



PETIT BRIDGE PROGRESSION ADAPTÉE AU CYCLE 1

Document adapté au cycle 1
par Élodie BONNEFOY-CUDRAZ

à partir du manuel *Les Grands Espoirs*, des ressources de Michel GOUY et des progressions des enseignantes de GS de Mantes-la-Jolie et avec la précieuse relecture de Mme GRIFFONET, CPD maternelle 77.



SOMMAIRE

1. Liens avec le programme d'enseignement pour le développement et la structuration du langage oral et écrit du cycle 1 et le programme d'enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques du cycle 1 (BO n°41 du 31/10/2024)
2. Organisation générale
3. La découverte du matériel : séances 1 à 4
4. La distribution des cartes : séance 5
5. Apprentissage des premières règles : séances 6 à 8
6. Introduction de la notion de partenaire : séances 9 et 10
7. Introduction de l'endormi : séances 11 à 14
8. Jeu à cartes cachées : séances 15 à 20
9. Quelques idées complémentaires



PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT POUR LE DÉVELOPPEMENT ET LA STRUCTURATION DU LANGAGE ORAL ET ÉCRIT DU CYCLE 1

Travaillés tout au long de cette séquence pédagogique

Acquérir le langage oral

- Enrichir le vocabulaire
 - Apporter de nouveaux mots dans tous les domaines
 - Faire mémoriser par des activités dédiées
 - Réutiliser le vocabulaire appris dans les activités orales
- Développer sa syntaxe
 - Diversifier les pronoms
 - Construire un système de temps de plus en plus efficace
 - Formuler des phrases simples et courtes, puis de plus en plus complexes
- Articuler
- Produire des discours variés notamment décrire une situation en langage d'évocation.



PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT POUR L'ACQUISITION DES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES DU CYCLE 1

Travaillés tout au long de cette séquence pédagogique

Découvrir les nombres

- Exprimer une quantité par un nombre
 - Représentations analogiques (objet, ou illustration), verbales (nom des nombres), symboliques (l'écriture chiffrée)
 - Dénombrer des collections et comparer des quantités à l'aide de procédures variées
 - Composer et décomposer des nombres
 - Ordonner des quantités
 - Lire et écrire la représentation chiffrée des nombres de un à dix
 - Installer les premières procédures pour effectuer des calculs simples correspondant à des situations d'ajout ou de retrait.
- Exprimer un rang ou une position
 - Visualiser que les nombres entiers sont répartis de manière régulière : quelle que soit leur valeur, deux nombres entiers consécutifs diffèrent de un
 - Élargir le sens des opérations entre nombres entiers



PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT POUR L'ACQUISITION DES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES DU CYCLE 1

Travaillés tout au long de cette séquence pédagogique

Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

La résolution de différents problèmes amène les élèves à utiliser une même procédure opératoire dans des contextes différents. Dès la première année de maternelle, la résolution de problème s'effectue lors de **temps courts** d'enseignement consacrés à cette activité, mais aussi à chaque moment où la situation s'y prête (par exemple lors d'activités physiques). À partir du milieu de la scolarité en maternelle, on propose aux élèves des **séances fréquentes et régulières** dédiées à la résolution de problèmes.

Se familiariser avec des motifs organisés

- Éveiller les élèves à l'abstraction
- Enrichir leur lexique et de développer leurs capacités de mémorisation, de création et de verbalisation
- Faciliter l'introduction ultérieure de concepts mathématiques plus avancés comme les suites organisées de nombres ou la notion d'algorithme (suite organisée d'instructions).



ORGANISATION GÉNÉRALE

Matériel

- Une table, un tableau
- Jeu de carte Petit Bridge
- Des cartes géantes magnétiques
- Le tapis « Rose des vents » avec les points cardinaux

Durée

- Séances de 15 minutes, puis 30 minutes et enfin 45 minutes
- Selon capacité de concentration des élèves : 2 parties max peuvent être jouées.



GLOSSAIRE

Quelques définitions de mots ou expressions utilisés lors d'une activité Petit Bridge

La levée : c'est l'ensemble des 4 cartes jouées par chaque joueur.

Avoir la main : c'est le fait de jouer en premier pour une levée et donc de pouvoir jouer la carte qui nous intéresse. Un joueur PREND LA MAIN quand il gagne une levée.

Autres expressions : garder la main, donner la main (à son partenaire), perdre la main (au profit des adversaires).

L'entame : c'est la première carte jouée de la partie. Celui qui pose l'entame est appelé l'entameur.

Une partie : c'est l'ensemble des 10 levées réalisées.

L'endormi : joueur à gauche de l'endormi qui étale son jeu une fois l'entame dévoilée et qui joue les cartes que son partenaire lui indique.



EN AMONT

Recueil des expériences personnelles

Recueillir leurs impressions sur les jeux de cartes.

Citer des exemples connus (expérience des enfants).

Leur demander les objectifs et règles pour jouer aux cartes.

Parler de l'intérêt du jeu et du plaisir à jouer.



