

lePetit Bridge

à partir du CP

Les Grands Espoirs

Manuel pour une aventure ludique et éducative



DU MESNIL DU BUISSON Alexandra



« **Le Petit Bridge - Les Grands Espoirs** », successeur mais finalement préquel des « **Espoirs du Bridge** » est le fruit d'expérimentations menées sur le terrain auprès de différents publics d'élèves, soutenu par un travail collaboratif.

Nous remercions bien évidemment Jean-Pierre DESMOULINS (membre du Comité Directeur en charge du développement, professeur de bridge), Michel GOUY (inspecteur honoraire de mathématiques de l'Éducation nationale) et Patrick SCHILLI (professeur de mathématiques) qui ont semé les bases de la réflexion autour du « *Petit Bridge* » et sans qui cet ouvrage n'aurait jamais vu le jour.

Merci à Patrice MEUNIER (délégué jeunesse du comité de bridge de la Vallée de la Marne) pour son énergie à développer les expériences de *Petit Bridge* dans son comité.

Merci également à Nathalie FREY (responsable de l'Université du Bridge) pour ses relectures attentives.

Un merci tout particulier au graphiste Franck AROTCHAREN pour la qualité admirable de son travail.

Et enfin, merci surtout à Géraldine GADÉ (membre du Comité Directeur en charge du Bridge Jeunes et professeure de mathématiques) qui a dirigé et largement soutenu la conception de cet ouvrage et à Manuel POUX (lui aussi professeur de mathématiques) qui a assuré l'essentiel de son élaboration et de son écriture.

Nous espérons que ce manuel participera à la découverte et la diffusion de ce jeu magnifique et transmettra l'amour du « *Petit Bridge* » aux jeunes générations et à leurs familles.

Bon « *Petit Bridge* » à toutes et tous !

Septembre 2023
Pour le comité directeur de la F.F.B.
Jean-Pierre GENESLAY
Vice-Président en charge de l'enseignement

Les Grands Espoirs

Ce manuel est destiné aux initiateurs de *Petit Bridge* et aux professeurs des écoles qui pourront, à travers la pratique du *Petit Bridge*, que ce soit comme activité intégrée dans le temps scolaire ou comme activité périscolaire, travailler de multiples compétences du socle commun.

Le *Petit Bridge* devrait permettre, nous l'espérons, aux enfants d'évoluer positivement tout en s'amusant, et ce, en accord avec les programmes de l'Éducation nationale.

Les compétences travaillées à chaque séance sont référencées dans le sommaire.

Avant de lire la suite, nous vous invitons à regarder la vidéo règle du *Petit Bridge* en cliquant sur le lien suivant : www.petitbridge.fr.

Sur cette page vous trouverez toutes les informations, ressources, contacts, dédiés au *Petit Bridge* (jeux fléchés, tapis...) ainsi que la version numérique de ce manuel dans laquelle figurent les corrections des exercices.



⚙️ QUELQUES CONSEILS

Il appartient à chaque enseignant d'adapter le rythme de progression à ses élèves ainsi que ses méthodes pour transmettre au mieux les notions, valeurs et compétences que nous visons. Les séances proposées peuvent être réalisées en plusieurs temps si cela est nécessaire à la compréhension de tous.

En pratique :

- ▶ Pensez à aménager la salle, disposer les tapis avant l'arrivée des enfants.
- ▶ En début de séance ne donnez pas directement les jeux pour éviter un élément de distraction inutile et ainsi faciliter votre prise de parole.
- ▶ Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit pas de délivrer un cours magistral expliquant tout mais bien de faire faire, en expliquant au fur et à mesure : du ludique et de l'apprentissage par l'expérimentation et la découverte !
- ▶ Des séances d'environ 45 minutes maximum sont préconisées. C'est déjà un temps long et la concentration des enfants sur le jeu va difficilement au-delà de cette durée.
- ▶ Le chevalet porte-cartes, dont la construction est proposée dans les compléments de la séance d'introduction, est pour beaucoup d'enfants un outil indispensable.

