

Leksjon 12: 1NT – den presise meldingen

Generelt

Fra og med forrige leksjon gikk vi bort fra å si antall honnørpoeng høyt, til å «melde på ordentlig».

Til disse leksjonene er det laget animerte videoer som du kan vise på skolen, og gjerne gi i oppgave å se på forhånd slik at stoffet er litt kjent.

Tips: Bruk gjerne pause-knappen aktivt, og vis eksempler på det videoen snakker om. Det er også laget en power point som passer stoffet, dersom du foretrekker det.

Sist leksjon lærte vi reglene for et meldingsforløp. I dag skal vi lære den første hemmelige koden som hjelper oss med å melde presist.

Som vi nevnte i forrige leksjon er det lurt for bridgelærere/assistenter å ha svaret på dette spørsmålet langt fram i panna: **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.

Målet med dagens leksjon er å skjønne at åpningsmeldingen 1NT er to ting: 1) en mulig sluttkontrakt 2) en kodet beskjed til makker om hvilke kort vi har (honnørpoeng og antall kort i hver farge).

Vi skal trene på å bruke denne kodede beskjeden til å regne ut om vi har nok samlet honnørstyrke til å melde 3NT eller ikke.

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. Når makker melder 1NT (15-17 honnørpoeng) vil vi som regel vite om vi har nok til utgang eller ei, ved å legge sammen våre honnørpoeng med det meste/minste makker kan ha og bruke trappa.
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 spillfører (den som meldte NT først). Repeter smarte utspill mot NT fra tidligere leksjoner (topp av sekvens og invitt).

9. **Spill** leksjon 12: 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.