

ERFOLGREICH BRIDGE UNTERRICHTEN

Didaktik zum Bronzeskriptum
verfasst von Markus Jerolitsch

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Allgemeine Tipps zum Bridgeunterricht	6
Die Begriffe	6
Ausnahmen und der Mut zur Lücke	7
Das Betreuen von Kleingruppen (Vierer-Tisch)	8
Das Turnierspielen mit einem Schülern	9
Der Bridgekurs	9
Das Bronzeskriptum	9
Das Beispielskriptum	10
Aufbau und Einteilung des Bronzekurses	10
Erster Kursabend (Schnuppereinheit)	11
Allgemeine Handspieltechniken	12
Handspiel-Merksätze	12
Zusammenfassung	13
Die Kurseinheiten 2, 3, 4 und 5	14
Einführende Merksätze für das Gegenspiel	15
Einführende Prinzipien für das Handspiel	16
Merksätze zum Entwickeln von Farben	17
Zusammenfassung	18
Zweite Hälfte von Kursabend 5	19
Kursabend 6	20
Zum Lizit	20
Zum Spiel mit Atout	20
Merksätze zum Atoutieren	21
Kursabend 7	22
Zum Lizit	22
Zum Impass	22
Kursabend 8	24
Zum Lizit	24
Lizit-Merksätze	24
Spezielle Impässe	25
Der „unterstützte“ Impass	25
Der „gequetschte“ Impass	25
Kursabend 9	27
Zum Lizit	27
Der Expass	27
Expass-Merksätze	27
Kursabend 10	29
Zum Lizit	29
Lizit-Merksätze	29
Das Spielen im Farbkontrakt	29
Das Zählen von Verlierern	29
Das Vermeiden von Verlierern	30
Wichtige Merksätze zum Vermeiden von Verlierern	30
Gedankenhilfe zur Erstellung des Spielplans im Farbkontrakt	30
Kursabend 11	32
Zum Lizit	32
Lizit-Merksätze	32
Das Entwickeln von Farben in Ohne-Kontrakten	33
Merksätze	33
Kursabend 12	34
Zum Lizit	34
Das erste Ausspiel gegen den Ohne-Kontrakt	34
Gegenspiel-Merksätze	34
Kursabend 13	36
Zum Lizit	36
Lizit-Merksätze	36
Das erste Ausspiel gegen Farbkontrakte	37
Wichtige Merksätze zum ersten Ausspiel gegen Farbkontrakte	37
Kursabend 14	39
Zum Gegenlizit	39
Gegenspiel-Merksätze	39
Das Lösen von Figuren- bzw. Farbkombinationen	40
Wichtige Merksätze hierzu	40
Kursabend 15	43

Erster Kursabend (Schnuppereinheit)

Themen:

Die Grundbegriffe und das Erzielen von sicheren Stichen ohne Atoutfarbe

Fast alle Kursteilnehmer haben keine Vorstellung, was sie im kommenden Semester erwartet und wofür sie Geld ausgeben werden. Alle glauben, dass das Besuchen des Kurses ausreicht, um Bridge zu erlernen, doch das tut es meist nicht. Viel Fleiß und Zeitaufwand sind vonnöten, um sich sämtliche Punktezone exakt einzuprägen und die grundlegenden Spieltechniken zu erlernen. Daher: Ohne Vor- bzw. Nacharbeit zu Hause wird ein Lernerfolg meist ausbleiben!

Meiner Erfahrung nach haben die Kursteilnehmer am Ende des Bronzekurses ein mehr oder weniger fundiertes Wissen über das gelehrte Lizit, beim Kartenspielen hapert es aber enorm! Das liegt einzig und alleine daran, dass in vielen Kursen zu 70 Prozent Lizit und nur zu 30 Prozent Kartentechnik, Erstellen eines Spielplans und einfache Gegenspielkonzepte durchgenommen werden. Das ist natürlich verständlich, weil man das Lizit und dessen Regeln viel leichter erklären kann. Punktezone kann und muss man auswendig lernen, da führt kein Weg daran vorbei. Dazu gibt es Regeln, die im Skriptum übersichtlich aufgeführt sind und auch gut nachvollzogen werden können. Doch das Erlernen der Kartentechniken ist viel schwieriger, weil es dazu viel zu wenige Regeln gibt. Daher mein allgemeiner Tipp:

Lassen Sie den Kursteilnehmern beim Erlernen des Lizits viel mehr Raum für das Selbststudium und konzentrieren Sie sich auf die Lehre der Kartentechniken!

