

## Lektion 4

### Pointsystemet fokus på farvekontrakter

#### Eleverne skal lære:

- Hvordan får man egentlig point i bridge?
- Begreberne delkontrakt, udgang og slem
- Bonus ved farvekontrakter/trumfkontrakter (brug det udtryk, du befinder dig bedst med)
- (Zonebegrebet)
- Majorfarver/minorfarver
- Svar på åbning 1 i farve

SLIDE 2 Opsamling fra sidst. Gennemgå spørgsmålene i klassen eller ved bordene. Spørg også nogle af dem, der ikke har hånden i vejret.

SLIDE 3 Pas på, det ikke bliver for lang og tung en gennemgang. Der er to måder at score point på: melde og vinde sin egen kontrakt eller bette de andres. Forklar, hvad det vil sige at bette en kontrakt. Hav fokus på trumf og på begreberne minor, major, kontrakt, delkontrakt, udgang og slem samt point pr. bet. Hold fokus, også selvom der er spørgsmål til NT - det kommer vi til senere. Overvej, om du vil holde dig til, hvad det giver uden for zonen eller om du vil introducere zonebegrebet. Vi anbefaler, at man introduceres det, og slide 4 understøtter det. Det væsentlige er:

- Bonus for at melde udgang/slem. Derfor vil man gerne undersøge, om kortene er gode nok til det. Du kan med fordel bruge begrebet "bonuslevel", for det er noget mange elever kender fra computerspil. (Størrelsen af bonus varierer afhængig af, om man er i eller udenfor zonen. Det kan forklares som noget, man bare har bestemt for at variere spillet endnu mere. Husk at forklare, at det også koster mere at gå ned, når man er i zonen.)
- Selvom man ikke får så mange point for at bette en kontrakt, skal man også tænke på, at man har forhindret de andre i at få en masse point. Tænk nu, hvis 4 hjerter har taget 10 stik ved det andet bord, så er vores resultat jo langt bedre end deres, selvom vi kun scorede 50 point.
- Afhænger det så ikke af, hvem der er heldig at have gode kort? Nej, man sammenligner stadig med de andre borde.

Som der blev arbejdet med sidst, bruger man HP som et redskab til at vurdere sine kort. Når vi taler om MAJOR siger man, at der skal 25HP til udgang, 33HP til slem og 37HP til storeslem. Hvis det er MINOR skal man have lidt mere. Spørg i klassen hvorfor? Her siger man ca. 28 HP. Man kan ikke altid være sikker på, at der er stik nok, men det er den rettesnor, man bruger. Her kan man også tale om, hvor mange HP, der egentlig er i alt. Hvis vores side så har 33HP, hvor mange er der tilbage til de andre? Kan det så godt være, at de kan tage de to første stik? Hvorfor vil man gerne tage chancen og melde en slem, selvom man ikke altid er sikker på, at den vinder?

SLIDE 4 og 5 Vis dem, at man altid kan se hvor mange point en kontrakt giver ved at kigge bag på meldingskortet i meldekassen. Stil et par spørgsmål om, hvad en kontrakt giver i klassen. Sigt at du ikke vil høre et svar før alle har fingeren i vejret og lad dem hjælpe hinanden ved bordene. Vi skal have alle elever med ☺ Hvis du har talt om zonebegrebet, så husk at spørge til point både i og udenfor zonen. Det handler KUN om, om man kan aflæse pointene.

SLIDE 6 Hvad svarer man? For at spille i en trumffarve skal man have mindst 8 trumfer tilsammen. Gentag begrebet "fit" eller "tilpasning". Vælg et af dem og brug det samme altid. Mind dem om, at man helst vil spille i MAJOR, derfor støtter man ikke en minoråbning, hvis man i stedet kan

melde en 4-farve i major. Hold dem fast i hele tiden at gøre sig tanker om, hvad deres makker fortæller dem. Både som svarer og som åbner. Det at melde med sin makker handler om at samarbejde og om at kommunikere med hinanden. I forhold til, hvor højt de skal støtte kan man bruge forklaringen, at man støtter til 2 major, hvis man for meget til at sige pas, til 3, hvis man næsten har nok til at melde udgang (det kalder man at invitere) og til 4, hvis man med sikkerhed ved, at det passer med ca. 25HP til udgang. Husk at fortælle om STOP-kortet ved spring  
I dagens spil har man enten støtte til åbningsfarven eller kan svare ny farve på 1-trækket, som så støttes af åbner.

Spil 1-4. I alle spil åbnes med 1 i farve. Der er både delkontrakter og udgang. Der er spil, hvor svarer har støtte, og der er spil, hvor svarer må melde en ny farve. Her kan man tale om, at når man ikke har 4 trumfer med, må man kigge på, om man har en anden farve, man kan vise sin makker, at man har 4 kort i. Når svarer melder en ny farve har åbner støtte i de spil, der er lagt her. Tal ved bordet om, at hvis åbner støtter billigst muligt har man minimum, altså ikke noget ekstra i forhold til, hvad man har lovet med sin åbning. Husk hele tiden at holde elevernes fokus på, hvor mange HP, der er lovet, og hvor højt, de så skal. Tal ved bordene om fordelene ved at gemme nogle af sine trumfer samt overvejelser omkring, hvor mange trumfer, de andre har. Her må man fornemme, hvor meget den enkelte spilfører kan kapere.

SLIDE 7. Opsamling på dagen.

