

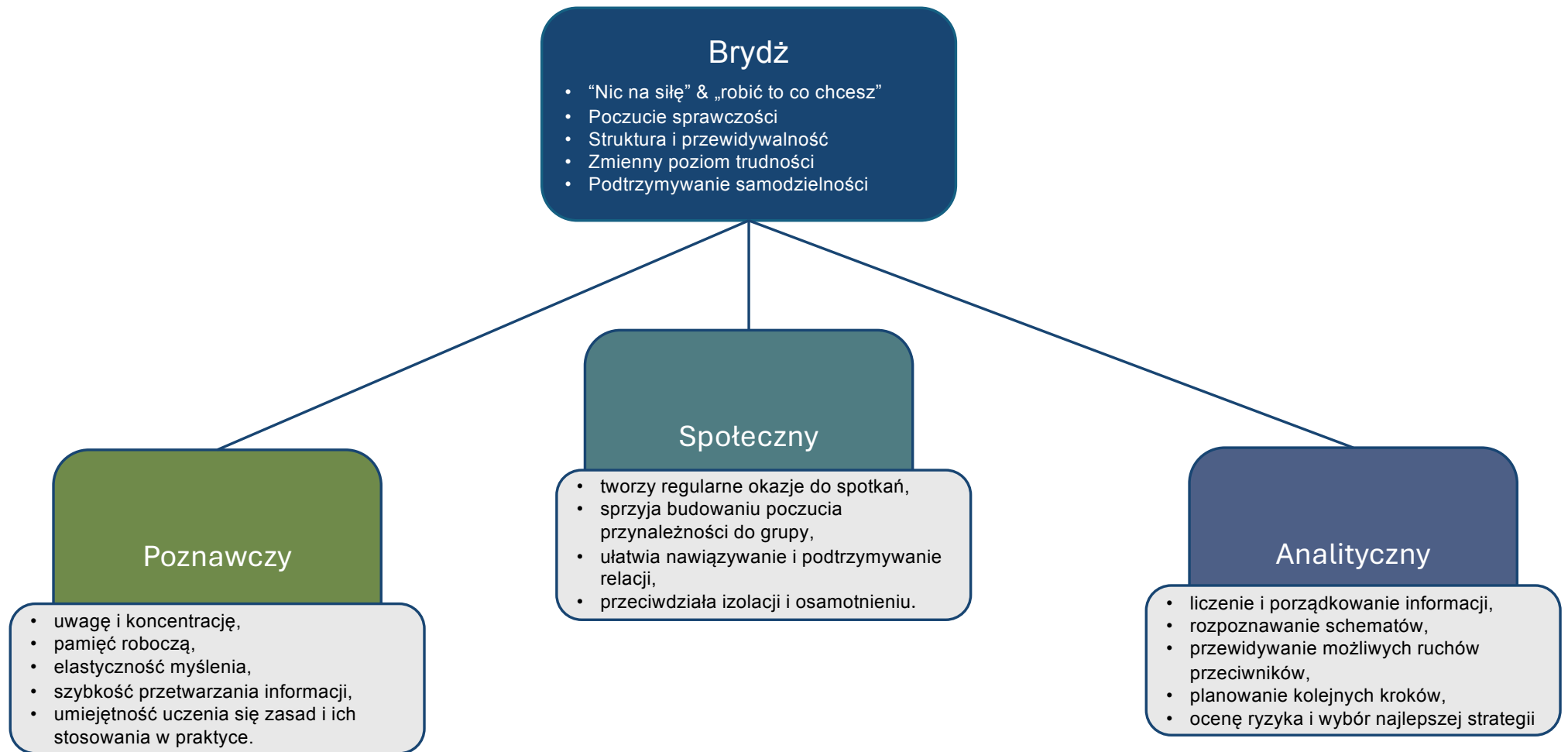
Zagrajmy w brydża!

