

3.3 LÄRARHANDLENING – GRUNDKURS BUDGIVNINGEN I BRIDGE

Det är nu dags för den andra kursen i utbildningsserien. Du och dina elever har i den första kursen gått igenom kortspel. Det är nu hög tid att introducera budgivningen till våra elever. Nytt för detta material till skillnad från tidigare material som Svenska Bridgeförbundet tagit fram är att det är baserat på femkorts högfärg. Det här kommer förhoppningsvis för dig som lärare bli en både spännande och intressant upplevelse. Redan nu vill vi göra dig uppmärksam på att du inte riktigt kan säga samma saker som i tidigare utbildningsmaterial, en utmaning för dig som lärare.

I boken finns det du ska ta upp med dina elever. Här kommer du att hitta lite förslag på vad du kan säga på vissa områden och vilka ordval som är bra och mindre bra. Vissa kapitel är mer självförklarande än andra. Vi kommer till exempel ha elever som kan essfrågan efter 20 sekunder medan det för många kommer att ta en termin att greppa "1 över 1" och "2 över 1". Det här är också ett motiv till att tipsens till respektive lektion har en klart varierande längd, vissa kapitel kommer att vara mer lättbegripliga än andra.

Även om du anser att det är bättre med fyrkortsöppningar är det inget du ska förmedla till dina elever, följ materialet. Det finns som med allt annat fördelar med en viss metod och skulle fyrkortsöppningen varit bättre på en viss hand ska inte det förmedlas till eleverna. Synpunkter ges istället till författaren av materialet.

Några tips som redan fanns med i lärarhandledningen (Kurs 1)

Nedanstående rader handlar om att skapa en miljö som elever och du som lärare vill vara i.

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 sedd.

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 - Assistenten

Ta hjälp av assistenter, framförallt i början när du ska introducera budgivning och budlådan. Det är normalt mycket lättare för eleverna att greppa detta om det upplevs visuellt än genom att läsa i en bok.

Lektionsplanering av Grundkurs – Budgivningen i Bridge

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. Eftersom vi nu kommer att introducera budgivning så kommer förmodligen eleverna spela en giv på cirka 12-15 minuter. Variationen är dock väldigt stor. Med tiden sjunker tidsåtgången per bricka och då hinner de med fler givar. Du får anpassa undervisningen efter hur mycket tid du har totalt sett. På 2 timmar kommer du kanske 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 är återkommande.

Gå sedan igenom dagens kapitel. Oftast behövs inte mer än 15-25 minuter, speciellt om du undervisar yngre spelare är det viktigt att komma igång med givarna 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 uppräknig av sådant som kommer i respektive kapitel. Vill du göra egna tillägg som du tycker är bra och som även andra bridgelärare bör ta del av, kontakta då konstruktören av detta material. Detsamma gäller så klart om något bör strykas.

Kapitel 1 – Öppnings- och Svarsbud

Det här är första lektionen där eleverna kommer i kontakt med budlådan och budgivning. Eftersom det är något som är helt nytt kommer det att krävas tid. Samtidigt är det väldigt viktigt att dessa saker blir rätt för annars blir det problem i alla framtida lektioner.

Ett bra tips är att visa och demonstrera både budlåda och budgivning praktiskt. Ta gärna in tre personer till som är med och bjuder tillsammans med dig. Nu kommer eleverna att se vem det är som börjar bjuda (Giv) och hur budgivningen fortsätter. Dessutom kommer eleverna inte minst se hur varje spelare lägger sina budlappar så att budhistorik blir synlig och att de ligger i en rak linje.

Det gäller att få eleverna att se kopplingen mellan Trappan och budgivning. Det är självklart bra att lära sig olika gränser men många gränser kommer att falla sig naturligt om eleven vet vilka krav som trappan ställer för olika bonusnivåer. Öppning i högfärg lovar minst 5 kort och öppning i lågfärg lovar minst 3 kort i bjuden färg. För att öppna krävs minst 12HP.

Öppningshand och Svarshand, två bridgetekniska ord som kommer att användas väldigt flitigt i materialet. Var tydlig med att vem som helst vid bordet både kan bli öppningshand och svarshand. I materialet finns gott om gränser och här måste eleven lära sig att särskilja på de olika händerna.

Trumfstöd, är oerhört centralt och var noga med att eleverna inser att *åtta eller fler kort tillsammans* är vad man i första hand strävar efter.

