

Curso MiniBridge “Aprende Bridge Jugando” 8 Temas

Tema 1 Ganar Bazas y el mazo de cartas

Objetivos

- Reconocer los 4 palos y el rango de las cartas.
- Mezclar, dar y ordenar las cartas en la mano o en el sujeta naipes y en la mesa al descartar.
- Comprender como se gana una Baza a SIN TRIUNFO
- Predecir ganadores
- Aprender sobre TRIUNFOS
- **Reglas de Juego**
 - Seguir el palo
 - La baza la gana la carta más alta
- **Convenciones de Remate**
- **Normas de Etiqueta**
 - No levantar las cartas hasta que el dador termine de dar

Material didáctico

- Material promocional: folleto, Revista, almanaques, autoadhesivos, etc. Fichas inscripción. Premios y/o regalos: remeras
- 1 mazo de naipes para cada mesa esperada, más alguno extra.
- Etiquetas o tarjetas con nombres para los participantes. Tarjetas en blanco para que escriban los alumnos
- Sujeta naipes (en esta reunión se verá cuantos hacen falta).
- Lápices y planilla 1 para anotar resultados: 1 lápiz y una planilla 1 para cada mesa.
- Láminas 1, 2, Centro de Mesa. letrero Norte
- Cámara fotos y/o video.

Desarrollo: Contenido Teórico y Práctico

- **Bienvenidos a Bridgear.** *Vamos a aprender a jugar al Bridge: el mejor y el más divertido juego de cartas. Mi nombre es Vamos a aprender a jugar con amigos, con la familia, en la computadora y por Internet con gente de todo el mundo.*
- *¿Sabes algo de Bridge? ¿Los padres? ¿Loa abuelos? ¿Otros juegos de cartas?*
- *Para Bridgear, para jugar al Bridge, hacen falta 4 jugadores, cuatro sillas, una mesa, un mazo de cartas y un lápiz y un papel para anotar.*
- **Convenio:** *Jugando al Bridge se conversa, pero hace falta que les vaya diciendo como se juega. Entonces cuando tenga que decirles algo yo levanto la mano y ustedes se callan. Y después siguen charlando.*

Ejercicio 1: Los palos y los valores de las cartas

- *¿Sabes todos, el nombre de los palos de las cartas? ¿in english? spade, heart, diamond, club Lámina 1.*
- *¿Conocen el valor de cada carta? ¿Qué carta le gana a todas? ¿Cuál es la siguiente? Y la siguiente? Y la menor? Lámina 2.*
- *¿Alguno sabe cuantas cartas hay en un mazo? Sin comodines. ¿Cuantas les toca a cada uno? $52 / 4 = 13$.*

Ejercicio 2: Mezclar, repartir y ordenar las cartas

- *Bridge se aprende jugando. Así que empecemos. Un mazo a cada mesa. ¿Quién reparte? En cada mesa reparte el jugador que está sentado al Norte. Se reparten todas las cartas hacia la izquierda (como la agujas de reloj antiguo) Le toca 13 cartas a cada uno. Lámina Centro de Mesa.*
- *En el Bridge hay normas de etiqueta. Una es no levantar las cartas hasta que el dador no termina de darlas.*
- *Cuando las levantan, las ordenan según palo y valor: primero todos los piques (negros), después los corazones (rojos), los tréboles (negros) y los diamantes (rojos). Dentro de cada palo las cartas por orden.*
- *Quienes quieran pueden usar el sujeta naipes. Ahí está indicado como van las cartas.*

Ejercicio 3: Ganando Bazas

- **Ustedes están por comenzar a jugar su primera mano de Bridge.** *¿Están listos? Comienza el jugador que está a la izquierda del que repartió, poniendo una carta sobre la mesa cerca de su lugar. Esta es la salida. Recuerden que esto hoy es un experimento. Pongan cualquier carta. Después van a saber que carta poner.*
- *Ahora el jugador que está a la izquierda tiene que poner una carta del mismo palo y si tiene una de mayor valor tratar de ganar.*
- **Hay que seguir el palo.** *Cuando todos pusieron una carta gana el que puso la carta más alta. ¿Todos pusieron una carta?*
- **Estas cuatro cartas son una BAZA:** *una carta de cada jugador. El Bridge tiene algunos nombres que*

aprender. Si yo uso alguna palabra que no entiendan, pregúntenme.

