

Leksjon 5: Blindemann

Generelt

Dagens tema vil være utfordrende for noen. Tenk på hvordan du kan være i forkant av problemene. Er det noen som virker vare for forandring? Kan du være ekstra oppmerksomme på dem i dag?

Plan for dagen

1. **Måltid.** Ha gjerne noe ekstra godt i dag. En god matopplevelse kan balansere dagen i pluss for de som må hente ut ekstra krefter for å mestre blindemann.
2. **Sette stemningen:** Hva skiller bridge fra andre spill?
3. **Repetere begrep:** Honnørpoeng. Hvor mange *honnørpoeng* beregner vi for et ess? Enn en konge? Legg opp til mestrings: Gi tid til at alle får tenke. Godta at noen ikke vil svare. Kontrakt. Trappa. Hvilken farge er det lurt å velge som trumf? Beit.
4. Dagens tema: **Blindemann.** [Videolenke](#) (2:22 min). Sett gjerne på pause på 1:32 og vis med demonstrasjonskortstokken hvordan blindemann legges ned på bordet. Snakk om hva du gjør: Legger dem inntil bordplaten, sortert slik at spillefører ser kortene (ikke deg selv).
5. **Forklar reglene for blindemann:** Legg merke til at blindemann sa «*Lykke til makker*», og at spillefører sa «*Tusen takk for kortene*». Vi er alltid høflige med makker, og viser at vi er på lag. Fra og med nå, er blindemann spilleførers «tjener». Blindemanns eneste oppgave er å spille kortene de kortene spillefører gir beskjed om. Spillefører har full kontroll over makkerparets kort, på begge hender. Blindemann kan ikke ta noen selvstendige valg, eller gi noen hint eller råd. Hen kan ikke på noen måte forsøke å påvirke spillet/hjelpe makker, men skal forholde seg helt rolig og spille de kortene det blir gitt beskjed om. Blindemann gir alle spillerne bedre oversikt over spillet, og er det som skiller bridge fra alle andre kortspill. Beskjed: I dag skal vi prøve å spille med blindemann.
6. Dele inn i 4'er bord. Tenk over: Er det noen elever som virker veldig usikre? Plasser dem gjerne i Vest, spilleren som ikke har noen spesiell rolle i aller første spill.
7. **Spill** kapittel 1: Kap. 2, spill 1, 2, 3, 4. Meld hp og spill med blindemann. Bruk trappa forenklet variant.
8. **Pass på:** Alle lar kortene ligge på bordet til man er enige om antall stikk.
9. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): Oppgave på FunBridge. -Kom i gang/Øv deg – Minibridge – Making tricks – Chapter 3: Playing with dummy
10. **Avslutning:** [Kahoot!](#)
11. God avrundning. Skryt av dem, de har nå kommet over en stor terskel.

Dagens tips til assistenter

Blindemann er en stor omveltning. Vær tålmodig. Ikke forvent at de greier å se sine egne kort i sammenheng med blindemann sine med én gang.

Avslutning

Sørg for en god avrundning. Be om kontaktinformasjon til foreldre som ikke er registret i Spond slik at du kan kontakte dem og be dem laste ned Spond (f.eks. tlf. nr. til foreldre holder). Takk for i dag.