

# Lärarteknik

NOVEMBER 2006

Häftet är en omarbetning av materialet Håll Kursen som togs fram för drygt 10 år sedan, då för Sveriges Ungdomsbridgeförbunds räkning. Detta har kompletterats med annat material som länge har legat bortglömt. En hel del material har skrivits till bridgelärarytbildningen på Bosön 2003.

Vi har haft utgångspunkt dels från ett litet häfte, som kallades ”PEP UNG” och skrevs i början av 70-talet, dels från det material, som framställdes av Bengt Nygren för användning i bridgelärarytseminarier och vid Sveriges Ungdomsbridgeförbunds (SUBF:s) centrala ungdomsledarutbildning (CUL). I övrigt är det kompletterat med synpunkter och råd utifrån våra egna erfarenheter som lärare samt de centrala bridgelärarytutbildningarna.

Förhoppningsvis kan häftet vara till hjälp för dem som arbetar med bridgekurser. Det gör inte anspråk på att vara någon fullständig handledning eller ”bibel” för bridgeläraren. Vi fungerar ju alla olika, men vi hoppas, att de råd och tips som finns med kan vara till nytta i det praktiska arbetet.

Bengt Nygren/Göran Ståhl/Thomas Larsson  
I Göteborg 2005-11-02

## SJÄLVSTUDIER, STEG 1

Det första steget mot utbildad bridgelärare tar du helt själv. Det är tänkt att du själv, eller i studiecirkelform, diskuterar igenom detta material. Några frågeställningar finns i varje kapitel där du reflekterar och ifrågasätter det som skrivits.

### (1) ! REFLEKTERA

♣ Frågor är markerade på detta vis. Detta är fråga (1), förstår du?

Vill ni resonera om detta är ni välkommen att ringa eller e-posta till kansliet. Se aktuell information i Spader på [www.svenskbridge.se](http://www.svenskbridge.se) och utbildning – bridgelärare.

## INLEDNING

”Inläring utan tänkande  
är förslösat arbete;  
tänkande utan inläring  
är farligt”  
*Konfucius*

Du har just fått ihop en grupp, som vill lära sig spela bridge. Själv har du kanske spelat bridge ett större eller mindre antal år. Att du kanske inte klarar att medvetet genomföra dubbelsidiga skvisar (vem gör det?) spelar ingen roll just nu – det är grunderna i spelet du ska lära ut. Du behöver inte vara någon elitspelare för att hålla en bridgekurs. I förhållande till dina elever är du ändå något av en expert.

Oavsett om du har arbetat som lärare hela ditt liv eller aldrig stått framför en bridgegrupp så tror vi att denna skrift kommer vara till nytta för dig och dina elever.

Det finns många teorier om hur en lärare ska fungera i klassrummet och vad som kommer att hända, om läraren gör på det ena eller andra sättet. Många av dessa teorier grundar sig på sunt förnuft och erfarenhet, andra är fördomar och vanföreställningar (t.ex. att kvinnor skulle vara mindre lämpade för studier, att barn lär sig något huvudsakligen för att slippa obehag m.m.). I det här häftet kommer vi dock inte att gå närmare in på dessa teorier. I stället kommer tyngdpunkten att ligga på praktiska råd, som du som bridgelärare förhoppningsvis kan ha nytta av.

Håll till godo!

## MÅLBESKRIVNING

---

### Elevers mål med bridgekursen

---

Deltagarna i en bridgekurs har helt olika målsättning och förväntningar på sitt deltagande. En del har kommit för att bli ”bridgespelare”. De vill hitta ett nytt område att tillfredställa sin tävlingsinstinkt på. Andra har kommit för att de tycker det är skojigt att spela kort, men vill samtidigt träffa andra människor. De har en social ambition med sitt deltagande.

Du som kursledare måste balansera din undervisning mellan dessa inriktningar, en svår men viktig uppgift.

Du måste ha överseende med att deltagarna, framför allt den sociala gruppen, inte har samma ambitionsnivå som bridgespelargruppen.

### Bridgelärares mål med bridgekursen

---

- ♣ Att få eleverna att tycka om spelet.
- ♣ Att få eleverna att förstå vad bridge går ut på.
- ♣ Att få dem att känna att de tillhör den stora ”bridgefamiljen”

De här målen ska hela tiden finnas i bakhuvudet, när du håller din kurs.

### Målet med bridgeläroinutbildning

---

- ♣ Ge nya möjligheter att tänka metodiskt och pedagogiskt.
- ♣ Bättre lärarteknik.
- ♣ Allmän bridgekunskap, logiskt tänkande.
- ♣ Ge bridgelärarna högre status.

<b>(2) ? REFLEKTERA</b>
-------------------------

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>♣ Håller du med?</li><li>♣ Finns det andra mål?</li><li>♣ Vilket är det viktigaste målet för dig i respektive grupp?</li></ul> |
|--|

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

---

Läromedlet	3
Allmän metodik och pedagogik	4
Frågeteknik	10
Bridgemetodik	13
Hur blir man kortspelare?	16
Bridgens ekonomi	20
Bridgemetodik	22
Bridgekursens ekonomi	24
Lektionsplanering	28
Trivsel och gemenskap på klubben	36
Slutord	38

# Läromedlet

Förbundet Svensk Bridge har tagit fram ett nytt material i samarbete med Göran Petersson från Örebro.

## INNEHÅLL

- ♣ Allmänt om vägenkurserna.
- ♣ Författarens kommentarer.

## ALLMÄNT OM VÄGENKURSERNA

Fördelen med en författare är att materialet följer en konsekvent linje i begrepp, system m.m. Böckerna är baserade på den feedback vi fått från Trappan, att det materialet var för omfattande för en termin. Nu är böckerna anpassade för 10 lektioner, och med fördel kan man lägga in en hel del spel mellan första och andra boken. En ytterligare bok kommer att läggas in här som heter *Den praktiska vägen*, kurs 2 utgiven i september 2006.

Namnen på kursböckerna kom efter en tävling i tidningen BRIDGE.

Grundkurs 1	Den rätta vägen	DRV
Grundkurs 2	Den praktiska vägen	DPV
Grundkurs 3	Den breda vägen	DBV
Grundkurs 4	Den vidare vägen	DVV
Grundkurs 5	Den vinnande vägen	DVI
Påbyggnadskurs	Den starka vägen	DSV
Gymnasiekurs	Den snabba vägen	DSN

I skrivande stund 2006-11 finns kurs 1-5 att köpa från Svenska Bridgeförlaget.

Vi arbetar även med en Gymnasiekurs som går under arbetsnamnet *Den snabba vägen* samt en kurs i stark klöver *Den starka vägen*.

## FÖRFATTARENS KOMMENTAR

Göran Petersson delar här med sig tankarna bakom vägenböckerna.

Den **första boken** skulle vara så enkel som möjligt för att alla skulle kunna hänga med i nybörjarkursen. Inget krångel, enkla principer.

Den **tredje boken** skulle förvandla nybörjaren till en hygglig tävlingsspelare.

Den **fjärde boken** skulle utveckla tävlingsspelaren till en spelare som skulle lyckas bra både på klubben och i silvertävlingar.

Överkursboken, den **femte boken**, skulle innehålla allt som inte fick plats i de övriga.

Om man har en nybörjarkurs på hösten ska man normalt inte köra den tredje boken förrän tidigast nästkommande höst.

Nybörjarna behöver de 8-9 månaderna till spelträning på klubben. Därför har vi tagit fram *Den praktiska vägen* som kan arbeta mellan den första och tredje boken.

Bok tre och Bok fyra är också utmärkta att köra även med dem som spelat på klubben i flera år, men som har hankat sig fram med en ganska primitiv och chansartad budgivning. Det finns ju också en hel del om spel och motspel i dessa.

### (3) ! REFLEKTERA

- ♣ Är detta ett bra upplägg?
- ♣ Varför så många böcker / kurser?

# Allmän metodik och pedagogik

Har du själv inte kunskap om ämnet är det svårt att jobba med frågan. Du kan inte lära andra det du själv inte kan. Detta avsnitt är mycket teoretiskt.

## INNEHÅLL

- ♣ Inläring och kunskap
- ♣ Ditt eget agerande

## INLÄRNING OCH KUNSKAP

”Den enda gången jag avbröt min utbildning var när jag gick i skolan”

*G Bernard Shaw*

Som lärare och den som kan sitt ämne är det många gånger lätt att glömma, att allting inte är lika självklart för eleverna som för dig själv. Till synes enkla ting (som att slå en mask) är inte alltid så enkla. Och det är lätt att tro, att eleverna har lärt sig något bara för att du har undervisat dem.

### Hur lär vi oss då något och vad lär vi oss?

I gårdagens skola - och tyvärr alltför ofta även i dagens - dominerades undervisningen av s.k. ”lärarledda lektioner”, d.v.s. lektioner, där läraren pratade, förklarade och eleverna lyssnade, eller låtsades lyssna. Undersökningar har visat, att det vi lär oss genom att lyssna är en försvinnande liten del. I synnerhet om vi måste lyssna länge. Efter en stund, kanske 10-20 minuter, börjar koncentrationen hos eleverna att avta, tankarna far iväg på utflykter till andra ting, kvällens fest, flickan eller pojken framför, helgens fotbollsmatch, gårdagens knepiga bricka eller morgontidningens bridgeproblem. Emellanåt uppfattar eleven kanske några ord från läraren, men sammanhanget och helheten har gått förlorade.

Sedan mer än 10 år tillbaka, och ända sedan 20-talet i USA och 60-talet i Storbritannien, har det funnits en verksamhet för ungdomar, huvudsakligen knuten till gymnasieskolan, som heter Ung Företagsamhet.

Grundtanken i den här verksamheten är, att ungdomarna ska lära sig praktisk företagsekonomi m.m. genom att driva ett s.k. miniföretag. ”Learning by doing” (”Lära genom att göra”) är mottot för verksamheten.

Det har också visat sig, att människor lär sig mera genom att göra något, detta behöver inte gälla enbart företagsekonomi. Det gäller även i de flesta andra sammanhang. Du har säkert själv lärt dig det mesta om bridge genom att spela och kanske läsa och lösa problem.

Det man gör, kommer man vanligen ihåg. Kanske man måste göra samma sak flera gånger, men till slut sitter det där.

Frågan ”Vad lär vi oss?” kan besvaras på många sätt. I den gamla skolan fick vi många utantilläxor: Psalmer, årtal, platser, formler etcetera. Kanske var det befrämjande för minnet? Och kanske kunde vi haft nytta av det, om vi deltagit i ”Kvitt eller dubbelt” eller någon annan s.k. ”kunskapsstävling”? Dessutom fick vi ju bra betyg om vi hade ett gott minne! Men hur var det med sammanhangen och förståelsen?

Som handledare för en bridgekurs har du säkert märkt, eller kommer att märka, hur olika förutsättningar deltagarna i en kurs har. En del har lätt för att hänga med, andra svårare. Vissa pratar gärna och ofta, medan andra sitter tysta och lyssnar. Du måste hela tiden anpassa dig efter deltagarnas behov och försöka hjälpa dem tillrätta på ett sätt som passar var och en.

Många gånger upplever deltagarna särskilt i början en förklarlig oro och spänning inför det nya de ska ge sig in på. De har kanske hört att bridge är svårt, näst intill omöjligt, att lära sig. De är kanske oroliga för att inte kunna komma ihåg och minnas allt som krävs. Som kursledare måste du vara medveten om att äldre deltagare oftare har sämre studievana än yngre. De har också svårare för att memorera detaljer. Det kan därför vara klokt av dig som kursledare att i början av en kurs ägna några minuter åt de svårigheter och problem som kan hänga samman med vuxenstudier.

Vi vill inte påstå, att sådana minneskunskaper är helt värdelösa. Vi som spelar bridge måste ju t.ex. kunna våra system, vi har nytta av att kunna de vanligaste sannolikheterna för kortfördelningar, att känna till det bästa spelsättet m.m. Många gånger kan det vara lättare att lösa ett problem, om vi kan vissa saker utantill - framför allt går det snabbare. Vad vi vänder oss emot är snarare sättet att förvärva dessa kunskaper. Och den syn på begreppet kunskap, som utantillundervisningen representerar.

Kunskap borde vara detsamma som förståelse /insikt. Att kunna använda det jag har lärt mig, t.ex. för att lösa ett problem eller utföra vissa uppgifter praktiskt. När jag förstår något har jag lärt mig det!

