

Inhoud

Voorwoord	3
Inleiding	5
I: Algemene informatie	7
II: Didactische opmerkingen en tips	11
III: Minibridge, overzicht en opbouw lessen	14
IV: Minibridge, aanwijzingen per hoofdstuk	19
V: Antwoorden van de opgaven	65
VI: Spellen voor de speellessen	68
VII: Na de basisstof	78
Bijlage 1: Achtergrondinformatie over bridge.....	81
Bijlage 2: Tafelpuzzels (bij Hoofdstuk 2a).....	82
Bijlage 3: Wedstrijdschema's.....	87
Bijlage 4: Minibridge Scorekaart (printversie)	92

© NBB: Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag in welke vorm dan ook worden veeelvoudigd zonder voorafgaande toestemming van de Nederlandse Bridge Bond.

Voorwoord

Met ingang van schooljaar 2013-2014 is de methode Minibridge vernieuwd. De basis van het spel blijft hetzelfde. Hierdoor is het mogelijk om minibridge als een zelfstandig spel aan te leren en te spelen. Redenen voor de herziening zijn de ervaringen uit het werkveld die op een aantal vlakken om meer flexibiliteit en maatwerk vroegen.

Inhoudelijk is de grootste verandering het gaan aanleren van de gewone puntentelling. Scoreformulieren worden al vroeg geïntroduceerd, zodat een opbouw gemaakt kan worden en een geleidelijke gewenning ontstaat. Verder worden alle gewone bridgetermen gebruikt, zodat leerlingen en begeleiders dezelfde taal spreken.

De volgorde van de stof is iets gewijzigd. De achtergrondgedachte hiervan is dat het beseffen van de waarde van lange kleuren alle spelers goed betrokken houdt. Niet alleen leider en dummy zijn belangrijk, tegenspelen is net zo belangrijk. Daarom ook al vroeg aandacht voor het uitkomen als tegenstander. De leerlingen moeten enig besef hebben van uitkomen en samenwerken zodat ze dit spelonderdeel dat ieder spel terugkomt ook zelfstandig leren. Ze zijn dan niet afhankelijk van een tafelbegeleider die ze met een keuze op weg moet helpen en bridgebagage gebruikt die de leerlingen niet hebben. Ook aandacht voor het gebruik van scoreformulieren, leerlingen zien dan al in een vroeg stadium dat je als tegenspeler ook goed kunt scoren waardoor een actieve deelname aan het spel wordt bevorderd. Het in een vroeg stadium gebruiken en opbouwen van scoreformulieren leidt tot begrip van scores en deze kunnen gebruiken in plaats van deze “van buiten” te moeten leren.

De lesstof wordt iets meer visueel aangeboden, er is gelet op zinsbouw en lengte van de zinnen, zodat dyslectici de stof zo makkelijk mogelijk aangeboden krijgen. Waar mogelijk worden oefenopdrachten toegevoegd, zodat de lesstof meer leergericht en minder aanbodgericht kan worden gegeven.

Er kan nu voldaan worden aan de behoefte aan een doorlopende leerlijn van minibridge tot club- of wedstrijdbridger voor degenen die na deze basis verder willen. Ook is er meer maatwerk mogelijk, het maakt nogal wat uit of je lesgeeft aan een groepje geselecteerde leerlingen, een voltallige groep 7 of 8, een korte kennismakingscursus geeft of 2 jaar op een school met de leerlingen bezig bent.

Alle materialen zullen digitaal beschikbaar zijn, ook worden de lessen ondersteund door presentaties in PowerPoint (PP). De PP volgt de leerstof en kan een goede ondersteuning zijn. Hang de les niet op aan de PP, maar gebruik deze eventueel als hulpmiddel.

De hoofdstukken van de basisstof worden gebundeld, de extra stof in de vorm van lesbrieven is in wezen losbladig. Het digitaal beschikbaar zijn, maakt het mogelijk om voor een korte kennismakingscursus de stof te beperken. De docent kan dan ofwel een selectie maken uit het boekje, maar ook zelf de uitgekozen lessen printen en beperken tot b.v. slagen maken als paar met leider en dummy en tegenspelers, zonder troef of manche te behandelen.

Verder maakt de digitale beschikbaarheid en de losbladige opzet voor de verbreding en verdieping het mogelijk steeds nieuwe onderwerpen toe te voegen.

Er wordt geen onderscheid meer gemaakt tussen Minibridge 1 en 2.

We spreken over minibridgers en minibridgers-gevorderd als onderscheid tussen:

- leerlingen die alleen de basis hebben gehad, zelfstandig het spel kunnen spelen en aan een toernooitje mee kunnen doen en
- leerlingen die speltechnisch meer hebben geoefend en tactische of strategische keuzes kunnen maken bij het kiezen van speelsoort en afspelen.
- in de praktijk: 1^e jaars minibridgers hebben meestal de basis en een aantal speellessen gehad en 2^e jaars minibridgers hebben meer lessen gehad en zijn verder gegaan met de extra stof (lesbrieven).

Inleiding

1. Doel van de handleiding

De Commissie Jeugdbridge (CJB) van de Nederlandse Bridge Bond (NBB) wil geïnteresseerde jeugdbegeleiders (mét ervaring, maar vooral beginners) houvast geven voor het succesvol organiseren en geven van minibridgelessen. Minibridge wordt op veel plaatsen in het land gespeeld. In het verleden hanteerden sommige docenten eigen regels, een eigen lesopbouw en eigen exameneisen. Met deze handleiding is het mogelijk een goede opbouw en structuur aan de lessen te geven. Hij bevat een uniforme regelgeving, een aanbevolen lesopbouw en centrale exameneisen. Hierdoor worden wedstrijden tussen clubs en deelname aan kampioenschappen mogelijk.

Voor docenten met meer ervaring zal het overzicht van de lesopbouw al een goede houvast geven, voor degenen die geen of weinig ervaring hebben zijn de lesaanwijzingen zeer uitgebreid omschreven. Gebruik ze vooral bij de voorbereiding thuis en probeer tijdens de les zelf zo interactief mogelijk te zijn.

2. Uitgangspunten van het spel

Er zit natuurlijk een filosofie achter. Het bieden is voor kinderen redelijk ingewikkeld en abstract. De uitvinder van minibridge, Ids Hemminga, zocht een manier om bridge toegankelijk te maken voor kinderen. Eerst lekker veel spelen, later komt het bieden erbij.

Deze bridgevariant wordt dus gespeeld zonder de biedingboxen.

Vandaar de sleutelwoorden: toegankelijkheid en aantrekkelijkheid voor kinderen.

Dus:

- moeten er heel weinig regels zijn;
- moet de theorie in blokjes van hooguit een kwartier te doceren zijn;
- moet het accent liggen op zelf doen;
- moet het zelf spelen met een minimum aan instructie in groepsverband te realiseren zijn.

Voor de docenten geldt dat clubbridgers zonder onderwijsachtergrond na een training door de CJB de cursus succesvol moeten kunnen geven.

Nadrukkelijk wordt gesteld dat succesvol betekent dat kinderen plezier in het spel hebben gekregen en wellicht nieuwsgierig zijn geworden naar méér.

3. Doel van de lessen thuis en op school

Minibridge is mede bedoeld als een mogelijke opstap naar bridge. Daarmee is dan ook de (broodnodige) verjonging van de NBB gediend.

Dit is echter beslist geen hoofdzaak. Voorop staat dat we de kinderen de gelegenheid geven een spel te leren waar ze hun hele leven plezier aan kunnen beleven.

Een spel dat bovendien veel vormende en educatieve elementen bevat.

4. Minibridge op school

Kinderen kunnen minibridge uitstekend thuis leren, maar een groepsgerichte aanpak op scholen heeft grote voordelen:

- je bereikt méér kinderen;
- heb je als docent eenmaal een gelijkgestemd en enthousiast clubje, dan wordt het vervolg veel eenvoudiger;
- aanvulling voor clubjes door instroom van onderaf via scholen is makkelijker.

Basisscholen zijn over het algemeen erg positief over de minibridgecursussen. Op scholen is binnen het lesplan ruimte voor creatieve en vormende activiteiten. Minibridge is er vanwege zijn toevoegende waarden uitstekend in te passen.

De scholen zien wel graag als voorwaarde dat de lessen niet zomaar wat vrijblijvend spelen omvatten, maar dat er duidelijk en gestructureerd wordt lesgegeven. Deze handleiding richt zich vooral op een klassikale benadering, zodat de cursus op school goed uit de verf kan komen. Ook als deze wordt gegeven door mensen die geen of weinig ervaring in lesgeven hebben. Het lesgeven aan kleinere groepen is in het algemeen makkelijker, dus de handleiding hoeft hiervoor niet aangepast te worden.

5. Continuïteit

Het streven naar continuïteit bij lessen en spelen is in alle benaderingen belangrijk. De kinderen die een vervolg op minibridge willen, moeten hiertoe de kans krijgen. Groepsvorming is een middel om langer plezier in het spel te geven, bij voorkeur door oprichting van een minibridge- en jeugdbridgeclubje. Er bestaat al een landelijk circuit van minibridgers die in kleine groepjes of in georganiseerd clubverband spelen en leren. De bedoeling en wens is om dat uit te breiden. De tips in deze handleiding geven aan hoe een organisatie stapsgewijs kan komen tot het realiseren van de doelstellingen.

I: Algemene informatie

1.1 De leergang Minibridge-Jeugdbridge

We kunnen in de hele leergang bridge voor kinderen de volgende fases onderscheiden:

- Ongeveer 10-12 lessen basisstof, voorheen gebundeld in Minibridge 1. Enkele hoofdstukken hebben een a- en een b-deel, naar keuze in 2 lessen op te splitsen of alleen in een a-deel te behandelen. Soms is het b-deel extra stof en kan dit worden overgeslagen, omdat het niet noodzakelijk is om zelfstandig het basisspel te leren spelen.
- De theorie kan verwerkt worden in een aantal speellessen tijdens de cursus. Het verdient aanbeveling om de theoretische lessen af te wisselen met zg. speellessen en niet alle theorie in één keer aan te bieden.
- Afronden van de basis kan door een toets af te leggen, of deelname aan een afsluitend toernooi. De formele afsluiting van deze basis is dan een diploma-uitreiking.
- Spelen van wedstrijden, uitwisseling met andere clubs, deelname aan (landelijke) kampioenschappen en toernooien.
- In een vervolgperiode, meestal is dat het 2e jaar, volgen lessen met meer speltechniek en tactiek, voorheen werd dit Minibridge 2 genoemd.
- Verwerkingslessen van de vervolgtheorie en formele afsluiting met een Minibridge diploma voor gevorderden (voorheen Minibridge 2 diploma).
- Daarna overgang naar een jeugdclub voor een traject cursussen voor jeugdbridge, bekend onder de naam ♣-diploma, ♦-diploma, ♥-diploma en ♠-diploma. (Bridge met bieden)

1.2 Aandachtspunten bij het inrichten van de cursussen

Voor u met de lessen begint is er al veel gebeurd.

Het vormen van een groep begeleiders

Dit kan problemen geven als u over weinig contacten beschikt. Begin dicht bij huis: kennissen of eigen clubgenoten met tijd over.

Lukt het zo niet voldoende, neem contact op met bridgeclubs uit de omgeving. Nodig vertegenwoordigers van clubbesturen uit om voor een eerste vergadering. Vergeet niet het district (de onderwijsadviseur) te informeren en eventueel om hulp te vragen. De CJB kan helpen bij zo'n eerste vergadering. U kunt een commissielid uitnodigen.

Het maken van een werkplan

De begeleidingsgroep is gevormd en maakt een werkplan.

Wat moet er geregeld worden?

Steunpunten zoeken: district en vooral clubs voor ondersteuning en opvang na de cursus.

Financiële onderbouwing en materiaal aanvragen.

Training van de jeugdbegeleiders.

Daarna pas: propagandamateriaal maken, brieven aan scholen schrijven,

Onderhandelingen voeren over de lessen.

Bemensing en opvang van de leerlingen na de cursus moeten dus geregeld zijn vóórdat scholen benaderd worden.

Verdere tips en wetenswaardigheden

Begin voor ondersteuning bij uw eigen club.

Zijn de zaal en mogelijk het spelmateriaal (later, na de cursussen) beschikbaar?

Wil men, bijvoorbeeld vroeg, of voor aanvang van de eigen speelavond, op de avond of in het weekend, helpen met het opzetten van een jeugdlijntje?

Wil men binnen de club een jeugdcommissie oprichten?

Werkt dit niet, dan kan een samenwerkingsverband van meerdere clubs overwogen worden of het district kan de organisatie ter hand nemen.

Het lesmateriaal is gratis verkrijgbaar bij de NBB.

De NBB geeft trainingen voor jeugdleiders. Neem contact op met de NBB voor meer informatie.

Contacten via vrienden, kennissen of clubgenoten zijn het beste. Een bevriende leerkracht, die zelf bridget, is de ideale entree op een school. Maar ook zonder die contacten werkt een persoonlijk gesprek met een directeur vaak beter dan een (onpersoonlijke) brief. Bovendien stemt de school eerder toe als men de handleiding en het lesmateriaal laat zien.

Maak duidelijk dat minibridge, als spel maar ook door de educatieve en vormende elementen, in elk schoolwerkplan in te passen is.

Brieven en propagandamateriaal werken als omlijsting. De NBB kan voor de school een informatiepakket verstrekken.

Er zijn scholen die klassikaal les willen laten geven vanaf groep 7, er zijn er ook die pas in groep 8 na de Cito-toets willen beginnen.

Er zijn scholen die klassikaal 6 kennismakingslessen willen laten geven waarna leerlingen Minibridge kunnen kiezen als onderdeel van vrije ruimte in het lesplan.

En er zijn scholen die zelf een selectie maken van leerlingen. Dat kunnen de betere leerlingen zijn die behoefte hebben aan een extra uitdaging, maar zou ook een leerling kunnen zijn die in het kader van de sociale ontwikkeling een extra oefensituatie nodig heeft.

1.3 Grootte van de groep

Te prefereren valt een schoolklas van maximaal 24. Met meer dan 24 leerlingen is een splitsing na te streven.

Het is de bedoeling dat de groepsleerkracht aanwezig is en dat er assistentie is van voldoende tafelbegeleiders. Het is prettig aan iedere tafel een begeleider te hebben om rust en overzicht te bewaren, maar één begeleider voor twee tafels tijdens het spelen lukt meestal ook wel.

Het is erg leuk en stimulerend om ouders en grootouders te betrekken als tafelbegeleiders. Het komt regelmatig voor dat deze ouders met hun kinderen samen het bridgespel gaan leren of zelf op cursus gaan. Lukt het inschakelen van voldoende ouders niet, dan kunnen binnen de bridgeclub waarschijnlijk voldoende mensen gevonden worden die een uurtje willen assisteren.

1.4 Leeftijden in de groep

Een groep van gelijke leeftijd werkt het beste. Is er belangstelling uit groep 6, 7 en 8, maar is het niet haalbaar om verschillende uren les te geven aan drie verschillende groepen, houd dan in ieder geval groep 6 en groep 8 uit elkaar met spelen.

Houd rekening met het verschil in leertempo: de meeste groepen zijn heterogeen. Probeer als lesgever altijd het recht van de langzaamste in stand te houden. De klassikale instructie is bewust erg kort en daarom kan hulp aan tafel, met herhaling van de uitleg, gewenst zijn. Aan de tafels waar vlot gespeeld wordt, kan altijd een extra spelletje worden gespeeld.

1.5 Kwaliteitsbewaking

Door op het spelen toe te zien wordt ontdekt of de leerlingen de leerstof begrepen hebben. Uitgaande van de rolverdeling: één vaste docent en de overigen als assistenten, is het wenselijk na afloop van de les de gang van zaken even te evalueren en ervaringen uit te wisselen.

Tafelbegeleiders die uit de bridgeclub geronseld zijn, hebben natuurlijk veel meer bridgebagage dan de kinderen, op welk moment van de cursus ook.

Het blijkt in de praktijk hét lastigste punt voor de begeleiders te zijn om deze eigen bagage los te laten.

Ze worden geacht alleen te praten over en te corrigeren op wat de leerlingen verondersteld worden te weten.

Wat hierbij erg goed helpt is om bij iedere les een korte instructiebrief aan de begeleiders uit te delen. Beschrijf daarin de aandachtspunten van deze les.

Bij de voorbereiding van een les moet steeds even aangehaald worden dat gangbare bridgetermen vermeden moeten worden, als ze nog niet in de lesstof zijn behandeld.

1.6 Na de cursussen

Een goed vervolg is belangrijk. Na de basislessen, de verwerkingslessen en eventueel het diploma is verder vervolg, op basis van vrijwilligheid, gewenst.

Kan dat op school, binnen of buiten schooltijd? Prima!

Nog beter: een beroep doen op de plaatselijke clubs. Een jeugdclubje in de clubruimte (met materiaal van de club) op bijvoorbeeld de woensdagmiddag, zaterdag- of zondagochtend of van 18.00-19.30 voorafgaand aan de clubavond, alles is denkbaar.

De overgang van school naar club wordt een heel stuk makkelijker als de leerlingen nog ten tijde van de schoollessen mogen komen kijken en meedoen. Het afspreken van enkele data waarop geïnteresseerde leerlingen mogen komen en het meegaan van de eigen docent helpt daarbij enorm.

Omdat er uit een schoolklas vaak slechts enkele leerlingen verder willen met bridge is het prettig als er een clubje wordt gevormd waar zij kunnen instromen. Als er op verschillende scholen les wordt gegeven, is er meer kans dat er voldoende mensen enthousiast gemaakt kunnen worden voor een dergelijk jeugdclubje.

Is er eenmaal een eigen jeugdclub gevormd, dan is de begeleider (dat hoeft niet één van de docenten te zijn) nog niet klaar. Er kan natuurlijk nog een flinke tijd minibridge gespeeld worden, totdat de tijd rijp lijkt om aan het leren bieden te beginnen.

Maar alleen onderling wedstrijdje spelen gaat op den duur vervelen.

Behalve lessen en onderlinge competitie kan gedacht worden aan de volgende varianten:

- wedstrijdvormen: clubcompetities, viertallenwedstrijden, generatietoernooien
- locatie: uitwedstrijden tegen of uitwisselingen met andere clubs of andere scholen
- hoogtepunten: landelijke toernooien, kampioenschappen, jaarlijkse zeilkampen e.d.
- beloning: af en toe een prijsdrive
- tegenstand: af en toe tegen volwassenen (bijv. de eigen clubleden) laten spelen

II: Didactische opmerkingen en tips

De eerste les

Om les te kunnen geven moet in elk geval gezorgd worden voor een goede lessfeer en contact met de leerlingen.

Begin de eerste les dan ook niet meteen met lesgeven, maar stel uzelf en de andere mensen die bij de lessen helpen voor. Geef ook een beeld van wat ze kunnen verwachten en vertel wat achtergronden bij minibridge.

Door te vragen wie kaartspelletjes kent, raken de groep en begeleiders in gesprek.

De twee belangrijkste trefwoorden daarbij zijn kaartspel en denksport.

