Lektionsplan for skolebridge

Lektion 2 Stik med trumf

1: Repetition: Kort repetition af kortfarver + stik. Eleverne spiller 1-2 spil (uden trumf), hvor de også skriver resultatet på tavlen (husk at starte med at skrive resultaterne op fra første lektion).

2: Trumf: Forklar så enkelt som muligt, hvad trumf er. Vis gerne et par eksempler med store kort, hvor det er trumffarven, der vinder stikket. Husk og spørg, hvem der vinder stikket (så I er sikre på, de har forstået, hvad trumf kan stikke). Mind om, at man skal bekende, hvis man kan.

3: Spilleplan: For at sikre, at eleverne har forstået idéen med at spille med trumf, er der brug for at få forklaret, hvad en spilleplan er. Fortæl om en langfarve (arbejdsfarve), som man gerne vil have "rejst". Forklar, hvordan man kan udnytte trumf, hvis der f.eks. er en kortfarve.

Der spilles 4 spil med trumf (skal ikke meldes). Husk at skrive resultatet på tavlen. Evaluér spil og spilføring. Sammenlign resultaterne på tavlen. Fortæl gerne, det er alle, der sidder Ø/V, der konkurrerer mod hinanden, samt dem, der sidder N/S. Alle har spillet de samme kortfordelinger.

Sammenfatning:

- Den farve, der er trumf, kan stikke de andre farver
- Man må kun trumfe, hvis man ikke har flere kort i den farve, der er spillet ud
- Man må gerne spille ud i trumffarven, hvis man har vundet stikket og skal spille ud
- Hvis flere spillere trumfer, er det den største trumf, der vinder stikket