



## Jeugdbridge Intro

Auteur	Romano de Bock
Team	Wikiwijs Maken Auteurs
Laatst gewijzigd	31 mei 2023
Licentie	CC Naamsvermelding 4.0 Internationale licentie
Webadres	<a href="https://maken.wikiwijs.nl/124454/">https://maken.wikiwijs.nl/124454/</a>



Dit lesmateriaal is gemaakt met Wikiwijs van Kennisnet. Wikiwijs is hét onderwijsplatform waar je leermiddelen zoekt, maakt en deelt.

# Inhoudsopgave

Jeugdbridge Intro .....	2
Houd je van kaartspelletjes? .....	2
Denksport Bridge .....	2
Stap 1 .....	4
De kaarten .....	4
De plaatjes .....	4
De rangorde .....	5
Speloefening .....	6
De spelers .....	8
Slagen maken .....	8
Samenwerken .....	9
Aan de slag met harten .....	10
Stap 2 .....	12
Bekennen .....	12
Verzaken .....	13
Aan de slag met harten en klaveren .....	14
Doordenker .....	15
Tips .....	15
Stap 3 .....	16
Alle kaarten .....	16
Sorteren .....	17
Doordenker .....	17
Tips .....	18
Slagen bijhouden .....	18
Spelen .....	19
Test je kennis .....	20
Jeugdbridge Klaveren .....	28
Voor docenten .....	29
Inhoud .....	29
Meerwaarde Jeugdbridge .....	29
Jeugdbridge Jokers .....	29
Talentvak .....	31
QR-code .....	32
Meer Jeugdbridge arrangementen .....	33
Over dit lesmateriaal .....	36

# Jeugdbridge Intro

'Jeugdbridge Intro' is het eerste arrangement van een serie waarin de denksport Bridge wordt uitgelegd. Het is geschreven voor iedereen in de onderbouw VO die graag wil leren bridgen. In 'Jeugdbridge Intro' staat de kennismaking met speelkaarten centraal.

De delen van Jeugdbridge zijn:

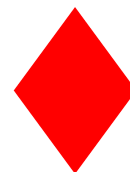
- '[Intro](#)' over Bridge
- '[Klaveren](#)' over Minibridge en Startersbridge
- '[Ruiten](#)' over de eerste beginselen van het bieden
- '[Harten](#)' met meer over het spelen en bieden
- 'Schoppen' over bijzondere biedafspraken

Na het doorwerken van de complete serie Jeugdbridge kun je op 'hoog' niveau meespelen als internet- of clubbridger.

De digitale lessenserie Jeugdbridge is gemaakt voor tablet of smartphone, maar is ook goed te gebruiken als presentatie. Van elk deel van Jeugdbridge bestaat ook een powerpointpresentatie; deze is volledig gelijk aan het Wikiwijs-arrangement.

## Houd je van kaartspelletjes?

- Gebruik je daarbij ook graag je hersens?
- Vind je het leuk om te winnen?
- Maar ... kun je ook goed tegen je verlies?
- Werk je graag samen?
- Houd je van gezelligheid?
- Kun je je goed concentreren?
- Ben je goed in logica?
- Wil je je geheugen trainen?
- **Zeg je op al die vragen 'ja', dan is bridge iets voor jou!**



## Denksport Bridge

- 'Bridge' is een internationale denksport
- Het wordt over de hele wereld gespeeld
- Meer dan 100.000.000 mensen spelen bridge
- Iedere bridger in de wereld spreekt dezelfde 'bridgetaal', want de spelregels zijn overal gelijk
- Bridge is altijd en overal te spelen, want je hebt alleen maar een spel kaarten nodig
- De Nederlandse Bridge Bond telt meer dan 100.000 leden
- Er zijn in Nederland ook heel veel jeugdspelers

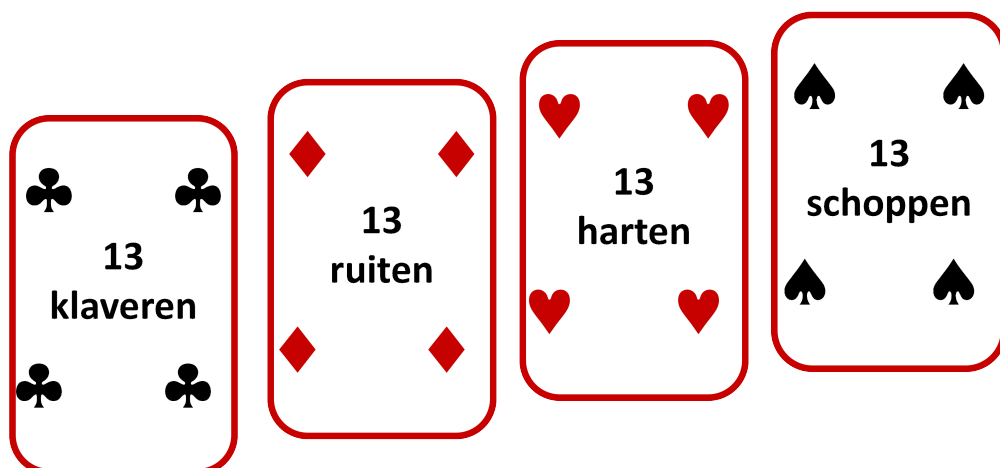




# Stap 1

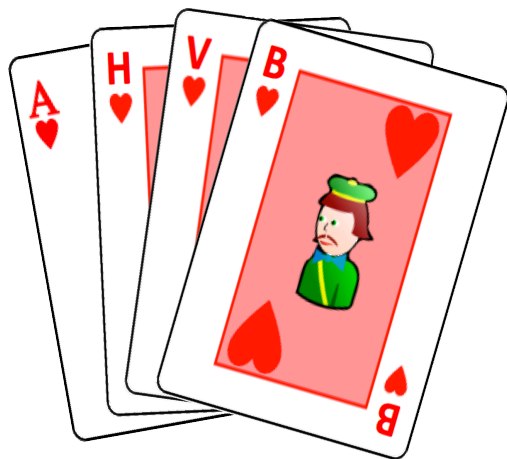
## De kaarten

Bij bridge doen alle 52 speelkaarten mee.  
De jokers worden niet gebruikt.  
De kaarten zijn verdeeld over vier 'kleuren':



## De plaatjes

Aas, Heer, Vrouw en Boer worden de 'plaatjes' of 'honours' genoemd.



Bij veel kaartspellen staat er geen A, H, V of B bij de plaatjes, maar A, K, Q of J.  
Dit is een spel Engelse kaarten.

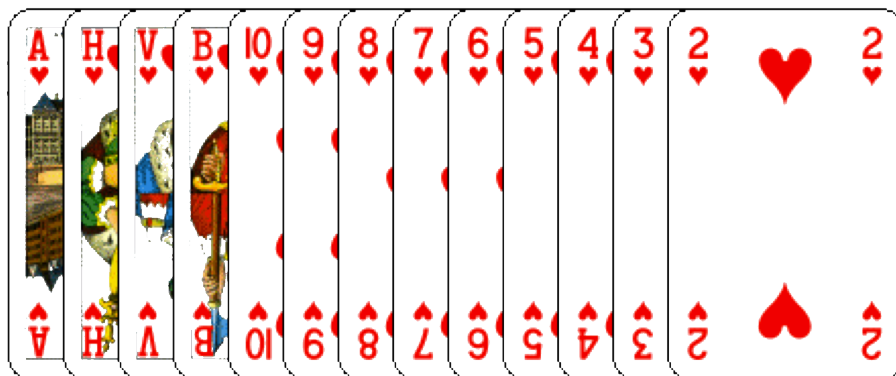
- A = Ace = Aas
- K = King = Heer
- Q = Queen = Vrouw
- J = Jack = Boer



## De rangorde

De kaarten hebben een bepaalde rangorde (waarde).

