

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

---

Bridge ist ein so komplexes "Spiel", dass es 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.

<b>Einführung</b>	Seite	3
Worum es geht beim Bridge		
– eine kurze Beschreibung		7
<b>Die jugendliche Grundsituation</b>		<b>9</b>
<b>Die Fähigkeiten, die durch Bridge gefördert werden</b>		<b>11</b>
Die günstigen Einflüsse auf das Sozialverhalten		12
Erlangung von Verhaltenssicherheiten in der Phase der Orientierung		13
Die Akzeptanz von Regeln		15
Der Umgang mit Fehlern und Misserfolgen		16
<b>Die positiven Aspekte beim Einsatz in der Schule</b>		<b>18</b>
Motivation und Anleitung, das Lernen zu lernen		18
Bridge, das Kommunikationsspiel		21
Bridge und die logisch-mathematischen Fähigkeiten		21
Die Entwicklung der Voraussetzungen für das Lernen		22
Die Entwicklung fachübergreifender Fähigkeiten		23
Bridge im Einsatz gegen die Schulumüdigkeit		24
<b>Bridge als Sport</b>		<b>27</b>
<b>Die positiven Auswirkungen auf die Gesundheit</b>		<b>29</b>

<b>Bridge verbindet weltweit</b>	<b>31</b>
<b>Der DBV und seine Projekte (Fördermaßnahmen)</b>	<b>41</b>
<b>Appendix</b>	
Mittel zum Zweck - das Kartenspiel.	
Ein geschichtlicher Rückblick	43
Entstehungsgeschichte des Bridge	45
Die Geschichte des Bridge in Deutschland	48

## 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**.

Man kann schon lange nicht mehr damit rechnen, ein Leben lang nur einen Beruf auszuüben. Flexibilität und geistige Mobilität sind die Anforderungen an die Jugend von Heute.

**Umberto Eco:** "Kultiviert zu sein (Kultur zu haben), bedeutet nicht, alles zu wissen, sondern zu wissen, wo man etwas im Bedarfsfall findet. ..."

Längst nicht mehr kann die Schule **allein** die Menschen auf die Vielfalt des Neuen vorbereiten.

---

<sup>1</sup> S.a.:Elsa Cagner: Der formative Wert von Bridge in der Schule (Abriss): Abbadia San Salvatore, agosto 1955

Bridge ...

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

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

Die **Kultur** eines Landes steht in enger Verbindung zu der **Bil-dung** 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 im **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. **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,

---

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

dass Bridge auf außergewöhnliche Weise hilfreich beim schulischen Erfolg sein kann, da es erlaubt, in den **affektiven** und **kognitiven** Bereich einzugreifen.

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

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 Angstausslösung 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.

Bridge fördert die **Transversalfähigkeiten**; der Jugendliche lernt so, sich auf Erfordernisse verschiedenster Art einzustellen.

Weiterhin dient Bridge der Verbesserung der Fähigkeit, **fachübergreifend zu studieren**. Die kognitive Theorie beurteilt es als günstig, dass **neutrales Material** es erleichtert, übergeordnete also in diesem Fall bridgeimmanente Lernziele zu vermitteln.

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

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

Bridge ist ein Partnerschafts-  
spiel. Ohne Kooperation ist ein  
erfolgreiches Spiel nicht möglich

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.

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

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, **schulischem 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.

## 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 As 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 dem 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

### Figurenpunkte dienen der Blattbewertung

Den "Figuren" (As, König, Dame, Bube) werden Punkte zugeordnet:

Bube 1 Punkt

Dame 2 Punkte

König 3 Punkte

As 4 Punkte

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

Ein guter Alleinspieler berücksichtigt alle gegebenen Informationen und nutzt seine Kenntnisse über Wahrscheinlichkeiten, um zu einer erfolgreichen Spieldurchführung zu gelangen.

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

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 nonverbaler **Informationsaustausch** während des Spiels ist durch die Reihenfolge der Zugabe kleiner, für den aktuellen Stich unerheblicher Karten möglich.

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 Asse 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 As 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 richtungsweisend 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

In der Jugend bedeutet Krise aber vor allem die Integration von neuen, weiter entwickelten Funktionen, um eine neue Identität zu erlangen.

...der Wert der Krise ist positiv zu verstehen, weil sie die Reifung impliziert.

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.

---

<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

"nebenbei", spielerisch aufgenommenen Lerninhalte werden besser verinnerlicht, als ein **konventionell gelernter Stoff**. Die neurophysiologische Grundlage 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 Synthese-Fähigkeiten** gefördert, sowie fast nebenbei eine 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>

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.