Informatie over minibridge en bridge kan aangevuld worden met bijvoorbeeld informatie over minibridge in uw eigen omgeving: op welke scholen wordt nog meer les gegeven.

Ook uit de aanvullende lesmaterialen voor docenten (op te vragen via jeugdbridge@bridge.nl) kunt u gegevens halen om meer informatie te geven.

Leer zo snel mogelijk de namen van de kinderen. Vraag de leerkracht om een plattegrondje of laat alle leerlingen een gele memosticker met naam op shirt of tafel plakken. Laat de kinderen als ze een vraag stellen eerst even hun naam noemen.

Niet altijd dezelfde kinderen

Probeer alle kinderen bij de les te betrekken. Het zijn vaak dezelfde kinderen die de aandacht vragen. Laat ook de kinderen die (bijna) nooit een hand opsteken aan het woord.

Goed luisteren

Als kinderen antwoord op een vraag geven, dan zijn ze vaak nog bezig hun gedachten te ordenen. Daardoor zeggen ze regelmatig iets anders, dan ze eigenlijk bedoelen. Dat geldt ook als ze iets vragen. Ze hebben soms niet de juiste formulering beschikbaar, vaak weten ze het antwoord wel, maar ze zeggen het net even anders dan u had verwacht.

Het is daarom belangrijk om er achter te komen wat ze eigenlijk bedoelen. Door te vragen "Bedoel je dit, of bedoel je dat" lukt dat meestal wel. U helpt op die manier bovendien bij het ordenen van hun gedachten.

Positieve benadering

Probeer de antwoorden die de kinderen geven altijd positief te benaderen.

Als iemand een gedeeltelijk goed antwoord geeft niet zeggen: "Dat is fout", maar: "Bijna goed". Of als er een antwoord komt dat op heel iets anders slaat: "Als ik vraag, is je antwoord goed".

Aanpassing taalgebruik

Kinderen haken af bij omslachtig en moeilijk taalgebruik.
Gebruik daarom geen moeilijke woorden en houd de zinnen kort.

Houd het concreet

Kinderen haken ook snel af als er veel theorie wordt verteld. Houd het daarom kort en concreet. Geef bij de uitleg één helder voorbeeld, hooguit twee, bijv. op een PowerPoint.

Dat werkt beter dan een breedvoerig theoretisch verhaal.

Consequent afspraken naleven

Om te kunnen werken zullen een aantal afspraken gemaakt moeten worden. Bijvoorbeeld “handopsteken als je iets wilt vragen”. Pas die afspraken daarna consequent toe.

Ga geen lesgeven als u geen aandacht hebt

Begin niet aan een verhaal als niet de hele groep luistert.

Vooraf wanneer de kinderen zelf aan het werk zijn, of zijn geweest, kost het in de regel wat tijd voor iedereen weer bereid is om te luisteren.

Er zijn verschillende manieren om de aandacht van iedereen te krijgen.

Kijk of vraag aan de leerkracht wat de gewoonte in de klas is. Op veel scholen is het gangbaar om stilte te vragen of een uitlegmoment te beginnen met handopsteken.

Iedere leerling die een opgestoken hand ziet, doet dat ook en stoot zijn tafelgroep aan om ook aandacht te geven. Dit olievlekprincipe maakt de groep vrij snel stil.

Handopsteken

Als er iets aan de groep wordt gevraagd, laat dan een hand opsteken voor het antwoord. Maak daar vanaf het begin een vaste gewoonte van, dat voorkomt chaos, want in hun enthousiasme zijn kinderen vaak rumoerig.

Ordehandhaving

Soms is een groep erg onrustig (Sinterklaas, slecht weer op komst). Ook kan het zijn dat de groep uitprobeert hoever ze kan gaan, op zichzelf een heel natuurlijk proces.

Dan kan het moeite kosten om de aandacht te krijgen, het is erg belangrijk om dan duidelijk de grenzen aan te geven. En als de grenzen zijn aangegeven ook consequent niet meer accepteren dat ze worden overschreden. Spreek met de klasdocent af hoe de orde te handhaven en wie het initiatief neemt als de groep te ongedurig is.

De lessen minibridge verlopen ook vaak rumoerig uit puur enthousiasme. Maak leerlingen er regelmatig op attent dat je bij bridge wel mag praten, maar dat alleen de tafelgroep dat hoeft te horen. Op veel scholen is de term “linalstem” gebruikelijk om acceptabel volume aan te duiden. Vraag de leerkracht ernaar!

Bordgebruik

Gebruik voor voorbeelden op het bord bij voorkeur jumbokaarten, eventueel voorzien van magnetisch plakband (o.a. HEMA). Zijn er geen jumbokaarten, teken dan de kaarten op het bord (omtrek kaart met daarin het betreffende symbool). Alleen afkortingen van kaarten op het bord is abstract en daardoor moeilijk.

Geef de kleursymbolen ook als symbool weer en niet als afkorting.

Veel scholen beschikken inmiddels over een elektronisch bord, een smartbord.

Oefen voor de lessen beginnen een aantal keren met een leerkracht of leerling om met een smartbord om te gaan. Bij de cursusmaterialen zijn ook PowerPoints (PP) beschikbaar.

Materiaal

Maak eventueel zelf materialen die u nodig denkt te hebben. Veel kan worden gelamineerd voor duurzaam gebruik, het bordgebruik wordt rustiger, overzichtelijker en er hoeft niet met de rug naar de leerlingen geschreven te worden.

Voorbeelden van werkmateriaal zijn op te vragen via jeugdbridge@bridge.nl.

Houd in de gaten hoe er met het materiaal wordt omgegaan. Stel zo nodig regels. Dat voorkomt dat het materiaal onnodig hard slijt of stuk gaat.

Spellen

In de docentenhandleiding zijn bij een aantal lessen spellen toegevoegd. Aanvullend zijn er extra spelverdelingen beschikbaar voor speellessen in deel VI van dit document. Lees voor het gebruik de tips om te weten wie leider zou moeten worden, of ze met of zonder troef spelen en hoeveel slagen ze kunnen maken. Zorg altijd voor voldoende spellen (afhankelijk van de tot dan toe opgedane kennis).

Voor ieder tafelgroepje één extra mapje, waarvan het spel “door elkaar” mag voor puzzelopdrachten tijdens de les is erg handig!

Huiswerk

Huiswerk is bedoeld om thuis, op een andere manier dan in de klas, nog eens met de stof bezig te zijn. Het kan ook een extra verwerkingsmoment zijn. Huiswerk is echter geen heilig moeten. Geef alleen huiswerk als u dat zinnig vindt op basis van wat u in de les hebt ervaren.

Wat heel goed kan werken voor de betrokkenheid van klas en leerkracht is om te vragen om ergens in de week 10 minuten vrij te maken om het boekje te pakken en de vragen door te nemen. Prima alternatief is om in de klas de vragen te laten maken van de les die behandeld is. De volgende les begint u met het doornemen van de antwoorden op die vragen als herhalingsmoment. Onduidelijkheden en overgebleven vragen komen dan vanzelf naar voren.

III: Minibridge, overzicht en opbouw lessen

Het spel 'Minibridge': overzicht

A. Hoe wordt het gespeeld?

Iedere speler krijgt dertien kaarten, er wordt dus 'gewoon' gedeeld.

Iedere speler telt en noemt vervolgens het aantal plaatjespunten in zijn hand:

(AAS = 4, HEER = 3, VROUW = 2, BOER = 1).

Het paar dat samen de meeste plaatjespunten heeft, wordt het spelende paar.

Het andere paar wordt de tegenspelende partij.

Hebben beide paren evenveel punten (20-20) dan wordt er opnieuw gedeeld.

Van het spelende paar wordt degene met de meeste punten leider en zijn partner dummy. Hebben ze beiden evenveel punten, dan overleggen ze wie van beiden de leider wordt. In de lessen wordt gebruik gemaakt van voorgestoken spellen en komt het niet voor dat beide paren 20 punten hebben.

Eerst legt de dummy zijn kaarten open op tafel!

De leider moet nu kiezen:

- een troefcontract met klaveren, ruiten, harten, schoppen of een Sans Atout spel
- het wel of niet spelen van een manche.

Vervolgens komt de speler links van de leider uit.

De leider bepaalt welke kaart vanuit de dummy wordt bijgespeeld.

B. Puntentelling

Met ingang van cursusjaar 2013-2014 wordt aan de kinderen stapsgewijs de puntentelling aangeleerd zoals die bij volwassenenbridge ook gangbaar is.

Voordat deze wijziging definitief werd, is deze stapsgewijze opbouw al uitgebreid (meerdere jaargangen) getest op een aantal pilot-scholen.

Het aanleren van de gewone puntentelling is niet moeilijker voor de leerlingen dan de tot dan toe gebruikte minipuntentelling. Verwarring bij lesgevers en begeleiders over de oorspronkelijk afwijkende minitelling wordt zo echter vermeden.

De spelende partij haalt scorepunten door de meerderheid aan slagen te maken.

De afspraak de meerderheid aan slagen halen heet dus: een contract.

Méér dan 6, dus minstens 7 slagen levert dan de contractbonus van 50 punten op.

Zes of minder slagen is down en kost per slag 50 punten.

Voor een manche moet het aantal slagen worden gemaakt dat 100 scorepunten of meer oplevert: negen slagen bij SA, tien slagen bij ♠ en ♥ en elf slagen bij ♦ en ♣. Een manche levert 300 punten manchepremie op in plaats van de contractbonus. De manche bieden is daarmee wel lucratief, maar vergroot de kans op down gaan.

Kwetsbaarheid en doubleren wordt bij minibridge niet gebruikt.

C. **Overzicht**

Te maken slagen (in speelsoort):

geen manche	minstens zeven slagen (6+1)
manche in Sans Atout	minstens negen slagen
manche in ♠/♥	minstens tien slagen
manche in ♦/♣	minstens elf slagen

Scoretabel

bij genoeg slagen:	
in Sans Atout	30 punten per contractslag boven de 6 en 1x10 punten extra
in ♠/♥	30 punten per contractslag boven de 6
in ♦/♣	20 punten per contractslag boven de 6
voor gemaakte manche	300 punten extra
bij onvoldoende slagen:	
downslagen	50 punten per downslag voor de tegenpartij

Minibridge: lesopbouw

- Hoofdstuk 1a **Leerstof:**
- 4 kleuren
 - kaartvolgorde van hoog naar laag
 - delen en het sorteren van de kaarten in de hand
 - spelregel kleur bekennen
 - slag maken
 - neerleggen gewonnen/verloren slag
- Verwerking:**
- spelletje slagen maken
 - iedereen speelt nog individueel
 - aantal kaarten per spel opvoeren
 - om de beurt delen, de speler links van de deler komt uit
- Hoofdstuk 1b **Leerstof:**
- als paar samen spelen
 - zoveel mogelijk slagen maken met partner
- Verwerking:**
- spelletje samen slagen maken
 - aantal kaarten per speler opvoeren tot dertien
 - iedereen noteert na elk spel het resultaat (aantal slagen), werkformulier 1
- Hoofdstuk 2a **Leerstof:**
- korte herhaling
 - belang lange kleuren
 - voor iedereen: tot dertien tellen
- Verwerking:**
- spelen met (4) voorgesorteerde spellen
 - iedereen oefent het doorspelen van zijn lange kleur
 - werkformulier 1
- Hoofdstuk 2b **Leerstof:**
- belang van uitkomen, 3 uitkomstregels
 - belang van samenwerken, 3^e man en terugspelen kleur
- Verwerking:**
- spelen met (4) voorgesorteerde spellen
 - oefenen met uitkomstkeuze
 - werkformulier 1
- Hoofdstuk 3 **Leerstof:**
- korte herhaling
 - mapjes/boards niet schudden en blind tellen
 - scorekaart 1 invullen
- Verwerking:**
- voorgesorteerde spellen spelen
 - na ieder spel alle leerlingen scorekaart 1 laten invullen

Hoofdstuk 4	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - korte herhaling - waarde plaatjespunten - spelen met leider en dummy - speler LINKS van leider mag uitkomen - meer slagen maken dan tegenspelers (min. zeven) - scorepunten werkblad 1
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - plaatjespunten tellen - bepalen leider en dummy - dummy open op tafel - speler links van de leider komt uit - spelen met leider en dummy, uit de hand/van tafel - na ieder spel alle leerlingen scorekaart laten invullen
Hoofdstuk 5a	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - wat is troef: superkleur - bekennen moet, aftroeven mag - hoogste troefkaart in een slag wint, overtroeven - scorekaart 2, troefkleur aankruisen
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - aantal spellen spelen, docent kiest een troefkleur - na ieder spel alle leerlingen scorekaart laten invullen
Hoofdstuk 5b	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - kiezen van een troefkleur, of SA - samen minstens 8 troeven nodig, lange kleur - troef spelen, troef trekken - na troef trekken, lange kleuren gaan vrijspelen
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - aantal spellen spelen, leider kiest een speelsoort - oefenen met tellen van gespeelde troeven - na ieder spel alle leerlingen scorekaart laten invullen
Hoofdstuk 6a	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - contractbonus bij méér dan 6 slagen - down gaan kost punten
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - spelen met voorgesorteerde spellen, scores vergelijken (op bord of via scoreformulieren)
Hoofdstuk 6b	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - de score van de tegenstanders bepalen - een 2^e scoreregel invullen voor tegenstanders
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - spelen met voorgesorteerde spellen, scores vergelijken (op bord of via scoreformulieren)

Hoofdstuk 7	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - hoge kleuren, lage kleuren, SA - verschil in scorepunten, 10 punten extra voor SA - scorekaart 4
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - na ieder spel alle leerlingen scorekaart 4 laten invullen
Hoofdstuk 8a	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - lek in een kleur - makkelijk spelen, veilig spelen, goed scoren
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - na ieder spel alle leerlingen scorekaart 4 laten invullen
Hoofdstuk 8b	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - kiezen van de beste speelsoort - leider bepaalt: troef of SA
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - na ieder spel alle leerlingen scorekaart 4 laten invullen
Hoofdstuk 9a	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - manche: hoeveel slagen moet je maken om 100+ punten te scoren - manchempremie: alleen als je vooraf zegt de manche te willen spelen - òf contractbonus 50, of manchempremie 300 - manche spelen is soms risico nemen
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - oefenopdrachten voor begrip manche invullen - spelen met voorgesorteerde spellen, keuzes maken - na ieder spel alle leerlingen scorekaart 5 laten invullen
Hoofdstuk 9b	Leerstof:	<ul style="list-style-type: none"> - score op een spel wordt vertaald naar Wedstrijdpunten - manchempremie: alleen als je vooraf zegt de manche te willen spelen - er is een score voor Leider en dummy - er is een score voor de tegenspelers - alle spellen worden opgeteld, goed tegenspel loont
	Verwerking:	<ul style="list-style-type: none"> - voorgesorteerde spellen laten spelen - na ieder spel de reizende, complete scorekaart laten invullen - de leerlingen laten uitrekenen wie het spel wint - klassikaal een overzicht maken met “de uitslag”

IV: Minibridge, aanwijzingen per hoofdstuk

Voor docenten met meer ervaring zal het overzicht van de lesopbouw al een goed houvast geven, voor degenen die geen of weinig ervaring hebben zijn de lesaanwijzingen hieronder zeer uitgebreid omschreven. Gebruik ze vooral bij de voorbereiding thuis en probeer tijdens de les zelf zo interactief mogelijk te zijn.

Hoofdstuk 1a

Doel

- kennismaking
- kaartgewenning
- leren hoe het maken van een slag werkt en wat daar bij hoort.

Kennismaking:

Raadpleeg "Didactische opmerkingen en tips" bij de voorbereiding van dit gedeelte. Het is aan te bevelen voorafgaande aan de cursus een kennismakingsbijeenkomst (van tien/vijftien minuten) te arrangeren.

Ga niet plompverloren beginnen met lesgeven, maar neem de tijd voor kennismaking:

- stel jezelf en de mensen die gaan helpen voor
- vraag de namen van de kinderen en gebruik een plattegrond van de klas
- houd een inleidend verhaaltje over bridge (spel en/of denksport)
- vraag welke kaartspellen de kinderen al kennen, vraag wie er nog nooit een kaartspel heeft gedaan.

Leg niet meer materialen op tafel dan op dat moment nodig zijn, hou de tafel zo opgeruimd en overzichtelijk mogelijk

Lesgedeelte:

Les 1 is bij uitstek de les waar de leerlingen stapsgewijs "doorheen gepraat" worden. Spreek goed af dat ze steeds dat doen wat je van hen vraagt, wanneer ze moeten stoppen en dan weer wachten tot de volgende instructie! Het is een echte DOE-les, er wordt dus niet eerst een theoretisch verhaal verteld.

Iedere vraag is een vraag aan de groep als geheel en iedereen wacht na de vraag tot de volgende stap/opdracht is verteld. Deze les wordt bij voorkeur gewerkt met al gebruikte, door elkaar geschudde spellen, nog niet met de spelmapjes of boards. Het gaat deze les om verkenning van het kaartspel, alle "bridgematerialen" zoals boards en tafelbladen leiden onnodig af. Probeer zo mogelijk groepjes van vier leerlingen aan één tafel te vormen. Geef de spelers een nummer van 1 tot 4 zolang er nog geen tafelbladen met NOZW op tafel liggen.

a. Kleuren

Laat per tafel een pakje (gebruikte) kaarten op kleur sorteren. Hoeveel soorten zijn er?
Laat ieder kind een kleur bij zich nemen.

De kleursymbolen op het bord tekenen en deze vragenderwijs benoemen.

Het feit dat bridgers de soorten 'kleuren' noemen kan verwarrend zijn. Nu dus aanleren en benadrukken dat een bridgespel vier 'kleuren' heeft (twee rode en twee zwarte).

Verwerking:

Noem een kleur en laat elke leerling die daarvan de kaarten heeft een kaart van die kleur omhoog houden.

b. Kaartvolgorde

Leergericht: laat de leerlingen de kleur die ze voor zich hebben op de volgorde leggen die zij denken dat van hoog naar laag is. Dat zal hier en daar wat variëren.

STOP DE KLAS

De keuze die ze maken is dus per definitie goed! Bespreek dat bij niet alle kaartspellen dezelfde kaart het hoogste is.

Laat **NU** de voor bridge goede volgorde op het bord zien. (Jumbo of PP)

Ook de Engelse benamingen (A, K, Q, J) behandelen.

Het duurt soms enkele lessen voordat de leerlingen een geheugensteuntje van de volgorde op het bord niet meer nodig hebben, houd zo nodig een PP-dia bij de hand, of hang enkele lessen lang de Jumbokaarten in volgorde op.

Verwerking

Iedereen nu de kleur op de juiste volgorde voor zich op tafel laten leggen.

STOP DE KLAS

Vraag: Hoeveel kaarten heeft iedere kleur?
Maak er eventueel een strikvraagje van:
"Het zijn er toch 14?" (na de 10 nog 4 plaatjes),
of: "Waarom zijn het er geen 14?"

c. Slag

Een slag laten maken is de eenvoudigste manier om duidelijk te maken wat een slag is.
Doe ook dit weer met de hele klas stap voor stap!