SÉANCE 1

Découverte du matériel

Découverte des cartes :

- Mélanger les cartes et les étaler sur la table. Demander de trier les cartes
- Observer les réponses des élèves (couleur, chiffre)
- Observer chaque carte par famille de couleur : faire nommer les illustrations et les chiffres. Faire remarquer les constellations de points.
- Déterminer des familles : les vêtements, les légumes, les transports, les animaux



SÉANCE 1

Découverte du matériel

Il y a 4 couleurs et 10 cartes dans chaque couleur.

La carte la plus faible est le 1 et la plus forte c'est le 10.



SÉANCE 2

Découverte du matériel

Faire un rappel de la séance précédente :

- Nombre de couleurs
- Le nom des familles
- Les objets ou animaux présents sur les cartes
- Nombre de cartes par couleur





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Distribuer une famille de couleur à chaque élève.

Demander de ranger les cartes du plus petit au plus grand.

- Comparer les classements.
- Corriger, modifier, valider.

Les élèves peuvent s'aider d'une bande numérique individuelle.

SÉANCE 2

Découverte du matériel

Mettre des cartes géantes au tableau (au moins 8) et demander aux élèves comment ranger le jeu. Ils peuvent proposer plusieurs solutions :

- Ranger par ordre croissant peu importe la couleur
- Ranger par couleur peu importe l'ordre des cartes

Dire aux élèves que le jeu va devoir être rangé par couleur et par ordre croissant ou décroissant.

Distribuer des cartes aux élèves (entre 5 et 10) et leur demander de ranger leur jeu par couleur et par ordre croissant.





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Exemple d'organisation d'un jeu :

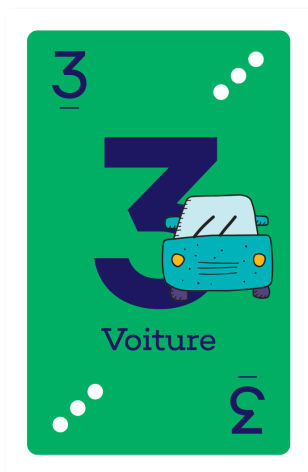




SÉANCE 2

Découverte du matériel

Range ces cinq cartes de gauche à droite de la plus petite à la plus grande.





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Range ces cinq cartes de gauche à droite de la plus grande à la plus petite.





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Range ces cinq cartes **de haut en bas** de la **plus grande** à la **plus petite**.





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Léon a rangé ses cartes dans l'ordre croissant. Il en retourne une. Laquelle ?





SÉANCE 2

Découverte du matériel

Eugénie a rangé ses cartes dans l'ordre décroissant. Elle en retourne deux.
Lesquelles ?





SÉANCE 3

Découverte du matériel

Faire un rappel de la séance précédente :

- Nombre de couleurs
- Le nom des familles
- Les objets ou animaux présents sur les cartes
- Nombre de cartes par couleur

Élaborer une fiche mémo et/ou un affichage avec les élèves pour l'espace mathématique de la classe



SÉANCE 4

Découverte du matériel

Faire un rappel de la séance précédente :

- Nombre de couleurs
- Le nom des familles
- Les objets ou animaux présents sur les cartes
- Nombre de cartes par couleur

Reprise de la fiche mémo

Proposer divers petites situations problèmes (cf. pages suivantes)

SÉANCE 4

Découverte du matériel

Les 10 cartes vertes sont rangées de la plus petite à la plus grande.

Quelles sont les cartes cachées ?



Différenciation : mettre moins de cartes aux élèves

SÉANCE 4

Découverte du matériel

Les 10 cartes jaunes sont rangées de la plus grande à la plus petite.

Quelles sont les cartes cachées ?



Différenciation : mettre moins de cartes aux élèves



SÉANCE 4

Découverte du matériel

Regarde bien ce jeu.

Quelles sont les cartes mal rangées ? Où faut-il les mettre ?





SÉANCE 4

Découverte du matériel

Regarde bien ces deux jeux. Les cartes sont rangées par famille du plus petit au plus grand. Quelles sont les cartes mal rangées ?

Jeu n°1



Jeu n°2



SÉANCE 4

Découverte du matériel

Pour aller plus loin

Manuel Petit Bridge « Les Grands Espoirs » p 13 – Complément rangement des cartes

RANGEMENT

Pour chaque ligne, les 10 cartes sont rangées par famille, de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?

