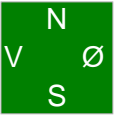


Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 1

Nord giver
Ingen i sonen

	♠ 2	
	♥ A 5 4 3	
	♦ Q 8 7	
	♣ A K 5 4 3	
♠ K Q J 10 6		♠ A 5 4 3
♥ 9 8 7		♥ 2
♦ 6		♦ A K 5 4 3
♣ Q J 10 2		♣ 9 8 7
	♠ 9 8 7	
	♥ K Q J 10 6	
	♦ J 10 9 2	
	♣ 6	

Målet med denne leksjonen er at elevene skal forstå gangen i et meldingsforløp: Hvem som begynner å melde, hvem som skal melde som neste gang, hvilke meldinger som er høyere/lavere meldinger, og når et meldingsforløp er avsluttet.

Vi skal altså ikke fokusere på rangeringen av fargene. Men noen kommer til å oppdage den. Vi skal heller ikke fokusere på strategi for når det er lurt å melde sin egen farge. Men noen kommer til å utvikle sin egen strategi (god eller dårlig).

Alle spillerne har hver sin farge. Giver har laveste farge (kløver), og neste mann har neste farge (ruter) etc.

Her kan alle spillerne få muligheten til å melde fargen sin på 1-trinnet (hvis de vil). Det er også helt i orden å si pass. Det vi øver på, er reglene for et meldingsforløp (ikke hva som er "lurt" å melde).

De kan også velge å melde fargen sin på et høyere trinn, men gjør dem gjerne oppmerksom på muligheten til å melde på samme trinn.

Spillerne får testet personligheten sin: ønsker de å introdusere sin egen farge? Og når makker har foreslått en farge som passer, kommer de til å melde den på et høyere trinn? Hvilket par gir seg til slutt?

La elevene ta selvstendige valg, og hver gang velge mellom:

- 1) melde høyere
- 2) si pass

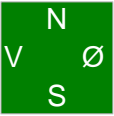
Når meldingsforløpet er over skal spillerne finne ut hvem som ble spillefører (den som foreslo fargen først).

Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 2

Øst giver
N-S i sonen

♠ 6			
♥ 9 8 7			
♦ K J 10 2			
♣ K Q J 10 6			
♠ J 10 9 2			♠ Q 8 7
♥ K Q J 10 6			♥ A 5 4 3
♦ 6			♦ A Q 5 4 3
♣ 9 8 7			♣ 2
			♠ A K 5 4 3
			♥ 2
			♦ 9 8 7
			♣ A 5 4 3



I dette spillet endrer dynamikken seg fra forrige spill. Her har Øst en fin ruterfarge. Syds farge er spar, som også kan meldes på 1-trinnet.

Dersom Vest ønsker å melde sin farge, hjerter, må hen melde på 2-trinnet. Og dersom Nord ønsker å melde sin kløverfarge, må Nord enda et trinn høyere.

Igjen: Gi dem to valg, uten begrensninger:

- 1) Meld høyere
- 2) Si pass

I dag øver vi på å gjennomføre lovlige meldingsforløp. Det med regler for når vi kan åpne, melde inn, støtte, og melde på 2- og 3-trinnet kommer i seinere leksjoner.

Leksjon 11 - Introduksjon til meldingene

Spill 3

Syd giver
Ø-V i sonen

♠ K Q J 10 6

♥ J 10 9 2

♦ 6

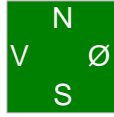
♣ 9 8 7

♠ 2

♥ A K 5 4 3

♦ 9 8 7

♣ A 5 4 3



♠ 9 8 7

♥ 6

♦ K J 10 2

♣ K Q J 10 6

♠ A 5 4 3

♥ Q 8 7

♦ A Q 5 4 3

♣ 2

