



## ...ein Kartenspiel in pädagogischem Einsatz?!

**Argumente** für eine Bereicherung des  
Unterrichtsstoffs bei gleichzeitiger  
Förderung der gedächtnisorientierten Leistung  
(Konzentration, Logik, Statistik, etc.)

zusammengestellt von  
Sigrid Battmer  
in Zusammenarbeit  
mit Ralf Teichmann





# Bridge in der Schule

... ein Kartenspiel in pädagogischem Einsatz?!

Argumente für eine Bereicherung des Unterrichtsstoffes  
bei gleichzeitiger Förderung der gedächtnisorientierten Leistung  
(Konzentration, Logik, Statistik etc.)

Zusammengestellt von Sigrid Battmer  
in Zusammenarbeit mit Ralf Teichmann

Herausgegeben vom Deutschen Bridge-Verband e.V.

**Bridge in der Schule – ein Kartenspiel in pädagogischem Einsatz?!**

Herausgeber: Deutscher Bridge-Verband e.V.  
Erschienen im August 2002

Zu beziehen durch:  
Deutscher Bridge-Verband e.V.  
Augustinusstr. 9 b  
50226 Frechen-Königsdorf

Alle Rechte verbleiben beim Autor.  
Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur nach ausdrücklicher Genehmigung.

### Von der Nützlichkeit des Bridgespiels für die Schule und das Leben...

---

Bridge ist ein so komplexes „Spiel“, das schon lange das Stadium eines bloßen Spiels verlassen hat. In anderen Ländern hat man bereits früh die positiven Auswirkungen erkannt und beizeiten damit begonnen, den Kindern in der Schule Bridge beizubringen. Damit haben wir, die wir noch nicht so weit sind, die Möglichkeit, an dem empirischen Wissen und den wissenschaftlichen Erkenntnissen daraus teilzuhaben.

Die breite Fächerung dieser wissenschaftlichen Untersuchungen macht es notwendig, hier erst eine Übersicht zu erstellen, um später in die Erörterung der einzelnen Themen zu gehen.

	Seite
 <b>Einführung</b> .....	3
 <b>Worum es geht beim Bridge– eine kurze Beschreibung</b> .....	7
 <b>Die jugendliche Grundsituation</b> .....	8
 <b>Die Fähigkeiten, die durch Bridge gefördert werden</b> .....	9
Die günstigen Einflüsse auf das Sozialverhalten .....	10
Erlangung von Verhaltenssicherheiten in der Phase der Orientierung .....	11
Die Akzeptanz von Regeln .....	12
Der Umgang mit Fehlern und Misserfolgen .....	13
 <b>Die positiven Aspekte beim Einsatz in der Schule</b> .....	14
Motivation und Anleitung, das Lernen zu lernen .....	15
Bridge, das Kommunikationsspiel .....	16
Bridge und die logisch-mathematischen Fähigkeiten .....	17
Die Entwicklung der Voraussetzungen für das Lernen .....	18
Die Entwicklung fachübergreifender Fähigkeiten .....	18
Bridge im Einsatz gegen die Schulumüdigkeit .....	19
 <b>Bridge als Sport</b> .....	20
 <b>Die positiven Auswirkungen auf die Gesundheit</b> .....	22
 <b>Bridge verbindet weltweit</b> .....	23
 <b>Der DBV und seine Projekte (Fördermaßnahmen)</b> .....	31
 <b>Appendix Mittel zum Zweck – das Kartenspiel</b>	
Ein geschichtlicher Rückblick .....	32
Entstehungsgeschichte des Bridge .....	36
Die Geschichte des Bridge in Deutschland .....	38
Das Birdge Magazin des DBV .....	39
Der Deutsche Bridge-Verband .....	40

## Einführung

Ausgangspunkt unserer Betrachtung ist es, sich darüber Gedanken zu machen, welchen Stellenwert die Bildung – und somit auch die Ausbildung – des Einzelnen in der heutigen Gesellschaft hat. Längst kann man schon nicht mehr damit rechnen, ein Leben lang die gleiche Arbeit zu verrichten. Flexibilität und geistige Mobilität sind die Anforderungen, die an die Jugend von heute gestellt werden, die Fähigkeit, immer wieder Neues zu lernen.

Auf sozialem Gebiet hat sich leider gezeigt, dass der Prozentsatz der kriminell- und drogengefährdeten Jugendlichen besonders hoch bei denen mit niedrigem Bildungsniveau ist.<sup>1</sup> In diesem Bewusstsein versuchen Eltern und Lehrer den Schülern, die zu diesem Zeitpunkt noch wenig Einsicht in die Notwendigkeit des Lernens besitzen, eine gute Basis für das Leben zu verschaffen, indem sie, teilweise durch Druck, versuchen Wissen zu vermitteln.

So macht das Lernen wenig Spaß und die fehlende Motivation lässt allzu leicht Stress aufkommen, der sich wiederum negativ auf weitere Komponenten des Zusammenlebens auswirkt.

Wichtig ist, das Gehirn nicht als Speicherplatz für abfragbares Spezial-Wissen zu benutzen, sondern es zu schulen, angebotene Informationen zu verarbeiten – sprich: lernen zu lernen. Das Wissen ist heutzutage nahezu überall abrufbereit. Eine gute Allgemeinbildung ist in jedem Fall eine sichere Basis,

doch sollte sie allgemein sein und nicht inselhaft spezialisiert.

Die Kultur eines Landes steht in enger Verbindung zu der Bildung und Ausbildung der Bevölkerung. Die Resolution der CEE von 1989 hat diesen Zusammenhang sehr deutlich gemacht. Längst kann nicht mehr die Schule allein die Menschen auf die Vielfalt des Neuen vorbereiten. Von Tiziana Segantini und Giorgio Franchi<sup>2</sup> wurden einige Merkmale des „Neuen Wissens“ definiert:

- das moderne Wissen ist kein statischer Kodex, sondern in ständigem Wandel
- der Erwerb von Wissen ist ein ständiger Prozess, ebenso wie die Bildung
- das moderne Wissen betrachtet nicht mehr tradierte Inhalte, sondern Auffassungsvermögen und die Fähigkeit der Selbstbildung, zur Information und Fortbildung.
- das moderne Wissen ist operativ und funktional den Aufgaben angepasst:
- schätzt die Fähigkeit im Team arbeiten zu können hoch ein und zu wissen, wie
  - man an die Quellen des Wissens kommt,
  - man an der Lösung von Problemen arbeitet,
  - man organisiert und sich selbst organisiert.
- als Letztes wird dem Wissen auch noch eine spielerische Komponente zugeschrieben.

Haben wir nun festgestellt, dass es gilt, neue Maßstäbe zu setzen, das Neue Wissen zu propagieren, ist nun die Frage zu klären, auf welche Weise diese Ziele in der Schule erreicht werden können.

<sup>1</sup> S.a.: Elsa Cagner: *Der formative Wert von Bridge in der Schule (Abriss):*

*Abbadia San Salvatore, agosto 1955*

<sup>2</sup> *La Scuola che non ho (op.cit.)*

### Bridge ...

- fördert den Gemeinschaftssinn
- als Simulationsspiel kann es Sicherheit in bestimmten Verhaltensweisen vermitteln
- dient der Verbesserung der Fähigkeit, fachübergreifend zu studieren

- Bridge bietet sich hierfür als ein begleitendes Hilfsmittel in idealer Weise an.

Die bisherigen Erfahrungen in anderen Ländern sowie Studien, die auf diesem Gebiet gemacht wurden, haben gezeigt, dass Bridge auf außergewöhnliche Weise hilfreich beim schulischen Erfolg sein kann, da es erlaubt, in den affektiven und kognitiven Bereich einzugreifen.

Bridge ist auch weiterhin sehr hilfreich als Element zur Entwicklung von Gemeinschaftssinn. Dieses Phänomen ist wohl ursächlich verantwortlich für die Akzeptanz der Schule, das Annehmen und sich wohlfühlen; vielleicht auch ein Mittel gegen die Schulmüdigkeit.

Weiter werden konstruktive Fähigkeiten bei der Suche nach der eigenen Identität gefördert, weil man durch Bridge eine gewisse Sicherheit im Verhalten erlangen kann. Als Simulation erlaubt es, fern der realen Gegebenheiten, Situationen auszuprobieren, die Ursachen von Angstauslösung sein können, und denen aus Furcht vor Misserfolg bisher ausgewichen wurde. • Eine Simulation garantiert Schutz vor allzu negativen Konsequenzen, die sich aus der Durchführung des Spiels ergeben.

Weiterhin dient Bridge der Verbesserung der Fähigkeit, fachübergreifend zu studieren. Die kognitive Theorie beurteilt es als günstig, dass der Lernphase neutrales Material die Angst vor Prüfungen zu nehmen scheint.

Bridge ist neutral und dadurch, dass es ein Spiel ist, auch besonders attraktiv. Wenn man auf angenehme

Weise lernt, lernt man lieber und besser. Unter Transversalfähigkeiten versteht man die Methoden, die der Einzelne anwendet, um auf Erfordernisse verschiedenster Art zu reagieren und in seine Erfahrung aufzunehmen. Es handelt sich dabei weder um Inhalte oder persönliche Eigenschaften noch um abstrakte Fähigkeiten, sondern in besonderem Maße um generalisierbare Modalitäten, d.h. um übertragbare Inhalte und verschiedene Arbeitszusammenhänge. In gewisser Weise bildet Bridge eine Brücke zwischen der Gefühls- und der Verstandeswelt.

Es steht fest, dass die Gesellschaft, und nicht nur die Welt der Schule, den Blick auf die Verbesserung der Ausbildung richten muss, indem sie:

- Schuleinrichtungen verbessert,
- Das Ausbildungsniveau erhöht,
- Den Erwerb von Kompetenzen, die der neuen Gesellschaft (Neues Wissen) adäquat sind, fördert
- lehrt zu lernen

Die Schule muss mit sich selbst, den anderen und der Institution übereinkommen, sich auf eine bewusste Planung der Lebensqualität einzustellen.

Hier soll nun untersucht werden, in welcher Weise die Einführung von Bridge in der Schule diese Ziele unterstützen kann. • Erfahrungen, die in anderen Ländern gemacht wurden, und Ergebnisse von Studien bestätigen, dass Bridge in besonderem Maße geeignet ist, schulischen Erfolg zu unterstützen, weil es in den affektiven und kognitiven Bereich eingreift.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Diese und andere Forschungsergebnisse sind veröffentlicht worden in dem Kongressbericht „Bridge und Schule“ in Italien; man findet sie auch auf der Homepage des italienischen Bridge-Verbandes: federbridge.it. Die in dieser Arbeit veröffentlichten Ergebnisse sind diesen Berichten entnommen.

*Bridge bietet sich als ideales begleitendes Hilfsmittel an, um die Ziele der Schule zu verwirklichen*

*Erfahrungen, die in anderen Ländern gemacht wurden und Ergebnisse von Studien, die auf diesem Gebiet gemacht wurden, bestätigen, dass Bridge auf außergewöhnliche Weise eine Hilfe zu schulischem Erfolg sein kann, weil es in den affektiven und kognitiven Bereich eingreift*

*In einer Simulation können Verhaltensmuster ohne Angst vor negativen Folgen erprobt werden.*

*Ergebnisse von Studien, bestätigen, dass Bridge in besonderem Maße geeignet ist, schulischen Erfolg zu unterstützen, weil es in den affektiven und kognitiven Bereich eingreift*



## Worum es geht beim Bridge – eine kurze Beschreibung

Bridge wird mit einem Kartenspiel aus 52 Karten gespielt. Je 13 Karten in den Farben Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦) und Treff (♣). Das Ass ist die höchste Karte jeder Farbe. Es folgen König, Dame und Buben, sowie die Zahlenkarten von der 10 abwärts bis zur 2.

Bridge wird immer zu viert gespielt, die zwei sich gegenüber sitzenden Spieler bilden dabei eine Partnerschaft. An jeden Spieler werden zu Beginn 13 Karten verteilt. Bei dem Spiel selbst geht es um das Gewinnen von Stichen. Dazu legen die Spieler nacheinander je eine Karte zu einem Stich aus. Liegen alle 4 Karten eines Stiches offen auf dem Tisch, so wird den Regeln entsprechend bestimmt, wer diesen „Stich“ gewonnen hat – dieser Spieler spielt dann die erste Karte zum nächsten Stich aus. Es gibt insgesamt 13 Stiche pro Spiel.

Dem Spiel der Karten voran geht ein Bietprozeß, in dessen Verlauf die Partnerschaften durch einen reglementierten Code Informationen über die Verteilung und über die Stärke ihres Blattes austauschen. Zur Beurteilung der Blattstärke dient dabei ein Punktesystem. Alle Absprachen sind auf einer sogenannten Konventionskarte vermerkt und müssen den Gegnern vor dem Spiel offengelegt werden.

In der Regel übernimmt die Partei mit der Punktemajorität das aktive Spiel und sagt einen „Kontrakt“ an, die Verpflichtung, eine bestimmte

Anzahl von Stichen zu gewinnen. Dabei kann sie die Art des Spiels bestimmen, indem sie entweder eine Farbe zur Trumpffarbe erklärt oder festlegt, dass ohne Trumpf gespielt wird.

Im Bietprozess wird auch der „Alleinspieler“ bestimmt. Der links von ihm sitzende Gegner spielt zum ersten Stich aus. Der Partner des Alleinspielers legt daraufhin seine Karten für alle sichtbar und nach Farben geordnet auf den Tisch, er wird zum „Dummy“. Dies erhöht den Reiz des Spiels für beide Parteien, da sie dieses Blatt in ihre Berechnungen mit einbeziehen können. Der Alleinspieler hat jetzt die alleinige Verantwortung für die 26 Karten seiner Partei, er spielt sowohl seine als auch die Karten seines Partners. Durch das Offenlegen des 4. Blattes wird Bridge berechenbar und das Spiel der Karten wandelt sich vom Glücksspiel zu einem Strategiespiel.

Die Position der fehlenden Figuren und die Kartenverteilung kann nun unter Einbeziehung einer Vielzahl von Informationen aus dem Bietprozess, dem Ausspiel und dem Verlauf des Spiels, sowie durch logisches Ausschlussverfahren und durch Wahrscheinlichkeitsberechnungen erschlossen werden.