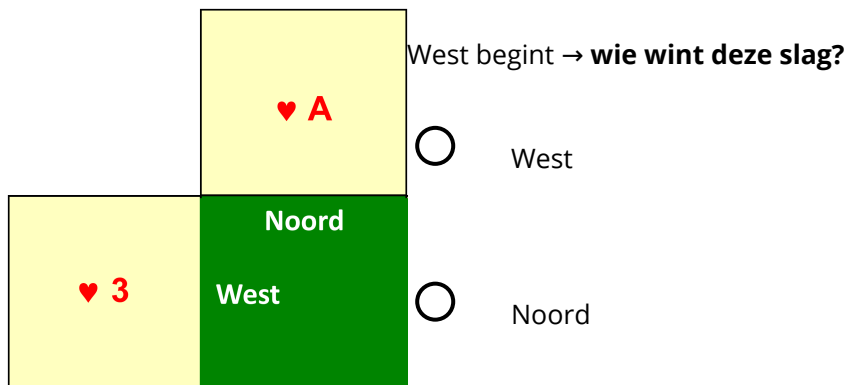
***hoog in rang ⇒ ⇒ ⇒ laag in rang***



Bij bridge leggen de spelers om de beurt een kaart 'open' voor zich neer.  
De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, wint.  
Dit wordt een 'slag' genoemd.

### Voorbeeld

Twee spelers, West en Noord, spelen tegen elkaar.  
West legt als eerste een kaart neer, daarna speelt Noord een kaart.

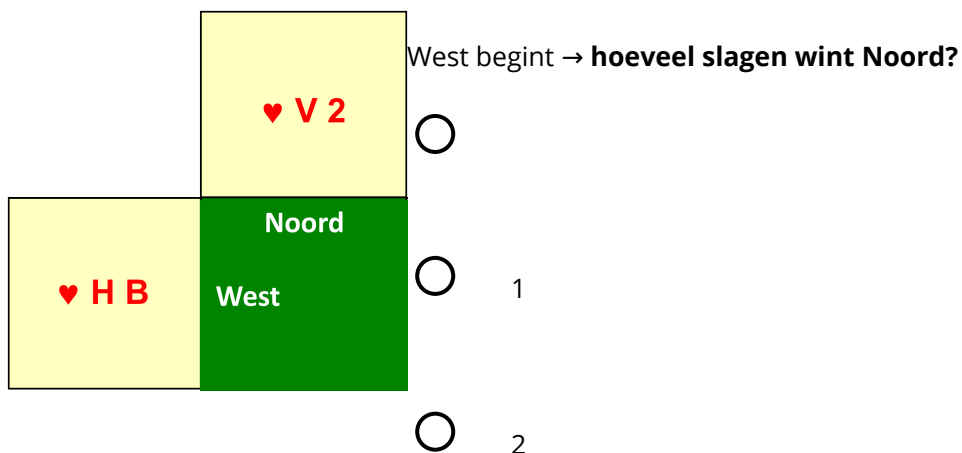


## Speloefening

### Een oefening voor twee spelers

Bridge is een denksport.  
Maak dus eerst een tactisch speelplan, voordat je een kaart neerlegt.

Noord en West spelen tegen elkaar; ze spelen steeds zo **slim** mogelijk!

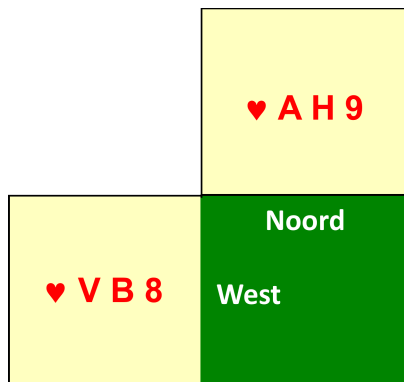


Noord begint → **hoeveel slagen wint Noord nu?**

☐

☐ 1

☐ 2

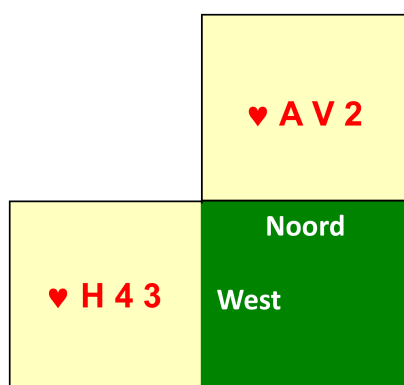


West begint en maakt 1 slag → **met welke kaart zal West dus niet begonnen zijn?**

☐ Harten vrouw

☐ Harten boer

☐ Harten acht



Noord begint en maakt 2 slagen → **met welke kaart is Noord gestart?**

☐ Harten aas

☐ Harten vrouw

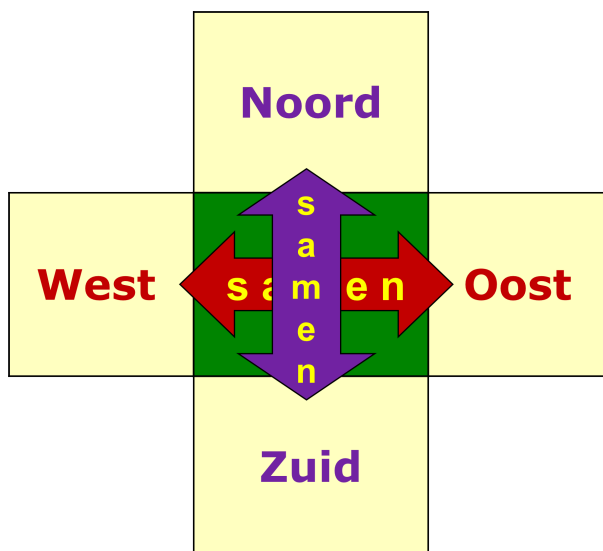
☐ Harten twee

---

## De spelers

Bridge speel je met z'n vieren:

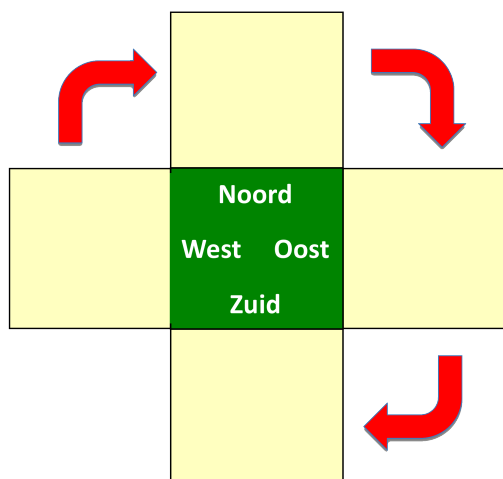
- 4 spelers → 2 paren
  - Noord + Zuid spelen samen
  - Oost + West spelen samen



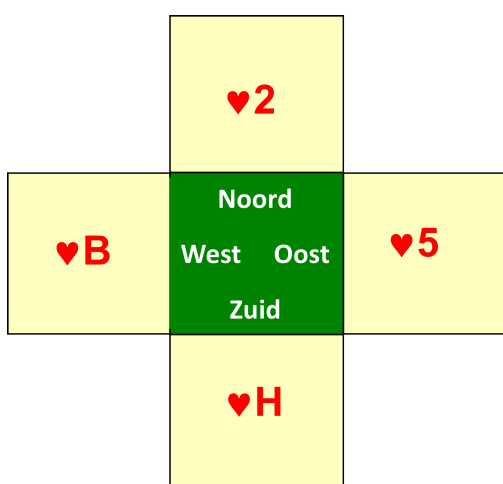
## Slagen maken

Bekijk de afbeelding hieronder.