Laat hiervoor de 4 stapeltjes kleuren in het midden van de tafel leggen. Laat alle spelers nr. 1 een kleur schudden. Soms is dat even oefenen!

STOP DE KLAS

Laat dan blind aan elke speler één kaart van dezelfde kleur geven. De speler links van de deler mag uitkomen en de eerste kaart open voor zich op tafel leggen. Daarna de speler tegenover de deler, dan de speler rechts van de deler en tenslotte de deler zelf. De op deze manier gespeelde kaarten vormen een slag.

STOP DE KLAS

Vraag: Wie wint de slag?

Antwoord: De speler die de hoogste kaart speelt, wint de slag.

Verwerking: Laat alle spelers die de hoogste kaart hebben hun hand opsteken.

Bord/PP: **De hoogste kaart wint de slag.**

Nu de kaarten van deze slag dicht voor zich neer laten leggen.

De speler die de slag won 'staand' = | en de andere spelers 'liggend' = — en links in de hoek beginnen.

Bord/PP: **voorbeeld staand/liggend (en dicht) neerleggen**

Uitleg: leren dat elke speler zijn kaarten bij zich houdt om achteraf het resultaat te kunnen bepalen.

STOP DE KLAS

Loop even rond en laat zien dat je kunt zien wie de slag heeft gewonnen door dat aan te wijzen, vertel dat een scheidsrechter bij bridge dat zo dus ook kan zien.

Laat de leerlingen de kaarten van die kleur weer bij elkaar voegen.

Nu delen de spelers nr. 2: een ronde met elk twee kaarten van één kleur (één voor één delen). Links van speler 2 mag uitkomen.

Een slag laten maken, vaststellen wie de slag gewonnen heeft, slag dichtleggen.

STOP DE KLAS

Vraag: Wie mag nu voorspelen?

Antwoord: De winnaar van de vorige slag.

Bord/PP: **Degene die de slag wint mag uitkomen voor de volgende slag**

Nu de volgende slag laten maken - laat bepalen wie de slag wint - slag dichtleggen (deels over de kaart van de vorige slag).

STOP DE KLAS

Bord/PP: **Dakpansgewijs neerleggen voorbeeld.**

Ditzelfde kan worden herhaald met drie kaarten van een kleur. (Er blijft één kaart over.)
Het is in deze fase volstrekt onbelangrijk hoe er gespeeld wordt!
Het gaat er om dat goed doordringt hoe het delen, het maken van een slag en het | of — leggen van de gemaakte slagen werkt.
Zo nodig het maken van slagen met drie kaarten een aantal malen herhalen.

d. Meer kleuren

Opdracht voor spelers nr. 3. Geef drie spelers één kaart van dezelfde kleur en neem zelf een kaart van een andere kleur. Laat een slag spelen waarbij de speler links uitkomt.

Wie de slag wint, is niet moeilijk vast te stellen.

STOP DE KLAS

Speel de slag opnieuw, maar laat nu de deler, speler nr. 3 uitkomen. Wie wint de slag?
STOP DE KLAS

Vertel dat bij bridge niet automatisch degene met de hoogste kaart wint. Het is de speler met de hoogste kaart van de 1^e kleur die in de slag begon.

Geef de volgende regel.

Bord/PP: De hoogste kaart van de uitgekomen kleur wint de slag.

Herhaal deze oefening als lijkt dat niet iedereen het begrepen heeft.

e. Bekennen

Neem twee kleuren en geef elke speler van beide kleuren één of enkele kaart(en).

STOP DE KLAS

Vraag: Mag je zelf weten welke kleur je bijspeelt?

Antwoord: Nee

De 1^e speler in de slag mag kiezen, de andere spelers moeten bijspelen in de uitgekomen kleur.

Leg uit dat dit kleur bekennen is.

Herhaal dat de hoogste kaart in de uitgekomen kleur de slag wint.

Bord/PP: Kleur bekennen moet.

Verwerking

Herhaal deze oefening en laat de tafelbegeleiders controleren of “Bekennen moet” wordt toegepast.

Waarop letten:

- correct delen
- sorteren en vasthouden van de kaarten
- verloopt het maken van een slag goed? **LET OP: Bekennen moet!**
- het | en — neerleggen van de slagen

e. Sorteren van de kaarten

Voer het aantal kaarten per speler op, afhankelijk van de groepsgrootte kan dat soms wat sneller dan met steeds 1 kaart erbij. Het sorteren vraagt vaak onnodig veel tijd. Laat de kaarten niet door elkaar in de hand houden, maar laat deze gelijk bij het in de hand nemen op kleur en volgorde sorteren.

STOP DE KLAS en doe de volgende sorteeropdracht samen:

het gekregen stapeltje dicht voor je op tafel, 1 kaart afpakken en de volgende kaart meteen goed ernaast zetten. Geen rode of zwarte kleuren naast elkaar.

f. Vasthouden van de kaarten

Eén van de grootste problemen bij het leren bridgen aan kinderen is het tegelijk vasthouden van dertien kaarten. Vaak worden de kaarten heel verkrampt vastgehouden. Dat is niet prettig vasthouden waardoor de neiging bestaat de kaarten om de haverklap in elkaar te schuiven of zelfs op tafel te leggen. Dit werkt zeer vertragend op het spelen.

Begin daarom niet gelijk met alle kaarten, maar voer het aantal kaarten per speler rustig op. Pas bij de derde les is het nodig om met alle kaarten te spelen.

Vaak is het nuttig om aandacht aan de techniek van in de hand pakken en vasthouden te besteden. Voor iemand die rechts is: één voor één de kaarten met de rechterhand laten pakken en in de linkerhand zetten en niet weer in elkaar schuiven. Niet op de punt vastpakken, maar de hele hand gebruiken.

Het gebruik van kaartplankjes kan helpen bij kleinere handjes, het werkt bovendien plezierig voor tafelbegeleiders die veel sneller een overzicht hebben bij b.v. een regel als “bekennen moet”. Ook leren de kinderen die een plankje gebruiken dat ze de “hand open voor zich hebben” en maken ze niet steeds hun waaier dicht.

Hoofdstuk 1b

Doel

- Verwerking stof les 1
- De windrichtingen, samen spelen met partner.

Begin met een korte duidelijke herhaling van de stof van de eerste les.

In vraagvorm naar de klas gaat dit vrij snel, je ziet ook of ongeveer alle kinderen wel een keer hand hand opsteken.

- de kaartsymbolen
- de kleuren
- de kaartvolgorde
- kleur bekennen
- procedure spelletje: slagen maken en dichtleggen

Lesgedeelte

Leg uit dat bridgen een teamsport is. Samen met je partner vorm je een paar. Om de paren aan te duiden wordt gebruik gemaakt van de windrichtingen.

Visualiseer de tafel met de windrichtingen.



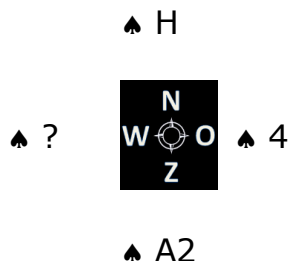
Noord speelt samen met Zuid (NZ),
Oost speelt samen met West (OW).

Benadruk de samenwerking met de partner. Zijn slag is ook jouw slag!

Je mag dan ook allebei de slag als gewonnen neerleggen.

Geef een voorbeeld op het bord met de Jumbokaarten/PP.

Bijvoorbeeld:



Je partner (Noord) komt uit met ♠H, rechts wordt de ♠4 bijgespeeld.

Wat speel je bij, ♠A of ♠2?

Speeltip is dus: heel goed kijken wat er is gespeeld, is belangrijk!

Verwerking

Tijdens deze les zo veel mogelijk laten spelen en het aantal kaarten per speler zo mogelijk opvoeren tot dertien als dat de 1^e les nog niet zover was.

Na een poosje spelen kan het nuttig zijn voor een herhaling:

wanneer speel je hoog, wanneer speel je laag bij.

Bord/PP: Voorbeeld samenspelen

Bereid dit voorbeeld thuis voor om achter de hand te hebben, gebruik de lesspellen.

Opmerking

Ten aanzien van het spelen zullen er in de ogen van ervaren bridgers de meest afgrijselijke dingen worden vertoond. Dat is niet erg.

Vooraf **niet vertellen** dat ze het fout of niet goed doen.

De gouden regel is: zolang er bekend wordt, kunnen ze het niet fout doen!

Procedurefouten, uit de verkeerde hand uitkomen, niet bekennen etc. wel corrigeren.

Aandachtspunten deze les, ook voor de tafelbegeleiders:

- delen, sorteren, vasthouden kaarten, slag dichtleggen
- correct verloop van het maken van slagen, voorspelen uit juiste hand
- bekennen
- samenwerking met partner, niet onnodig slag van partner overnemen (als dat wel gebeurt: gewoon laten gebeuren, kinderen komen er zelf zeer snel achter)

Hoofdstuk 2a

De les is opgesplitst in een 2a en een 2b.

Het is raadzaam hier twee lessen tijd voor te nemen en als de groep groot is misschien wel drie. We achten het nuttig om deze stof in alle rust te behandelen vanwege het grote belang als basis van het spel en voor het aanleren van de rest van het spelverloop.

Doel

- leren dat lange kleuren waardevol zijn
- begin maken met kleuren uittellen tot 13
- houvast voor starten: eenvoudige uitkomstregels
- begin van samenwerken

Korte herhaling, vraag naar de volgende begrippen:
kaartsoorten, aantal kleuren, slag winnen, bekennen moet.

Lesgedeelte

a. De eigen lange kleur van een leerling

Herhaal vragend hoeveel kaarten iedere kleur heeft.

Geef onderstaand voorbeeld op het bord of PowerPoint.

Voorbeeld 1



Vraag de klas hoeveel kaarten er in de 1^e slag gespeeld worden als iedereen kleur bekent. En hoeveel in de 2^e slag? Hoeveel in de 3^e slag? En hoeveel in de 4^e slag? Wat gebeurt er/kan er gebeuren in die 4^e slag?

Leg uit dat 13 een belangrijk getal is bij bridge en dat ze vanaf nu gaan oefenen met de lange kleuren om extra slagen te winnen.

Laat de leerlingen uitpuzzelen dat als één leerling 4 kaarten in een kleur heeft en de anderen maar 3, de vierkaart een lange kleur is.

De leerlingen zullen gaan ontdekken dat als een lange kleur gespeeld wordt, ze iets zullen moeten gaan weggooien.

Gebruik hiervoor b.v. de tafelpuzzel 2.1 (zie Bijlage 2) en laat die maken en spelen. Voor de tafelpuzzel heeft iedere tafel een set kaarten nodig, gesorteerd per kleur en van hoog naar laag. Geef iedere tafel (of ieder kind) een uitdraai van de tafelpuzzel, of zet hem op het bord.

Bespreek de puzzel.

Dit neemt nogal wat tijd in beslag, mede vanwege het moeten uitzoeken van een hand uit een spelmapje. Ze zijn echter wel zelf met de spellen bezig! In dit stadium is het nog niet van belang hoeveel spellen ze in een half uur kunnen spelen.

Het werken met tafelpuzzels en tafelopdrachten is voor docenten soms erg wennen. Je kunt er ook voor kiezen om voorbeeld 1-3 zo interactief mogelijk klassikaal door te nemen. Speel dan daarna zoveel mogelijk spellen. Het maakt nog niet zoveel uit welke spellensets je ervoor gebruikt.

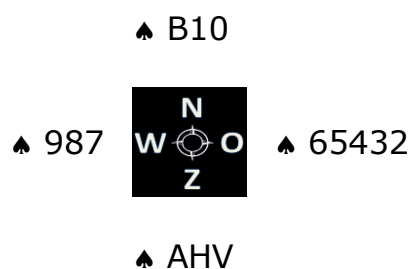
Laat ieder kind als het aan slag komt aangeven wat zijn lange kleur is en proberen of hij daar een extra slag in kan maken. Lukt dat niet, geen man overboord!

Vraag begeleiders of ze nadrukkelijk letten op het aanwijzen van de lange kleur.

b. De lange kleur van een paar

Geef een 2^e voorbeeld (zie onderstaand) op het bord of PowerPoint.

Voorbeeld 2



Vraag aan de klas: Hoeveel slagen kan leider Zuid SAMEN met Noord maken?

Laat zien door slag voor slag te spelen dat dit “maar” drie slagen zijn, ondanks het feit dat NZ de vijf hoogste kaarten hebben.

Leerlingen hebben aanvankelijk de neiging om de kaarten van bovenaf te tellen als hoge kaarten waarmee ze een slag gaan winnen.

Ze moeten nog wennen aan het feit dat als je in Zuid een kaart speelt je in Noord ook moet bekennen en dat zo dus hoge kaarten over elkaar kunnen vallen.

Vraag aan de klas: wie heeft hier de lange schoppenkleur en kan misschien nog extra slagen maken?

De leerlingen zullen vrij snel zien dat de kans wel klein is maar als de hoge schoppenkaarten al weggespeeld zijn en Oost met een andere kleur aan slag komt: feestje!

Geef het volgende voorbeeld op bord/PP.

Vraag de klas hoeveel hartenkaarten de tegenstanders hebben.

Vraag de klas hoeveel slagen Zuid in de hartenkleur zou kunnen maken.

Voorbeeld 3

♥ 432



♥ AH8765

Geef onderstaand voorbeeld op bord/PP

Voorbeeld 4

♦ 432



♦ AH75

Vraag: hoeveel slagen zou Zuid in de ruitenkleur kunnen maken?

Tip: reken eerst uit hoeveel kaarten de tegenspelers samen hebben.

Antwoord: in het gunstigste geval kan Zuid drie slagen maken.

N.B.

Het nalopen van de mogelijke verdelingen van de ontbrekende kaarten bij het beantwoorden van deze vragen is op dit moment nog erg hoog gegrepen! Het is vooralsnog voldoende als leerlingen een gevoel krijgen van wat mogelijk zal zijn.

c. Samenwerken in lange kleuren

Laat tafelpuzzel 2.2 (zie Bijlage 2) maken door iedere tafel een spel kaarten te geven, of neem onderstaand voorbeeld klassikaal door.

Vertel de klas: als je partner begint met een lange kleur en je hebt er zelf ook een paar kaarten van dan hebben je tegenstanders er des te minder.

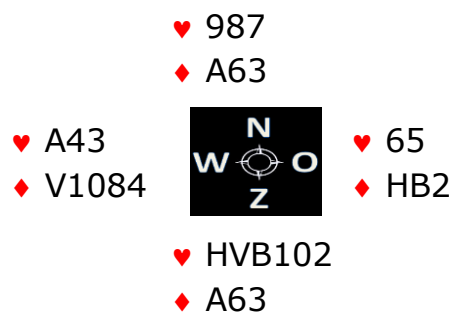
Geef onderstaand voorbeeld op bord/PP.

Het is niet zo relevant dat iedereen niet evenveel kaarten in zijn hand heeft!

Het verkorte diagram maakt het in dit stadium voor de leerlingen overzichtelijker.

De essentie is dat 1 speler een lange kleur heeft, de anderen zullen "iets" moeten weggooien. Dat hebben ze al geoefend bij: bekennen moet!

Voorbeeld 5:



Zuid begint met zijn lange hartenkleur en heeft goede hoop op het winnen van slagen in die kleur. West wint de slag met de hartenaas en gaat zijn lange ruitenkleur spelen.

Vraag de klas: wat moet Noord nu doen en waarom.

Probeer de discussie op gang te brengen door vragen als: wie heeft nog meer ideeën

Omdat Noord in dit voorbeeld geen lange kleur heeft, zal de klas vrij snel concluderen: met het aas winnen en harten terug spelen.

Concludeer samenvattend:

Heb je zelf geen lange kleur waar je slagen mee denkt te kunnen maken dan speel je natuurlijk de kleur van je partner terug, want daar help je hem mee.

Daarmee is een bruggetje gemaakt naar les 2B: uitkomen en terugspelen.

N.B.

Het nalopen van de mogelijke verdelingen van de ontbrekende kaarten bij het beantwoorden van deze vragen is op dit moment nog erg hoog gegrepen! Het is vooralsnog voldoende als leerlingen een gevoel krijgen van wat ongeveer mogelijk zal zijn.

Verwerking

Speel een aantal spellen, uit welke set maakt nog niet uit.

Oefenen met:

1. Je kunt niet alleen met hoge maar ook met lage kaarten slagen maken. Dat kan als de tegenspelers geen kaarten meer in die kleur hebben.
2. Het zijn de lage kaarten van de lange kleuren (waarvan je samen met je partner meer hebt dan de beide tegenspelers) die je kunt vrijspelen.
3. Van te voren kun je uitrekenen hoeveel kaarten de tegenstanders samen in jouw lange kleur hebben (tot dertien **tellen!**).

Laat ieder kind als hij aan slag komt kijken wat zijn lange kleur is en proberen of hij daar een extra slag in kan maken.

Laat ieder kind dat aan slag is even aan zijn tafelbegeleider zijn lange kleur aanwijzen en vraag de begeleiders of ze daar nadrukkelijk op letten.

Vervolgens moet het inzicht komen dat als hij zelf niets kan winnen, de samenwerking de beste optie is.

Heeft hij een lange kleur die zelf geen slagen op kan leveren (4 lage kaarten b.v.) dan speelt hij het beste de kleur van partner terug.

Heb je ervoor gekozen om niet met de tafelpuzzels 2.1 en/of 2.2 (zie bijlage 2) in de klas te werken dan kun je ze die als huiswerkopdracht meegeven als extra verwerking.

Hoofdstuk 2b

d. Uitkomen

Geef op bord of in PP nogmaals het voorbeeld met A H V 2 in een kleur waarmee je met de 2 als 13^e kaart een slag kunt maken.

Benoem nu het begrip SERIE en herhaal dat met zo'n lange kleur als serie de kans op een extra slag er wel is. (Dat hebben ze vorige lesgedeelte al uitgepuzzeld.)

Zet een voorbeeld op het bord/PP van b.v. V B 10 8 3

Vertel dat je niet altijd de hoogste kaarten hebt in je lange kleur.

Dan moeten de hoge kaarten er eerst uit voordat je kunt winnen, vraag aan de klas of dat lukt als je de 3 speelt. Laat de klas bedenken wat je zou kunnen spelen om de hoge kaarten weg te spelen. Concludeer zo samen dat je eerst een hoge kaart moet opofferen om de andere hoge kaarten eruit te jagen.

Maak de afspraak: **“Start met hoogste van een serie”**.

Zet deze uitkomstafspraken op het bord/PP, liefst zo dat hij kan blijven hangen tijdens de volgende voorbeelden, b.v. door een gelamineerde versie met magneetstrip.

Zet een voorbeeld op het bord/PP

Vraag aan de klas of je een slag kunt winnen met V 9 6 4 2.

Vraag wanneer dat dan is. Antwoord: als de hoge er uit zijn.

Vraag wie er met de V zou beginnen, hand opsteken.

Vraag wie er met een lage kaart zou beginnen, hand opsteken.

Leg uit dat je nu voorzichtiger bent en met een lage start en hoopt dat de partner de hoge kaarten heeft of de hoge eruit kan spelen.

Maak de afspraak: **“Kleintje belooft plaatje”**.

