

3.4 PEDAGOGISKA TIPS

Bakgrund

När arbetet med MiniBridge startade var tanken från början att det skulle vända sig till främst yngre spelare. Redan nu innan det startat på allvar verkar det som att det kommer bli lika populärt för en äldre publik. Oavsett vem du undervisar så kommer spelarna snabbare att kunna spela MiniBridge/Bridge utan att behöva preparera givar, kort startsträcka = 😊.

Bridge är en helhet

I skolan så examineras väldigt ofta ett avsnitt i taget i varje ämne. Det som gör bridge som kunskapsområde speciellt är att man helst ska minnas allt man lärt sig samtidigt som ny kunskap ska adderas. *Det är också svårt att definiera vad som menas med att kunna något i bridge men det bridge handlar om är att: kunna lösa ett problem i praktiskt spel utan att veta vad som just i stunden examineras.* Elever som är vana att examinera ett avsnitt i taget och ofta känna till problemområdet innan kommer kanske inte alltid vara helt nöjda med detta upplägg. Varje gång man spelar så blir det som ett prov men man vet inte på vad.

Bridge handlar många gånger om att identifiera logiska mönster, av dessa mönster kan man sedan dra logiska slutsatser. Den som har svårt att memorera huvudstäder (saknar logiskt samband) kan vara mycket duktig på att memorera saker i bridge eftersom i stort sett allt har ett logiskt samband. Det här gör också att eleverna kommer att ha väldigt olika bild av huruvida det är mycket eller lite som ska memoreras i bridge.

Det viktigaste är att du får eleverna att förstå att bridge är en helhet som består av en massa delkunskaper där allt hänger ihop. Hur mycket en elev vill lära sig är upp till var och en så klart, men ännu finns ingen spelare i världen som är fullärd i bridge.

Hitta din pedagogiska stil

Innan du börjar som bridgepedagog fundera på vem du vill vara i klassrummet. Det finns självklart inget facit på denna fråga och du får helt enkelt fundera själv. Ett tips är att du försöker att plocka de bästa pedagogiska egenskaperna från olika personer som du mött tidigare i livet.

Författaren själv har skapat sin stil genom att kopiera andra på följande sätt:

Min gymnasielärare i ekonomi hade väldigt stora ämneskunskaper.

Min idrottslärare på högstadiet hade en inställning till oss elever som jag gillade.

Min språklärare på gymnasiet satte betyg på ett fantastiskt rättvist och bra sätt.

Samma lärare höll allmänt god ordning utan att för den skull vara övernitisk.

Min pappa och en av mina första bridgelärare har stått som förebilder när det gäller att uttrycka sig, framförallt i tal inför grupp.

Börja fundera på saken!

Val av pedagogik

Det finns många olika sätt att lära sig att spela bridge på. Några exempel är:

- Spela bridge
- Titta på bridge
- Läsa om bridge
- Diskutera bridge

Initialt är det många nya begrepp och abstraktionsnivån är hög. Det som vanligen fungerar bäst i början är korta genomgångar av dig som pedagog och sedan att eleven får spela mycket bridge. Om eleverna spelar rätt eller fel har ingen större betydelse initialt, det som är viktigt är att de vet hur man bjuder, vem som startar första stick, efterföljande stick, markera vunna och förlorade stick o.s.v. Att spela smart är något som kommer med tiden, många gånger automatiskt.

Undervisning vid bridgebordet

Speciellt om du undervisar yngre spelare så är detta det klart bästa alternativet. Om du har tillräckligt med assistenter så kommer det att lösa sig automatiskt. Låt eleverna spela på oavsett om de spelar rätt eller fel. Det assistenterna dock måste göra är att se till så att spelarna bjuder i rätt ordning, startar nästa stick på rätt hand, det som helt enkelt rör lagar snarare än skicklighet.

Allmänna Pedagogiska Tips

Ge beröm

Elever växer av att få beröm, självklart ska du berömma. Om du berömmar med att säga till exempel "Bra spelat Lisa/Kalle" är det ännu bättre. Du har nu både berömt och bekräftat att du vet vem eleven är. Några av dina elever kommer säkert att vara skickligare än andra, försök dock att dela på berömmet, alla har behov av beröm. Ju mer du vet om dina elevers kunskap, desto lättare är det att veta vad du ska berömma och inte.