Stel: je zit met z'n vieren aan tafel en West speelt de eerste kaart.



Met de wijzers van de klok speelt iedereen één kaart bij.



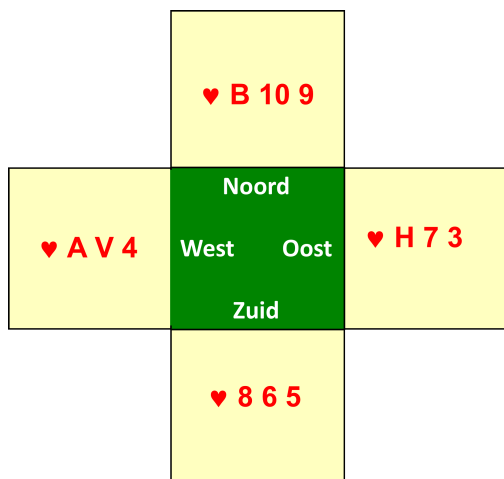
Degene die de kaart met de hoogste 'rang' speelt, wint → **wie wint deze 'slag'?**

wint deze slag.

## Samenwerken

Bij bridge speel je samen met je partner.  
Een slag die al voor je partner is, hoef je niet over te nemen.  
Het mag wel!

### Voorbeeld



Noord start met de boer, oost volgt met de heer en zuid speelt de vijf.

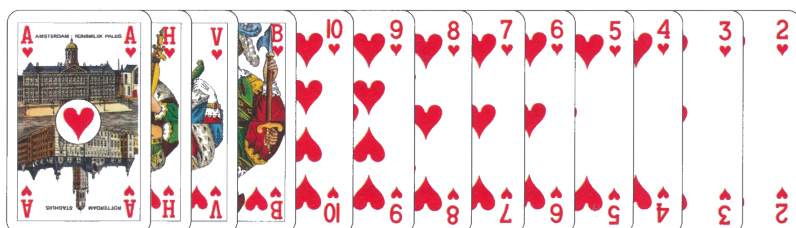
In de zin hieronder staan de mogelijke antwoorden **dik gedrukt**; klik op de juiste antwoorden.

Welke kaart speelt West en waarom?

West speelt de aas / de vrouw / de vier, omdat west daarmee de slag wint / de slag al voor de partner is.

## Aan de slag met harten

### Een oefening voor vier spelers



Zoek uit een spel alle hartenkaarten → **hoeveel kaarten zijn dat?**

Dat zijn  kaarten.

- Zuid schudt de hartenkaarten en deelt ze rond; zij/hij is de 'gever':
  - zorg dat niemand de 'beeldkant' ziet
  - geef steeds één kaart per speler
  - deel met de klok mee
  - één kaart blijft over → leg die ongezien in het midden
- Sorteert je eigen kaarten op rangorde en maak een 'waaier'



In de zin hieronder staan als mogelijk antwoord vier woorden **dik gedrukt**; klik op het juiste antwoord.

Zuid heeft de kaarten gedeeld.

De speler links van de gever komt uit; deze speler zit **noord** / oost / zuid / west.

- De winnaar van de slag legt haar/zijn kaart (met de achterkant naar boven) verticaal voor zich



verticaal horizontaal

- De partner van de winnaar legt de kaart ook 'dicht' en verticaal
- De tegenstanders draaien hun kaart ook om, maar leggen de kaart horizontaal voor zich
- De winnaar van de slag speelt de volgende kaart
- De anderen volgen in de richting van de klok → **wat doet de winnaar van deze slag?**
- De winnaar van deze slag legt haar/zijn kaart **horizontaal** / **verticaal** , met de achterkant naar **boven** / **onderen** en speelt daarna de volgende kaart.

- De winnaar van de laatste slag mag raden welke kaart in het midden ligt

**Speel een aantal spelletjes.**  
**Bij elk nieuw spel schudt en deelt een volgende speler.**  
**De speler links van degene die gedeeld heeft, komt uit.**



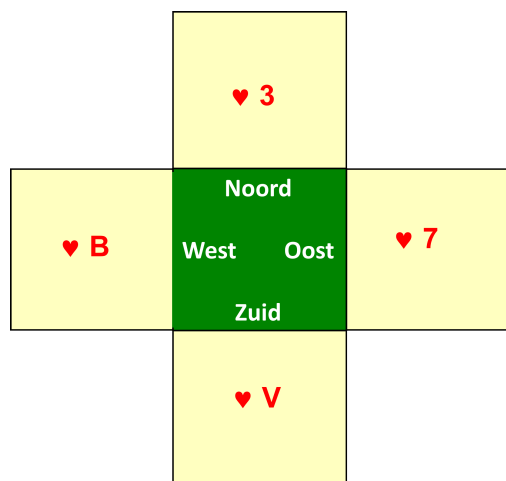
# Stap 2

## Bekennen

In de oefening hieronder wordt met twee 'kleuren' gespeeld: harten en klaveren.

Oost komt uit met ♥ 7.

Met de wijzers van de klok speelt iedereen de gevraagde kleur harten; dit heet 'bekennen'.

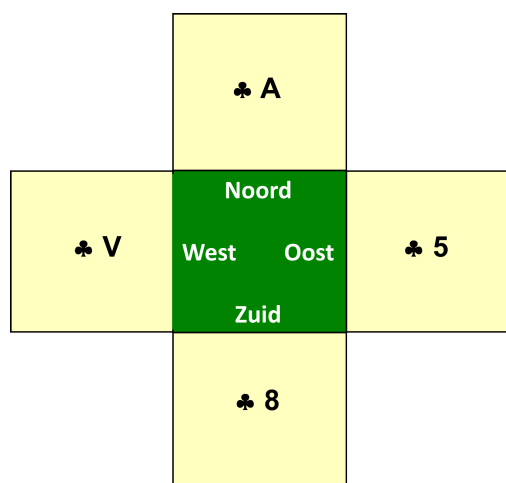


De slag wordt gewonnen door , want haar/zijn kaart is de  in rang.

---

De winnaar en haar/zijn partner leggen de kaart dicht en verticaal; de tegenstanders dicht en horizontaal.

Hierna speelt de winnaar van de eerste slag een klaveren.



Wie wint deze slag?

☐ Noord

☐ Oost

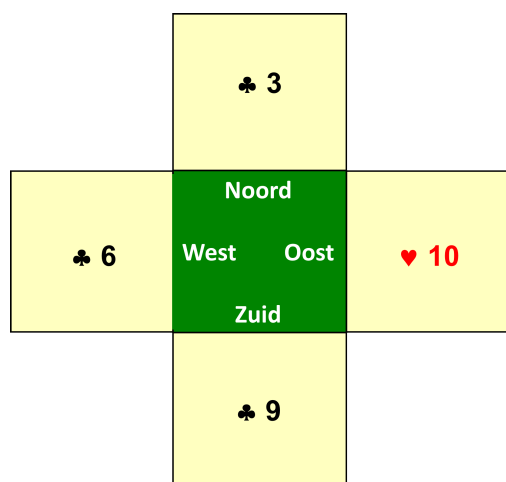
☐ Zuid

☐ West

---

Nadat de kaarten op de juiste manier met de beeldzijde naar onderen zijn neergelegd, komt de winnaar van de tweede slag uit met ♣.

Let op: Bekennen moet, maar als je de gevraagde kleur niet hebt, mag je iedere kaart bijgooien.



Oost heeft geen klaveren en speelt ♥ 10.  
De slag wordt gewonnen door de speler die de hoogste ♣ heeft bij gespeeld.

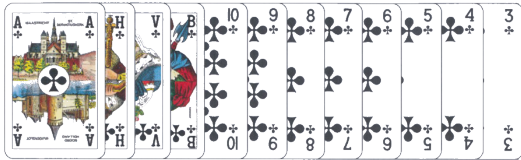
## Verzaken

Je moet altijd bekennen als je de gevraagde kleur hebt.

