

## 体験教室実施要領

2005.4.1.(2008.10 改訂)

普及事業部

### 1. はじめに：

コントラクトブリッジを普及させるために、ブリッジについて全くご存知無い方を対象にしてブリッジをチョットだけ体験していただく機会を設けたものが体験教室です。

体験教室の目的は、限られた時間の中でブリッジは誰にでも楽しめることを実感してもらうことです。従って、その目的のために不必要なことはすべて省略します。

初めての方でも分かりやすく、易しく感じさせ、もう少し続けてみたくなるような楽しさ 魅力を与えることが大切です。

(補足)体験教室における説明は、プレイの正しい手順だけにします。

決して教えることが目的ではないことを肝に銘じてください。彼らはまだ、ブリッジを続けるとは云っていないのですから・・・上手なプレイための説明は全く有害であり、この点についてアシスタントにもよく徹底させます。

### 2. 事前の準備：

会場の確保(テーブル・椅子の数も確認)、アシスタントの手配などの他に前以て次の準備をします。アシスタント1名/2テーブルの割合で手配できると良い。

1) 体験教室の開催案内/勧誘：自治体の広報誌、地域のミニコミ誌、団地内掲示板、駅やスーパーなどへのポスター掲示、チラシ配布、知り合いへの口コミ・・・広報誌と口コミが有効か？

2) 体験教室開催計画書の提出：J C B L 普及事業部宛に計画書を提出すると、いろいろな支援および規定により助成金が出ます。

### 3) 用具類の準備：

カード： テーブル数×2個分  
テーブルクロス： テーブル数分(無くても可)  
掲示用キーワードのピラ： 1式 (J C B L から無償提供) マグネット×15個  
パンフレット類3種： 人数分 (J C B L から無償提供)  
・Mini Bridge  
・Contract Bridge：ブリッジのお話  
・Let's Play Bridge(2008.4 改訂版)  
鉛筆： 人数分(鉛筆削りもほしい)  
ブリッジPRビデオ： 1本 (J C B L から借用)  
注) 会場にビデオデッキがあること  
お土産用カード： 人数分 (J C B L から無償提供)  
その他： ブリッジに関するトピックス/新聞記事など  
アンケート用紙

注) 体験教室を3時間以上開催できる場合には、ミニブリッジによるゲームを行うことも出来ます。

テーブルガイドシート：テーブル数分  
ボード： テーブル数×2ボード以上  
簡易プレイヤースコアカード： 人数分 (入門テキストからコピーして準備)  
簡易トバリングスコア： 人数分 (同上)

### 3. 体験教室当日の準備：

開始時間の30分～1時間前に会場に到着して、テーブルの配置など会場の設営をします。

テーブルにはテーブルクロスを広げ、各テーブルにカード2個を置きます。  
事前に準備したものの確認、キーワードを纏めたビラの掲示、ビデオデッキの動作確認なども行います。

アシスタントを集めて事前打ち合わせを行います。

アシスタントの主な役割は：

- 1) 参加者が4人の倍数でない場合には、穴埋めをすること
- 2) 講師の説明が周知されなかった場合に補足すること
- 3) 正しい手順から外れた場合には指摘すること  
例えば、反時計廻りのプレイ、リボーク、トリックの勝ち負け判定、  
次のトリックのリード権 など
- 4) 上手なプレイを意識した説明は一切しないこと  
例えば、AKQxxを持っていて、どのカードをプレイしてもよい
- 5) 受講者の中にブリッジについて少し知っている人が居た場合には十分に配慮すること  
その人が余分なことを喋りだしたら、その方のプライドを傷つけないように「それについては、順番に説明します」と述べて黙らせること  
そのような方が複数人居たら、別テーブルにまとめることも考慮すること

### 4. 講習の開始前に：

- 1) 受講者をテーブルに案内します。  
グループで参加した受講者が居る場合には、出来るだけ同じテーブルにします。
- 2) 事前受付の場合には名簿に出欠をチェックします。
- 3) 定刻になったら簡単に挨拶します。  
カルチャースクール主催の場合などでは、主催者から挨拶、手続/お願い等の説明があります。
- 4) 受講者にブリッジの全般的なイメージを持ってもらうためにブリッジPRビデオを写します。上映時間＝9分（5年以上前に作成したビデオのため、冬季オリンピック参加云々と述べられていますが、その後2008WMSGとなったことを補足）
- 5) 数ヶ月の講習を経てコントラクトブリッジをマスターすることになりますが、本日の体験教室ではその簡易版であるミニブリッジを体験していただくことを説明します。 所要時間：15分

### 5. 講習の開始：

体験教室の時間は、2時間であることが多いと思いますが、3～4時間となることもあります。別の形の体験教室としては、文化祭/学園祭などのイベントを見学するついでにブリッジを体験するケースもあり、この場合はもっと短時間となります。

このマニュアルでは2時間コースとして説明していますが、他のコースについては適宜、内容を加減して講習を進めることとなります。何れの場合も、受講者がブリッジは楽しそう・・・自分にもできそうな気にさせる「落としどころ」まで進めることが大切です。

