt. Ef tími vinnst til er hægt að sýna nemendum sagnmiðana, þ.e. hvernig skorið er ólíkt ef þú færð 10 slagi í hjörtum (ef þú spilar 2♥ og færð 10 slagi = 170 stig, en ef spiluð eru 4♥ og 10 slagir = 420 stig)

Í áætlun næsta tíma er mælt með að hafa próf þar sem spurt er út í punktafjölda, opnanir og svör við fyrstu opnun. Það þarf því að gera nemendum grein fyrir að læra þarf opnanir og svör við þeim utanbókar. Afar mikilvægt er að hvetja nemendur til þess að æfa sig og spila heima.

Fjórða kennslustund: GEIM

Markmið:

1. Að kanna kunnáttu nemenda úr fyrstu 3 kennslustundum með stuttu prófi ca. 20 mín.
2. Að kenna nemendum geimhugtakið
3. Að nemendur viti hve marga slagi þarf til að vinna geim, 3 GR, 4?/? og 5?/?.
4. Hugtök: Geim, geimkrafa og geimstyrkur.
5. Nemendur læri hvenær er hagstætt að spila tromp og hvenær grand.

Námsgögn

a) Nemendum afhent fjórða blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Geim.
b) Próf. (Kennari útbýr sjálfur.)

Kennslulýsing

1. Fyrstu 20 mín fara í próf úr efni fyrstu 3 kennslustunda.
2. Upprifjun úr síðasta tíma ef þess þarf.
3. Farið í geim og hvernig bónusar eru fyrir að spila geim. Hægt að nota sagnmiðana sér til hjálpar. Farið er í hvað þarf marga slagi til að vinna geim í grandi, hálit og láglit.
4. Hvað þarf marga punkta í geim. 25 í grand og hálit, 27 í láglit. Nemendum er afhent fjórða blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Geim. Gott að setja það upp á myndvarpa.
5. Geimkrafa kennd, þ.e. ef svarari á opnun á móti opnun krefur hann í geim með stökki, sjá námsgögn fyrir nemendur blað 2 og 3. Eftir geimkröfu má ekki hætta sögnum (passa) fyrr en geimi er náð.
6. Spiluð nokkur spil. Aftur er gott að forgefa 1 spil þar sem opnari hefur ca. 13 punkta og svarari geimkröfu á móti. Nú væri sniðugt að spila hálit þar sem áherslan í síðasta tíma var á grand. (Ath. að ekki er gott að handgefa meira en eitt spil því það tekur tíma að fara yfir það á töflu og nemenur geta orðið óþolinmóðir). Það á alltaf að halda skor og nota til þess sagnmiðana, skynsamlegt er að halda sig við að skrifa skorið utan hættu. Ekki flækja efnið með umræðu um „hættur“.

Eftir spilamennsku:

Rætt saman um einhver athyglisverð spil sem komu upp í spilamennskunni. Gott er að grípa spil þar sem geim stóð en nemendur voru aðeins að spila bút. Reyna að koma nemendum í skilning um að oft getur verið erfitt að melda geim þó það standi, stundum þarf að gefa áskorun, en það er efni næsta tíma.

Fimmta kennslustund: Framhald sagna hjá opnara eftir 6-11 punkta svar – Áskorun kennd

Markmið:

1. Að leggja saman eigin punktastyrk og makkers
2. Hætta sögnum fljótt ef geimstyrkur er ekki til staðar
3. Fara í geim ef geimstyrkur er til staðar
4. Gefa áskorun ef geimstyrkur er hugsanlegur

Námsgögn

a) Nemendum afhent 5. blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Áskorun.
b) Æfing 3.
c) Nemendum afhent 6. blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Fyrsta svar opnara. (Ítarefni afhent í lok tímans)

Kennslulýsing

1. Byrjað er á að rifja upp efni síðasta tíma. Prófi skilað og farið yfir það.
2. Efni tímans er önnur sögn opnara. Áhersla er lögð á hver verði önnur sögn opnara ef svarið sem hann fær er 6-11 punktar, því það er erfiðast að eiga við það svar. Ef svarari á 0-5 þá er sögnum lokið eftir fyrstu sögn opnara, ef hann á 12+ má aldrei passa undir geimi. Ef svarari á hins vegar 6-11 getur stundum verið rétt að spila geim en stundum ekki, það fer allt eftir því hvernig opnun opnarinn á.
3. Opnunum á fyrsta sagnstigi er því skipta í þrjá flokka eftir punktastyrk

a) 12-14 p = Lágmarksopnum
b) 15-17 p = Milliopnun
c) 18-20 p = Sterk opnun

Eftir 6-11 p svar makkers gildir: Með lágmarksopnun er ekki farið í geim, með millisterku hendina er gefin áskorun í geim og með sterku hendina er farið í geim.

