

Lærervejledning

Formål med dagen:

Uanset om introdagen er en enkeltstående begivenhed, eller om den er optakten til, at bridge f.eks. udbydes som valghold på skolen, er det vigtigt at holde sig for øje, at det IKKE handler om, at eleverne skal lære at spille bridge, men om, at de skal få en FORNEMMELSE AF, hvad bridge er. De skal lære, at de skal tænke rigtig meget, samtidig med at de har det sjovt, er aktive og gør sig deres egne overvejelser.

Mål:

Eleverne skal kunne gennemføre et spil ifølge reglerne, både med og uden trumf
Eleverne skal kende til, at bridge består af to dele, meldingerne samt selve spillet af kortene
Eleverne skal kende til en række enkle begreber fra bridge, f.eks. "spilfører", "udspiller" etc.
Eleverne skal kende til resultatsammenligning i bridge.
Eleverne skal kende til høflig omgangstone ved bordet.
Eleverne skal kende til begrebet makkerskab og have forståelse for, hvor vigtigt samarbejdet er
Eleverne skal kende til honnørpoint og vide, at man via meldinger udveksler oplysninger med sin makker

Metode:

Når man underviser børn og unge, er der to væsentlige huskeregler. For det første lærer de langt bedre, når de er aktive og deltagende. Derfor skal man holde så få og så korte oplæg som muligt og i stedet give dem kortene i hænderne. For det andet lærer de langt bedre, når de selv ræsonnerer sig frem til forslag. Derfor skal man stille spørgsmål i stedet for give svar. Det kan godt være svært at "holde sig tilbage", både som underviser og som hjælper, fordi man har så meget på hjerte, men det er altså alfa og omega, at man gør det. Når vi taler om en bridge-intro, handler det som nævnt ikke om, at de skal lære at spille bridge, men at de skal snuse til spillet, selv tænke sig om og tage beslutninger i spillet og dermed få en fornemmelse for, hvad bridge er.

Gode råd til undervisning af skoleelever:

Når I er ude hos en flok skoleelever for første gang, skal I hele tiden huske på, at alle fagudtryk er helt nye for dem. I bridgesproget er der mange ting, der kan kaldes flere navne, f. eks. "sans" og "uden trumf" eller "bordet" og "den blinde". Bestem jer for hvilket af udtrykkene I bruger og brug det samme hele dagen. Hver gang et bridgeudtryk bruges, så sørg for at alle er med på, hvad det betyder. Når kortene bliver lagt ned så sig: "Det kalder vi bordet/den blinde". Alt det, vi andre tager for givet, kunne for eleverne lige så godt være russisk.
En anden faldgrube kan være, at man rigtig gerne vil gøre alle glade og derfor forsøger at svare på alle spørgsmål. Det kan for det første være en tidsrøver, og for det andet kan man hurtigt enten bevæge sig for langt fra det egentlig emne eller pludselig skulle tale om ting på et niveau, der er

ALT for højt. Vær forberedt på, at du mange gange skal sige noget i stil med: ”det kommer vi til senere” eller ”det taler vi ikke om i dag, for det er der ikke tid til”, ”Det er først, når man har lært noget mere, at man kommer til det”, ”Det vil jeg rigtig gerne snakke med dig om bagefter, kom lige over til mig i pausen”. Det gælder også i høj grad hjælperne ved bordet.

Inden eleverne kommer:

- Bordene skal være klar med stole på alle fire sider og navneskilte eller en anden markering af, hvordan de skal sætte sig
- Bordplancher ligger på bordet, gerne sat fast med et stykke tape, så nord bliver ved med at være nord
- Resultatskemaet skal være tegnet på tavlen eller hængt op et synligt sted, som alle kan komme til.
- Hav din PowerPoint eller dine overheads klar til brug.
- Lav en aftale med læreren om rollefordeling, f.eks. i forhold til hvem af jer der irttesætter, hvis en elev forstyrrer, ikke rejser sig og går med hen til demo-bordet eller på anden måde ikke følger anvisningerne
- Spillene skal være lagt, og der skal være styr på, hvilke spil der skal bruges hvornår
- Sørg for at du har de skrivedskaber, du evt. skal bruge til tavle eller resultatskema

Spil der skal være lagt:

Hvis man vil gennemgå fælles efter hvert spil, skal der være et spil pr. bord. Ellers skal man have et ”læg” pr. 3 borde. Derudover et eller to af ekstraspillene til en klasse.

