

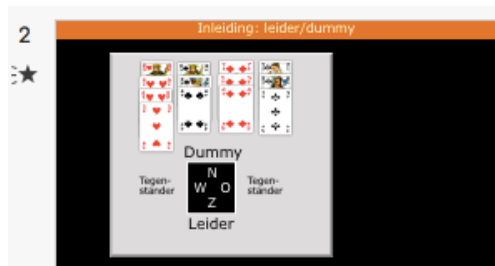


Speaker notes:

1: Leg nogmaals uit wat de rol van de leider, de dummy en de tegenspelers is aan tafel. De leider overziet alle kaarten van zijn partij en moet proberen die kaarten zo goed mogelijk te laten 'samenwerken'

De cursist maakt kennis met een paar afspeltechnieken:

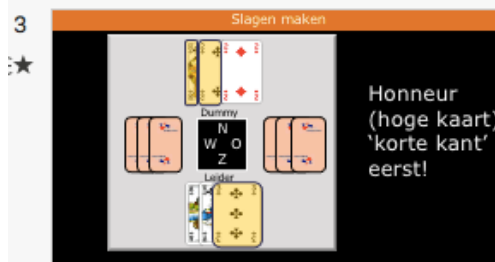
- Het 'maken' van slagen
- Het 'ontwikkelen' van slagen
- Het 'snijden'



2: Inleiding leider/dummy:

Wie wordt de Leider? Dat wordt bepaald tijdens het biedproces. Het bieden doen wij pas later in de cursus vanaf les 7. In dit voorbeeld stellen we dat Zuid de leider is. De partner van de leider, Noord, wordt dummy. De andere 2 spelers, Oost en West, zijn de tegenstanders.

Kaarten van dummy worden open op tafel gelegd in 4 rijtjes per kleur gesorteerd. Voordeel voor de leider: hij ziet alle 26 kaarten van zijn team. De leider beslist welke kaart de dummy moet spelen en zegt bijv. 'speel maar ruiten 4'.



3: Slagen maken

Hoeveel slagen achter elkaar voor de leider? 3

Welke kaart als dummy begint? ♣H

Welke kaart als leider begint? ♣3 → ♣H

Hoge kaart (honneur) aan de 'korte kant' eerst



4: Slagen ontwikkelen (1)

Hoeveel slagen achter elkaar voor de leider? 0, eerst moet ♦A eruit!

Hoeveel slagen ontwikkelen? 3

Eerst 1 slag afgeven om daarna 3 slagen te incasseren.



5: Slagen ontwikkelen (2)

Wat is het effect van beginnen met ♠H? West speelt ♠A en vervolgt met ♠3 voor ♠V van Zuid. Leider heeft geen schoppen meer om over te steken. (en verliest ♦4 aan Oost). Nu maakt leider maar 1 schoppenslag gemaakt.

Je moet dan via een andere kleur naar de dummy. (entree nodig)
Hoge kaart (honneur) aan de korte kant eerst!



6: Slagen ontwikkelen (3)

Hoeveel klaveren ontwikkelen? 3

Met welke kaart begin je vanuit Zuid? ♣3 → ♣V. Hiermee werk je de A of H eruit.

Later aan slag met andere kleur ♣B om de andere hoge honneur eruit te werken.

Met 10, 9 en 8 maak je dan slagen.

Hoge kaart (honneur) aan de korte kant eerst



7: Tafelopdrachten

Maak opgaven uit werkboek pag. 24:
opgave 1 t/m 3



8: Werkboek opgave 2A-1

De leider (Z) is aan slag. Hoeveel slagen in schoppen ontwikkelen? 2

Met welke kaart begin je? ♠2 → ♠V

Hoeveel slagen maak je? 3



9: Werkboek opgave 2A-2

De leider is aan slag

Hoeveel slagen in ruiten ontwikkelen? 1

Met welke kaart begin je? $\spadesuit V \rightarrow \spadesuit 5$, of $\spadesuit 6 \rightarrow \spadesuit B$, dan de 10

