

Leksjonsplan 11: Introduksjon til meldingene i bridge

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 er en stor overgang å gå over til å melde «ordentlig». De fleste vil synes det er gøy! Som bridgelærer kan du være bevisst at de nå ikke bare skal lære å melde med meldeboksen, de skal også avlæres noe av det de har lært til nå. Det kan være vel så krevende! Hvorfor får vi ikke si honnørpoengene høyt? Hvorfor må vi ikke lenger melde så høyt som trappa sier? Vær forberedt på disse spørsmålene og finn *ditt* svar.

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 sannsynligvis vil 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: **Introduksjon til meldinger** [Video](#).
5. **Snakk om dagens tema (3 min):** Åpningsmelding. Hva er en høyere melding? Bridge-etikk: Hva er lov, og hva er ikke lov å gjøre/si? Hvorfor er ikke hemmelige tegn lov? Presiser at dette er en første introduksjon til reglene for meldingsforløp, og at dere i ukene framover vil lære mer for å melde nøyaktig så høyt som dere kan greie. Men at det alltid vil være lov å ta en sjanse – enten melde pass, eller melde høyere.
6. Dele inn i 4'er bord.
7. Gi alle hver sin meldeboks og la dem sette den opp selv.
8. Øvelse 1: Lag meldingsforløp (se beskrivelse under). Gjenta øvelsen.
9. Husk at meldingsforløpet ikke er over før det har gått tre pass på rad.
10. **Pass på:** Se at de legger meldekortene riktig, dvs. at hver tidligere melding synes.
11. **Spill** leksjon 11: Meld, spill og ha det gøy! Her er det ingen andre regler enn at du må melde høyere eller si pass. Spillene er laget slik at alle har en farge de vil ha lyst til å melde! 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.
12. **Avslutning:** [Kahoot!](#)

Øvelse 1: Lag et meldingsforløp

I denne øvelsen bruker vi ikke kort, kun meldebokser og fantasien.

Legg på mapper uten kort i. Nord begynner å melde, og kan velge en hvilken som helst melding (inkludert pass). Neste person må enten melde høyere, eller si pass. Slik fortsetter meldingsforløpet inntil de velger å avslutte det med pass – pass – pass.

Diskuter rundt bordet:

- Hva ble sluttkontrakten?
- Hvem er spillefører?
- Hvor mange honnørpoeng/trumpf tror de makkerparet bør ha til sammen for å greie kontrakten? (bridgelærer har trappa tilgjengelig)
- Hvor mange poeng vil vunnet kontrakt gi?

Gjenta gjerne øvelsen.

Lærer å: Ta tur, hva som er en høyere melding, når meldingsforløpet avsluttes, hvem som blir spillefører.

Om spillene i denne leksjonen: Motivasjon for å lære

Med to timer bridge i uka tar det lang tid før vi greier å bygge opp et meldesystem som hjelper dem å melde alle håndtyper presist. Ungene vil spille bridge NÅ, ikke om et år.

Vi må huske at bridge er et spill og en lek, og at spillet kan løses på mange ulike vis. Den som melder (i våre øyne) «feil», kan ende opp med det beste resultatet på spillet.

I de neste leksjonene skal vi bygge opp et meldesystem steg for steg. Denne leksjonen skal lære ungene at når de seinere står fast og ikke vet hva de skal melde, så kan de faktisk bare ta en sjanse. Målet er at de skal kunne hente fram følelsen av å senke skuldrene og ta en sjans!

Dagens spillfil inneholder bare 4 spill. Når de er spilt, kan dere enten stokke og dele ut selv, eller gå over på leksjon 12.

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 oppbevaringsboksen.