Zet deze uitkomstafpraak onder de 1^e afspraak op het bord/PP.

De aanhangende regel de 3^e man doet wat hij kan, wordt hier nog even niet behandeld, die komt zo meteen aan de beurt bij het onderwerp samenwerken!

Zet een voorbeeld op bord/PP

9 8 7 6

Vraag: kun je hier een slag mee winnen?

Antwoord: niet waarschijnlijk!

Een enkele keer zal iemand op idee komen dat dat wel kan, als je maar vaak genoeg aan slag komt....

Die ene goudvink ga je goed in de gaten houden en opgeven voor het 1^e het beste toernooitje!

Maak de afspraak dat als je geen slag denkt te kunnen winnen met je langste kleur dat je dan uitkomt met een “**ik beloof niks-kaart**”.

Zet deze afspraak onder de **andere twee op het bord/PP**.

Zet de 3 uitkomstafspraken als samenvatting zonder voorbeelden op het bord/PP

Verwerking

Laat de klas enkele spellen spelen en oefenen met de goede uitkomst van hun hand.

Laat de tafelbegeleider nadrukkelijk kijken naar de uitkomstkeuze van de leerling.

Als het een onlogische keuze lijkt laat de begeleider dan verwijzen naar de uitkomstafspraken op het bord; is de keuze passend bij de gemaakte afspraken?

Blijft de leerling bij zijn keuze dan mag dat. Hij zal het vrij snel gaan corrigeren.

N.B.

In het begin zijn 4 spellen in een uur het maximale dat je kunt halen, zeker als je nog uitleg moet geven. Bewaar daarom het stukje samenwerking eventueel voor de volgende les.

De volgende les kun je dus weer spellen spelen met als thema: uitkomstkeuze, waardoor een extra verwerking wordt bewerkstelligd van die lesstof.

De uitbreiding erop van het onderwerp samenwerking sluit daar dan naadloos op aan.

e. Samenwerken

Zet de 3 uitkomstafspraken weer op het bord/PP.

Vertel de groep dat de uitkomst een belangrijk wapen is. Je partner weet nu ook wat je lange kleur is waar je slagen mee hoopt te maken. Je kunt dus gaan samenwerken!

Als het lukt om te onthouden wat de uitkomstkaart was kan partner goed helpen!

- Was de uitkomst een hoge kaart die een serie belooft, dan kan de partner het beste die kleur terugspelen zodra hij aan slag komt.

Hang de nieuwe afspraak “**kleur terugspelen**” naast afspraak 1 “**start met hoogste van een serie**”.

- Was de uitkomst een lage kaart die een plaatje belooft, dan kan de partner helpen om hoge kaarten van de tegenstanders weg te spelen als hij die zelf niet heeft.

Hang de nieuwe afspraak “**derde man doet wat hij kan**” naast de 2e uitkomstafpraak.

N.B.

Heeft de 3e man zelf de hoge kaarten van de uitkomstkleur, dan zullen ze in het algemeen de slag niet overnemen (zie stof in les 1), het risico van een blokkade is

aanwezig, maar voor dit moment speltechnisch veel te ingewikkeld. Dat nemen we voorlopig maar voor lief en wordt ook niet benoemd! Een enkele leerling komt er in de loop van de lessen achter en zal er naar vragen, dan is individuele uitleg pas op zijn plaats, klassikaal is een term als blokkade absoluut geen minustof.

- Was de uitkomst een **“ik beloof niks kaart”** dan mag partner als hij aan slag komt proberen zijn eigen lange kleur vrij te spelen.

Hang de afspraak **“speel je eigen lange kleur vrij”** naast de 3e uitkomstregel.

De tafelbegeleider mag de leerling die voor deze keuze komt te staan, wijzen op uitkomstregel 1 t/m 3 die voor hem op dat moment net zo goed gelden.

Verwerking

Laat de oefenspellen van deze les spelen en laat de tafelbegeleiders erop letten dat de uitkomstafspraken worden nageleefd.

Laat de leerlingen hierbij in hun hand de gekozen uitkomstkaart aanwijzen en aan de begeleider vertellen welke uitkomstafpraak ze toepassen. Lijkt het niet de logische keuze dan help je meer door nog eens te wijzen op de afspraken die op het bord staan. Het zonder meer verklappen wat de “goede” uitkomst is om het spel sneller te laten verlopen, heeft minder leereffect.

Hoofdstuk 3

Dit is de 1^e les waarbij we gaan werken met de scoreformulieren. Voor begeleidende bridgers vaak eerst een abracadabra, voor de leerlingen een volstrekt logisch invulgebeuren. Het verdient aanbeveling om de werkformulieren uit te printen en mee te geven aan de vaste begeleiders de les voorafgaand aan deze les zodat ze er minder vreemd tegenaan kijken. Nog makkelijker is om ze een boekje mee te geven en ze de invulopdrachten uit het boekje alvast te laten maken. Het kwam bij de pilotscholen iedere keer weer voor dat de leerlingen het snaptten, de formulieren vlot invulden, terwijl de tafelbegeleider bij de lesgever om hulp kwam vragen, omdat hij niet zeker wist of het goed was gedaan. Dit heeft alles te maken met het niet goed los kunnen laten van eigen bridgebagage en gewoontes. Eerder was het verschil tussen minipuntentelling en bridgepuntentelling een blijvende bron van verwarring.

Het snel introduceren van scoreformulieren heeft een tweeledig doel: je bent eerder af van de high-five aan tafel omdat leerlingen denken dat ze met 9-4 gewonnen hebben. Daarnaast bevordert het dat tegenspelers actief betrokken blijven bij het spel, ook als leider en dummy geïntroduceerd worden omdat ze dan al begrijpen dat tegenspelen, goed opletten en samenwerken lonend is.

Deze les gaat het puur om het weergeven van de meeste slagen voor NZ of OW. Dat houdt in dat er op eenzelfde spel zowel scorepunten in OW als NZ genoteerd kunnen worden! Dat heeft er alles mee te maken dat er speltechnisch nog heel veel fout gedaan wordt door de leerlingen, hetgeen we allemaal zonder commentaar accepteren.

Zodra er een leider en dummy in het spel zijn, komen er pas uitslagen in òf NZ òf OW. Daarmee wordt niet iets afgeleerd, de volgende stap die wordt bijgeleerd is een logisch vervolg. Dat houdt ook in dat er bij vrijwel iedere les nieuwe briefjes worden gebruikt. Ze kunnen in de mapjes blijven zitten ter vergelijking, totdat er weer een nieuwe versie in de lesstof wordt geïntroduceerd, dan moeten ze worden vervangen.

Hoe meer speellessen er worden gedaan tussen de lesonderwerpen hoe meer “vergelijk” de leerlingen zien en hoe beter het gevoel voor het winnen of verliezen van een spel wordt ontwikkeld.

Het advies is om te zorgen voor voldoende formulieren zodat alle leerlingen elk spel kunnen noteren als oefening (4x i.p.v. 1x) en één formulier dat in het board meegaat. Op de leerlingenformulieren komt geen spelnummer te staan! Ze gebruiken het een aantal lessen lang puur als invuloefening. Op het formulier dat in het board gaat komt wel het spelnummer, eventueel kan de tafelbegeleider dat formulier invullen. Dat de leerlingen aan het einde van deze les nog het idee hebben dat ze 3 spellen gewonnen en 1 verloren hebben (op basis van het door hen ingevulde formulier) is helemaal niet erg, uitleg en discussies hierover zijn overbodig.

Zorg dat de leerlingen aan het begin van de les een potlood en gum bij de hand hebben, later gaan zoeken in lades en kastjes is rommelig!

Doel

- Gebruik van boards of mapjes
- Vergelijken wat andere leerlingen spelen op een spel
- Leren dat er met meer slagen meer scorepunten worden verdiend
- Leren hoe de scoreformulieren ingevuld worden (werkblad 1)

Lesgedeelte

Herhaling vorige les: vraag naar het begrip serie, begrip “kleintje belooft plaatje”, begrip “nikskaart”. Hang de uitkomstafspraken weer op het bord, vraag de leerlingen naar de beste uitkomst, 2^e keus en 3^e keus. Herhaal vragend hoe de partners elkaar kunnen helpen: kleur terugspelen, 3^e man doet wat hij kan, eigen kleur gaan spelen.

Vraag aan de klas hoeveel slagen er elk spel gemaakt kunnen worden. (13)

Vraag of een spel kan eindigen in gelijk spel, laat uitleggen waarom niet.

($13 = 7$ en 6 , oftewel 6 en $6+1$, er is altijd een paar dat minstens 1 slag meer heeft).

Vertel dat we scorepunten gaan aanleren. Deel een formulier uit zoals **werkblad 1**.

Iedereen krijgt na het spel scorepunten maar we gaan het in stapjes doen.

We leren eerst wat de partij scoort die de meeste slagen haalt, later komt de rest.

Vul klassikaal een formulier in aan de hand van een fictieve speler, b.v. meneer Hans.

Doe dit stap voor stap en vraag de tafelbegeleiders met de leerlingen mee te kijken.

- meneer Hans en partner zitten NZ, vul de namen in bij NZ
- meneer Hans en partner hebben 7 slagen, zoek de kolom “resultaat” en zet een 7
- meneer Hans heeft 1 slag meer dan de tegenspelers, zoek de kolom met slagen die punten scoren en zet daar een 1 neer
- meneer Hans krijgt voor iedere scoreslag 30 punten, zet die score in de volgende kolom
- zet de score van meneer Hans in de scorekolom van NZ

Geef zo nog 2 voorbeelden waarbij je ook een keer kiest voor een speler die OW zit.

Verwerking

Laat de groep spellen spelen met inachtneming van de stof van les 1 en 2 .

Na ieder spel vullen alle leerlingen hun formulier in **alsof ze de speler zijn met de meeste slagen**. Zoals dus ook het klassikale voorbeeld is ingevuld aan het begin van de les. Als het goed is liggen er op het einde van de les dus vier op dezelfde manier ingevulde formulieren op tafel.

Ze hebben nu vaker de invuloefening gedaan dan wanneer alleen Noord invult of om de beurt wordt ingevuld. Later zie je dat ze scores uit het hoofd gaan uitrekenen en hun eigen formulier overslaan en dan alleen het boardformulier invullen.

Hoofdstuk 4

Omdat deze les de begrippen leider en dummy geleerd worden, zullen vanaf nu op de scoreformulieren ook alleen maar scores in NZ of OW geschreven worden. Er verandert niets wezenlijks, het scoreformulier blijft nog even hetzelfde.

Er wordt nog geen 2^e regel ingevuld voor het tegenspelende paar (vanaf H 6), om de aandacht niet af te leiden van het geheel nieuwe spelonderdeel leider en dummy.

Er staan vanaf nu bij iedere les uitgezochte spellen die aansluiten op de lesstof.

Het vraagt extra voorbereiding (dupliceren van de spellen) als je alle tafels dezelfde spellen wilt laten spelen. In de praktijk blijkt dit niet geheel noodzakelijk, je kunt het best een set van 32 spellen maken, over de tafels verdelen en die meerdere lessen gebruiken. Dat bevordert wel al heel snel dat leerlingen nieuwsgierig worden wat andere spelers op dat spel gescoord hebben, zodra er scoreformulieren worden ingeschoven.

Hoofdstuk 5 over troefkleur vraagt echter wel om “goede” spellen, het is raar als je het spelen met een troefkleur wilt oefenen en er is geen troeffit. Raadpleeg het overzicht van de spellen voor de speellessen in deel VI van deze handleiding.

Doel

- Leren spelen met dummy
- Introductie plaatjespunten
- Introductie spelen met boards en voorgestoken spellen

a. Spelend en tegenspelend paar

Vertel dat er bij bridge gesproken wordt over een **spelend** en een **tegenspelend** paar. Om te weten wie spelend of tegenspelend wordt, tellen we voor het spelen eerst de **plaatjespunten**.

Bord/PP

Plaatjespunten: **A = 4**
 H = 3
 V = 2
 B = 1

Vraag: Hoeveel plaatjespunten heeft elke kleur?

Vraag: Hoeveel plaatjespunten zitten er in het hele spel?

Verwerking:

Geef eventueel een voorbeeldhand op het bord/PP om klassikaal de plaatjespunten van die hand te tellen.

Bijvoorbeeld:

♠ HV2	5 plaatjespunten
♥ B632	1 plaatjespunt
♦ AV65	6 plaatjespunten
♣ H3	3 plaatjespunten

totaal:	15 plaatjespunten

Wie gaan spelen en wie gaan tegenspelen?

Het paar dat samen de meeste plaatjespunten heeft is het **spelende paar**.

Het andere paar is het **tegenspelende paar**.

N.B. Als beide paren evenveel plaatjespunten hebben wordt opnieuw gedeeld!

Leg op elke tafel een voorgestoken spel en laat iedere speler de plaatjespunten van zijn hand tellen.

Iedere speler noemt **om de beurt en te beginnen bij de deler**, het aantal plaatjespunten van zijn hand.

Nu tellen de partners hun plaatjespunten bij elkaar op.

Controle: is het totale aantal plaatjespunten 40?

STOP DE KLAS.

Vraag aan de klas wanneer het ene paar meer plaatjespunten heeft dan het andere (21-19).

Vraag of de paren die de meerderheid aan punten hebben, hun hand op willen steken.

Vraag of de speler met de meeste punten zijn hand omhoog houdt, de andere mag hem laten zakken.

b. Leider en dummy

Benoem de leerling met de hand omhoog nu als **leider**, zijn partner wordt dummy.

Vertel dat bij bridge van het spelende paar één van de spelers zijn kaarten open op tafel legt. Deze speler is de **dummy**.

Vertel dat de leider bepaalt welke kaarten de dummy moet bijspelen.

N.B. Als beide spelers evenveel plaatjespunten hebben mogen ze zelf kiezen wie leider en wie dummy wordt!

Laat de dummy zijn kaarten open op tafel leggen (geef op het bord/PP aan hoe).

STOP DE KLAS

Vertel de klas nu dat het NIET makkelijker is om het spel te spelen omdat je de kaarten kunt zien.

Het wordt juist moeilijker omdat de tegenspelers er ook hun voordeel mee kunnen doen, ze kunnen beter aanvallen. Deze opmerking houdt tegenstanders betrokken en actief in plaats van dat ze het idee te krijgen: "We hebben minder punten, we gaan verliezen, het doet er niet zoveel meer toe.....".

c. Meerderheid aan punten → meerderheid aan slagen

Vertel de klas dat de leider nu in elk geval de meerderheid aan slagen moet maken, want hij heeft ook de meerderheid aan punten. Doel: zoveel mogelijk slagen maken.

Dus minstens 6+1 slag! Haalt hij die niet dan is hij down.

We zeggen ook wel: de tegenstanders hebben hem downgespeeld.

Verwerking

Laat nu het spel spelen.

De speler links van de leider komt uit.

De leider zegt steeds welke kaart de dummy moet bijspelen.

N.B.

Bij minibridge komt dus eerst de dummy op tafel en dan pas wordt er uitgekomen!

d. Scoreberekening

Behandel, nadat het spel is gespeeld en is vastgesteld hoeveel slagen de leider heeft gemaakt, nog even kort de scoreberekening. Denk erom dat de scores voor de tegenspelers nog niet behandeld zijn, die worden hier ook nog niet genoemd.

Herhaal: de afspraak is nog steeds minstens 1 slag meer halen dan de tegenpartij.

Lukt dat niet dan krijgen de tegenstanders 50 pluspunten voor iedere downslag.

Laat de leerlingen meekijken op hun scoreformulier of zet het op het bord/PP.

Voorbeeld 1:

In een spel maakt de leider negen slagen.

Hij scoort daarmee $3 \times 30 = 90$ pluspunten (+90).

Voorbeeld 2:

De leider maakt in een spel vijf slagen.

Hij moet minstens zeven slagen maken, dus dat is twee te weinig = twee downslagen.

De leider scoort nu $2 \times 50 = 100$ minpunten (-100).

Verwerking

Iedere leerling vult na het spel weer een scorekaart in, de tafelbegeleider vult een scorekaart in die in het mapje meegaat.

Samenvatting

Deze samenvatting kan aan het einde van de les gegeven worden als er nog een paar minuten tijd over zijn.

Lukt dat niet dan is het een goed idee de volgende les hiermee te beginnen.

Na het schudden, delen en al sorterend in de hand nemen van de kaarten is de procedure als volgt:

- plaatjespunten tellen
- iedere speler noemt om de beurt zijn plaatjespunten
- controleren of het totaal klopt
- het spelende paar heeft de meeste plaatjespunten, het andere paar speelt tegen
- de leider heeft van het spelende paar de meeste plaatjespunten, zijn partner wordt dummy
- de dummy legt zijn kaarten open op tafel
- daarna komt de speler links van de leider uit

Oefenspellen bij Hoofdstuk 4

Spel 4.1

Noord
speelt

♠ VB53
♥ A8
♦ AHV6
♣ 962

♠ 4
♥ H9543
♦ 1093
♣ 10853



♠ AH10987
♥ B7
♦ B752
♣ B

♠ 62
♥ V1062
♦ 84
♣ AHV74

Spel 4.2

West
speelt

♠ V652
♥ V
♦ V8764
♣ H109

♠ H7
♥ HB93
♦ A3
♣ A8653



♠ AB1093
♥ 10862
♦ 52
♣ V2

♠ 84
♥ A754
♦ HB109
♣ B74

Spel 4.3

Oost speelt

♠ HB982
♥ 109
♦ A1054
♣ V2

♠ A3
♥ AB854
♦ 987
♣ 865



♠ V765
♥ 762
♦ V32
♣ B74

♠ 104
♥ HV3
♦ HB6
♣ AH1093

Spel 4.4

Zuid speelt

♠ AH2
♥ HV104
♦ 874
♣ 965

♠ B9
♥ B962
♦ HVB2
♣ V83



♠ V87
♥ A
♦ A106
♣ AHB1074

♠ 106543
♥ 8753
♦ 953
♣ 2

Deze spellen kunnen meerdere keren worden gespeeld:

Noord wordt Oost; Oost wordt Zuid; Zuid wordt West en West wordt Noord.

Eventueel kunnen de kleuren ook nog worden verwisseld. Schoppen wordt harten en harten wordt schoppen, klaveren wordt ruiten en ruiten wordt klaveren.

Hoofdstuk 5a

Herhaling van de vorige les aan de hand van de samenvatting.

Hou dit zo kort mogelijk! Vraag de leerlingen naar stappen, meer niet.

De geheugensteuntjes (A=4 etc) kunnen op bord:

- plaatjespunten tellen
- iedere speler noemt om de beurt zijn plaatjespunten
- controleren of het totaal klopt
- het spelende paar heeft de meeste plaatjespunten, het andere paar speelt tegen
- de leider heeft van het spelende paar de meeste plaatjespunten, zijn partner wordt dummy
- de dummy legt zijn kaarten open op tafel
- daarna komt de speler links van de leider uit

Deze les komt het begrip troef spelen, introeven en overtroeven aan bod.

Ook het scoreformulier breidt zich uit.