Hoeveel slagen maak je? 3



10: Werkboek opgave 2A-3

De leider is aan slag. Hoeveel slagen in ruiten ontwikkelen? 2

Met welke kaart begin je? $\spadesuit V$

Hoeveel slagen maak je? 4

Wat zijn je kansen als met $\spadesuit 6$ begint? Maakt in dit voorbeeld niet uit, als je in slag 3 (na 1 ruiten en 1 schoppenslag) maar $\spadesuit 5$ speelt in de dummy



11: Snijden 1a

Wanneer kans op 2 hartenslagen? $\heartsuit H$ bij West

Speel $\heartsuit 2$ naar $\heartsuit V$. De vrouw is een kanskaart. 50% kans dat V een slag wordt.

'Snijden': je probeert een slag te maken met een kaart die niet de hoogste is.



12: Spelen naar de vork

Bij snijden speel je naar de vork toe.

Het kan zijn dat je alleen de H mist, of HB, of de V.



13: Snijden (2)

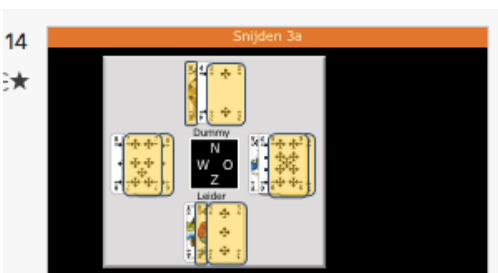
Wanneer kans op 3 ruitenslagen? $\spadesuit H$ bij West

Hoe speel je? $\spadesuit 2 \rightarrow \spadesuit B$. De B houdt.

Wie heeft $\spadesuit H$? West

Met $\spadesuit 3 \rightarrow \spadesuit A$

en $\spadesuit 3 \rightarrow \spadesuit V$



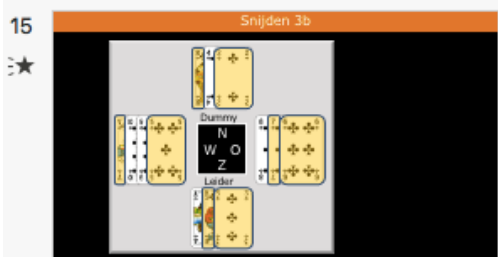
14: Snijden (3a)

De leider is aan slag. Welke klaveren speel je als eerste?

$\clubsuit 3 \rightarrow \clubsuit H$

Dan vanuit de dummy $\clubsuit 2 \rightarrow \clubsuit B$. De $\clubsuit B$ is een kanskaart.

Leider maakt 3 slagen met de $\clubsuit V$ bij Oost.



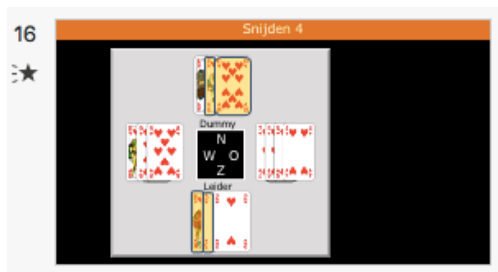
15: Snijden (3b)

De leider is in Zuid aan slag. Welke klaveren speel je als eerste?

$\clubsuit 3 \rightarrow \clubsuit H$

Dan vanuit de dummy $\clubsuit 2 \rightarrow \clubsuit B$ (weer een kanskaart)

Helaas, nu maar 2 slagen met $\clubsuit V$ bij West



16: Snijden (4)

De leider is in Zuid aan slag.

Welke harten speel je als eerste? $\heartsuit B \rightarrow \heartsuit 10$.

Als $\heartsuit B$ de slag wint, zit de $\heartsuit H$ bij West. (voordeel: leider blijft in harten aan slag)

Daarna $\heartsuit 3 \rightarrow \heartsuit V$.

3 slagen met $\heartsuit H$ bij West.



17: Snijden (5)

Hoe speel je voor 2 schoppen slagen?

♠V of ♠B → ♠2

2 slagen met ♠H bij Oost



18: Snijden (6a)

Hoe speel je voor 3 schoppen slagen?