Del 1, spil uden trumf:

Spil 1-4, (ekstraspil: spil 13)

Del 2, spil med trumf

Spil 5-8, (ekstraspil: spil 14)

Del 3, simple meldinger uden trumf:

Spil 9-12, (ekstraspil spil 15)

Program for dagen:

Velkomst

Kort om bridge, med fokus på juniorer

Spillets gang - nt

Pause

Spillets gang - trumf



Meldinger - nt eller mini-bridge



I denne vejledning er der både forklaring til underviseren samt en række eksempler på, hvad man kan sige, når man står i klassen. Det, man kan sige i klassen, står i kursiv og med blå skrift.

<p>Velkommen til Bridge</p>  <p>Introduktion til lynkursus i skolebridge: Bridge er</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tankesport – ikke gambling • For ALLE, også for børn og unge • Gode venskaber • Sjovt, udfordrende - og megasvært • Møjde, spille, samarbejde og vinde 	<p>SLIDE 1</p> <p>Præsentation af jer selv. Husk at lægge vægt på, at I er rigtig glade for at få lov til at komme og lære lidt fra jer, for alt det man arbejder med, når man spiller bridge, kan man få stor fordel af i skolen - man bliver faktisk generelt dygtigere til alle andre fag, hvis man spiller bridge, bl.a. fordi koncentrationsevnen trænes. Det er også godt at få lov til at fortælle lidt om, at bridge er andet og mere, end de fleste tror. Træk gerne her på elevernes egne erfaringer - <i>hvad ved I om bridge i forvejen?</i> Det vil typisk være noget med gamle mennesker og evt. nogle bedsteforældre. Påpeg at der faktisk også er rigtig meget for unge i bridgeverdenen. Vi afholder camps tre gange om året, vi har turneringer kun for juniorer, og vi har juniorlandshold. Søren og Christian, som kan ses på billedet nederst til venstre, er faktisk verdensmestre i bridge, og de rejser rundt i hele verden med de andre på vores landshold.</p>
<p>Dagens program</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velkomst og intro • Spil uden trumf • Opsamling • Pause • Spil med trumf • Opsamling • Lær de første meldinger  <p>Oversigt over dagens aktiviteter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velkomst og intro • Spil uden trumf • Opsamling • Pause • Spil med trumf • Opsamling • Lær de første meldinger 	<p>SLIDE 2</p> <p>Gennemgå dagens program - det er altid rart at vide, hvad man skal.</p> <p>Velkomst og intro (<i>det er det, vi er i gang med</i>)</p> <p>Fortæl, at du gør det så kort som muligt, for de skal selv i gang med at spille - det er sjovere, og man lærer mere end ved at få det hele fortalt.</p> <p><i>Om under fem minutter er vi ved punkt 2, og så skal I spille jeres første spil bridge. Mens I spiller, går hjælperne rundt og snakker lidt med jer ved bordene. Når I har spillet, samler vi op på, hvad vi har været igennem, og hvad I har gjort jer af erfaringer. Bagefter er der pause.</i></p> <p><i>Efter pausen spiller I nogle flere spil, og igen er der hjælp at hente ved bordene. Det går lidt hurtigere denne gang - nu er I jo allerede rutinerede ☺</i></p> <p><i>Sidst på dagen skal I ikke nøjes med at spille kortene, nu skal I også høre lidt om, hvordan man sammen med sin makker finder ud af, hvor mange stik man kan få.</i></p> <p>Vær opmærksom på at du ikke skal begynde at forklare hvad uden/med trumf eller meldinger er - det kommer vi til om lidt.</p>