Niet bekennen, terwijl je de gevraagde kleur wel hebt, wordt 'verzaken' genoemd.

# Aan de slag met harten en klaveren

Zoek uit een spel alle ♣ en ♥.  
Haal de ♣2 en ♥2 eruit.



Er zijn nu nog 20 / 22 / 24 / 26 kaarten over.

---

De kaarten worden geschud en gedeeld door Noord.

Iedere speler krijgt  kaarten.

---

Elke speler pakt de kaarten **één voor één** op zonder dat anderen ze kunnen zien, sorteert ze op kleur en rangorde en maakt een waaier.



Oost komt uit.

Elk paar probeert zoveel mogelijk slagen te maken ⇒ let op: **bekennen moet!**

**Speel een aantal spelletjes.**  
**Bij elk nieuw spel schudt en deelt een volgende speler.**  
**De speler links van degene die gedeeld heeft, komt uit.**

# Doordenker

Je raapt na het delen deze zes kaarten op:

♣ A, ♣ H

♥ V, ♥ B, ♥ 10, ♥ 9

Jij mag uitkomen.

**Met welk slim speelplan haal je 100% zeker 4 slagen?**

Je begint met:



een klaverkaart



een hartenkaart

---

Overleg met je tafelgenoten hoe het slimme speelplan eruit ziet.  
Controleer daarna jullie antwoord.

## Tips

Tip 1: begin met je 'langste' kleur

Tip 2: wees zuinig op hoge kaarten in de kortste kleur

# Stap 3

## Alle kaarten

Vanaf nu spelen we met alle kaarten.

### Hoeveel zijn dat er?

Dat zijn er 13, 24, 26, 48, 50, 52, 54

---

De gever (bijv. Zuid) schudt en deelt.

Welke drie regels gelden bij het delen?

☐

tegen de klok in

☐

met de klok mee

☐

één voor één

☐

twee aan twee

☐

open

☐

dicht

---

# Sorteren

Na het delen pak je de kaarten één voor één op.  
Maak in je hand een 'waaier' of zet de kaarten in een houder.

Sorteer de kaarten als volgt:

- kleur bij kleur
- per kleur op volgorde
- wissel rode en zwarte kleuren af



# Doordenker

Jij mag uitkomen en je hebt:

- ♠ A H V
- ♥ H V B 10 9 8
- ♦ A 4
- ♣ A 8

Waarmee kom je uit?

☐ ♠

☐ ♥

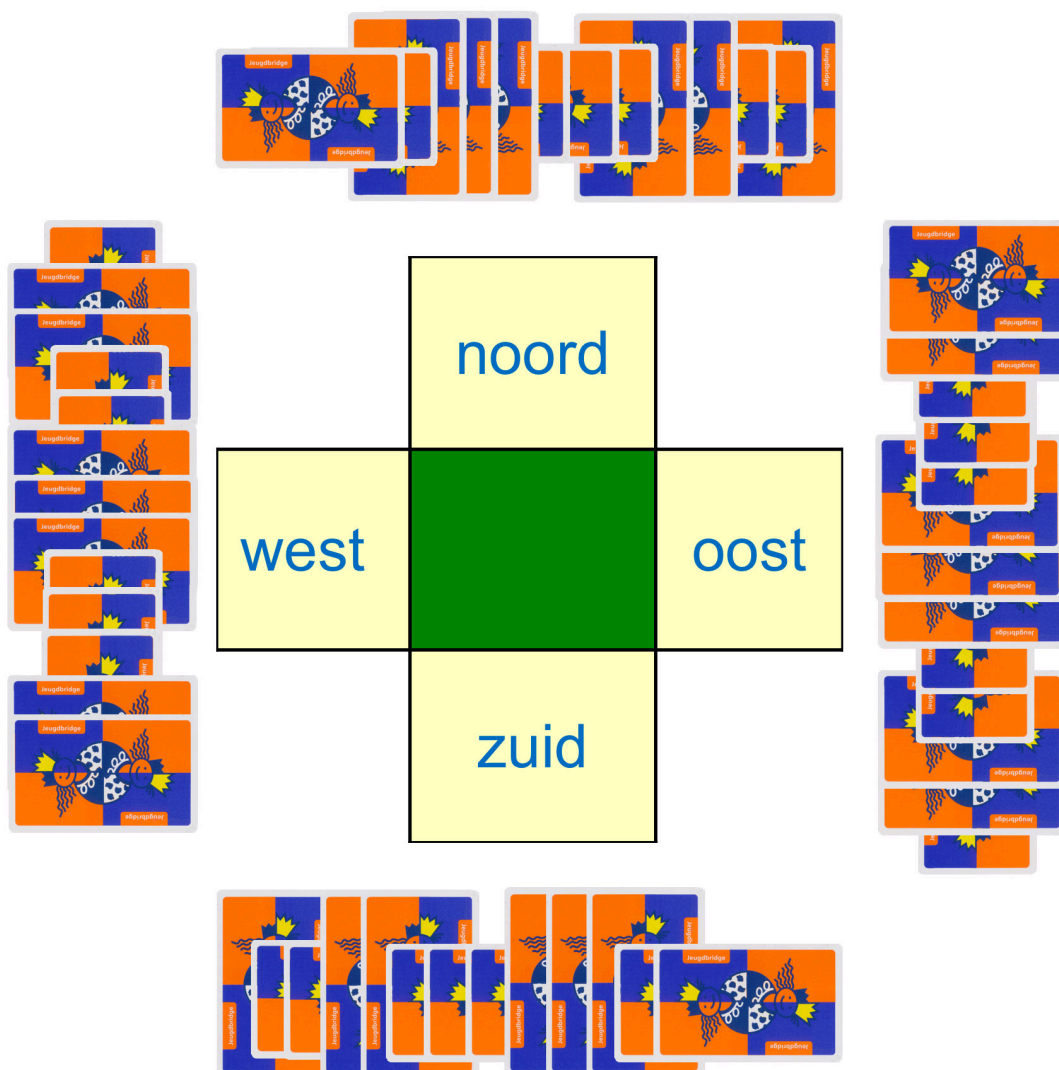
☐ ♦

☐ ♣

## Tips

Tip 1: probeer je lange kleur(en) te 'ontwikkelen', zodat je daarin extra slagen kan halen.  
Tip 2: onthoud met welke kaart je partner uit kwam en speel die kleur zodra je de kans krijgt; het is vaak de kleur waarin zij/hij extra slagen probeert te halen.

## Slagen bijhouden



- als elke speler een kaart heeft bijgespeeld, wordt vastgesteld wie de slag gewonnen heeft
- daarna legt iedereen de kaart 'dicht' voor zich
- de speler die de slag gewonnen heeft én haar/zijn partner leggen de gespeelde kaart verticaal voor zich op tafel
- het paar dat de slag niet gewonnen heeft legt de kaart horizontaal voor zich neer

**Bekijk de afbeelding hierboven**

Noord-Zuid hebben  slagen gemaakt. De eerste slag is gewonnen door paar  en de laatste slag door paar .

---

## Spelen

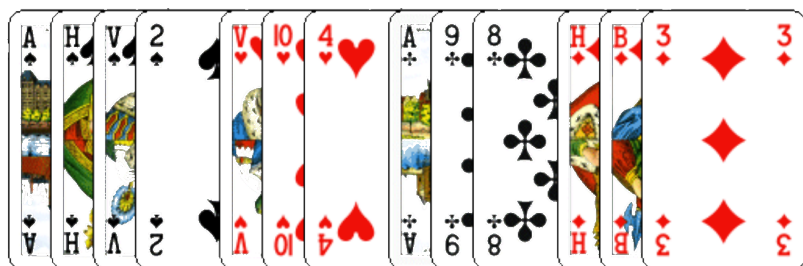
Speel een paar spelletjes, waarbij steeds een volgende speler schudt en deelt.