Það er útskýrt fyrir nemendum hvers vegna, t.d. ef opnari á 18 punkta og veit af 6-11 punktum á móti er nær örugglega geimstyrkur milli handanna.

4. Áskorun kennd. Kennt er að ef opnari er með millisterku hendina, t.d. 16 punkta, gæti verið geimstyrkur ef makker á 9-11 punkta á móti. Þessu er hægt að komast að með meldingum eins og 1♥-2♥; 3♥: Áskorun (15-17, punktar) eða 1♦-1♠; 3♠ (Áskorun, 15-17 punktar) Fleiri dæmi tekin. Æfing 3 lögð fyrir, nemendur fá u.þ.b. 10 mínútur til -að leysa hana. Farið yfir réttar lausnir á töflu eða myndvarpa. Ath. mikilvægt er að hafa umfjöllunina einfalda.
5. Spilamennska

Eftir spilamennsku

Enn á ný er mikilvægt er að hvetja nemendur til þess að æfa sig og spila heima. Námsgögn fyrir nemendur, blað 6: Fyrsta svar opnara, er afhent í lok tímans og nemendur geta tekið það heim og lesið. Þetta er of flókið til þess að fara yfir með öllum bekknum að svo stöddu.

Tilvalið væri að útbúa heimavinnu í stíl við æfingu 3 fyrir þennan tíma og láta nemendur skila í næsta tíma.

Sjötta kennslustund: „Slemmur og hættur“

Markmið:

1. Að kenna spilurunum hvað er hálfslemma og alslemma
2. Að spilarar viti hvað þarf marga slagi til að vinna hálfslemmu og alslemmu
3. Að spilarar þekki hvernig bónusar eru fyrir að vinna slemmur
4. Að spilarar þekki mun á hættum og ólíkum stigum eftir hættum

Námsgögn

Blað 7 í námsgögnum fyrir nemendur: Útspilsreglur

(Afhent í lok tímans sem heimavinna fyrir næsta tíma.)

Kennslulýsing

1. Upprifjun úr síðasta tíma.
2. Spilurum sagt frá því hvað þarf marga slagi til að vinna slemmu og alslemmu.
3. Farið er í stigagjöfina fyrir slemmur. Gott að nota sagnmiðana sér til hjálpar.
4. Hvað þarf marga punkta í slemmu? U.þ.b. 33 í hálfslemmu og 37 í alslemmu.
5. Hætturnar útskýrðar. Það er meiri bónus fyrir að spila geim og slemmur á hættunni en líka dýrara að fara niður á geimum og slemmum. Aftur er gott að nota sagnmiðana sér til hjálpar með því að lesa skorið af þeim. Eðlilegast er að spilarar spili eftir bökkunum, þ.e.a.s. hætturnar eru fyrirfram gefnar.
5. Nú er gott að gefa fyrirfram eitt spil þar sem hálfslemma stendur. Gott að hafa spilið þannig úr garði gert að erfitt sé að fara niður á því. Spilið má skoða með nemendum á hverju spilaborði fyrir sig eða öllum í einu uppi á töflu.
6. Spilamennska.

Eftir spilamennsku

Efni næsta tíma er útspilsreglur, nemendum er afhent blað 7 úr námsgögnum fyrir nemendur: Útspilsreglur. Nemendur eiga að lesa blaðið heima til undirbúnings fyrir næsta tíma.

Sjöunda kennslustund: Útspilsreglur

Markmið:

1. Að nemendur læri grundvallarútspilsreglur og hvað býr þeim að baki.
2. Að nemendur læri muninn á grand- og litasamningum varðandi útspil.
3. Að kynna fyrstu skref varnarinnar.

Námsgögn

a) Æfing 4. Hverju spilar þú út?