Det här med förståelse/insikt och att kunna lösa problem gäller i allra högsta grad i fråga om bridge och bör genomsyra undervisningen på en bridgekurs.

#### (4) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur definierar du kunskap?
- ♣ Har du ”stor” kunskap i något område? På vilket sätt definierar du den i så fall?

## Enligt några teorier så tar vi upp två faser i inlärandet.

### INLÄRNINGSFASEN

Det är bra om deltagarna känner till hur inläring sker. Då är de beredda på att det ibland kan kännas hopplöst, som om allt stod still. Det är en normal upplevelse, men får man inte reda på det tror man gärna att felet ligger hos en själv.

Inläring sker stegvis. Ofta går det lätt och snabbt i början. Men allt eftersom inläringen pågår tar det längre och längre tid innan man märker några framsteg. Till slut står man helt stilla och funderingar typ: ”Nu lägger jag av”, börjar cirkulera i huvudet.

Det är en helt normal reaktion att komma till ett sådant stadium. Inläringen går i vågor, oftast uppåt, men ibland når man något som kallas plåtåer. Det är vid sådana plåtåer känslan av stillastående infinner sig. Det betyder inte att man nått toppen, däremot behöver man tid för att smälta det redan inlärd och få det att fastna i minnet. Efter ett litet tag brukar det lossna och inläringen går framåt igen.

Du kan klargöra **inlärningsprocessen** för deltagarna genom att likna den vid en bergsbestigning. Först bestiger man en topp, och när man nått krönet breder en plåtå ut sig och bortom den en högre topp. Du måste vila innan du ger dig i kast med den högre toppen. För varje topp du bestiger tar det längre och längre tid att nå nästa krön.

### GLÖMSKEFASEN

Inläringens fiende nummer ett är glömskan. Den sätter in så snart vi lärt in något. Vi är som mest sårbara omedelbart efter inläringen, sedan sjunker glömskeeffekten långsammare och långsammare, varför vi glömmer mindre och mindre ju längre tid som förflyter från det att inläringen avslutats.

#### (5) ! REFLEKTERA

- ♣ Stämmer detta?
- ♣ Hur kan vi som Bridgelärare arbeta aktivt för att maximera inläringen i vår undervisning?

## DITT EGET AGERANDE

---

”Den som kan, han gör det. Den som inte kan, han undervisar.”

*G Bernard Shaw*

Innan du börjar själva lektionen, kan det vara bra att tänka på en del saker, som gäller ditt eget agerande i undervisningen.

### Allmänna principer

---

Här följer en lista på några av de allmänna principer du bör hålla i minnet.

- 1. Var naturlig.**  
Försök inte efterlikna någon annan, det är med största sannolikhet dömt att misslyckas. Dina elever kommer rätt snart att genomskåda dig.
- 2. Undvik ordet lätt.**  
För eleverna är bridge sällan lätt. Ordet kan till och med uppfattas som lite förolämpande. Det finns några exempel på detta senare i dokumentet, kravpass och en vanlig situation.?
- 3. Ta med dig en stor portion humor.**  
Det betyder inte, att du behöver vara någon slags "stå-upp-komiker".
- 4. Följ kursbokens tekniska innehåll.**  
Ifrågasätt inte kursmaterialet inför eleverna. Skriv då hellre ett eget material.  
Det innebär inte, att du måste ta upp allt som står i boken. Du har ett begränsat antal timmar till ditt förfogande och det gäller för dig att du ska få eleverna att förstå vad det hela går ut på, enligt de uppställda målen.
- 5. Variera din undervisning,** gör inte på samma sätt hela tiden. Ett sätt är att använda olika hjälpmedel. Då får du en variation på dina presentationer och sammanfattningar.
- 6. Illustrera dina exempel** – använd OH, tavla eller blädderblock.
- 7. Se till att sprida frågorna** så att inte samma elev svarar på alla frågor.
- 8. Prata inte för länge.**  
Det kan vara lagom med 10-15 minuters prat och därefter 30-45 minuters spel.  
Ni kan då hinna med 3-4 brickor. Sen kan du ta en muntlig sammanfattning - kompletterad med användande av något hjälpmedel. Och kanske introducera ett nytt exempel.
- 9. Ingen kan allting**  
Erkänn för eleverna att du **inte kan allt**. Det är ingen skam. Ta reda på hur det är till nästa gång. Eller kanske ännu bättre - ge någon av eleverna i uppdrag att göra det, om det ligger inom möjligheternas ram.
- 10. Beröm ofta. Undvik klander!**  
Alla tycker om att få höra, att de gjort något bra. Ingen tycker om att få veta, att han/hon är en idiot. Undvik klander och nedvärdering - försök i stället att se något positivt i det eleven gör eller säger. Om du någon gång känner, att du måste ge negativ kritik: Ta alltid först fram något positivt! Börjar du med det negativa, kommer kritiken med all säkerhet att förfela sitt syfte. Under inga hållanden får du vara ironisk. Undersökningar har visat att beröm verkar stimulerande. Beröm för sin egen skull fyller dock inte någon funktion, det blir då urvattnat. Det ska finnas en prestation av något slag bakom.
- 11. Underskatta inte eleverna.**  
Visserligen är det du som är "experten", men många gånger kan och förstår dina elever mer än vad både de och du tror.
- 12. Tänk på ögonkontakten.**  
Det är svårt att lyssna till någon, som talar med väggen eller ett träd där ute på gården. Eleverna måste känna, att det är dem du talar till. Prata inte vänd mot tavlan, blädderblocket eller projektorbilden. Skriv först och tala sedan – eller tvärtom ibland.
- 13. Tålmod.**  
Bridge är ett svårt spel. Alla lär sig inte lika fort, alla har inte lika lätt för sig.

#### 14. Presentation

Presentera dig själv för kursdeltagarna. Det behöver inte vara hela "ditt livs historia", det räcker med några enkla fakta, kanske främst om ditt "bridgeliv". Och låt eleverna berätta lite om sig själva för dig och de andra.

#### 15. Lär dig namnen på deltagarna

Det är ytterst värdefullt för kontakten med och mellan eleverna att ni snabbt lär er varandras namn. Se vidare i avsnittet om den första lektionen under lektionsplanering.

#### (6) ! REFLEKTERA

- ♣ Vilka av dessa punkter tycker du är viktiga? Välj de tre viktigaste.

### Metodisktpedagogiska principer

Här följer några metodisktpedagogiska principer.

#### 1. Börja alltid med ett exempel

Teorin tar du efteråt. Börjar du med teorin, är det ingen som begriper. När du börjar med exemplet blir det enklare att förklara - t ex att täcka honnör med honnör, högt i tredje hand mm.

#### 2. Fråga mycket

När du frågar mycket;

får eleverna lösa problemen, inte du. Låt dem få en aha-upplevelse.

får du klart för dig om eleverna förstått vad det handlar om

blir eleverna stimulerade att lösa problem och undervisningen blir mer aktiv och därmed roligare.

**Kom ihåg att en fråga ska lösa ett problem, men bara ett problem åt gången.** Ställer du frågor som innehåller flera problem blir eleverna förvirrade. Om du t ex vill fråga eleverna vilket kort de skulle vilja spela ut och varför de väljer det kortet, måste du ta en sak i taget: först vilket kort och sedan varför.

3. Dina elever ska **inte** vara **papegojor**, de ska vara självständigt tänkande människor som vill lära sig spela bridge. De ska lära sig förstå **varför** man täcker honnör med honnör eller varför det vanligen är bra, att lägga högt i tredje hand. Annars blir de aldrig vare sig kort- eller bridgespelare.

Eleverna tycker inte heller om att du är en papegoja. Att upprepa svaret är en felaktig väg att gå, enligt många pedagogiska drakar.

#### 4. Repetition är studiernas moder

Ta upp grundläggande delar från det föregående passet när ni börjar nästa gång. Fem minuters repetition kan vara lämpligt. Ofta kan repetitionen göras i samband med att de spelar en giv. Du kan alltså, åtminstone allt emellanåt, men gärna ofta, börja nästa lektionspass med spel. Har du givit en läxa ska du förstås gå igenom den. Deltagarna ska inte ha jobbat utan att få redovisa och få sina lösningar bekräftade.

För läraren finns följande att fundera över: En repetition måste präglas av intresse och aktivitet för att vara effektiv. Med aktivitet menas att man själv arbetar med materialet. Istället för att låta författaren berätta vad som står i texten kan man själv försöka att återberätta innehållet, så kallat självförhör. En annan metod är att skriva små sammanfattningar av varje avsnitt.

#### 5. Renodla problemen

Försök att alltid göra problemen tydliga. Ska du lära eleverna att maska, ska det inte finnas möjligheter att slå maskar i flera färger utan bara i en. Detta gäller framför allt i exempelsituationer. Där ska det också finnas ett klart alternativ ifråga om utspel, bud, markering osv.

#### 6. Använd ett enkelt språk

Det är lätt, att man som lärare och expert svänger sig med termer och ett språk som eleverna inte förstår. Tänk på att det som är självklart för dig inte alls är så självklart för dem. Och bridge vimlar av uttryck mer eller mindre konstiga termer som mask, skvis, en-över en, två-över-en, Schneider, revoke m.m. Undvik sådana specialuttryck.

När eleverna börjat förstå olika situationer kan det vara läge för att förenkla tillvaron genom att ge namn på vissa företeelser.

### 7. Att lära ut Schneider.

Undvik att använda orden **högmarkering** och **lågmarkering**. Det blir fullständigt förvirrande för eleverna, när en tvåa står för högmarkering och t.ex. en åtta för lågmarkering. Du kan i stället använda begreppen **positiv** och **negativ** markering eller kanske **stopp, byt eller kom igen**.

### 8. Arbeta som handledare

Din viktigaste uppgift som bridelärare är att agera som handledare för eleverna. Var med vid borden så mycket som möjligt, när de spelar en bricka. Tänk på att använda dig av frågor till den elev som har ett problem. Du bör dock helst inte avbryta mitt inne i ett spel. Låt dem hellre fullfölja de galenskaper de eventuellt håller på med och ta upp problemet efteråt. Du bör helst bara gå in om poängen med hela brickan missas totalt genom ett galet bud eller liknande.

Är inte det här lite motsägelsefullt? Ska man vara handledare eller inte under spelet. **Vad tycker du?**

### 9. Håll målet i minne

Det viktigaste målet för en bridgekurs måste vara, att få deltagarna att tycka om spelet och få dem att känna att de tillhör den stora, världsomspännande **bridgefamiljen**.

Tänk på att målet för deltagarna mycket sällan är att bli partävlingshajar på en vanlig partävlingssklubb. De som kommer till klubbspelen, kommer automatiskt därför att de gillar spelet och den utmaning som bridge innebär.

Det gäller att få dem att förstå spelet och att det rör sig om ett livslångt lärande. Lyckas du med det, kommer resten av sig själv.

Det hjälper inte att du tjar på dem att komma till klubbkvällarna - de ska komma dit för att de tycker om spelet.

## (7) ! REFLEKTERA

- ♣ Verkar detta vara rimligt?
- ♣ Är det något du inte håller med om? Varför i så fall?

## NÅGRA RADER OM VAD SOM UPPFATTAS SOM LÄTT

**Bridge är inte lätt.** Undvik att använda dig av det begreppet då du själv vet att bridge är allt annat än det, just, LÄTT.

Se följande tre exempel.

### Kravpass 1?

Antag att du och din partner har bjudit 4♥ på följande sätt:

Alla i zonen/Syd giv

Du	Väst	Din partner	Öst
1 ♥	pass	2 ♦	X
3 ♥	4 ♣	4 ♥	5 ♣
5 ♦	pass	5 ♥	6 ♣
pass			

Du har följande kort:

♠ K 8 5   ♥ E D kn 9 7 5   ♦ K 6 2   ♣ 8

Ditt sista "pass" motiveras av att du vill att partnern skall vara med och ta ställning. För dig och din partner är det självklart att, om ni har bjudit 5♥ tillsammans och det inte har karaktär av offering, kommer ni inte att spela 6♣ odubblat. Frågan är om ni ska spela 6♥ eller 6♣ dubbelt?

Ditt pass i den här situationen är ett s.k. kravpass.



## Kravpass 2?

Experter är inte alltid ense om kravpass föreligger. Här är en hand från Bridge World augusti 2005, där amerikanska experter uttalade sig.