♠V, ♠B of ♠10 → ♠2.

Als deze 'houdt', dan de volgende kaart uit de dummy spelen en snit herhalen.

3 slagen met ♠H bij Oost



19: Snijden (6b)

Hoe speel je voor 3 schoppen slagen?

♠V, ♠B of ♠10 → ♠2.

Helaas, nu maar 2 slagen met ♠H bij West



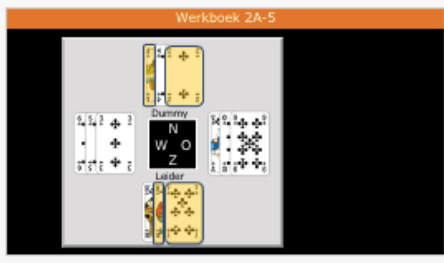
20: Snijden (7a)

Bij welk 'zitsel' kun je ♦H maken? ♦A bij Oost

Hoe moet je dan spelen? ♦3 (of ♦4) → ♦H

50% kans op ♦A bij Oost

29



29: Werkboek 2A-5

Hoeveel slagen altijd? 2.

Waar moet ♣V zitten voor 3 slagen? Oost

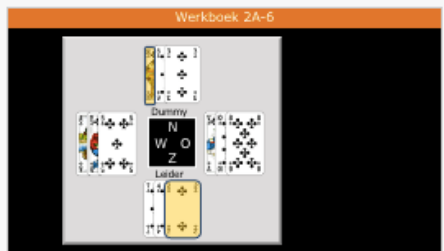
Welke kaart als eerste? ♣7 → ♣A

♣2 → ♣B

Merk op: snijden op ♣V geeft 50% kans dat hij goed zit.

De ♣A slaan en dan ♣H slaan geeft slechts 10% kans op het vallen van ♣V.

30



30: Werkboek 2A-6

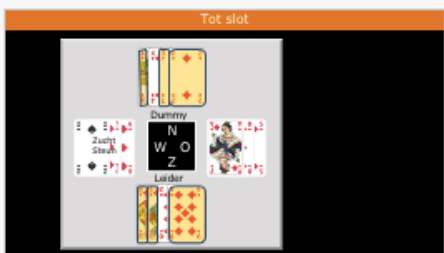
Hoeveel slagen altijd? Kans op 0 slagen

Wanneer kans op 1 slag? ♣A bij West

Welke kaart als eerste? ♣2 → ♣H

Merk op: snijden op 50% geeft kans ♣A bij West

31



31: Tot slot

Leider speelt ♦B. West speelt na 'zuchten en kreunen' → ♦6.

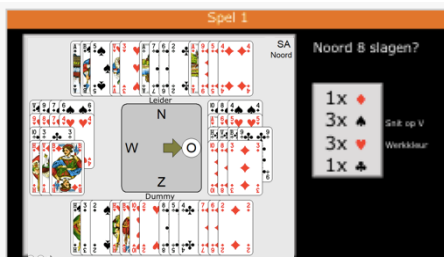
In de dummy leg je ♦2 en Oost ♦5

Vervolgens wordt ♦H en ♦A gespeeld.

West vraagt na afloop van het spel: waarom legde je in de eerste slag niet ♦V?

Oost zegt: 'ik dacht dat jij die had, waar moet je anders zo over nadenken?'

32



32: Spel 1

Noord is leider in een SA-contract. Uitkomst Oost: ♣H voor ♣A van Noord

Hoe verder? Harten ontwikkelen: begin met ♥V om ♥A eruit te werken

(werkkleur). In schoppen: snit op V

Je maakt 8 slagen:

1 klaveren

3 harten

3 schoppen

1 ruiten

33 Spel 2

Oost 9 slagen?

2x ♠
1x ♣
3x ♥
3x ♠ Werkkleur

33: Spel 2

Oost is leider in een SA-contract. Uitkomst Zuid: ♠2 voor ♠A van Oost
Hoe verder? klaveren ontwikkelen: je geeft de 3^e klaverenslag af
9 slagen:

1 schoppen 3 klaveren 3 harten 2 ruiten

34 Spel 3

Zuid 10 slagen?

