

KURS DLA POCZĄTKUJĄCYCH KLASY 7-8

BRYDŻOWE ABC

Ideą wprowadzenia nauki brydża jest rozwijanie współpracy uczniów, dodatkowego treningu intelektualnego w zakresie logiki, zapamiętywania, koncentracji oraz możliwości budowania i realizowania koncepcji natury abstrakcyjnej.

Kurs dla początkujących „Brydżowe ABC” jest napisany w formie gotowych, uproszczonych konspektów. Zawierają one podstawowe wiadomości i zagadnienia, jakie powinien uczeń opanować oraz przykładowe rozdania.

W nauczaniu brydża dużą wagę przywiązuję do układanych rozdań. Były one wielokrotnie zmieniane, aby uczniowie od początku nabierali prawidłowych nawyków w rozgrywce i wiście.

Forma nauki - gra w „wojnę” z narzuconym rozgrywającym i mianem rozgrywki pozwala utrwalić świeżo nabyte wiadomości zarówno w grze jak i w omówieniu. Daje każdemu szansę gry jako rozgrywający, obrońca, dziadek oraz porównania swoich umiejętności z innymi.

Rozpoczynanie nauki gry w brydża od rozgrywki i elementów wist, a dopiero później licytacji jest również wynikiem kilkuletnich doświadczeń. Brydż nie jest grą łatwą i jednoczesne wprowadzenie wszystkich elementów powoduje zamęt informacyjny. Nauka licytacji, kiedy uczniowie mają już pewne podstawowe umiejętności rozgrywania pozwala łatwiej skupić się na wybranym zagadnieniu i jednocześnie rozwijać techniki rozgrywki.

Nauka najlepiej przebiega w grupie 8, 12, 16 osobowej. Ze względu na ograniczony czas (1,5 – 2 h) można rozegrać około 4 rozdań. Jeżeli grupa jest liczniejsza należy przygotować 2 identyczne komplety po 4 rozdania. W przypadku gdy któryś z tematów sprawia większe trudności, zajęcia takie można powtórzyć.

Do omówienia po grze wybieramy te rozdania, w których wyniki były najbardziej zróżnicowane.

Na zajęciach należy zwracać uwagę na to, aby atmosfera była swobodna, a gra sprawiała wszystkim przyjemność.

Lekcja I

1. Pojęcia ogólne i definicje

- Kolory i ich starszeństwo
- Kolejność (starszeństwo) kart
- Honory i blotki
- Partnerstwo („most”) w parach
- Tasowanie i rozdawanie kart
- Układanie i trzymanie kart w ręku

2. Pojęcie LEWY

- LEWA składa się z 4 kart dokładanych kolejno przez graczy
 - Obowiązuje dokładanie kart do zagranego koloru
 - Lewy stanowią wspólną własność obu graczy tworzących parę
3. Rozgrywka – gra w „wojnę” parami
- Zapoznanie z pudełkami rozdaniowymi i symbolami N E S W (bez założeń)
 - Określenie stałego kierunku N (np. w stronę tablicy)
 - Przedstawienie uproszczonych założeń taktycznych „DEALER” czyli rozdający jest rozgrywającym, jego partner dziadkiem, przeciwnik z lewej strony rozgrywającego zaczyna grę w pierwszej lewie czyli wistuje i wtedy wyłożony zostaje dziadek
 - Przedstawienie zadania – kto weźmie szybciej więcej lew
4. Gra praktyczna
- Narzucone przez prowadzącego zajęcia miano rozgrywki – BEZ ATU
 - Uczniowie sami tasują i rozdają karty, starając się w czasie rozgrywki wziąć jak najwięcej lew liczonych dla każdej pary

Lekcja II

1. Powtórzenie pojęcia lewy, starszeństwa kart i kolorów
2. Pojęcie UKŁADU – sposobu w jaki ułożyły się karty (przykłady)
3. Pojęcie RĘKI – 13 kart w dowolnym układzie
4. Pojęcie SEKWENSU – co najmniej 3 kolejne karty w jednym kolorze
 - Wyjście najwyższą kartą z sekwensu
 - Dokładanie do lewy najniższej karty z sekwensu
5. Rozegranie i wyrabianie koloru np.:

Ax	KDWxx
KD	AW10xx
Dx	AKWxx
AKDxx	W10xx
6. Gra praktyczna – gra w „wojnę” bez atu
 - Pojęcie „brydż porównawczy” (sportowy)
 - Rozegranie rozdań z wymianą pudełek pomiędzy stołami
 - Porównanie wyników osobno dla par NS i EW
7. Ranking
 - Na tablicy rysujemy tabelę rankingu, do której uczniowie po rozegraniu każdego rozdania wpisują ilość wziętych lew

Lekcja III

1. Wyrabianie najdłuższego koloru przy grze bez atu
2. Plan rozgrywki
 - Liczenie lew pewnych
 - Liczenie lew warunkowych
3. Planowanie komunikacji z dziadkiem

4. Gra praktyczna bez atu (ułożone wcześniej rozdania)
5. Omówienie rozdań (w pierwszej kolejności tego, w którym wyniki są najbardziej zróżnicowane)

Lekcja IV

1. Definicja atutów

- Longer – kolor co najmniej 4-kartowy
- Gra w kolor
- Przebitka
- Nadbitka
- NIE MA OBOWIĄZKU DOKŁADANIA ATU, JAŻELI NIE MAMY DO KOLORU
- Atutowanie
- Wyrabianie bocznego koloru

2. Gra praktyczna – atu PIKI

3. Omówienie rozdań ze szczególnym zwróceniem uwagi na wist z sekwensu, ewentualnie na wykorzystanie przez rozgrywającego błędu wistowego

- Na honory
 - Na wyrobione blotki longera
3. Ocena i wybór szans
 4. Przepuszczenie w grze bez atu
 5. Gra praktyczna – BEZ ATU
 6. Omówienie rozdań

Lekcja VIII

1. Powtórzenie – obliczanie siły karty
2. Określenie typu układu ręki (zrównoważony, kolor 5+ kartowy, dwukolorowy)
3. Wybór odzywki otwierającej licytację
4. Kolor uzgodniony – 8+ kart na połączonych rękach
5. Kontrakt – zobowiązanie do wzięcia określonej liczby lew, zadeklarowane odzywką
6. Zapis jako funkcja ilości wziętych lew i **wylicytowanego** kontraktu
 - Pierwsza dograna – partia
 - Druga dograna – rober
(zwracamy uwagę, że gra jest premiowana, jeśli została wylicytowana)
 - Wartość punktowa gry w poszczególny kolor i bez atu
 - Wpadki
 - Nadróbki
7. Gra praktyczna – BEZ ATU (premia za wzięcie 9 lew)
8. Omówienie licytacji i rozgrywki

Lekcja IX

1. Powtórzenie: określanie typu układu ręki
2. Pojęcie prawidłowej licytacji – kolejność odzywek
3. Zasady licytacji:
 - Cel licytacji – ustalenie kontraktu przez parę, która zadeklarowała najwyższą odzywkę
 - Licytację rozpoczyna gracz, który rozdawał karty (dealer)
 - Po nim licytują następnii zgodnie z kierunkiem zegarowym
 - Licytacja kończy się, gdy po jakiejś zapowiedzi (odzywce, kontrze lub rekontrze) następują 3 pasy lub w pierwszym okrążeniu następują 4 pasy
 - Każdy gracz może kilkakrotnie zabrać głos w licytacji, bez względu na to, czy uprzednio pasował czy dał odzywkę
 - Po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu
 - Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem
 - Partnerzy mogą się nawzajem przelicytowywać, również wtedy gdy przeciwnicy stale pasują
 - Gracza, który zalicytował pierwszą odzywkę nazywamy otwierającym, a jego pierwszą odzywkę otwarciem
4. Rozgrywka – po zakończeniu licytacji **ROZGRYWAJĄCYM JEST TEN Z PARTNERÓW, KTÓRY W TRAKCIE LICYTACJI PIERWSZY ZGŁOSIŁ MIANO OSTATECZNEGO KONTRAKTU** (w parze, która licytację wygrała)
5. Gra praktyczna (pokaz na tablicy)