Viele Bridgelehrer bieten den ersten Kursabend als Schnupperstunde an, damit Interessierte einen ersten Einblick in die Grundzüge des Spiels bekommen können und nicht gleich den ganzen Kurs bezahlen müssen. In diese Einheit sollten Sie das erste Kapitel des Bronzeskriptums durcharbeiten und dann gleich mit dem Beispiel 1 im Beispielheft zum Bronzekurs weitermachen.

Eines der Probleme, mit denen ein Bridgelehrer konfrontiert wird, ist das Verständnis dafür, dass einfachste Kartenspielregeln für viele eine enorme Schwierigkeit darstellen. Für den geübten Bridgespieler sind die nun folgenden Merksätze lächerlich, für den Anfänger aber oft überlebensnotwendig, um die Grundlagen der Kartentechnik zu begreifen. Gehen Sie also besonders am Anfang nicht zu schnell vor, erklären Sie ausführlich und versuchen Sie, bereits Gelerntes wieder und wieder in die eigenen Beispiele einzubauen und zu üben. Im Beispielheft zum Bronzekurs ist zu jeder Kartentechnik ein Beispiel angeführt, doch das ist viel zu wenig! Denken Sie sich weitere Beispiele aus, die Sie dann ergänzend anbieten. Erstrebenswert wäre es, an jedem Kursabend mindestens vier verschiedene Beispiele in die Praxis umsetzen zu lassen, damit jeder der vier Teilnehmer am Tisch wenigstens einmal zum Handspiel kommt.

Bridgelehre ist eine Präsentation einer Ansammlung von Regeln und Merksätzen. Je mehr Sie davon anbieten, umso mehr bleibt auch hängen! Dabei ist es aber enorm wichtig, dass diese Merksätze äußerst exakt wiedergegeben werden, denn fehlt nur ein Nebensatz oder eine Bedingung, so ist das Gesagte oft falsch. Auch kommt es dann häufig zu unerwünschten Verwechslungen!

Beginnen Sie zuerst, die Grundbegriffe des ersten Kapitels des Bronzekurses durchzunehmen. Anschließend wird der Spielplan im Ohne-Kontrakt erklärt, indem Sie den Begriff des sicheren Stiches einführen sowie die Handspiel-Merksätze Null bis drei bringen. Dann folgt noch das erste Ausspiel von der Dreier-Sequenz und schon kann das erste Board gespielt werden.

Einführende Merksätze für das Gegenspiel:

Gegenspiel-Merksatz ♦:

Von einer Sequenz wird als Gegenspieler immer die höchste Karte ausgespielt, niemals eine kleine Karte oder eine niedrigere Figur, egal ob beim ERSTEN Ausspiel oder in weiterer Folge im Mittelspiel.

Bemerkung: Sie können gerne schon erwähnen, dass zwei nebeneinanderliegende Figuren als „Zweier-Sequenz“, drei nebeneinander liegende als „Dreier-Sequenz“ usw. bezeichnet werden. Weiters ist anzumerken, dass eine Sequenz mit dem Zehner als höchste Karte enden sollte, d.h. 987 sollten Sie und die Kursteilnehmer nicht mehr als Sequenz sehen!

Gegenspiel-Merksatz ♦:

Ausspiele im Gegenspiel: Eine Figur wird im Mittelspiel (also ab dem zweiten Stich) als Gegenspieler nur dann ausgespielt, wenn man eine Sequenz hält oder die Figur „hoch“ ist, also sicher den Stich machen wird (mögliche Ausnahme: vom Double). Im Allgemeinen spielt man als Gegenspieler beim Ausspiel also eine kleine Karte aus!

Bemerkung: Sie können sich gar nicht vorstellen, wie häufig erfahrene Spieler im Mittelspiel ohne Anhaltspunkt von Kxx oder Dxx die Figur ausspielen (das Ass ist noch nicht gefallen), und nicht eine kleine Karte. Machen Sie darauf aufmerksam, dass man als Gegenspieler im Allgemeinen kleine Karten ausspielt!

Gegenspiel-Merksatz ♦:

Zugeben als Zweiter: Im Gegenspiel legt man als Zweiter für gewöhnlich eine kleine Karte!