### De volgende regels gelden:

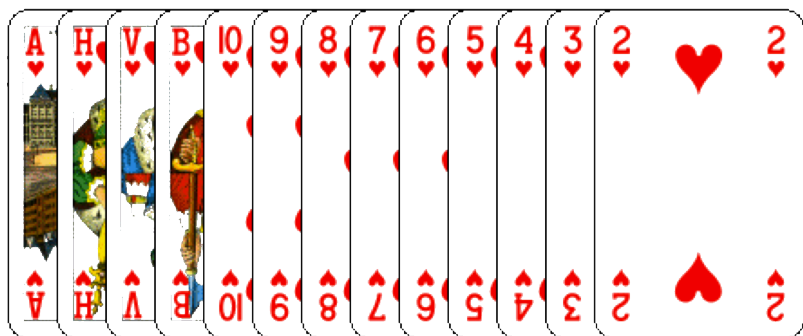
- de speler links van de geveer speelt de eerste kaart
- de hoogste kaart in de uitkomstkleur wint de slag
- bekenen moet
- kun je niet bekenen, dan mag je elke andere kaart bijgooien
- de speler die de slag wint, komt in de volgende slag uit

### Geheugensteuntjes:

Sorteren:



Rangorde:





# Test je kennis

Wil je vaststellen of je al genoeg weet om door te gaan naar 'Jeugdbridge Klaveren'?  
Maak dan de test.

Heb je de test af, bekijk dan je score.

Als je op 'bewijs van deelname' klikt, krijg je feedback op je antwoorden.

**Succes!**

## Test



Test je kennis van 'Jeugdbridge Intro'

<https://maken.wikiwijs.nl/p/questionnaire/standalone/4873030>

### Algemene Informatie

**Titel** Test je kennis van 'Jeugdbridge Intro'

**Aantal Vragen** 10

### Resultaat

Weet je de kaartvolgorde nog?

Sleep alle kaarten in volgorde van laag naar hoog:



- a.** tien
- b.** vrouw,
- c.** drie
- d.** zes
- e.** zeven
- f.** twee
- g.** acht
- h.** negen
- i.** vier
- j.** vijf
- k.** heer



**l.** aas



**m.** boer





Deze kaart komt uit een Engels kaartspel.

Hoe wordt de kaart in het Nederlands genoemd?

Antwoord:

---



Wat is de 'moeilijke' naam voor de 'plaatjes'?

Antwoord:

---



Aan het eind van het spel heeft Zuid deze slagen voor zich liggen.

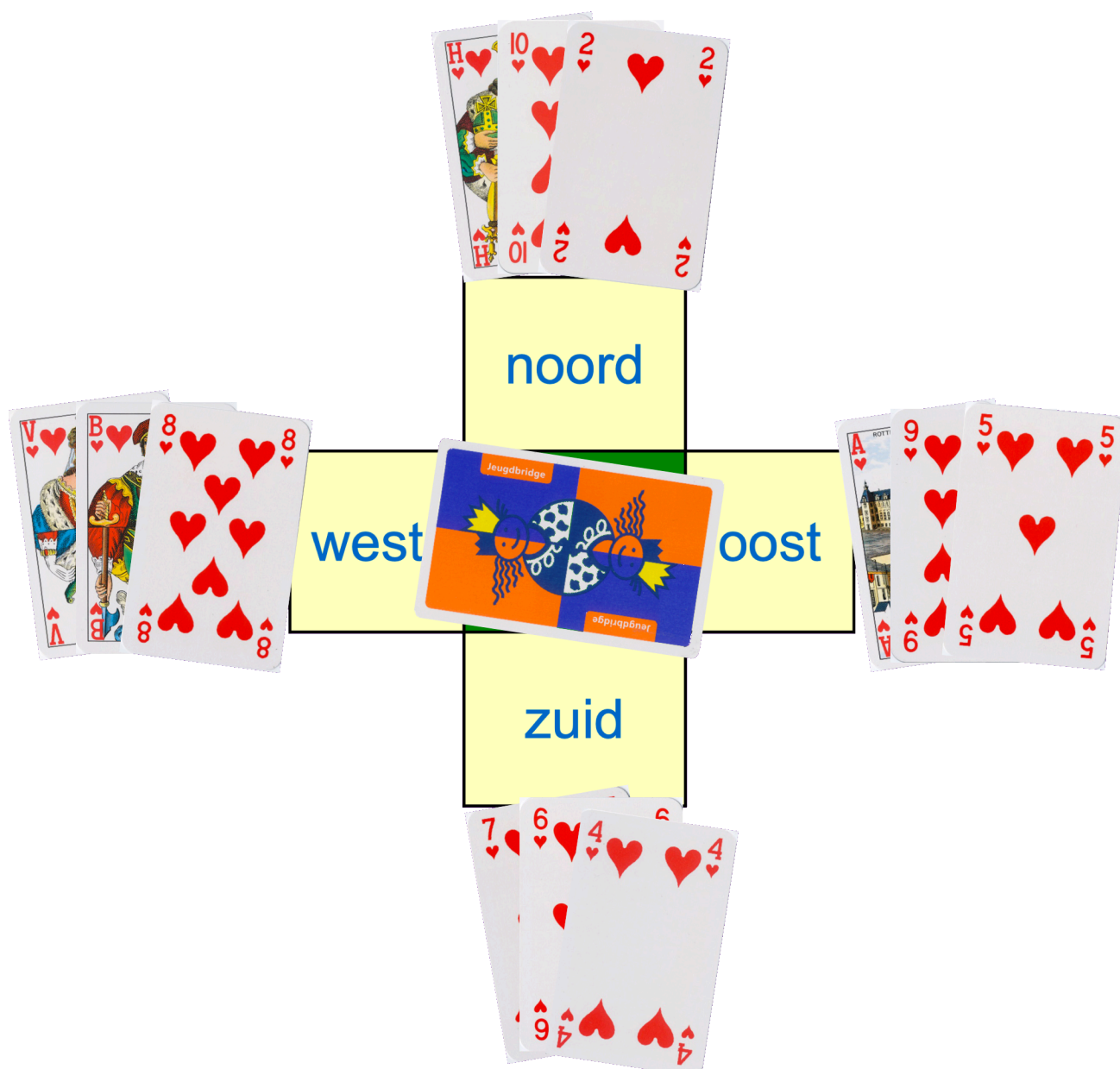
Welk paar heeft de eerste slag gewonnen? Welk paar de laatste?  
Hoeveel slagen zijn gewonnen door Oost-West?

