***Lektion 8: Åbners 2’ melding:***

**Repetition fra forrige lektion:** Stil relevante spørgsmål, så det giver et retvisende indblik i, hvor meget de kan huske og dermed får repeteret det væsentlige, fra forrige lektion.

Når man har åbnet, og makker har svaret, skal man ”beskrive” sin hånd, så præcist som muligt. Makker får derved bedre mulighed for, at melde den rigtige kontrakt.

Makker har støttet din farve:

Læg det antal HP, makker har vist, til dine og meld derefter (vis eksempel)

Makker har meldt en ny farve, og du har støtte til makkers farve:

1. Med 12 – 14 HP, støt makker
2. Med 15 – 18 HP, støt makker med spring (forklar spring)
3. Med 19+ HP, støt makker til udgang

Med en jævn hånd (spørg om de kan huske, hvad en jævn hånd er, ellers forklar det) og makker har meldt ny farve på 1’ trinet:

1. Med 12 – 14 HP, meld 1 UT
2. Med 18 – 19 HP, meld 2 UT

Med egen langfarve, hvor makker har meldt ny farve på 1’ trinet:

1. Med 12 – 14 HP, meld egen farve igen
2. Med 15 – 18 HP, meld egen farve igen med spring
3. Med 19+ HP, meld udgang i egen farve

Med to farvet hånd:

1. Med 12 – 18 HP, meld ny farve
2. Med 19+ HP, meld ny farve med spring

Makker har meldt 1 UT:

1. Med egen langfarve og 12 – 14 HP, genmeld farven
2. Med egen langfarve og 15 – 18 HP, genmeld farven med spring
3. Med jævn hånd og 12 – 14 HP, meld pas
4. Med jævn hånd og 15 – 18 HP, meld 2 UT
5. Med jævn hånd og 19+ HP, meld 3 UT

Der meldes og spilles 4 – 8 spil.

Husk og skrive resultater på tavlen.

Evaluer og sammenlign resultater.

**Sammenfatning:**

* Man beskriver sin hånd
* Støt makker, hvis det er muligt
* Vis hvor mange HP der er
* 12 – 14 HP = minimums hånd
* 15 – 18 HP = mediums hånd
* 19+ HP = stærk hånd
* Makker melder sine kort, efter formålet med meldingerne: Hvad skal være trumf, hvor mange stik er der