Zorg ervoor dat je deze les de spellen meeneemt die geschikt zijn voor troef. Het is niet handig om het kiezen van een troefkleur te oefenen als er geen fit is. Er zullen spellen zijn met een dubbele fit, laat de leerling gewoon iets kiezen, het verschil hoge/lage kleuren komt later.

Doel

- Leren spelen met troef.
- Wanneer speel je troef? Wanneer niet?
- Werken met werkblad 2.

Lesgedeelte

Vraag aan de klas welke kleur ze gaan spelen als ze mogen beginnen (lange kleur).

Vraag aan de klas wie weet wat introeven betekent.

Stel met de klas samen nogmaals vast dat de lange kleuren heel handig kunnen zijn om slagen te maken, maar dat het soms ook niet leuk is dat je maar steeds iets anders moet weggooien, omdat je niet kunt bekennen.

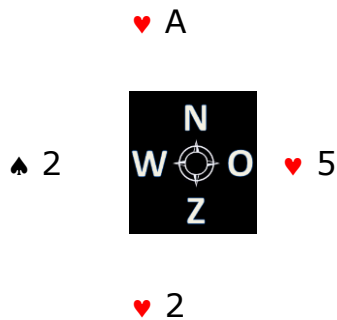
Vertel dat bridgers een truc hebben bedacht om het nog spannender te maken.

a. We maken 1 kleur de superkleur. We noemen die de troefkleur.

Afspraak: alle kaarten van de troefkleur zijn hoger dan alle andere kaarten.

Aan de hand van een aantal voorbeelden op het bord de werking van het slagen maken met troef laten zien.

Bijvoorbeeld:



Noord komt uit met ♥A
Vraag: wie wint deze slag?

Maar als schoppen nu troef is?
Omdat schoppen de superkleur is,
is ♠2 hoger dan ♥A.
En dus wint West met ♠2 deze slag.
Geef eventueel meer voorbeelden totdat
precies duidelijk is hoe het werkt.

Leg uit:

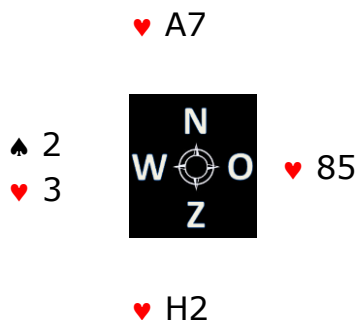
De regel: "De hoogste kaart van de uitgekomen kleur wint de slag" klopt nu niet meer.
Deze vullen we nu aan door de nieuwe regel:

Bord/PP:

- **zonder troef wint de hoogste kaart van de uitgekomen kleur de slag**
- **met één of meer troeven in de slag wint de hoogste troef.**

b. Introeven, wanneer mag dat?

Voorbeeld



Als West in bovenstaand voorbeeld naast ♠2 nog ♥3 heeft, mag hij dan ♥ A introeven?
Nee, want je mag pas een andere kleur bijspelen als je niet meer kunt bekennen.
Sta hier nadrukkelijk bij stil, want het is zeer verleidelijk om in zo'n situatie in te troeven,
als je door hebt dat je met introeven slagen kunt maken!

→ **Bekennen moet altijd!**

Verwerking

Kies als docent even lukraak een troefkleur uit en vertel de klas dat die kleur deze ronde als troefkleur geldt.

Speel met de klas één spel troef om het principe te oefenen. laat b.v. de Noordspelers het spel beginnen. Herhaal dat eventueel met een 2^e spel en een nieuwe troefkleur en een andere beginspeler.

Laat de tafelbegeleiders goed opletten dat er niet wordt ingetroefd als er nog bekend kan worden.

Deel dan de scoreformulieren van **werkblad 2** uit en bespreek deze, invullen hoeft na deze 2 oefenrondjes nog niet.

Hoofdstuk 5b

c. Wie kiest de troefkleur?

Vertel de klas dat de leider een troefkleur mag kiezen. Dat hoeft niet hij mag ook gewoon met een lange kleur gaan spelen.

Laat de leerlingen meekijken op de nieuwe scoreformulieren en laat zien dat ze nu kunnen kiezen uit 5 speelsoorten ♠♥♦♣ SA

d. Wat kiest de leider als troefkleur?

Vraag de klas: hoeveel troeven zou je nodig hebben samen met je partner om troef te kunnen spelen?

Bespreek dat je meer troeven moet hebben dan je tegenstanders, omdat ze anders te sterk voor je zijn, 7-6 zou kunnen maar dan zijn ze wel sterk bij tegenspelen.

Daarom:

Bord/PP

Om troef te kunnen spelen heb je met je partner ten minste acht troeven nodig.

Heb je geen 8 kaarten in een kleur met je dummy samen dan speel je SA.

Als de dummy openligt op tafel ga je kiezen wat je wilt spelen en dat vertel je aan de andere spelers voordat het spelen begint!

Als de leider een troefkleur kiest dan wordt die rechts in de dummy gelegd.

Speeltip leider (als je aan slag bent):

- speel je troef: beginnen met troef
- speel je SA: beginnen met je langste kleur

Verwerking

- (voorgesorteerde) spellen laten spelen
- criterium voor wel of niet troef spelen: “heb ik samen acht of meer kaarten in één kleur”?
- invullen van scorekaarten werkblad 2

Oefenspellen bij Hoofdstuk 5

Spel 5.1

Oost speelt
met ♥ troef

♠ 109653
♥ 85
♦ VB72
♣ A4

♠ V82
♥ H973
♦ H654
♣ 107



♠ B4
♥ AVB62
♦ A10
♣ BV98

♠ AH7
♥ 104
♦ 983
♣ H6532

Spel 5.2

Zuid speelt
met ♦ troef

♠ 953
♥ A87
♦ V1062
♣ V84

♠ B1084
♥ 9632
♦ A7
♣ HB5



♠ H6
♥ HVB10
♦ 854
♣ 9732

♠ AV72
♥ 54
♦ HB93
♣ A106

Spel 5.3

West speelt
met ♠ troef

♠ 1073
♥ AB52
♦ B984
♣ A6

♠ AV842
♥ 1097
♦ HV6
♣ H3



♠ H96
♥ V843
♦ 75
♣ V1052

♠ B5
♥ H6
♦ A1032
♣ B9874

Spel 5.4

Noord speelt
met ♣ troef

♠ A64
♥ V873
♦ A6
♣ HVB5

♠ 875
♥ A942
♦ HVB10
♣ 62



♠ VB92
♥ H106
♦ 754
♣ 843

♠ H103
♥ B5
♦ 9832
♣ A1097

Hoofdstuk 6

Deze les gaat over het uitbreiden van de scorekaart. Omdat er geen theorie over speelsoort kiezen of afspelen wordt verteld, is het een prima verwerkingsles van de theorie tot op heden. Zeker het nog meer laten spelen met een troefkleur is aan te bevelen, dit is erg wennen voor sommige leerlingen.

Gebruik daarom voor deze les bij voorkeur weer de spellen waar een troeffit in te vinden is.

De eerste 6 slagen scoren nog steeds geen punten. Die noemen we vanaf nu **basisslagen**. De slagen die je volgens de afspraak meer haalt dan je tegenstanders, scoren wel. De afspraak om 6+1 of meer slagen te moeten maken noemen we vanaf nu het contract. Alle slagen boven de 6 gaan we nu **CONTRACTSLAGEN** noemen. Ook de contractbonus van 50 punten wordt deze les aangeleerd.

Als verdiepingsstof kan les 6b gegeven worden

Hier wordt aangeleerd dat je voor de tegenstanders het tegenovergestelde puntenaantal invult. Dit is leuk voor de leerlingen maar hebben ze niet nodig om aan een toernooi mee te doen! Op toernooien wordt altijd alleen de score van de leider ingevoerd, de rekenprogramma's op de computer zijn daarop ingesteld. Ook het kunnen gaan gebruiken van de Bridgemates door minispelers na een simpele uitleg, gaat alleen uit van het ingevoerde contract door de leider.

Doel

- Uitbreiden scorekaarten naar werkblad 3 en puntenberekening.
- Invoeren van de contractbonus: 50 punten als het contract gehaald is.

Herhaling vorige les

Vraag de klas naar het begrip troefkleur: wie kan dat uitleggen.

Vraag de klas naar introeven: wie vertelt wanneer dat mag.

Vraag de klas naar de belangrijke regel die niet veranderd is: bekennen moet.

a. Deel scorewerkblad 3 uit.

Kijk met de leerlingen samen naar de kolommen van de speelsoorten.

Ze zijn niet veranderd.

Kijk met de leerlingen naar kolom "te maken slagen".

Vertel dat de B staat voor de 6 basisslagen die niet scoren.

Vertel dat de C staat voor de contractslagen die wel scoren.

Herhaal dat de leider en dummy de meerderheid aan slagen moeten maken, dus minstens 1 slag meer moeten maken dan 6.

Benoem deze afspraak als **het CONTRACT**.

De slagen die boven de 6 gehaald worden heten daarom vanaf nu **contractslagen**.

De nieuwe regel van deze les is: als je je contract haalt krijg je 50 bonuspunten.

Als je je contract niet haalt, krijg je die 50 punten niet!
Kijk met de leerlingen naar de kolom contractbonus +50.
Vertel dat ze daar 50 punten mogen bijschrijven als ze het contract gehaald hebben.
Lukt dat niet dan krijgen ze -50 punten voor iedere downslag

Verwerking

- Laat ze de opdracht uit het lesboekje maken.
- Laat ze spellen spelen en na ieder spel allemaal een formulier invullen.
- De tafelbegeleider vult de reizende scorekaart in.

Geef eventueel een paar voorbeelden om klassikaal de score te berekenen.

Bijvoorbeeld:

Situatie: De leider speelt SA en maakt vijf slagen.
Vraag: Wat is de score voor de leider?
Tip: Eerst kijken of de leider genoeg slagen heeft gemaakt.
Antwoord: Leider heeft niet genoeg slagen gemaakt.
Twee downslagen x 50 minpunten = -100

Situatie: Met ruiten troef maakt de leider negen slagen.
Vraag: Wat is de score voor de leider?
Tip: Eerst kijken of de leider genoeg slagen heeft gemaakt.
Antwoord: Leider heeft wel genoeg slagen gemaakt.
3 x 30 pluspunten = + 90

Bij de behandeling van de voorbeelden moet steeds de nadruk worden gelegd op de procedure van het berekenen:

➔	eerst kijken of de leider genoeg slagen heeft gemaakt
zo ja:	aantal slagen x 30 pluspunten plus contractbonus
zo nee:	aantal downslagen x 50 minpunten zonder contractbonus

Verwerking

Laat gedupliceerd spel spelen en noteer de scores op de scorekaart.

b. Invullen van de score van de tegenstander

Neem scorekaart 3 er weer bij, zorg dat iedere leerling een exemplaar heeft.
Vertel dat iedereen weet dat de leider en dummy steeds een puntenscore kregen.
De tegenstanders scoren ook punten maar dat konden we tot nu toe niet zien.
Die gaan we nu ook invullen.

De score van de tegenstanders is altijd tegengesteld aan die van leider en dummy:
scoort de leider pluspunten dan scoren de tegenstanders minpunten,
scoort de leider minpunten dan scoren de tegenstanders pluspunten.
Vraag aan de klas: wanneer scoort de leider in de min? Antwoord: als hij down is.
Vraag aan de klas wat de belangrijkste doel van de tegenstanders is: down spelen.

Verwerking

STAP VOOR STAP

Vul met de klas samen het formulier in het lesboekje in:

de vragen bij hoofdstuk 6b.

Zet hetzelfde formulier op het bord of in PP.

Vul gezamenlijk de 1^e antwoordregel in van vraag 1 zoals tot nu toe gewend.

Wacht tot iedereen klaar is.

Vraag wie de tegenstander is van paar 5.

Laat iedereen zijn potlood klaarhouden bij de regel van paar 1.

Laat het getal 5 invullen in de NZ kolom.

Vertel dat de wedstrijdleider zo kan zien dat paar 1 heeft gespeeld tegen paar 5 en dat hij ook kan zien dat paar 1 in de NZ richting zit. (Omdat dat zo is afgesproken)

Laat de klas met potlood naar de laatste 2 kolommen gaan, bij paar 1.

Vraag waar ze nu de score van paar 1 moeten schrijven, vraag welke score dat is.

Laat ze zelfstandig de score van paar 3 uit vraag 5 invullen.

Laat ze onder toezicht van de tafelbegeleider de score voor paar 7 invullen.

Afhankelijk van het niveau van de klas laat je het hierbij qua uitleg.

Je hoort vaak aan de reacties of de vragen die ze spontaan stellen of ze het aankunnen.

Je kunt volstaan met te zeggen dat een bridgewedstrijd altijd een soort toernooi is.

Dit is te vergelijken met een voetbaltoernooi waarbij ze 1 wedstrijd winnen, 1 gelijk spelen en 1 verliezen en waarbij ze aan het eind van het toernooi de wedstrijdpunten krijgen opgeteld. Dit is meestal voldoende duidelijk.

Vertel dan dat het verwerken van de scores tot een einduitslag nog aan bod komt in hoofdstuk 9.

Oefenspellen bij hoofdstuk 6

Spel 6.1

Zuid speelt
met ♠ troef

♠ A6
♥ 105
♦ B10963
♣ A852

♠ 432
♥ AB8762
♦ 87
♣ 106



♠ 9875
♥ HV43
♦ -
♣ B9743

♠ HVB10 Ru B?
♥ 9
♦ AHV542
♣ HV

Spel 6.2

Oost speelt
met ♥ troef

♠ V102
♥ H7
♦ A10964
♣ 543

♠ H84
♥ V10932
♦ B7
♣ AH9



♠ A95
♥ AB64
♦ HV8
♣ 1082

♠ B763
♥ 85
♦ 532
♣ VB76

Spel 6.3

Noord speelt
met ♠ troef

♠ AH832
♥ B76
♦ HVB
♣ 54

♠ 106
♥ 103
♦ A109542
♣ A86



♠ 74
♥ H985
♦ 863
♣ VB102

♠ VB95
♥ AV42
♦ 7
♣ H973

Spel 6.4

West speelt
met ♠ troef

♠ A964
♥ 10532
♦ A8
♣ V72

♠ HB3
♥ VB7
♦ HVB95
♣ H6



♠ V108
♥ H9
♦ 10742
♣ AB53

♠ 752
♥ A864
♦ 63
♣ 10984

Hoofdstuk 7

Deze les concentreert zich op het verschil in score tussen hoge en lage kleuren en de 10 punten extra voor SA. De scorekaart verandert minimaal.

Bij uitstek een les waar weer geoefend kan worden met het spelen en toepassen van het geleerde tot nu toe.

Er wordt een begin gemaakt met de strategische keuze: hoge kleuren scoren beter.

De vraag of SA altijd te prefereren is vanwege de 10 punten extra wordt nog niet behandeld, hoofdstuk 8 gaat in op het begrip “lek in een kleur” en dan komt die keuze wel aan bod.

Dat wil zeggen dat het voor kan komen dat een leerling voor SA kiest, vanwege de 10 extra punten, maar dan misschien gevoelig downgaat. De enige opmerking die de docent in deze les maakt, is dat SA moeilijker is om te spelen. Dat zal veel leerlingen al op de goede gedachte brengen dat troefspelen veiliger is.

In het algemeen zal de leerling dan ook snel zelf concluderen dat een troefkleur beter was.

Het is dus niet de bedoeling dat tafelbegeleiders een keuze die verkeerd af dreigt te lopen aan het begin van het spel bijsturen naar het “goede” contract.

De leerlingen moeten er eigenlijk ook zelf achter komen dat als er 9 kaarten in ruiten zijn, en 8 in schoppen een schoppencontract beter is! Als ze goed aan de lessen over lange kleuren denken kan het besef komen dat ze die ruitenslagen toch ook wel maken (na troefgetrokken te hebben).

Om alle leerlingen te betrekken en ze niet te laten meeliften op het groepsgebeuren kun je wat interactiever werken door werkkaartjes te gebruiken die ze bij beantwoorden van een klassikale vraag omhoog kunnen houden. Zo geeft niet 1 leerling antwoord op de vraag maar alle leerlingen! Gebruik hiervoor de aanvullende lesmaterialen voor docenten, oude kaartjes uit afgedankte biedboxen e.d. Prints die gelamineerd worden zijn de hele cursus en daarna bruikbaar.

Doel

- Hoge kleuren, lage kleuren leren.
- Begin van het keuzeprocess “welke speelsoort”.
- Invullen scorekaart 4.

Lesgedeelte

Deel scorekaart 4 uit.

Vraag aan de leerlingen of ze een verschil zien met de eerdere scorekaarten.

Antwoord: de 20 punten bij ♣ en ♦ en de 30 van ♥ en ♠ en de +10 bij SA.

Vertel dat je bij bridge soms strategisch kunt kiezen.

Om het spannender te maken hebben bridgers afgesproken dat er hoge kleuren zijn die beter scoren en lage kleuren die minder goed scoren.

De speelsoort SA scoort nog een klein beetje beter, dat komt omdat die iets moeilijker is om te spelen.

Laat zien dat de scores die je krijgt voor de contractslagen er op de scorekaart boven de speelsoort zijn bijgezet zodat je ze kunt terugvinden.


Herhaal dat de leider nadat de dummy open gaat bepaalt wat de speelsoort wordt.

SA of één van de vier troefsoorten: ♠ / ♥ / ♦ / ♣.

Vraag de klas hoeveel troeven je nodig hebt om een troefkleur te kiezen. Antwoord: 8.

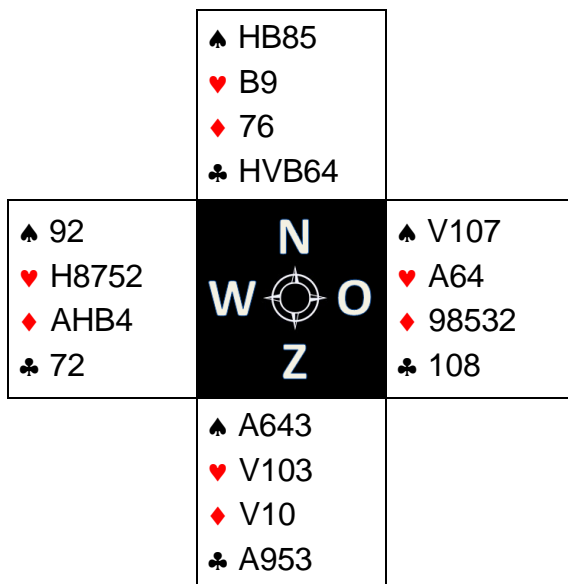
Vraag de klas wat je moet kiezen als je van 2 soorten 8 kaarten hebt. Antwoord: de kleur die het meeste oplevert.

Geef eventueel een voorbeeld op het bord.

	♠ H1085 ♥ 92 ♦ 76 ♣ HVB64	
♠ 972 ♥ H875 ♦ AB4 ♣ A72	N W  O Z	♠ V4 ♥ AB64 ♦ 98532 ♣ 108
	♠ AB63 ♥ V103 ♦ HV10 ♣ 953	

Welke kleuren kunnen NZ als troef kiezen?