- **El Bridge consiste en ganar Bazas.** El que gana más bazas gana la mano. Esas 13 cartas son una mano.
- Ahora cada jugador levante la carta que puso antes y colóquela dada vuelta frente a él a la izquierda. El que ganó la pone vertical y los que perdieron horizontal.
- **Tenemos 2 reglas principales hasta este momento:**
 1. la baza la gana la carta mas alta y
 2. Siempre se debe **jugar una carta del mismo palo que empezó esa baza.** Si no tiene carta del mismo palo, descarta otra de otro palo. En principio la carta de menor valor. Eso se llama **Descartar.**
- Sigamos jugando: El **jugador que ganó sale de nuevo** y se sigue así hasta agotar las 13 cartas. Y esperen.

Ejercicio 4: Predecir los ganadores

- **Ahora miremos las cartas que ganaron.** En cada mesa den vuelta las verticales. Y miren las que perdieron. Las cartas altas, las figuras y los Ases son las que, en general, ganan,
- **Predecir las ganadoras.** Vamos a tratar de predecir cuantas bazas puede hacer cada jugador. ¿Saben que es predecir? Es “decir antes”, adivinar, deducir.
- **Juguemos otra mano.** El que es Norte, que dio primero mezcla las cartas. y se las pasa a su izquierda, a Este, para que reparta. Levanten las cartas, ordénelas y **esperen.** Observen sus cartas, piensen cuantas bazas pueden ganar y hagan un contrato. ¿Saben que es un contrato? Acuérdense, en cada mesa, el contrato de cada uno y juguemos toda la mano seguida. Si hay dudas pregunten.
- ¿Quién ganó?

Ejercicio 5: Jugando con un palo de Triunfo.

¿Qué es un palo triunfo? Es un palo que le gana a todos y que se puede usar cuando no se tiene cartas para seguir el palo.

- Hagamos una prueba. Dan las cartas y **el dador, después de ver sus cartas, decide cual va a ser el palo triunfo.** Después se predice cuantas bazas puede hacer cada uno y juguemos toda la mano. Esta forma de decidir el palo triunfo es provisoria, es para que practiquen. En Bridge se hace de otra manera.
- **Ya hemos visto lo básico del Bridge: predecir cuantas bazas se pueden hacer, en que palo triunfo o sin triunfo, prometer un contrato y ganar las bazas para cumplirlo.**
- En “Aprender Bridge Jugando” se van agregando los temas lentamente hasta que jugamos Bridge completo casi sin darnos cuenta. Primero se juega MiniBridge que es la forma moderna de aprender.
- El Programa Bridgegear comprende, además el Campeonato, páginas para alumnos en el sitio web, el software para practicar, Internet y otros servicios útiles para jugar Bridge.

Ejercicio 6: Partido: ¿Se animan a jugar un partido ahora?

Los que quieran. Vamos a poner incluso algún premio. Los que no tengan más ganas de jugar pueden dejar.

- **Entregar lápiz y planillas para anotar.** Vamos a jugar un partido en cada mesa de 2 ó 3 manos. Es un rato largo. Si alguien se aburre me avisa y lo reemplazamos.
- **Anoten en las planillas los nombres y el contrato (cuantas bazas promete cada uno).** Anota el que está sentado al Norte. Cuando tengan dudas para anotar me preguntan.

Tareas para la próxima reunión

- Mezclar y dar cartas y jugar a tomar bazas alineándolas frente de cada jugador para poder revisar cualquier duda al final de la mano.
- Ordenar las cartas en la mano: Diamantes atrás, después trébol, etc. Abrir el abanico.
- Tienen mazos de cartas? Si compran recuerden el ancho para Bridge.
- Conseguir elementos para jugar y enseñarle a los compañeros, hermanos, amigos, padres, abuelos

Encuesta

- Inglés: hace falta un mínimo para algunos programas y para jugar en Internet.
- ¿Computadora? ¿Internet 24 hs? Ver www.bridgegear.com
- ¿Quién juega en la familia?

Vocabulario / Glosario de Bridge, MiniBridge y Bridge SAYC

- **Baraja:** el mazo de cartas o conjunto de naipes que sirven para jugar.
- **Baza:** las 4 cartas, una por cada jugador, que en el juego recoge el que gana.
- **Palo triunfo:** el que se eligió en el contrato.
- **Contrato:** lo que el jugador promete cumplir: Cuantas Bazas y de que palo o sin triunfo.
- **Dador:** jugador que reparte las cartas.
- **Mano:** el conjunto de 13 cartas que recibe cada jugador y que jugadas son 13 bazas
- **Naipo:** carta que lleva pintada ciertas figuras en una de sus caras y sirve para jugar.
- **Salida:** la primera jugada, la que comienza la mano

Evaluación Repetir reiteradamente las preguntas sobre los objetivos hasta ver que ya lo saben.

- 4 palos, rango de las cartas y de los palos
- Ganar Bazas
- Sin Triunfo y con Triunfo
- Predecir