<p style="text-align: center;">Bridge</p> <p><u>Et kortspil for 4 personer:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • I sidder fire personer rundt om hvert bord • Nord (N) spiller mod syd (S) • Vest (V) spiller mod øst (Ø)  <ul style="list-style-type: none"> • N og S kaldes et makkerpar, de spiller sammen • Ø og V er også et makkerpar, der spiller mod N og S <p style="text-align: right;"><small>© Bf</small></p>	<p>SLIDE 3</p> <p><i>Vi er nu nået til en ultrakort præsentation af spillet. Som I kan se, sidder I også fire rundt om hvert bord. Man er makker med den, man sidder overfor. Bridge er et spil, hvor man gør rigtig meget ud af en høflig omgangstone. Kig lige jeres makker i øjnene, det er jeres makker, I er afhængige af hele dagen. Man skal altid sørge for, at ens makker har det så godt som muligt, for så spiller de bedst. Selvom man gerne vil vinde, er det også vigtigt, at man behandler modstanderne høfligt. Hils på jeres modstandere ved bordet. Nede i klubben, hver gang vi sætter os ved nye modstandere, hilser man også lige på hinanden. Det gør man også ved internationale turneringer. Og ligesom i fodbold og håndbold, hvor hele holdet giver hånd til det andet hold efter spillet, siger man også i bridge "tak for spillet".</i></p>
<p style="text-align: center;">Kortene</p>  <p><u>Kortenes rangorden:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Esset er højest • Kongen næsthøjest • Damen tredje højest • Bonden fjerde højest • Herefter: 10, 9, 8 osv. <p style="text-align: right;"><small>© Bf</small></p>	<p><i>De fleste af jer kender godt til kortspil, men vi gennemgår det lige hurtigt. I bridge sorterer man kortene i farver. Spørg i klassen: "Hvor mange farver er der i et spil kort?" Nogle vil måske svare to, fordi der er sorte og røde, andre vil svare fire. I bridge spiller vi med fire farver, og når man holder sine kort, sætter man dem op i orden efter "kulør". (forklar, hvad kulør betyder) I bridge gælder det om at få stik, ligesom I måske kender det fra andre spil. Det gælder om at få flest muligt stik ud af de kort, man har. I bridge består et stik af et kort fra hver af de fire spillere. Nu får I ikke så meget mere at vide, for resten viser vi for jer ved det her bord, hvor vi lige alle sammen kigger med, mens de fire spiller deres første spil bridge. Her vælger man et bord, der skal være demonstrationsbord. Det er en god idé på forhånd at spørge læreren om, hvorvidt der er nogen, man IKKE skal vælge. Ellers gælder det bare om, at der er plads til, at alle de andre kan stå rundt om og kigge med</i></p>
<p>DEMOBORD/SPILE UDEN TRUMF</p> <p>SPILE 1-4</p> <p>EKSTRASPILE: spil 13</p>	<p><i>Når alle er på plads og kan se med, lægges en kortmappe på bordet. Vis dem at der står de samme fire verdenshjørner på mappen som på bordplanchen. I hver lille lomme ligger 13 kort, for vi skal bruge alle kortene. Spillene er lagt på forhånd, så I må ikke blande dem. Nu tager de fire spillere deres kort ud af mappen og ordner dem i farver. Jeg har bestemt, at I dette spil er Nord det, der hedder spilfører. Det betyder, at Nord om lidt skal styre to hænder. Man kalder de 13 kort, hver spiller har,</i></p>