Die Gegner werden versuchen, alle nötigen Informationen zu nutzen, um den Alleinspieler von der Erfüllung seines Kontrakts abzuhalten. Ein non-verbaler Informationsaustausch während des Spiels ist durch die Reihenfolge der Zugabe kleiner, für den aktuellen Stich unerheblicher Karten möglich.

Durch das Offenlegen des 4. Blattes wird Bridge berechenbar und das Spiel der Karten wandelt sich vom Glücksspiel zu einem Strategiespiel.

Figurenpunkte dienen der Blattbewertung. Den „Figuren“ (Ass, König, Dame, Bube) werden Punkte zugeordnet:

Bube	1 Punkt
Dame	2 Punkte
König	3 Punkte
Ass	4 Punkte

Im Spiel befinden sich also insgesamt 40 Punkte (4 Farben à 10).

Eine mögliche Kombination eines Spielers (Süd) könnte so aussehen: Ich habe am Tisch (Nord) das Ass und den Buben in Karo liegen, in meiner Hand aber befinden sich der König und die 10. Wer hat die Dame (2 Figurenpunkte), Ost oder West? Ost hat schon 2 Assen und einen König (11 Punkte) gezeigt, wäre auch die Dame noch bei ihm, so hätte er Eröffnungstärke, sein initiales „Passe“ aber hat diese verneint. Die Dame muss also bei West zu finden sein. Ich spiele also die 10 von Süd, legt West die Dame, übernehme ich mit dem Ass, wenn nicht, lege ich am Tisch eine kleine Karte, die bei Stich bleibt. Danach spiele ich das Ass und den König ohne weiteren Verlierer.

### Die jugendliche Grundsituation

Die Entwicklungsphasen eines Menschen, sein Heranwachsen von einem Kind zu einem Erwachsenen, gehen nicht immer problemlos vonstatten. Das muss auch so sein, denn erst aus der „Dialektik“ des Lebens kann sich Erfahrung aufbauen, die richtungweisend für die Entwicklung des Einzelnen ist.

So assoziiert man oft das Wort Krise mit der Jugend. In der Jugend bedeutet Krise aber vor allem die Integration von neuen, weiter entwickelten Funktionen, um eine neue Identität zu erlangen.<sup>4</sup> Gerade das Schaffen dieser neuen Identität kann man wohl als den spezifischen Verlauf der Jugend bezeichnen. Demnach ist der Wert der Krise positiv zu verstehen, weil sie die Reifung impliziert. Dessen ungeachtet birgt diese Phase der Entwicklung eine Fülle von

Risiken und Problemen, da die Schaffung dieser neuen Identität eine Aufgabe ist, gespickt mit Hindernissen. Der Jugendliche durchlebt tatsächlich eine Situation der Veränderung auf verschiedenen Ebenen, intern und in den Beziehungen nach außen; deren Ergebnis aber bestimmt seine ganze weitere Existenz. Folglich wird die Persönlichkeit dann eine Ausrichtung haben, die schwer oder nur teilweise modifizierbar ist.<sup>5</sup>

So einzig die persönliche Entwicklung eines Individuums ist, so kann man doch aus der Situation der Heranwachsenden Verhaltensmuster extrahieren, auf die man durch probate Mittel Zugriff hat. Wie anders könnte sonst eine Erziehung vonstatten gehen. Man hilft dem Jugendlichen beim Entdecken seines Lebensraumes und dem Abstecken seiner Bedürfnisse bis zum Finden seiner Identität, indem man ihm den äußeren Rahmen seiner „Freiheit“ vorgibt, den er dann nach Belieben ausfüllen kann. Gerade in der Phase des Suchens der eigenen Identität, in der er noch keine stabile „Basis“ hat, von der er sich selbst in Beziehung zur Welt setzt, ist er leicht beeinflussbar, und nicht immer kommen dabei positive Kräfte zum Wirken.

Kinder lernen seit jeher lieber mittelbar und weniger gerne, wenn das Lernen selbst Subjekt ihrer Aktivitäten ist. Allerdings gelingt das Lernen gut, wenn man ihren Spieltrieb unterstützt. Die so „nebenbei“, spielerisch aufgenommenen Lerninhalte werden besser verinnerlicht als ein konventionell gelernter Stoff. Die neurophysiologische Grundlage

<sup>4</sup> Chiara Marrocco Mattini (da Nuova Secondaria n. 9-1995)

<sup>5</sup> ebenda

*Kinder lernen seit jeher lieber mittelbar, nicht so sehr, wenn das Lernen selbst Subjekt ihrer Aktivitäten ist. Das Lernen allerdings gelingt gut, wenn man es spielerisch vermittelt, den natürlichen Spieltrieb unterstützt*

dafür ist, dass die im spielerischen Zusammenhang gelernten Inhalte auf unterschiedlichen Ebenen des Gedächtnisses gespeichert und vielfältig vernetzt sind. Eine Blockade auf dem einen Weg verhindert dann nicht den Zugriff auf die Gedächtnisinhalte, da über alternative Wege und Assoziationen der Stoff weiterhin abrufbar bleibt.

Spiele oder spielverwandte Mittel werden in der Psychologie häufig eingesetzt (Rollenspiele etc.). Warum sollte man daher nicht auch in der Erziehung geeignete Spiele als Vehikel nutzen, um die geistigen Fähigkeiten der Jugendlichen zu unterstützen und zu fördern.

Im Nachfolgenden soll vorrangig darauf eingegangen werden, welche Fähigkeiten durch Bridge gefördert werden. Zunächst jedoch ein kurzer tabellarischer Überblick über die bedeutendsten Merkmale von Bridge:

- Folgern: zu realisieren und logische Schlüsse zu ziehen
- Verknüpfen: Zusammenhänge zu erkennen und die einzelnen Komponenten zuzuordnen
  - die Elemente des Ganzen zu erkennen
  - zusammenhängende und kohärente Einheiten zu konstruieren
  - Logische Reihenfolgen zu erstellen
  - Zeitlich logische Beziehungen zu erkennen und zu verdeutlichen
  - Die Konstruktion von logischen und chronologischen Folgen
  - Bestimmung von zeitlichen und räumlichen Koordinaten

- Problemlösung: Die einzelnen Elemente einer komplexen Operation unter Kontrolle zu halten
  - Unter verschiedenen Lösungsmöglichkeiten die kohärenten Verfahren zu wählen
  - Elemente nach einer Interpretation auszuwählen
  - Induktiv zu abstrahieren
  - Verschiedene technische Verfahren zu unterscheiden
  - Sich Problemen zu stellen und adäquate Lösungen aufzuzeigen
  - Angemessen auf Situationen zu reagieren
  - Das Aufstellen von logischen und wahrscheinlichen Behauptungen
  - Die Reproduzierbarkeit von Aussagen und ihres spezifischen Kodex, um sie in geeigneten Situationen anzuwenden.

#### Fähigkeiten, die durch Bridge gefördert werden

Jeder, der Bridge kennt, weiß, dass es nur wenig mit anderen Kartenspielen gemein hat. Es handelt sich um einen Sport, bei dem die Karten ein Übungsgerät sind, wie der Stab zum Hochsprung beispielsweise, die das Individuum befähigen, bestimmte intellektuelle Fähigkeiten zu entwickeln und im Wettkampf miteinander zu messen.<sup>6</sup>

Es ist festzustellen, dass Bridge, eingesetzt als edukatives Element, einen sehr guten Einfluss auf die geistige Entwicklung der Jugendlichen ausübt.<sup>7</sup> So werden durch Bridge die Analyse- und Synthesefähigkeiten gefördert sowie fast nebenbei eine

<sup>6</sup> Enzo Riolo, FIGB, : Bridge in der Schule – warum?

<sup>7</sup> ebenda

*Es handelt sich um einen Sport, bei dem die Karten ein Übungsgerät sind, wie der Stab zum Hochsprung beispielsweise, die das Individuum befähigen, bestimmte intellektuelle Fähigkeiten zu entwickeln und im Wettkampf miteinander zu messen.*

Vertrautheit mit mathematischen Grundlagen hergestellt. • Auch kommt es zur Vertiefung stochastischer Einsichten und einer Veranschaulichung wahrscheinlichkeitstheoretischer Erfahrungen. Es gibt Lehrer, die Bridgeaufgaben zur Darstellung von Wahrscheinlichkeitsproblematiken in ihren Unterricht integrieren. Weiter können Schüler die wichtige Bedeutung der Befolgung von Regeln und die Konsequenzen von Regelüberschreitungen erfahren. Dies hat einen günstigen Einfluss auf die (Selbst-) Disziplin. Auch die Fähigkeit, mit anderen interaktive Beziehungen aufzubauen wird gefördert.

Schließlich ist auch die sportliche Seite und die Entwicklung eines gesunden Kampfgeistes durch sportlichen Wettkampf nicht zu unterschätzen.<sup>8</sup>

### Die günstigen Einflüsse auf das Sozialverhalten

Da Bridge schon von seiner Struktur her dazu beiträgt, Gemeinschaftsgefühl zu entwickeln, trägt es auch wesentlich zur Sozialisierung und Eingliederung bei. Im Gegensatz zu Schach, das den Spielenden zum „Einzelkämpfer“ macht, ist es beim Bridge unerlässlich, zu seinem Partner ein Verhältnis aufzubauen: die gegenseitige Akzeptanz und ein Vertrauen zum Partner sind grundlegende Voraussetzungen nicht nur für eine gewinnbringende Bridge-Partnerschaft. • Dazu gehört weiterhin das Überwinden charakterlicher Unterschiede, was auch dazu führt, die Positionen des Anderen zu verstehen. Wenn man ein „echtes Paar“ bildet, gibt man auch einen Teil seines persönlichen Anspruchs zugunsten

<sup>8</sup> ebenda

des Partners auf. Das ist jedoch erst die niedrigste Ebene des Spiels. Bridge wird häufig auch als Mannschaftssport betrieben, indem man ein Team bildet und als solches gegen andere Teams im Wettkampf antritt.

Besonders hervorzuheben ist auf der Ebene der Sozialisation die enorme Heterogenität des Teilnehmerfeldes. Einschränkungen und Diskriminierung, wie man sie aus anderen sportlichen Disziplinen kennt, sind bei Bridge-Wettkämpfen praktisch nicht zu finden. Bridge fördert die Sozialisation zwischen Personen unterschiedlichen Alters, Geschlechts, Erziehung, Kultur und anderer Charakteristika. Bridge ist ein wichtiges Element für den Erwerb interkultureller Werte und kann, ebenso wie die Musik, als universelle „Sprache“ gesehen werden.

Bridge ist auch ein Spiel, das starke Allianzen schmiedet. • Man ist gezwungen, zu anderen Beziehungen zu unterhalten und wird so mit anderen Gewohnheiten, Verhaltens- und Denkweisen konfrontiert, die von den eigenen völlig verschieden sein können. Dieser Aufbau von interaktiven Beziehungen hilft, ein positives und kooperatives Verhalten zu entwickeln. Es erfordert Kraft, Enthusiasmus, Verständnis, Konzentration und den Willen, zu siegen und gemeinsam die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Durch einen Teil seiner Regeln verdeutlicht Bridge auch die Notwendigkeit zum Dialog und zur Kommunikation, eine Fähigkeit, die besonders für

*Bridge ist auch ein Spiel, das starke Allianzen schmiedet. Man ist gezwungen, zu anderen Beziehungen zu unterhalten und wird so mit anderen Gewohnheiten, Verhaltens- und Denkweisen konfrontiert, die von den eigenen völlig verschieden sein können*

*Bridge fördert die Analyse- und Synthesefähigkeiten und erleichtert das Umgehen mit Wahrscheinlichkeiten.*

*Das Überwinden charakterlicher Unterschiede führt dazu, die Positionen des Anderen zu verstehen.*

den Aufbau von zwischenmenschlichen Beziehungen erforderlich ist. Das Erlernen der Regeln, die die Voraussetzung für die Interaktion und Kooperation zwischen den Teilnehmern sind, bildet den Kern der ersten Phase des didaktischen Programms für Bridge.

### Erlangung von Verhaltenssicherheiten in der Phase der Orientierung

Eines der großen Ziele der Schule im Bereich des Orientierungsprozesses ist darauf abgestellt, beim Schüler die Fähigkeit zu fördern, bewusst zu entscheiden, sein Leben zu entwerfen und immer wieder neu entwerfen zu können.

Ein probates Mittel dazu ist die Simulation. Sie kommt besonders wirkungsvoll zum Tragen, wenn es um die Entwicklung der Entscheidungsfähigkeit geht. Durch sie kann man üben, bewusst zu entscheiden und bei der Wahl flexibel zu sein, lernen zu akzeptieren, dass die Entscheidung modifiziert werden muss, weil Irrtümer möglich sind, neue Erkenntnisse vorliegen oder andere Werte übernommen werden.

Reale Situationen ausprobieren zu können bietet also die Gelegenheit, notwendige Kompetenzen zu erwerben und Situationen zu handhaben, die Kenntnisse, die man zuerst und während der Simulation gewonnen hat, zu nutzen und den Einsatz von Strategien und Taktiken bei der Lösung von Problemen zu prüfen. Dies alles findet in der

Atmosphäre eines Spiels statt, was den Schülern erlaubt, eine entspannte Haltung einzunehmen, wenn sie mit dem Problem konfrontiert werden, ohne Angst, im Falle eines Fehlers bestraft zu werden.

Bridge ist ein Spiel, das Beobachtung, Deduktion und eine große Skala von kritisch-logischen Entscheidungen erfordert: In jedem Spiel werden die Rollen neu verteilt. War man eben noch Alleinspieler, kann man nun zum Gegenspieler oder „Dummy“ werden. Diese ständigen Positionswechsel haben wiederum permanenten logischen Wechsel zur Folge und führen zu sicheren oder unsicheren Analysen. Die große Komplexität der Möglichkeiten hilft dem Jugendlichen, die eigene Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen, zu steigern und zu verbessern, ein Faktor von nicht zu unterschätzender Bedeutung für die Ausbildung eines Individuums.

Einen Heranwachsenden zu zwingen, pausenlos und verantwortlich Entscheidungen zu fällen, wäre eine ungeheure Last, wenn es nicht in einer Spielsituation stattfände.

So aber kann er reduziert oder simuliert Fehler machen oder erfolgreiche Strategien einsetzen und so allmählich Vertrauen in sich selbst und seine eigenen Fähigkeiten gewinnen.

