

Lærervejledning, introduktion til materialet

Materialet her er lavet som grundmateriale til et valghold, der strækker sig over ca. 30 lektioner. I praksis vil det betyde et skoleår. Materialet skal ses i sammenhæng med fagbeskrivelsen for valgfaget Bridge, hvor der også redegøres for fagsyn samt opbygningen af undervisningen. Denne bør derfor også læses grundigt. En lektion er tænkt som ca. 90 minutters varighed, hvoraf man må forvente omkring 80 minutters effektiv tid. Man kan til hver en tid supplere med at lægge flere turneringer ind, fordybe sig yderligere i den enkelte lektion eller på anden måde strække stoffet. Man kan selvfølgelig også bruge materialet til kortere forløb, og så selv vælge, hvilke områder, man vil springe over eller gøre mindre ud af. De to første lektioner bruges materialet fra "Bridgeintro". Hvis man på forhånd har haft en introdag med eleverne, anbefales det, at man den første gang repeterer (det er ofte et stykke tid siden) evt. suppleret med begyndelsen af lektion 3, hvor pointsystemet i bridge introduceres. Det er en smagssag om man vil introducere pointsystemet som en slags "minibridge", som det er valgt her, eller om man hellere vil melde rigtigt (åbning 1 i farve) fra begyndelsen. Det er selvfølgelig op til den enkelte underviser, og det står jer frit for.

Når de første, grundlæggende lektioner er overstået kan man sagtens bytte rundt på rækkefølgen af de næste lektioner. Det kan være, at der er dukket spørgsmål op, der gør at man synes der lige er behov for et bestemt emne, eller det kan være, man som underviser bare gerne vil tage tingene i en anden rækkefølge. Man kan også til hver en tid vælge at indlægge en undervisningsgang, hvor man "bare" spiller, går rundt ved bordene og taler om de problematikker, der opstår, og eleverne dermed får repeteret. Her kan man altid genbruge spil fra de foregående lektioner.

Alle lektioner er bygget op med repetition, nyt stof (når stoffet gennemgås skal man lave så kort gennemgang som muligt og have mest mulig instruktion ved bordene mens der er kort i hænderne) og der sluttes af med opsamling på dagens stof. Det er vigtigt, at man både bruger tid på opsummering fra sidst, så man lige får fundet sin viden frem, og på at afslutte med opsamling på dagen, så den nye viden lagres. Det er en god idé, at få eleverne til at sætte ord på f.eks. forklaring af begreberne, da det både fremmer forståelsen og gør det lettere at huske. Det kan både gøres fælles, ved bordene eller i makkerpar. Det behøver ikke at være på samme måde hver gang. Til hver lektion er der en indledningsslide med opsamling. Du kan sagtens vælge kun at tage et par af pointerne fra sidst og lige genopfriske i stedet for at bruge hele sliden. En anden idé til opsamling kan være, at man simpelthen starter dagen med at spille et af spillene fra sidst, mens man snakker ved bordene om pointerne fra sidst.

Materialet til hver lektion består af:

- PowerPoint
- Lærervejledning
- Kortfordelinger
- Forklaring til kortfordelingerne (på vej)

Derudover skal der bruges meldekasser og kort (som skal lægges på forhånd). Det kan også være en god idé, at have bordplancher, så eleverne hjælpes til at holde styr på N/S og Ø/V. Der er et par forslag til bordplancher til dette materiale, hvor også f.eks. HP står på. Man kan skifte dem ud med passende "gode råd", efterhånden som man når frem i undervisningen.

PowerPointen kan man vise, plukke fra, printe noget fra eller bare bruge som inspiration til det, man siger i klassen.

Lærervejledningen indleder hver lektion med en oversigt over, hvad det faglige indhold i den pågældende lektion er. Dette kan hjælpe underviseren til at holde fokus - ofte vil det være sådan, at man kunne tale videre i timevis, men man skal holde sine instruktioner til et minimum.

Det anbefales at man hver gang, det er muligt, sammenligner scoren fra bordene. Der kan laves et resultatskema på tavlen, hvor man skriver antallet af stik i hvert spil. Konkurrenceelementet er i høj grad en motiverende faktor for eleverne. Man kan også ved f.eks. quizzer eller små turneringer vælge at give præmier. Det behøver ikke at være mere end en mini-pose med slik, en kuglepen eller lignende - bare det af få "noget" virker. Det er selvfølgelig en smagssag om man mener, det er på sin plads i en skole, så tjek lige med skolens faste personale, at du ikke træder nogen over tæerne.