Uczniowie tasują i rozdają karty. Licytację rozpoczyna DEALER, otwiera gracz, który ma co najmniej 12 punktów określając układ ręki, po nim następní szukają koloru uzgodnionego lub bez atutu. Głóśno nazywają kolory i mówią ile mają punktów. Starają się ustalić kontrakt i wygrać go. (Te zajęcia nie są punktowane do rankingu, gdyż nie ma wymiany pudełek).

Lekcja X

1. Powtórzenie wiadomości o licytacji
2. Kolor uzgodniony (łącznie co najmniej 8 kart w jednym kolorze na obu rękach)
3. Klasyfikacja rąk pod względem siły
 - 0-6 punktów - ręka bardzo słaba
 - 7-9 punktów - słabe poparcie partnera lub słabe wejście
 - 10-11 punktów - mocne poparcie partnera lub średnie wejście
 - 12-15 punktów - słaba samodzielna odzywka lub mocne wejście
 - 16-18 punktów - mocna samodzielna odzywka
 - 19-22 punktów - bardzo mocna samodzielna odzywka
 - od 23 punktów - karta niezwykle silna forsing do dogranej
4. **Różnica pomiędzy otwarciem licytacji a wejściem do licytacji**
5. Otwarcie licytacji z longerem 5+ (1♣,1♦,1♥,1♠)
6. Otwarcie licytacji z układem zrównoważonym (1♣,1BA, 2BA)
7. Gra praktyczna (jak na zajęciach IX)
8. Rozdanie kopii systemu opracowanego na potrzeby kursu)

Lekcja XI

1. Otwarcie 1♥/♠
2. Uzgodnienie starszego koloru
3. Zasady licytacji z bilansu
BILANS
 - A – za każdą kartę w uzgodnionym kolorze powyżej 8 – 1 punkt
 - B – za każdą kartę powyżej trzech w drugim kolorze 4+ kartowym – 1 punkt
 - C – za uzgodnienie koloru – 5 punktów
 - D – punkty za honory (swoje i zadeklarowane przez partnera)

$$\frac{A + B + C + D}{3} = X$$

X – ilość lew, jaką powinniśmy wziąć przy minimalnej sile i układzie partnera

Partner mając nadwyżki może dokonać ponownego bilansu i licytować wyżej

4. Gra praktyczna (od tego momentu wyniki wpisywane są do protokołów przenoszonych wraz z pudełkami)
5. Omówienie licytacji i rozgrywki

Lekcja XII

1. Powtórzenie zasad bilansowania rąk
2. Licytacja układów:
 - 5♥ i 4♠ lub 5♠ i 4♥
 - 5♠ i 5♥ (otwieramy w kolor starszy)
3. Brak fitu (uzupełnienia) w starszych kolorach
 - Odpowiedź 1 BA
 - Odpowiedź własnym kolorem
4. Gra praktyczna
5. Omówienie licytacji i rozgrywki

Lekcja XIII

1. Otwarcie 1♣
 - 12-21 naturalne na treflach
 - 12-14 układ zrównoważony (słabe bez atu, trefl przygotowawczy)
2. Próba uzgodnienia starszych czwórek
3. Mając obie starsze czwórki zgłaszamy najpierw bliższą
4. Odpowiedzi po otwarciu 1♣ według systemu
5. Omówienie rozdań

Lekcja XIV

1. Otwarcie 1BA (15-17 pkt.), 2BA (21-23pkt.)
2. Stayman
3. Otwarcie 2♣,♦,♥,♠ (forsing do dogranej) (22+pkt.)
4. Gra praktyczna
5. Omówienie rozdań