Paarweise zu spielen, Bericht zu führen, die Ergebnisse in einem spielerischen Umfeld zu vergleichen und außerdem sich selbst einzuschätzen, führt auch dazu

Bridge ist ein Spiel, das Beobachtung, Deduktion und eine große Skala von kritisch-logischen Entscheidungen erfordert

Durch Simulation können reale Situationen in der Atmosphäre eines Spiels ausprobiert werden. So findet die Konfrontation mit den Problemen in entspannter Haltung statt, ohne Angst, im Falle eines Fehlers bestraft zu werden.

Einen Heranwachsenden zu zwingen, pausenlos und verantwortlich Entscheidungen zu fällen, wäre eine ungeheure Last, wenn es nicht in einer Spielsituation stattfände

- sich der eigenen und der Rolle der anderen in der Schule bewusst zu werden.
- durch Gegenüberstellung die eigenen Fähigkeiten und Arbeiten zu bewerten und auszuwerten.

Am Ende einer jeden Simulation hat der Spieler Ergebnisse zur Verfügung. • Das Ziel ist nicht unbedingt, Sieger und Besiegte auszumachen, sondern vielmehr die verschiedenen Strategien, die die Spieler eingesetzt haben, gegenüberzustellen und aufgrund dieser vergleichbaren Kriterien die eigene Einschätzung und die angewandten Kompetenzen zu beurteilen.

Das Spiel führt die Mannschaft oder das Paar zu Ergebnissen, die eine eindeutige Aussage in Bezug auf das angestrebte Ziel machen. Hier wird Kritikfähigkeit entwickelt und das Vermögen, sich selbst einzuschätzen. • Die traditionelle Polarisierung zwischen Lehrern und Schülern wird auch dadurch verringert, dass es innerhalb des Spiels nicht notwendig ist, die Leistung eines Schülers zu beurteilen. Die Fortschritte des Einzelnen oder der Mannschaft sind nicht subjektiv, sondern werden an bekannten, festgelegten Kriterien gemessen.

Die Analyse der Ressourcen, die während einer Partie Bridge ständig vorgenommen werden muss, und die Definition der Ziele sind ein Modell, das zwar im kleinen, aber in perfekter Art und Weise, Teile des Arbeitslebens und die damit verknüpften Probleme erlebbar macht, denen sich der Jugendliche praktisch täglich im Erwachsenenleben ausgesetzt sehen wird.

Experimentieren und sich dessen bewusst zu sein ist eine wertvolle Hilfe, um sich effektiver den Situationen stellen zu können und sich daran zu gewöhnen, auch in Interaktion mit den anderen selbstbewusst zu sein.

Die zwischenmenschlichen Strategien zielen darauf ab, beim Heranwachsenden ein adäquates soziales Verhalten zu entwickeln, d.h. zu vermitteln, wie man soziale Situationen durch adäquate Überlegungen angeht. Auch für den schulischen Erfolg sind die Sicherheiten im Verhalten, die durch Bridge gewonnen werden, wesentlich.

### Die Akzeptanz von Regeln

Gerade beim Bridge kann man lernen, wie wichtig und notwendig adäquate Regeln sind. Sie sind fundamental wichtig für die Durchführung, die Phasen und die Dauer des Spiels, um die Ziele zu erklären und die Bedingungen für den Sieg festzulegen. • Die Regeln können während des Spiels nicht zur Diskussion gestellt werden, weil sie eigenes Gesetz darstellen, das für den Moment Gültigkeit besitzt. Gerade die Ausübung eines Spiels wie Bridge erlaubt es, Situationen auszuprobieren und zu simulieren, in denen die wichtigste Bedingung die Befolgung von Regeln ist.

Normalerweise enthalten alle Texte, die sich mit der Studierfähigkeit befassen, Ratschläge für die rationale und produktive Organisation des Studiums. Beim Bridge werden Regeln befolgt und nicht nur Ratschläge gegeben.

*Die Regeln können während des Spiels nicht zur Diskussion gestellt werden, weil sie eigenes Gesetz darstellen, das für den Moment Gültigkeit besitzt.*

*Die traditionelle Polarisierung zwischen Lehrern und Schülern wird auch dadurch verringert, dass es innerhalb des Spiels nicht notwendig ist, die Leistung eines Schülers zu beurteilen*

*Das Ziel ist nicht unbedingt, Sieger und Besiegte auszumachen, sondern vielmehr die verschiedenen Strategien, die die Spieler eingesetzt haben, gegenüber zu stellen.*

Die Gewohnheit, alle Aktionen des Spiels und der Reizung zu organisieren, von der Wahl der Tempi im Spiel bis zur Festlegung der Prioritäten, lässt den Jugendlichen die richtige Einstellung dafür bekommen, dass ein Konzept für die Organisation, welcher Aktivitäten auch immer, notwendig ist. Per Transfers kann er den Zusammenhang zwischen den Aktivitäten wie er sie im Spiel gelernt hat und denen, im Studium und der Arbeitswelt herstellen.

Bridge verbessert auch das strategische Verhalten: wenn man darunter nicht nur das Verstehen von Regeln meint, sondern auch ein kohärentes Verhalten zu organisieren und eine Strategie festzulegen, die auf der Kenntnis der dem Spiel impliziten Struktur beruht. • Logische Fähigkeiten werden ebenso aktiviert wie die Fähigkeit, verschiedene Variablen in Rechnung zu stellen und auf der Basis einer gewissen Vorausschau zu handeln.

Da darüber hinaus während einer spielerischen Aktivität die rationalen Aspekte immer mit einer starken emotionalen Komponente verknüpft sind, sind die Simulationen auch geeignet Fähigkeiten zu schulen, wie die zu verstehen, zu empfinden und auf geeignete Weise auf Anreize zu reagieren und Entscheidungen in Stresssituationen zu treffen.

### Der Umgang mit Fehlern und Misserfolgen

Bridge ist ein Spiel der Wahrscheinlichkeiten: zu glauben, man könnte eine totale Beherrschung des Spiels erreichen, ist reine Utopie. Misserfolge und

Niederlagen werden daher auch dem Könner gelegentlich nicht erspart bleiben.

Zu lehren, sich Erfahrung und Fehler zunutze zu machen, dient sicherlich dazu, dass Misserfolge keine großen Traumata auslösen, wenn sich im jugendlichen Alter Probleme einstellen. Der Umgang mit Niederlagen ist ein wichtiges, persönlichkeitsförderndes Moment. Es ist von Belang, dass man sich dem Problem stellt und sich nicht resignierend den Vergleichen entzieht. Man kann die Niederlage nutzen, um andere Wege zu suchen und neue Strategien zu erfinden. Unser Alltag basiert auf diesem Prinzip. Der große Unternehmer, der große General, der große Manager reagieren auf den Misserfolg mit Innovation.<sup>9</sup> Diese Fähigkeit kann durch ständige Konfrontation mit solchen Situationen im Spiel gefördert werden.

Es liegt in der Natur eines Partnerschaftsspiels, dass man sich nach Erfolgen, vor allem aber nach Misserfolgen mit der Kritik des Partners auseinandersetzen muss. Das Spiel schult den Umgang mit Lob und Tadel und zwar sowohl auf der empfangenden als auch auf der austeilenden Seite.

Mangelnde Kritikfähigkeit ist oft auch darauf zurückzuführen, dass wir falsch loben. Ein Kind, das weiß, eine Sache nicht optimal, gemacht zu haben, wird in seiner eigenen Einschätzung irritiert, wenn es dafür gelobt wird. Sind die lobenden Worte dann auch noch: „Das hast du gut gemacht!“, dann wird diese Verwirrung durch diese Absolutsetzung weiter gesteigert. In Folge davon wird die Beurteilung nicht auf die Sache bezogen, sondern persönlich empfunden.

<sup>9</sup> Francesco Alberoni (Il Corriere della Sera, 15. Mai 1995)

*Es liegt in der Natur eines Partnerschaftsspiels, dass man sich nach Erfolgen, vor allem aber nach Misserfolgen mit der Kritik des Partners auseinandersetzen muss*

*Logische Fähigkeiten werden ebenso aktiviert wie die Fähigkeit, verschiedene Variablen in Rechnung zu stellen und auf der Basis einer gewissen Vorausschau zu handeln*

den „ich bin gut“ oder „ich bin schlecht“. Damit lassen sich vielfach die heftigen Reaktionen auf Kritik erklären. Außerdem stellt dieser absolute Standpunkt auch eine hierarchische Trennung dar: Man begibt sich aus der partnerschaftlichen Ebene in eine übergeordnete Position und schafft Distanz. Es scheint sehr viel sinnvoller, die Art des Lobens dahingehend zu modifizieren, dass man sich selbst als Relation einbringt. Macht man im Beispiel klar, dass es sich um eine subjektive Einschätzung handelt, relativiert sich die fremde Beurteilung und als Folge davon kann mit der Kritik weniger emotional umgegangen werden, sie kann dann den erwünschten konstruktiven Charakter gewinnen.

Bridge lehrt, die richtige Art der Kritik zum richtigen Zeitpunkt zu üben. Konstruktive Kritik ist in den Übungsphasen und beim Aufbau einer Partnerschaft sehr wichtig. Die Partner lernen so, was der andere von ihnen erwartet. Im Verlauf eines Turniers ist eine solche Form der Kritik sicherlich unangebracht. Hier gilt es vielmehr, den Partner psychologisch einfühlsam nach Fehlern aufzubauen, euphorische Höhenflüge und damit unkontrollierte Aktionen zu verhindern, und die Belastbarkeit der Partnerschaft unter den Wettkampfbedingungen (bei internationalen Meisterschaften oft über mehrere Wochen) aufrechtzuerhalten.

<sup>10</sup> Abbadia San Salvatore, Agosto 1995 – Atti del congresso

## Die positiven Aspekte beim Einsatz von Bridge in der Schule

Eine Aktivität außerhalb des direkten Lehrplans wie Bridge beispielsweise wird dazu beitragen, die Beziehung zwischen den Schülern und den schulischen Strukturen zu festigen. Man konnte nachweisen, wie greifbar und progressiv sich das Engagement auswirkt, indem es die Haltung dem Umfeld und den Lehrern gegenüber positiv verändert.

Wenn die Lehrer den Jugendlichen Bridge beibringen, erlaubt das ihnen, mit den Schülern eine noch ausgeprägtere Beziehung aufzubauen und damit mit größerer Wahrscheinlichkeit die formativen Ziele zu erreichen, die sich die Schule gestellt hat.

Marie France Martini vom Liceo Segrè in Turin, wo sie Bridge in der Schule eingeführt hat, bestätigt: „Es gibt einen anderen positiven Aspekt: die Schüler zu beobachten, wie sie sich in einer anderen Umgebung, mit neuer Motivation, neuen Anreizen, neuen Interessen bewegen, kann zu neuen Erkenntnissen führen, welche verschiedenartigen Bedürfnisse der Schüler für seine intellektuelle Entwicklung hat, man kann eine versteckte Seite erkennen, eine unerwartete Fähigkeit, insgesamt kann man ein ganzes Netz von neuen Bindungen weben, die sich in der täglichen Arbeit in der Klasse auszahlen. Man kann daraus schließen, dass ein Lehrer in dieser doppelten Gestalt zu seinem eigenen Vorteil seine eigene Rolle modifiziert: Vom Notar wird er zum bevorzugten Gesprächspartner.“<sup>10</sup>

*Wenn die Lehrer den Jugendlichen Bridge beibringen, erlaubt das ihnen, mit den Schülern eine noch ausgeprägtere Beziehung aufzubauen und damit mit größerer Wahrscheinlichkeit die formativen Ziele zu erreichen, die sich die Schule gestellt hat*

*Man muss die Niederlage nutzen, um zu erkennen, wie man reagieren soll, um etwas zu ändern, andere Wege zu suchen, neue Strategien zu erfinden.*



## Motivation und Anleitung, das Lernen zu lernen

Alberto Oliviero, Ordinarius für Psychologie an der Universität „Sapienza“ in Rom bestätigt, dass eine große Diskrepanz besteht zwischen der Struktur der Jugendlichen und den schulischen Lerninhalten, hervorgerufen durch Abstraktion und totalen Mangel an konkreten Aktivitäten. Der Mangel an Wirklichkeitsnähe und das Fehlen von empathischen und emotionalen Momenten könnte durch kleine Eingriffe eliminiert werden.

Wenn es darum geht, die Mentalität zu verändern und sich in Richtung Wirklichkeitsnähe zu bewegen, können sich die Simulationstechniken als wertvoll erweisen, die außer dem Abbau von Spannungen und Frustrationen, die die Phase des Lernens charakterisieren, auch noch ein Mittel bieten, um konkrete Aktivitäten auszuprobieren.

Besonders beim Bridge haben die Schüler die Möglichkeit, aktiv die erlernten Kenntnisse wie beispielsweise das Kategorisieren, die Ableitung von Folgerungen, fachübergreifende Denkweisen anzuwenden und die Übertragung von gelernten Erkenntnissen aus einem gegebenen Umfeld in ein anderes zu üben.

Auf diese Weise findet eine Osmose statt zwischen interdisziplinärem und fachgebundenem Wissen, ohne dass die Besonderheit der Objekte oder Verfahrensweisen gegenseitig beeinträchtigt würden.

Während des Lernprozesses muss den Schülern zugestanden werden, sich Problemen zu stellen und Hypothesen innerhalb der Gedankenwelt zu entwickeln, die für das Fach, das er gerade studiert, charakteristisch sind.

So stellt sich das Lernen als die Fähigkeit heraus, Methoden, Theorien, Konzepte und Techniken durch die Anwendung von Modellen zu koordinieren. Bridge begünstigt das Lernen gerade durch seine Wirklichkeitsnähe und durch die Möglichkeit, Fähigkeiten, die für das Studium nützlich sind, auszuüben.

Mit Bridge gelingt weitaus besser der Erwerb von Wissen und die qualitative und quantitative Verbesserung der globalen und fachübergreifenden Fertigkeiten, die im normalen didaktischen Umfeld schwer zu erwerben sind. Die kognitiven Theorien bestätigen ebenfalls, dass es günstig ist, als Schüler Kompetenzen auf neutralem Gebiet zu erwerben, da das die Prüfungsangst reduziert. Bridge ist daher also optimal nicht nur, weil es ein neutrales Mittel ist, sondern auch durch die besondere Attraktivität, die es durch den Spielcharakter erhält.