- ☐ N-Z; N-Z; 6
- ☐ N-Z; N-Z; 7
- ☐ N-Z; O-W; 6
- ☐ N-Z; O-W; 7
- ☐ O-W; O-W; 6

☐ O-W; O-W; 7

☐ O-W; N-Z; 6

☐ O-W; N-Z; 7



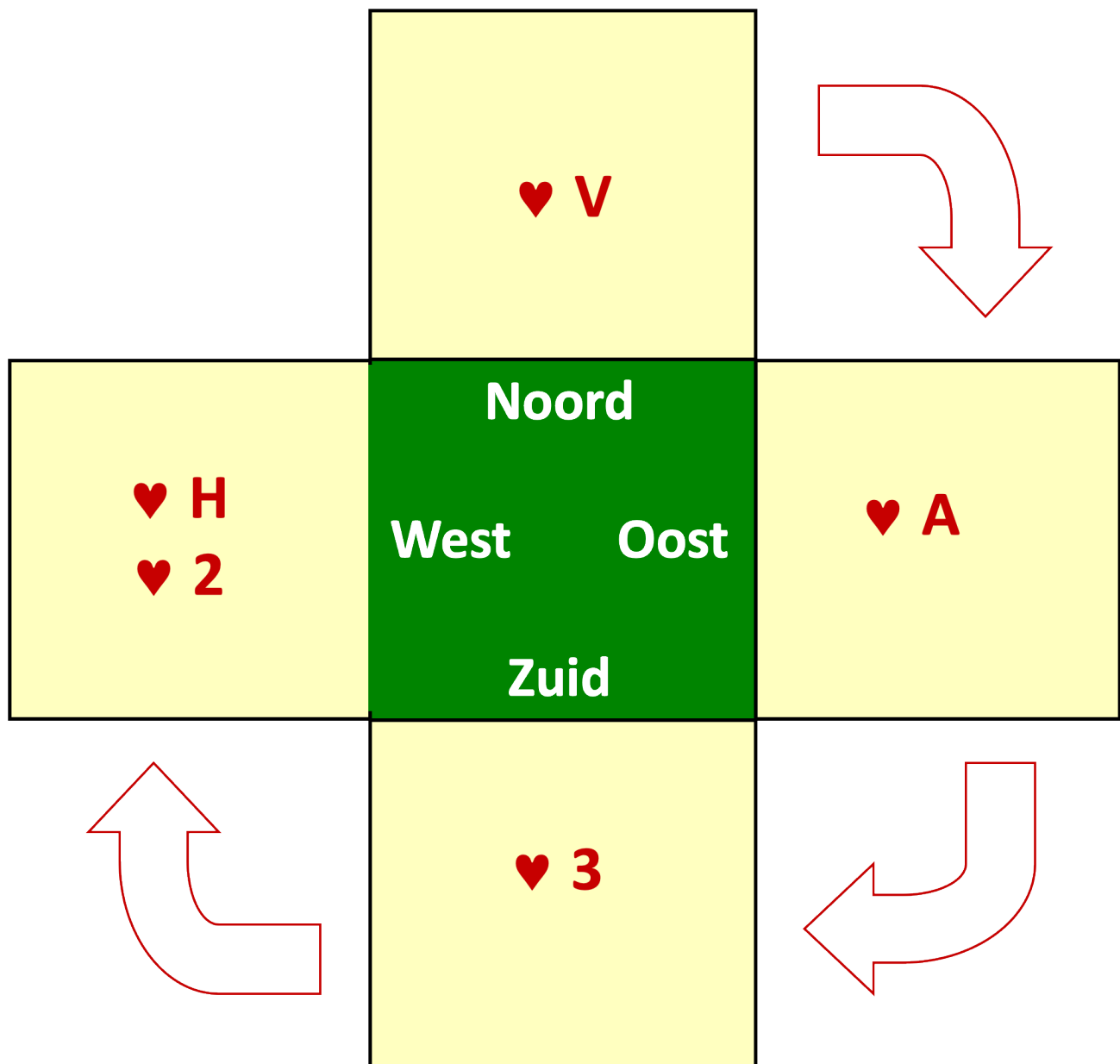
We spelen alleen met de hartenkaarten.

Alle harten zijn gedeeld; één kaart ligt 'dicht' in het midden.

Als er slim gespeeld wordt, wie wint dan de laatste slag?

Welke harten ligt 'dicht'?

---



Noord komt uit, jij zit West.

Wat speel je bij en waarom? Antwoord: , want .

---

Jij mag uitkomen.

♠ A H V  
♥ A H V  
♦ V B 10 9 8  
♣ A H

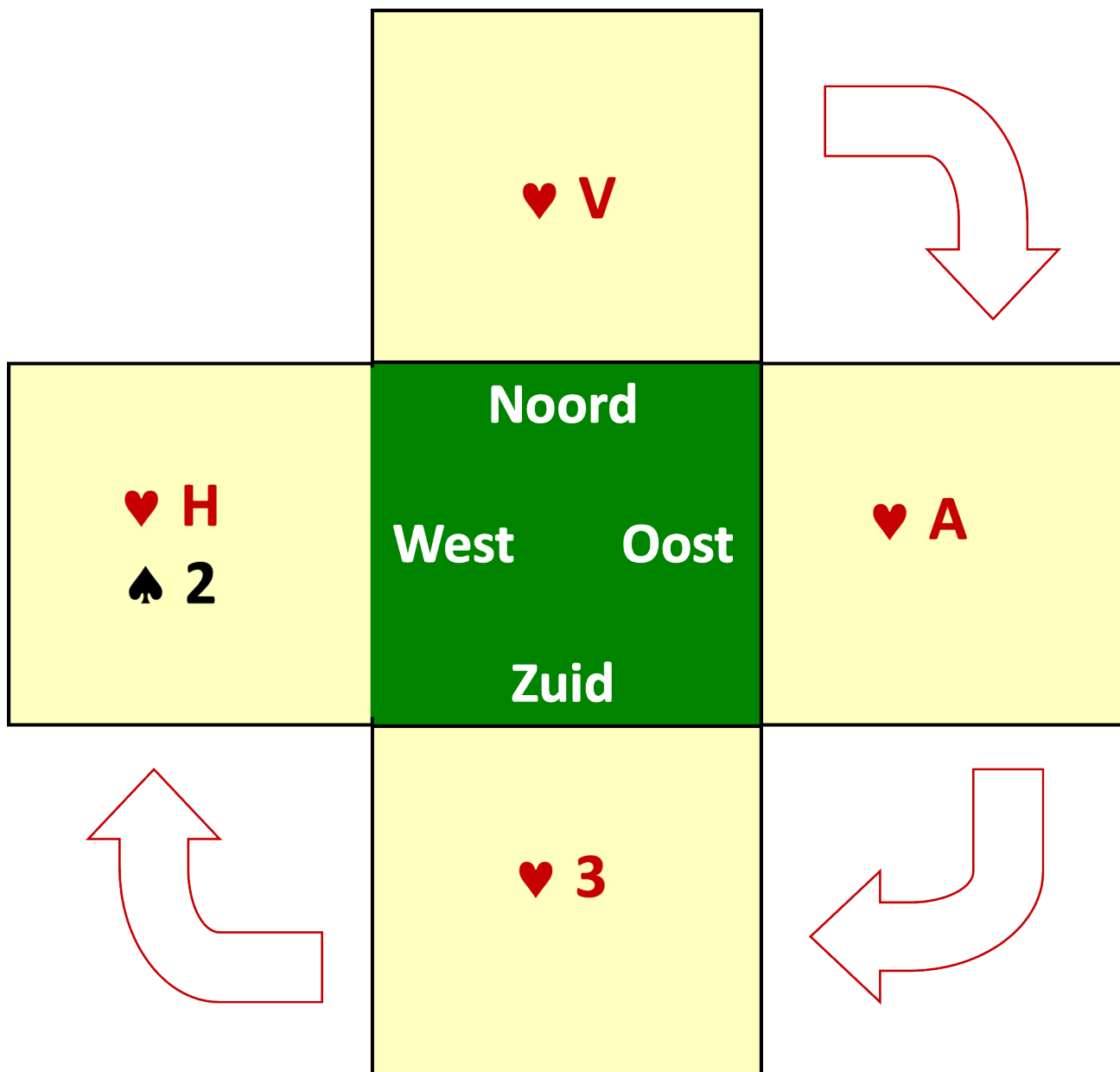
Waarmee kom je uit?

☐ ♠

☐ ♥

☐ ♦

☐ ♣



Jij zit West; Noord komt uit.

Wat speel je bij en waarom? Antwoord:  , want .

---

Welke drie regels gelden bij het delen?

Antwoord: twee aan twee , één voor één , 'dicht' , 'open' , met de klok mee , tegen de klok in .