IMP, alla i zonen. Syd har

♠ 7 ♥ 3 ♦ E D kn 8 6 5 2 ♣ kn 9 4

Syd	Väst	Nord	Öst
		1 ♣	1 ♥
2 ♦	2 ♥	3 ♦	4 ♥
5 ♦	5 ♥	pass	pass
?			

Vad bjuder du?

Diskussionen i tidningen avslutas med följande kommentarer:

**Bramley:** "Pass. Det finns inte en chans att Nord bjudit kravpass. Det är inte säkert att vi kan beta en slam."

**Berkowitz:** "6♦. Låter som kravpass i mina öron."

**Meyers:** "Dubbelt. Jag tror inte vi befinner oss i en kravsituation"

**Eisenberg:** "Dubbelt. Utgår från att 3♦ var utgångskrav."

Silver: "Dubbelt. Det här är inte en kravpasssituation."

**Cohen:** "Dubbelt. Bergis att hans pass var krav."

**Rosenberg:** "Pass. Partners pass är inte krav – det är itne klarlagt vem brickan tillhör."

**Kokish:** "Nords pass är krav, eftersom det inte är mycket vunnet med att vara passiv på 5♥."

**Woolsey:** "Pass. 2♦-budet skapade inte ett krav på höga ruterkontrakt och 5♦ bjöds under press – det kan ha varit en offring (det var det också troligen). Därför är vi inte i en kravsituation."

Flera av de här spelarna är världsmästare. Samtliga har vunnit stora amerikanska titlar.

## Ett vanligt budläge

Du har:

♠ E 10 8 ♥ D kn 7 3 ♦ 7 4 ♣ E 10 9 8

Din partner öppnar med 1 ♦ och sedan bjuder nästa:

**MTH**      **Du?**

Pass

D

1 ♥

1 ♠

1 NT

2 ♣

Vad bjuder du på respektive bud? Hur många olika betydelser har dubbelt respektive pass. Hur man, efter att ha tittat på denna bricka, kan kalla bridge för lätt är för oss mycket svårt att förstå.

Glöm inte det som bridgelärare.

### (8) ! REFLEKTERA

- ♣ Varför säger vi att saker är lätta? För vem underlättar vi genom att säga det?

# Frågeteknik

De flesta av oss har säkert under skoltiden och i andra sammanhang upplevt många konstiga och omöjliga frågor. Och säkert har vi, under vår tid som lärare, ställt mängder av idiotiska frågor till våra elever. Att fråga är svårt, att fråga rätt är svårare. Det kommer du säkerligen också att upptäcka under din tid som bridgelärare.

”Som man frågar får man svar.”

*Okänd pedagog*

Det här med frågandet har egentligen flera sidor. Vad ska vi fråga om? Hur ska vi formulera frågan? Hur ska vi rikta frågan? Och inte minst. Vad vill vi uppnå med frågan?

Under en period var s.k. ”flervalsfrågor” (d.v.s. frågor med givna svarsalternativ, även kallade ”kryssfrågor”) mycket populära. Det konstruerades t.o.m. en maskin, som kunde rätta den typen av frågor. Problemet var dock inte att rätta sådana frågor - det gick mycket lätt - utan att konstruera frågorna på ett vettigt sätt. Problemet var också, att det ofta gick att gissa sig till det rätta svaret, åtminstone om man hade läst lite av det som frågan ställdes på. Visserligen minskade chansen att gissa rätt med antalet svarsalternativ och antalet frågor.

En ytterligare, och kanske allvarigare, nackdel med den här typen av frågor är, att de inte innehåller något problem som ska lösas. De är mestadels faktabaserade och befrämjar utantillinlärning.

Tyvärr förekommer fortfarande sådana här frågor alltför ofta i skolan och i andra sammanhang.

Det finns också andra typer av valfrågor, ”ja- eller nej-frågor”.

**Exempel:** Ska du ropa på tävlingsledaren, när motståndaren till höger spelar ut fastän det var hans partner som hade utspelet?

Eleven har nu 50 % chans att gissa rätt eller fel. Har han följt kursen någorlunda kommer han säkert att ”gissa” rätt.

Den här frågan skulle kunna formuleras om, så att den innehåller ett problem: Vad ska du som spelförare göra, när motståndaren till höger spelar ut utom tur? Vill du öka problemlivån kan du t.ex. lägga till: Varför?, vilket gör att eleven också måste motivera sitt svar. Du kan också gå vidare och fråga vilka alternativ spelföraren har att välja mellan vid utspel utom tur etcetera.

## Exempel 1

♠ E 10 5  
♠ K 9 7 4                      ♠ kn 8 6  
♠ D 3 2

Antag att färgen spelas två gånger i följd!

**Väst** spelar ut färgen. Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

**Nord** spelar ut. Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

**Öst** spelar ut. Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

**Syd** spelar ut. Hur många stick får Nord-Syd i färgen? Finns det ett generellt mönster i dina svar.

En färg som sitter på det här sättet kallas i USA för ”Grindstop”.

Låt Öst och Väst byta händer.

Gör om proceduren: Väst spelar ut: Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

**Nord** spelar ut. Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

**Öst** spelar ut. Hur många stick för Nord-Syd i färgen?

**Syd** spelar ut. Hur många stick får Nord-Syd i färgen?

Varför blir den generella bilden så annorlunda?

Finns det flera kombinationer som betar sig på det här viset? Ange någon!

Tror du att det här sättet att öva ökar elevernas förståelse för hur kortspelet fungerar?

#### (9) ! REFLEKTERA

- ♣ Kan du avsätta tid i din nybörjarkurs för att öva på det här sättet?
- ♣ Ger detta större förståelse för bridgen?

Du bör således försöka att ställa dina frågor så att de **innehåller ett problem**. Bridge är ju till stor del problemlösning. På det sättet lär sig eleven troligen att bättre förstå, t.ex. vad som gäller enligt bridgelagarna, eller hur man kan analysera en hand eller väga olika budalternativ mot varandra.

Tänk dock på, att bara ställa en fråga i taget! Det räcker att lösa **ett problem åt gången**.

När man ställer en fråga och får ett svar, är det lätt gjort att man upprepar svaret, antingen det är rätt eller fel. Försök att undvika att upprepa alla svar, det blir ganska tjatigt. Framför allt bör du inte upprepa felaktigheter, det kan leda till felaktig inläring. Eventuellt kan du skriva ner de svar du får på tavlan, blädderblocket eller ett OH-blad.

En fråga ska **först formuleras** och **därefter adresseras**. Om du först adresserar frågan, genom att först rikta dig till någon i gruppen, är det risk för att alla utom den tilltalade kopplar av och tänker på något annat. Du måste också göra en paus mellan frågan och adresseringen. Det ger alla elever tillfälle att fundera och kanske utarbeta ett svar.

Försök att fördela dina frågor mellan eleverna. Låt inte bara ett fåtal få svara. För den skull ska du naturligtvis inte "svälta ut" dem, som är angelägna om att få svara. Det kan kännas orättvist och kan medföra att en elev tappar intresset, om han/hon gång på gång kan svaret, men inte får visa det.

Du ska förstås inte heller pressa någon. Det är lätt att få kortslutning, det vet ju vi som är bridgespelare och lyckats få straff i ett kontrakt där det egentligen bara var att "hälla upp" de stick som behövdes. Partnerns syrliga kommentar eller vänliga fråga efteråt ska vi kanske inte tala om?

Kom också ihåg att **berömma bra lösningar!**



*Beröm ofta*

## PRAKTISK ÖVNING I FRÅGETEKNIK

Att öva med en färg för att bättra på sin färgkombinationsteknik. Troligen är det här en nybörjare har störst utvecklingspotential i början.

### Exempel 1

Du ska ge exempel på masksituationer i försvaret. Kan du hitta fem varianter är det bra!

Till att börja med ett exempel. Du sitter Öst och ska vända i färgen. Vilket kort vänder du med?

♠ 10 8 2



♠ E kn 9 3

Varför?

**Svar:** Knekten, för att maska över Syds eventuella dam och hoppas på att partnern har kungen. Du fångar då upp bordets tia, och spelföraren får kanske inget stick i färgen.

Vad händer om du slentrianmässigt vänder med en liten, trean?

♠ 10 8 2



♠ K 7 4

♠ E kn 9 3

♠ D 6 5



*Låt eleven själv komma fram till svaret*

### Exempel 2

Motståndaren spelar 4 spader:

♥ D 8 4

♥ K kn 9 5

♥ E 10 7 6

10-12, första, tredje, femte från topp.

### Exempel 3

Är det naturligare att spela kungen från

♥ K D kn 10 9

än damen eller 9:an?

#### (10) ! REFLEKTERA

- ♣ Vi som bridgespelare ser dessa uppställningar som självklara. Vi har t.o.m. svårare att lösa ett läge när vi ser korten istället för dessa diagram. Varför är det så?

# Bridgemetodik

**Metodik om budgivningen. Allt kan bjudas naturligt. Det är när vi som lärare inte längre accepterar det som budgivningen blir svår för våra kursdeltagare. Vi kallar det för naturmetoden.**

”Om man ska lära sig bridge så finns det ett naturligt och logiskt sätt att lära sig det på.”  
Bengt Nygren

## TRAPPAN

En tillfällig metod att successivt närma sig riktig bridge.

## Mål med Trappan

- ♣ Pressa nybörjarna att steg för steg lära sig att värdera den gemensamma styrkan och enkelt och omedelbart avgöra tricknivån.
- ♣ Att spela korten som i riktig bridge.
- ♣ Att förstå; acceptera och ta åt sig bridgens ekonomi (risktagande, chanser, inkomster / utgifter).

Trappan är alltså en praktisk metod för värdering och beslut.

## STRUKTUR PÅ BUDGIVNINGEN

Hela budgivningen har denna struktur. Kan det vara vettigt att som en sammanfattning jobba med en summering liknande denna?

FAS	INNEHÅLL	TYP AV HÄNDER
1.	Sanghänder 1 NT 3 NT	Balanserade Båda bjuder sang 2 NT
2.	Högfärg 1 ♥ 3/4 ♥	Minst 4-4 tillsammans. Båda bjuder hjärter 2 ♥
3.	Sang till 6-färg 1 NT	Enfärgshand 8 trumf Hur högt? 2 ♠ 3 ♠ 4 ♠
4.	Långfärg till NT-svar 1 ♥/♠ 4 ♥/♠	Enfärgshand Till jämnhand 1 NT 7 – 10 2 NT 11-12 3 NT 13-15

FAS	INNEHÅLL	TYP AV HÄNDER	
5.	Tvåfärgshand 1 ♣ 2 ♠ 3 ♠	1 ♠  4 ♠	Söker högfärg
6.	Enfärgshand 1 ♥ 2 ♥ 3 ♥ 4 ♥	1 ♠	Båda bjuder färg
7.	Balans men ej 15-17 1 ♥ 1 NT 12-14 2 NT 18-19	1 ♠	Egen NT – trappa 12 – 14, 1 ♥ – 1 NT 15 – 17, 1 NT 18 – 19, 1 ♥ – 2 NT 20 – 21, 2 NT
8.	Tvåfärgshand 1 ♥ 2 ♦	1 NT Preferens	
9.	Balans till 2 över 1 1 ♥ 2 NT – 12-14 3 NT – 18-19	2 ♣	
10.	Enfärgshand till 2 över 1 1 ♥ 2 ♥ 3 ♥ 4 ♥	2 ♦	

**(11) ! REFLEKTERA**

- ♣ Är detta på något sätt en förenkling för eleverna?
- ♣ Är det en förenkling för dig?

**26 poäng för 3 NT****Öppning 1 NT**

	Svar	?
15 – 17	3 NT	Vad är det?
15 – 17	2 NT	Vad är det?
16 – 19	3 NT	Vad är det?
16 – 19	2 NT	Vad är det?
1 ♠	2 ♠	Vad är målet?
1 ♠	1 NT	6-11
1 ♠	2 NT	12-13

- ♣ Stenbergs 2 NT? Är det bra?
- ♣ Vad har 1-hjärterhanden som max?
- ♣ Med hur många poäng måste du bjuda? Det är bättre än negationen, med x poäng får du INTE passa.

1 ♠	2 ♠	
3 ♠	4 ♠	
1 ♠	3 ♠	Vad är målet?