Visa dig mänsklig som pedagog

Som bridgelärare upplevs du ibland som att du vet och kan allt, du är ju expert på det som just nu sker. Här är det viktigt att avdramatisera din roll, berätta ibland om något fel du gjort eller så. Elevernas vilja att göra rätt ska vara större än rädslan att göra fel.

Skapa en frågande miljö

Var alltid öppen för elevernas frågor. Säg ofta, "inga frågor är dumma".

Upplev att du själv undervisar långsamt

Kanske är bridge något som du kan och har lätt att förstå. Det som är givet för dig kommer inte att vara givet för dina elever. Om du själv upplever att du undervisar i vad du tror är en normal takt så går det förmodligen för fort. Om du själv upplever att det går lite långsamt har du nog hittat en lagom takt för dina elever.

Kom förberedd

Du ska kanske undervisa i något som du vet att du kan mycket bra. Oavsett är det viktigt att du läser igenom materialet innan, planerar vad du säga och i vilken ordning. Ibland är det lättare att undervisa i något man tycker är svårt för då förbereder man sig bättre. Se till att det finns brickor, assister är på plats i tid och att du har allt som behövs. Eleven märker mer än vad du tror.

Variera undervisningen

Grunden i undervisningen är att eleverna ska spela så mycket bridge som möjligt. Men var inte rädd för att dela ut ett problem i pappersformat. Med tanke på att de olika givarna finns längst bak i häftet är det bra om eleverna vet hur man ska läsa en sådan uppställning.

Bridgepedagogiska Tips

Matematik i budgivningen

Det är viktigt att du säger att det finns 40 HP i kortleken. Låt säga att budgivningen inleds: 12 HP, 13 HP, 5 HP. Ställ nu frågan till alla spelarna vid bordet hur många HP som den fjärde personen har?

På samma sätt kan du avbryta redan efter 13 HP och 12 HP. Fråga den tredje personen hur många HP den fjärde personen har. När spelare 3 har svarat, fråga sedan spelare 1,2 och 4 hur många HP person 3 har.

Matematik i spelet

När budgivningen i MiniBridge är slut vet alla hur många poäng respektive spelare har. Här finns goda möjligheter för eleverna att träna på subtraktion. Låt säga att spelföraren har 15HP och använder sig av ett ess. Nu har spelföraren 11HP kvar. *En mycket bra och effektiv fråga under spelets gång är att fråga eleverna hur många HP olika spelare har kvar på sin hand.* Det här är jobbigt och inget man löser direkt men just vetskapen om att det finns väldigt mycket information är viktig att få fram. Den här frågan är mycket bra att ställa till sig själv när man spelar eller tränar rutinerade spelare som vill förkovra sig ett snäpp till.

Ibland vet man också en del om spelförarens fördelning av budgivningen. Låt säga att spelföraren har valt Sang och det ligger fem spader hos träkarlen. Fråga nu hur många spader som spelföraren har högst på sin hand?(Max 2)

Matematiken i bridge är sällan väldigt avancerad, däremot så kommer man att vara tvungen att göra väldigt många uträkningar, helst samtidigt. I budgivningen så kommer mycket att handla om att subtrahera från 40. När det gäller kortfördelning handlar mycket om talet 13 och logik. När det gäller HP i spelet gäller det att subtrahera från ett känt antal och på fyra händer samtidigt.

Val av ord

Det här är en oerhört svår balansgång, samtidigt som vi vill göra det lättfattligt för eleverna så får vi inte tappa bridgens själ. Testa olika sätt att uttrycka olika saker och försök identifiera vad som fungerar bäst. Om du har vuxna elever som många gånger är duktiga i det svenska språket är det extra viktigt att använda rätt ord för rätt sak. Många som börjar spela bridge lite senare i livet är mycket bokstavstroga kring det du säger och skriver.

Ett problem i taget – till en början

En givs svårighetsgrad bestäms till stor del av hur många olika moment som den innehåller. Om du ska exemplifiera "att vänta med ess i NT-kontrakt", så kommer det många gånger att gå bra. Om du samtidigt i en annan färg kräver att eleven ska spela "korta sidans honnörer först" kommer felprocenten att öka direkt eftersom det är fler saker att hålla reda på. Samtidigt så är det här som du ska skapa utveckling. När eleverna kan ett antal tekniker så gäller det att skapa problem som gör att teknikerna kan användas och kombineras i rätt ordning.