Kennslulýsing

1. Grunnreglan er sú að oftast er best að spila út sínum lengsta og besta lit, sérstaklega í grandsamningi.
2. Tvær einfaldar útspilsreglur eru í gangi. Annarsvegar „attitude“ og hins vegar ofan af röð.
3. Tilgangurinn með þessum reglum er að hjálpa makker útspilarans að vita hvernig best er að verjast í spilinu. Dæmi ef útspilarinn spilar háu spili út er líklegast ekki rétt að halda áfram í þeim lit.
4. Farið er í reglurnar sem eru í námsgögnum fyrir nemendur, útspilsreglur. Mikilvægt er að fara vel í reglur fyrir félaga útspilarans og skýra út með dæmum hvers vegna það er æskilegt að spila hæsta spilinu í slaginn þegar útpilarinn spilar út lágu spili. Láta þó vita af undantekningum frá því (ef maður á röð t.d. gosa og drottningu er gosinn settur.) Það er mikilvægt að vera búinn að undirbúa sig vel og skrifa hjá sér hendurnar fyrirfram sem ætlunin er að taka fyrir upp á töflu. Algeng villa hjá byrjendum er eftirfarandi, útspilarinn spilar út lágu spil (sem lofar mannspili) það eru 3 smáspil í blindum en makker útspilarans setur t.d. níuna en ekki drottninguna sína því nían er hærri en hundurinn sem settur var í blindum. Mikilvægt er að fara vel í þessi mistök.

5. Fara yfir æfingu 4. Gefa nemendum u.þ.b. 10 mínútur til að spreyta sig sjálfir. Fara svo yfir lausnir í sameiningu.
6. Spilamennska.

Eftir spilamennsku

Dæmi um spurningar sem gott er að velta fyrir sér með nemendum í lok tímans

a) Hvers vegna er þörf fyrir útspilsreglur? Taka dæmi uppi á töflu
b) Hvers vegna á að spila litlu spili út ef spilarinn á mannspil í litnum, hvers vegna ekki mannspilinu sjálfu?
c) Er gott að spila út Ás?

Í næsta tíma er próf úr því efni sem komið er hingað til. Námsefni til prófs eru þau blöð sem nemendur hafa fengið.

Áttunda kennslustund: Sveitakeppni

Markmið:

1. Að kanna kunnáttu nemenda úr fyrstu 7 kennslustundum með stuttu prófi ca. 30. mín.
2. Að nemendur læri keppnisformið sveitakeppni.
3. Að nemendur læri hvernig skorað er í sveitarkeppni.
4. Að nemendur sjái hvernig hægt er að keppa þegar allir spila sömu spilin.

Námsgögn

a) Próf (Kennari útbýr sjálfur.)
b) Sveitakeppnisskorblað.

Kennslulýsing

1. Fyrstu 30 mín fara í próf úr efni fyrstu 7 kennslustundanna.
2. Tekin eru nokkur dæmi um hvernig skorað er í sveitarkeppni. Allir nemendur fá afhent skorblað og geta lesið þar hvernig skorið er.
3. Spilaður er sveitakeppnisleikur. Það þarf að passa að það séu ekki of mörg spil spiluð því það þarf að vera rúmur tími fyrir uppgjör. Ef ekki passar í lið má vera skiptimaður.

Eftir spilamennsku

Uppgjör. Nemendur sjá nú hvernig hægt er að vinna í bridge þegar allir spila sömu spilin. Heimavinna, nemendur kvattir til að taka æfingaleik og þeim afhent ljósrituð skorblöð.

Níunda kennslustund: Innákomur og hindranir

Markmið:

1. Að nemendur öðlist skilning á mikilvægi þess að koma inná sagnir
5. Að nemendur noti þann skilning til að taka mun meiri þátt í sögnum
6. Að nemendur geri sér grein fyrir mikilvægi litalengdar.

Námsgögn

a) Nemendum afhent 8. blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Opnanir og reglur varðandi innákomur.
b) Æfing 5.