1x ♠
2x ♣
2x ♥
5x ♠ Get op V

34: Spel 3

Zuid is leider in een SA-contract

Uitkomst West: ♥4 voor ♥9

Hoe verder?

Klaveren incasseren en snit op ♠V, daarna direct ♥2 naar ♥H

10 slagen: 5 klaveren, 2 schoppen, 2 harten, 1 ruiten

35 Spel 4

West 9 slagen?

4x ♠
2x ♣
3x ♥
0x ♠ Werkkleur

35: Spel 4

West is leider in een SA-contract

Uitkomst West: ♠3 voor ♠A

Hoe verder? Ruiten ontwikkelen. ♦2 → ♦A

Dan ♦5 → ♦V

9 slagen : 2 schoppen, 4 ruiten, 3 harten, (0 klaveren)

36 Huiswerk

Theorieboek: hoofdstuk 2 Werkboek: hoofdstuk 2 Oefen op Startersbridge

36: Huiswerk

- Theorieboek: doorlezen/bestuderen hoofdstuk 2
 - Werkboek: maken: de rest van opgaven hoofdstuk 2A en 2B.
- Oefenen op Startersbridge.

Les 2: Slagen ontwikkelen en snijden

*In deze en de volgende lessen worden verschillende spelletjes gespeeld.
Een beschrijving van deze spellen vind je in bijlage 1.
4 (of 3) spelers per tafel*

*Na deze les is het heel zinvol voor de cursisten om Startersbridge op BIC te spelen
Uitleg en hoe in te loggen op BIC: bijlage 5*

Doel van de les

De cursist leert:

Dat het de 'rol' van de leider is om zijn kaarten en die van de dummy zo goed mogelijk te laten 'samenwerken'.

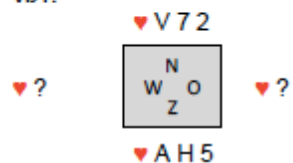
De cursist maakt kennis met een paar afspeeltechnieken:

Het 'maken' van slagen
Het 'ontwikkelen' van slagen
Het 'snijden'

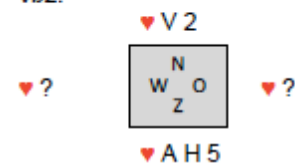
Slagen maken (is in les 1 al kort ter sprake geweest)

Leg nogmaals uit wat de rol van de leider, de dummy en de tegenspelers is aan tafel.
De leider overziet alle kaarten van zijn partij en moet proberen die kaarten zo goed mogelijk te laten 'samenwerken'.

vb1:



vb2:



vb1: Zuid maakt altijd drie hartenslagen, als hij maar in elke slag één van de hoge kaarten speelt.

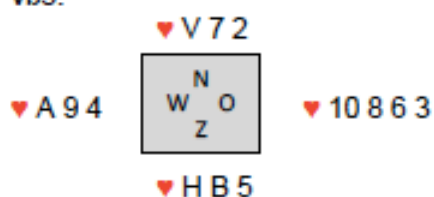
vb2: Zuid maakt alleen drie hartenslagen 'achter elkaar' als de eerste hoge kaart die wordt gespeeld ♠V is.

Herhaal de regel: Speel als eerste de hoge kaart aan de 'korte' kant

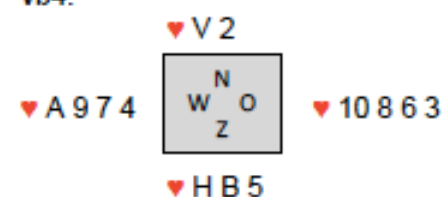
Theorie 1: Slagen ontwikkelen

Laat de cursisten uitzoeken / ontdekken dat er met onderstaande kaarten altijd twee hartenslagen door NZ kunnen worden 'ontwikkeld'.

vb3:



vb4:

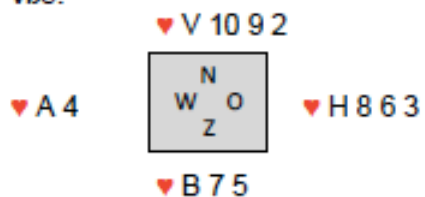


vb3: als OW ♥A hebben gemaakt zijn er twee slagen voor NZ.