---

Hoeveel 'kleuren' kent het bridgespel? Antwoord: .

Noem de twee rode 'kleuren'. Antwoord:  en .

---



# Jeugdbridge Klaveren

Het vervolg op 'Jeugdbridge Intro' is ['Jeugdbridge Klaveren'](#).

Daarin wordt eerst Minibridge uitgelegd en daarna Startersbridge.  
Deze spelvormen lijken al veel op het echte bridge.

# Voor docenten

## Inhoud

De lessenserie Jeugdbridge behandelt de beginselen van de denksport Bridge en is gemaakt door Romano de Bock voor de Nederlandse Bridge Bond.

In het arrangement 'Jeugdbridge Intro' staat de kennismaking met speelkaarten centraal. Het doel is om leerlingen uit de VO-brugklas voor te bereiden op 'Minibridge' en 'Startersbridge', onderwerpen die in 'Jeugdbridge Klaveren' aan bod komen.

Dit Wikiwijs-arrangement kan door de docent als presentatie gebruikt worden, maar is ook geschikt om zelfstandig door te werken op een tablet of desktop door een groepje leerlingen.

'Jeugdbridge Intro' is ook beschikbaar als powerpointpresentatie; deze is volledig gelijk aan het Wikiwijs-arrangement. De powerpointpresentatie is te downloaden via de [NBB-website](#) of per [mail](#) aan te vragen bij de auteur.

## Meerwaarde Jeugdbridge

Bridge is niet alleen een leuk en uitdagend spel, maar draagt ook bij aan de ontwikkeling van scholieren. Onderzoek in de VS toont aan dat leerlingen die op school leren bridgen veel beter scoren bij taal, lezen, exacte en sociale vakken dan niet-bridgers.

Bij Jeugdbridge komen allerlei educatieve en vormende elementen, attitudes en vaardigheden aan bod, zoals:

- analyseren
- concentreren
- samenwerken
- (kansbe-)rekenen
- etiquetteregels leren
- omgaan met tijdsdruk
- trainen van het geheugen
- beslissingen durven nemen
- creatief denken en handelen
- ontwikkelen van sociaal gedrag
- ontwikkelen van sportief gedrag
- omgaan met emotionele beleving
- ontwikkelen van psychologisch inzicht

## Jeugdbridge Jokers

Het is zeer motiverend voor leerlingen als ze direct feedback krijgen op hun activiteiten tijdens de bridgeles.

Beloningskaartjes zijn hier prima voor te gebruiken.

Zo'n 'Jeugdbridge Joker' kan persoonlijk verdiend worden, maar ook als paar of als 'tafel'.

Acties om kaartjes te winnen zijn bijvoorbeeld:

- het juiste antwoord
- het snelst alle harten in de juiste volgorde op tafel
- de kaarten op goede volgorde in de waaier
- het goede contract
- de juiste uitkomst
- het beste speelresultaat
- de 'perfecte' dummy
- de snelste tafel
- de stilste tafel

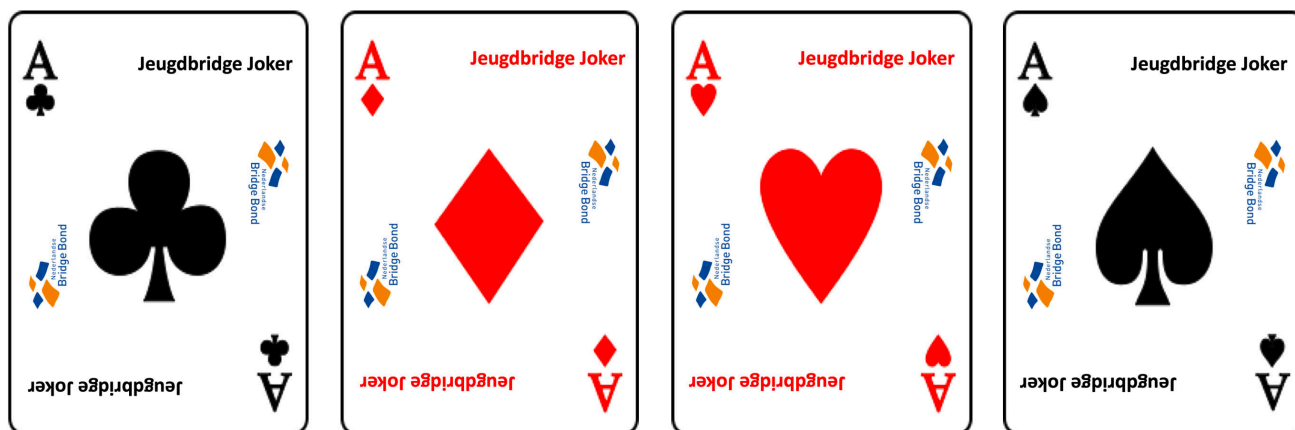
Acties om kaartjes te verliezen zijn bijvoorbeeld:

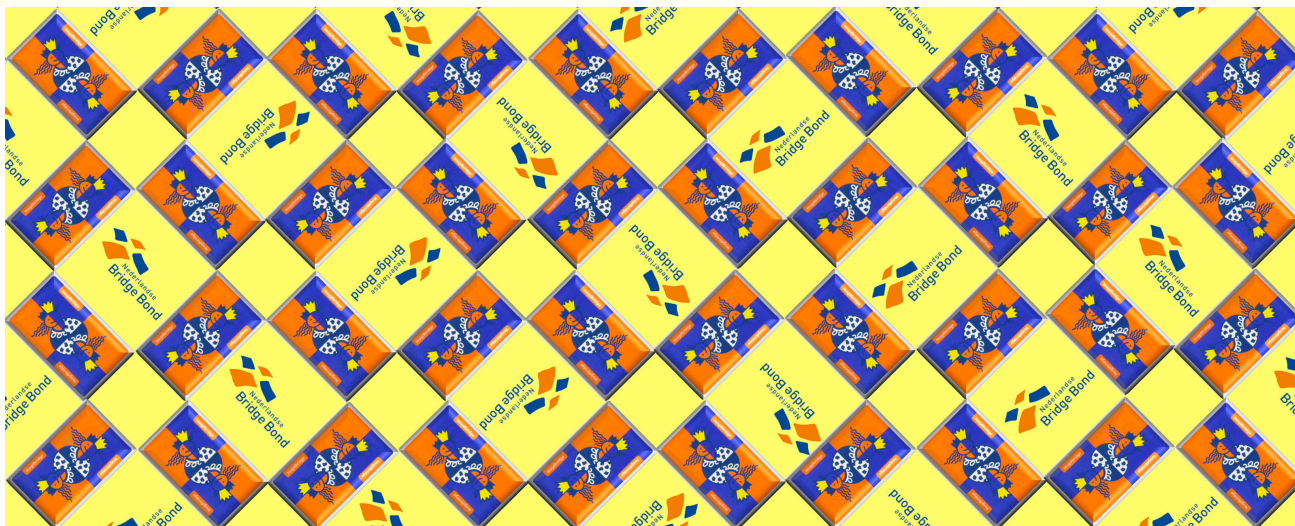
- een verkeerd antwoord
- down gaan
- verzaken
- contact tussen dummy en leider

Aan het eind van de les ontvangt het paar met de meeste 'Jeugdbridge Jokers' een prijsje.

Beloningskaartjes maak je eenvoudig zelf, door een eigen ontwerp dubbelzijdig te printen, te lamineren en op het formaat van een speelkaart bij te knippen.

Voorbeeld en [printversie](#)





## Talentvak

Dit leer-arrangement is gebaseerd op de kennismakingslessen van het 'Talentvak Bridge' op het Herbert Vissers College te Nieuw-Vennep. Tussen 2013 en 2022 was bridge op deze school een ingeroosterd keuzevak voor eerste- en tweedeklassers.