for en hånd. Det er **ALTID** sådan, at den til venstre for spilfører skal spille ud. At spille ud betyder, at man er den, der spiller det første kort i stikket. Når man spiller ud, er man den, der bestemmer hvilken farve, man begynder med. Kig på dine kort og tænk lige over, hvad du vil spille ud. Hvis man har en farve med nogle kort, der ser gode ud, kan det være en ide at vælge et af dem. Lad eleven selv bestemme - det handler ikke om, hvorvidt udspillet er godt/dårligt eller korrekt fra f.eks. en sekvens. De skal bare lære, hvordan et spil gennemføres. Der spilles fordækt ud, og makkeren bedes sige "ja tak", for man husker altid at være høflig. Sørg for at udspiller beholder kortet foran sig. Om lidt kan I se, hvorfor. **Nu er der spillet ud, og nu er det sådan, at makkeren til spilfører (hvem er det?), skal lægge sine kort ned. Det kaldes "bordet". Alle kan se dem, men det er kun spilfører, der bestemmer over dem. Han/hun bestemmer dog ikke fuldstændig, for i bridge skal man "følge farve". Det vil sige, at man skal lægge et kort af samme slags, som det der er spillet ud. Det gælder alle fire spillere. Når alle har lagt til, har den, der har lagt det højeste kort, vundet stikket.** Spilfører bestemmer sig for, hvilket kort der spilles til fra bordet. Når stikket er færdigspillet, forklares det, at det makkerpar der har vundet stikket vender lodret, så det peger på én selv. **Kan nogen regne ud, hvordan de andre så skal vende deres kort?** Her forklarer man også, at det er vigtigt, man husker at beholde kortene foran sig, så det er nøjagtig de samme 13 kort, der kommer ned i de rigtige lommer bagefter. Senere spilles spillet nemlig ved de andre borde, og på den måde kan man sammenligne resultaterne ved at se hvem, der fik flest stik. Man kan altså godt klare sig godt, selvom man ikke har alle de høje kort. Vis her resultatskemaet på tavlen (eller hvor det nu hænger) og instruer i, hvordan man skriver sit resultat på. **Nu skal vi tilbage til spillet. Hvem vandt stikket, altså hvem havde det højeste kort? Så er det dig, der skal spille ud til næste stik. Nu vælger du frit mellem de kort, du har på hånden, du må altså selv om, om du spiller den samme farve eller om du synes, der en anden farve, du hellere vil gå i gang med.** Der fortsættes. indtil en af spillerne ikke kan bekende, så vi også får med, hvordan det foregår, når man er "renonce" Man skal undervejs ikke give dem svar på, hvad de skal spille ud/til,



	<p>men må gerne hjælpe med spørgsmål som <i>"Hvem får stikket hvis du bruger den?"</i> eller <i>"Hvilken farve var det nu, de andre brugte esset lige før?"</i>. Det vigtige er, at de lærer selve spillets gang og får nogle af bridge-ordene på plads.</p> <p>Nu spilles de fire første spil ved alle borde. Hold øje med at de ikke pludselig drejer mapperne. Efter hvert spil kan man kort tale om, hvordan man kunne have fået flere stik, både som spillfører og som modspiller. Det er en god idé, at du eller hjælperne tager den snak ved det enkelte bord, da de så ikke skal vente på hinanden, og da det vil være lettere for mange af eleverne at komme til orde og på den måde deltage aktivt. Igen bruges spørgsmål: <i>"Lagde du mærke til, hvad din makker spillede ud?"</i>, <i>"Hvordan kan det være, du valgte at gøre sådan?"</i>, <i>"Hvad skete der egentlig, da du havde taget alle dine esser og det så blev de andres tur?"</i> <i>"Kunne du/I have gjort noget anderledes?"</i> <i>"Havde du en farve, der så god ud, men hvor du manglede esset?"</i>. Det er ikke vigtigt, at de når frem til rigtige løsninger, men at de gør sig nogle overvejelser og måske bliver opmærksomme på, at når de har trukket et es/slået et es væk, er de andre kort blevet store. Man skal under ingen omstændigheder begynde at tale om knibninger eller andre spilletekniske ting.</p> <p>Hav et par ekstra spil parat til de borde der er lidt hurtigere end de andre. Demobordet er f.eks. et spil foran.</p>
<p>Ordliste</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Udspiller • Bord • Spillfører • Makker • Stik • Spar, hjerte, ruder, klør • Følge farve/bekende • Renonce • Afkast 	<p>SLIDE 5</p> <p>Opsamling på første del. <i>I har nu spillet 4 spil bridge. Var det lettere eller sværere, end I troede? Er det noget, der har overrasket jer? Vi har været igennem alle de her ord, og I ved, hvordan man taler til hinanden ved bordet. I ved også, at man spiller den samme fordeling af kortene ved alle bordene, så man kan sammenligne resultater, uden det gælder om at have gode kort men om at være god til at få flest mulige stik ud af de kort, man nu engang har fået.</i> Gennemgå resultattavlen så de kan få lov til både at være glade og ærgre sig. Det plejer at være en god motivation, at der også er lidt konkurrence - det er det jo også for os andre.</p>