Les exercices proposés peuvent être présentés au vidéoprojecteur, ou bien avec des cartes aimantées grand format au tableau que vous pourrez :

- ▶ soit commander à cette adresse : www.ffbridge.boutique
- ▶ soit imprimer vous-même en cliquant ici : [Lien vers le fichier pdf](#)



Pour interagir avec les enfants, nous vous proposons d'utiliser les divers supports dont vous disposerez. Nous pensons :

- ▶ aux ardoises des enfants,
- ▶ à des débats à l'oral,
- ▶ à des manipulations des grandes cartes au tableau, ou bien des manipulations des cartes sur chaque table,
- ▶ etc.

Quoi qu'il en soit, nous vous conseillons de vous emparer de ce manuel de manière la plus personnelle possible.

Les Grands Espoirs

✧ ORGANISATION DU MANUEL

Chaque séance est découpée en deux parties :

- **La première partie « Cours »** permet de découvrir progressivement les règles du jeu et le jeu de la carte.
- **La deuxième partie « Compléments »** prolonge les réflexions avec des exercices ou des activités qui font appel à des compétences multiples et pluridisciplinaires.

Dans les questions ouvertes, les solutions peuvent être uniques ou multiples

À chaque séance, le cours est constitué de plusieurs rubriques repérables par leur couleur :

RAPPELS

Les rappels de la séance précédente sont à faire à chaque début de séance sous forme de jeux « questions-réponses ».

LE MOT DU JOUR

Un mot nouveau pour découvrir le vocabulaire petit à petit.

QUESTIONS PETIT MALIN

Des défis logiques liés au jeu.

JEU

Des phases de jeu pour s'amuser et mettre en pratique les notions découvertes.

Toutes les trois séances, une séance « **On joue** » est proposée pendant laquelle aucune nouvelle notion n'est ajoutée. Cette séance a pour objectif de consolider les notions apprises lors des deux séances précédentes. Dans ces séances, un **quiz** récapitulatif est proposé aux enfants avec cinq questions correspondants aux thèmes : vocabulaire, entame, mémoire, calcul mental, raisonnement.

Les séances 14 à 17 abordent des notions de bridge plus avancées.

Les séances 18 à 20 permettent d'organiser des petits tournois.

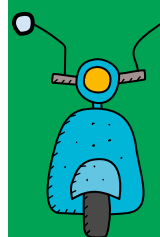
✧ JEUX FLÉCHÉS

Après les deux premières séances, le manuel se base sur des donnes préparées pour travailler les notions et permettre que les jeux soient les mêmes à toutes les tables. Pour cela la FFB a mis au point des jeux fléchés faciles à distribuer (cf explications à l'intérieur des paquets).

Pour chaque séance, deux donnes sont proposées, une par jeu fléché, la numérotation correspondant à celles des séances aidant au repérage de l'enseignant.

L'idéal est donc de s'équiper d'autant de jeux fléchés n°1 que de tables, même chose avec les jeux fléchés n°2. Les jeux fléchés n°1 sont en français, les jeux fléchés n°2 sont en anglais pour favoriser l'intégration de cette langue.

En complément, vous pouvez aussi jouer des donnes libres (distribuées au hasard).