Längst lågfärg, är ordvalet som författaren valt. Det vanliga är ju att säga bästa lågfärg men det är inte den starkaste färgen som gäller, det handlar om i första hand längsta och vid lika längd finns en prioriteringsordning.

Ett allmänt bra råd är att så tidigt som möjligt få eleverna att inse att bridge är ett spel där "Vi" samarbetar istället för att "Jag" fattar beslut. Det handlar om att båda spelarna ska berätta vad de har för varandra och när sedan någon vet tillräckligt, ja, först då fattas beslut. Bra pedagogiska frågor är:

"Vad har du berättat för din partner?"

"Vad har din partner berättat för dig?"

"Vilken är er gemensamma styrka?"

Här finns massor av frågor och försök hela tiden att ställa frågor där båda spelarna berörs på ett eller annat sätt.

Kapitel 2 – Fortsatt budgivning

Svarshanden bjuder ny färg, här är det viktigt att du får med att om SH inte har trumfstöd bjuder denne ny färg.

I fyrcortsfärger säger många lärare "sök högfärg". När du undervisar i 5K Hö är det bättre att säga: "Svarshanden söker högfärg".

När ÖH ger trumfstöd i andra budronden finns återigen gränser i boken. När ÖH ska bjuda andra gången ska denne ställa sig själv följande frågor:

1) Vilken handtyp har jag? (Trumfstöd, 2-färgshand, enfärgshand eller trumfstöd)

I kapitel 2 finns bara en handtyp så frågan är just nu överflödig men säg gärna att: ÖH har trumfstöd.

2) Var befinner jag mig i mitt ursprungliga intervall?

Det här kommer att krävas arbete. Berätta att eleven från start berättade om 12-21HP. Nästa gång ska eleven berätta om var i detta intervall denne befinner sig.

Heta kort = Bjud hög

Ljuma kort = Bjud i mitten

Kalla kort = Bjud lågt.

Kapitel 3 – NT-budgivning

Öppningsbudet 1NT, var noga med att poängtera att man måste ha både 15-17 HP och en jämn hand. Berätta också att 1NT har företräde framför att öppna med 1 i färg. Som svar på 1NT är det också bra att koppla till trappan när ÖH har en så pass exakt HP-mängd.

Diskutera begreppet *Invit* och förklara det som:

"Partner, har du min eller max för vad du lovat?"

Kapitel 4 – Andra NT-bud och Inkliv

När ÖH bjuder NT i andra budronden gäller det att få eleverna att förstå att man inte kan ha 15-17HP för du hade man öppnat med 1NT. Om ÖH öppnat med "1 i färg" och har en jämn, då har denne 12-14 eller 18-19 HP.

Det är strikt förbjudet att säga "Hopp i NT lovar 18-19 poäng". Det här fungerar väldigt bra så länge inte budgivningen inletts: 1X-1NT, med den infon kommer spelarna att bjuda 3NT och det är inte rätt melodi. På samma sätt får du inte säga: *"NT på lägsta nivå lovar 12-14 poäng"*. Då kommer eleverna i förra exemplet bjuda 2NT med den handen. Vad ska man då säga?

Om ÖH bjuder NT på *samma nivå* som SH svarade lovar det 12-14 och jämn hand

Om ÖH bjuder NT på *nästa nivå* som SH svarade lovar det 18-19 och jämn hand

Hela meningen i sig är inte så intressant det viktiga är att du trycker på "samma och nästa nivå" för det är lösningen. Det går att utveckla detta mer men det får räcka för nu.

Återkoppla gärna till handtyp för nu har du en till som är tillgänglig.

Inkliv, det viktigaste här är att få eleverna att förstå att även om motståndarna öppnat så kan det andra laget delta.

Färginkliv är många gånger något som eleverna klarar bra då många vill bjuda när de har en intressant färg. Var mer observant när du lär ut att kliva in med NT. Här kommer håll/stopp/broms eller vad man nu väljer att kalla det komma in i bilden. Visa med ett exempel vad som händer om du bjuder NT utan håll.

Kapitel 5 – Olika typer av händer

När det gäller 2 över 1 måste vi vara väldigt noga.

- 1) Begreppet finns bara när Svarshanden bjuder första gången
- 2) 2 över 1 uppstår när SH bjuder en färg som är lägre rankad än ÖH på 2-nivån
- 3) Hopp till 2 över 1 är något helt annat.