Das Bridge-Spiel, gerade weil es Wertigkeiten vereint, sei es der Sport, seien es intellektuelle Aktivitäten, hat aus der Sicht der Pädagogen eine grundlegende Rolle bei der Ausbildung der Jugendlichen: um es zu lernen, braucht man kein Studium, sondern Verständnis. Die Art und Weise, in der sich die Situationen darstellen, ist so variabel und vielseitig, dass es unerlässlich ist, logische Methoden zu ler-

Mit Bridge gelingt weitaus besser der Erwerb von Wissen und die qualitative und quantitative Verbesserung der globalen und fachübergreifenden Fertigkeiten, die im normalen didaktischen Umfeld schwer zu erwerben sind

Es besteht eine große Diskrepanz zwischen der Struktur der Jugendlichen und den schulischen Lerninhalten, hervorgerufen durch Abstraktion und totalen Mangel an konkreten Aktivitäten.

Es findet eine Osmose statt zwischen interdisziplinärem und fachgebundenem Wissen, ohne dass die Besonderheit der Objekte oder Verfahrensweisen gegenseitig beeinträchtigt würden.

nen, um sich der großen Vielfalt der Fälle zu stellen. Bridge bietet einen unersetzlichen Trainingsplatz für das Hirn und wird als der Sport für das Hirn definiert.

Bei genauerer Untersuchung kann man erkennen, dass Bridge die kognitive Struktur der Schüler verbessern kann und dass Bridge-Spieler zusätzliche Kompetenzen in Bezug auf das Lehrplan-Wissen erwerben können.

Es ist günstig vorzuschicken, dass alle Teile des Spiels, seien sie theoretischer oder praktischer Art, einen absolut logischen, mathematischen und statistischen Ursprung haben, was ständige Überlegungen erfordert und die Konzentrations- und Analyse-Fähigkeit verbessert. Außerdem zwingt es den Schüler dazu, ständig strategische Probleme zu überdenken, was sich auch positiv auf seine Gedächtnisleistung auswirkt.

Bridge, vor allem die Analyse während des Spiels, verbessert beim Spieler die mentale Koordination, erhöht die Fähigkeit der Aufmerksamkeit und

- Konzentration bei gleichzeitiger Verbesserung der Gedächtnisleistung. Das alles charakterisiert die Fertigkeiten, die in der ersten Phase der Ausbildung entwickelt werden. Es ist die Grundlage, auf der in der unmittelbar darauf folgenden Phase eine analytischere und reifere Kritikfähigkeit gebildet werden kann.

Allgemein gesehen sind im kognitiven Bereich die Fähigkeiten, die Bridge fördert und entwickelt, folgende:

1. Kommunikationsfähigkeit
2. Logisch-mathematische Fähigkeiten
3. Voraussetzung zum Lernen: Aufmerksamkeit, Gedächtnis
4. Fähigkeit, fachübergreifend zu arbeiten.

Aus den jüngsten Studien über das Lernen von Jugendlichen wird offensichtlich, dass der Mangel an diesen Fähigkeiten genau der ist, der dann die Jugendlichen beim Bewältigen des Lernstoffes in Schwierigkeiten bringt.

Hier nun die Analyse der einzelnen Fähigkeiten.

### Bridge, ein Kommunikationsspiel

Wie der Psychologe Francesco Pinto bestätigt: Bridge ist das interessanteste, intelligenteste und modernste der Kommunikationsspiele; in einer Zeit, in der alle behaupten zu kommunizieren, ist und war Bridge das Vorbild.

Es gibt eine kodifizierte Kommunikation während der Reizung (Bietprozess) und der Markierung im Gegenspiel. Es handelt sich um eine logische Sprache zwischen den Partnern und den Gegnern. Man kann sogar behaupten, dass Bridge nach 1930 schon eine logische Sprache entwickelt hat, noch bevor der Computer existierte.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> FIGB, Bridge e Scuola, Atti del Convegno, Rom 1993

*Es gibt eine kodifizierte Kommunikation während der Reizung (Bietprozess) und der Markierung im Gegenspiel. Es handelt sich um eine logische Sprache zwischen den Partnern und den Gegnern*

*Bridge, vor allem die Analyse während des Spiels, verbessert beim Spieler die mentale Koordination, erhöht die Fähigkeit der Aufmerksamkeit und Konzentration bei gleichzeitiger Verbesserung der Gedächtnisleistung.*

## Bridge und die logisch-mathematischen Fähigkeiten

Über die Entwicklung der logisch-mathematischen Fähigkeiten durch Bridge hat Prof. Giannuzzi gesprochen, in dem er bestätigt: Das Bridge-Spiel hat mathematische Charakteristika und ist unter den spielerischen Aktivitäten nicht nur eine der kreativsten, sondern erweist sich auch als eines der anspruchvollsten und konstruktivsten vom mentalen und intellektuellen Standpunkt her.

Es soll versucht werden einen Zusammenhang zwischen Bridge und Mathematik herzustellen um herauszufinden, warum zwei Spieler mit der gleichen Erfahrung und mit der gleichen Anzahl von Informationen Spiele auf ganz unterschiedlichem Niveau bringen. Zweifellos bestimmen die Informationen, die ein Spieler hat und die Art, wie er sie auswertet, das Niveau des Spiels.

• Der mathematische Aspekt des Bridge spielt eine entscheidende formative und edukative Rolle, weil die Mathematik, die logische Disziplin par excellence, logische Prinzipien entwickelt, die die Grundlage jeden Denkens sind. Es ist offensichtlich, dass Bridge auf der Berechnung der Wahrscheinlichkeiten basiert, und eines der Fundamente der induktiven Untersuchung ist die Fähigkeit der Berechnung der Wahrscheinlichkeit. Aber im Bridge manifestiert sich auch der andere Aspekt; der durch den die Gültigkeit einer Überlegung nur von dem Verhältnis zwischen Prämisse und Konklusion abhängig ist. Das ist der deduktive Aspekt, dessen Gültigkeit bestimmt wird

durch die logische Form und nicht vom Inhalt der Behauptungen.

• Bridge also, als Übung und Anwendung dieser Aspekte, trägt zum Erwerb geistiger Disziplin und einer gewissen Objektivität im Urteil bei, entwickelt Abstraktions-, Analyse- und Kritikvermögen. Zweifellos trägt die Suche nach diesen Erkenntnissen zur Entwicklung mentaler und intellektueller Fähigkeiten bei, die zur Persönlichkeitsbildung beitragen und so ein edukativer Faktor von beträchtlicher Bedeutung sind.

Ein Spieler wird also um so besser sein, je mehr er, neben der Intuition, diese Aspekte im Bridge anzuwenden weiß.



*Bridge also, als Übung und Anwendung dieser Aspekte trägt zum Erwerb geistiger Disziplin und einer gewissen Objektivität im Urteil bei, entwickelt Abstraktions-, Analyse- und Kritikvermögen.*

*Der mathematische Aspekt des Bridge spielt eine entscheidende formative und edukative Rolle, weil die Mathematik, die logische Disziplin par excellence, logische Prinzipien entwickelt, die die Grundlage jeden Denkens sind.*

## Die Entwicklung der Voraussetzungen für das Lernen

• Zum schulischen Erfolg sind von ausschlaggebender Bedeutung Aufmerksamkeit, Gedächtnis und Beobachtungsgabe als Voraussetzungen für den Lernprozess an sich; sie werden bei Tätigkeiten aktiviert und trainiert, die für die Schüler attraktiv sind. Dr. Enrico Raiteri hat in einem Referat auf einer Zusammenkunft in Rom 1993 bestätigt, dass Bridge ein optimales Mittel ist, um sowohl das Gedächtnis als auch die Intelligenz zu trainieren.

So trainiert Bridge zum Beispiel:

- das Kurzzeitgedächtnis, das zum Beispiel eingesetzt wird, um sich zu erinnern, wie viele Karten einer bestimmten Farbe vom Gegner schon gespielt sind.
- das Langzeitgedächtnis, das eingesetzt wird, um sich an ein internes Bietsystem zu erinnern.
- die „fließende“ Intelligenz, die bei der Reizung eingesetzt wird, um zu unterscheiden, ob ein Spieler, der „1 Treff“ bietet, tatsächlich mehrere Karten in dieser Farbe hat, oder gar keine, wenn er in diesem Moment ein künstliches Bietsystem anwendet; und sie wird im Spiel eingesetzt, wenn, um eine gegnerische „Figur“ einzufangen, auf Mittel wie Impass, Expass, Ducken (bridgetechnische Terminologie) zurückgegriffen wird.
- die „kristallisierte“ Intelligenz, die eingesetzt wird, wenn ein Spieler entscheiden muss, was besser ist, um den gereizten Kontrakt zu erfüllen: den Trumpf zu übernehmen, den Gegner ans Spiel zu bringen, von der Hand oder vom Tisch aus zu schneiden.

<sup>12</sup> FIGB, *Bridge e Scuola, Atti del Convegno, Rom 1993*

<sup>13</sup> *Die interessantesten und am meisten genutzten Prüfungen für die Schüler beim Eintritt in die Scuola Secondaria di Secondo grado sind die Texte des PROGETTE PROMETEO (Ministerio della Pubblica Istruzione – IRRSAE), die die Schüler in den 4 oben beschriebenen Disziplinen prüfen.*

Auch wird sie eingesetzt, wenn ein Spieler kalkuliert, welche Wahrscheinlichkeit er hat, einen Kontrakt mit einer bestimmten Kartenverteilung auf der Basis seiner persönlichen Erfahrung oder beispielsweise auf der Basis des Wissens, das er aus dem Lesen von Büchern gewonnen hat, zu erfüllen.<sup>12</sup>

## Die Entwicklung fachübergreifender Fähigkeiten.

• Mentale Koordination, logisch-mathematische Fähigkeiten, Gedächtnis und Intelligenz sind wichtige Kategorien, die nicht nur für die Schule, sondern allgemeingültig sind.

Wenn wir also in das spezifisch Schulische eindringen wollen und den Wert für das Lernen der Schüler herausstellen, dann tun wir dies aus entsprechenden Erfahrungen heraus. In Italien werden bei der Aufnahmeprüfung in die „scuola secondaria“ die Schüler in 4 Disziplinen geprüft: der linguistischen, der historisch-sozialen, der logisch-mathematischen und der wissenschaftlich-experimentellen.<sup>13</sup>

Bei der Durchführung und Auswertung dieser Tests hat die Arbeitsgruppe gezeigt, welches die fachübergreifenden Fähigkeiten sind, die kontrolliert und die für fundamental gehalten werden, was die Arbeit in der scuola secondaria superiore anbelangt. Dr. Raiteri hat versucht diejenigen Fähigkeiten herauszufiltern, die in allen 4 Bereichen vorhanden sind, um sie dann Kategorien zuzuordnen, die der Feststellung dienen, ob mit Bridge das schulische Fortkommen der Schüler erleichtert werden könnte. Und in der Tat wurde bestätigt, dass Bridge eines

Zum schulischen Erfolg sind von ausschlaggebender Bedeutung Aufmerksamkeit, Gedächtnis und Beobachtungsgabe als Voraussetzungen für den Lernprozess an sich; sie werden bei Tätigkeiten aktiviert und trainiert, die für die Schüler attraktiv sind.

mentale Koordination, logisch-mathematische Fähigkeiten, Gedächtnis und Intelligenz sind wichtige Kategorien, die nicht nur für die Schule, sondern allgemeingültig sind.

der besten Mittel ist, um die Fähigkeiten zu entwickeln, die für einen Schüler notwendig sind, um in der Schule Erfolg zu haben. Alle die Bridge spielen wissen, dass alle mentalen Operationen, die während des Spiels durchgeführt werden, permanent erfordern:

- Folgerungen zu ziehen, zu klassifizieren, auszuwählen, zu rekonstruieren und neu einzuordnen
- Botschaften zu übermitteln, die dem kommunikativen Kontext entsprechen
- Aus mehreren Lösungsansätzen die richtige Methode auszuwählen
- Die Elemente einer komplexen Operation zu erfassen und zu kontrollieren
- Logische und wahrscheinliche affirmative Behauptungen zu erfassen
- In geeigneten Situationen eine Botschaft und ihren spezifischen Kodex wiederzuverwerten

Diese gerade genannten Fähigkeiten hält die Arbeitsgruppe des Progetto Prometeo für die Schüler entscheidend, die von der Scuola Media auf die Scuola Media Superiore wechseln.

An diesem Punkt wäre es interessant, praktische Bridge-Übungen anzubieten, die darauf abzielen, gerade diese fachübergreifenden Fähigkeiten zu entwickeln.

### Bridge im Einsatz gegen die Schulmüdigkeit

Die Erfahrungen zeigen, dass, wenn man die Beziehungen zwischen den Schülern und den Lehrern vereinfacht und Bindungen mit der Institution

Schule außerhalb des Lehrplans schafft, das ein Weg sein kann, eine sogenannte „Schulmüdigkeit“<sup>14</sup>, zu bekämpfen.

„Die Schul-Müdigkeit erwächst aus einem totalen Desinteresse an der Schule: sie ist ein Mangel an Kommunikation, an reziproken Interessen zwischen den Schülern und der Schule: der Schüler geht zur Schule, aber misst ihr keinerlei Bedeutung zu...“<sup>15</sup>

Was kann die Medizin gegen diese Schulmüdigkeit sein? Cesare Scurati schlägt zwei grundlegende Mechanismen vor.

Die erste heißt Wunder. Viele Schüler setzen ihre Schulmüdigkeit aus der Summe ihrer Misserfolge zusammen: sie sind mit der Zeit davon überzeugt, dass sie nichts ausrichten können. In diesen Fällen kann eine sehr positive Erfahrung, eine gegen den Trend, das gewohnte Verhalten ändern.

Der zweite Ausweg kann von Seiten der Lehrer kommen, wenn sie sich verpflichten, den Schülern ständig zahlreiche und verschiedenste Gelegenheiten zum Erfolg anzubieten. Häufig haben die Jugendlichen auf Gebieten Erfolg, die als zweitrangig betrachtet werden, wie die körperliche Erziehung, die Musik und die Kunst. Diese Talente von Seiten der Lehrer auf ein Minimum zurückführen, sei ein schwerer Fehler.