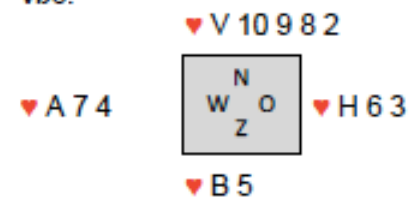
vb4: laat zien dat het handig is om als eerste hoge kaart ♥V te spelen. Als zuid begint met ♥H of ♥B (genomen door ♥A) kunnen NZ niet 'achter elkaar' twee hartenslagen maken.

Ook hier geldt: Speel als eerste de hoge kaart aan de 'korte' kant.

vb5:



vb6:



vb5: als OW ♥A en ♥H hebben gemaakt, zijn er twee slagen voor NZ.

vb6: als OW ♥A en ♥H hebben gemaakt, zijn er drie slagen voor NZ.

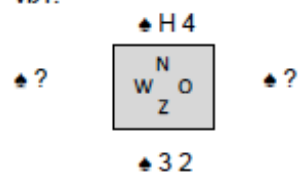
Maken uit werkboek: 1, 2 en 3 van opgaven 2A (pag. 24). Direct bespreken.

Theorie 2: Snijden

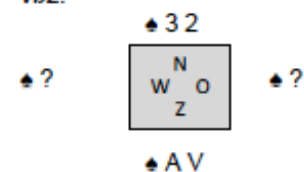
Voor de meeste cursisten is dit een lastig onderwerp. Leg uit dat de basis van 'snijden' is, dat je probeert een slag te maken met een kaart die niet de hoogste is.

Demonstreer dit aan de hand van een aantal voorbeelden:

vb1:



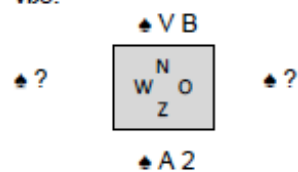
vb2:



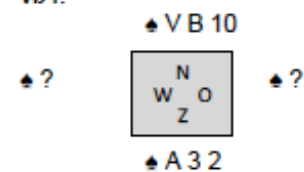
Laat per voorbeeld de cursisten uitzoeken/ontdekken hoe er gespeeld moet worden om een extra slag te kunnen maken.

Vertel dat ♠H in vb1 en ♠V in vb2 'kanskaarten' worden genoemd, kaarten waarmee je de kans hebt om een slag te maken. Leg uit dat dat soms lukt, soms niet (50%).

vb3:

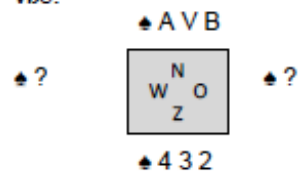


vb4:

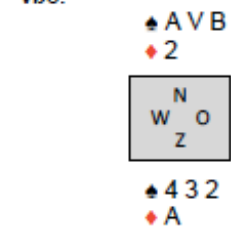


In deze voorbeelden kan door snijden een slag extra gemaakt worden. Als ♠H inderdaad bij oost zit moet de snit soms herhaald worden (vb4).

vb5:



vb6:



Ook in vb5 moet het snijden mogelijk herhaald worden. Maar in dat geval is er in zuid een entree nodig (vb6).

Maken uit werkboek: 4, 5 en 6 van opgaven 2A (pag. 25). Direct bespreken.

Introductiespel 5

*Open dummy. Leider bepaalt het aantal slagen dat hij denkt te gaan halen.
Met scoreformulier.*

Introductiespel 6

Idem, met troef. Met scoreformulier.

Huiswerk

- Theorieboek: Doorlezen/bestuderen hoofdstuk 2
- Werkboek: Maken: de rest van opgaven 2A.
- Werkboek: Opgave 2B.