Så er der pause. Husk at være tydelig omkring, hvornår de skal være tilbage og sidde klar på deres plads. Det er ikke nødvendigvis nok at sige, at pausen varer fem minutter.



<p>Ordliste 2</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Udspiller • Bord • Spilfarve • Måske • Stik • Spar, hjerte, ruder, klør • Følge farve/bekende • Ransone • Afkast • Trumf • Trumfninger 	<p>SLIDE 6</p> <p><i>Velkommen tilbage - jeg håber, I er klar til at spille igen og lære noget mere. Kig lige på ordlisten fra før. Gå ordene igennem ved at få eleverne til at forklare dem et af gangen. Spørg også gerne nogle af dem, der ikke markerer - de skal ikke have lov til at sidde og sove 😊</i></p> <p><i>Nu skal vi lære, hvordan man spiller med det, der hedder "trumf" Er der nogen, der ved, hvad det vil sige at en farve kan være trumf? Det skal være tydeligt for alle, at en trumffarve er en farve, der er stærkere end de andre. Resten vises og forklares ved demobordet.</i></p>
<p>DEMOBORD/SPIL MED TRUMF SPIL 5-8 EKSTRA SPIL: spil 14</p>	<p>Vælg et nyt bord som demo-bord. Opstart ligesom før. Fortæl hvilken farve, du har bestemt skal være trumf. <i>Normalt bestemmer makkerparret det selv ved at fortælle hinanden om deres kort, med det vi kalder meldinger, men det kan vi ikke nå at lære i dag. Når bordet kommer ned, lægges trumferne til højre (venstre side fra spilførerens synsvinkel) Nu kan man altid huske hvilken farve, der er trumf. Man kan spille trumferne som enhver anden farve, ligesom I gjorde før. Det er dog tit en god idé at gemme nogle af dem, for det er også sådan, at man må bruge en trumf, hvis man ikke kan bekende. Hvad var det nu, det betød at bekende? Hvis man ikke kan bekende, må man altså gerne bruge en trumf. Når man trumfer, får man stikket, også selvom der f.eks. er spillet et es. Vi viser det lige. Spillet går i gang, og du gør opmærksom på, hvornår en spiller må bruge en trumf, og hvilken betydning det har. Man kan altså godt trumfe et es med en 2'er. Hvis spilfører går i gang med at spille alle sine trumfer, uden at der har været mindst én trumfning, så stop dem. "Jeg vil godt lige bede dig gemme nogle, så vi kan se, hvad der sker. " Herefter spilles de fire trumf-spil ved alle borde, og de skriver resultater ind på et nyt resultatark.</i></p> <p>Afhængig af tiden kan man tage opsamlingen fælles eller ved bordene. <i>Hvordan var det pludselig at spille med trumf? Var der noget, man skulle tænke anderledes? Hvad kunne I bedst lide - med eller uden trumf?</i></p> <p>Husk også at kigge resultattavlen igennem.</p>



Overvej, eventuelt i samråd med læreren, om der skal være en kort pause, inden I begynder på dagens sidste emne - simple meldinger.