1 QUESTION ★












2 QUESTION ★★












3 QUESTION ★★★














SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes

Faire un rappel de la séance précédente :

- Nombre de couleurs
- Le nom des familles
- Les objets ou animaux présents sur les cartes
- Nombre de cartes par couleur
- Le rangement des cartes

SÉANCE 5

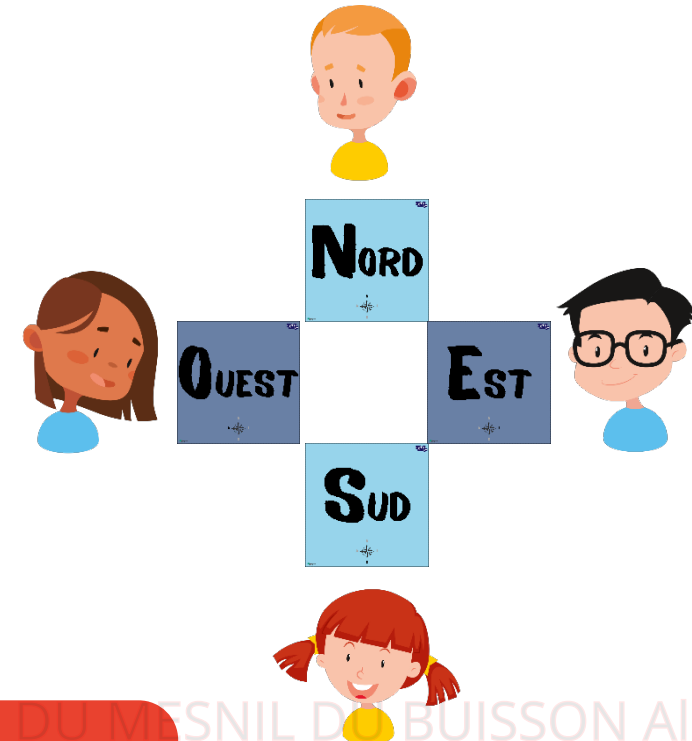
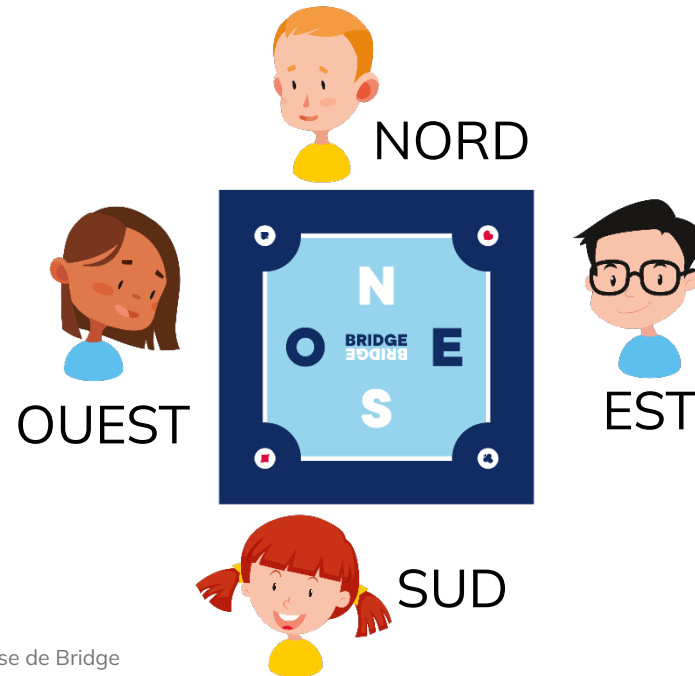
Apprentissage de la distribution des cartes

Prendre un jeu de Petit Bridge ou les cartes géantes magnétiques.

Expliquer que ce jeu se joue à **4 joueurs** qu'on va appeler :

Nord – Est – Sud – Ouest

Présenter le tapis des points cardinaux pour l'aide au repérage.





SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes

Montrer aux élèves comment distribuer les cartes :

- Une par une
- Je commence par mon voisin de gauche
- Je tourne dans le sens des aiguilles d'une montre

Faire distribuer toutes les cartes en comptant à voix haute (1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, ...)

Compter le nombre de cartes distribuées à chaque joueur . Les élèves doivent avoir 10 cartes devant eux.

