

Leksjon 13: Åpning 1-trinnet

Generelt

Meldesystemet vi kommer til å bruke i Norsk Skolebridge er «lengste farge». Noen ganger er lengste farge på 4-kort, andre ganger på flere kort. Dette er et bevisst valg, og det er en veldig god grunn til at vi har valgt å gjøre det slik, og ikke velge systemene «laveste 4-kort» eller «5-kort major».

I skolebridgen er det viktig at vi greier å beholde hele gruppa. Om mange faller fra, sitter man plutselig igjen med for få til å drive skolebridgen. Gruppefølelsen er den avgjørende faktoren for trivsel for ungene. Vi trenger alle med, og skal alle henge med, trenger vi helt konsistente regler for meldingene. Det får vi med «lengste farge». Se grundigere forklaring i eget dokument.

Vi kommer ikke inn på fargenes rangering i denne leksjonen. Én farge vil være lengre enn de andre. Det at fargene er rangert kommer vi så vidt inn på om to leksjoner fram.

Tenk over hva du svarer om noen spør «Hva gjør vi hvis vi har like mange kort i to farger?». Det enkle svaret kan være «Det har vi regler for, og det kommer vi tilbake til seinere. Inntil videre kan dere bare velge den dere vil.»

Bruk gjerne 2 ganger på denne leksjonen slik at dere kommer igjennom alle spillene, og gjerne en tredje gang der dere mikser spillene fra leksjon 11, 12 og 13. Dette er prinsipp som er grunnleggende for forståelsen, så det er viktig for at alle skal henge med at vi tar det grundig.

Plan for dagen

1. **Måltid.**
2. **Sette stemningen:** Hva synes dere om å melde ved bruk av meldeboksen?
3. **Repetere begrep:** Lengste farge. Ta ut trumfen. Tom for trumf. Åpning 1NT. Utgang. Trumfe/stjele. Invitt til utgang.
4. Dagens tema: **Åpning 1 i farge Power point.** Power pointen inneholder en repetisjon fra forrige leksjon. Skjul disse (høyreklikk og velg «skjul lysbilde») om du ikke vil repetere. På slutten er det et skjult lysbilde som viser hvorfor man ikke trenger å by til 5-trinnet.
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Nye begrep: **Støtte. Hopp. Pass rundt.** Styrke for utgang.
6. Dele inn i 4'er bord.
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. Spill 1-4 leksjon 13.
8. Husk reglene for meldingene: Enten meld pass, eller meld høyere. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad. Snakk om hvem som er spillefører (den som meldte fargen først). Repeter smarte utspill mot fargekontrakt fra tidligere leksjoner (topp av sekvens, invitt, en farge man har få kort i for å få trumfe seinere?) ved bordene.
9. **Spill** leksjon 13: La dem finne scoren for vunnet kontrakt bak på meldekortene og skrive **kontrakt** og resultat på tavla (eventuelt på et scoringsark ved bordet). 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): Arbeidsark: [Åpning 1 i farge](#): Arbeidsark: [Hvilken åpningsmelding?](#) Oppgaver pilkortstokk: Blokkering.
12. **Avslutning:** [Kahoot! 13](#). Merk at det er lagt inn en felle i spørsmål 8 i kahoot'en. Benytt sjansen til å snakke om forskjell på åpningsmelding, og svar på makkers åpning.

Dagens tips til assistenter:

Hold deg til dagens tema, unngå å tilføre ekstra informasjon.

Avslutning

Husk at alle rydder meldeboksene sine og stolen sin. Takk for i dag!