Arbeta med sex (8) kort

Det finns flera aspekter i valet av antalet kort. Arbetar du med riktigt små barn så kan de inte alltid hålla alla kort i handen. Den stora fördelen är dock att du arbetar med färre kort vilket gör det mer överskådligt. Enklast är att använda sig av två färger (♠+♥).

♠ K J 6
♥ A 8 4

♠ A Q 5 2
♥ 7 2

Detta är ett exempel på hur du kan illustrera korta sidans gubbar först i ett Sangkontrakt.

Ett undantag för att använda två färger är när du ska illustrerar korsstöld eftersom det behövs tre färger. Dessutom kan man också gå upp till åtta kort. ♠-kontrakt och du är inne på Nords hand, alla stick ska vinnas.

♠ K J T 8
♥ A 8 4
♦ 2

♠ A Q 9 7
♥ 2
♦ A 8 4

Positiv och negativ slutledning i kortspelet

Försök att få eleverna att arbeta med positiv och negativ slutledning. Låt säga att utspelshanden spelar ut ♦K. Den positiva slutledningen är att utspelshanden har ♦Q och den negativa är att utspelshanden inte har ♦A. Försök sedan att koppla ihop detta med olika spelares angivna/förbrukade HP. Mycket svårt i sin yttersta form men det initiala kommer eleverna många gånger att greppa snabbt.

Memorera brickor

Det här är svårt och absolut inte något krav på dig som bridgelärare. Däremot kommer det att underlätta om du vet vilka kort olika spelare har utan att du behöver se själva handen. Om du ska undervisa många bord samtidigt med många frågor kan du lättare och snabbare kommunicera med eleverna om dennes kort även om du inte ser dessa. Låt säga att du går förbi ett bord och ser någon spela ut ♣Q. Om du vet att det är rätt utspel kan du också komplettera med " Bra utspel Lisa/Kalla,

vem har ♣K och ♣J?”. Du kommer att få en rappara undervisning men det kan också vara obehagligt för eleverna när du ”kan bricken” och ställer många frågor.

Fria givar

En viktig skillnad mellan Bridge och MiniBridge är att i MiniBridge kan du träna utan att behöva ha preparerade brickor. Se till så att eleverna känner sig trygga i hur man spelar en Fritt utdelad giv, det är förutsättningen för hemmaspel.

Givar från klubben

Ta med en eller flera givar från klubbspellet tidigare i veckan. Låt spelarna utmana klubbspelarna helt enkelt.

Gör inte!

Hittills har vi diskuterat vad vi tycker att du som pedagog ska göra. Nu ska vi gå över och titta på två saker som du inte ska göra och framförallt inte säga.

Följ boken!

Budgivningsmässigt finns det massor av olika system i världen och kanske har du som lärare ditt eget favoritsystem. **Oavsett vad du tycker om materialet som sådant säger ingen lärare:**

”Det står så här i boken, men själv gör jag så här istället”

Din uppgift är att skapa tydliga ramar för eleverna som på förhand är givna. Skulle nyfikna elever fråga om olika saker får du självklart svara och säga att det finns olika alternativ men rekommendera det som står i boken. När du redogör för olika alternativ eller din syn på saken måste du vara helt säker på att du har rätt i sak. Något av det svåraste som finns är att lära om. Man kan absolut ha synpunkter på ovanstående men för att vi ska kunna skapa en miljö där svenska ungdomar ska kunna spela bridge tillsammans så måste vi ha ett gemensamt budsystem och kortspelsöverenskommelser som vi gemensamt följer.

De elever som verkligen fastnar för bridge kommer sedan att experimentera på egen hand. Nu passar det utmärkt för dig som lärare att vara bollplank och resonera om olika metoder. Det här ligger dock ganska långt in i framtiden. Återigen, även nu måste du vara säker på din sak innan du förmedlar idéer. *Först struktur och stelbenthet, sen kreativt skapande!*

”Bridge är lätt”

Även om du tycker att bridge är lätt, så är inte bridge lätt för alla. Om du då säger att bridge är lätt kommer eleven att kännas sig dum om den inte lyckas vilket är det sista vi vill. Bridge är en utmaning som olika personer kommer att lyckas olika bra är en bättre utgångspunkt.