Het Talentvak Bridge op het HVC is ontwikkeld door Sam Spaargaren en Romano de Bock. Zij ontvingen voor hun initiatief de '[Hunebed Trofee 2018](#)' tijdens het jaarcongres van de Nederlandse Bridge Bond.

In het oktobernummer 2017 van het NBB-maandblad 'Bridge' staat een artikel waarin de werkwijze bij het 'Talentvak Bridge' op het HVC is beschreven.



[Artikel Bridge, oktober 2017](#)

### Middelbare school

"Met 29 leerlingen was afgelopen schooljaar een record. Niet allemaal gaan ze door naar het tweede jaar, maar toch altijd wel een tachtig, negentig procent", schat Romano de Bock, leraar aardrijkskunde op het Herbert Viissers College in Nieuw-Vennep. Daar is bridge sinds 2013 een heus schoolvak, een zogeheten talentvak.

Het HVC is een middelbare school met alle 'richtingen', van beroepsopleiding tot en met gymnasium. Naast de reguliere vakken krijgen alle eerste- en tweedeklassers twee uur per week een verrijkingsprogramma aangeboden: een talentvak.

Het is geen extraatje, maar een gewoon ingeroosterd vak compleet met beoordeling en vermelding op het rapport.

Ondanks de concurrentie van vakken als drama, *business*, *art*, *games design*, *sport & lifestyle* kiest zo'n 15 tot 20 procent van de havo- en vwo-leerlingen na een kennismakingsperiode voor bridge. "Daar zijn we best trots op", zegt De Bock die met Sam Spaargaren (docent Frans) de bridgelessen samenstelt. In januari gaan ze dan echt van start. "We beginnen met minibrige. De stof wordt gepresenteerd in zelfgemaakte PowerPoints; als ondersteuning hebben de leerlingen de boekjes van de methode *'Jeugdbridge'* van de Bridge-Bond. De vragen hieruit worden als opdrachten in de les of thuis gemaakt."

#### Simpel kaartspelletje?

De scholieren leren eerst spelen zonder troef, daarna mét troef. "De nadruk ligt op uitkomen, speelplan maken, uitspelen, snijden, wel of geen manche halen. Vanaf met gaan we 'echt' brigen, compleet met biedboxen en scoreberekening. Aan het eind van de brugklas nemen we het klaveren-examen af, in de loop van het tweede lesjaar de ruiten-, harten- en schoppen-examens. De leerlingen die het schoppen-diploma hebben behaald, kunnen op een verdienstelijk niveau



Romano de Bock (derde van links) op het HVC te Nieuw-Vennep bij de Jong&Ouder-drive. Eerste links: bridgecollega Sam Spaargaren

briden. Ze kennen dan de conventies Stayman, Jacoby en Blackwood."

Het doel is om leerlingen - en ook hun ouders - te laten zien dat brigen een heel leuke bezigheid is, veel meer dan een simpel kaartspelletje. De Bock: "In bridge komen vaardigheden aan bod als samenwerken, logisch redeneren, concentreren, rekenen, beslissingen nemen onder tijdsdruk, maar ook tegen je verlies kunnen."

#### Rondje om vlaggenmast

Soms kennen leerlingen het spel van hun ouders of grootouders. "Maar het gaat ook wel eens omgekeerd. Dan brengt een leerling juist hen aan het brigen." Het plezier staat voorop, benadrukt De Bock. In de didactische aanpak wordt daarbij geen methode geschuwd, ook niet de ludieke. Zoals een net uitgelegd begrip als 'kleintje belooft plaatje' of 'derde man doet wat hij kan' als wachtwoord gebruiken om het lokaal binnen te komen.

"Wie dan de toegangscode niet meer weet, moet voor straf een rondje om de vlaggenmast rennen. Zo komen ze al met een lach binnen. Een enorme stimulans is ook ons systeem van zelf ontworpen 'talentkaartjes'. Die zijn op alle mogelijke manieren te verdienen. Bijvoorbeeld door een onverwachte vraag goed te beant-

woorden, door een goede uitkomst of een juiste snit, maar ook door een voorbeeldige dummy te zijn. Die kaartjes moeten weer ingeleverd worden als er bijvoorbeeld verzaakt wordt of ongeoorloofd geseind. Elke week zijn er prijsjes voor het paar met de meeste talentkaartjes."

#### Leengrootouders

Een hoogtepunt voor de leerlingen is het NK minibrige, al leidde dat ook wel eens tot gefronste wenkbrauwen bij andere deelnemers, omdat onze leerlingen over het algemeen iets ouder zijn. "Voor de tweedeklassers organiseren we een Jong&Ouder-drive, waar de leerlingen spelen met opa, oma, moeder, vader, buur. Voor wie geen partner kan meebrengen trekken we een blik leenoma's en -opa's van onze eigen bridgeclub open."

Romano de Bock gaat met pensioen, maar blijft wel samen met zijn collega bridgelessen geven. "Zowel Sam als ik hebben een grote passie voor bridge. Als meer scholen enthousiast worden voor het verrijkingsprogramma, dan kan het jeugdbridge echt goed van de grond komen in Nederland. Middelbare scholen hoeven in ieder geval niet bang te zijn dat er onvoldoende animo is want het succes bij ons op het HVC toont aan dat veel jongeren het heel leuk vinden om te leren brigen."

## QR-code

Tip: Projecteer onderstaande QR-code, zodat cursisten deze kunnen scannen met hun tablet of smartphone om eenvoudig naar dit Wikiwijs-arrangement te gaan.



[https://maken.wikiwijs.nl/124454/Jeugdbridge\\_intro](https://maken.wikiwijs.nl/124454/Jeugdbridge_intro)

## Meer Jeugdbridge arrangementen

'Jeugdbridge' is een lessenserie over de beginselen van Bridge en bestaat uit de arrangementen:

1. ['Jeugdbridge Intro'](#) ⇒ kennismaking met bridge
2. ['Jeugdbridge Klaveren'](#) ⇒ Minibridge en Startersbridge
3. ['Jeugdbridge Ruiten'](#) ⇒ bieden
4. ['Jeugdbridge Harten'](#) ⇒ volgbiedingen en de antwoorden op het 1SA-openingsbod
5. 'Jeugdbridge Schoppen' ⇒ bijzondere biedafspraken / conventies (nog in ontwikkeling)

De digitale arrangementen 'Jeugdbridge Klaveren, Ruiten, Harten en Schoppen' volgen in grote lijnen de leerinhoud van de gelijknamige boekjes 'Jeugdbridge'.

Deze boekjes, met handleiding, spellen en toetsen, zijn aan te vragen bij de NBB.

Jeugdbridge Intro:



Jeugdbridge Klaveren:



Jeugdbridge Ruiten:



Jeugdbridge Harten:





# Over dit lesmateriaal

## Colofon

<b>Auteurs</b>	Romano de Bock
<b>Team</b>	Wikiwijs Maken Auteurs
<b>Laatst gewijzigd</b>	31 mei 2023 om 13:18
<b>Licentie</b>	De Internationale Creative Commons 4.0 licentie waarbij de gebruiker het werk mag kopiëren, verspreiden en doorgeven en afgeleide werken mag maken onder de voorwaarde: Naamsvermelding, zie <a href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</a> . <a href="#">Meer informatie over de CC Naamsvermelding 4.0 Internationale licentie licentie.</a>

## Aanvullende informatie over dit lesmateriaal

Van dit lesmateriaal is de volgende aanvullende informatie beschikbaar:

<b>Eindgebruiker</b>	leerling/student
<b>Trefwoorden</b>	bridge, bridgen, denksport, harten, kaartspel, klaveren, minibridge, ruiten, schoppen, startersbridge