Jan Szewczyk

22 Marca 2026 | Jan Szewczyk | Konferencja „Przekraczając mosty nad doliną demencji.” | Centrum Alzheimer w Warszawie

- 1) Pobierz karty z pudełka.
- 2) Sprawdź czy jest 13.
- 3) Ułóż karty w kolory.
- 4) Sprawdź jakie masz figury.
- 5) Za każdą z figurę przyznaj wartość punktowa (A=4; K=3; D=2; W=1).
- 6) Zsumuj punkty z partnerem.
- 7) Sprawdź która para ma więcej punktów.
- 8) Zdecyduj kto rozpoczyna, a kto jest rozgrywającym.
- 9) Po wiście, rozgrywający wybiera czy gra w kolor (jaki?) lub Bez Atu.
- 10) Zdobądź jak najwięcej lew, tak że każdy kładzie po jednej karcie. Najstarsza karta wygrywa.

Brydż jest grą aktywizującą społecznie, poznawczo i analitycznie



Schemat 1: Gra w BA

Czas na rozdanie	20 minut
Rola prowadzącego	Część 1: Bardzo duża Część 2: Bardzo duża

Część 1:

Ocena siły karty

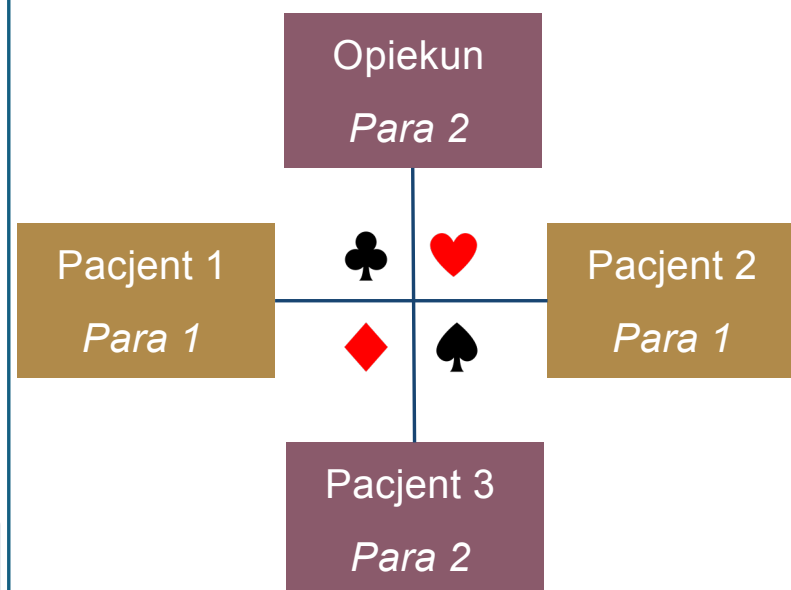
- Sprawdź czy masz 13 kart
- Wybierz figury
- Przyznanie punktów za figury oraz zsumowanie
- Ułożenie kart w ręku w odpowiednich kolorach

Część 2:

Rozgrywka

- Państwo w jednej my w drugiej.
- Każdy kolejno kładzie po jednej karcie, do koloru.
- Najstarsza z czterech wygrywa

Miejsca przy stole:



Poznawczy

- Dopasowanie kart do kolorów
- Dopasowanie wartości punktowych do figur

Spółeczny

- Gra w parach
- Współpraca przy zdobywaniu punktów

Analityczny

- Suma punktów
- Ocena, która karta jest najstarsza

Schemat 2: Gra w kolor

Czas na rozdanie	15 minut
Rola prowadzącego	Część 1: Średnia Część 2: Bardzo duża

Część 1:

Ocena siły karty

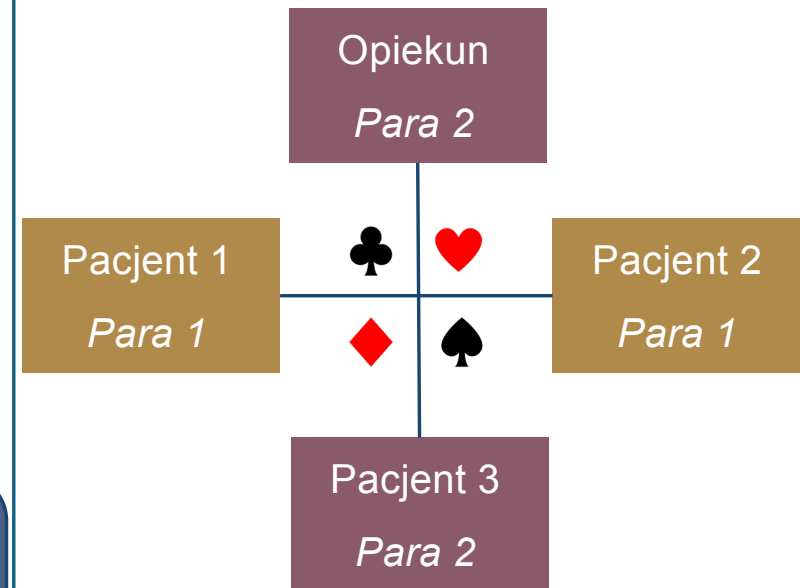
- Sprawdź czy masz 13 kart oraz wybierz figury.
- Przyznanie punktów za figury oraz zsumowanie
- Ułożenie kart w ręku w odpowiednich kolorach