Herunder kommer der to forskellige bud på, hvordan man kan gøre det. Version 1 ligger klar her, version 2 er stadig under udarbejdelse. Det mest simple vil være version 1, hvor man mundtligt melder det antal honnørpoint, man har, og man altså ikke behøver at bruge tid på at introducere hverken meldekasse eller pointsystemet i bridge.

Version 2 (som ikke er med endnu) arbejder med åbningen 1nt og svar på dette. Det forudsætter, at man viser og forklarer en meldekasse, og hvordan hele meldeforløbet finder sted. Det forudsætter også, at man forklarer pointgivningen i bridge med bonus for udgang og slem. Det er helt op til den enkelte underviser, hvad man kaster sig ud i. Det kan også have betydning, om introdagen varer 3, 4 eller måske 5 timer.

MELDINGER - VERSION 1, mini-bridge. Forklaring til underviseren/hjælperne:

I den version af mini-bridge, vi bruger her, lærer eleverne at tælle honnørpoint og med det som redskab nå frem til, hvor mange stik makkerparret bør kunne tage. Alle spil er uden trumf. Det foregår således, at alle starter med at tælle deres honnørpoint. Åbner tager nu stilling til, om han/hun har 12 HP eller mere. Hvis man har under 12HP meldes pas, og det er nu den næste spillers tur. Den første, der har 12HP eller mere, siger hvor mange, man har, f.eks. "18". Når en har åbnet, melder den næste pas, og åbners makker siger højt, hvor mange HP han/hun har, f.eks. "9". Næste spiller passer. Åbner lægger nu antallet af egne og makkers HP sammen og siger resultatet højt. Her ville det blive "27". Det er illustreret på billedet herunder.



Meldeeksempel

Giver: Øst

Ole	Nina	Hans	Siv
♠ E 8 7	♠ D 2	♠ 6 5 4	♠ K K n 10 9 3
♥ kn 8	♥ 5 4 3 2	♥ D 10 9 7	♥ E K 6
♦ D 9 7 6	♦ K 3 2	♦ kn 10 8	♦ E 5 4
♣ D kn 10 9	♣ E 4 3 2	♣ 8 7 6	♣ K 5

Ole
♠ E 8 7
♥ kn 8
♦ D 9 7 6
♣ D kn 10 9

Nina
♠ D 2
♥ 5 4 3 2
♦ K 3 2
♣ E 4 3 2

Hans
♠ 6 5 4
♥ D 10 9 7
♦ kn 10 8
♣ 8 7 6

Siv
♠ K K n 10 9 3
♥ E K 6
♦ E 5 4
♣ K 5

Melding:
NORD
VEST - ØST
SYD



Skolebridge

12



Nu kigger de i tabellen (SLIDE 11), og det afgøres således, hvor mange stik spilfører skal tage for at vinde sin kontrakt. Husk at det stadig har betydning for, hvordan man klarer sig, hvis man får ekstra stik, både som spilfører og som modspiller. I resultatarket kan man skrive = eller + og - antal over- eller understik, eller man kan fortsætte med bare at skrive antal stik.