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

---

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

<sup>7</sup> ebenda

<sup>8</sup> ebenda

## Die günstigen Einflüsse auf das Sozialverhalten

---

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

Es erfordert Kraft, Enthusiasmus, Verständnis, Konzentration und den Willen, zu siegen und gemeinsam die richtigen Entscheidungen zu treffen.

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

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 seinen persönlichen Anspruchs zugunsten 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 solche 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 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

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

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

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

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

- ⇒ 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, gegenüber zu stellen und aufgrund dieser **vergleichbaren Kriterien** die eigene Einschätzung und die angewandten Kompetenzen zu beurteilen.

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 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 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 Aktivität-

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

Per Transfers stellt der Jugendliche den Zusammenhang her zwischen den Aktivitäten wie er sie im Spiel gelernt hat und denen im Studium und der Arbeitswelt.

ten 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.

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

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** und der Fehler: zu glauben, man könnte eine **totale Beherrschung des Spiels** erreichen, ist reine **Utopie**. In dieser Unmöglichkeit liegt eines der Motive, warum Bridge eine so große Faszination sowohl auf die, die es können, als auch auf die, die es nur gelegentlich spielen, ausübt. Zu lernen, sich Erfahrung und Fehler zunutze zu machen, dient sicherlich dazu, dass **Misserfolge keine großen Traumata** auslösen, wenn sich im jugendlichen Alter Probleme einstellen.

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

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 kritisieren. 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** noch gesteigert. In Folge davon wird die Kritik nicht auf die Sache bezogen, sondern persönlich empfunden "ich bin gut" oder "ich **bin** schlecht". Damit lassen sich vielfach die heftigen Reaktionen auf Kritik erklären.

Dessen ungeachtet bedeutet dieser **absolute Standpunkt** auch eine **hierarchische Trennung**, denn um eine Sache absolut beurteilen zu können bedarf es für die urteilende Person selber des Könnens und des Fachwissens. Man begibt sich aus der partnerschaftlichen Ebene in eine übergeordnete Position und schafft Distanz. Es scheint sehr viel sinnvoller, die Art des Kritisierens dahingehend zu modifizieren, dass man sich selbst als **Relation** einbringt. Ersetzt man im Beispiel das "absolute" Lob durch: "Mir gefällt das, was Du da gemacht hast", macht das Kind die Erfahrung der Relation einer fremden Beurteilung und als Folge davon kann auch mit negativer Kritik weniger emotional umgegangen werden, sie kann dann auch den eigentlich erwünschten **konstruktiven Charakter** gewinnen.

Vor diesem Hintergrund kann man auch verstehen, dass der Umgang mit Niederlagen ein wichtiges, persönlichkeitsförderndes Moment ist. Es ist von Belang, dass man sich dem Problem stellt und sich nicht **resignierend** den Vergleichen entzieht. Man muss die **Niederlage nutzen**, um zu erkennen, wie man reagieren soll, um etwas zu ändern, andere Wege zu suchen, neue Strategien zu erfinden. Der ganze Wettbewerb 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 erreicht werden.

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

---

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

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

---

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

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>

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

### 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 **Menta-**

---

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

**lität 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

Die Mentalität zu verändern und sich in Richtung Wirklichkeitsnähe zu bewegen, können sich die Simulationstechniken als wertvoll erweisen.

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

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

Zum 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 lernen, um sich der großen Vielfalt der Fälle zu stellen.

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.

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 lernen, 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>

### **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 **mental 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.

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

---

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

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.

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.

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.

### 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. 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>

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

### 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 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 Teste 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

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

<sup>13</sup> Die interessantesten und am meisten genützten 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.

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 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 **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

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

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

<sup>15</sup> ebenda

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.