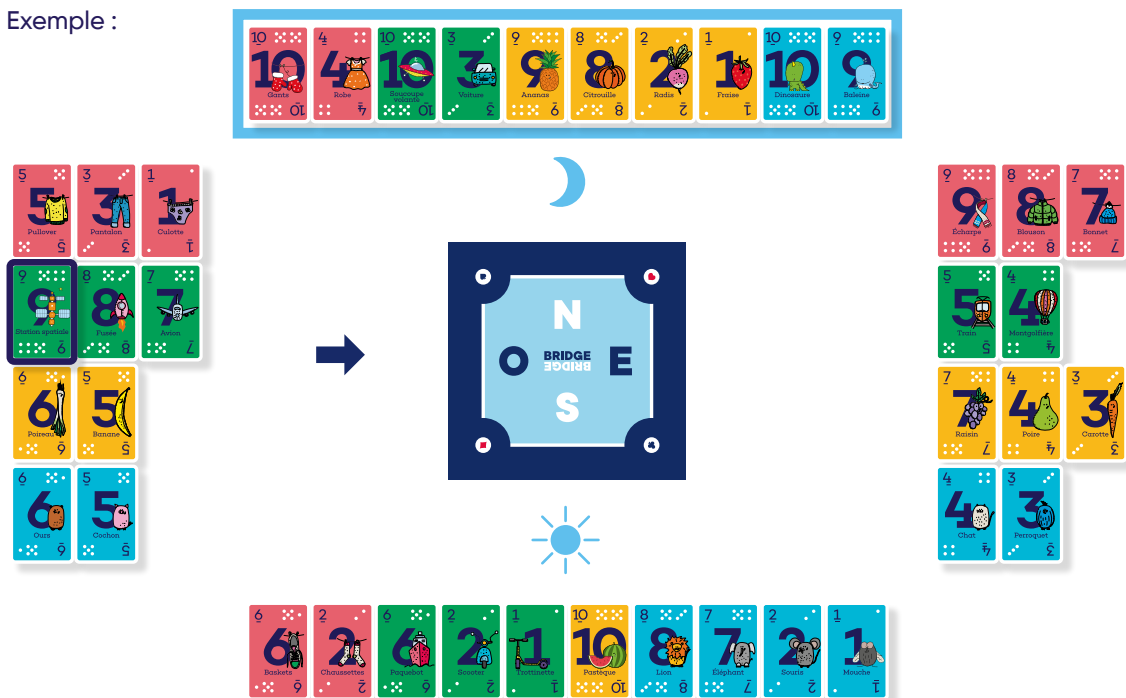
Les Grands Espoirs

CONVENTIONS GRAPHIQUES POUR FACILITER LA LECTURE

Dans chaque diagramme, pour visualiser facilement le jeu, l'entameur, l'endormi et l'éveillé seront indiqués par un symbole, le jeu de l'endormi est encadré :

 Le donneur = L'entameur
 L'endormi
 L'éveillé
 La carte d'entame est encadrée en bleu marine
 Le jeu de l'endormi est encadré

Exemple :



L'intérêt des donneurs dépend souvent de la carte d'entame.

Faites bien réfléchir vos élèves et éventuellement faites-leur changer cette carte.

Dans la plupart des exercices, seulement une partie des jeux est visible pour ne travailler que sur quelques cartes et faciliter la réflexion. Une carte qui touche le tapis est considérée comme jouée.



signale la solution de l'exercice dans le manuel numérique

· Sommaire

Ce Manuel est principalement destiné au cycle 2 (CP, CE1, CE2), mais il peut également être pertinent en CM. La pratique du *Petit Bridge* permet de travailler des compétences du socle commun telles que définies par le Ministère de l'Éducation nationale. Nous avons pu lister :

- ▶ le calcul mental et la maîtrise **des nombres** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **la mémoire** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **le raisonnement** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **la concentration** (*Domaine 3*)
- ▶ **le repérage spatio-temporel** (*EMC - domaine 5*)
- ▶ le partage et **le respect des règles**, le vivre ensemble (*EMC, EPS - domaine 3*)
- ▶ l'acceptation de l'opposition et de **la coopération** (*EPS - domaine 3*)
- ▶ **les échanges** et la communication (*Français, Langage oral, Mathématiques - domaine 1*)
- ▶ l'enrichissement du lexique, comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère (*Français, langage oral - domaine 1*) : **vocabulaire**