Vraag de klas wat je kiest als je van een kleur 8 en een andere kleur 9 kaarten hebt.
 Antwoord: dat ligt eraan, misschien bij 9 ruiten en 8 schoppen toch schoppen troef.



Welke kleur kan NZ het best als troef kiezen?

Verwerking

Scoreformulier 4 gebruiken bij invullen na gespeelde spellen.

Ook hier weer iedere leerling een eigen formulier geven en 1 door tafelbegeleider ingevuld in het mapje laten stoppen.

Hoofdstuk 8

Deze les gaat verder met het keuzeproces van de speelsoort.

We gaan weer uit van het principe dat lange kleuren waardevol zijn, vandaar dat een troefkleur vaak een goede keuze is.

Dat SA 10 punten extra oplevert is aantrekkelijk maar kan alleen als er geen lek is in een kleur, het begrip “**Lek in een kleur**” wordt uitgelegd, weer teruggrijpend op het voordeel van lange kleuren (namelijk nu de lange kleur van de tegenstanders).

De leerling moet in deze les leren te kijken waar zijn hand geschikt voor is, dat een troefkleur te preferen is en dat een kleur “lek” kan zijn in een SA contract.

Eindconclusie van de les moet zijn:

- de hoge kleuren scoren beter dan de lage kleuren,
- de hoge kleuren scoren beter dan SA,
- SA scoort beter dan de lage kleuren, maar mag er geen lek zijn.

Ook in deze les kunnen antwoordkaartjes gebruikt worden.

Doel

- Het kiezen van de juiste speelsoort.

Lesgedeelte

Neem voor iedere leerling scorekaart 4 er weer bij, of zet hem op het bord/PP.

Laat iedere leerling de antwoordkaartjes erbij nemen als je die hebt gemaakt.

Vraag de klas naar de lage kleuren met minder punten, hoge kleuren met meer punten en welke speelsoort 10 extra punten scoort.

Zet voorbeeld A op het bord/PP:

♠ 43

♥ B86

♦ H975

♣ AH83



♠ 7

♥ HV73

♦ AVB108

♣ V74

Vraag de kinderen even te kijken en voor zichzelf te bedenken welke speelsoort ze willen kiezen als ze leider Zuid zijn. Vraag ze daarna het antwoordkaartje van hun keuze omhoog te steken. Misschien dat niemand SA opsteekt, dan heeft de hele klas het goed gedaan.

Bespreek daarna aan de hand van de gegeven antwoorden dat je dus moet proberen die speelsoort te kiezen waarmee je de meeste punten kunt scoren, maar dat als je down gaat je natuurlijk niet goed scoort.

Belangrijke regel bij het kiezen van de speelsoort is dus:

Je moet kijken of er risico's zitten aan de keuze die je maakt.

Kijk weer naar voorbeeld A op het bord/PP.

Vraag: Waar zitten de minste risico's?

Antwoord: Ruiten

Waarom? Een lange kleur, dus je kunt vaak introeven!

Als je kunt introeven maak je meestal een slag extra en dat scoort dus extra punten

Bespreek met de klas dat we al van het begin af aan gezien hebben: lange kleuren leveren vaak extra slagen op en dat is ook de reden om een troefkleur te kiezen.

Tenslotte heb je veel kaarten in je lange kleur waardoor je extra slagen kunt maken, ofwel omdat je de laatste kaarten in die kleur overhoudt, ofwel omdat je kunt introeven.

Dus: meestal kun je met troef een slag meer maken dan zonder troef.

Je moet natuurlijk wel samen minstens acht troeven hebben om troef te kunnen spelen, pas dan is je hand geschikt voor een troefspel.

Kijk weer naar voorbeeld A op het bord/PP.

Vraag: Waar zitten de meeste risico's?

Antwoord: Schoppen

Laat een leerling proberen uit te leggen hoe dat komt.

Waarom? De tegenstanders hebben veel schoppen en Zuid kan daar niet veel slagen in maken.

Vraag: Kun je met dit spel ook SA spelen?

Antwoord: Nee

Waarom? De tegenstanders gaan dan de schoppenkleur spelen.
Je kunt een aanval in die kleur niet stoppen.

De tegenspelers hebben samen tien schoppen. Daarmee kunnen ze altijd de eerste vijf slagen maken (als ze er allebei 5 hebben, heeft 1 speler meer schoppen dan de ander dan maken ze er misschien nog meer). Het vertellen van een 6-4 of 7-3 verdeling gaat hier te ver!

Vertel de leerlingen dat een kleur waar je geen slagen mee kunt maken, omdat je te weinig kaarten hebt om je te verdedigen, door bridgers "lek" wordt genoemd.

Zet het begrip "lek in een kleur" op het bord of in PP.

Concludeer: je kunt geen SA spelen als een kleur lek is, je moet je kunnen verdedigen als de tegenstanders die lange kleur gaan spelen.

Om SA te kunnen spelen moet je samen wel een SA-spel hebben, in alle kleuren minstens 1 honneur en nog liever 2.

Zet voorbeeld B op het bord/PP:

♠ H43

♥ B64

♦ V975

♣ AH8



♠ A7

♥ AH8

♦ HB108

♣ 7432

Ook hier samen genoeg ruiten (8) om troef te spelen.

Maar dit is een lage kleur die niet zo veel scoort.

Vraag aan de klas: kan SA ook? Ja!

Er is nergens een "lek", Noord en Zuid hebben van alles wat. Alle kleuren kunnen ze verdedigen.

Is er een lek in ruiten?

Nee, dit noem je geen lek, je hebt 3 honneurs in ruiten als verdediging, je tegenstanders kunnen alleen ♦A maken.

In SA kan leider Zuid negen slagen maken zodra ♦A is weggespeeld.

(♠ AH, ♥ AH, ♦ HVB, ♣ AH)

Dat scoort beter dan 10 slagen in ruiten.

Laat dit door de leerlingen narekenen.

Vraag de leerlingen: wat zou je willen spelen met deze kaarten?

Het kiezen van de beste speelsoort waar je uiteindelijk het beste mee scoort, is dus soms een beetje lastig.

De leider kan daarom voor het **kiezen van de speelsoort** het beste de volgende stappen volgen.:

Bord

Heb ik samen met dummy in één kleur 8 of meer kaarten?

JA → In een hoge kleur? → ♠ / ♥ troef

→ In een lage kleur? → Liever SA, kan dat?

Ja, kleuren gedekt → Je speelt SA

Nee, geen verdediging → ♦ / ♣ troef

NEE → Je speelt SA

Anders gezegd:

- Speel liever met een hoge kleur troef dan SA.
- Speel liever SA als dat, kan dan met een lage kleur troef.

Licht dit eventueel toe met onderstaand rekenvoorbeeld, maar voorkom dat u te lang met theorie doorgaat. De rekenvoorbeelden kunnen ook als huiswerkopdrachtje worden meegegeven als de indruk bestaat dat het moeilijke materie is.

Vul het formulier aan.

Minibridge scorekaart werkblad 4: lage kleuren, hoge kleuren, sans atout														
paarnr. naam	richting		speelsoort					te maken slagen	resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10						B	C
	♣	♦	♥	♠	SA									
1.	x	x						6+	1	9	3	+50		
2.	x			x				6+	1	9	3	+50		
3.	x					x		6+	1	9	3	+50		

Verwerking

Bij deze les over uitleg van lek in een kleur en de keuze van de speelsoort is de verwerking het beste te realiseren door de uitleg zo interactief mogelijk te maken en bij het beantwoorden van vragen alle leerlingen mee te laten doen.
Daarna de oefenspellen laten spelen.

Oefenspellen bij hoofdstuk 8

Spel 8.1

Zuid speelt
met ♠ troef

♠ 43
♥ B86
♦ H975
♣ AH83

♠ AH652
♥ 1093
♦ 63
♣ B109



♠ VB109
♥ A542
♦ 42
♣ 652

♠ 87
♥ HV7
♦ AVB108
♣ V74

Spel 8.2

West speelt
zonder troef

♠ VB82
♥ V97
♦ 432
♣ 965

♠ H7
♥ AH8
♦ HB108
♣ 7432



♠ A43
♥ 1064
♦ V975
♣ AH8

♠ 10965
♥ B532
♦ A6
♣ VB10

Spel 8.3

Noord speelt
met ♠ troef

♠ B652
♥ HV72
♦ A64
♣ HB

♠ 974
♥ A53
♦ 52
♣ AV1093



♠ AV
♥ 986
♦ H93
♣ 87652

♠ H1083
♥ B105
♦ VB1087
♣ 4

Spel 8.4

Oost speelt
zonder troef

♠ 875432
♥ B6
♦ 9
♣ A752

♠ B10
♥ AV1085
♦ B6
♣ 10843



♠ AH6
♥ 97
♦ AH64
♣ HVB6

♠ V9
♥ H432
♦ V107532
♣ 9

Hoofdstuk 9a

Deze les gaat over het begrip manche.

Tot nu toe werd het begrip manche uitgelegd aan de hand van een te geven regel en een schema. Er stond onderstaande (= vertaald naar de nieuwe puntentelling):

Manche

De leider kan nog een hoop extra punten (300!) verdienen als hij een manche speelt en voldoende slagen maakt. Voor een manche moet je zoveel slagen maken dat je 100 of meer punten scoort.

Vraag: Hoeveel slagen moet je maken voor een manche in SA?

Tip: **Met behulp van de scoretabel** kunnen de kinderen daar zelf het antwoord op geven.

Vraag: Daarna vragen hoeveel slagen je moet halen voor een manche in ♠/♥ en ♦/♣.

Antwoorden: SA : 9 slagen (3 x 30 + 10 = 100)
♠/♥: 10 slagen (4 x 30 = 120)
♦/♣: 11 slagen (5 x 20 = 100)

Nu:

Het aanbieden van een scoretabel aan de kinderen om iets op te zoeken draagt niet optimaal bij aan het begrip wat die manche nou precies is.

We hebben er daarom voor gekozen om een aantal oefenopdrachten te maken die bij kunnen dragen aan een beter begrip wat een manche is. Het zijn zelfontdekkingsopdrachten.

Naast het toewerken naar het begrip manche met daarbij scorekaart 5 (manchepremiepunten invullen), wordt in het b-deel iets verteld over de einduitslag van een toernooitje/drive.

Lesgedeelte

Deel invuloefenformulier Manche deel 1 en 2 uit, of gebruik het leerlingenboekje: Vraag de leerlingen de lege kolommen in te vullen en de scores van 100 of meer te markeren.

Kijk dat klassikaal na op het bord (teken alleen de in te vullen kolommen) of de PP. Doe hetzelfde met invuloefenformulier Manche deel 2.

Bespreek nu met de klas dat er blijkbaar contracten zijn waarbij je wel of niet boven de 100 kunt scoren. Als je maar genoeg slagen maakt, scoor je boven de 100 punten.

Vertel: bridgers hebben iets bedacht om het weer een stukje spannender te maken.

Uitleg: als je bij het kiezen van de speelsoort al kunt bedenken dat je genoeg slagen kunt maken voor die 100 of meer punten krijg je 300 premiepunten extra!

Je zegt dan tegen je tegenspelers dat je **een manche wilt spelen**.

Je spreekt dus een hoger contract af dan 6+1 slag!!

Om de manchepremie te krijgen moet je wèl **vooraf** zeggen dat je een manche speelt.

Haal je genoeg slagen, dan krijg je de **manchepremie** van 300 punten.

Haal je te weinig slagen, dan ga je **down**.

Een manchecontract is niet bij alle speelsoorten hetzelfde! Dat komt door het verschil in scorepunten bij hoge en lage kleuren en SA.

Deel invuloefening Manche deel 3 uit en zet deze op het bord of PP.

Kijk met de klas samen naar de kolom waar nu staat contractbonus 50 en manchepremie 300.

Leg uit dat een aantal spelers wel de manche hebben gespeeld en een aantal niet.

Laat ze allemaal tegelijk de 1^e lege kolom manche ja/nee invullen.

Vertel: als je geen manche speelt, verandert er niets aan het aantal slagen. Je moet er 6+1 halen en dat heet: spelen om de deelscore.

Laat ze allemaal kijken welke paren géén manche spelen en daar de 2^e kolom invullen.

Controle: hebben ze allemaal 6+1 ingevuld?

Concludeer: er zijn nu nog 5 vakjes over van paren die wel een manche hebben gespeeld.

Bespreek dat deze paren een speelsoort hebben gekozen en bedacht hadden dat ze wel 100 punten konden scoren.

Vraag de klas nu in te vullen wat de manchespelers minstens moesten scoren om de manchepremie te verdienen.

Zet de goed ingevulde kolom op het bord.

te maken slagen	
B	C
6+	1
6+	5
6+	1
6+	5
6+	1
6+	4
6+	1
6+	4
6+	1
6+	3
6+	1
6+	5
6+	4
6+	1

Laat de klas zien dat het er echt om gaat dat je vooraf zegt dat je de manche wilt spelen:

Minibridge scorekaart compleet																
paarnr. naam	richting		speelsoort					Manche	te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10		B	C				Manche-premie +300		
			♣	♦	♥	♠	SA				NZ	OW				
3.	X			X				Nee	6+	1	12	6	+120	+50	+170	
4.	X			X				Ja	6+	5	11	5	+100	+300	+400	

Paar 3 wilde geen manche spelen, dit paar haalt wel dik boven 100 punten maar krijgt nu NIET de manchepremie!

Paar 4 wilde wel een manche spelen, haalde precies de scoreslagen voor 100 punten en krijgt wèl de premie!

Dus paar 3 haalt wel een slag meer, maar scoort minder omdat het paar de manchepremie misloopt.

Minibridge scorekaart compleet																
paarnr. naam	richting		speelsoort					Manche	te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score	
	NZ	OW	20	20	30	30	30 +10		B	C				Manche-premie +300		
			♣	♦	♥	♠	SA			NZ	OW					
6.	X				X		Ja	6+	4	10	4	+120	+300	+420		
7.	X					X	Nee	6+	1	10	4	+120	+50	+170		

Paar 6 en 7 spelen allebei een contract in een hoge kleur. Het ene paar heeft wel een manche afgesproken, het andere niet. Hoewel ze allebei evenveel slagen hebben, krijgt paar 6 wel de manchepremie en paar 7 niet.

Vertel: het afspreken van een Manchecontract is wel een beetje een risico, je moet zeker weten dat je genoeg slagen haalt.

Geef tip: om een manche te kunnen spelen moet je samen in de regel ten minste 25 plaatjespunten hebben.

LET OP:

Veel leerlingen gaan na het geven van deze tip en de aantrekkelijkheid van de 300 punten in het vooruitzicht hun keuzeproces veranderen. Dat is NIET de bedoeling. De keuze blijft: eerst speelsoort kiezen, troef of niet. Daarna: wel of geen manche

Verwerking

- zet het samenvattend schema op het bord
- deel scoreformulier 5 uit
- laat de oefenspellen spelen en de tafelbegeleiders nadrukkelijk letten op de keuze van eerst de speelsoort en pas daarna de keus voor wel of geen manche
- laat de leerling zijn keuze naar de tafelbegeleider verwoorden: bijv. ik speel ♦ troef omdat ik een lek heb in de ♠; of: ik speel geen manche omdat ik niet denk dat ik 11 slagen kan halen, want ik heb maar 23 plaatjespunten

Hoofdstuk 9b

De leerlingen hebben nu voldoende besef dat een score bepaald wordt door de gekozen speelsoort en het wel of geen manche spelen.

Of ze een spel winnen als ze een schoppenmanche hebben gespeeld, is nog steeds maar de vraag.

Ze hebben aan de reizende scorekaarten kunnen zien dat ze soms beter, soms minder en soms hetzelfde hebben gescoord in vergelijking met de andere leiders op dat spel.

Na het hoofdstuk over de manche is het goed om dat hoofdstuk nog een keer als speelles te verwerken.

Er zitten dan ook meer scores in het mapje en de leerlingen hebben een beeld bij het laatste stukje theorie dat nu volgt.

Doel

- De einduitslag kunnen begrijpen.

Lesgedeelte

Vraag de leerlingen wanneer iemand een spel wint.

Het antwoord zal zeer waarschijnlijk zijn: degene die de meeste punten heeft gescoord.

Vraag: Als Jip op spel 8 400 punten scoort, is dat dan een goede score?

Antwoord: Ja, want hij heeft een manche gespeeld en gehaald.

Vraag: Als Janneke op datzelfde spel 430 scoort, is dat dan een goede score?

Antwoord: Ja, want ze heeft een manche gespeeld en gehaald en nog meer punten dan Jip.

Concludeer met de klas dat iedereen zal begrijpen dat Jip een hele goede score heeft, maar dat Janneke nog beter scoort.

Deel scorekaart 6 uit: de complete scorekaart in de ingevulde versie.

Minibridge scorekaart compleet																		
paar	richting		speelsoort					Manche ja / nee	te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50 Manche- premie +300	score		spel	
	20	20	30	30	30 +10	B	C		NZ	OW					NZ	OW		
	NZ	OW	♣	♦	♥	♠	SA											
1.	2							6+							-110		2	
2. Jan en Koen		X			X		nee	6+	1	8	2	+60	+50		+110		2	
3. Isa en Lotte		X			X		ja	6+	4	10	4	+120	+300		+420		4	
4.								6+										
5.								6+										
6.	8							6+							+50		4	
7.	3							6+							-420		0	
8. Jaap en Hans		X				X	nee	6+	1	6	-1	-50	-		-50		0	

Kijk met de leerlingen naar de scorekolom van NZ.

Vraag wie daar de beste score heeft gehaald.

Laat zien dat dat paar daarom de meeste wedstrijdpunten heeft gekregen.

Kijk met de leerlingen naar de scorekolom van OW.

Vraag wie daar de beste score heeft gehaald.

Laat zien dat dat paar de meeste wedstrijdpunten heeft gekregen.

Verwerking:

Laat de leerlingen de opdracht uit het lesboekje invullen.

Laat de leerlingen vervolgens spellen spelen.

Als er na deze les nog lessen zijn ingepland, spreek dan met de kinderen af dat er een wedstrijd gespeeld gaat worden over een x-aantal spellen. U kunt ervoor kiezen om spellen uit te zoeken die passen bij de onderwerpen waar de leerlingen moeite mee hadden, maar dat hoeft niet. Gebruik bij voorkeur wel voorgestoken spellen om iedereen even vaak te laten spelen.