Der vil ofte være stor forskel på, hvor meget tid, de forskellige borde bruger til spillene. Det er derfor altid en god idé, at have et ekstra spil i baghånden, så tag gerne spillene fra gangen før med - de kan sagtens genbruges!

I dette materiale bruges konsekvent betegnelsen NT, fordi det er denne engelske betegnelse, der er på meldingskortene i de fleste meldekasser i klubberne.

Vær opmærksom på

Det kan opleves forvirrende for eleverne, hvis man skal melde 3NT med 10HP, og der samtidig står, at man skal have 26 for at melde udgang. Derfor er udgangspunktet i dette materiale, at der skal 25HP til at melde udgang i NT i stedet for de 26, som man sædvanligvis siger.

Erfaringerne viser, at eleverne har meget svært ved at lære, at svaret 1NT efter åbning 1 i farve viser 6-9HP, når de forinden har lært, at åbning 1NT viser 15-17. Derfor arbejder vi i dette materiale med åbning 1 i farve som det første, når vi går i gang med meldingerne. Således får de kendskab til "1NT af nød" inden de lære at åbne med 1NT.

Der er også en række andre faglige ting, man skal overveje. Man skal for det første overveje sit brug af fagsprog generelt. Hvos mange bridgeudtryk vil man præsentere eleverne for, og hvilke vælger man at benytte, som f.eks. med betegnelse NT, der er beskrevet ovenfor. Man skal også overveje, hvornår man vil introducere zone-begrebet. I den første undervisning er det ikke nødvendigt for eleverne at kende det, men det betyder jo ikke, at man ikke kan vælge at fortælle om det alligevel, så man bruger hele pointsystemet allerede fra begyndelsen. I dette materiale lægger vi op til, at det introduceres allerede i lektion 4.

Generelle overvejelser

Det er altid en overvejelse værd, om mængden af stof er passende til den elevgruppe, man arbejder med og den tid, man har til rådighed. Det vil være forskelligt fra skole til skole, hvor lang tid, en lektion varer. Stofmængden kan også afhænge af, hvor mange hjælpere, man har med. De meget teori-tunge lektioner, som vi f.eks. møder i starten, kan man sagtens dele op og brede ud til at strække sig over to undervisningsgange. Eksempelvis kan man med lektion 3 vælge at dele den op, så man den ene gang gennemgår, hvordan man scorer point i bridge samt begreberne omkring kontrakt, hvorefter de spiller spil, hvor kontrakten er givet på forhånd, og det så kun handler om at finde ud af, hvor mange point, der opnås. Den næste gang kan man introducere meldingerne. Hvis man har mange hjælpere med, kan man også sætte eleverne i gang uden at forklare det hele, men i stedet tale om, hvordan man svarer på åbningen 1NT ved bordene, og på den måde lade eleverne være med i overvejelserne om, hvad man mon kan svare, når makker åbner med 1NT.

Supplerende materialer:

Der kommer til at ligge en række supplerende opgaver/quizzer, man kan vælge at bruge.

App'en Funbridge kan downloades gratis.

Her er der to oplagte muligheder. For det første ligger samtlige undervisningsspil fra Nordisk Standard til fri afbenyttelse. Her skal man vælge "træning" og bagefter "introduktion"

For det andet er der en funktion, der hedder "udfordr en modstander", hvor eleverne kan udfordre hinanden. Her spiller man fem spil, og sammenligner så, hvem af de to, der har klaret sig bedst. Man kan indstille sit system til "Nordisk begynder" i sin bruger profil.

Hjælpekort.

Der kommer en række hjælpekort med forskellige retningslinjer for spillet med som bilag til materialet.

Dem man kan vælge at printe, evt. laminere, og dele ud til eleverne, så de har disse at støtte sig til, mens de melder og spiller. Det er f.eks. nogle små kort til en af de første gange, hvor der er vist hvor mange HP, de forskellige billedkort tæller. Nogle undervisere kan godt lide, at eleverne har nogle huskelister som disse liggende ved siden af sig, andre vil helst undvære, så eleverne i højere grad tvinges til selv at huske og ræsonnere sig frem.