Bemerkung: Sagen Sie aber gleich dazu, dass es hierbei zahlreiche Ausnahmen gibt, doch solange Sie keine davon erklärt haben, gilt nur dieser Merksatz.

Gegenspiel-Merksatz ♦:

Als Dritter im Gegenspiel (der Partner hat also ausgespielt) macht man es dem Alleinspieler so schwer wie möglich, den Stich zu gewinnen. Gegebenenfalls opfert man sogar eine seiner Figuren!

Bemerkung: Bitte, bitte, bitte unterrichten Sie nicht den Reim: „Dritter Mann so hoch er kann!“ Einmal eingepägt (und das geht komischerweise sehr schnell) ist er aus den Köpfen nicht mehr herauszubekommen. Den Teilnehmern später Impässe im Gegenspiel zu verinnerlichen (AB hinter dem König am Tisch) kommt so einer Herkulesaufgabe gleich! Auch den ausgespielten König des Partners soll man nur selten mit dem Ass übernehmen.

Gegenspiel-Merksatz ♦:

Wenn es keine Atoutfarbe gibt (und nur dann!), ist es fast immer ratsam, als Gegenspieler die ausgespielte Farbe (egal, ob man sie selbst ausgespielt hat oder sie vom Partner ausgespielt wurde) bis zum bitteren Ende weiterzuspielen.

Bemerkung: Die Ausnahmen zu den Regeln können getrost auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden.

Mit diesen fünf Merksätzen haben Sie schon einen wunderbaren Grundstock, wie im Gegenspiel ein zügiges Stichemachen von statten gehen kann.

Kursabend 13

Themen:

Das zweite Gebot des Antworters sowie das Ausspiel gegen Farbkontrakte

Zum Lizit

Dieses Kapitel ist in drei Abschnitte, die Punkte-Zonen des Antworters betreffend (6-9, 10-11 (12) und 12+), eingeteilt und basiert auf Beispielen. Natürlich können nicht alle möglichen Varianten durchgenommen werden, sondern eben nur ein Auszug. Dennoch gibt es einige wichtige Merksätze zu beachten:

Lizit-Merksätze:

Lizit-Merksatz zum zweiten Gebot des Antworters ♥:

Viele Regeln, die für das erste Gebot des Antworters gegolten haben, sind beim zweiten Gebot aufgehoben - vor allem die Regel, dass man, um eine neue Farbe im zweiten Stock zu nennen, mindestens 10 Punkte benötigt!

Z.B. 1♦ - 1♠ - 1NT - 2♥

Bemerkung: Machen Sie auf diesen Unterschied bitte genau aufmerksam, denn er steht nicht im Skriptum!

Lizit-Merksatz zum zweiten Gebot des Antworters ♠:

Die Wiederholung der eingangs genannten Farbe seitens des Antworters verspricht ein Blatt mit 6-9 Punkten und MINDESTENS eine Sechserlänge.

Bemerkung: Das gilt im übertragenen Sinn natürlich auch für den Eröffner. Weiters ist es wichtig zu bemerken, dass auf das Wiedergebot des Eröffners 1NT mit sehr schwachen Antworterblickeblättern auch eine Fünferlänge wiederholt werden kann, sonst nicht!

Lizit-Merksatz zum zweiten Gebot des Antworters ♠:

Ausbessern verspricht keinerlei Zusatzstärke, im Gegenteil. Wer als Antworter ausbessert, führt die Partnerschaft nur in den besseren Fit und zeigt keinerlei Ambitionen auf ein volles Spiel!

Bemerkung: Viele Spieler passen aus Schwäche, weil sie sich für ein zweites Gebot nicht stark genug fühlen, anstatt auszubessern. Erklären Sie, dass man zum Ausbessern nie zu schwach sein kann!

Lizit-Merksatz zum zweiten Gebot des Antworters ♠:

„Drei“ in einer bereits von der Partnerschaft genannten Farbe ist immer EINLADEND, egal, welche Person diese Farbe genannt hat, und egal, ob die Einladung im Sprung erfolgte oder nicht!

Bemerkung: Einladend bedeutet für den Antworter 10-11 oder 10-12 Punkte, je nachdem, ob die Einladung in der Oberfarbe oder in der Unterfarbe ausgesprochen wird. Weiters zeigt 2NT des Antworters auch immer 10-12 Punkte und muss keine ausgeglichene Verteilung beinhalten.