V: Antwoorden van de opgaven

Hoofdstuk 1a:

1. C 2. B 3. B 4. B 5. B
 6. C 7a. 1 7b. 3 7c. 3 7d. 1

Hoofdstuk 1b:

1. ♠3 2. ♥A

Hoofdstuk 2a:

1. ♣ 2. ♦ 3. ♠ 4. ♥ 5. ♣ 6. ♦

Hoofdstuk 2b:

1. ♥3 2. ♥4 3. ♥8 4. 7 5. ♣

Hoofdstuk 3:

Minibridge scorekaart werkblad 1: slagen maken																
paar	richting							te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	score		spel	
	NZ	OW											NZ	OW		
	1.		x						6+	1	9	3	+90		+90	
2.								6+	1							
3.	x							6+	1	7	1	+30		+30		
4.								6+	1							
5.								6+	1							
6.		x						6+	1	12	6	+180		+180		
7.	x							6+	1	10	4	+120		+120		
8.								6+	1							

Hoofdstuk 4:

1. 10 2. 40 3. 17 4. 5 5. Jij 6. zuid

Hoofdstuk 5:

1. ♥ 2. 3x 3. ♣ 4. ♦ 5. ♥2 6. zuid
 7. ♣9 8. noord 9: ♥2 10: west 11: ♥H 12. noord

Hoofdstuk 6a:

Minibridge scorekaart werkblad 3: leider, dummy met contractbonus																	
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract -bonus +50	score		spel:	
	NZ	OW	♣	♦	♥	♠	SA	B	C					NZ	OW		
	1.	x				x			6+					1	7	1	+30
2.	x				x			6+	1	8	2	+60	+50		+110		
3.	x				x			6+	1	10	4	+120	+50		+170		
4.								6+	1								
5.								6+	1								
6.	x						x	6+	1	8	2	+60	+50		+110		
7.	x				x			6+	1	5	-2	-100	-		-100		
8.	x						x	6+	1	6	-1	-50	-		-50		

Hoofdstuk 6b:

1. 110 2. -110 3. -50 4. +50

Minibridge scorekaart werkblad 3: leider, dummy met contractbonus																	
paar	richting		speelsoort					te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus +50	score		spel: 5	
	NZ	OW	♣	♦	♥	♠	SA	B	C					NZ	OW		
	1.	- 5 -							6+					1			
2.								6+	1								
3.		x					x	6+	1	6	-1	-50	-		-50		
4.								6+	1								
5.		x					x	6+	1	8	2	+60	+50		+110		
6.								6+	1								
7.	- 3 -							6+	1					+50			
8.								6+	1								

Hoofdstuk 8:

- 1a. ja 1b. Troef: ♠
 2a. ja 2b. SA

Hoofdstuk 9a:

- 1a. nee 1b. -50
 2a. ja 2b. +140
 3a. ja 3b. +110
 4a. ja 4b. +450

Hoofdstuk 9b:

1.

Minibridge scorekaart compleet																		
paar	richting		speelsoort					Manche	te maken slagen		resultaat	slagen die scoren	punten score	contract bonus + 50	score		spel 5	
	NZ	OW	20 ♣	20 ♦	30 ♥	30 ♠	30 +10 SA		B	C				Manche-premie +300	NZ	OW	NZ	OW
	1.	2							6+						-110		4	
2.		X			X		Nee	6+	1	8	2	+60	+50		+110		2	
3.		X			X		Ja	6+	4	10	4	+120	+300		+420		4	
4.	5							6+						-430		0		
5.		X				X	Ja	6+	4	10	4	+130	+300		+430		6	
6.	8							6+	1					+50		6		
7.	3							6+						-420		2		
8.		X				X	nee	6+	1	6	-1	-50			-50		0	

2. paar 5

3. paar 3

4. paar 2

5. paar 8

Einduitslag:

	spel	spel	spel	spel	totaal	plaats
paar	5	6	7	8	bij elkaar	
1	4	4			8	2/3
2	2	2			4	6/7
3	4	6			10	1
4	0	6			6	4/5
5	6	0			6	4/5
6	6	2			8	2/3
7	2	0			2	8
8	0	4			4	6/7

VI: Spellen voor de speellessen

De in deze handleiding bijgevoegde spellen zijn natuurlijk allemaal bruikbaar als SA-spel, het leren en oefenen met spelen van lange kleuren zolang het begrip Troef niet is behandeld.

Hebt u voldoende mapjes/boards dan kunt u aan het begin van de cursus een flink aantal spellen steken, dat scheelt in de wekelijkse voorbereidingstijd.

Maak dan een lijstje welke spellen u in welk mapje hebt gedaan, zodat u bij een les de geschikte spellen kunt zoeken.

Hieronder volgt een overzicht van de spellen,

De spellen met een troeffit in de lage kleur zijn ook bekeken op de speelbaarheid van SA!

Daarbij is rekening gehouden met zeer eenvoudige afspeelwijzen, een spel dat haalbaar is op een snit of een deblokkerende speelwijze wordt niet als goed SA-spel gezien. Ook spellen waarbij de leider eerst twee keer van slag moet voor een kleur ontwikkeld wordt, is erg lastig in dit stadium.

De beoordeling is globaal en natuurlijk arbitrair, het is een richtlijn die kan helpen bij het keuzeproces dat de leerling moet volgen zodra hij weet dat er lage kleuren zijn die minder goed scoren en dat SA beter scoort.

Ook zijn de spellen beoordeeld op speelbaarheid van een manche bij een eenvoudige afspeelwijze!

Ze zijn NIET bekeken op haalbaarheid van de manche bij een snit, omdat het snijden niet in de basisstof wordt behandeld. Ook het wegwerken van verliezers is niet meegenomen.

Dat wil zeggen dat er best spellen zijn met minder dan 25 punten die vanwege het zitstel en de dichte lange kleuren een manche haalbaar maken, en spellen die ondanks een overvloed aan punten een lastig haalbare manche hebben.

Als docent hoop je natuurlijk dat de leerlingen al doende zelf gaan ontdekken dat ze verliezers kunnen wegwerken of een honneur kunnen vangen (snijden), maar strikt genomen is het geen basisstof.

Er wordt aangegeven wie het spel speelt als leider, waardoor u kunt zorgen dat iedereen aan de beurt komt als leider, dummy en tegenspeler.

SPEL NR	LEIDER	SPEELSOORT	PUNTEN			SA MOGELIJK	MANCHE JA / NEE
			LEIDER	DUMMY	SAMEN		
1	N	♥	21	5	26	-	JA
2	Z	♣ OF SA	17	15	32	JA	JA
3	W	♠	17	6	23	-	NEE
4	O	♦	14	7	21	NEE	NEE
5	O	♦	14	8	22	NEE	NEE
6	N	♥	14	7	21	-	NEE
7	Z	♠	17	4	21	-	NEE
8	W	♥	15	6	21	-	NEE
9	N	♣ OF SA	14	13	27	JA	JA
10	O	♣ OF SA	14	10	24	JA	NEE
11	W	♠	17	4	21	-	NEE
12	Z	♦	13	10	23	NEE	NEE
13	W	♠	15	10	25	-	JA
14	N	SA	15	10	25	JA	JA *
15	O	♥	15	11	26	-	JA
16	Z	♦	16	11	27	JA	NEE
17	W	♥	17	10	27	-	JA
18	O	♠	16	5	21	-	NEE
19	Z	♠	19	7	26	-	JA
20	N	♣	16	5	21	NEE	NEE
21	O	♦ OF SA	18	8	26	JA	♦ NEE / SA JA
22	Z	♦ OF SA	16	12	28	JA	JA
23	W	♠	16	10	26	-	JA
24	N	♥	18	8	26	-	JA
25	O	♦ OF SA	16	11	27	JA	JA
26	N	SA	15	11	26	JA	JA **
27	Z	SA	15	11	26	JA	JA
28	W	♣ OF SA	16	13	29	JA	JA
29	Z	SA	14	7	21	JA	NEE
30	O	♣	16	6	22	NEE	NEE
31	N	SA	14	13	27	JA	JA
32	W	♦ OF SA	12	11	23	JA	NEE

* LASTIG SPEL VOOR MINI'S

** MANCHE ZIT OP SCHOPPENSNIET

Spel 1Noord
speelt♠ H95
♥ AHV3
♦ HV2
♣ A107♠ V84
♥ 8
♦ 6543
♣ HV854♠ A1062
♥ B76
♦ B8
♣ B963♠ B73
♥ 109542
♦ A1097
♣ 2**Spel 2**Zuid
speelt♠ AH
♥ VB
♦ 10943
♣ HV1097♠ VB
♥ 109
♦ 87652
♣ 6543♠ 765432
♥ A87652
♦ B
♣ -♠ 1098
♥ H43
♦ AHV
♣ AB82**Spel 3**West
speelt♠ V4
♥ A643
♦ VB65
♣ H96♠ AH9865
♥ HB2
♦ 10
♣ AV3♠ 103
♥ V1087
♦ H973
♣ B85♠ B72
♥ 95
♦ A842
♣ 10742**Spel 4**Oost
speelt♠ V7
♥ B654
♦ 32
♣ HB1092♠ H10962
♥ 7
♦ A854
♣ 873♠ 53
♥ AH982
♦ HV107
♣ V4♠ AB84
♥ V103
♦ B96
♣ A65

Spel 5Oost
speelt♠ 1064
♥ B952
♦ AH
♣ 8732♠ 985
♥ AV3
♦ V10742
♣ 64♠ AHV3
♥ 76
♦ B965
♣ A105♠ B72
♥ H1084
♦ 83
♣ HVB9**Spel 6**Noord
speelt♠ B103
♥ AB986
♦ H2
♣ HV7♠ 985
♥ H72
♦ V1053
♣ A64♠ AHV4
♥ 3
♦ B9876
♣ 1052♠ 762
♥ V1054
♦ A4
♣ B983**Spel 7**Zuid
speelt♠ V74
♥ 109863
♦ V6
♣ 753♠ 653
♥ A72
♦ A74
♣ H1092♠ 82
♥ BV5
♦ H1098
♣ V864♠ AHB109
♥ H4
♦ B532
♣ AB**Spel 8**West
speelt♠ V73
♥ H4
♦ HB72
♣ 10965♠ H106
♥ VB852
♦ AV3
♣ H4♠ 9852
♥ A1063
♦ 1094
♣ V7♠ AB4
♥ 97
♦ 865
♣ AB832

Spel 9Noord
speelt♠ A73
♥ H52
♦ 106
♣ AVB98♠ VB86
♥ V104
♦ B532
♣ H7♠ 542
♥ 9873
♦ A94
♣ 1063♠ H109
♥ AB6
♦ HV87
♣ 542**Spel 10**Oost
speelt♠ V972
♥ 843
♦ 1053
♣ A106♠ A105
♥ H97
♦ 94
♣ H9842♠ H84
♥ AB62
♦ AV6
♣ V75♠ B63
♥ V105
♦ HB872
♣ B3**Spel 11**West
speelt♠ H5
♥ B1098
♦ B102
♣ H843♠ A6
♥ H54
♦ AV983
♣ A72♠ V109843
♥ V72
♦ 76
♣ 65♠ B72
♥ A63
♦ H54
♣ VB109**Spel 12**Zuid
speelt♠ V109
♥ 864
♦ AB753
♣ H2♠ AB63
♥ B1097
♦ H84
♣ 105♠ 8742
♥ AH52
♦ 9
♣ B863♠ H5
♥ V3
♦ V1062
♣ AV974

Spel 13West
speelt♠ H83
♥ 542
♦ V976
♣ V105♠ B1064
♥ HVB98
♦ A3
♣ A7♠ AV972
♥ 10
♦ B85
♣ H643♠ 5
♥ A763
♦ H1042
♣ B982**Spel 14**Noord
speelt♠ AHV1065
♥ 102
♦ A98
♣ V3♠ B972
♥ A85
♦ 1065
♣ A92♠ 84
♥ H973
♦ V73
♣ B1064♠ 3
♥ VB64
♦ HB42
♣ H875**Spel 15**Oost
speelt♠ H7652
♥ A4
♦ V109
♣ B83♠ V3
♥ B1097
♦ A8642
♣ A5♠ A4
♥ HV82
♦ H53
♣ H1096♠ B1098
♥ 653
♦ B7
♣ V742**Spel 16**

Zuid speelt

♠ AHB7
♥ 86
♦ 1074
♣ VB97♠ 543
♥ AB10432
♦ 86
♣ 108♠ 1086
♥ V9
♦ H32
♣ H5432♠ V92
♥ H75
♦ AVB95
♣ A6

Spel 17West
speelt♠ B74
♥ H3
♦ B10984
♣ 1075♠ 95
♥ AV84
♦ A62
♣ AH63♠ HV83
♥ B1062
♦ V
♣ V982♠ A1062
♥ 975
♦ H753
♣ B4**Spel 18**Oost
speelt♠ V6
♥ B2
♦ 98543
♣ H642♠ B1094
♥ 54
♦ VB106
♣ B75♠ H752
♥ AV7
♦ H2
♣ A1083♠ A83
♥ H109863
♦ A7
♣ V9**Spel 19**Zuid
speelt♠ V853
♥ H1042
♦ V62
♣ 97♠ B7
♥ 9653
♦ H8
♣ V10432♠ 42
♥ VB7
♦ 10954
♣ AB65♠ AH1096
♥ A8
♦ AB73
♣ H8**Spel 20**Noord
speelt♠ A6
♥ AH72
♦ 1053
♣ HV94♠ 753
♥ B1064
♦ HV9
♣ A82♠ HVB10
♥ V98
♦ B842
♣ 65♠ 9842
♥ 53
♦ A76
♣ B1073

Spel 21Oost
speelt♠ H42
♥ H10653
♦ 73
♣ V98♠ 65
♥ AB2
♦ H10984
♣ 753♠ A10987
♥ 74
♦ AVB
♣ AH6♠ VB3
♥ V98
♦ 652
♣ B1042**Spel 22**Zuid
speelt♠ V106
♥ H74
♦ V1053
♣ AB8♠ 5432
♥ VB1098
♦ 7
♣ V76♠ H98
♥ 53
♦ A962
♣ 10432♠ AB7
♥ A62
♦ HB84
♣ H95**Spel 23**West
speelt♠ 72
♥ A43
♦ H1074
♣ V642♠ AVB96
♥ VB85
♦ V2
♣ A10♠ H1043
♥ H62
♦ A5
♣ 9873♠ 85
♥ 1097
♦ B9863
♣ HB5**Spel 24**Noord
speelt♠ AH7
♥ HVB1094
♦ HV2
♣ 6♠ VB102
♥ 863
♦ 975
♣ AV4♠ 965
♥ 72
♦ A843
♣ B1083♠ 843
♥ A5
♦ B106
♣ H9752

Spel 25Oost
speelt♠ 1092
♥ VB83
♦ H4
♣ B652♠ V763
♥ A1095
♦ AB86
♣ 4♠ AH5
♥ 742
♦ V1093
♣ AH8♠ B84
♥ H6
♦ 752
♣ V10973**Spel 26**Noord
speelt♠ 1097
♥ A3
♦ HB4
♣ AH862♠ B6
♥ 10742
♦ A8
♣ B9753♠ H852
♥ B5
♦ V10963
♣ V4♠ AV43
♥ HV986
♦ 752
♣ 10**Spel 27**Zuid
speelt♠ HV9
♥ 32
♦ H104
♣ VB875♠ 108742
♥ A865
♦ 73
♣ 109♠ 63
♥ H7
♦ VB952
♣ A643♠ AB5
♥ VB1094
♦ A86
♣ H2**Spel 28**West
speelt♠ H42
♥ VB1095
♦ 873
♣ 63♠ V75
♥ A83
♦ H6
♣ AH972♠ A83
♥ H62
♦ VB95
♣ VB4♠ B1096
♥ 74
♦ A1042
♣ 1085

Spel 29Zuid
speelt♠ 83
♥ A74
♦ H854
♣ 10962♠ AH96
♥ B3
♦ B1072
♣ 543♠ 74
♥ V1052
♦ V96
♣ HVB8♠ VB1052
♥ H986
♦ A3
♣ A7**Spel 30**Oost
speelt♠ A1097
♥ V53
♦ V82
♣ V64♠ H52
♥ 10986
♦ 974
♣ H73♠ V63
♥ HB4
♦ AB
♣ AB852♠ B84
♥ A72
♦ H10653
♣ 109**Spel 31**Noord
speelt♠ H852
♥ A9
♦ A1063
♣ VB4♠ 4
♥ V1063
♦ HVB8
♣ 9765♠ B96
♥ 8752
♦ 742
♣ A103♠ AV1073
♥ HB4
♦ 95
♣ H82**Spel 32**West
speelt♠ AV764
♥ H1052
♦ 98
♣ B3♠ H8
♥ 73
♦ HV105
♣ A9764♠ B1052
♥ A98
♦ B743
♣ HV♠ 93
♥ VB64
♦ A62
♣ 10852

VII: Na de basisstof

Speeltempo

Het speeltempo is in het begin erg laag. In de loop van het jaar gaat het lukken binnen 10 minuten een spel te spelen. In een les van 15 minuten theorie en drie kwartier spelen kunnen dan vier spellen worden gespeeld.

Aantal speellessen

Het aantal speellessen is variabel.

Voor een goede verwerking van de stof uit de eerste acht lessen en het opdoen van enige speelervaring is een aantal van ten minste acht speellessen zeker gewenst. Omdat er tussen de theorielessen door ook al meerdere malen speellessen zijn geweest kun je je voorstellen dat een cursus basisstof Minibridge bijna het gehele schooljaar kan beslaan.

In de meeste gevallen wordt er enkele weken na de schoolvakantie gestart. Meestal valt er wel eens een les uit door een project, studiedag en tussentijdse vakanties. Een schooljaar waar 30 minibridgelessen kunnen worden gegeven is een prima lesjaar: ongeveer 12 lessen met nieuwe theorie, 6-8 speellessen om de theorie eigen te maken en circa 8 speellessen met competitie na de basisstof. Dat zijn 26-28 lessen per jaar! Maak niet de vergissing dat 1x theorie vertellen en 4 spellen spelen (waarbij iedere leerling de oefening 1x voor zijn neus krijgt) voldoende is om het te beheersen.

Concrete aandachtspunten als herhaling van de theorie

Wat goed werkt is voorafgaand aan het spelen één, hooguit twee concrete aandachtspunten uit de basisstof te herhalen en daar aan tafel aan te refereren. Er moet dan natuurlijk wel voor gezorgd worden dat die aandachtspunten ook in de spellen terugkomen.

Omdat de speellessen zijn bedoeld voor verwerking, is het nuttig om aan een paar items aandacht te besteden:

- standaard uitkomsten
- kleintje belooft plaatje
- hoogste van een serie
- vrijspelen van een kleur: eerst de hoge kaarten van de tegenstander wegspelen en je eigen verdediging bewaren

Wanneer één van deze onderwerpen wordt behandeld, moet u voor spellen zorgen waarin het behandelde toegepast kan worden.

Als het goed is, zijn er tussen de voorgaande theorielessen regelmatig speellessen ingelast om de theorie nog eens rustig te kunnen verwerken. Nu alle theorie en een einduitslag zijn behandeld, kunnen er nog extra speellessen worden gegeven waarbij er iets van een competitie wordt gespeeld.

Competitie

Een aan te bevelen vorm daarvoor is het organiseren van een onderlinge competitie. Dit valt altijd erg in de smaak. Met name als het een beetje wordt aangekleed: bekens voor de kampioenen, uitslagen op het prikbord, in het lokale nieuwsblad etc.

Uitvoering competitie

Dit kan heel eenvoudig door een speelschema van een parenwedstrijd te nemen en per les één ronde te spelen.

Vorbereiding spellen

Zolang niet met een thema wordt gewerkt dat in de spellen terug moet komen hoeft er niet met voorgesorteerde spellen te worden gespeeld.