**(12) ! REFLEKTERA**

- ♣ Varför dessa poänggränser?
- ♣ På vilket sätt jobbar du bäst med förståelsen att bonus är bra och 26 poäng är den gränsen?

**Exempel 1**

Ett utspel. Du har lyckan att få spela ut mot ett sangkontrakt med följande ganska fantastiska hand:

- ♠ E
- ♥ E
- ♦ E
- ♣ K D kn 10 9 8 7 6 5 4

Vilket kort börjar du med?  
Det var verkligen en udda hand.

**Exempel 2**

Utspelet är fortfarande i ett sangkontrakt.

- ♠ E 7 5
- ♥ 8 6 4
- ♦ K D kn 8 5
- ♣ 10 9

- ♣ Vilket kort väljer du nu?
- ♣ Varför det?
- ♣ Hur kommer det här att gå?
- ♣ Hur många stick tror du att du får?

**Exempel 3**

Även denna gång ett utspel mot sang.

- ♠ 6 5 3
- ♥ E 7
- ♦ K kn 9 6 2
- ♣ 7 6 5

- ♣ Vilket kort väljer du nu?
- ♣ Hur kommer det att gå nu?
- ♣ Vad är det som avgör om det här ska bli bra?
- ♣ Vilket kort vill du helst att partnern ska ha?
- ♣ Om han inte har det – vilket kort vill du helst att partner ska ha i stället?

Det första exemplet är larvigt. Spelaren har 6 klöver på egen hand. Byt ut det mot någon som är rimligare.

**(13) ! REFLEKTERA**

- ♣ Är det vettigt att jobba sig fram på det här sättet?
- ♣ Vilka fördelar finns det i att göra så här?

# Hur blir man kortspelare?

I seminarieform funderar vi över detta begrepp. Vad utmärker egentligen en duktig kortspelare, vilka egenskaper har en elitspelare som inte en nybörjare har?

## INNEHÅLL

- ♣ Allmänt
- ♣ Hur tränar nybörjaren?
- ♣ Övningar
- ♣ Bridgens ekonomi

## ALLMÄNT

Det känns lite motsägelsefullt att en bridgespelare ska avslöja sina hemligheter i bridge, till nybörjare. Men vad det handlar om är att du som bridgelärare ska få en insikt i hur vi utvecklas som bridgespelare. Nedan har vi tagit upp några saker som vi tror är fundamentala för en god bridgeutveckling. Håll till godo!

- ♣ Spela med (eller mot) bättre spelare.  
Diskutera givarna dagen efter.  
Läs mycket bridge.
- ♣ Träna med en färg.
- ♣ Ta betalt för korten. Bridgens ekonomi.  
Hur maximerar du inkomsten.  
Hur minimerar du utgifterna.
- ♣ Träna på fördelning.
- ♣ Räkna färgernas fördelning. Tänk aldrig: **Hur många kort har gått i den färgen?** Hur räknar en bridgespelare?

Om någon har 6 kort i färgen som du själv har 2 i. Hur sitter färgen? (5-0, 4-1, 3-2, 1-4, 0-5)?

Träna t.ex. med bilnummer. Du ser en 5:a och en 4:a. Vilka fördelningar finns kvar?

## (14) ! REFLEKTERA

- ♣ Finns det flera punkter som utmärker en god kortspelare?
- ♣ Fundera själv över vilka egenskaper som utmärker en elev som blir en duktig bridgespelare?
- ♣ Finns det några generella punkter eller är det helt individanpassat?
- ♣ Vilka är dina egna goda bridgesidor?

Vi tror att följande egenskaper också är viktiga för en god bridgespelare:

- ♣ Koncentrationsförmåga.
- ♣ Fantasi.
- ♣ Förmåga att sätta sig in hur andra resonerar.
- ♣ Förmåga att dra slutsatser.
- ♣ Förmåga att kunna räkna till 13.
- ♣ God kunskap om budgivning.
- ♣ Ännu mera budgivning.

## Vilka hjälpmedel använder sig en god kortspelare av?

En spelares förmåga att dra slutsatser är av avgörande betydelse i bridge. Slutsatser kan t.ex. dras ifrån:

- ♣ Budgivningen, som kan berätta mycket om sitsen.
- ♣ Utspelskortet talar ofta om hur den utspelade färgen är fördelad.
- ♣ Markeringar. Efter en längdmarkering har man ofta stora delar av sitsen klar för sig.



## Negativa slutsatser

- ♣ Vad spelades inte ut?
- ♣ Vilken färg attackerade inte försvaret/spelföraren?

Ett par som spelar bra försvar håller sig till de regler man gjort upp om utspel, längdmarkeringar m.m. Partnern försöker också räkna.


## HUR TRÄNAR NYBÖRJAREN?

- ♣ Börja med att träna på hur en färg fungerar.
- ♣ Maskar i anfall och försvar.  
I vilken ordning ska du ta korten för att det ska fungera bäst?
- ♣ Blockering.
- ♣ Stöldresa en färg.
- ♣ Räkna alltid igenom vilka stick du har! Räkna också igenom vilka förlorare du har. Så småningom kommer du att kunna räkna ut också vilka stick spelföraren har.
- ♣ När du tränar – lägg fram korten på köksbordet och gå igenom stick för stick.
- ♣ Läs, fundera, diskutera.

## Exempel 1

### (15) ! REFLEKTERA

- ♣ Vad kan du applicera från ovan på denna giv?

♠ D 9 5		
♥ 7 3		
♦ E 6 4		
♣ E kn 10 8 3		
♠ kn 8 3		♠ 10 6 4 2
♥ <u>D</u> kn 10 8 4		♥ K 9 2
♦ D 10 8 7		♦ kn 3 2
♣ 9		♣ K 6 2
	♠ E K 7	
	♥ E 6 5	
	♦ K 9 5	
	♣ D 9 7 2	

Kontraktet är 3 NT.

Utspel: Hjärterdam

### Aktivt lyssnande på budgivningen

Efter varje bud kan du omvärdera och måla om händerna i budgivningen. Detta skapar olika förutsättningar hela tiden. Nedan kommer några exempel hur vi har tänkt.

Nord	Öst	Syd	Väst
1 ♥	pass	1 ♠	pass

Nord har minst 4 kort i hjärter, minst 13 poäng.

Nord	Öst	Syd	Väst
1 ♥	pass	1 ♠	pass
2 ♥	pass	2 NT	

Nord har nog 6 kort i hjärter nu.

### (16) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur kan du ta detta och göra det till ökad förståelse hos dina elever?

## Frågeställning i försvaret, innan utspel?

- ♣ Hur många poäng har motståndarna?
- ♣ Hur många har du själv?
- ♣ Vad blir det kvar till din partner?

## Dra med ett lågt kort för bra i färgen (attityd).

Du får nedan fem utspel. Du sitter Syd.  
Motivera varför du valde just det kortet!

Exempel 1     ♠ K 6 4  
Öst giv        ♥ 9 6 3  
Ingen i zon    ♦ K kn 10 4  
                  ♣ 7 5 4

Öst	Syd	Väst	Nord
1 ♥	pass	1 ♠	pass
2 ♦	pass	2 ♥	pass
pass	pass		

Exempel 2     ♠ K 6 4 2  
Öst giv        ♥ D 8  
Ingen i zon    ♦ kn 9 6 2  
                  ♣ D 5 3

Öst	Syd	Väst	Nord
1 NT	pass	2 ♣	pass
2 ♥	pass	3 NT	pass
pass	pass		

Exempel 3     ♠ K 6 4  
Öst giv        ♥ D 8 3  
Ingen i zon    ♦ 9 8 6  
                  ♣ K 4 3 2

Öst	Syd	Väst	Nord
1 NT	pass	2 NT	pass
3 NT	pass	pass	pass

Exempel 4     ♠ K D 10  
Öst giv        ♥ kn 6 4 3  
Ingen i zon    ♦ 8  
                  ♣ D kn 9 5 3

Öst	Syd	Väst	Nord
1 ♠	pass	2 ♦	pass
2 ♠	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Exempel 5     ♠ D 6 4 2  
Öst giv        ♥ kn 7 5 4  
Ingen i zon    ♦ E 6  
                  ♣ kn 8 5 3

Öst	Syd	Väst	Nord
1 ♠	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

### (17) ! REFLEKTERA

- ♣ Vad fick du fram av denna övning?

## Spelförare

Som spelförare har du en stor fördel och det är att du ser ditt pars alla tillgångar. De saker vi vill trycka på är framför allt:

- ♣ Räkna vinnare i sangspel.
- ♣ Räkna förlorare i färgspel.
- ♣ Har någon av motståndarna bjudit något?
- ♣ Vem har korten?
- ♣ Vad kan du läsa ut av utspelet? Hur är färgen fördelad?
- ♣ Har någon visat 10 hp men inte öppnat, placera resten av korten hos den andre motståndaren.

## Försvarsspel

Bridgens svåraste ”gren”. Detta gäller även, eller kanske i synnerhet för en nybörjare. Det beror på att man måste måla sig en bild av partnerns kort, med hjälp av bordets kort och sina egna. För att bli bättre försvarsspelare behöver dina elever öva på följande:

- ♣ Räkna vinnare i sangspel.
- ♣ Räkna förlorare i färgspel.
- ♣ Dra slutsatser av budgivningen?
- ♣ Använda så tydliga markeringar som möjligt.

## Grupparbeten

Här är några frågor/problemställningar, som du som bridgelärare kan få under ett kurstillfälle. Försök att ta ställning till:

- ♣ Vad gör du?
- ♣ Hur förklarar du läget?

### EXEMPEL 1

Hur tacklar man den där killen som envisas med att 4 klöver är essfråga?

### EXEMPEL 2

Varför är det skillnad i poäng mellan dessa bud?

1 ♡ – 2 ♡      6 - 10  
1 ♡ – 3 ♡      11 - 12

### EXEMPEL 3

Hur gör du när försvaret lägger i kungen från:

D 7 3  
6                      K 10 2

### EXEMPEL 4

Ska du spela ut kungen från?

♠ K D kn 7 2

Varför i så fall?



### EXEMPEL 5

Varför ska du spela på knekten i följande situation, efter utspel av partnern ♡5 när spelföraren lägger trean.

♡ 8 6 3  
♡ 5                      ♡ D kn 9 2

### EXEMPEL 6

Vad gör du i andra hand när spelföraren spelar femman?

♡ D 8 7  
♡ K 4 2                      ♡ E 10 9 6  
♡ 5

### EXEMPEL 7

Varför ska man ha 12 poäng för att öppna?

# Bridgens ekonomi

Bridgen har en egen ekonomi. Förstår man inte den, så förstår man inte bridge.

Du har:

♠ 6 5 4 ♥ K 4 3 ♦ kn 10 7 6 5 4 ♣ 8 5

Syd	Väst	Nord	Öst
			1 ♥
pass	2 ♥	pass	pass
?			

## FUNDERINGAR, LOGISKT RESONEMANG:

- ♣ Öst har inte 16 poäng, för då hade han inviterat.
- ♣ Väst har inte 11 poäng för då hade han bjudit 3 ♥
- ♣ Maximalt har Öst och Väst högst 25 poäng tillsammans.
- ♣ Som minst har Öst och Väst 11+ 6 poäng = 17 poäng.
- ♣ Jag har 4 poäng. Partnern har alltså mellan 11 och 19 poäng.
- ♣ Snittet blir 15 poäng. Varför bjöd han inte?
- ♣ Han har väl ingen bra färg?
- ♣ Men det har jag!
- ♣ Jag bjuder 3♦!

## TITTA PÅ EKONOMIN:

2 ♥	8 stick	+110
3 ♥	8 stick	-50
3 ♦	9 stick	+110
3 ♦	8 stick	-50
3 ♦	7 stick	-100

Går du hem i 3 ♦ får du +110. Hade Ö-V gått hem i sina 2 ♥, hade de fått +110. En ren vinst på 220 poäng!

Går du bet i kontraktet innebär det fortfarande att du gör en vinst. Det är bättre att betala 50 än 110. -100 är mindre än -110.

Kanske att vårt bud 3 ♦ gör att motståndarna pressar sina resurser och bjuder 3 ♥. Det kanske inte går

hem. I så fall är vår vinst genom budet att vi får in 50 i stället för att betala 110.

Det kan också vara så att motståndarna hamnar i en utgång de inte ska hamna i. Men den avvägningen finns alltid vid alla balanseringar. Vi tänker mest på förra årtusendets sämsta bud. Fredins balanseringsdubbling på 4♠ när motståndarna svängde till 7♣ med jämn hemgång. 4♠ gick mängdbet.

