

Lektion 7

Spilletips

Eleverne skal lære:

Modspil:

- Man kan også fortælle hinanden noget med sine kort, når man er i modspil
- Udspil fra honnørsekvens
- Invitation fra langfarve

Spilføring:

- Hvor kan jeg få flere stik end de topstik, jeg har?
- At rejse en farve
- Knibning

SLIDE 2. Opsamling. Introduktion til dagens emne: Den allerførste gang talte vi om, at bridge består af to dele, nemlig meldingerne først og derefter selve spillet. De næste gange havde vi fokus på meldinger. I dag skal vi arbejde med spillet af kortene. Hvordan kan man som spilfører få flest mulige stik og hvordan kan man hjælpe sin makker i modspillet, så også modspillet får det bedst mulige ud af kortene. Vi har talt lidt om det ved nogle af bordene før, men i dag har vi mere fokus på det.

SLIDE 3, 4 og 5. Begrebet at rejse en farve, altså gøre sine egne kort gode. Når man er spilfører skal man dels tænke på, hvilke stik man selv kan få, dels tænke på, om der f.eks. er en farve, hvor man er nervøs for at modspillet kan tage en masse stik. Først tælles de sikre stik, topstikkene. Derefter finder man ud af, hvor man kan få flere stik. Brug tid på at sikre, at alle er med på, hvad der egentlig illustreres på SLIDE 4.

SLIDE 6 kan man vælge at springe over og eventuelt tage ved det enkelte bord i stedet, mens de har kort i hånden. Man kan også nøjes med de første to eksempler. Det må vurderes, hvor meget eleverne kan kapere. Det er vigtigere lige at få taget et par udspilstips fælles, så der skal være en lille smule krudt tilbage i eleverne

SLIDE 7. Find gerne eksempler fra de tidligere gange, hvor man har oplevet, at ens makker pludselig tager nogle stik, man ikke lige havde forestillet sig. Fokus på fornemmelsen af at være et makkerpar. Man er på samme hold, man skal hjælpe hinanden.

SLIDE 8 og 9 gennemgås kort - det er bare smart at have nogle aftaler, så man kan hjælpe sin makker bedst muligt. Læg mærke til, hvad din makker fortæller dig med det kort, han/hun spiller. Husk det, hvis du selv får et stik og skal spille noget tilbage. Det handler ikke kun om, hvilke kort DU har, men om hvilke kort du OG DIN MAKKER har tilsammen.

SPIEL 1-4. Der er både trumf og NT-spil. Spillene meldes med de redskaber, eleverne allerede har lært. Udspil: højeste fra sekvens, mindste fra bedste farve, hvad spillede makker ud? Hvad ved du så om makkers kort?

Spilføring: tælle topstik, hvor kan jeg få flere stik? Rejse en farve, knibning, opspil

SLIDE 10. Afslut med at gennemgå dagens pointer