1) **NTホイスト**を2回プレイする。

所要時間：20分

講習を始めるに当たり注意しなければならない大切な事項があります。  
ブリッジの講習は「実技指導」です。「エアロビックス」や「ゴルフ」などのスポーツの講習と同じ方式です。  
直ぐにカードを手を持ってもらい、プレイを始めてもらいながら、その途中で適宜、説明をしながら進めます。  
まとめて講義してから実習を始める方式は、受講者にとってよく理解出来ず、決して楽しい時間を過ごすことにはなりません。  
カードを持っている時間を出来るだけ長くしましょう。

- ・ ジョーカーを除く52枚の(プレイング)カードを使用する。  
(俗に言う「トランプ」とは呼ばず、別の意味であることを云う)
- ・ 誰でもよいからカードを裏向きのまま左隣から順に時計廻りに配ってもらう。
- ・ 各自は自分の前に配られたカードを裏向きのまま枚数を数え、13枚あることを確認してもらう。
- ・ 各自のカードの表を向けて、見やすいように同じマーク(スーツとはまだ云わない)毎に整理する。
- ・ カードを配った人の左隣の人は、任意のカードを1枚選んで、自分の前のテーブル上に表向きに出す。
- ・ 時計廻りに次の人は、同じマークのカードをテーブル上に出す。
- ・ 4人がカードを出し終わったら、カードの強弱について説明する。  
J(ジャック)/Q(クイン)/K(キング)/A(エース)と発音し、  
11(ジュイフ)/12/13とは云わないことも説明する。
- ・ 勝った人は4枚のカードを集めて裏向きに重ね、次に何でも良いからカード1枚をテーブル上に表向きに出す。

以上の通り、13枚のカードが手に無くなるまでプレイを続けるが、途中で同じマークのカードが無くなったらどのカードを出してもよいが勝てないことを説明する。  
スーツフォローの原則とディスカード  
各自が自分の勝った回数を数える。

2回目のNTホイストをプレイする。

- ・ 前回、カードを配った人の左隣の人がカードを配る。  
カードを配ることを「ディール」と云い、配る人を「ディーラー」と呼ぶ。
- ・ 今回は、前に座っている人は味方/パートナーであることを説明し、パートナーが勝った場合は自分も同様に勝つことを説明する。  
相手方を「敵」とは呼ばないことを伝える。
- ・ 今回は、プレイされたカードを集めるのではなく、各自のテーブル上に縦(勝ち)、横(負け)に裏向きに並べることにする。ペア単位に13回の内、何回勝ったかを数えてもらい、パートナーの勝った回数と同じであることを確認する。
- ・ カードの種類として、S、H、D、Cの4種類があり「スーツ」と呼ぶことを説明する。クラブ/ダイヤモンドと呼び、クローバ/ダイヤとは云わないことも伝える。

- ・ テーブル上にはカード2組を用意しておくが、誰がシャッフルしてどの位置に置くとか、シャッフルの仕方、カットの仕方などについてはこの時点ではまだ説明しないこと(あと数回プレイして余裕が出来てから簡単に説明するとよい)
- 補足) 参加者の大多数は、今回初めてブリッジの遊び方について知ることになります。初めて聞く言葉もいろいろあります。ブリッジの遊び方を知る上で必須な事項だけを先ず理解してもらうことが大切です。従って、枝葉な事項は必要最小限にして、後刻、参加者に理解する余裕が出てきた時点で説明すればよいことは後回しにします。

2) **トランプホイスト**を2回プレイする。

所要時間 20分

(累計時間 55分)

- ・ トランプ(切り札とも云う)の役割について説明する。  
最初に出されたスーツと同じスーツを持っていない場合には他のスーツを出すことになるが、トランプとして予め決められているスーツを出すとその回の勝負は勝ちになること  
トランプスーツ内の強弱は、他のスーツと同じように  $A > K \dots > 2$
- ・ 講師がトランプスーツを適当に決めて、例えば、各テーブルともSスーツをトランプとすることに決めて、トランプホイストをプレイする。
- ・ 2回目は他のスーツをトランプに指定して同様にプレイする。

3) **ダミーホイスト**を2回プレイする。

所要時間 20分

(累計時間 75分)

- ・ ディーラーのパートナーは、自分のカードをスーツ毎に揃えてテーブル上に表向きに開く。  
このテーブル上にカードを晒した人を「ダミー」と云うことを説明する。  
ダミーはプレイするパートナーがカードを見やすいように高いカードを手前にして並べることを説明する。
- ・ ディーラーは、ダミーのカードを見て自らトランプスーツを決める。  
トランプは、自分とダミーとを併せて13枚の内8枚以上となるスーツを選ぶのが有利であることを説明する。  
トランプとして決めたスーツは、ダミーの最も右側に置くことを説明する。
- ・ 各スーツ共7枚以下の場合には、切り札なしの意味で「ノートランプ」(NT)と宣言することも出来ることを説明する。
- ・ プレイする人( ディクレアラと云う)の左隣の人がオープニングリードしたら、ディクレアラがダミーのカードを指示してプレイする。  
指示の仕方について簡単に説明する。  
例：ハートのA、トップハート、クラブの3、スモールクラブ等
- ・ ダミーはディクレアラの指示通りにカードを出さなければならないことを説明する。
- ・ 2回目のダミーホイストをプレイする。