Die Experten sind sich einig darüber, dass es nötig ist, bei den Schülern so weit wie möglich die Liebe zum Lernen zu entwickeln. Die Lehrer sollten die

<sup>14</sup> Cesare Scurati nennt es SCHUL-ABULIE

<sup>15</sup> ebenda

*Als mentale Operation, die während des Spiels durchgeführt werden, gelten:*

- *Folgerungen zu ziehen, zu klassifizieren, auszuwählen, zu rekonstruieren und neu einzuordnen*
- *Botschaften zu übermitteln, die dem kommunikativen Kontext entsprechen*
- *Aus mehreren Lösungsansätzen die richtige Methode auszuwählen*
- *Die Elemente einer komplexen Operation zu erfassen und zu kontrollieren*
- *Logische und wahrscheinliche affirmative Behauptungen zu erfassen*
- *In geeigneten Situationen eine Botschaft und ihren spezifischen Kodex wiederzuverwerten*

Lektionen in Spiele verwandeln, die Kreativität wecken und die Motivation anregen, wobei die Verbindungen zwischen der Schule und dem täglichen Leben verdeutlicht werden sollen. Sicherlich ist das Einwirken auf die innere Motivation alles andere als einfach. Man braucht Erfahrung und psychologische Intuition. • Jenseits der Wissens- und Kulturvermittlung muss die Schule tatsächlich ein fundamentaler Ort für die Sozialisation und die innere Reifung sein.

Beim Bridge ist der Schüler daran interessiert, tiefer in eine Materie einzusteigen, deren Kenntnis und Ausübung Logik und Synthese, die Fähigkeit zur Analyse und Gedächtnis, Entschlossenheit und Selbstkontrolle verlangen.

Die spielerische und wettkämpferische Komponente von Bridge stimuliert und motiviert stark zum Erlernen und trägt dazu bei, diese gefährlichste aller Schülerkrankheiten zu beseitigen.



Der DBV-Nachwuchs: 150 Schüler trafen sich in Fritzlar um bei allem Spaß in drei Leistungsklassen um den Sieg zu kämpfen.

Wenn man dann den Sport nicht nur als körperliche Aktivität betrachtet, als Aktion und Bewegung, dann finden sich im Bridge alle Komponenten des Sports: Disziplin, Härte, Ethik, Leistung, Performance, Wettbewerb, Wettkampf, Überwindung, Studium, Training, Mühe, Opfer, Stress.

## Bridge als Sport

Vom Wortstamm her leiten wir „Sport“ vom englischen „sport“ ab. Der Blick in ein gutes englisches Wörterbuch, den Merriam Webster, lässt uns darunter lesen: „to amuse oneself“, was bedeuten soll, sich zu unterhalten und Spaß zu haben. Doch die Engländer haben es auch nicht „erfunden“. Es kommt aus dem mittelalterlichen „sporten“, auch wiederzufinden in dem mittelalterlichen französischen „desport“, was man mit weg-tragen übersetzen kann. In diesem kombinierten Sinne kann es dann die Abkehr und das „Wegtragen“ der Gedanken von den Alltagsorgen sein.

• Wenn man dann den Sport nicht nur als körperliche Aktivität betrachtet, als Aktion und Bewegung, dann finden sich im Bridge alle Komponenten des Sports: Disziplin, Härte, Ethik, Leistung, Performance, Wettbewerb, Wettkampf, Überwindung, Studium, Training, Mühe, Opfer, Stress. (Gianfrigo Rona). So wurde die World Bridge Federation 1999 vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannt. Auch bei uns in Deutschland zeigt Bridge seine sportliche Seite: Clubs spielen in einem organisierten Ligabetrieb um Auf- und Abstieg in mehreren Landesligen, Regionalligen, und einer ersten und zweiten Bundesliga.

Auch international kann sich Deutschland sehen lassen:

- Die Junioren-Mannschaft Rohowsky-Hopfenheit, Reps-Joest wird in Arhus 1993 Weltmeister, das Studenten-Team Fr. Stawowy-Kirmse, Tomski-Bley, Bussek-Reim wird in Antwerpen Europameister

Sicherlich ist das Einwirken auf die innere Motivation alles andere als einfach. Man braucht Erfahrung und psychologische Intuition.

- 1994 gewinnt die Damen-Nationalmannschaft die Silbermedaille bei der Team-WM in Santiago
- im März 1995 gewinnen Sabine Zenkel und Georg Nippgen die Mixed-EM in Barcelona
- und noch im selben Jahr, 1995, wird die Damen-Nationalmannschaft v. Arnim-Auken (Zenkel), Rauscheid-Nehmert, Caesar-Moegel in Beijing Team-Weltmeister
- 1996 gewinnt das Schüler-Team (U20) die Europameisterschaft in Cardiff, Wales
- 1998 richtet der DBV die Europäischen Mixed-Meisterschaften – Paar und Team – in Aachen aus
- 1998 Vize-Weltmeister im Damen-Teamwettbewerb im französischen Lille: Daniela von Arnim, Sabine Auken, Katrin Farwig und Barbara Stawowy und im Damen-Paar-Wettbewerb gewann das deutsche Spitzenpaar Daniela von Arnim/Sabine Auken gleich eine weitere Silbermedaille
- 1999 gewinnen Raoul Balschun, Sebastian Reim, Ingo Nieten und Julius Linde die Silbermedaille anlässlich der 6. Europäischen Universitäts-Teammeisterschaften in Weimar
- 2000 – European Mixed-Team Championships in Bellaria (Italien) – Silbermedaille für die deutsche Mannschaft: Anne Gladiator – Clemens Oelker/ Ulrike Schreckenberger – Robert Maybach.
- 2000 – Bronzemedailien-Gewinnerinnen bei der 11. Bridgeolympiade in Maastricht für Sabine Auken, Barbara Stawowy, Daniela von Arnim, Beate Nehmert, Katrin Farwig, Andrea Rauscheid
- 2001 – Goldmedailien-Gewinner bei den Paar-Europameisterschaften der Senioren in Sorrent für Göran Mattsson und Hans Humburg



2002 Erste der Weltrangliste, Sabine Auken (rechts) mit Partnerin Daniela von Arnim, Zweite der Weltrangliste (links).

- 2001 – Goldmedailien-Gewinner bei den Paar-Europameisterschaften der Damen in Arona/Tenneriffa für Sabine Auken und Daniela von Arnim
- 2001 - die deutschen Damen (Sabine Auken – Daniela von Arnim, Andrea Rauscheid – Beate Nehmert, Katrin Farwig – Barbara Hackett) werden Weltmeister in Paris



Weltmeister 2001: Barbara Hackett, Beate Nehmert, Christoph Kemmer (Captain), Katrin Farwig, Andrea Rauscheid, Jörg Fritsche (Coach), Daniela von Arnim u. Sabine Auken (v.l.n.r.)



Weltmeister-Titel 1990 in Genf für Georg Nippgen, Bernhard Ludewig, Jochen Bitschené und Roland Rohowsky



Junioren-Weltmeister 1993: (v.l.n.r.) Helmut Häusler (Coach), Klaus Reps, Guido Hopfenheit, Roland Rohowsky, Markus Joest und Michael Gromöller (npc)

## Bridge und der Einfluss auf die Gesundheit

Bridge-Spieler sitzen bei Meisterschaften mehrere Stunden am Tag äußerlich nahezu bewegungslos auf ihren Plätzen. Die geistige Anspannung und Konzentration ist ihnen nicht anzumerken, dennoch läuft der Kreislauf auch Hochtouren, gelegentlich rast der Puls, das Blut pocht in den Schläfen. All dies lässt darauf schließen, dass der Spieler keineswegs passiv ist. Diese physiologischen Folgen geistiger Aktivität hat jeder Bridgespieler schon an sich selbst beobachten können. Gibt es auch länger anhaltende Effekte, wie man sie etwa beim körperlich aktiven Training erwartet? Kann man durch kognitive Aktivitäten seinen Körper positiv beeinflussen und lässt sich auch durch einen gesunden Geist ein gesunder Körper erhalten?

Viele Forscher haben eindeutige Belege dafür gesammelt. In Tierversuchen konnte ein Zusammenhang zwischen den Funktionen des Neokortex, der höchsten kognitiven Hirnregion, und der Regulation des Immunsystems nachgewiesen werden. Diese Ergebnisse lassen sich auf unterschiedliche Arten von Säugetieren übertragen.<sup>16</sup> Der Neokortex ist beim Menschen bei Beanspruchung des Kurzzeitgedächtnisses, bei wechselnden Bedingungen und Situationseinschätzungen, beim Vorausplanen und dem Initiieren von Handlungen, beim Problemlösen und Abstrahieren aktiv. Bridge fordert viele der Funktionen, die dem Neokortex zugeschrieben werden. Aus diesem Grunde untersuchte Professor Marian C. Diamond an der University of California, Berkeley, an einer Gruppe von 12 Bridge-

Spielerinnen die Auswirkungen von Bridgespielen auf die Funktionen des Immunsystems. Bereits nach 1,5 Stunden konnte sie im Blut der Versuchspersonen eine signifikant erhöhte Konzentration an T-Lymphozyten nachweisen.<sup>17</sup> Diese Daten weisen darauf hin, dass Menschen in der Lage sind, die Funktion ihres Immunsystems durch geistig herausfordernde Tätigkeiten zu verbessern.

Der Zusammenhang zwischen psychischem und körperlichem Wohlbefinden ist schon seit Hippokrates festgestellt worden, doch erst in den letzten Jahren häufen sich die Hinweise darauf, dass die Kontrolle des Immunsystems durch die höheren Hirnregionen der Grund dafür ist.<sup>18</sup> Auch ist schon lange bekannt, dass fleißige und engagierte Menschen weniger oft erkranken als unbeschäftigte und inaktive. Schützt auch hier ein verstärkte Beanspruchung des Neokortex den Menschen durch die Anregung bestimmter Immunfunktionen?

Bei der Erforschung von Demenz-Erkrankungen wie der Alzheimerkrankheit ist aufgefallen, dass Menschen mit höherer Bildung seltener an Alzheimer erkranken als Menschen mit niedrigem Bildungsniveau.<sup>19</sup> Woher kommt dieser Schutz? Eine höhere Bildung führt in der Regel dazu, dass die geistige Stimulation über die gesamte Lebensdauer hinweg stärker erfolgt, und das nicht nur im Berufsleben. Professor Robert P. Friedland von der Case Western University untersuchte deshalb das Freizeitverhalten von Alzheimerpatienten und in einer Kontrollgruppe von gesunden Menschen. Er stellte dabei fest, dass Alzheimerpatienten bereits

<sup>16</sup> Barnoud, P. et al. (1988) *Brain Research* 474, 394-398

<sup>17</sup> Diamond, M. C. et al. (2001) *Cognitive Brain Research* 12, 329-331

<sup>18</sup> Renoux, et al. (1980) *CR Acad. Sci. D (Paris)* 290, 719-722

<sup>19</sup> Katzman, R. (1993) *Neurology* 43, 13-20

Das Immunsystem lässt sich durch kognitive Hirnaktivität positiv beeinflussen

Intellektuelle Freizeitaktivitäten verringern das Risiko an Alzheimer zu erkranken

Auch für das Gehirn gilt: „use it or lose it“  
Prof. Swaab,  
Hirnforscher



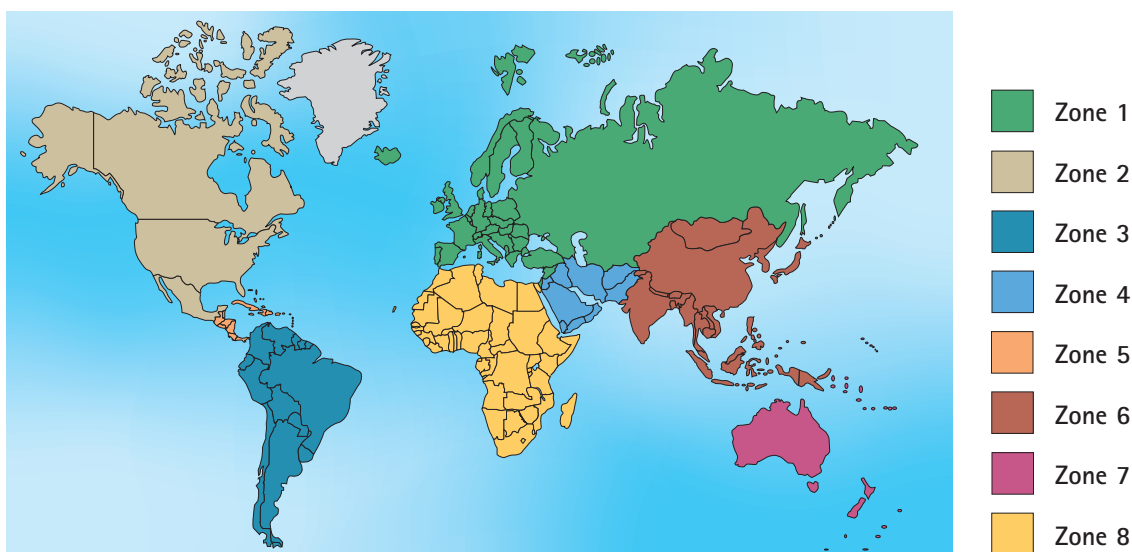
Jahre vor dem Ausbruch der Krankheit deutlich weniger Freizeitaktivitäten im Alter zwischen 20 und 60 Jahren hatten als die Kontrollpersonen. Die Hypothese, dass intellektuelle Aktivitäten vor Alzheimererkrankung schützen, wurde durch Friedlands Untersuchungen gestützt.<sup>20</sup> Bei Menschen mit verminderter Freizeitaktivität wurde ein um 250% erhöhtes Risiko an Alzheimer zu erkranken errechnet. Auch eine nachlassende Aktivität im Alter, wie sie etwa nach einer Frühpensionierung eintreten kann, erhöht das Risiko einer Alzheimererkrankung.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass durch Bridge sowohl die körperliche als auch die geistige Gesundheit unterstützt wird. Insbesondere für körperlich behinderte und ältere Menschen kann Bridge daher ein wichtiger Bestandteil eines regelmäßigen Fitnessprogramms sein.