## (18) ! REFLEKTERA

- ♣ Är du med på resonemanget?
- ♣ Vilka nackdelar finns det att resonera på detta vis?

## Pengar i stället för partävling

Titta på ett protokoll från klubben!

450	10
200	0
450	10
420	3
450	10
450	10
420	3
450	10

Subtiliteter som skillnaden mellan 420 och 450 är ointressanta i bridgesammanhang. Ändå är det vad partävling handlar om. Har du sett nybörjarparet som spelar på klubben och kommer till 4♠ och lyckas klara hem det?

Bara det är en prestation i sig.

Så vecklar vi upp protokollet och ser att alla gjort fem trick.

För prestationen att bjuda och spela hem 4♠ fick man 3 poäng!

Så utomordentligt frustrerande!

Det svenska folket är ju spelgalet sägs det. Miljontals svenskar spelar Keno, Lotto, V75, Oddset, Lången och allt vad det heter varje vecka. Varför?

För chansen att vinna pengar.

Vi som jobbar med bridge har glömt bort att bridge är ett spel om pengar. Hur hög taxan är, är egentligen inte av central betydelse. Säg att vi spelar 1-öres. Det är då viktigt att ta in 4:20 i stället för att betala 50 öre.

Så här lär du dig hur du ska hantera korten, så att du får hem pengarna. Då är det inte intressant att få 4:50 i stället för 4:20. Då lär du dig också att se till att du får 4:20 i stället för 1:70, som du får om du inte bjuder din utgång.

### Är det här rimliga konsekvenser?

Reflektera över vad du tycker är rimligt? Är det här en modell som skulle kunna vara applicerbar på din klubb/nybörjarkurs?

Vi tror att följande teser är bra för nybörjarnas utveckling:

- ♣ Håll nybörjarna borta från partävlingar!
- ♣ Låt dem spela robbertbridge eller fyrmanna mot varandra i stället!
- ♣ Lär dem spelets ekonomi!

### En modell

Hur ska man då träna eleverna på ett bra sätt?

Med utgångspunkt från resonemanget att de ska lära sig spela bridge, rekommenderar vi att du provar följande upplägg i slutet av kursen.

- ♣ Fritt givna brickor.
- ♣ Rak Mitchell
- ♣ Totalpoäng

#### (19) ! REFLEKTERA

- ♣ Är detta bra? Vilka för- och nackdelar finns det i detta upplägg?
- ♣ *Är det så här vi vill ha det, eller är detta vad som händer, eller är det enbart myten om bridge och kortspel?*



# Bridgemetodik

Här tar vi upp de bridgespecifika moment som är bra att ha med sig i bagaget när du ska vara bridgelärare.

## PEDAGOGISKA TIPS, SPELTEKNIK

Du vill lära dina elever vad en **mask** innebär. Här får du en giv.

### EXEMPEL 1

- ♠ K kn 4
- ♥ E 9 8
- ♦ E D 9
- ♣ kn 4 3



- ♠ E 5 3
- ♥ D kn 10 7
- ♦ kn 8 7 2
- ♣ E D 4

Detta är ett fullständigt horribelt exempel att använda sig av i nybörjarsammanhang. I given finns en mask i varje färg plus ytterligare varianter på spelföring som gör den hopplös att analysera/spela rätt. T.o.m. för en erfaren spelare.

### EXEMPEL 2

- ♠ E 9 2
- ♥ E 4 3
- ♦ K D 4
- ♣ kn 7 6



- ♠ K 7 6 3
- ♥ D kn 10
- ♦ E 8 4
- ♣ E 5 3 2

Renodla problemet!

Om du vill lära dina elever hur en mask fungerar, ta då t.ex. ut hjärterkorten och lägg upp dem på bordet.

♥ E 4 2

♥ D kn 10

Hur ska du få tre stick?

Nu är problemet renodlat, d.v.s. du har tagit fram själva poängen i given.

Är detta ett övertydligt exempel? Kan ett exempel vara övertydligt? Svaret är nej! Om vi ska presentera en mask så kan vi ta följande kort för att tydligt visa vad en mask är.

♥ E D

♥ 2

**Du spelar tvåan och vänsteryttern lägger en liten. Hur ska du göra för att få två stick?** Låt gärna eleverna själva fundera ut detta i grupp, vid bordet.

**Försök alltså att renodla problemen.** Ta en bit i taget. Undvik att ställa eleverna inför flera problem samtidigt. Det förvirrar bara och de får svårt att koncentrera sig. Analysera t.ex. inte alla detaljer i en bricka. Ta upp väsentligheter.

### (20) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur presenterar du denna mask?
- ♣ Vad säger du?
- ♣ Kan du säga det med färre ord / tydligare?

Fortsätt med färgbehandlingar och maskar.  
I överkursen kan du ta upp:

♡ E kn 4 2

♡ 10 9 8 5

♡ D 7

♡ K 6 3

Du ska försöka ta tre stick. Allt för många som lärt sig att maska gör nu fel, för de har inte all information. I detta fall går spelet ut på att ta ut hjärter ess-kung för att sedan spela upp mot knekten. Då klarar man alla 3-3 samt dam andra bakom och damen rätt.

## PEDAGOGISKA TIPS, BUDGIVNING

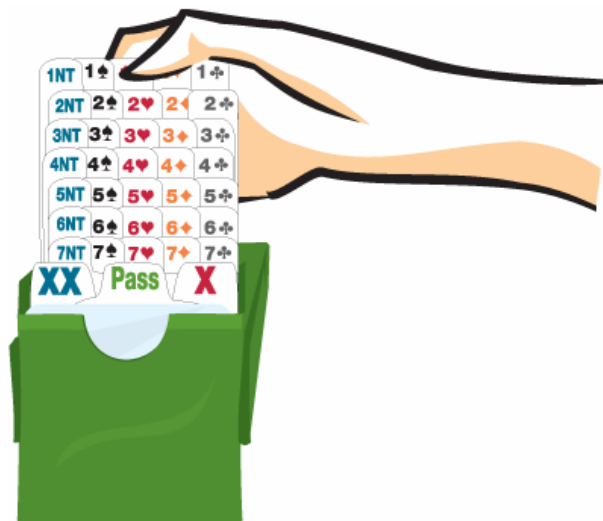
Här är en metod att spela provbridge utan egentlig budgivning, men ändå ge förståelse för hur det fungerar.

Låt given skriva sina honnörspoäng (hp) på ett protokoll eller på en budgivningslapp. Där kan också anges hur många kort ÖH har i varje färg (fördelningen). Denna lapp skickas till SH, som fastställer slutbudet.

På samma sätt kan man bjuda efter ett inkliv.

Teoretiskt kan man även träna budgivning med hjälp av ett budgivningsdiagram. Ofta är det en fördel om handledaren tillsammans med deltagarna diskuterar sig fram till motsvarande diagram (skrivs på whiteboard eller blädderblock).

Då fungerar OH-bladet som förlaga.



### Att träna budgivning

Ett annat sätt att träna budgivning är att visa en budsekvens med tillhörande händer.

ÖH	SH
1 ♡	1 ♠
2 ♠	?

Genomför ett rollspel så att deltagarna får svara.  
Fördela frågorna.

#### KAPTEN

I budsekvensen ovan känner vi till ÖH:s styrka och fördelning. SH som är kapten i budgivningen ska lotsa paret till rätt slutbud. Utan kapten skulle budgivningen plötsligt avstanna eller fortsätta i all oändlighet med dyrbara straffar som följd.

#### (21) ! REFLEKTERA

- ♣ Kan benämningar om kapten, slav, bigboss eller annat tydliggöra vad det handlar om?
- ♣ Tydliggör med ett exempel vad en hand har i en viss budgivning och förklara detta på ett pedagogiskt sätt.

# Bridgekursens ekonomi

I detta kapitel tar vi ett helhetsgrepp kring bridgekursens ekonomi. Hur en kurs går runt ekonomiskt och frågan om man kan leva på att vara bridgelärare.

## INNEHÅLL

- ♣ Mål för klubben att ha en bridgekurs.
- ♣ Hur ser totalekonomi ut?
- ♣ Hur rekryterar man elever?
- ♣ Marknadsföring.
- ♣ Provbridge.

## MÅL MED BRIDGEKURS

Vilka är dina reflektioner kring att hålla en bridgekurs? Varför är en bra fråga att starta med. Vi tror att följande faktorer finns för klubben respektive bridgeläraren.

### Enligt klubben

- ♣ Öka medlemsantalet.
- ♣ Föryngring.
- ♣ Vitalisering av klubben.
- ♣ Ekonomiska skäl.
- ♣ Bra tävlingsresultat i DM/SM.
- ♣ Fler tävlingstillfällen på klubben.
- ♣ Aktiviteter utöver tävlingsverksamheten.

### Enligt kursledaren

- ♣ Ett antal blir kvar som tävlingsspelare på klubben.
- ♣ Ett antal blir hemmaspelare med regelbundet spel.
- ♣ Att tjäna en slant på insatsen.

### (22) ! REFLEKTERA

- ♣ Stämmer detta?
- ♣ Finns det fler faktorer som avgör varför vi gör denna gärning?

## TOTALEKONOMI

### Ett exempel

BK Utopia behöver öka antalet spelare i sin klubb, och vill samtidigt försöka föryngra. Man tar hjälp av två utbildade bridgelärare som gått bridgelärarytbildningen på Bosön 2003. Man bestämmer sig för följande nivåer.

Måndagar	Nybörjarkurs, 50 deltagare
Tisdagar	Påbyggnadskurs 1, 40 deltagare
Ondagar	Spel för mindre rutinerade, 10 bord
Torsdagar	Påbyggnadskurs 2, 25 deltagare
Torsdagar	Spel i vanliga lokalen

Anna och Bertil ska köra detta själva.

Man räknar att hålla två omgångar kurser per termin och att avkastningen från onsdagar går till Anna och Bertil.

Kursavgifterna man tar är 500 per kurs och det blir för ett kvartal:

Måndagar	50 x 500 = 25 000
Tisdagar	40 x 500 = 20 000
Ondagar	400 per gång x 10 tillfällen = 8 000
Torsdagar	25 x 500 = 12 500

= 65 500 kronor. Av det avgår 25% i egenavgifter och 30% i skatt så kvar är ca 32 000 som ska delas på 2 vilket blir 16 000 kronor var under tre månader. 10 tillfällen vid 2 gånger var i veckan 4 timmar var ger 80 timmars arbete och ca 200 kronor per timme för de timmar de arbetar. Glöm då inte att det är lika mycket förberedelsestid för detta.

Det här betyder, att ska man leva på bridgen måste man öka volymerna, priserna och se till att kunderna är nöjda och kommer tillbaka till nästa kurs.



Är det då inte rimligt att Anna och Bertil får behålla de pengar som kommer in. Klubben får ökade intäkter på sin(a) ordinarie spelkväll/-ar då det kommer fler.

Det bästa är kanske att Anna och Bertil bildade ett litet bolag och delade intäkterna efter arbetsinsats. Det är dessutom roligare.

#### (23) ! REFLEKTERA

- ♣ Verkar uppställningen ovan rimlig?
- ♣ Hur kan man öka sin vinst, rent marknadsekonomiskt?

#### Vilken kategori dominerar på klubben?

- ♣ Nybörjare.
- ♣ Klubbspelare.
- ♣ Elitspelare.

#### (24) ! REFLEKTERA

- ♣ Är det viktigt att tillgodose alla kategorier?

#### Hur ökar klubben medlemsantalet?

- ♣ Nyrekrytering.
- ♣ Kurser.
- ♣ Attraktiv klubb.
- ♣ Få gamla medlemmar att stanna kvar.
- ♣ Stjäla medlemmar från andra klubbar.

Introduktionsmedlemsskapet innebär en bra inslussning till klubben och förbundet. Viktigt är att de känner sig delaktiga i klubbens göromål. Tänk långsiktigt med planeringen av introduktionen. Se vidare i kapitlet om trivsel.

#### (25) ! REFLEKTERA

- ♣ Verkar det detta stämna? Vad får klubben ut av att vara fler medlemmar?

## REKRYTERING

Om du vill tjäna pengar genom att vara bridgelärare är en första förutsättning att du hittar elever!