Kennslulýsing

1. Kennslustundin hefst á því að kennd er opnun og einnig innákoma á 3. sagnstigi. Gildi hindrunarsagna er tvíþætt. Annars vegar að koma í veg fyrir að andstæðingarnir geti sagt á spilin sín í rólegheitum og hins vegar að benda á útspil. Hindrunarliturinn þarf því að innihalda háspil. Ekki er æskilegt að opna á Jxxxxxx eða verri lit.
2. Þegar spilari hefur opnað geta andstæðingar hans „komið inná“. Mikilvægt er að gera spilurum grein fyrir því að innákoma er ekki það sama og svar við opnun.
3. Reglur sem gilda varðarndi innákomur eru þessar:
    a. Innákoma á 1. sagnstigi lofar 8 eða fleiri punktum og sæmilegum 5 lit.
    b. Innákoma á 2. sagnstigi (t.d. 1♥-2♣) lofar opnun og góðum 5 lit.
    c. Innákoma á 3. sagnstigi er hindrun og sýnir samskonar hendi og hindrunaropnun á 3. sagnstigi.

4. Innákomur hafa þríþættan tilgang:.
    a. Til þess að finna réttan samning. Ekki er víst að opnarinn og félagi hans þurfi endilega að vera í sókn.

b. Til þess að fá andstæðingana til þess að fara sagnstigi hærra - sem bætir líkur á að hnekkja samningi þeirra (Taka sagnrými - baráttustöður).
c. Til þess að benda félaga á gott útspil - sem bætir líkur á að hnekkja samningi andstæðingana.

5. Æfing 5 lögð fyrir og farið yfir í sameiningu. Gott er að spyrja nemendur eftirfarandi spurninga:
    a. Hvers vegna er ekki gott að koma inná á „lélegan lit“?
    b. Hvers vegna er gott að koma inná á góðan lit?
    c. Hvers vegna er mikilvægt að opna á hindrunum og koma inná á hindrunum á 3. sagnstigi?
6. Spilamennska.

Eftir spilamennsku

Nemendum afhent heimavinna fyrir næsta tíma sem er í svipuðum stíl og æfing 5.

Tíunda kennslustund: Dobl

Markmið:

1. Að nemendur læri opnunardobl og refsidobl
2. Að nemendur skilji muninn á því að spila doblaða eða ódoblaða samninga.

Námsgögn

Nemendum afhent 9. blaðið í námsgögnum fyrir nemendur: Dobl.

Kennslulýsing

1. Dobl eru notuð í tvíþættum tilgangi. Annars vegar opnunardobl og hins vegar refsidobl. Nemendum afhent blað 9 í námsgögnum fyrir nemendur: Dobl.
2. Opnunardobl er notað eftir að andstæðingurinn hefur opnað. Ef andstæðingurinn opnar, þýðir dobl að viðkomandi sé með opnun en engan góðan lit til að segja. Oftast bendir opnunardobl á hina litina, þ.e. doblarinn á ekki litina sem opnarinn á heldur hina litina. Dæmi 1? - dobl : Nú á doblarinn 12+ punkta en engan góðan lit til þess að segja. Með 5 spaða er alltaf rétt að segja 1?, með lélegan 5 lit í láglit getur verið skynsamlegt að dobla. Leggja skal líka áherslu á að passa ekki niður opnunardobl makkers, sama hversu léleg spil svarhönd á. Dæmi (1?)-dobl-(pass), nú má ekki passa. Útskýra afleiðingarnar.
3. Refsidobl er notað ef vörnin hefur ekki trú á að sagnhafi vinni sagðan samning. Nota skal sagnmiðann (doblmiðann) ásamt hinum sagnmiðunum til þess að sjá hvernig stigagjöfin er ef doblaður samningur tapast eða ef hann vinnst.
4. Sérstaklega skal benda hættuna við að dobla „stubba upp í geim“. Benda skal á hættuna við það að leyfa andstæðingunum að segja án þess að dobla þá, t.d. ef fórnað er yfir geimi.
5. Spilamennska.

Eftir spilamennsku

Gott væri að fá umræður í lok tímans um áhugaverðar stöður sem komu upp.

Ellefta kennslustund: Svíningar

Markmið:

1. Að nemendur læri einföldustu litaíferðir og svíningar.
2. Að nemendur skilji tilganginn með svíningum.

Námsgögn

a) Æfing 6, litaíferðir.