### Bridge verbindet weltweit

Bridge ist das weltweit verbreitetste Kartenspiel. Fast überall in der Welt wird Bridge nach einheitlichen Regeln gespielt, die vom Weltbridgeverband erlassen worden sind. Damit ist gewährleistet, dass alle erzielten Erfolge auf der gleichen Basis zu werten sind. Die Turnierordnung enthält beispielsweise auch Verhaltensmaßregeln, wie das Grüßen, wenn man sich an den Tisch setzt bis hin zur „Zero Tolerance“-Bestimmung, die besagt, dass man sich so verhalten soll, dass alle den Spaß am Spiel behalten. Verstöße, wie das Schimpfen mit dem Partner werden mit Strafpunkten geahndet bis hin zum Ausschluss von dem Turnier.

Der Homepage des Weltbridgeverbandes wurden die folgenden Tabellen entnommen, die aufzeigen, in wie vielen Ländern Bridge gespielt wird.



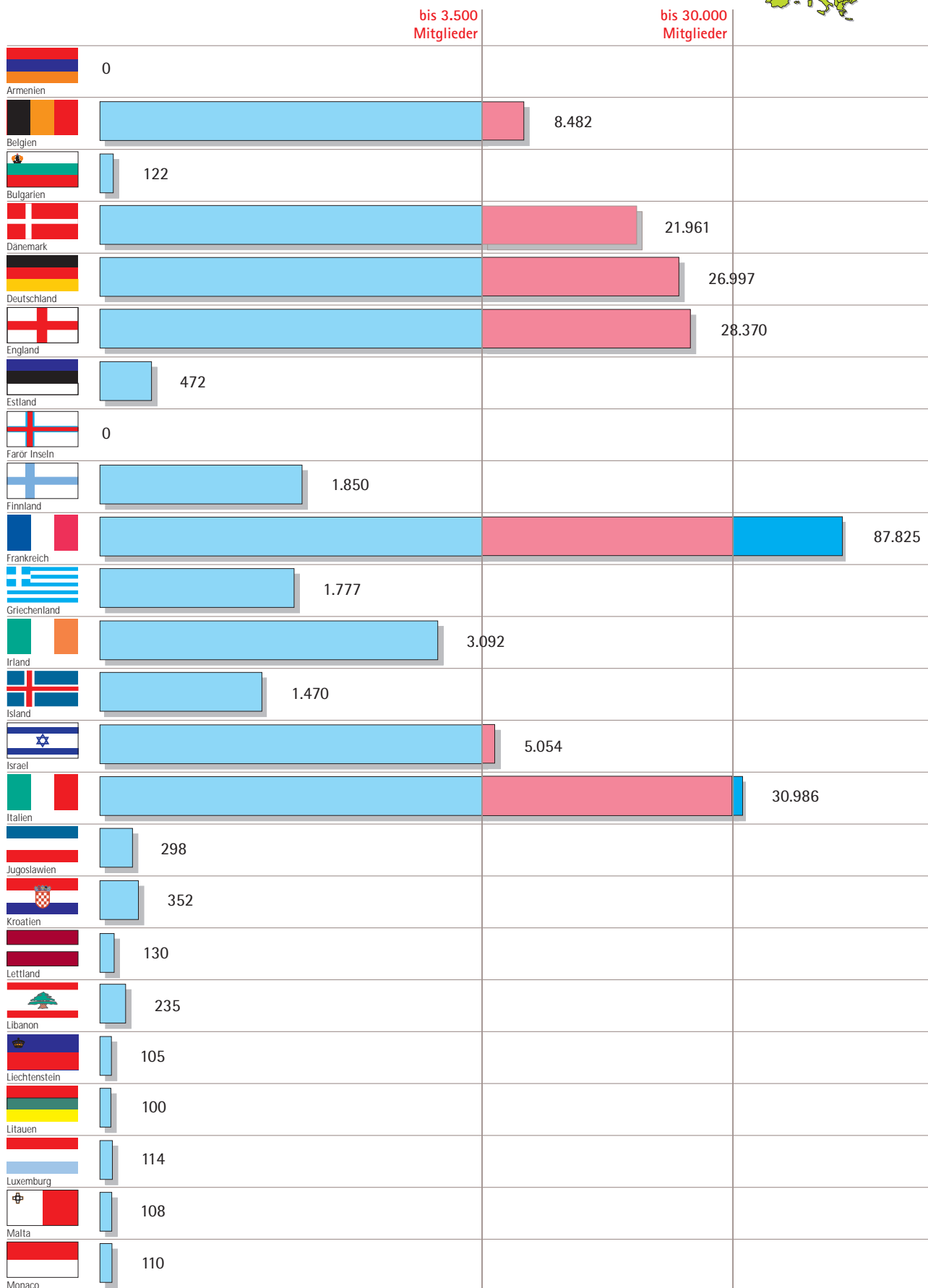
Eine Übersichtskarte mit den Zonen der organisierten Bridgeverbände

<sup>20</sup> Friedland, R. P. et al. (2001) Proceedings of the National Academy of Sciences 98, 3440-3445

Ein höheres Bildungsniveau schützt vor Alzheimer

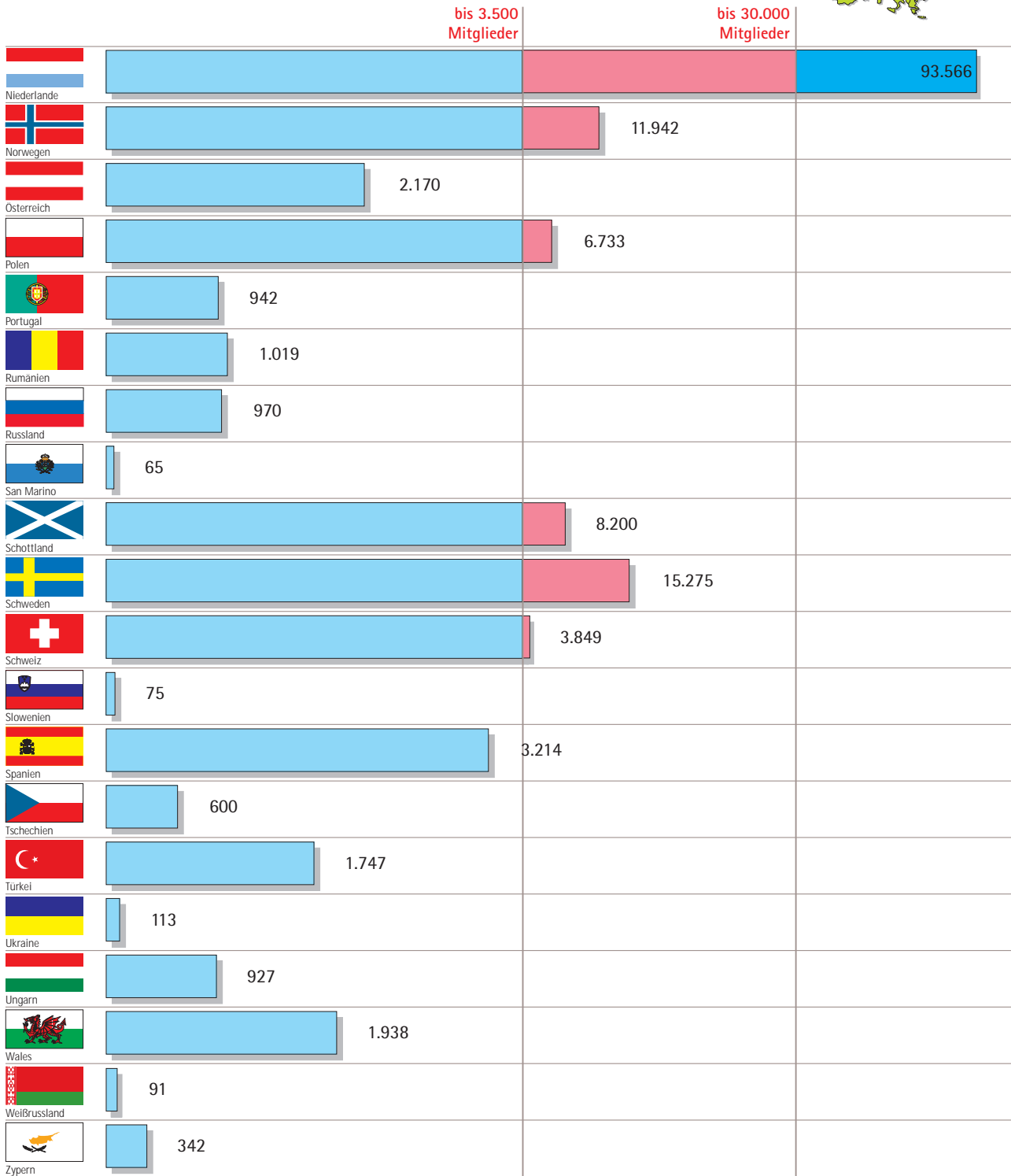
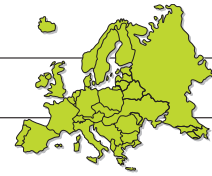
# Zone 1 Europa

WBF Zone 1 gesamt: 373.832



# Zone 1 Europa





WBF Zone 1, gesamt: 373.832



## Zone 2 Nordamerika

WBF Zone 2, gesamt: 165.373











		bis 3.500 Mitglieder	bis 30.000 Mitglieder
 Bermuda	163		
 Kanada	16.662		
 Mexiko	341		
 USA	148.207		

## Zone 3 Südamerika

WBF Zone 3, gesamt: 5.776











 Argentinien	1.211		
 Bolivien	101		
 Brasilien	2.774		
 Chile	1.048		
 Equador	99		
 Paraguay	62		
 Peru	292		
 Uruguay	189		

## Zone 4 Asien und mittlerer Osten

WBF Zone 4, gesamt: 14.563



 Bangladesch	106		
 Indien	12.000		
 Jordanien	300		
 Kuwait	86		
 Nepal	118		
 Pakistan	1.375		
 Palästina	121		
 Qatar	0		

## Zone 4 Asien und mittlerer Osten

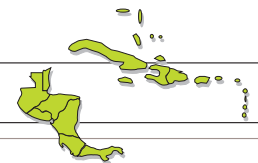
WBF Zone 4, gesamt: 14.563



		bis 3.500 Mitglieder	bis 30.000 Mitglieder
 Saudi Arabien	128		
 Sri Lanka	121		
 Syrien	100		
 Usbekistan	108		

## Zone 5 Zentralamerika und Karibik

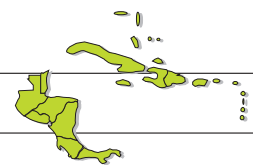
WBF Zone 5, gesamt: 2.298



 Antigua	93		
 Aruba	60		
 Bahamas	89		
 Barbados	78		
 Costa Rica	84		
 Dominica	22		
 Französisch Guyana	93		
 Guadeloupe	176		
 Guatemala	58		
 Guyana	24		
 Haiti	55		
 Jamaika	65		
 Kolumbien	368		
 Martinique	83		
 Niederl. Antillen	122		
 Panama	122		
 St. Kitts	57		

## Zone 5 Zentralamerika und Karibik

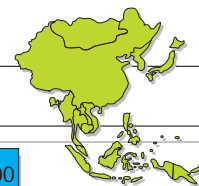
WBF Zone 5, gesamt: 2.298














		bis 3.500 Mitglieder	bis 30.000 Mitglieder
 Surinam	92		
 Trinidad & Tobago	66		
 Venezuela	312		
 Virgin Island	179		

## Zone 6 Asien und Pazifik

WBF Zone 6, gesamt: 64.632





 China			50000
 Hong Kong	204		
 Indonesien		5.130	
 Japan		6.237	
 Korea	0		
 Macao	58		
 Malaysia	89		
 Philippinen	161		
 Singapur	186		
 Taiwan		2.300	
 Thailand	267		

## Zone 7 Australien, Neuseeland, Süd-Pazifik

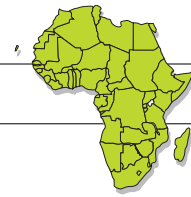
WBF Zone 7, gesamt: 45.526



 Australien			28.000
 Franz. Polynisien	122		
 Neukaledonien	115		
 Neuseeland			17.289

# Zone 8 Afrika

WBF Zone 8, gesamt: 3.978




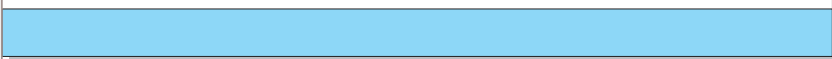

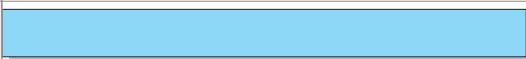

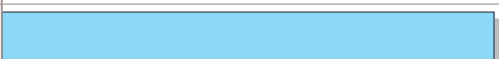



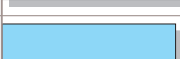











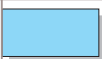

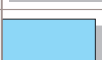






		bis 3.500 Mitglieder	bis 30.000 Mitglieder
	 462		
Agypten			
	 118		
Botswana			
	0		
Elfenbeinküste			
	0		
Gabun			
	 124		
Kenia			
	0		
Madagaskar			
	 200		
Marokko			
	 121		
Mauritius			
	 280		
Reunion			
	 2.007		
Sudafrika			
	 28		
Tansania			
	 239		
Tunesien			
	0		
Uganda			
	0		
Zambia			
	 399		
Zimbabwe			

# Top 15 Mitgliederstärkste Nationen

WBF Zonen gesamt: 675.978



Mitglieder

 USA	1.		148.207
 Niederlande	2.		93.566
 Frankreich	3.		87.825
 China	4.		50.000
 Italien	5.		30.986
 England	6.		28.370
 Australien	7.		28.000
 Deutschland	8.		26.997
 Dänemark	9.		21.961
 Neuseeland	10.		17.289
 Kanada	11.		16.662
 Schweden	12.		15.275
 Indien	13.		12.000
 Norwegen	14.		11.942
 Polen	15.		6.733



## Der DBV und seine Projekte (Fördermaßnahmen)

Bis zum Jahr 1994 gab es in Deutschland kein einheitliches Bietsystem. In der Absicht, Bridge in Deutschland populärer zu machen, beschloss der Deutsche Bridge-Verband, das Bietsystem für Deutschland zu vereinheitlichen. Da ein solches Vorgehen in unseren Nachbarländern, in denen Bridge bereits einen wesentlich höheren Stellenwert hatte, bereits viel früher stattgefunden hatte, konnte man so auf die dort gemachten Erfahrungen zurückgreifen.

