

Leksjon 11: 1NT – den presise meldingen

Generelt

Merk at leksjon 9 og 10 i modul I kan være vanskelig. Bruk gjerne 2-3 ganger på hver av disse leksjonene før dere går i gang med leksjonene med meldinger. Den siste gangen kan dere stokke og dele tilfeldige spill, og se hvem som får høyest totalsum på de spillene de rekker.

Fra og med denne leksjonen går vi bort fra å si antall honnørpoeng høyt, til å «melde på ordentlig».

Det vil bli utviklet animerte videoer til leksjonene med meldinger, men det kan ta litt tid. Foreløpig er det laget power point som du enten kan presentere selv, eller bruke en ferdig innspilt video.

Det dere som bridgelærere/assistenter kan tenke over på forhånd er: **Hvorfor melder vi?**

I bunn og grunn kan enhver melding bli sluttkontrakten. Hvis vi greier kontrakten, får vår side poeng. Hvis vi ikke greier kontrakten, får motpartens side poeng. Hvor mye poeng vi vinner, kommer an på hva kontrakten er, om vi har meldt opp til et bonusnivå eller ei.

Et spørsmål dere kan få fra elevene er: Hvorfor fortsetter vi ikke å melde som vi har gjort? Tenk over hva du vil svare på det.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Når får vi poeng i bridge? Er det forskjell på hvor mange poeng vi vinner i ulike kontrakter? Hvilke kontrakter gir flest poeng hvis vunnet?
3. **Repetere begrep:** Kontrakt? For å gå fra stikk til trekk: Pluss på 6. Utgang. Slem.
4. Dagens tema: **Meldinger [Power point](#).**
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Når vi melder prøver vi å melde så presist som mulig, for da får vi flest poeng. Hvis vi har nok honnørpoeng til sammen til å melde utgang, lønner det seg å melde utgang fordi bonusen er så stor. Hvis vi vet at vi har for dårlige kort til å melde utgang, lønner det seg å stoppe så lavt som mulig for å minimere risikoen for å gå beit.
6. Dele inn i 4'er bord. Oppgave i par: Gi hvert bord to kortstokker. Nord +Øst og Syd+Vest får én kortstokk hver. Oppgave: Hver gruppe lager to ulike hender som passer til åpningsmeldingen 1NT. Diskuter med det andre paret om man har løst oppgaven riktig, og hvordan man løste oppgaven forskjellig. Samle inn kortstokken når oppgaven er løst.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv. Bruk den [avanserte utgaven av trappen](#), den som viser honnørpoeng, trekk og utgangsnivå.
8. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte NT først). Repeter smarte utspill mot NT fra tidligere leksjoner (topp av sekvens og invitt).
9. **Spill** leksjon 11: La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive [kontrakt](#) og resultat på tavla. NB! Hvor finner man scoren om kontrakten går beit? Se på pass-lappen.
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. Ekstraoppgaver (om noen er tidlig ferdig): [Oppgaveark om 1NT](#).
12. **Avslutning:** [Kahoot!](#)

Dagens tips til assistenter:

Ha en egen meldeboks som du demonstrerer med (hvis du f. eks. skal vise hvordan meldingen legges på bordet på riktig måte) i stedet for å bruke elevene sine. La dem gjøre alt selv, uten fysisk innblanding.

Avslutning

Start gode vaner allerede nå: La elevene legge sammen meldeboksene og be Nord om å legge dem på plass i boksen.