

# Tips til assistenter på lynkurs i bridge

- Ideelt: En assistent pr 3 deltaker. Delta aktivt i spillet.
- Lær navnene på medspillerne (kursdeltakerne)
- Still spørsmål i stedet for å fortelle svaret
- Rett bare på det mest nødvendige. Man lærer mest av egne feil.
- Forklar heller det viktigste etter spillet. Vis med kortene.
- Snakk norsk. Bruk bare begrep som er gjennomgått. Setninger som "knekten fjerde" eller "dama i kutt" gir ingen mening for dem
- Bytt plass i hvert spill slik at du selv blir blindemann

## Øvelse 1 – ta stikk

### Individuell øvelse

Hensikt: Løse opp spenninger. Lær om stikk. Lære å markere stikkene rett. Få tempo på spillet. Se hva som gir stikk (høye kort (honnører), langfargestikk). Hvor mange kort får hver spiller? Hvor mange stikk kan man maksimalt få?

Begrep: stikk, giver, utspiller, honnører, langfarge

**NB!** Ikke bland inn makker. Ikke bland inn blindemann. Dette er en individuell øvelse uten blindemann. De har nok å holde styr på, resten kommer senere.

Øvelsen spilles uten trumf. Giver deler ut og spilleren til venstre for giver spiller ut til første stikk. Spill 2 spill. Når spillet er ferdig, snu "+’ene" og se hvilke kort som ga stikk.

## Øvelse 2 – ta stikk

### Øvelse i par

Hensikt: Bridge er et spill for makkerpar. Samarbeide med makker – mitt stikk er også ditt stikk. Invitt.

Begrep: Makker, invitt, Nord-Syd, Øst-Vest

## Øvelse 3 – meldinger

Øvelsen innleder andre sesjon.

Hensikt: Få forståelse for dialogen i meldingene. Finne felles trumf. Samarbeid. Forestille seg makkers kort sammen med sine egne.

Begrep: Trumf, trumflengde

## Øvelse 4 – finesser

Vis ved bordet. Bruk kun én farge, f. eks. hjerter. Del ut kortene og la dem spille fargen. Prøv og feil. Prøv ulike varianter. a. ED – xx, b. Kx – xx, c. EKkn – xxx, d, EDkn – xxx, e. ED10 – xxx, f. Kknx - xxx

Hvordan fungerer en finesse? Hva er sjansen for at en finesse går?