

3.2 LÄRARHANDLEDNING – GRUNDKURS SPELTEKNIK

Kul att du valt att engagera dig i Svenska Bridgeförbundets juniorprojekt. För att denna satsning ska bli lyckad kommer det att krävas ett stort engagemang och väldigt mycket tålamod. Vi kommer inte att kunna vända juniorrekryteringen i Sverige över en natt men med ett långsiktigt arbete är vi övertygade om det kommer att lyckas. Det kommer att bli bakslag och av dessa ska vi dra lärdomar från och vända till framtida framgång.

Oavsett om du spelat bridge ett helt liv och är en mycket skicklig bridgespelare eller om du nyligen inlett ditt bridgespel så kommer det att bli en rolig pedagogisk utmaning.

Vad är målet med projektet?

- Att få fler juniorer att spela bridge

Hur ska vi lyckas med det övergripande målet?

Genom att eleverna:

- Känner glädje inför spelet
- Blir nyfikna på spelet och nästa kapitel
- Upplever att de blir utmanade

Hur når vi till målet?

Grunden till att elever trivs är att de känner trygghet i klassrummet. Det lyckas du med genom att skapa *ordning och reda i klassrummet*. Var hela tiden observant på vad som händer i klassrummet, *ögonkontakt och kroppsspråk säger många gånger mer än 1000 ord*. Det handlar om att få med sig både individ och grupp. Att *snabbt lära sig alla deltagares namn* är något som många gånger ger bra effekt. En elev vars namn du kan känner sig sedda.

Tala tydligt och använd ord som eleverna förstår. Det är extra viktigt när du pratar om bridge som många gånger har sitt egna språk. Du kommer många gånger behöva vara *övertydlig* när du förklarar olika saker i bridge. Ord som är självklara för dig är inte självklara för dina elever. Om du dessutom kan *undervisa med humor*, kommer det många gånger gå än bättre.

Inled gärna med att berätta en kort historia om hur du började spela bridge. Det som är extra viktigt att få med är att du *lär dig nya saker om bridge varje gång du spelar* och att det är det som är både en *utmaning och det roliga*. Berätta också om dina fel och brister i bridge genom att säga till exempel, "jag förstår inte allting direkt men ju mer jag tränar desto mer förstår jag". Bridge är många gånger misstagens spel och då gäller det att du som pedagog upplevs som mänsklig, alla gör vi fel. Vågar du kommer också elevernas rädsla för att göra fel minska. I ett tillåtande klassrum utvecklas både elever, kunskap och du som pedagog.

Ta hjälp - Assisterer

Att klara av en klass själv är mycket svårt, speciellt om du ska undervisa yngre elever. Vi rekommenderar starkt att du har med assistenter, helst en assistent per bord. Det kan tyckas mycket men behovet är stort. Extra viktigt är det under de första gångerna när eleverna ännu inte känner till de grundläggande begreppen. Ju snabbare eleverna känner till rollfördelningen vid bordet, kan markera vunna/förlorade stick o.s.v. desto bättre kommer det att gå.

Lektionsplanering av grundkurs 1 – speltekniken.

Dispositionen är klar och vi rekommenderar starkt att du startar med kapitel 1, fortsätter med kapitel 2 och så vidare. Hur mycket du ska hinna med per gång är svårt att säga och beror så klart på hur långt ditt pass är och vilken grupp du har. Initialt kan du räkna med att nya bridgeelever spelar en giv på cirka 15 minuter. Variationen är dock väldigt stor. Med tiden sjunker tidsåtgången per bricka och då hinner du med fler givar. Du får anpassa undervisningen efter hur mycket tid du har totalt sett. På 2 timma kommer du förmodligen att hinna med ett kapitel i boken om alla ska spela alla givar. Det är inte tanken utan normalt räcker 1,5 timmar per lektion. Observera att det kommer att vara väldigt stor skillnad på om du undervisar lågstadium, högstadium eller vuxna elever. Samtidigt är det så att det inte bara är en fråga om ålder utan om kortspelsvana.

En "vanlig" lektions utseende

Inled gärna med en kort repetition från föregående lektionstillfälle. Det är viktigt att befästa kunskap, extra viktigt i bridge då tidigare problemställningar kommer tillbaka.

Gå sedan igenom dagens kapitel. Oftast behövs inte mer än 10-15 minuter, speciellt om du undervisar yngre spelare är det viktigt att komma igång med kortspelet så snabbt som möjligt.

Var alltid öppen för att eleverna får ställa frågor, inga frågor är dumma. Många frågor är ofta ett tecken på ett bra klassrumsklimat.

Nedan följer en uppräkning av det du ska ta upp i respektive kapitel.

Kapitel 1 - Introduktion

- Berätta om hur spelet fungerar och dess regler
- Roller - Träkarl, spelförare och försvarsspelare
- Gå igenom kortleken, färger och valörer
- Vad ett Stick är och hur man markera vunna och förlorade stick
- Protokoll, hur ett protokoll fylls i

Det viktigaste är att när eleverna lämnar kurslokalen första gången så ska de kunna gå hem och spela Minibridge. Ett tips här är att efter första lektionen ge varje elev en kortlek. Marknadsför också appen KIDA (se tekniska hjälpmedel).

Kapitel 2 – Honnörspoäng och spel med trumf

- Honnörspoäng, kortens olika värde
- Utan trumf (Sang) och med trumf, förklara vad som menas med trumf
- Budgivning, vem börjar bjuda? *Vilka* vinner budgivningen?
- Att välja att spela med eller utan trumf

Målet är detsamma som efter första lektionen men nu ska eleverna även kunna ställning till med eller utan trumf när de spelar MiniBridge hemma.

