

2.1 KURSPLAN - JUNIOREN
3.1 KURSPLAN - LÄRAREN/INSTRUKTÖREN
4.4 KURSPLAN - SKOLAN

Bridge är ett kortspel med en mycket lång historia. Spelet har allt sedan dess begynnelse utvecklats konstant, samtidigt är det så att bridge fortfarande utvecklas och nya metoder skapas. Det i sin tur gör att Bridge är oändligt när det gäller kunskap och till och med en världsmästare tillägnar sig nya kunskaper nästan dagligen. Att varje dag kunna lära sig något nytt och få en ny utmaning är vad som fascinerar många av dem som idag spelar bridge.

Bridge har massor av ingredienser i sig där de mest framträdande är problemlösning, logiskt tänkande och samarbete. Förmågor som människor inte bara har nytta av vid bridgebordet utan som med lätthet kan appliceras på frågeställningar som man möter både som individ, par och grupp i samhället. Att lösa ett bridgeproblem handlar många gånger om att ha rätt angreppssätt. I bridge gäller det att ställa rätt frågor till sig själv för att lösa problem, en förmåga eleverna sedan tar med sig ut i livet. Bra frågor leder oftast till kloka svar. Det leder i sin tur till goda förutsättningar att inte bara ta del av beslut utan också att man kan vara drivande i en beslutsprocess.

Syfte

Undervisningen i ämnet bridge ska syfta till att eleverna utvecklar kunskaper om bridge, vilket sedan ska kunna appliceras på problem och utmaningar som uppstår i vardagen. Undervisningen ska ge eleverna insikt i hur man kan omvandla beslut vid bridgebordet till vardagssammanhang.

Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar kunskaper för att kunna formulera och lösa problem samt reflektera över och värdera valda strategier, metoder, modeller och resultat. Värdering av resultat i bridge sker normalt väldigt snabbt vilket gör att eleven omedelbart vet om man löst eller inte löst ett problem. Eleverna ska även ges förutsättningar att utveckla kunskaper för att kunna tolka vardagliga situationer samt beskriva och formulera dessa med hjälp av bridgelogik och -filosofi.

Genom undervisningen ska eleverna ges förutsättningar att utveckla förtrogenhet med grundläggande bridgemässiga begrepp och metoder och deras användbarhet. Vidare ska eleverna genom undervisningen ges möjligheter att utveckla kunskaper i att använda digital teknik för att kunna undersöka problemställningar och spela bridge.

Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar förmågan att argumentera logiskt och föra bridgemässiga resonemang även vid sidan av bridgebordet.

Genom undervisningen ska eleverna även ges möjligheter att reflektera över bridgens betydelse i olika sammanhang och även spelets begränsning. Bridge som spel och företeelse ska stärka elevernas kunskaper i andra skolämnen. Logiska slutsatser, matematisk förståelse, minnesträning och samarbetsförmåga vid gruppövningar ger eleverna verktyg att använda vid problemlösning vid sidan av bridge.

Genom undervisningen i ämnet Bridge ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att:

- formulera och lösa problem med hjälp av bridgelogik samt värdera valda strategier
- använda och analysera bridgebegrepp och samband mellan dessa
- föra och följa bridgemässiga resonemang
- använda bridgens uttrycksformer för att samtala om, argumentera och redogöra för frågeställningar och utfall

Övergripande centralt innehåll, gäller alla årskurser

Det ska stå helt klart att vi som par är starkare än en enskild individ. Genom att lyfta sin partner kommer vi att utvecklas tillsammans. Detta i kombination med logisk problemlösning ska göra det enklare för individer sätta sig in i frågeställningar av allmän karaktär. Speciellt där man måste ta hänsyn till så väl sig själv, sitt par och en grupp. Det centrala är att JAG blir VI, inte bara vid bridgebordet.

Centralt innehåll

I årskurs 1-3

Bridgeförståelse

- Kunna spela MiniBridge
- Förstå de grundläggande begreppen för att kunna starta ett bridgespel; Giv, Budgivning, Utspel, Träkarl, Spelförare, Stick.

Problemlösning

- Behärska strategier för att vinna så många stick som möjligt både som spelförare och som försvarare.
- Utveckla bridgestrategier som kan appliceras på vardagliga situationer.

Samarbetsförmåga

- Spela tillsammans och utvecklas gemensamt.
- Träna på att två hjärnor är starkare än en.

Kortspel

- Kunna välja utspelskort i både NT och Trumf
- Hantera enklare kortspelskombinationer och spelproblem som spelförare

Budgivning

- Kunna tillämpa budgivningen enligt modellen för MiniBridge

Centralt innehåll

I årskurs 4-6

Bridgeförståelse

- Kunna spela och dra slutsatser kring MiniBridge.
- Behärska de grundläggande begreppen för att kunna starta ett bridgespel; Giv, Budgivning, Utspel, Träkarl, Spelförare, Stick.
- Förstå bridgeuttryck som är mer än grundläggande så som öppningshand, svarshand, zoner och bonus.

Kortspel

- Kunna välja utspelskort i både NT och Trumf med viss eftertanke.
- Hantera enkla kortspelskombinationer och spelproblem som spelförare och värdera olika alternativ mot varandra.

Budgivning

- Kunna tillämpa budgivningen enligt modellen för MiniBridge och senare dra slutsatser kring budgivning i spelet.
- Förstå att budgivningen i minibridge och Bridge skiljer sig åt.

Samarbetsförmåga

- Spela tillsammans och utvecklas gemensamt genom kommunikation och diskussion.
- Stärka förståelsen för att bridge är ett parspel, att involvera sin kamrat.

Problemlösning

- Utvecklade strategier för att vinna så många stick som möjligt både som spelförare och som försvarare.
- Behärska bridgestrategier som kan appliceras på vardagliga situationer, där det handlar om både matematiska som medmänskliga beslut.

Centralt innehåll

I årskurs 7-9

Bridgeförståelse

- Kunna spela och dra slutsatser kring MiniBridge
- Använda de grundläggande begreppen inom bridge på ett naturligt sätt; Giv, Budgivning, Utspel, Träkarl, Spelförare, Stick, Godspela, Maska, Öppningshand, Svarshand och Zoner och Bonus.

Kortspel

- Kunna välja utspelskort i både NT och Trumf där slutsatser dras kring budgivningen.
- Hantera något svårare kortspelskombinationer och spelproblem som spelförare och värdera olika alternativ mot varandra.
- Dra slutsatser kring markeringar

Budgivning

- Behärska budgivningen enligt modellen för MiniBridge och senare dra slutsatser från budgivning i spelet.
- Inse att budens betydelse är funktioner av varandra.

Samarbetsförmåga

- Spela tillsammans och utvecklas gemensamt genom kommunikation och diskussion. Aktivt dra slutsatser kring vad som sker under spelet.
- Stärka förståelsen för att bridge är ett parspel. Förstå betydelsen av att skicka och ta emot signaler.

Problemlösning

- Behärska mer avancerade strategier för att vinna så många stick som möjligt både som spelförare och som försvarare.
- Utveckla bridgestrategier som kan appliceras på vardagliga situationer. Tydligt se samband mellan bridge och vardagslivet där härledning är den yttersta formen.