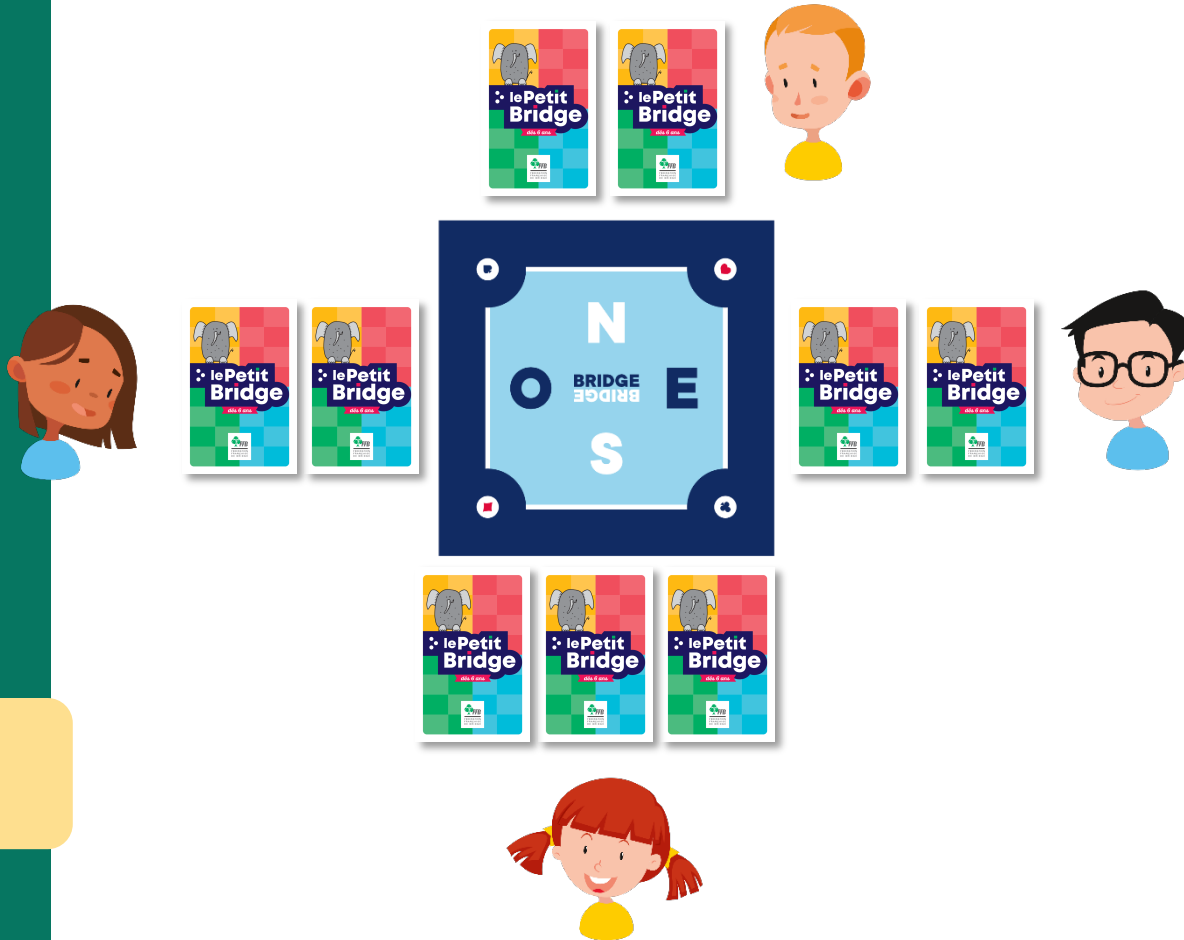
Il est possible de commencer avec moins de cartes, en enlevant les 10, 9, 8 et 7, selon les capacités de vos élèves.

Les cartes sont posées devant les élèves, face visible.

Faire ranger les cartes par couleur et par ordre croissant.

SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes



Voici les cartes vues sur la table.

1. Qui distribue ?
2. Qui aura la prochaine carte ?



SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes



1. Les enfants ont-ils le même nombre de cartes ?
2. Qui a le plus de cartes ?
3. Qui a le moins de cartes ?
4. Quels sont les enfants qui ont autant de cartes ?

SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes

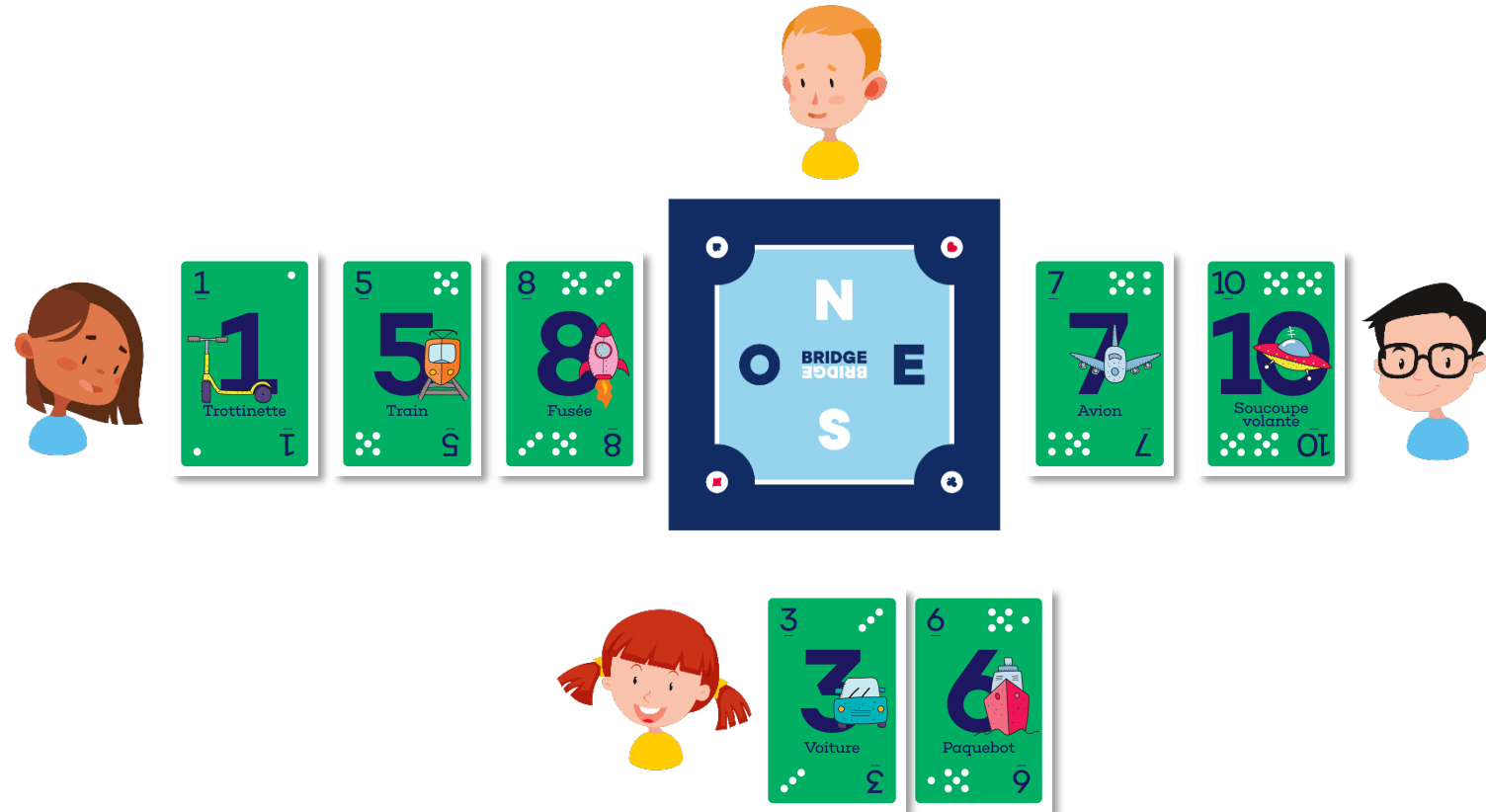


1. Les enfants ont-ils le même nombre de cartes ?
2. Qui a le plus de cartes ?
3. Qui a le moins de cartes ?
4. Quels sont les enfants qui ont autant de cartes ?

SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes

Combien de Cartes vertes possède le dernier joueur ?



SÉANCE 5

Apprentissage de la distribution des cartes

Combien de Cartes vertes possède le dernier joueur ?





SÉANCE 6

J'apprends les premières règles du jeu

Je fais un rappel de la séance précédente :

- Comment s'appellent les joueurs (Nord, Est, Sud, Ouest) ?
- Comment distribue-t-on les cartes ?
- Combien de cartes doit-on avoir une fois la distribution terminée ?
- Comment range-t-on ses cartes ?



SÉANCE 6

J'apprends les premières règles du jeu

Faire distribuer les cartes.

Vous choisissez le nombre de cartes mises en jeu en fonction des capacités de vos élèves. Pour cela, enlever les 10, 9 ou 8 de chaque couleur si besoin.

Faire ranger le jeu.

Demander à celui qui a distribué de poser une carte en face de son nom (Nord, Est, Sud ou Ouest). On dit qu'il **entame** (faire le lien avec entamer un paquet de gâteaux).

Dire aux élèves qu'ils doivent mettre une carte de la même couleur.

Celui qui a mis la carte avec le chiffre le plus grand, gagne la **levée**. Cet élève a la main et peut poser une nouvelle carte de son choix parmi les cartes restantes.



SÉANCE 6

J'apprends les premières règles du jeu

Qu'observez-vous ?

Qui a gagné la levée ?

Pourquoi ?

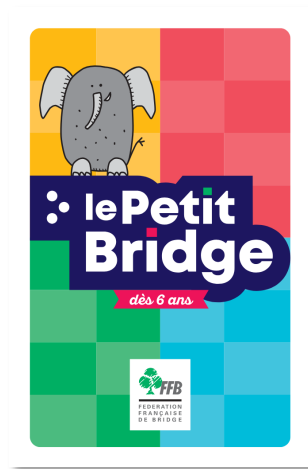


SÉANCE 6

J'apprends les premières règles du jeu

Quand les 4 joueurs ont posé leur carte sur le tapis et qu'on a déterminé le gagnant :

- Chacun reprend sa carte
- La retourne et la pose devant lui :



Verticalement si c'est gagné



Horizontalement si c'est perdu



SÉANCE 6

J'apprends les premières règles du jeu

Si un élève n'a pas la couleur demandée, il pose une carte d'une autre couleur. Cependant, il ne remportera pas la levée même si le chiffre indiqué sur la carte est le plus grand.

Demander comment faire pour savoir qui a gagné la partie ? *Il faut compter les cartes rangées verticalement.*

Faire une ou deux parties s'il reste du temps.



SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Je fais un rappel de la séance précédente :

- Comment s'appellent les joueurs (Nord, Est, Sud, Ouest) ?
- Comment distribue-t-on les cartes ?
- Combien de cartes doit-on avoir une fois la distribution terminée ?
- Comment range-t-on ses cartes ?
- Que veut dire le mot entamer ? La levée ? La défausse ?



SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Proposer quelques situations problèmes avant de démarrer une partie.

- Qui a gagné la levée ?
- Quelle carte doit mettre un joueur pour gagner la levée ?
- Combien de levées un joueur a-t-il gagnées ?



SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Ouest entame.

Qui a gagné la levée ?

Pourquoi ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Nord entame.

Qui a gagné la levée ?

Pourquoi ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Ouest entame.

Qui a gagné la levée ?

Pourquoi ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Ouest entame.

Qui a gagné la levée ?

Pourquoi ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Sud entame et gagne.

Quelle(s) carte(s) verte(s) a-t-il
pu mettre ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Est a gagné.

Quelle(s) carte(s) bleue(s) a-t-il
pu mettre ?





SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

C'est à Sud de jouer.

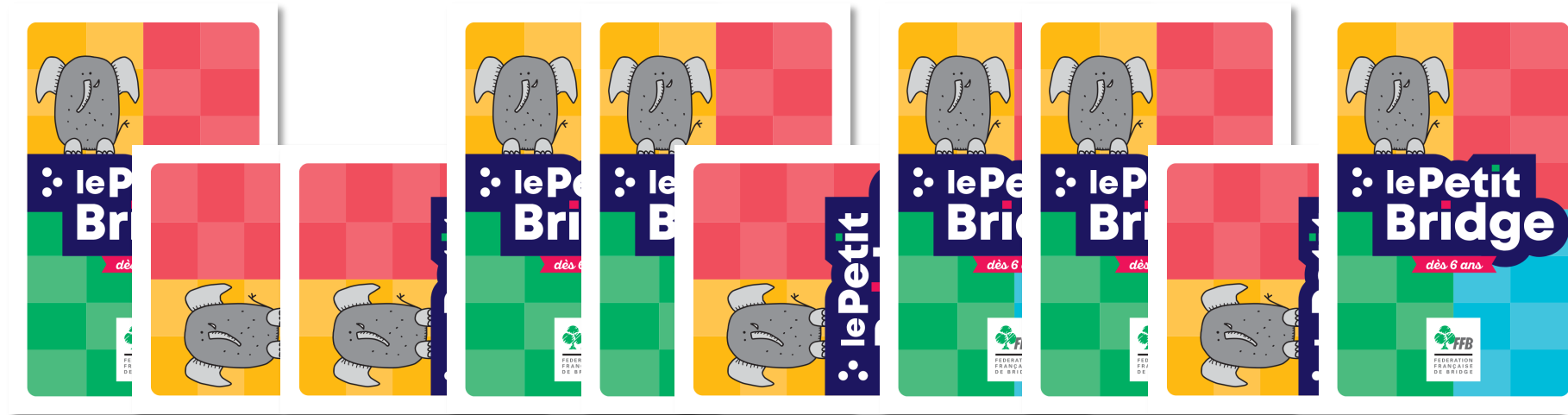
Quelle carte doit-il mettre pour
gagner la levée ?



SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Voilà les cartes de Sud à la fin de la partie.



Combien a-t-il gagné de levées ?

Combien a-t-il perdu de levées ?



SÉANCES 7 & 8

J'apprends les premières règles du jeu

Faire jouer une partie complète.

Possibilité de faire des séances davantage progressives : une séance avec 5 cartes, puis une autre avec 6 cartes, etc.

Faire verbaliser les stratégies.



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Je fais un rappel des séances précédentes :

- Comment s'appellent les joueurs (Nord, Est, Sud, Ouest) ?
- Comment distribue-t-on les cartes ?
- Combien de cartes doit-on avoir une fois la distribution terminée ?
- Comment range-t-on ses cartes ?
- Que veut dire le mot entamer ? La levée ?



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Faire distribuer les cartes.

Cartes visibles sur la table, faire ranger le jeu.

Expliquer que le Petit Bridge se joue en **équipe**. Demander ce que cela veut dire.