#### ÖVNINGSUPPGIFT

Din uppgift är nu att skaffa fram 30 elever på din egen ort till den bridgekurs som du tänker starta. Använd din fantasi och skriv ner minst fem olika rekryteringssätt som passar i din omgivning.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

#### (26) ! REFLEKTERA

- ♣ Vilket rekryteringssätt tror du
  - ger flest elever?
  - är billigast/dyrast?

Gör en matris med två axlar. Uppåt Y, så är det antal elever. X är kostnad där längre till höger är billigare. Förslag som kommer uppe i höga högre hörnet är bra förslag som du ska troligen jobba med.

## TIPS OM REKRYTERING

Se till att det finns ett par utbildade bridgelärare till nybörjarkursen. Saknas sådana, skicka några på lämplig bridgelärarytbildning arrangerad av Svensk Bridge under utbildningshelgerna. Se även till att du har ett antal medhjälpare så att du kan genomföra de praktiska arrangemangen.

Vid rekrytering av deltagare till nybörjarkursen ska man försöka engagera hela klubben.

**Exempel:** Varje medlem försöker skaffa en deltagare till kursen.

Tänk på att det bästa sättet att rekrytera är genom **mun mot mun- metoden**. Om era klubbmedlemmar berättar för alla hur trevligt det är att spela bridge och att klubben ska starta en ännu trevligare nybörjarkurs med den allra trevligaste och den mest kompetenta bridgeläraren. Ja, då kan man inte misslyckas.

Medlemmarna sätter upp affischer på arbetsplatsen. På dessa anges förutom fakta, namn och telefonnummer på kontaktpersonen. Här gäller det att arbeta med mun mot mun och binda upp flertalet personer i kamratkretsen.

Annonsera i tidning, annonsblad eller personaltidning. Samannonsera gärna med närliggande klubbar. Annonsera nybörjarkursen på Internet. Skicka fakta om nybörjarkursen till Svensk Bridge [kansliet@svenskybridge.se](mailto:kansliet@svenskybridge.se). Var? När? Och kontaktperson, gärna med e-postadress.

Inbjud en, eller flera, journalist(er) att skriva ett reportage om klubben och dess aktiviteter. Arrangera Bridgens dag eller Bridge på stan och dela ut informationsmaterial och låt varje intresserad prova sporten bridge med provbridge (se nedan). Det gäller att synas!

För att rekrytera skolungdomar kan man delta på föreningarnas dag och spela provbridge. Man kan arrangera lunchaktiviteter eller eftermiddagsaktiviteter tillsammans med fritidsgården. Glöm inte skolmästerskapet i bridge i september.

Vilka arrangemang du än genomför, är det viktigt att du aktivt arbetar med rekryteringen, antecknar namn, telefonnummer, pratar bridge och så vidare. Förmedla sedan dina namn till kursansvarig och bestäm tid, plats och ansvar.

Se mer i dokumentet *idébank*. Finns på nätet [www.svenskybridge.se](http://www.svenskybridge.se) och i Bridgelärarpärmen.

## PROVBRIDGE

Provbridge är ett bra sätt att marknadsföra bridge. Genom att låta eleverna provspela förstår de bättre vad bridge handlar om.

Bridge är ett kortspel för fyra personer. Vi spelar ihop två och två. Vi spelar med en vanlig kortlek. Ess är högsta kort och tvåan lägsta. I bridge använder vi oss av en bridgebricka med fyra fack och 13 kort i varje fack. Nord-Syd bildar ett par och Öst-Väst ett annat par.


Bridge går ut på att vinna så många stick som möjligt tillsammans med sin partner. Ett stick är en runda när alla fyra spelarna spelat var sitt kort. Du måste följa färg om du kan. Om det spelas spader måste du spela en spader om du har spader, annars lägger du ett dåligt kort i en annan färg. Högsta kortet i spelade färgen vinner sticket. Den som vinner sticket spelar ut i nästa stick.

Nu ska ni få lära er några **specialare** som vi använder inom bridgen.

Du som sitter Nord, Giv, kallas för spelförare **Big Boss** och ska spela dina egna och din partners kort. Du som sitter Öst kallas för utspelare, du ska starta spelet genom att spela ut ett kort.

Du som sitter Syd är träkarl, **slaven i gänget**. Du ska lägga ner dina kort fullt synliga, sorterade i färger, efter utspelet och lyda order av din partner.

### Brickan för provbridge

♠ 8 7 4		
♥ K D kn 10 8		
♦ E 3 2		
♣ 6 5		
♠ K D kn 5 2		♠ 9 6
♥ 5 4 3		♥ E 9 6 2
♦ kn 10 9 7		♦ D 8
♣ kn		♣ D 10 9 8 7
♠ E 10 3		
♥ 7		
♦ K 6 5 4		
♣ E K 4 3 2		

## Spelet går så här

Du som sitter Öst och är utspelare startar med spader kung. Träkarlen lägger ned sina kort och Nord, spelföraren, bestämmer vad som ska spelas. När man inte kan spela högre lägger man sitt lägsta kort. Nord begär alltså spader fyra. Nu är det Västs tur, och eftersom du spelar ihop med Öst och din partner har spelat ett högt kort, kan du lägga sexan. Du som sitter Nord kan välja mellan att sticka, spela högre, eller spela ditt lägsta kort. Spaderfärgen är fördelad på nedanstående sätt

♠ 8 7 4  
♠ K D kn 5 2      ♠ 9 6  
♠ E 10 3

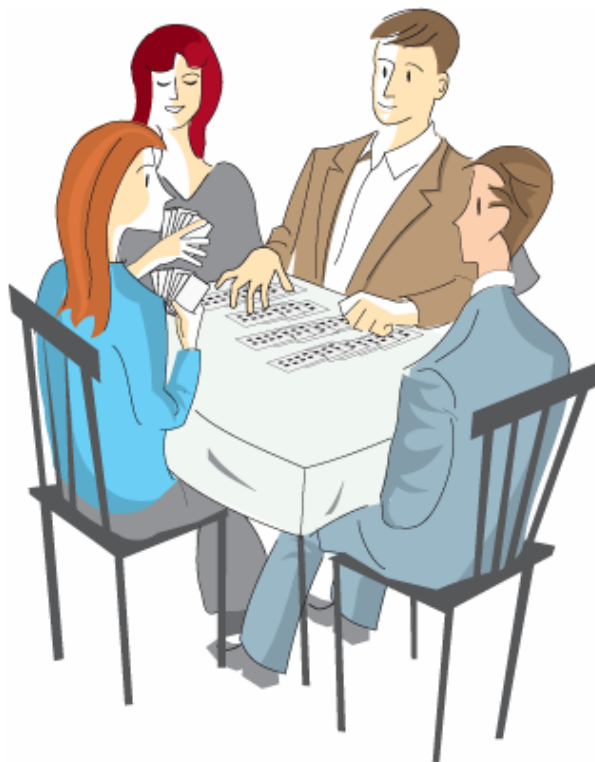
## När du avslutat din provbridge, glöm inte...

...att få namn, adress, telefonnummer osv. Det kan du få genom att hämta skolkatalogen på skolans expeditionen (om du är på en skola). Då har du ett bra register på vilka som deltagit i din provbridge.

Det är viktigt att i samband med provbridgen berätta om vilka möjligheter som finns att lära sig riktig bridge. Uppföljning med kurs ska ske snarast efter provbridgen.

### (27) ! REFLEKTERA

- ♣ Är det något kring provbridge vi missat? Vad skulle du vilja lägga till?
- ♣ Är provbridge ett bra sätt att rekrytera?



# Lektionsplanering

I detta avsnitt tar vi upp mer genomgående hur du planerar en lektion och vilka hjälpmedel du kan ta hjälp av.

## INNEHÅLL

- ♣ Allmänt
- ♣ Hur du lär dig namn
- ♣ Antal kursdeltagare
- ♣ Närvarolista
- ♣ Kursmaterial
- ♣ Hjälpmedel
- ♣ Föreläsning
- ♣ Spelövning
- ♣ Första lektionen
- ♣ Övningar
- ♣ Att planera en lektion

## ALLMÄNT

När det gäller att tala brukar Magnus Härenstam säga att desto kortare du ska prata, desto mer behöver du förbereda dig. Generellt gäller, att ska du prata i 20 minuter måste du förbereda dig i 40. Ska du prata i 30 måste du förbereda dig i 60.

## HUR LÄR DU DIG ELEVERNAS NAMN?

Vi har säkert, var och en av oss, olika sätt att lära oss elevernas namn.

Tänk på att det är oartigt mot eleverna att inte veta deras namn! Efter tre lektioner får du inte fråga vad de heter!

Här kommer ett tips hur du kan lära dig namnen:

Börja med att rita upp en skiss över bordens placering och numrera dem.

Under spelet gång går du runt till ett bord per spel och skriver in elevernas namn där de sitter.

	Roland	
Arne	<input type="text" value="1"/>	Janne
	Lenhart	
	Buddha	
Muhammed	<input type="text" value="2"/>	Konfutse
	Peder	
	Gun	
Magnus	<input type="text" value="3"/>	Hans
	PG	

- ♣ Memorera namnen, ge varje elev en identitet.
- ♣ Använd namnen ofta och direkt.
- ♣ Repetera namnen flera gånger under första kvällen. När du kommit hem på kvällen går du igenom dem utantill ett par gånger. Inför lektion nummer två gör du det minst en gång till.
- ♣ En annan möjlighet i dagens högteknologiska samhälle är att ta kort på deltagarna, kanske med digitalkamera.

### (28) ! REFLEKTERA

- ♣ Tycker du att eleverna ska presentera sig för varandra innan kursen kommer igång på riktigt? När då i så fall?
- ♣ Kan det vara vettigt att ha namnlappar på alla deltagare, inklusive dig själv?

## ANTAL KURSDELTAGARE

---

Du har kanske fått ett udda antal kursdeltagare. Detta medför ju problem, när det ska spelas.

Problemet kan lösas på olika sätt, beroende på hur många det är som fattas till ett fullt bord. Fattas det en person, kan du ju själv delta, även om detta gör det svårare för dig att gå runt och hjälpa till. Ett alternativ är att skaffa en medhjälpare, ett annat att låta deltagarna varva så att var och en får sitta över en bricka eller en rond.

Fattas det två personer, kan du antingen spela med blindbord eller skaffa en (då får du själv hoppa in) eller två medhjälpare.

Fattas det tre personer, är det förmodligen enklast att låta kursdeltagarna turas om att sitta bredvid. Gör gärna upp ett schema, så att det inte bara blir några stycken som inte får spela alla brickor.

I början av kursen är det mindre problematiskt med udda spelare, eftersom de vanligen spelar utan budgivning och den som blir träkarl kan flytta till den tomma platsen.

Så länge deltagarna spelar med lagda brickor, kan du också själv delta i budgivningen och sedan inta träkarlens plats (vanligtvis vet du hur budgivningen kommer att bli och kan från början sätta dig på den förmodade träkarlens plats).

## NÄRVAROLISTA

---

Under hela kursen bör du föra en närvarolista på vilken du prickar av deltagarna. På den ska också finnas telefonnummer, så att du snabbt kan ringa en deltagare som inte anmält sin frånvaro. Du kan då tipsa kursdeltagaren om de genomgångna momenten och någon gång peppa eller trösta densamma. Registrera deltagarna som Introduktionsmedlemmar. Observera att om du får bidrag till din kurs, t ex från SISU, är du skyldig att hålla ordning på närvaron.

## KURSMATERIAL

---

Det är viktigt, att du i god tid skaffar det kursmaterial som du ska använda. Eleverna vill gärna ha en kursbok på en gång. Beställ gärna ett antal extra exemplar, om det skulle dyka upp ytterligare elever.

Du måste också gå genom kursmaterialet och se hur det är uppbyggt. Läs också den lärarhandledning, som vanligen finns med i materialet (egentligen bör du inte överhuvudtaget använda ett material som inte har en handledning). Där får du många goda råd att ta vara på.

Redan nu gör du en grovplanering av kursen, som du sen kan presentera för deltagarna vid det första lektionspasset. Tänk igenom uppläggningsen och skriv ner frågor som du kan ställa. Det är också bra, att redan i ett tidigt skede göra i ordning allt annat material, som du kan behöva under kursen, t.ex. OH-blad (blad för overheadprojektor), eventuella givsamlingar, sammanfattningar m.m.