Część 2:

Rozgrywka

- Państwo w jednej my w drugiej.
- Każdy kolejno kładzie po jednej karcie, do koloru.
- Najstarsza z czterech wygrywa
- Najstarsza z koloru (wybranego) zawsze wygrywa

Miejsca przy stole:



Poznawczy

- Dopasowanie kart do kolorów
- Dopasowanie wartości punktowych do figur
- Dokładanie kart do koloru
- Dokładanie kart z koloru atutowego.

Społeczny

- Gra w parach
- Współpraca przy zdobywaniu punktów

Analityczny

- Suma punktów
- Ocena, która karta jest najstarsza
- Sprawdzanie, które karty zostały wykorzystane

Schemat 3: Gra w BA lub kolor

Czas na rozdanie	14 minut
Rola prowadzącego	Część 1: Mała Część 2: Średnia

Część 1:

Ocena siły karty

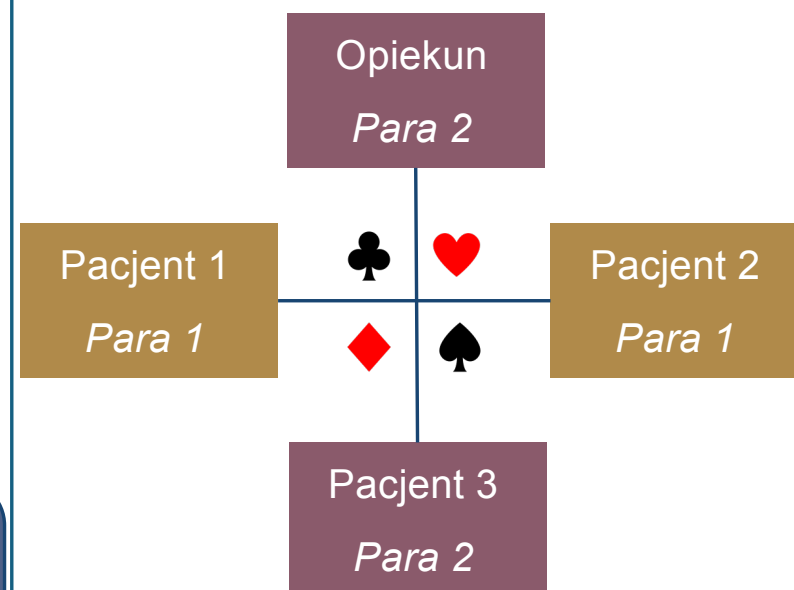
- Sprawdź czy masz 13 kart oraz wybierz figury.
- Przyznanie punktów za figury oraz zsumowanie
- Ułożenie kart w rękę w odpowiednich kolorach
- Po wiście wybór czy w kolor czy w BA.

Część 2:

Rozgrywka

- Państwo w jednej my w drugiej.
- Każdy kolejno kładzie po jednej karcie, do koloru.
- Najstarsza z czterech wygrywa
- Najstarsza z (wybranego) koloru wygrywa.

Miejsca przy stole:



Poznawczy

- Dopasowanie kart do kolorów
- Dopasowanie wartości punktowych do figure
- Dokładanie kart z koloru atutowego.