Kennslulýsing

1. Svíningar eru notaðar til að bæta möguleika á hámarksslagafjölda. Taka hið klassíska dæmi: AQ á móti xx. (K blankur fyrir aftan afar ólíklegur). Sýna líka Kx á móti xx og Qxx á móti Axx (hér spila nýliðar oft Q út og hleypa henni, gefa þessu góðan tíma).
2. Sýna nú flóknari hluti, tvísvíningar, en þá er fyrri svíningin ekki líkleg til að eiga slaginn (gæti þó gerst) en setur sviðið fyrir seinni svíninguna dæmi: AJ10 á móti xxx, einnig KJx á móti xxx.
3. Leggja fyrir æfingu 6 um litaíferðir. Gefa nemendum tækifæri á að leysa verkefnin sjálf og fara svo yfir þau saman.
4. Það þarf að vera ljóst af umfjölluninni að svíningar þurfa ekki endilega að heppnast, lega spilanna getur gert það að verkum að það hefði verið rétt að t.d. toppa lit, fella mannspil blankt. Því þarf að útskýra aðeins líkindafræðina, þ.e. svíningar bæta líkur á að fá hámarksfjölda slaga, en tryggja það ekki.
5. Spilamennska. Gott er að forgefa eitt eða tvö spil þar sem koma upp einfaldar svíningar.

Eftir spilamennsku

Gott væri að fá umræður í lok tímans um áhugaverðar stöður sem komu upp.

Heppilegt væri að leggja fyrir heimavinnu í stíl við æfingu 6.

Tólfta kennslustund: Sveitakeppni

Markmið:

1. Að æfa það sem kennt hefur verið til þessa.
2. Leggja sérstaklega áherslu á að æfa svíningar.

Námsgögn

a) Sveitakeppnisskorblað.

Kennslulýsing

1. Gott er að byrja tímann á stuttri upprifjun um svíningar t.d. með því að fara yfir heimavinnuna eða taka vel valið spil uppi á töflu

2. Spilaður er sveitakeppnisleikur. Það þarf að passa að það séu ekki of mörg spil spiluð því það þarf að vera rúmur tími fyrir uppgjör. Ef ekki passar í lið má vera skiptimaður. Athugið að hægt er að láta 3 sveitir spila saman ef sveitafjöldinn er oddatala

3. Gott væri ef kennarinn fylgdist með spilamennskunni og legði sérstaklega áherslu á svíningar.

Eftir spilamennsku

Heimavinna, nemendur kvattir til að taka æfingaleik og þeim afhent ljósrituð skorblöð.

Þrettánda kennslustund: Varnarreglur

Markmið:

1. Að nemendur skilji tilgang varnarreglna í bridge.
2. Að nemendur kunni að kalla og frávísa í vörn.

Námsgögn

a) Nemendum afhent 10. blaðið í námsgögnum fyrir nemendur, Varnarreglur.

Kennslulýsing

1. Bridge er samansett úr þrennu: Sögnum, spilamennsku sagnhafa og vörn.

2. Vörnin er oft talin erfiðasti hluti spilsins, því varnarspilari sér ekki spil makkers síns, öfugt við sagnhafa.

Varnarreglur hafa þann tilgang að hámarka möguleika varnarinnar til að fella lokasamning andstæðings. Spilin sem varnarspilarar láta í slaginn geta falið í sér skilaboð um hvernig best sé að haga vörninni.

3. Grunnreglan er sú <u>að lágt spil sýni áhuga</u> á litnum en að hátt spil lýsi áhugaleysi. Lágt er kall hátt er frávísun.

Mikilvægt er að gera nemendum grein fyrir því að kall og frávísun gilda við tvennar aðstæður: 1. Félagi er að spila út háspili í litnum, annaðhvort í upphafi spils eða síðar. 2. Við erum að kasta spili í eyðu (renus).

Þegar sagnhafi spilar lit gilda ekki kall og frávísun. Þetta er algengur misskilningur hjá byrjendum.

3. Gott að taka dæmi upp á töflu til að skýra mál sitt.
4. Spilamennska.

Eftir spilamennsku

Næsti tími er síðasta kennslustundin og þá er lokapróf ca. 40 mín. Nemendur minntir á að allt námsefni er til prófs.

Fjórtánda kennslustund: Lokapróf og spilamennska.

Markmið:

1. Námsmat

Námsgögn

a) Lokapróf.

Kennslulýsing

1. Tíminn hefst með próftöku. Æskilegur próftími er ca. 40 mínútur.
2. Spilamennska.