Här måste du visa vad ett hopp är. Om man bjuder en färg på 2-nivån som man kunde bjudit på 1-nivån är det ett hopp och 2 över 1 gäller inte.

HP-mässigt kan du säga att 1 över 1 = 6HP + och 2 över 1 = 12HP +. Dubbelt så mycket!

Förklara vad som menas med krav till utgång, budgivningen kan alltså inte avslutas innan paret tagit sig till ett kontrakt som ger minst utgångsbonus.

1NT över 1 i färg, notera tydligt att detta inte lovar en jämn hand. Säg också att "1 över 1" har prioritet framför att svara 1NT.

Här kommer du också att kunna återkomma till öppningshandens handtyper och här passar de tidigare frågorna om handtyp och styrka utmärkt.

Kapitel 6 – Dubblingar

Det finns många sätt att förklara en upplysningsdubbling på. Utöver texten i boken så får du gärna poängtera att dubbelt är ett bra bud för det visar tre färger istället för en vilket är positivt. De engelskspråkiga länder säger take out vilket kan fungera bra. Svarshanden till dubblaren bjuda när partnern dubblar.

En stor skillnad här mot övriga budgivning är att den som svarar på dubblingen ska bjuda högt med bra kort direkt och inte som i annan budgivning, avancera långsamt framåt med starka kort.

Ta gärna upp att detta med straffdubbling är ganska så ovanligt även om det förekommer. Poängtera att man inte bara kan få mer poäng om man tar straff, det blir också dyrare om kontraktet går hem.

Kapitel 7 – Svaga 2-öppningar och Spärrbud

En väldigt viktig aspekt i detta kapitel är att detta med HP faller sönder. Försök få dina elever att räkna stick och inte HP när din partner öppnat med en lång färg. Poängtera att höga kort i partnerns färg är guld värda.

2 jämna händer = Tänk HP!

1 jämn hand + 1 ojämn hand = Tänk Stick!

I avsnittet om spärrar, var noga med att det är det relativa resultat som är intressant och inte det absoluta.

Lektion 8 – Starka händer

Den stora utmaningen här kommer bli att berätta om ordet artificiellt. Bokens exempel med spaderhanden är bra och tydligt. Var också noga med att berätta var olika gränser tar vid. Om en i färg slutade på 21 så börjar 2♣ på 22. Med 18-19 och jämn hand öppnar man med 1 i färg och med 20-21 så öppnar man med 2NT. *Gränser tangerar men är inte överlappande.*

Här ska du också föra ett resonemang om att SH måste bjuda tills paret kommit minst till utgång. Även om SH är mycket svag kommer ÖH att vara väldigt stark. Ta gärna upp att om SH har 10HP är det väldigt mycket. Få fram budskapet: tillsammans är vi starka även om den ena handen är svag.

Kapitel 9 – Utökad NT-budgivning

Börja med att återkoppla till tidigare kapitel kring NT-budgivning.

När vi kommer till överföring är det viktigt att berätta för eleverna att bjuden färg och visad färg är två olika saker. En överföring är ett bud som "tvingar" den andra handen att bjuda den färg man själv önskar. Som NT-hand är det viktigt att lita på sin partner och göra som denne vill.

Det är lätt att blanda ihop överföring och högfärgsfråga. Säg gärna:

Om Svarshanden har fem eller fler kort i en högfärg – Överför

Om SH har exakt fyra kort i en eller båda högf. och tillräcklig styrka – Högfärgsfråga

Här kommer eleverna att ställas inför ett logiskt problem också. 1NT-2♣; 2♥-3NT. 2♣ lovar minst en av högfärgerna. När SH inte accepterar ♥ måste SH ha spader. Bra logikövning.

Förklara att syftet med båda metoderna är att paret ska kunna undersöka om man har åtta eller fler kort ihop i en högfärg samt att spelföringen i första hand ska hamna hos den som öppnat med NT.

Lektion 10 – Essfråga

Essfrågan är ett sätt att ta sig till slam, den viktigaste funktionen är att undvika slam. Säg gärna till eleverna att även om de tror att de ska spela slam så är det alltid bra att kolla så att man inte saknar mer än 1 ess.

Några elever kommer att reagera på att klöversvaret kan innehålla två olika antal. Säg till eleverna att den tidigare budgivningen kommer att avslöja om det är 0 eller 4:a ess man har.