Meldegrundlag

Mål:
Find ud af, hvor mange stik vi kan vinde sammen med makker

Bedstebestemt: Honnørpoint
Es → 4 hp
Konge → 3 hp
Dame → 2 hp
Bonde → 1 hp

Farver:
Hver farve → 10 hp
Totalt i et spil → 40 hp



Bedstebestemt

SLIDE 7

*Som vi tidligere har været inde på, handler det i bridge også om, at man sammen med sin makker finder ud af, hvor gode kort man har. Jo bedre man er til på forhånd at afgøre, hvor mange stik man kan få tilsammen, jo bedre er det. Hvilke kort er gode at have i bridge? Man har lavet et system, som alle bridgespillere bruger, når man skal tage stilling til, hvor gode ens kort er. Man har bestemt at bruge noget, der hedder Honnørpoint. Det kan sammenlignes med, at man har aftalt, at når man skal tale om, hvor langt noget er, bruger man metersystemet. Hvad er det bedste kort, man kan have? Det har man bestemt tæller for fire point. Hvad er det næstbedste? Når du har været igennem de kort, der tæller HP skal du huske at gøre opmærksom på, at det selvfølgelig er bedre at have en 10'er end en 3'er, men det er altså kun billedkortene, man har sat point på. **Find lige ud af ved bordene, hvor mange honnørpoint et makkerpar skal have for at have mere end halvdelen af de gode kort.** (Husk at de skal forklare hvorfor, når du beder om svaret, så alle er med). **Find også lige ud af, hvor mange honnørpoint en enkelt spiller højst kan have på sin hånd.** Og igen "Hvorfor?", så det forklares for alle. **Hvor mange HP har hver spiller, hvis de bliver fordelt ligeligt? Hvor mange HP skal et makkerpar have tilsammen, før de har mere end halvdelen af de gode kort?***

Eksempler

♠ D 10 7
♥ B B 4
♦ 4 2
♣ E K D B 5

♠ E K B 4 3 2
♥ E 4
♦ 7 5
♣ K D 4

♠ K D 8 2
♥ E 5 4
♦ 10 7 3
♣ E K 3

SLIDE 8

Siden kan enten printes, og man kan bede eleverne ved bordene tælle HP, eller man kan gennemgå den fælles. Inden de skal tælle, skal man sikre sig, at alle forstår, hvad diagrammerne viser. Altså at de hænger sammen lodret og viser, hvilke kort man har på en hånd.



<p>Melderegler</p>  <p>Kortgiver: Den der starter meldingerne:</p> <ul style="list-style-type: none"> Spillerne melder efter tur med uret. Åbning: Den første spiller, der har 12HP eller mere siger, hvor mange HP han/hun har. Har man mindre end 12HP meldes PAS. Svarer: Makkeren til den, der har åbnet siger nu, hvor mange HP han/hun har. Afslut meldingerne. Den der åbnede siger, summen af makkerparrets HP. 	<p>SLIDE 9</p> <p>Begrebet kortgiver introduceres. Del det første spil ud, og lad dem kigge på en kortmappe, så de ved, hvordan man kan se på mappen, hvem der er giver. Kortgiver ved alle borde rækker hånden i vejret. Vi melder med uret. <i>Hvem er så den næste?</i></p>																
<p>Meldeeksempel</p> 	<p>SLIDE 10</p> <p><i>Jeg viser lige et eksempel her på tavlen. Kig på det alle sammen, og se om I kan gennemskue, hvad der er vist her.</i> Giv dem et øjeblik til at tænke sig om. Godt, hvem har et bud på, hvad der vist her? Der skal sættes ord på, at man kan se de fire spillers kort, og at den grønne firkant på midten viser, hvem der sidder hvor, fuldstændig som eleverne er placeret rundt om bordene. <i>Hvem er giver? Hvor mange HP har Hans? Så melder han PAS. Hvis tur er det så til at melde?</i> Her kan man også få illustreret, hvad "med uret" betyder. Når man når til "Nina", er en oplagt problemstilling, at hun jo ikke har 12HP. Her skal man få slået fast, at når makker har åbnet, ved man allerede, at han/hun har mindst 12HP, og nu skal vi hjælpe vores makker, så vi kan finde ud af, hvor gode kort vi har tilsammen. <i>Hvis den ene side har 27HP, hvor mange HP har det andet makkerpar egentlig så? Kan man som modspiller regne ud, hvor gode/dårlige kort ens makker har?</i> (Det skal man ikke forvente, at de gør i praksis, men derfor kan de godt forstå princippet i, at det kan lade sig gøre).</p>																
<p>Hvor mange stik?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Højdepunkt</th> <th>Stik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>21-22</td> <td>→ 7 stik</td> </tr> <tr> <td>23-24</td> <td>→ 8 stik</td> </tr> <tr> <td>25-26</td> <td>→ 9 stik</td> </tr> <tr> <td>27-28</td> <td>→ 10 stik</td> </tr> <tr> <td>29-32</td> <td>→ 11 stik</td> </tr> <tr> <td>33-36</td> <td>→ 12 stik</td> </tr> <tr> <td>37-40</td> <td>→ 13 stik</td> </tr> </tbody> </table> <p>SPIEL 9-12 EKSTRA SPIEL: spil 15</p>	Højdepunkt	Stik	21-22	→ 7 stik	23-24	→ 8 stik	25-26	→ 9 stik	27-28	→ 10 stik	29-32	→ 11 stik	33-36	→ 12 stik	37-40	→ 13 stik	<p>SLIDE 11</p> <p><i>Nu ved vi hvor mange HP, man har tilsammen. Så handler det om at finde ud af, hvor mange stik det bør svare til. Det kan I se i tabellen her. Det er selvfølgelig ikke altid, det lykkes at få så mange stik, som man har meldt. Nogle gange er man uheldig, nogle gange får man selv dummet sig, og nogle gange spiller modstanderne rigtig godt, fordi de bruger de informationer, de har, fornuftigt. Hvor har modspillerne egentlig informationer fra?</i> (udspil, hvor mange HP har vores side?) Understreg, at i bridge er det KUN på sådanne måder, man får informationer, altså ved hjælp af kortene og meldingerne. Det er forbudt at gøre tegn eller at sige noget. Det er en tankesport, så man skal tænke sig frem til, hvordan man kan få flest muligt stik.</p>
Højdepunkt	Stik																
21-22	→ 7 stik																
23-24	→ 8 stik																
25-26	→ 9 stik																
27-28	→ 10 stik																
29-32	→ 11 stik																
33-36	→ 12 stik																
37-40	→ 13 stik																