## Bridge als Sport

---

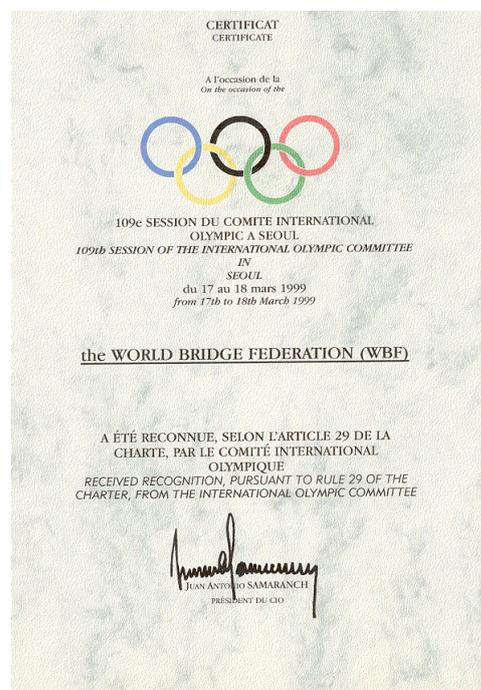
Vom Wortstamm her leiten wir "Sport" vom englischen "sport" ab. Der Blick in ein gutes englisches Wörterbuch, den Merriam Webster, lässt uns darunter lesen: "to amuse oneself", was bedeuten soll, sich zu unterhalten und Spaß zu haben. Doch die Engländer haben es auch nicht "erfunden". Es kommt aus dem 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. (Giannarigo Rona). So wurde die **World Bridge Federation 1999** vom Internationalen Olympischen Komitee anerkannt.

Auch bei uns in Deutschland gibt es eine sportliche Seite des Bridge: Als Teamkampf spielen wir auf der Bezirksebenen Ligakämpfe mit Aufstieg in die Regionalliga. Von dort dann geht es in die erste und zweite Bundesliga.

Auch international hatten wir schon viele Erfolge:

- Auch sportlich ist **1993** ein erfolgreiches Jahr. Die Junioren-Mannschaft Rohowsky-Hopfenheit, Reps-Joest wird in Aarhus Weltmeister, das Studenten-Team Fr. Stawowy-Kirmse, Tomski-Bley, Bussek-Reim wird in Antwerpen Europameister
- **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** – Bronzemedailen-Gewinnerinnen bei der 11. Bridgeolympiade in Maastricht für Sabine Auken, Barbara Stawowy, Daniela von Arnim, Beate Nehmert, Katrin Farwig, Andrea Rauscheid
- **2001** – Goldmedaillen-Gewinner bei den Paar-Europameisterschaften der Senioren in Sorrent für Göran Mattsson und Hans Humburg
- **2001** – Goldmedaillen-Gewinner bei den Paar-Europameisterschaften der Damen in Arona/Tenneriffa für Sabine Auken und Daniela von Arnim

## 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. Dieser 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

Der gesunde Geist schafft einen gesunden Körper.

Das Immunsystem lässt sich durch kognitive Hirnaktivität positiv beeinflussen

"use it or lose it"

*Prof. Swaab, Hirnforscher*

---

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

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

Intellektuelle Freizeitaktivitäten verringern das Risiko an Alzheimer zu erkranken

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 eine verstärkte Beanspruchung des Neokortex den Menschen durch die Anregung bestimmter Immunfunktionen?

Ein höheres Bildungsniveau schützt vor Alzheimer

Bei der Erforschung von Demenz-Erkrankungen wie der Alzheimer Krankheit 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 Alzheimer Patienten und in einer Kontrollgruppe von gesunden Menschen. Er stellte dabei fest, dass Alzheimer Patienten bereits 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 Alzheimer Erkrankung 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 Frühpensinierung eintreten kann, erhöht das Risiko einer Alzheimer Erkrankung.

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**

<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

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

---

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 Verhaltensmaßregel, 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 der Weltbridgeverbandes wurden die folgenden Tabellen entnommen, die aufzeigen, in wie vielen Ländern Bridge gespielt wird.

Eine Übersichtskarte mit den Zonen der organisierten Bridgeverbände:



Zone 1 Europa:

1	ARMENIEN		<i>no WBF member</i>
2	<u>AUSTRIA</u>		2,170
3	<u>BELARUS</u>		91
4	<u>BELGIUM</u>		8,482
5	<u>BULGARIA</u>		122
6	<u>CROATIA</u>		352
7	<u>CYPRUS</u>		342
8	<u>CZECH REPUBLIC</u>		600
9	<u>DENMARK</u>		21,961
10	<u>ENGLAND</u>		28,370
11	<u>ESTONIA</u>		472
12	<u>FAROE ISLANDS</u>		-
13	<u>FINLAND</u>		1,850
14	<u>FRANCE</u>		87,825
15	<u>GERMANY</u>		26,997
16	<u>GREECE</u>		1,777
17	<u>HUNGARY</u>		927