Der DBV erwarb die Lizenzen für das Französische Unterrichtssystem und das dort herausgegebene Schriftwerk. Es wurde für Deutschland FORUM D (Französische Original Reiz- und Unterrichtsmethode Deutschland) genannt. So wurden die Unterrichtswerke aus dem Französischen übersetzt und herausgegeben. Als weitere Schritte wurden Ausbilder und Lehrer geschult, damit das neue System möglichst schnell Verbreitung finden konnte. Eine solche Zentralisierung hatte den Vorteil, dass der einzelne Spieler jederzeit betreut wurde und einen kompetenten Ansprechpartner fand. Wer nicht bei einem ausgebildeten Lehrer lernen konnte, war in der Lage anhand der Literatur auch zum Selbststudium zu greifen.

Nachdem das System mit Erfolg eingeführt worden war, begann man 1996 auch weiterführende Literatur, vor allem zur Spieltechnik, ebenfalls in Lizenz. Damit war den Spielern, die sich schon mit dem System auskannten, eine weitere Möglichkeit



der Weiterbildung gegeben. Eine ständige Erweiterung dieser Schriftenreihe ist geplant.

- Anders als in unseren Nachbarländern ist Bridge hier teilweise noch recht unbekannt und daher auch nicht so weit verbreitet. Dort wo man Bridge kennt, kämpft man meistens noch gegen das Vorurteil an, Bridge würde nur von älteren, juwelenbehangenen Ladies gespielt und sei antiquiert. Hier ist vor allem eine breit angelegte Aufklärungsarbeit zu leisten.

Ein guter Ansatz dazu ist der Weg in die Schulen. Bisher hat der DBV Projekte in einzelnen Schulen gesponsert, indem er die Kosten der Ausbildung übernommen hat, die Lehrer und das Material bezahlt hat. Allein 2001 wurde auf diesem Wege 8500 € dafür ausgegeben.



Strahlende Mienen bei den bestplatzierten Paaren im Minibrige, kompetitiven Minibrige und Turnierbridge

*Anders als in unseren Nachbarländern ist Bridge hier teilweise noch recht unbekannt und daher auch nicht so weit verbreitet.*

Ebenfalls um den Schülern Bridge näher zu bringen, wurden die Maskottchen Piko und Karolin geschaffen, die auch als Wiedererkennungsfaktor dienen und Möglichkeiten zur Identifikation bieten sollen.

- Im Falle einer zentralen Förderung von Bridge an Schulen ist der Bridgeverband bereit, ein Konzept für die Durchführung zu erarbeiten, der auch der Motivation der Schüler Rechnung trägt. Gedacht ist beispielsweise auch an ein Preisausschreiben sowie an Ferienaufenthalte in einem Bridge-Camp. Unsere Junioren treffen sich im Sommer regelmäßig auf der Burg Rieneck.

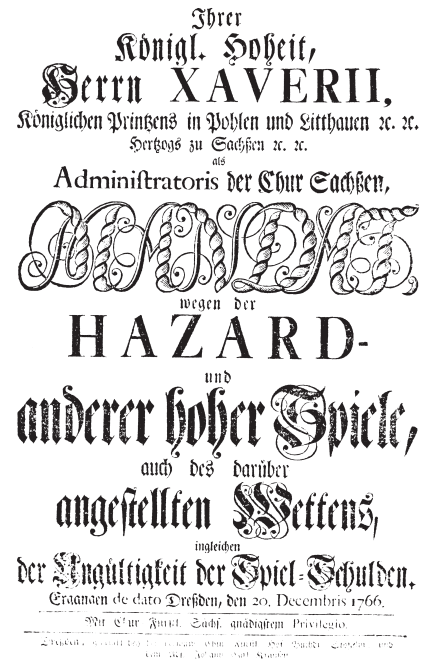
Die Erarbeitung und Stellung des Unterrichtsmaterials würde seitens des Verbandes erfolgen. Auch das Stellen von Lehrern sowie das Ausbilden von Lehrern in Bridge wäre denkbar.



Zeigt einen Erlass gegen das Glücksspiele sowie das Wetten darüber. Spielschulden werden für ungültig erklärt.

In vielen Schulen werden aus Bridge-Projektgruppen sehr schnell Bridge-AG's gebildet.

#### Appendix: Mittel zum Zweck – das Kartenspiel. Ein geschichtlicher Rückblick



Die Wiege der Spielkarten zu finden ist bis heute niemandem gelungen. Einige favorisieren China, andere wiederum Persien oder gar Indien. Eine Theorie besagt, dass die Kartenblätter mit ihrem vorwiegend kriegerischen Charakter aus dem altindischen Vier-Parteien-Schachspiel weiter entwickelt wurden, indem die Karten die Spielsteine ersetzten.

*In Falle einer zentralen Förderung von Bridge an Schulen ist der Bridgeverband bereit, ein Konzept für die Durchführung zu erarbeiten, der auch der Motivation der Schüler Rechnung trägt. Gedacht ist beispielsweise auch an ein Preisausschreiben sowie an Ferienaufenthalte in einem Bridge-Camp. Unsere Junioren treffen sich im Sommer regelmäßig auf der Burg Rieneck.*



Augsburg 1400. Der Franziskanermönch Johannes Capistranus (1386-1456), der später sogar heilig gesprochen wurde, führte einen erbitterten Kampf gegen die Spielleidenschaft. In vielen deutschen Städten errichtete er Scheiterhaufen und überließ neben vielen anderen Spielen auch Spielkarten den Flammen. Das ist auch ein Grund dafür, dass Spielkarten aus jener Zeit äußerst selten sind und in Museen als kulturhistorische Kostbarkeiten bewahrt werden.

Da die ersten europäischen Spielkarten handbemalt waren, gehörten sie ursprünglich zu den Luxusartikeln, die der Oberschicht vorbehalten waren. Einige Fürsten hatten sogar eigens einen Kartenmacher am Hofe – ein neues Handwerk war entstanden.

*Beispiel für die drastische Bekämpfung der Spiele im Mittelalter – hier die öffentliche Verbrennung auch von Spielkarten, dargestellt in dem Holzschnitt von Hans Leonhard Schüpflein (1519)*

Wann die Spielkarten in Europa zum ersten Mal auftreten, ist unbestimmt. Auf ihre Existenz lässt sich jedoch indirekt schließen: Aus dem Jahre 1376 stammen erstmals Erlasse, die das Spiel mit den Karten untersagten. Ein solches Verbot legt die Vermutung nahe, dass zuvor die Verbreitung von Kartenspielen schon einigermaßen fortgeschritten war. Der Hang zum Spielen, insbesondere auch in der extremen Form der Wettleidenschaft, war ein Dorn im Auge von Klerus und Staat. Aber wie so oft war gerade das Verpönte und Verbotene besonders reizvoll, so dass von offizieller Seite rigoros dagegen vorgegangen wurde. Solche Erlasse über Verbote gab es beispielsweise in Florenz 1376, in Regensburg 1378, in Nürnberg 1380 und in

Als das Kartenspiel allmählich bekannter wurde und der Bedarf an Spielkarten stieg, ging man dazu über, die Arbeitsschritte zu ihrer Herstellung zu vereinfachen. Die immer wiederkehrenden Figuren wurden mittels Schablonen auf einen großen Bogen aufgetragen und nach Fertigstellung aller Arbeitsgänge in einzelne Karten geschnitten; zwar wurden die Karten noch handkoloriert, doch wurden die Herstellungskosten der Karten dadurch erheblich gesenkt und die Karten wurden nun auch einem breiteren Publikum zugänglich.

- In der Ulmer Chronik von 1474 wurde schließlich berichtet, dass Spielkarten nach Italien, Sizilien und auch über das Meer verschickt und gegen Gewürze und andere Waren eingetauscht wurden.

*In der Ulmer Chronik von 1474 wurde schließlich berichtet, dass Spielkarten nach Italien, Sizilien und auch über das Meer verschickt und gegen Gewürze und andere Waren eingetauscht wurden.*

Viel interessanter aber als die Herstellung ist die Symbolik, die auf den einzelnen Karten zu finden ist. Die Grundzüge, wenn auch im einzelnen verschieden, kehren immer wieder. Allen Kartenspielen ist die Einteilung in vier Gruppen gleich. Bei den italienischen Karten sind es die Schwerter, Kelche, Münzen und Stäbe.

• Soziologen sehen darin beispielsweise die Klasseneinteilung der mittelalterlichen Gesellschaft wiedergespiegelt, wobei die Schwerter für die ritterliche Führungsschicht (Adel), die Kelche für die Geistlichkeit (Klerus), die Münzen für den Handel treibenden Mittelstand und die Stäbe für die Bauern standen.

In Deutschland hingegen war eine andere Symbolik zu finden. Hier kannte man Laub (auch Grün oder Grasen), Herz, Schellen und Eichel. Analog lassen sich zuordnen:

Laub	Schwerter	Pik	Adel
Herz	Kelche	Herz	Klerus
Schellen	Münzen	Karo	Mittelstand
Eichel	Stäbe	Kreuz	Bauer

Das französische Blatt kennt Piques, Coeur, Carreau und Trefle. Piques stellt eine Lanzenspitze dar und soll den Adel verkörpern, Coeur steht für die Geistlichkeit, Carreau soll eine Pfeilspitze darstellen (oder aber auch einen Pflasterstein) und das Bürgertum vertreten, während Trefle für den Bauernstand steht. Rückschlüsse aus den fremdsprachigen heutigen Bedeutungen der Symbole zu ziehen zeigt weitere Übereinstimmungen.

italienisch	französisch	deutsch	englisch
♠ Spade	Pique	Pik	Spade
♥ Cuori	Coeur	Herz	Heart
♦ Quadri	Carreau	Karo	Diamond
♣ Fiori	Trefle	Kreuz	Club



*Soziologen sehen darin beispielsweise die Klasseneinteilung der mittelalterlichen Gesellschaft wiedergespiegelt, wobei die Schwerter für die ritterliche Führungsschicht (Adel), die Kelche für die Geistlichkeit (Klerus), die Münzen für den Handel treibenden Mittelstand und die Stäbe für die Bauern standen.*



Karo-Bube aus einem deutschen Blatt von 1891: eine Darstellung, in der die Karos ansatzweise als Pfeilspitzen zu erkennen sind. Die Kleidung lässt den Handel treibenden Mittelstand erkennen (Weltkugel)

Folgt man diesen Entsprechungen, so kann man annehmen, dass den Menschen, die weder lesen noch schreiben konnten, ähnlich wie beim Schachspiel, auf diese Weise hierarchische Strukturen und Wertvorstellungen vermittelt wurden. Eine Parallele dazu mögen die Krippen- und Passionsspiele sein.

Bereits 1377 spricht Bruder Johannes in seinem Traktat von Königinnen und Königen, Marschällen und Zahlenkarten. Ähnlich die italienischen und spanischen Karten; sie kennen Könige, Königinnen, Ritter und Pagen sowie die Zahlenkarten.

Frankreich übernimmt alsbald die Führung in der Kartenherstellung. Daher ist das französische Blatt auch das bekannteste und am weitesten verbreitete. Auf ihnen finden wir Könige, Damen und Buben in festgelegten Posen und in der französischen Hoftracht des 15. Jahrhunderts.



*Die Spielkarte als Instrument, dem leseunkundigen Volk „spielerisch“ hierarchische Strukturen und Wertvorstellungen zu übermitteln.*

## Entstehungsgeschichte des Bridge

Bridge ist von den großen Strategiespielen wie Schach oder Go das jüngste. Es wird nach seinen heutigen Regeln erst seit 1925 gespielt. • Erstaunlich ist, wie stark es sich seitdem verbreitet hat. Bereits jetzt spielen über 50 Millionen Menschen weltweit Bridge. Die Wurzeln von Bridge reichen jedoch weit zurück.

Eines der bekanntesten bridge-ähnlichen Spiele ist das englische Whist, das oft als Vorgänger von Bridge genannt wird. Aber bereits 1529 wurden von Bischof Latimer Kartenspiele erwähnt, die Elemente des modernen Bridge enthalten. Unter den Namen Triumph, Trump, Slamm, Whisk und Whist verbreiteten sich im 16. und 17. Jahrhundert Kartenspiele, bei denen es galt, Stiche zu erzielen. •

Whist wurde Mitte des 17. Jahrhunderts sehr populär; das erste Whist-Buch erschien 1728. Gespielt wurde ohne Dummy, Trumpf wurde durch Umdrehen einer Karte bestimmt. Die Regeln wurden ständig überarbeitet und verbessert, so dass Mitte des 19. Jahrhunderts wissenschaftliche Arbeiten darüber verfasst werden konnten. 1857 wurde das erste Duplicate-Whist Turnier in London ausgetragen: 2 Mannschaften spielten gegeneinander unter Elimination des Glücksfaktors, da sie die gleichen Verteilungen spielten.

Das Duplicate-Konzept wurde in den USA schneller populär als in England. Es stellt ein ganz wesentliches Element im Turnierbridge dar.

Ende des 19. Jahrhunderts sprießen Whist Clubs wie Pilze aus dem Boden und 1891 wurde die American Whist League gegründet, aus der später die Amerikanische Bridge Liga hervorgehen sollte. Mitchell schrieb das erste Buch über Turnierorganisation, das Mitchell Movement gilt heute noch als der gerechteste Durchführungsmodus für große Bridge Turniere.

Ungefähr 1873 entsteht in England und Amerika Whistbridge, das wie das moderne Bridge von vier Personen mit einander gegenüber sitzenden Paaren gespielt wird. Parallel dazu breitet sich vom Mittleren Orient her ein analoges Spiel russischen Ursprungs aus, Biritich genannt, was im russischen soviel wie Reizung oder Versteigerung bedeutet. In England erhielt Biritich 1886 den Namen Russisches Whist.

Neuerungen waren das Offenlegen des Dummys und die Einführung von Kontra und Rekontra ohne Beschränkung. Im weiteren Verlauf wurden bridge-ähnliche Spiele in vielen Varianten und mit immer wieder veränderten Regeln ausprobiert, bis 1925 Harold S. Vanderbilt verschiedene Ideen und Ansätze kombinierte und durch Einführung einer Gefahrenlage und Verbesserung des Ansriften-systems die Regeln des modernen Bridge fest schrieb. Dies war die Geburtsstunde des Contract Bridge. Diese Regeln blieben bis zum heutigen Tage mit einer kleinen Ausnahme unverändert. •

1926 erschien in England das erste Bridge Magazin. 1928 wurde die erste nationale Meisterschaft in den

• Seit 1925 wird Bridge international nach den selben verbindlichen Regeln gespielt

• motive von Bridge finden sich bereits in Spielen des frühen 16. Jahrhunderts.