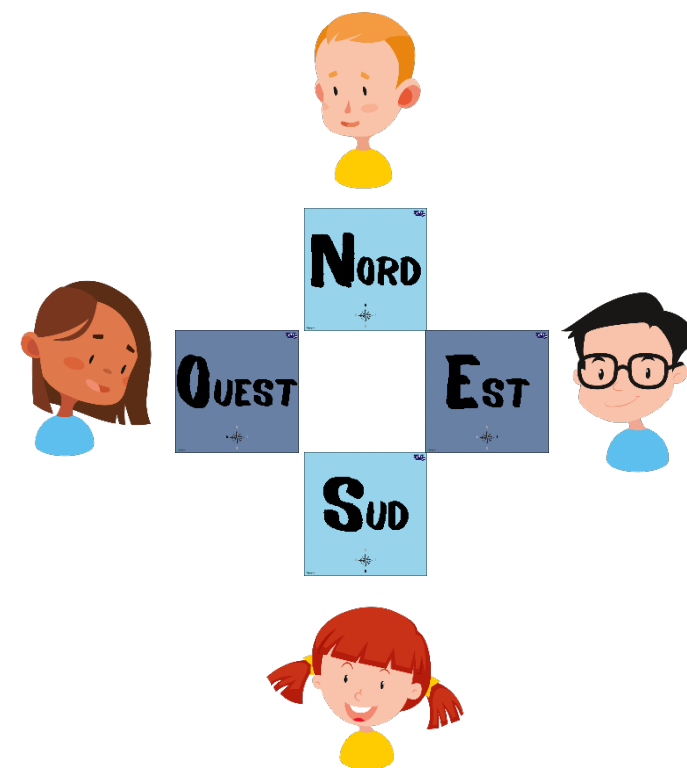
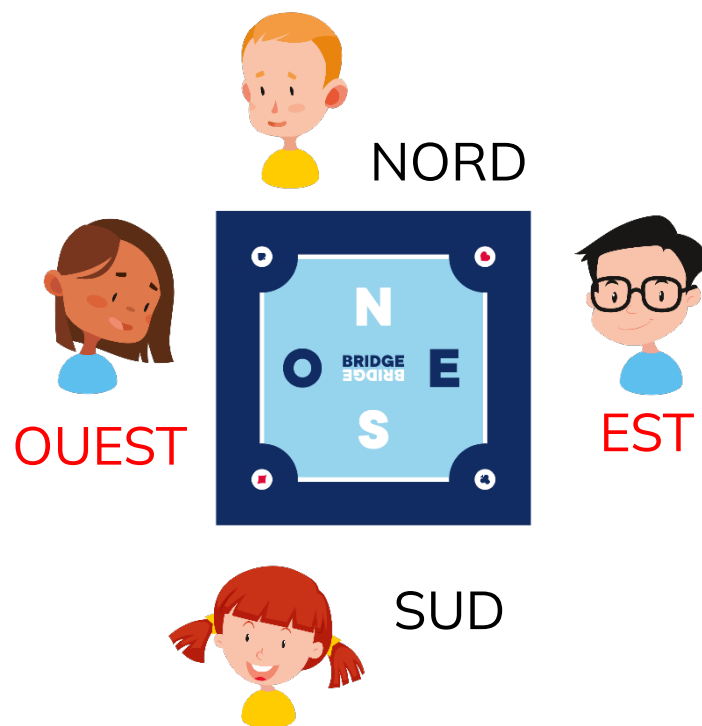
Introduire la notion de partenaire et d'adversaire.



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Expliquer que Nord va jouer avec Sud, tandis que Est va jouer avec Ouest.





SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Faire une partie

Verbaliser les stratégies notamment les stratégies de jeu par équipe

Alterner séance de jeu et séance de situation problème



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Ouest a mis le 3 vert. Nord et Est ont joué.

Quelle carte doit mettre Sud pour faire gagner la levée à son équipe ?



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Quelle carte conseilles-tu à

Sud de jouer ?

Pourquoi ?





SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Ouest a mis le 3 vert. Nord a joué le 7 vert et Est a posé le 6 vert.

Quelle carte doit mettre Sud pour faire gagner les deux levées à son équipe ?





SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Un des quatre joueurs peut
gagner deux points en
entamant. Lequel ?





SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

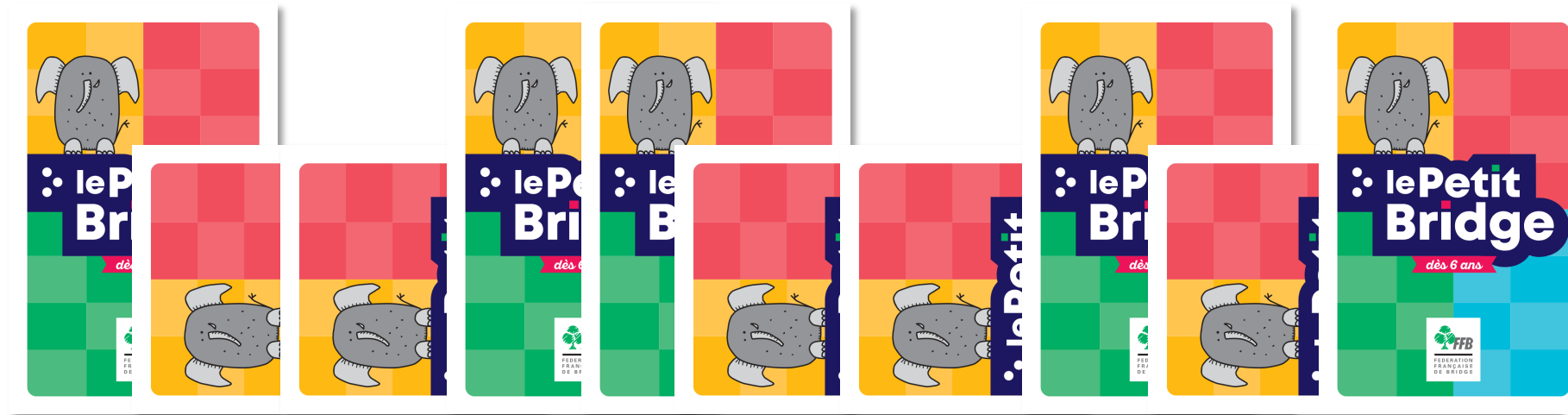
Un des quatre joueurs peut
gagner deux points en
entamant. Lequel ?



SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Voilà les cartes de l'équipe Nord-Sud à la fin de la partie.



Combien l'équipe Nord-Sud a-t-elle gagné de levées ?

Combien l'équipe Est-Ouest a-t-elle gagné de levées ?

SÉANCES 9 & 10

Introduction de la notion de partenaire et d'adversaire

Voilà les cartes de l'équipe Nord-Sud à la fin de la partie.



Combien l'équipe Nord-Sud a-t-elle gagné de levées ?

Combien l'équipe Est-Ouest a-t-elle gagné de levées ?



SÉANCES 11 À 14

Introduction de l'endormi

Je fais un rappel des séances précédentes :

- Comment s'appellent les joueurs (Nord, Est, Sud, Ouest) ?
- Comment distribue-t-on les cartes ?
- Combien de cartes doit-on avoir une fois la distribution terminée ?
- Comment range-t-on ses cartes ?
- Que veut dire le mot entamer ? La levée ?
- Quelles sont les 2 équipes ? Nord – Sud et Est- Ouest



SÉANCES 11 À 14

Introduction de l'endormi

Faire distribuer les cartes

Cartes visibles sur la table, faire ranger le jeu.

Expliquer que le joueur à la gauche de celui qui entame (l'entameur) va s'endormir pour le tour de jeu. On l'appelle **l'endormi**. Comme il « dort », il va devoir jouer les cartes que lui indique son partenaire.

Si une carte de l'endormi gagne une levée, c'est l'endormi qui rejoue en premier pour la levée suivante mais c'est son partenaire qui lui dit quelle carte jouer à chaque fois.



SÉANCES 11 À 14

Introduction de l'endormi

À chaque partie, faire tourner le distributeur (et donc l'entameur) afin que ce ne soit pas toujours les mêmes élèves qui soient l'endormi.

Rappel : c'est le partenaire de l'endormi qui décide des cartes à jouer.

Alterner séance de jeu et séance de situation problème



SÉANCES 15 À 20

Introduction de l'endormi

Je fais un rappel des séances précédentes :

- Comment s'appellent les joueurs (Nord, Est, Sud, Ouest) ?
- Comment distribue-t-on les cartes ?
- Combien de cartes doit-on avoir une fois la distribution terminée ?
- Comment range-t-on ses cartes ?
- Que veut dire le mot entamer ? La levée ?
- Quelles sont les 2 équipes ? Nord – Sud et Est – Ouest
- Qu'est-ce que l'endormi ?



SÉANCES 15 À 20

Introduction de l'endormi

Faire des porte-cartes selon le mode d'emploi du manuel « Les Grands Espoirs » p12

Les élèves pourront personnaliser leur porte-carte avec des graphismes ou dessins.

Présenter les porte-cartes et expliquer leur utilité. En distribuer un à chacun et montrer comment mettre les cartes dedans.

Faire distribuer le jeu.

Vérifier le nombre de cartes (identique pour chaque joueur) et les mettre sur le porte-carte. On ne doit pas voir les cartes des autres joueurs.

Ranger le jeu.



SÉANCES 15 À 20

Introduction de l'endormi

L'entameur joue sa première carte et ensuite seulement le joueur qui est à sa gauche, **l'endormi** étale ses cartes face visible pour tous les joueurs. C'est le partenaire de l'endormi qui décide des cartes à jouer.

Refaire cette séance plusieurs fois.

Pour aller plus loin, utiliser le manuel Petit Bridge « Les grands Espoirs » (p 10 à 23) :

- Séances n°0.1 à 1
- Questions Petit Malin
- Compléments



QUELQUES IDÉES POUR L'ORGANISATION DES CARTES

1. On démarre en mettant sur la table les cartes comme ceci :





QUELQUES IDÉES POUR L'ORGANISATION DES CARTES

2. On continue en mettant sur la table les cartes comme ceci :





QUELQUES IDÉES POUR L'ORGANISATION DES CARTES

3. On continue en mettant sur la table les cartes comme ceci, c'est-à-dire que les cartes sont à vue mais rangées dans le porte-cartes.





QUELQUES IDÉES POUR L'ORGANISATION DES CARTES

4. On continue en mettant sur la table les cartes comme ceci, mais cette fois le porte-cartes sera redressé.





Élodie BONNEFOY-CUDRAZ
Responsable développement Éducation nationale
Jeunesse & éducation populaire

elodie.bonnefoy-cudraz@ffbridge.fr

DU MESNIL DU BUISSON Alexandra