18	<u>ICELAND</u>		1,470
19	<u>IRELAND</u>		3,092
20	<u>ISRAEL</u>		5,054
21	<u>ITALY</u>		30,986
22	<u>LATVIA</u>		130
23	<u>LEBANON</u>		235
24	<u>LIECHTENSTEIN</u>		105
25	<u>LITHUANIA</u>		100
26	<u>LUXEMBOURG</u>		114
27	<u>MALTA</u>		108
28	<u>MONACO</u>		110
29	<u>THE NETHERLANDS</u>		93,566
30	<u>NORWAY</u>		11,942
31	<u>POLAND</u>		6,733
32	<u>PORTUGAL</u>		942
33	<u>ROMANIA</u>		1,019
34	<u>RUSSIA</u>		970
35	<u>SAN MARINO (RSM)</u>		65

36	<u>SCOTLAND</u>		8,200
37	<u>SLOVENIA</u>		75
38	<u>SPAIN</u>		3,214
39	<u>SWEDEN</u>		15,275
40	<u>SWITZERLAND</u>		3,849
41	<u>TURKEY</u>		1,747
42	<u>UKRAINE</u>		113
43	<u>WALES</u>		1,938
44	<u>YUGOSLAVIA</u>		298
<i>Total Zone 1 WBF Membership</i>			<b>373,832</b>

(\*) 1999 information

Zone 2 Nordamerika

1	<u>Bermuda</u>		163
2	<u>Canada</u>		16,662
3	<u>Mexico</u>		341
4	<u>USA</u>		148,207
<i>Total Zone 2 WBF Membership</i>			<b>165.373</b>

### Zone 3 Südamerika

	<a href="#">Argentina</a>		1,211
2	<a href="#">Bolivia</a>		101
3	<a href="#">Brazil</a>		2,774
4	<a href="#">Chile</a>		1,048
5	<a href="#">Ecuador</a>		99
6	<a href="#">Paraguay</a>		62
7	<a href="#">Peru</a>		292
8	<a href="#">Uruguay</a>		189
<i>Total Zone 3 WBF Membership</i>			<b>5,776</b>

(\*) 1999 information

### Zone 4 Asien und mittlerer Osten

1	<a href="#">Bangladesh</a>		106
2	<a href="#">India</a>		12,000
3	<a href="#">Jordan</a>		300
4	<a href="#">Kuwait</a>		86
5	<a href="#">Nepal</a>		118
6	<a href="#">Pakistan</a>		1,375

7	<a href="#">Palestine</a>		121
8	<a href="#">Qatar</a>		-
9	<a href="#">Saudi Arabia</a>		128
10	<a href="#">Sri Lanka</a>		121
11	<a href="#">Syria</a>		100
12	<a href="#">Uzbekistan</a>		108
<i>Total Zone 4 WBF Membership</i>			<b>14,563</b>

(\*) 1999 information

#### Zone 5 Zentralamerika und Karibik

1	<a href="#">Antigua</a>		93
2	<a href="#">Aruba</a>		60
3	<a href="#">Bahamas</a>		89
4	<a href="#">Barbados</a>		78
5	<a href="#">Colombia</a>		368
6	<a href="#">Costa Rica</a>		84
7	<a href="#">Dominica</a>		22
8	<a href="#">French Guyana</a>		93

9	<a href="#">Guadeloupe</a>		176
10	<a href="#">Guatemala</a>		58
11	<a href="#">Guyana</a>		24
12	<a href="#">Haiti</a>		55
13	<a href="#">Jamaica</a>		65
14	<a href="#">Martinique</a>		83
15	<a href="#">Netherlands Antilles</a>		122
16	<a href="#">Panama</a>		122
17	<a href="#">St. Kitts</a>		57
18	<a href="#">Surinam</a>		92
19	<a href="#">Trinidad &amp; Tobago</a>		66
20	<a href="#">Venezuela</a>		312
21	<a href="#">Virgin Islands</a>		179
<i>Total Zone 5 WBF Membership</i>			<b>2,298</b>

(\*) 1999 information

Zone 6 Asien/Pazifik

1	<a href="#">China</a>		50,000
2	<a href="#">Chinese Taipei</a>		2,300
3	<a href="#">Hong Kong</a>		204
4	<a href="#">Indonesia</a>		5,130
5	<a href="#">Japan</a>		6,237
6	<a href="#">Korea</a>		-
7	<a href="#">Macau</a>		58
8	<a href="#">Malaysia</a>		89
9	<a href="#">Philippines</a>		161
10	<a href="#">Singapore</a>		186
11	<a href="#">Thailand</a>		267
<i>Total Zone 6 WBF Membership</i>			<b>64,632</b>