• Bridge erlangte in nur 75 Jahren über 50 Millionen begeisterte Anhänger weltweit. Das entspricht etwa 2.000 Bridge-Enthusiasten täglich.

USA ausgespielt: der Vanderbilt Cup. 1929 gibt Culbertson das erste amerikanische Bridge Magazin heraus. Sein „blue book“ über die Reizung, bei dem er zwischen limitierten und forcierenden Geboten unterscheidet, wird 1930 zum Bestseller.

1932 wird die Internationale Bridge Liga als Vorläufer des Welt-Bridge-Verbandes gegründet.

Ely Culbertson wird zum Promotor für Bridge. Er organisiert die 1. Bridge Olympiade, an der 200.000 Spieler aus 65 Ländern teilnahmen.

1935 kommt es zu dem legendären Culbertson-Sims Match, mit dem Culbertson seine und die Popularität von Bridge weiter steigert. Alle großen Zeitungen berichteten davon. Als im selben Jahr die erste Weltmeisterschaft im Bridge von den USA vor Frankreich gewonnen wird, setzt ein wahrer Bridge-Boom ein.

1940 wird durch die auf Punkten basierende Blattbewertung nach Milton Works Bridge wesentlich leichter erlernbar.

1958 konstituiert sich der Welt-Bridge-Verband (WBF)

Heute sind Frankreich und die Niederlande die beiden größten europäischen Verbände. Aber auch Italien, die skandinavischen Länder und insbesondere Polen haben viele internationale Titel errungen. In Asien gibt es inzwischen mit Indonesien und China Bridge-Großmächte, die in die Phalanx der

Amerikaner und Europäer eindringen konnten. 1955 erhielt Bridge die Anerkennung des Internationalen Olympischen Komitees (IOC), doch bereits 1993 schafften die Italiener, als erster europäischer Verband, die Aufnahme in ihr nationales olympisches Komitee.

► Ely Culbertson und seine Frau Josephine lösten einen regelrechten Bridge-Boom in den USA aus.



▼ Das medienträchtige und legendäre Match „The Battle of the century“. Oswald Jacoby, Ely Culbertson, Josephine Culbertson und Sidney Lenz umringt von zahlreichen Journalisten.



Ely Culbertson wird in Amerika zum Medienstar und Bridge gewinnt immer mehr an Popularität.



und in die olympische Familie aufgenommen.

35 Jahre nach seiner Gründung wird der Welt-Bridge-Verband durch das Internationale Olympische Komitee anerkannt

## Geschichte des Bridge in Deutschland

1932 wurde der erste Deutsche Bridge-Verband gegründet. Im Januar 1933 erscheint das erste Verbandsheft „Das Blatt für Bridge, Gesellschaft und Mode“. Im selben Jahr wird der erste Vierländerkampf mit England, den Niederlanden und Belgien ausgetragen. 1934 existieren im DBV 43 Gruppen (=Clubs), die jedoch durch den Ausschluss jüdischer Mitglieder stark dezimiert wurden. Der damalige Bridge-Verband wurde nicht von einem Vorsitzenden oder Präsidenten, sondern einem Verbandsführer geleitet. Im Zeitraum von 1939 bis 1949 verlieren sich dann die Spuren des deutschen Bridgegeschehens in den Wirren des zweiten Weltkriegs. In diesem Zeitraum existierte in Deutschland kein organisiertes Bridge. Am 4. 2. 1949 kommt es dann zur Neugründung des deutschen Bridge-Verbandes als zunächst Westdeutscher Bridge-Verband, der später in DBV umbenannt wird.

1951 erscheint zum ersten Male das „Deutsche Bridge-Verbandsblatt“, das seinen Namen bis 1996 behält und danach unter dem Namen „Bridge Magazin“ neu konzipiert wurde. Es ist das offizielle Verbandsorgan des DBV und erscheint monatlich in einer Auflage von 32.000 Exemplare. Ebenfalls 1951 wird der DBV von der Europäischen Bridge Liga (EBL) anerkannt und aufgenommen. • Seit der Wiedervereinigung bemüht sich der DBV darum, Bridge auch in den neuen Bundesländern bekannt zu machen. Mit der Integration dort neu gegründeter Clubs leistet der DBV wertvolle Aufbauarbeit auf gesellschaftlicher Ebene.

1963 hat der DBV erstmals die Ehre, eine Europameisterschaft ausrichten zu dürfen. Baden-Baden wird als Veranstaltungsort der Team-EM gewählt. 1983 war Deutschland erneut Ausrichter dieses Großereignisses, diesmal in Wiesbaden. 1990 wird Deutschland Austragungsort der Junioren-Team-Europameisterschaft, und 1993 ist der DBV Gastgeber der Paar-Europameisterschaften in Bielefeld und der Junioren-Paar-EM in Oberreifenberg/Taunus. 1998 richtet der DBV die Europäischen Mixed-Meisterschaften – Paar und Team – in Aachen aus.

Seit 1989 ist der DBV auch in sportlicher Hinsicht immer wieder erfolgreich. Insbesondere die Damen-Nationalmannschaft hat immer wieder eindrucksvoll auf sich aufmerksam gemacht.

2001 sind dem Deutschen Bridge-Verband 462 Bridge-Clubs angeschlossen. Die Zahl der Mitglieder wächst jährlich um etwa 2% und liegt Ende 2001 bei knapp über 28.000.

Das derzeitige Junioren-Team des DBV. Bei der Europameisterschaft 2002 belegte das Team einen beachtlichen sechsten Platz.



Zwei aus dem deutschen Junioren-Team in Aktion bei der EM 2002.



*Seit der Wiedervereinigung bemüht sich der DBV darum, Bridge auch in den neuen Bundesländern bekannt zu machen. Mit der Integration dort neu gegründeter Clubs leistet der DBV wertvolle Aufbauarbeit auf gesellschaftlicher Ebene.*



## Sprachrohr, Visitenkarte und Fortbildungs- Lektüre – Das Bridge Magazin des DBV

1996 beschloss der Deutsche Bridge-Verband sein sog. „Verbandsblatt“ generalzuüberholen – das Bridge Magazin war geboren.

Eine wichtige Funktion, die das Journal allmonatlich übernimmt, ist es in den DBV-Nachrichten die Mitglieder des Verbandes über wichtige Bekanntmachungen aus den Vorstands-Ressorts zu informieren.

Daneben gibt es natürlich auch in den Rubriken Leserbrief und Meinungen ein Forum für die Leser, sich zu artikulieren und mit dem Verband zu kommunizieren.

Das neue Magazin kam in neuer Größe, neuem Design und in Vierfarbigkeit mit verbesserter Bildqualität daher. Ziel der „Macher“ war es, ein Journal herauszugeben, das nicht nur national, sondern auch international ansprechend daherkommt und auch für Werbepartner ein attraktives Medium darstellt. Auf diesem erfolgreichen Weg gilt es

weiter zu gehen. Verband, Verlag und Redaktion sind stets bemüht den Leserservice zu optimieren.

Natürlich nützt die schönste äußere Hülle wenig, wenn der Inhalt der Leserschaft nicht zusagt. Bridge Magazin versucht sowohl dem Spitzenspieler als auch dem Breitensportler oder Salonspieler gerecht zu werden. Aktuelle Reportagen über Welt-, Europa- und deutsche Meisterschaften bestimmen ebenso das Bild wie weiterbildende Artikel der Rubrik Technik.

Die jüngere Leserschaft – vom Junioren-Weltmeister bis zum Minibrige-Schüler in seinem ersten Schulprojekt – wird zudem in der Rubrik Jugend direkt angesprochen, die Clubs des Bridge-Verbandes stellen sich mit zahlreichen Aktivitäten in der Gesellschaft vor.

Abgerundet wird das Magazin durch eine Prise Humor in Unterhaltung und Ergebnislisten aller deutschen Turniere unter Regionales.

Umfassend, informativ und lesernah – das hat sich das Bridge Magazin auf seine Fahnen geschrieben!



## Präsidium des Deutschen Bridge-Verbandes e.V.

---

### Präsident

Göran Mattsson  
Raumerstraße 12, 50935 Köln  
Tel.: 0221-4301267, Fax: 0221-437421  
email: praesident@bridge-verband.de

### Ressort 1 – Geschäftsführung/Verwaltung

Thomas Wissner  
Im Grün 32a, 79268 Bötzingen a. K.  
Tel.: 07663-940486, Fax: 07663-940487  
email: ressort-verwaltung@bridge-verband.de

### Ressort 2 – Finanzen

Horst Herrenkind  
Kantstraße 1, 63454 Hanau  
Tel.: 06181-431465, Fax: 06181-431479  
email: ressort-finanzen@bridge-verband.de

### Ressort 3 – Leistungssport, Turnierleitung/–recht

Wolfram Rach  
Heeper Straße 422, 33719 Bielefeld  
Tel.: 0521-2384145, Fax: 0521-2384888  
email: ressort-sport@bridge-verband.de

### Ressort 4 – Öffentlichkeitsarbeit, Breitensport

Ingrid Uecker  
Wittinger Straße 60, 29223 Celle  
Tel.: 05141-951112, Fax: 05141-951113  
email:  
ressort-oeffentlichkeitsarbeit@bridge-verband.de

### Ressort 5 – Unterrichtswesen

Sigrid Battmer  
Oesterleystraße 3, 30171 Hannover  
Tel.: 0511-490328  
email: ressort-unterricht@bridge-verband.de

## Beirat des Deutschen Bridge-Verbandes e.V. (DBV)

---

Zusammensetzung vom 1. Mai 2002

### Beiratsvorsitzende

Dagmar Hinniger, Tel.: 030-8051558,  
Fax: 030-8051558, email: hinniger@t-online.de

### Stellv. Beiratsvorsitzende

Cornelia Pflocksch, Tel.: 040-5538166,  
Fax: 040-5538165, email:  
cc-hamburg.pflocksch@t-online.de

### LBVBWü

Werner Schwerdt, Tel.: 0791-43725

### BLVBer:

Dagmar Hinniger, Tel.: 030-8051558,  
Fax: 030-8051558, email: hinniger@t-online.de

### BVHBre:

Cornelia Pflocksch, Tel.: 040-5538166,  
Fax: 040-5538165, email:  
cc-hamburg.pflocksch@t-online.de

### BLVHanBra:

Dr. Ursula von Usslar, Tel.: 0511-886734

### LBVHes – z.Z. nicht besetzt, Vertretung

kommissarisch: Armin Gröhners, Tel.: 069-438547  
email: Armin.groehners@t-online.de

### BzNBay:

Wilhelm Gromöller, Tel.: 0951-55007,  
Fax: 0951-59488, email: 095159488@t-online.de

### BzNoWe:

Käthe Kücker, Tel.: 0441-601482

### LBVRPS:

Regine Bartels, Tel.: 06894-966499  
email: regine.bartels@t-online.de

### BVRR:

Wolfgang Blumentritt, Tel.: 0231-652732  
email: Wolfgang.Blumentritt@t-online.de

### BVSHol

Karsten Schröder, Tel.: 04321-16869,  
Fax: 04321-187601 email:  
karsten.schroeder@bridge-sh.de

### BSVSBay:

Marianne Michel, Tel.: 089-89308670,  
Fax: 089-89308671, email: almami@t-online.de

### BBWest:

Dr. Rainer Hilgers, Tel.: 05251-48357,  
Fax: 05251-48357, email:  
Hilgers@avmz.uni-paderborn.de

### BvNHes:

Waltraud Vogt, Tel.: 0561-776055,  
Fax: 0651-18526, email:  
waltraud.vogt@t-online.de

### BSVNO

Thomas Wissner, Tel.: 07663-940486,  
Fax: 07663-940487, email: sport@no-bridge.de

DBV-Geschäftsstelle  
 Innovapark 20, 87600 Kaufbeuren  
 Bürozeit: 10.00 – 12.30 Uhr  
 Tel.: 0 83 41/9163 10  
 Fax: 0 83 41/9163 19  
 E-Mail: dbv-geschaeftsstelle  
 @bridge-verband.de  
 Internet-Adresse:  
 www.bridge-verband.de

# Offizielles Unterrichtsmaterial des DBV

5 kursbegleitende  
 ▶ **SCHÜLERMAPPEN** ◀  
 à 10 Einzellektionen  
 je **11,00 €**



▶ **KODIERTE KARTEN** ◀  
 4 Serien à 48 Übungsspiele zu  
 den Themen Minibridge,  
 Reizung, Alleinspiel, Gegenspiel  
 mit Erläuterungen  
 je **7,00 €**



▶ **LEHRERHANDBUCH  
 MINIBRIDGE** ◀  
**26,00 €**



▶ **LEHRERHANDBUCH  
 FORUM D** ◀  
 zu den Kursen II – V  
 Biet- und Spieltechnik  
**50,00 €**



▶ Bridge, die  
 ersten Schritte  
 (Neuauflage)

**12,00 €**



▶ Die Reizung  
 im Bridge  
 FORUM D

**16,00 €**



▶ FORUM D plus  
 Die Turnierversion  
 von FORUM D

**8,50 €**



▶ Schritt für  
 Schritt, Bd. 1  
 Alleinspiel  
 Sans Atout

**12,00 €**



▶ Schritt für  
 Schritt, Bd. 2  
 Alleinspiel  
 Farbkontrakte

**12,00 €**



▶ Schritt für  
 Schritt, Bd. 3  
 Gegenspiel  
 Sans Atout

**12,00 €**



▶ Schritt für  
 Schritt, Bd. 4  
 Gegenspiel  
 Farbkontrakte

**12,00 €**



▶ Gegenreizung mit  
 Erfolg – Schlüssel  
 zum besseren  
 Bridge, Bd. 1

**15,50 €**



▶ Turnier-Bridge-  
 Regeln 1997

**5,50 €**



▶ Turnierordnung  
 2000

**7,50 €**



▶ Kugelschreiber  
**1,00 €**

▶ Aufkleber  
**0,50 €**



▶ Masterpunkt-  
 liste 2000

» kostenlos «



▶ Masterpunkt-  
 ordnung 2001

**4,00 €**



▶ T-Shirt  
**15,00 €**



▶ Hang-Over-  
 Rucksack  
**20,00 €**