	Nu meldes og spilles de fire spil ved alle bordene. Husk resultatskemaerne.
	<p>SLIDE 12-18</p> <p>Her er en række ekstra slides. Du kan have dem i baghånden som slides til fælles brug, hvis der er ekstra tid, eller som kopier, der kan tales om ved et enkelt bord, hvis de er hurtigere end de andre, eller hvis der dukker nogle spørgsmål op. Du kan også sagtens udvælge en enkelt eller to, og rækkefølgen betyder ikke noget. Jeg vil ikke anbefale, at I selv kommer ind på det spilletekniske ved bordene, da der for langt de fleste elever allerede er mere end rigeligt at forholde sig til. Det vil altså i de fleste tilfælde skabe forvirring og få afskrækket mange, fordi de simpelthen ikke kan forstå, hvad der tales om, hvis man kommer ind på det spilletekniske så tidligt i et bridgeforløb. Det er også derfor, vi hele vejen igennem denne intro beder både underviser og hjælpere om at være varsomme med at bruge begreber som ”knibning” mm. Der kan dog være særligt hurtige elever, der godt kan bruge lidt flere input.</p>
<p>Tak for i dag</p> <p>Hvad er næste step?</p>  <p>Film om danske juniorcamps: https://www.youtube.com/watch?v=RBjHrIMHMs</p> <p>Film om international juniorbridge: https://www.youtube.com/watch?v=efcon-817N4</p> <p>Se næste slide</p>	<p>TAK for i dag! Fortæl lidt om hvad I synes har været sjovt og spørg gerne om elevernes overraskelsesmomenter. Hvad er næste skridt i forhold til eleverne og bridge? Hvis det er en enkeltstående begivenhed, så fortæl dem om mulighederne for at tage på Juniorcamp og vis dem gerne filmene om juniorbridge. Del gerne invitationer ud til DBf's næste Juniorcamp. Det er også en god idé at få skolen til at sende invitationen til forældrene via Skoleintra. I kan også ad den vej invitere alle elever og forældre til et introarrangement i jeres klub.</p> <p>Hvis det er en forsmag på f.eks. valghold så sig, at I glæder jer til at se rigtig mange af dem på jeres hold - de har selvfølgelig altid været fantastisk dygtige, og I er sikre på, at de alle nemt kan lære det og få meget ud af at spille bridge 😊</p>