Zone 7 Süd-Pazifik

1	<a href="#">Australia</a>		28,000
2	<a href="#">French Polynesia</a>		122
3	<a href="#">New Caledonia</a>		115
4	<a href="#">New Zealand</a>		17,289

<i>Total Zone 7 WBF Membership</i>	<b>45,526</b>
------------------------------------	---------------

Zone 8 Afrika

1	<a href="#">Botswana</a>		118
2	<a href="#">Egypt</a>		462
3	<a href="#">Gabon</a>		-
4	<a href="#">Ivory Coast</a>		-
5	<a href="#">Kenya</a>		124
6	<a href="#">Madagascar</a>		-
7	<a href="#">Mauritius</a>		121
8	<a href="#">Morocco</a>		200
9	<a href="#">Reunion</a>		280
10	<a href="#">South Africa</a>		2,007
11	<a href="#">Tanzania</a>		28
12	<a href="#">Tunisia</a>		239
13	<a href="#">Uganda</a>		-
14	<a href="#">Zambia</a>		-
15	<a href="#">Zimbabwe</a>		399
<i>Total Zone 8 WBF Membership</i>			<b>3,978</b>



## 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 (**F**ranzösische **O**riginal **R**eiz- und **U**nterrichts-**M**ethode **D**eutschland) 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 ausgebildetem 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.

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.

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.

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.



## Appendix:

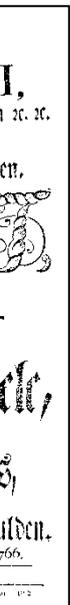
### Mittel zum Zweck – das Kartenspiel.

#### 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** ersetzen.

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** (Abb.1). 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 **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 (Abb.2). 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 einen **Kartenmacher** am Hofe – ein neues Handwerk war entstanden. 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



Glücks-  
elschul-



Impfung der  
he Verbren-  
n dem Holz-  
(1519)

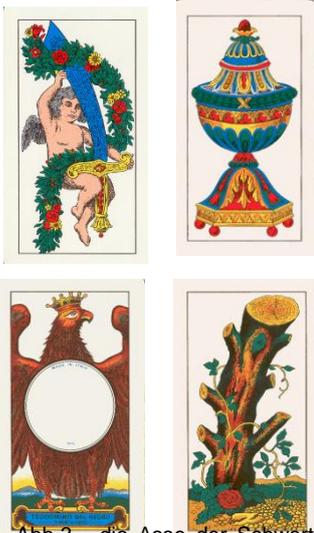


Abb.3 - die Asse der Schwerter, Kelche, Münzen und Stäbe in einem italienischen Blatt (Treviso).



**Figuren** wurden mittels **Schablonen** auf einen großen Bogen aufgetragen und nach Fertigstellung aller Arbeitsgänge in einzelne Karten geschnitten; zwar wurden die Karten noch **handcoloriert**, 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.

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**. (Abb.3) 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	<b>Schwerter</b>	Pik	Adel
Herz	<b>Kelche</b>	Herz	Klerus
Schellen	<b>Münzen</b>	Karo	Mittelstand
Eichel	<b>Stäbe</b>	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 (Abb.5) 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.

Abb.4 – an den kennbar nig, gefen. Itali



n deut-  
ellung,  
s Pfeil-  
eidung  
elstand

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

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 seit dem 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,

Bridge e  
ren über  
terte Anl  
entspricht  
Enthusia

Motive  
bereits  
16. Ja

Auss  
glück  
verte  
nehr

Mitchell-M  
Zur Auswer  
die Spieler  
verglichen,  
Hand hielt

Biritch genannt, was im russischen soviel wie Reizung oder Versteigerung bedeutet. In England erhielt Biritch 1886 den Namen Russisches Whist.

Neuerungen waren das **Offenlegen des Dummys** und die Einführung von **Kontra** und **Rekontra** ohne Beschränkung. Im weiteren Verlauf wurden bridgeähnliche Spiele in vielen Varianten und mit immer wieder veränderten Regeln ausprobiert bis **1925** Harold S. **Vanderbilt** verschiedenen Ideen und Ansätze kombiniert und durch Einführung einer Gefahrenlage und Verbesserung des Ansrifftensystems die Regeln des modernen Bridge festschrieb. 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 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.

### **Geschichte des Deutschen Bridge**

**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 Bridgeverbandes 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. 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 Großereignis, 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.