Kapitel 3 - Tävling

- Förklara vem man tävlar med och mot
- Förklara hur man får poäng
- Vi rekommenderar att man börjar med partävling

Det absolut viktigaste på denna lektion är att eleverna ska inse att det inte finns bra och dåliga kort utan att det handlar om att göra det bästa av det man blivit tilldelad. Det är svårt att inse att motståndarna sitter i samma väderstreck som du fast vi ett annat bord.

Kapitel 4 - Utspel och Utspelsteknik

- Utspel enligt första, tredje, femte *uppifrån*
- Utspel enligt sekvens
- Utspel mot Sang respektive Trumf
- Spelförarens strategi i Sang och respektive Trumf

I det här kapitlet stöter du på flera svåra ord: sekvens, kort hand och godspela. Speciellt de två sista kommer du behöva exemplifiera extra väl.

Var noga med att belysa att det är olika tekniker som gäller i Sang respektive trumf.

Kapitel 5 - Tävlingsmoment och poäng

- Lära ut hur poängstabellen fungerar
- Misslyckade kontrakt
- Utökad budgivning
- Hjälpmedel, använd trappan!

Se det som en möjlighet till matteundervisning. Om du har äldre elever går det att ställa upp ekvationer för hur man räknar ut poäng i olika kontrakt. Visa trappan och var extra noga med att eleverna förstår begreppet "utgång" eftersom det är ett rejäla poängskillnader där.

Kapitel 6 – Maska och lägga lågt och högt

- Maska
- Lågt i andra hand
- Högt i tredje hand

Många tycker att maska både som begrepp och teknik är svårt. Det här får du som pedagog acceptera och det kommer vara många som avstår från masken och istället vinner med esset för att man vill vara säker på att få ett stick. *Berätta för eleverna att mask är en möjlighet och inte en chansning.* Mask är extra svårt för yngre barn eftersom det handlar om abstrakt tänkande. Om det är Väst som har kungen är det oerhört svårt att sätta sig in i fallet om det är Öst som har den. Bli som pedagog inte besviken om detta går snett, det är fullt normalt.

Kapitel 7 – Markering och ABC – Krav

- Spela tillbaka i partnerns färg
- Styrkemarkering
- Stöld på korta trumfhanden
- Spelförarens ABC

Viktigt att du tar upp punkt ett och två här. Bridge handlar om samarbete och det är vad dessa punkter belyser. Det handlar inte bara om bridge, det handlar om kamratskap, samarbete!

Spelförarens ABC är viktig, att göra en spelplan är grunden till framgång. Säg gärna till eleverna att det inte hjälper om man kan allt i bridge om man inte tänker efter innan man börjar spela för då är det för sent. Flest fel begås normalt i stick 1.

Lektion 8 – Korta handen och blockering

- Korta handens honnörer först
- Blockera
- Täckta ensam honnör med honnör

Var noga med att eleverna hänger med i språket i detta kapitel. Ta upp att kort hand syftar på en specifik färg.

Här är rekommendationen stark att du använder det bridgepedagogiska tipset med sex kort i nästa kapitel.

Kapitel 9 – Korsstöld, toppa eller maska

- Korsstöld
- Trumfa ut med mask
- Toppa

Precis som tidigare har du några intressanta ord att ta upp.

Korsstöld kan förklaras med att man stjälar på båda händerna
Toppa kan förklaras med att man tar de höga korten först

Observera också här att man ska kombinera två tekniker. Man ska bådetrumfa ut samtidigt som man maskar i trumf. Många kantrumfa ut, många kanmaska men nu ska man göra två saker samtidigt och det blir värre. Ett bra exempel på hur du kan göra egna övningar när du kombinerar två tekniker.

Lektion 10 – Avslutningstävling

Själva tävlingen ser ut på precis samma sätt som tidigare tävlingar. Eftersom det är avslutning och tävling får ni mer än gärna se till att det finns någon form av priser. Det är viktigt att alla får pris, det här ska inte vara någon form av utslagning utan en uppmuntranstävling för alla.

Allmänt om tävling

Vi vet att inte alla vill tävla av olika anledningar. Självklart ska du inte tvinga alla att vara med och tävla. De som avstår spelar samma brickor som övriga men utom tävlan. Om du skulle använda dig av "Ruter" när du arrangerar en tävling så går det att sätta fiktiva namn på alla som kommer under medel. Det här kommer att avdramatisera en hel del.

Tekniska hjälpmedel

Låt tekniken bli din vän när det gäller bridgepedagogik. Det finns massor av fördelar, eleverna kan träna på bridge även utanför skolan och bridgeklubben.

Kida

Kida är en helt ny app på Smart Phone. Hit kan eleverna gå redan efter första lektionen och träna på att spela kort. Det kräver mycket små förkunskaper på de lägsta nivåerna.

Sök på KIDA – Logic Puzzle. *Gratis i AppStore och Google Play.*

Funbridge, Synrey och BBO (Bridge Base Online)

Perfekta att träna på, dock svårt innan man kan bjuda. Värt att notera är att Synrey har MiniBridge där man kan träna spelteknik så snart man lärt sig hur Minibridge spelas.

Se 3.8 Spela Bridge på din smartphone etc som berättar mer om detta utbildningsverktyg.