

## Tema 2 Jugar con un compañero

### Objetivos

- **Juego en pareja:** cooperar con el compañero.
- Aprender a **jugar con el muerto**
- Reforzar lo aprendido en la lección 1:
  - mezclar, repartir y ordenar las cartas.
  - Ganar Bazas con Triunfo y con Sin Triunfo

### Material didáctico

- Material promocional: folleto, Revista, almanaques, autoadhesivos, etc. Fichas inscripción. Premios y/o regalos: remeras
- 2 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 2 para anotar resultados: 1 lápiz y una planilla 2 para cada mesa.
- Láminas 1, 2, Centro de Mesa. letrero Norte
- Cámara fotos y/o video.

### Desarrollo: Contenido Teórico y Práctico

#### Ejercicio Repaso: repetir el ejercicio de tomar Bazas con o sin triunfos.

- *Recuerdo mi nombre: Soy ..... Vamos a Bridgear.*
- *¿Tienen algunas preguntas sobre la reunión anterior?*
- *¿Alguna pregunta en general?*
- **Mientras repasamos juguemos una mano.** *Ahora tienen 2 mazos de cartas. Así se hace en Bridge: mientras uno da el de enfrente mezcla y las pone a su derecha. Mientras Sur mezcla y Norte reparte recordemos.*
  - *Reconocer los cuatro palos.*
  - *Reconocer el rango de las cartas y palos.*
  - *Mezclar, dar y arreglar las cartas en la mano para jugar*
  - *Jugar: Definición de Baza*
  - *Comprender como se ganan bazas en Sin Triunfo.*
- *Ahora jueguen una mano, que da Norte, con **triunfo elegido por el Dador (Norte)**.*
- *Nuevo vocabulario: rango, compañero.*

#### Ejercicio N° 1: Jugar con un compañero. El Bridge es un juego de equipo.

- *Nueva mano: **vuelve a dar Norte**, pero no empezar.*
- *¿Quiénes saben que el Bridge es un juego de parejas, de equipo? Desde ahora van a jugar con un compañero. Así que sonrían a quien tienen enfrente que será su compañero y los dos son un equipo. Cuando su compañero gana una Baza ustedes también ganan una Baza. Así que si su compañero va a ganar una Baza, no hace falta que ustedes traten también de ganarla. En otras palabras: no jueguen el As cuando su compañero ya ganó la Baza con el Rey.*
- *Cuando coloquen las cartas en el borde de la mesa al final de cada Baza, colocan la carta de la misma manera que su compañero. Ganando o perdiendo.*
- **El tema de hacer trampas.** *Hay algo que hay que tener cuidado ahora que tienen un compañero. En el Bridge ustedes no está permitido hablar con el compañero, mirar sus cartas, o decirle que jugar. Sonreír al compañero cada vez que juega una buena carta no es parte del juego. En los campeonatos se pone una pantalla para que no se puedan ver. ¿Saben que es “cara de pocker”? Pongan caras de pocker.*
- **Entregar lápiz y planillas para anotar.** *Vamos a jugar un partido de compañeros en cada mesa de 4 manos.*
- *Anoten en las planillas los nombres y el contrato (cuantas bazas promete cada pareja). Anota el que está sentado al Norte. Cuando tengan dudas para anotar me preguntan.*

- **Comencemos la mano con compañero. Sin Triunfo**
- *Calcular las bazas posibles de hacer por pareja: el que declara segundo en cada pareja puede declarar lo mismo, o aumentar o pasar si le parece bien lo que declaró el compañero.*
- *Terminada la mano ¿Qué tal resultó jugar con un compañero?*

**Ejercicio N° 2: Jugar otra mano, que da Este, con triunfo y con el compañero Oeste:**

- *Repartan, el Dador elige el triunfo, las parejas deciden cuantas Bazas pueden hacer y juegan*

**Ejercicio N° 3: Sur (le toca dar y decidir el contrato) juega una mano con el muerto Norte:**

- *En Bridge la persona que hace el contrato (en Triunfo o Sin Triunfo) juega su mano y la de su compañero, que se muestra en la mesa. El que juega se llama **Declarante** (en este ejercicio es el Dador) y su compañero el **Muerto**. Durante la mano el muerto no puede hablar ni decide nada. Solamente juega la carta que le indica su compañero, el Declarante. La mano del muerto se pone sobre la mesa con el palo triunfo a la derecha del Muerto y a la izquierda del declarante. Si se juega sin triunfo se ponen en el. orden clásico: piques, corazones, tréboles y diamantes.*
- **Declara solo una pareja (Declarante) y la otra no declara, defiende (Defensa)**
- *El Dador declara su contrato (Cuantas bazas y que palo triunfo o sin triunfo) viendo el muerto. Sale el de su izquierda y comienza la mano.*
- *La pareja oponente no declara nada y se juega lo que dice el declarante.*

**Ejercicio N° 4 Oeste (le toca dar y decidir el contrato) juega una mano con el muerto Este:**

- *Una vez jugada esta mano calculemos en la planilla que pareja ganó el partido.*

### Tareas para la próxima

- Jugar en pareja y con el muerto
- Reglas y Convenciones
- Ver en el sitio web [www.bridgear.com](http://www.bridgear.com) las Revistas N° 10 de diciembre 2006 y N° 11 de enero 2007.

### Vocabulario / Glosario

- **Compañero, Pareja**
- **Oponente, Contrario**
- **Rango**
- **Declarante**
- **Defensa**

### 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
- Jugar en pareja
- Jugar con el muerto