Społeczny

- Gra w parach
- Współpraca przy zdobywaniu punktów
- Wspólne sumowanie punktów

Analityczny

- Suma punktów
- Ocena, która karta jest najstarsza
- Sprawdzanie, które karty zostały wykorzystane
- Sprawdzanie wyniku

Schemat 4: Gra samodzielna

Czas na rozdanie

10 minut

Rola
prowadzącego

Część 1: Bardzo mała
Część 2: Mała

Część 1:

Ocena siły karty

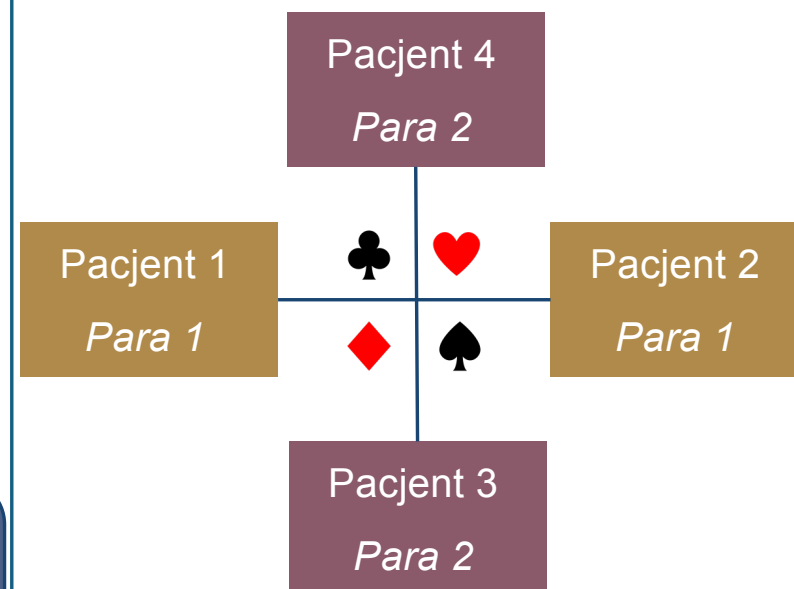
- Sprawdź czy masz 13 kart oraz wybierz figury.
- Przyznanie punktów za figury oraz zsumowanie
- Ułożenie kart w rękę w odpowiednich kolorach
- Zsumowanie kart z partnerem
- Po wiście wybór czy w kolor czy w BA

Część 2:

Rozgrywka

- Państwo w jednej my w drugiej.
- Każdy kolejno kładzie po jednej karcie, do koloru.
- Najstarsza z czterech wygrywa
- Najstarsza z (wybranego) koloru wygrywa

Miejsca przy stole:



Poznawczy

- Dopasowanie kart do kolorów
- Dopasowanie wartości punktowych do figure
- Dokładanie kart z koloru atutowego.

Społeczny

- Gra w parach
- Współpraca przy zdobywaniu punktów
- Wspólne sumowanie punktów
- Gra w parze

Analityczny

- Suma punktów
- Ocena, która karta jest najstarsza

Struktura i przewidywalność w nieprzewidywalnej grze.

Brydż

- “Nic na siłę” & „robić to co lubisz”
- Poczucie sprawczości
- Struktura i przewidywalność
- Zmienny poziom trudności
- Podtrzymywanie samodzielności

Elementy stałe (narzędzia)		Elementy zmienne		
Schematy	Materiały	Poziom trudności	Rola prowadzącego	Czas na rozdanie
Ilość kart. Treść instrukcji. Kolejność czynności.	Ściągawka: A – 4 PKT K – 3 PKT D – 2 PKT W – 1 PKT	Dostosowanie złożoności do zaawansowania grupy.	Z osoby niezbędnej staje się facylitatorem.	Zawodnicy potrzebują coraz mniej pomocy. Szybciej podejmują decyzję, wiedzą jak korzystać z materiałów.

Obserwację na przestrzeni lat

Prowadzenie zajęć

- Prostota instrukcji
 - Odciążenie
 - Krok po kroku
- Materiał wspierający
 - Wskazówka
 - Pomaga w orientacji
 - Skupia uwagę
 - Jest prosty

Rola prowadzącego

- Facylitacja
 - Robią to co lubią
- Cel spotkań:
 - wspólne spędzanie czasu przy trudnej aktywności
 - Nadanie poczucia sprawczości i rozwoju
 - Podtrzymywanie samodzielności


Eliminacja szumów:

Powtarzalność

- porządkuje sposób pracy,
- uczy sekwencyjności,

Skupienie na zadani:

- wykonywanie operacji matematycznych w znanych ramach



Dziękuję za uwagę
Jan Szewczyk