## HJÄLPMEDEL

---

”If you can’t use your head,  
use overhead.”  
*Okänd pedagog*

Att arbeta med de hjälpmedel som finns till hands är viktigt. Enbart att stå och mäsas är som vi vet fel. Vi har några utmärkta hjälpmedel som; budlådan, korten och brickorna.

Använd tillgängliga hjälpmedel, men variera och överdriv inte! Oftast har du tillgång till åtminstone en tavla och/eller en OH-projektor. Ett blädderblock kan du lätt skaffa själv (kanske genom klubben), om det inte finns. Försök att variera mellan hjälpmedlen. Det är jobbigt att stirra på en mängd OH-projektioner p.g.a. det starka ljuset. Och än en gång: Fyll inte OH bladen med mängder av information! Vill du t.ex. ha givarna på OH-blad, skriv då en giv på varje blad.

## OH-projektorn / bildkanonen

När det gäller OH-projektorn finns det en hel del att säga och det kan därför vara på sin plats att göra en liten avstickare och ge lite tips om detta alltför ofta missbrukade och felanvända hjälpmedel.

Alltför många har tyvärr inte insett, att det som projiceras också finns på OH-bladet och vänder sig mot projektionen och därmed vänder eleverna ryggen. Den enda gång du behöver vända dig mot duken är, när du kontrollerar att hela bilden/texten syns (eller den del du vill ska synas för tillfället). Annars lär nog eleverna snabbt påpeka, att de inte kan se bilden/texten.

Ställ inte projektorn för nära duken, då blir bilden för liten. Tänk också på att duken inte ska hänga rakt ner utan vara vinklad mot väggen/tavlan.

Den text du har med bör vara relativt stor och begränsad. Som påpekades tidigare: Fyll inte bladet med för mycket information! Du har säkert själv sett många skräckexempel på OH-bilder, där det finns en hel A4-sida fylld med text av ungefär den här storleken. Ett OH-blad ska innehålla **stolpar** och väsentligheter, inte ge fullständig information - den ger du muntligt (eller så finns den t.ex. i kursboken).

Använd ett enkelt språk, även här. Det är lätt, att man som lärare och **expert** svänger sig med termer och ett språk som eleverna inte förstår. Tänk på att det som är självklart för dig inte alls är så självklart för dem. Och bridgen är ju full av mer eller mindre konstiga termer som **mask**, **skvis**, **Schneider** osv.

## OH-Projektorn / bildkanonen (planering).

- ♣ Bekanta dig med OH-projektorn och bildkanonen i god tid före användandet.
- ♣ Lär dig hur den fungerar, och se till att det finns reservlampa.
- ♣ Se till att den kan anslutas till lämpligt vägguttag.
- ♣ Träna på att behärska alla inställningar till reglagen.
- ♣ Hur är samspelet mellan OH-bilden, whiteboard och blädderblock?

## OH-Bilder (allmänt)

- ♣ Bör visas i liggande format.
- ♣ Skriv med stor och tydlig stil (på datorn eller för hand).
- ♣ Skriv ett fåtal stolpar
- ♣ Visa en rad i taget eller rader som hör ihop.
- ♣ Täck över det du inte vill visa.
- ♣ Använd många OH-bilder om du har mycket att presentera.
- ♣ Skydda dem i plastfickor.

## OH-Bilder (användning)

Täck över det som inte ska visas med en finurlig övertäckningskonstruktion eller klistra över post-it som lätt kan flyttas. Tänk på att vita ytor är ansträngande för ögonen. Gör gärna en mall för att täcka kanterna.

Tänk igenom före varje lektion så att du samordnar presentationen av OH-bilden, whiteboardanvändningen, lärmaterialet och samspelet med kursdeltagarna.

Budgivningen börjar redan i kapitel 2. I kapitel 2-6 är det frågan om öppningsbud och slutbud. Senare förekommer budgivningssekvenser av skiftande slag. De enskilda buden i **”Den Rätta Vägen”** skrivs enligt följande:

Pass – 1 ♠ – 2 ♣ – 3 ♣ – 4 NT – 5 ♠ – 7 NT

- ♣ Ett färgbud skrivs med lämplig tricknivå och stor och liten bokstav.
- ♣ Ett sangbud skrivs med antalet trick plus NT (no trump)

## OH-Bilder (disposition)

### FÖRKORTNINGAR

ÖH	Öppningshand
SH	Svarshand
MTH	Motspelaren till höger
MTV	Motspelaren till vänster

### FÄRGSYMBOLER

ÖH bud	Blå bakgrund
SH bud	Grön bakgrund

### MARKERINGAR RUNT BUDET

Tunn ram	Neutralt bud (ej krav)
Halvfet (grön) ram	Invitbud
Fet (röd) ram	Kravbud

## Budlådan

Budlådan är ett förnämligt hjälpmedel (och svensk uppfinning) när det gäller att logiskt och praktiskt åskådliggöra tankebanan från spelkorten till ett lämpligt bud. Dessutom kan den användas som poängtabell, när man snabbt och översiktligt ska ta reda på rätt poäng. Till detta behövs vanligtvis många års träning och erfarenhet.

Praktisk träning med budlådan är av stor vikt. Ta gärna bort Stop(p), Alert, redubbelt- och dubbeltlapparna.

Titta på buden i budlådan och jämför med diagrammet ”Trappan” i DRV.

Träna med budlådan vid behov.

De första buden bör vara:

<b>ÖH</b>	<b>SH</b>
1 NT	3 NT
pass	

Redan i kapitel 2 introduceras budlådan:

- ♣ Tryck tummen mot fliken på budet 1 ♠
- ♣ Ta upp hela bunten (med 1 ♣-1 ♠) ur budlådan.
- ♣ Placera den framför dig till vänster på bordet (på det viset är budet vänt mot partnern)
- ♣ Ta upp 4 ♥ (hela bunten) och lägg korten omlott ovanpå varandra så att partnern ser buden 1 ♠ + 4 ♥.
- ♣ Träna senare med andra budgivningssekvenser och passlappar.
- ♣ Se efter vilka bud som finns kvar att bjuda.
- ♣ På detta vis får vi reda på vad som menas med 1-över-1 och 2-över-1.

### BUDLÅDAN SOM POÄNGGUIDE

På baksidan av varje budkort finns en poängtabell med internationell avläsning.

Svart tryck visar poängen i ozon.

Rött tryck visar poängen i zon.

OBS! Använd poängtabellen i DRV.

### (29) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur ser den perfekta pedagogiska budlådan ut?

## KORTLEKEN

Kortleken är bridgelärarens bästa vän. Att tidigt låta eleverna jobba med kortleken är mycket viktigt. Framför allt för den generation som växer upp nu. Tidigare var kortspel en vanlig företeelse i Sverige, men inte nu. Det gör att många måste tränas in i att bli kortspelare.

Som vi tidigare påpekat, bl a i exemplen med maskar, kan du be eleverna ta ut t.ex. alla hjärter och lägga upp dem på bordet. Därefter får de en direkt uppgift att lösa och **gemensamt** komma på hur de ska spela. T.ex. följande:

♥ E 4 2

♥ K 9 8 7

♥ 6 5 3

♥ D kn 10

Hur ska N-S få tre stick?

Hur ska Ö-V kunna få ett stick, om en av dem är spelförare, två sätt.

### (30) ! REFLEKTION

♣ Ökar detta förståelsen för kortspelet?

## FÖRBEREDELSE

En bön av *C H Spurgeon*:  
”Gode Gud, lär min lärare  
så att han kan lära mig”.

Inför varje lektionspass måste du förstås förbereda dig. Är du väl förberedd, går lektionerna vanligen också betydligt bättre. Gå igenom det eller de avsnitt du tänker ta upp, så att du har ett bra begrepp om vad det/de innehåller.

Tänk igenom i vilken ordning du ska presentera innehållet. Stryk under eller anteckna det du ska skriva på tavlan eller blädderblocket.

Gör i ordning de OH-blad, som du tänker använda dig av (om du inte redan gjort det i samband med grovplaneringen). Kom bara ännu en gång ihåg att inte fylla ett OH-blad med mängder av information. Gör hellre några extra blad.

Analysera de givar som hör till avsnittet, så att du kan gå igenom dem (eller några av dem). Gå bara inte in på för svåra saker. Ofta kan det t.ex. vara lämpligt att bara titta på hur korten i en av färgerna kan spelas. Du bör nog till större delen använda duplicerade och förberedda brickor, i varje fall till att börja med. När kursen fortskridit ett antal lektioner och kursdeltagarna åtminstone nödtorftigt behärskar tekniken med inkliv och upplysningsdubbling, kan du lite då och då använda fritt givna brickor.

**Läs igenom lärarhandledningen och använd dig av den.**

Planera repetition av föregående avsnitt.

### (31) ! REFLEKTERA

♣ Hur ser en lektionsplanering ut som du gör? Ta t.ex. lektion 4 i *Den rätta vägen* och gör en grovplanering. Visa den sedan för en kollega och be om feedback.



## PRAKTISKT SPEL

Spelteknik och spelträning upptar en stor del av nybörjarkursen. Hur man praktiskt och pedagogiskt går tillväga finns beskrivet i kommentarerna till varje träningsfälle med demogivar och övningsgivar. Vid bridgelärarseminariet i Stockholm i april 1995 diskuterades olika modeller under överinseende av Audrey Grant, Villy Dam och Jörgen Lindqvist.

När man arbetar runt de gröna borden ska det vara rent på bordet så att man kan koncentrera sig på budgivningen och korten. Renodla ett problem i taget.

Varje spelare kan ibland ha 2-6 kort vid träning av spelfinesser. Någon gång kan man göra en demonstration vid ett bord med övriga som åskådare.

Kommentera spelet och introducera bridgeuttryck i små proportioner.

När en bricka är färdigspelad tar du upp deltagarnas synpunkter och slutsatser. Om deltagarna inte förstått ett moment kan man spela om brickan svängd.

### (32) ! REFLEKTERA

- ♣ Om du ska visa på godspel av färg utan att man blockerar en färg. På vilket sätt skulle du konstruera given?

## HEMUPPGIFTERNA

Hemuppgifter och sammanfattningar rätt använda kan vara ett förnämligt led i inlärningsprocessen tillsammans med budgivningsdiagrammen. De testas de delar av kursen som man gått igenom. Man kan också använda kopior av OH-bilderna i lärarhandledningen som stöd. Du kan jobba enligt följande modell:

- ♣ Var mycket tydlig med sidanvisningarna.
- ♣ Hänvisa till svarssidorna i boken.
- ♣ Läs frågorna i hemuppgiften.
- ♣ De som har tid kan jobba med alla hemuppgifterna.
- ♣ Rekommendera någon gång vissa hemuppgifter.
- ♣ Vid nästa tillfälle frågar du deltagarna om någon uppgift varit speciellt intressant.
- ♣ Presentera ett exempel i taget (täck över allt annat).
- ♣ Gå igenom de uppgifterna som är viktiga och anknyter till dagens lektion.
- ♣ Genomgången av hemuppgifterna tar normalt ett fåtal minuter.
- ♣ På samma sätt kan du någon gång presentera en intressant övningsuppgift.

### (33) ! REFLEKTERA

- ♣ Vilka punkter tyckte du var överflödiga?
- ♣ Hur mycket tid tror du det tar för att göra hemläxor.
- ♣ Kan man hoppa över hemläxan?

# FÖRSTA LEKTIONEN

## En introduktion

En sjuårig flicka, som tillfrågades om hur hennes första skoldag varit, svarade indignerat: De lärde mig inte mycket. Jag måste dit i morgon igen.

Idag ska du genomföra det första lektionspasset. Du ska möta en för dig kanske helt okänd grupp av människor och som alltid inför nya möten pirrar det lite i magen. Hur ska du egentligen börja? Hur ska du bete dig?

Här följer några allmänna tips om hur du kan starta den första lektionen:

Tala om vad du heter, ge eleverna lite bakgrund etcetera. Hur ingående du vill presentera dig får du själv avgöra.

Låt deltagarna presentera sig själva eller varandra. Det senare kan göras på olika sätt, t.ex. genom att deltagarna sätts två och två och intervjuar varandra och därefter får berätta för de övriga om den intervjuade.

Lär dig deltagarnas namn så fort som möjligt. Har du fått en deltagarlista redan före kursstarten kan du studera denna ingående och lära dig de namn som finns. Det är lättare att lära sig vem som är vem, om man redan kan namnen. Finns det ingen lista gör du en under detta första pass.