Gewoon aan tafel laten schudden heeft echter een paar nadelen:

- het kost tijd
- de plaatjespunten kunnen 20-20 verdeeld zitten, waardoor opnieuw moet worden gedeeld
- de één kan veel vaker leider worden dan de ander

Het is dus wenselijk om toch enige voorbereiding te treffen, gebruik eventueel 24 of 32 lesspellen en stop ze in mapjes 1-24 of 1-32:

Voordeel: alle spelers zijn iedere les/speelronde allemaal een keer leider.

Toets

Na de eerste negen hoofdstukken is de volledige basisstof behandeld en kan de toets worden gemaakt. Het is echter niet noodzakelijk om onmiddellijk na de acht lessen de toets te laten maken. Voor de basistoets moet eigenlijk iedereen in één keer slagen. Als de groep er nog niet aan toe is, is het beter de toets uit te stellen en de stof eerst te verwerken in de speellessen.

Na het aankondigen van de toets is het goed om in de lessen aandacht aan de voorbereiding besteden, zoals gelegenheid geven tot het stellen van vragen, zelf proefvragen laten beantwoorden en huiswerk opgeven

Momenteel kennen we voor Minibridge twee diploma's, te weten:
diploma Minibridge (basistechniek) en
diploma Minibridge (gevorderd).

Het behalen van een diploma behoort stimulerend te werken. Daaruit volgt, dat u pas de toets afneemt als verwacht mag worden dat vrijwel ieder kind zal slagen. Zou een kind onverhoopt niet aan de norm voldoen, dan is een herkansing mogelijk.

De gang van zaken bij het afnemen van de toetsen is als volgt. Als u uw leerlingen de toets wilt laten maken, dan meldt u dat bij het bondsbureau van de NBB. U laat weten om hoeveel kinderen het gaat en om welke toets het gaat. U ontvangt dan de opgaven voor de toets met de normering en de diploma's. Het verdient aanbeveling de diploma's op feestelijke wijze uit te reiken. Nadat de kinderen examen hebben gedaan retourneert u het formulier met de naam van de school, de examendatum en het aantal geslaagden aan het bondsbureau van de NBB in Utrecht. Dit wordt ook op de jeugdpagina van de NBB internetsite vermeld. Voor de goede orde vermelden wij dat de opgaven slechts één keer gebruikt worden. Voor ieder toets moet u dus nieuwe opgaven aanvragen. Voor kinderen die niet de eerste keer slagen kunt u een herkansing aanvragen.

Contact gegevens van het NBB bondsbureau

adres: Kennedylaan 9
3533 KH Utrecht
tel. 030-2759951
e-mail: jeugdbridge@bridge.nl
site: www.bridge.nl > Jeugd

Het vervolg

Na deze eerste cursus, inclusief speellessen en het halen van het basisdiploma, kan de cursus vervolgd worden met een serie lesbrieven.

Deze extra lessen zijn geheel gewijd aan het verbeteren van de speeltechniek.

Deze stof is behoorlijk pittig.

Het is dan ook raadzaam deze lessen in een volgend (school)jaar te geven, in ieder geval niet eerder dan wanneer de stof van het basis minibridgde voldoende verwerkt is en er ruim voldoende speelervaring is opgedaan.

Bijlage 1: Achtergrondinformatie over bridge

Na het voorstellen van de leden van de jeugdcommissie (of de groep begeleiders) wordt eerst bij de kinderen geïnformeerd wie lid is van een sportclub. Daarna wordt gevraagd of ze ook een denksport kennen. Vervolgens wordt uitgelegd dat bridgen een kaartspel is, waarbij het ene paar bestaand uit twee personen tegen een ander paar van twee personen speelt.

Een beetje **geschiedenis van de speelkaarten**.

Speelkaarten zijn al sinds de 12e eeuw in China bekend. Er wordt verteld dat de kruisvaarders in de 12e en 13e eeuw niet alleen het schaakspel, maar ook de speelkaarten hebben meegebracht. In Europa wordt er voor het eerst melding gemaakt van speelkaarten in de 14e eeuw.

De kaarten waren verdeeld in VIER KLEUREN (= de vier standen in de maatschappij)

Schoppen	→	zwaarden	→	edelen
Harten	→	bekers	→	geestelijkheid
Ruiten	→	munten	→	handel
Klaveren	→	stokken	→	boeren

Speelkaarten waren in het begin echte kunstwerkjes; ze werden stuk voor stuk getekend. Alleen de hele rijke mensen konden daarom kaarten kopen. Na de uitvinding van de houtsnededruk in de 15e eeuw werd het mogelijk in grote hoeveelheden kaarten te maken. In een Amsterdamse stadswet van 1414 werd het dobbelen verboden, maar het "quairten" toegestaan. In 1461 werd een verbod afgekondigd tegen het vals spelen met kaarten en hierop werd een strenge straf gezet: "verliesinge van beyde syne oogen." Rond 1800 was het de mode om de "geliefde" één keer per week een speelkaart te geven. Na 52 weken (een jaar) was het spel dan compleet.

Wanneer de joker is uitgevonden is niet met zekerheid te zeggen. In 1850 wordt de joker in Amerika gebruikt bij het pokerspel, ook een kaartspel. Omstreeks 1880 zien we de eerste joker in Europa; eerst alleen in dure spellen, later meer in het algemeen.

Wie het bridgespel heeft uitgevonden is niet precies bekend. Sinds het begin van de vorige eeuw wordt er al bridge gespeeld. Bridge is een internationaal spel. Omdat in alle landen dezelfde bridgeregels worden aangehouden, kunnen er ook internationale wedstrijden worden gehouden. In 1931 is de Nederlandse Bridge Bond (NBB) opgericht en deze heeft nu meer dan 110.000 leden.

Wanneer je minibridge leert, kun je ook meedoen aan wedstrijden. Bijvoorbeeld op je school en aan wedstrijden in andere plaatsen. De NBB organiseert het Nederlandse Scholenkampioenschap Minibridge, waar alle scholen aan mee mogen doen.

Minibridgen leer je niet zo snel als een ander kaartspel. Het duurt minimaal negen lessen. In iedere les leggen we een regeltje uit en gaan we oefenen. Na negen lessen kun je een diploma halen van de Nederlandse Bridge Bond.

Bijlage 2: Tafelpuzzels (bij Hoofdstuk 2a)

Tafelpuzzel 2.1

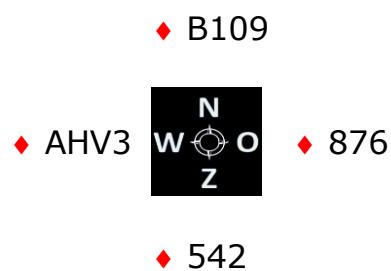
a. Neem de schoppenkaarten van je hand uit de stapel:



Je speelt alleen (zonder partner),
wie kan de meeste ♠-slagen maken? _____

Leg jouw kaarten even bij je neer, bewaar ze.

b. Neem de ruitenkaarten van je hand uit de stapel:




Je speelt alleen (zonder partner),
wie kan de meeste ♦-slagen maken? _____

Leg jouw kaarten weer even bij je neer, bewaar ze.

c. Neem de hartenkaarten van jouw hand uit de stapel:

♥ 542

♥ 876  ♥ AHV3

♥ B109

Je speelt alleen (zonder partner),
wie kan de meeste ♥-slagen maken? _____

Leg jouw kaarten weer even bij je neer, bewaar ze.

d. Neem de klaverenkaarten van jouw hand uit de stapel:

♣ AHV4

♣ 532  ♣ B109

♣ 876

Je speelt alleen (zonder partner),
wie kan de meeste ♣-slagen maken? _____

Leg jouw kaarten ook weer even bij je neer, bewaar ze.

- e. Neem nu alle 13 kaarten die je bij hebt liggen en sorteer ze in je hand en speel het hele spel. Denk erom dat je moet bekennen als je de kleur hebt.

Let op: Je speelt nog steeds voor jezelf, zonder partner.

Noord mag uitkomen in de 1^e slag.

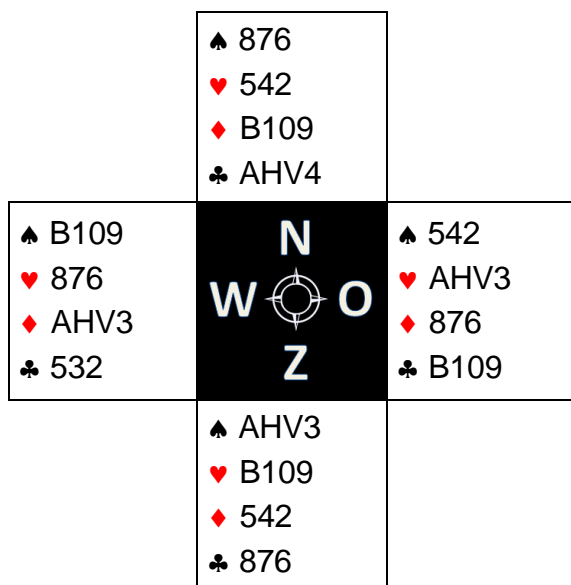
Heeft iedereen nu nog steeds 4 slagen met zijn langste kleur?

JA/NEE

Overleg aan tafel hoe dat komt.

Dat komt door: _____

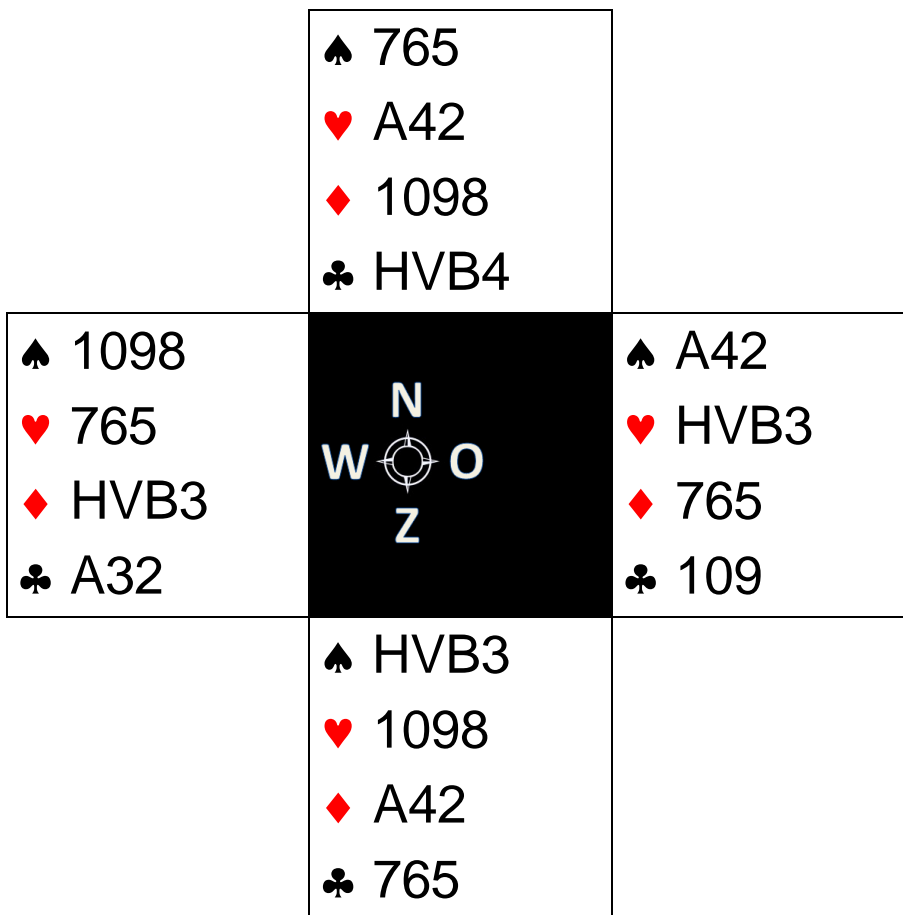
Dit waren alle kaarten die je in je hand had:



Sorteer de kaarten weer op kleur en van Aas naar 2, stop ze weer in stapeltjes in het mapje zodat ze weer netjes zitten voor de volgende puzzel.

Tafelpuzzel 2.2

- a. Kijk naar het spel hieronder en naar het blokje met je eigen hand.
 Noord: pak de ♠ uit het mapje en zoek je kaarten er uit.
 Geef de andere ♠ kaarten door aan oost, die geeft door aan zuid,
 die geeft door aan west.



- b. Doe dat ook met de andere kleuren.
 Als je het goed doet heeft iedereen dan weer 13 kaarten in zijn hand.
 Let op: Je speelt weer even voor jezelf, zonder partner.

- c. Nu mag oost beginnen, speel het spel helemaal uit.
- d. Draai dan voorzichtig je slagen open, maar laat ze gewonnen/verloren liggen!

In welke kleur heeft Noord slagen gewonnen? _____

In welke slagen heeft Oost slagen gewonnen? _____

In welke kleur heeft Zuid slagen gewonnen? _____

In welke kleur heeft West slagen gewonnen? _____

- e. Je had nu niet de hoogste 3 kaarten van een kleur.
Lukt het dan nog om 4 slagen te maken? JA / NEE
- f. Waar moet je dan op letten? _____

Pak je 13 kaarten weer op.
Nu mag Zuid beginnen.
NU speel je MET je partner.

g. Hoeveel slagen maken Noord en Zuid samen? _____

h. Hoeveel slagen maken Oost en West samen? _____

Sorteer de kaarten weer en stop ze in de puzzelmap.

Bijlage 3: Wedstrijdschema's

We onderscheiden twee soorten wedstrijdschema's.
Schema's voor **competities (1)** en
schema's voor **wedstrijden (2)**.

Ad 1. Voor het houden van een **competitie** is het heel praktisch om een volledig schema te nemen. Per les wordt dan een ronde gespeeld van bijvoorbeeld vier spellen.

Aan alle tafels worden dezelfde vier spellen gespeeld. Er is dan een uitslag per ronde. Bij twee, drie of vier tafels kan men de spellen laten rouleren. Bij meer dan vier tafels dient gedupliceerd te worden.

Competities

Volledige schema's te gebruiken voor competities

Schema voor zes paren

Ronde	Per ronde speelt iedereen dezelfde vier spellen		
1	6-1	5-2	4-3
2	6-2	1-3	5-4
3	6-3	2-4	1-5
4	6-4	3-5	2-1
5	6-5	4-1	3-2

Schema voor acht paren

Ronde	Per ronde speelt iedereen dezelfde vier spellen			
1	8-1	7-2	6-3	4-5
2	8-2	1-3	7-4	5-6
3	8-3	2-4	1-5	6-7
4	8-4	3-5	2-6	7-1
5	8-5	4-6	3-7	1-2
6	8-6	5-7	4-1	2-3
7	8-7	6-1	5-2	3-4

Schema voor tien paren

Ronde	Per ronde speelt iedereen dezelfde vier spellen				
1	10-1	9-2	8-3	4-7	6-5
2	10-2	1-3	9-4	5-8	7-6
3	10-3	2-4	1-5	6-9	8-7
4	10-4	3-5	2-6	7-1	9-8
5	10-5	4-6	3-7	8-2	1-9
6	10-6	5-7	4-8	9-3	2-1
7	10-7	6-8	5-9	1-4	3-2
8	10-8	7-9	6-1	2-5	4-3
9	10-9	8-1	7-2	3-6	5-4

Schema voor twaalf paren

Ronde	Per ronde speelt iedereen dezelfde vier spellen					
1	12 - 1	11 - 2	3 - 10	9 - 4	8 - 5	7 - 6
2	12 - 2	1 - 3	4 - 11	10 - 5	9 - 6	8 - 7
3	12 - 3	2 - 4	5 - 1	11 - 6	10 - 7	9 - 8
4	12 - 4	3 - 5	6 - 2	1 - 7	11 - 8	10 - 9
5	12 - 5	4 - 6	7 - 3	2 - 8	1 - 9	11 - 10
6	12 - 6	5 - 7	8 - 4	3 - 9	2 - 10	1 - 11
7	12 - 7	6 - 8	9 - 5	4 - 10	3 - 11	2 - 1
8	12 - 8	7 - 9	10 - 6	5 - 11	4 - 1	3 - 2
9	12 - 9	8 - 10	11 - 7	6 - 1	5 - 2	4 - 3
10	12 - 10	9 - 11	1 - 8	7 - 2	6 - 3	5 - 4
11	12 - 11	10 - 1	2 - 9	8 - 3	7 - 4	6 - 5

Wedstrijden

Ad 2. Voor het houden van een **wedstrijd** blijken in de praktijk wedstrijden van drie of vier ronden goed te voldoen.

Met twee spellen per ronde duurt een wedstrijd (met pauze en uitslag) dan ca. twee uur. Ook kan eventueel gekozen worden voor een schema met meer ronden.

Schema's voor wedstrijden over drie of vier ronden.

Bij de schema's die volgen staan steeds de spellen vermeld die gespeeld worden bij twee spellen per ronde. U kunt ook meer of minder spellen per ronde spelen. Het schema voor de paren verandert niet. De cursieve cijfers in de verschillende schema's geven de tafelnummers aan.

Schema voor vier paren, drie ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6
Ronde 1	1: 1-2 2: 3-4		
Ronde 2		1: 1-3 2: 4-2	
Ronde 3			1: 1-4 2: 2-3

Schema voor zes paren, drie ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6
Tafel	1	2	3
Ronde 1	1-2	3-4	5-6
Ronde 2	5-4	1-6	3-2
Ronde 3	3-6	5-2	1-4

Schema voor acht paren, drie ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6
Ronde 1	1: 1-2 4: 7-8	2: 3-4	3: 5-6
Ronde 2	1: 5-4	2: 7-6 4: 1-8	3: 3-2
Ronde 3	1: 6-3	2: 5-2	3: 1-7 4: 4-8

Schema voor zes paren, vier ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6	7-8
Ronde 1	1-2	3-4	-6	
Ronde 2	6-4		1-3	2-5
Ronde 3	3-5	2-6		1-4
Ronde 4		1-5	4-2	6-3

Schema voor acht paren, vier ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6	7-8
Tafel	1	2	3	4
Ronde 1	1-2	3-4	5-6	7-8
Ronde 2	6-3	8-1	2-7	4-5
Ronde 3	5-8	7-6	1-4	3-2
Ronde 4	4-7	2-5	8-3	6-1

Schema voor tien paren, vier ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6	7-8
Ronde 1	1- 2 9-10	3- 4	5- 6	7- 8
Ronde 2	3- 6	1- 8	7- 2	9- 4 5-10
Ronde 3	5- 8	9- 6 7-10	1- 4	3- 2
Ronde 4	7- 4	5- 2	9- 8 3-10	1- 6

Schema voor twaalf paren, vier ronden

Spellen	1-2	3-4	5-6	7-8
Ronde 1	1: 1- 2 5: 9-10	1: 3- 4 6: 11-12	3: 5- 6	4: 7- 8
Ronde 2	1: 3- 6	2: 1- 8	3: 11- 2 5: 7-12	4: 9- 4 6: 5-10
Ronde 3	1: 11- 8 5: 5-12	2: 9- 6 6: 7-10	3: 1- 4	4: 3- 2
Ronde 4	1: 7- 4	2: 5- 2	3: 9- 8 5: 3-10	4: 11- 6 6: 1-12