4) **ミニブリッジ**を4回プレイする。

所要時間40分

(累計時間115分)

- これまでの経験から、AやKを沢山持っている側が沢山勝てそうなこと  
良いハンドであることに受講者は気付いている。  
そこで、掲示してあるピラのA = 4/K = 3/Q = 2/J = 1 (HCP:ハイカードポイント)に従い、自分のハンドを評価して順番に発表してもらう。  
テーブル上に用意したメモ用紙(ビディング用紙が最適)に各自の点数を記入してもらい、合計40点になることを確認する。
- 点数の多いペアがプレイする側になり、更にその中でより点数を持っている人がディクレーターとなり、そのパートナーがダミーとなることを説明する。  
同点の場合には配りなおす。  
ディクレーター側の2人が同点の場合には、ディーラーあるいはその次の人がディクレーターになる。
- その後はダミーホイストと同様にプレイする。  
この方式が「ミニブリッジ」と呼ばれ、1990年代に考案された最新の遊び方であることを伝える。
- ミニブリッジを4回、プレイする。  
この間に、ディーラーがカードを配っている時にそのパートナーがシャッフルし、そのカードをテーブル上の右手に置いておくことを説明する。
- 複数テーブルの参加者があった場合には、最後から2番目のハンドをプレイ後にボードに格納し、他のテーブルに送ってプレイしてもらうとよい。  
2つのテーブルでプレイされた結果を比較し、同じハンドでも差が生じればその差は技術の差と考えられることを説明する。

5. 講習の終了:

この時点で、2時間コースの終了予定時刻になるので終了の挨拶をする。  
コントラクトブリッジでは、競り(オークション)によりコントラクトを決めるプロセスがあるが、今回はこの説明を省略していることを一言、説明する。

パンフレット類、お土産カードを渡す。(体験教室開始前に渡さないこと)  
本日の説明事項は、Mini Bridgeパンフレットに書いてあるので後刻、参照するように伝える。  
本格的な講習会の受講を勧め、その案内をして関連する質問を受ける。  
アンケート用紙に記入してもらう。  
必要に応じ名簿を作成する。

後日、体験教室開催報告書をJCBL普及事業部宛に提出する。

6. 補足:

イベントに併設された短時間の体験教室の場合には、「ダミーホイスト」から始めるとよい。  
この場合、講師あるいはアシスタントがダミー役を務めるとよい。

3時間コースの場合には、更に次のように進める。

所要時間 60 分

コントラクトとスコア計算：

- 13回の過半数のトリック数 =  $13/2 = 7$ トリックを基点にして1～7と数えることを説明する。  
13回全部に勝つことを「グランドスラム」と称し、テニスやゴルフの主要大会に総勝ちすることを云うが、その語源はブリッジにあることも紹介する。  
満塁ホームランについても同じ。
- コントラクトについて説明する。  
例)スペードをトランプにして7トリック勝つことを1S(ワンスペード)と称す。
- 掲示してあるピラに従い、スコア計算の仕組みを簡潔に説明する。  
トリック点 100点を超えると「ゲーム」 ボーナス点が貰えること  
前以て「ゲーム宣言」しておくことが必要なこと  
例)ハートをトランプにしてゲーム宣言し10トリック勝つと4H4メイクと称す。  
コントラクトを達成できなかった場合には、マイナス点がつくこと  
メジャースーツとマイナースーツによりトリック点が異なること  
味方の得点/失点は、そのまま相手方の失点/得点になること  
以上について簡単に説明し、スコアは表を参照すればよいことを伝える。
- 簡易プライベートスコアカードを配布して、ミニブリッジを数回プレイしコントラクトとスコアを記入してもらう。
- 特定の人にHCPが集中してディクレアラーになれない人が居た場合には、絵札を1～2枚その人に移して、全員がプレイ出来るように調整すると良い。
- 4時間コースで数テーブル以上の受講がある場合にはミニゲーム形式にすることもできる。  
テーブル上にテーブルガイドシートを置き、ボードとトラベリングスコアを用意する。トラベリングスコアにプレイごとにコントラクトとスコアを記入してもらい、他のテーブルのスコアと比較できるようにする。  
このように、同じハンドにもかかわらず、スコアに差が出ることを理解させ、それは技術の差の結果であることを説明し、デュプリケートミニブリッジの競技の仕組みを説明する。  
トラベリングスコアにマッチポイントをつけてペア毎に集計して順位を出し、上位ペアに賞品を上げることも出来る。

参考) 体験教室を開催して入門講習会の受講者を募集した場合には、入門講習会の初日を次の通り進めると良い。

2時間コースの体験教室の場合：テキストの第1章の教材を渡して簡単に復習してから第2章から始める。

3時間コースの体験教室の場合：テキストの第1～2章の教材を渡して簡単に復習してから第3章から始める。

以上