Låt också deltagarna lära sig varandras namn. Också här finns det en mängd olika sätt att genomföra detta på, t.ex. genom en s.k. namncirkel. Deltagarna står i en ring. En börjar med att säga sitt namn. Den till höger eller vänster (beroende på åt vilket håll vi vill gå) om den personen säger sen den förstes namn och sitt eget. Nästa person säger de två föregående namn och sitt eget osv. När cirkeln är slut ska den som började säga namnen på alla de andra. Har man tid, kan man möblera om cirkeln och köra ett varv till, eller låta några försöka klara alla namn.

I en annan form av namncirkel börjar en person enligt följande: ”Jag heter X,” pekar på en av de andra deltagarna och fortsätter: ”Vad heter du?” Den utpekade säger: ”Jag heter Y”, pekar på en ny person och frågar: ”Vad heter du?”

Du ska naturligtvis helst själv delta i denna aktivitet. Det ger dig en fin chans att lära dig många deltagares namn. Ju fler deltagare i kursen, desto större nytta har du av en sådan här övning. Det tar visserligen lite tid, men den lättar också upp stämningen och kan vara en inledning till god gemenskap i gruppen. Det är alltid lättare att umgås med människor, som man vet namnen på.

Presentera kursinnehållet i stort. Här berättar du lite om kursen för deltagarna. Du ger dem en översikt av kursinnehållet och berättar hur du har tänkt dig att ni ska arbeta. Låt gärna eleverna komma med synpunkter.

### (34) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur startar du lektion nr 1 i DRV?
- ♣ Hur visar man fyra bord hur spelet går till?
- ♣ Ingen av dem vet något om bridge.
- ♣ Vilka är grundreglerna?
- ♣ I vilken ordning tar du reglerna?
- ♣ Vilka hjälpmedel vill du ha?

### (35) ! REFLEKTERA

- ♣ Hur planerar du lektion nr 2 i DRV?
- ♣ Titta i lärarhandledning.
- ♣ Hur introducerar du budlådan.
- ♣ Tidsåtgång.
- ♣ Föreläsning – spelövning.
- ♣ Hemuppgifter.

## Vad behöver man kunna för att spela bridge?

---

Detta är grundstommen för att kunna spela bridge.

26 poäng räcker för utgång

8 trumf tillsammans räcker för att man ska spela utgång i färg.

Man får mer betalt om man spelar utgång.

3NT 4♥, 4♠ 5♣, 5♦ är utgångsbud och ger utgångsbonus (bättre betalt).

- ♣ Budgivningen går ut på att se efter om korten räcker till utgång. Samt att komma fram till det bästa kontraktet i samarbete med partnern.
- ♣ Lär dem att öppning med 1 NT är 15-17
- ♣ Lär dem att öppna bara med 1♠ eller 1♥ om de har minst fyra kort i färgen.
- ♣ Annars bästa lågfärg: 4-4 i högfärg hittar man lätt efter en öppning i ♣ eller ♦ - om lågfärgen var på fem eller fler kort.
- ♣ Sedan blir budgivningen bara en fråga om mycket enkel matematik.

På nästa nivå lär man dem NT-trappan, se tidigare avsnitt.

Bjud "bästa och längsta" räcker mycket väl som introduktion till bridgen.

Ja, de kommer att komma i fel kontrakt. Ja, de kommer att bjuda för högt. Ja, de kommer att spela galet. Men de kommer troligen att ha roligt.

### (36) ! REFLEKTERA

- ♣ Om du har nöjet att arbeta med en yngre grupp. På vilket sätt kan du snabbt sätta igång dem i så fall?
- ♣ Går det att använda sig av lathunden ovan?

# Trivsel och gemenskap på klubben

Om vi vill att våra kursdeltagare ska fortsätta att spela bridge i klubbmiljö, gäller det att skapa förutsättningar och förhållanden som gör det attraktivt för dessa att fortsätta utvecklas som bridgespelare på klubben.

## INNEHÅLL

---

- ♣ Utbildningsprogram
- ♣ Egen kväll

## UTBILDNINGSPROGRAM

---

### Klubben

---

Nedan förutsätts:

- ♣ att klubben spelar en kväll i veckan.
- ♣ att klubben är intresserad av att få fler medlemmar.
- ♣ att klubben ställer material och lokal till en utbildningsgrupps förfogande.

### Vi vet

---

Det finns inget annat sätt än att anordna nybörjarkurser, om vi ska få fler människor att spela bridge.

Om vi inte anordnar särskilda spelkvällar / grupper för nybörjarna efter avslutad kurs, kommer vi att tappa de flesta av dem (omkring 90%)

En ensam klubbfunktionär orkar inte med att genomföra ett helt utbildningsprogram för en klubb. Folk jobbar inte gratis under en längre period – det måste finnas morötter även för klubbfunktionärer.

### En modell

---

Vi ordnar ett litet gäng som samarbetar i utbildningsprogrammet. Någon i gänget har kontakt med styrelsen eller (helst) sitter i styrelsen.

Höstterminen första året drar vi igång en nybörjarkurs på onsdagar. Detta gäng kommer att utlovas reguljärt spel på tisdagar vårterminen andra året och en fortsättningskurs höstterminen andra året på torsdagar. Det är viktigt att vi redan nu talar om vilka kvällar som gäller i fortsättningen. Folk måste få chansen att ställa in sig på framtiden.

Vårterminen andra året ordnar vi spel för denna nybörjargrupp på tisdagar. Samtidigt kör vi en ny nybörjarkurs på onsdagar. Detta nya gäng kommer att utlovas reguljärt spel på tisdagar i höst och en fortsättningskurs vårterminen tredje året på torsdagar.

Varje termin upprepar vi mönstret.

## Frågeställningar / Diskussionsunderlag

---

Hela paketet ovan bygger på förutsättningen att klubbarna engagerar sig i utvecklingsarbetet. Det räcker alltså inte att distriktsstyrelser och styrelsen i Svensk Bridge jobbar. Vi måste bygga hela jobbet på att klubbarna engageras.

### (37) ! REFLEKTERA

- ♣ Är detta möjligt i stor skala?
- ♣ Är ett alternativ till detta att utbilda bridgelärare som vill och får tjäna pengar?
- ♣ Vilket är ett tecken på nöjda kursdeltagare?

Om du tycker att tankarna i konceptet är genomförbara, måste distrikten kunna hjälpa klubbarna. Distriktsfunktionärer borde då rimligen kunna svara på en del frågor som automatiskt uppstår. Det här kan vara några sådana:

I konceptet påstås det att bridgeläraren inte får spela själv på tisdagskvällarna. Är det viktigt? Hur ska han då bete sig, när det kommer udda spelare?

Håller det ekonomiska resonemanget? Är det rätt att klubbfunktionärer ska kunna tjäna pengar på bridgen?

När och på vilket sätt är det rimligt att klubben som sådan drar nytta av nybörjarverksamhet?

Hur jobbar en klubb som inte har tillgång till egen lokal? Kan den använda sig av några av tankarna ovan?

### Några punkter

- ♣ Anmäl kursdeltagarna omgående som Introduktionsmedlemmar, så att de får medlemskort och tidningen Svensk Bridge så snart som möjligt. De ska känna att de tillhör den stora bridgefamiljen.
- ♣ Håll bra kurser. Kursansvarig ska vara väl förberedd, påläst och entusiastisk. FSB arrangerar bridgeläro utbildningar under utbildningshelgerna varje höst.
- ♣ Spela mindre tävlingar under kursens gång med priser till alla. Glöm inte nybörjarträffen i april.
- ♣ Ha en egen spelkväll för mindre rutinerade som inleds med ett kortare teoriavsnitt max 30 min. (Börja t.ex. med att repetera speltekniken i DRV, eller ta upp en intressant giv från förra veckan).
- ♣ Anordna någon gång spel med rutinerade spelare. Detta innebär att alla ska känna sig trygga vid bridgebordet utan dumma kommentarer från de etablerade spelarna. Innan du arrangerar detta, måste du gå igenom förutsättningarna och budsystemet med de rutinerade.
- ♣ Efter nybörjarkursen informerar du om höstens fortsättningskurs. Det kan vara repetition eller den praktiska vägen som innehåller mycket spelövningar. Berätta om kursens förträfflighet på en inbjudan och anteckna namn och telefonnummer på dem som vill fortsätta.

- ♣ Låt en kursdeltagare vara adjungerad till klubbstyrelsen och arrangera en trevlig fest till vilken även inbjuds ännu ej spelande familjemedlemmar.
- ♣ Gör upp ett handlingsprogram för hur man på klubben ska ta hand om sina kursdeltagare i ett längre perspektiv. Detta ska vara väl förankrat hos alla klubbens medlemmar.

## EN EGEN KVÄLL

Tro inte att det går att slussa in nybörjare i de vanliga spelkvällarna.

På sikt är det naturligtvis dit vi vill nå. De som blir intresserade, kommer dock av sig själva, när de upptäckt hur roligt spelet är.

Låt dem få en egen kväll, där de slipper den dubbla frustrationen av att de egna resultaten inte räcker och att få möta spelare som är så oändligt överlägsna dem själva. Dessutom slipper de möta spelare som behandlar nybörjare som kanonmat och/eller behandlar nybörjare nedlåtande (vi vet ju att sådana finns på varje klubb).

Ett alternativ är att låta dem spela i en egen grupp. Blir det inte mer än tre bord nybörjare, 12 stycken så går det utmärkt att spela 5x4 brickor och räkna ut med resten av klubben / gemensam topp.

### (38) ! REFLEKTERA

- ♣ Kommer en egen grupp tillgodose hela klubbens långsiktiga mål?
- ♣ Vilket är det målet?

# Slutord

**Undervisning är många gånger ett jobbigt och tålamodsprövande arbete. Vi gör alla våra misstag. Ibland misslyckas vi. Det är lätt att känna missmod, när vi upptäcker, att eleverna "inte lärt sig något".**

Vi misströstar och klandrar lätt oss själva i sådana situationer. Är jag en dålig lärare? Borde jag syssla med något annat? Eller så kan vi avfärda det hela med att en sån här samling "dumskallar" går inte att lära någonting.

Vad vi måste tänka på är, att undervisning också är kommunikation. Att det är en fråga om att ge och ta. Att det inte är ens fel att två träter. Kanske ville inte eleven/eleverna lära sig något? Kanske överskattade eller underskattade jag dem? Fast kanske de ändå lärde sig något?

Undervisning och lärarjobb kan också vara en källa till glädje, tillfredsställelse och inspiration. När du känner samhörighet med en grupp, när eleverna vill lära sig, törstar efter kunskap, när de är intresserade och aktiva, när vi har roligt tillsammans et cetera.

Och de som kommer till en bridgekurs är vanligen intresserade. De vill lära sig spela bridge. Redan här har du en positiv grund att stå på och bygga vidare på.

Vad vi har velat med det här häftet är, att dela med oss av tips, erfarenheter och synpunkter, som kan vara matnyttiga för dig som är ovan vid undervisningssituationer (och kanske även för dig som jobbat med undervisning förut?).

En del av innehållet kan tyckas som självklarheter, men även sådana är lätta att glömma.

Det går kanske inte att tillämpa allting med en gång. Du måste pröva dig fram. Dessutom måste du tänka på, att varje undervisningsgrupp är unik, med ett antal olika individer och du måste naturligtvis anpassa din undervisning till gruppen. Ta till dig det du tycker är bra. Prova gärna olika vägar. Våga!

Så sätt igång! Även om du inte bland dina elever hittar några blivande elitspelare (fast vem vet?), får du det stora nöjet att umgås med ett gäng pigga och intresserade elever. Så småningom kanske de kan liva upp stämningen på klubbarna. Och kanske några av dem kan hjälpa dig och ta över en del av ditt arbete.

## KÄLLFÖRTECKNING

---

PEP UNG (Pedagogik och Psykologi i Undervisningen), Svensk Bridge 1973

Håll kursen (Pedagogik och metodik).  
Göran Ståhl, 1993, Sveriges Ungdomsbridgeförbund

Material från bridgelärarseminarium, Bengt Nygren 1990

Anteckningar och kommentarer från  
bridgeläraryrket på Bosön, 2003, Jönköping 2004.

Vuxenpedagogik – att iscensätta vuxnas lärande.  
Helene Hård af Segerstad, Alger Klasson, Ulla Tebelius.