SÉANCE INTRO 0.1 : DÉCOUVERTE DU MATÉRIEL ET DES PREMIÈRES RÈGLES DE JEU ... 10

- ▶ Découvrir le jeu et le matériel
- ▶ Ranger les cartes de son jeu

Mot du jour : LEVÉE

COMPÉTENCES	Respect des règles (premières consignes)
	Repérage spatio-temporel (jouer à son tour, positions cardinales)
	Nombres (comparer, ordonner)
	Vocabulaire

SÉANCE INTRO 0.2 : LE PETIT BRIDGE, UN JEU D'ÉQUIPE : JOUER SANS GASPILLER ! 14

- ▶ Marquer ses levées
- ▶ Ne pas gaspiller ses bonnes cartes

Mot du jour : AVOIR LA MAIN

COMPÉTENCES	Coopération
	Repérage spatio-temporel
	Nombres (compléments à 10, soustraction)
	Raisonnement
	Respect des règles
	Vocabulaire

SÉANCE INTRO 0.3 : ON JOUE ! 17

Mot du jour : L'ENTAME

QUIZ N°1

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Nombres (ordonner et comparer)
	Respect des règles
	Raisonnement
	Échanges
	Vocabulaire

SÉANCE 1 : UN ENDORMI À LA TABLE 21

- ▶ L'endormi : un jeu étalé sur la table
- ▶ Découvrir la particularité du bridge

Mot du jour : L'ENDORMI

COMPÉTENCES	Vocabulaire (anglais)
	Repérage spatio-temporel
	Raisonnement
	Échanges
	Respect des règles

SÉANCE 2 : LE JEU AVEC L'ENDORMI, LES CARTES MAÎTRESSES 24

- ▶ Observer le jeu de l'endormi
- ▶ Repérer les cartes maîtresses

Mot du jour : CARTES MAÎTRESSES

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Nombres (somme)
	Raisonnement
	Échanges

SÉANCE 3 : ON JOUE ! 27

Mot du jour : L'ÉVEILLÉ

QUIZ N°2

COMPÉTENCES	Nombres (somme)
	Concentration
	Raisonnement
	Respect des règles
	Mémoire



SÉANCE 4 : MAÎTRE OU PRESQUE... AFFRANCHIR ! .. 31

- Affranchir des cartes
- Mémoriser les cartes jouées

Mot du jour : AFFRANCHIR

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Raisonnement
	Échanges
	Concentration
	Mémoire
	Nombres (division euclidienne)

SÉANCE 5 : J'AI UNE TÊTE DE SÉQUENCE MOI ? .. 34

- Entamer tête de séquence
- Mémoriser l'entame pour jouer en équipe

Mot du jour : SÉQUENCE / TÊTE DE SÉQUENCE

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Raisonnement (suite logique)
	Coopération
	Nombres (dénombrer, ranger)

SÉANCE 6 : ON JOUE ! 37

Mot du jour : CARTES ÉQUIVALENTES

QUIZ N°3

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Coopération
	Raisonnement (suite logique)
	Repérage spatio-temporel

SÉANCE 7 : AFFRANCHIR LES LONGUES 41

- Repérer une couleur longue
- Affranchir des cartes d'une couleur longue

Mot du jour : COULEUR LONGUE

COMPÉTENCES	Nombres (additions, soustractions)
	Raisonnement
	Échanges
	Coopération
	Mémoire
	Vocabulaire

SÉANCE 8 : ENTAME PETIT DANS UNE COULEUR LONGUE 44

- Entamer dans une couleur longue
- Mémoriser l'entame pour jouer en équipe

Mot du jour : GROSSE CARTE / PETITE CARTE

COMPÉTENCES	Raisonnement (résoudre un problème)
	Mémoire
	Échanges
	Coopération
	Nombres (additions, soustractions)

SÉANCE 9 : ON JOUE ! 47

Mot du jour : FLANC

QUIZ N°4

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Nombres (compter, résoudre un problème)
	Raisonnement
	Respect des règles
	Échanges

SÉANCE 10 : WESH GROS EN TROISIÈME 51

- Jouer gros en 3^e position
- Aider l'entameur dans sa couleur

Mot du jour : JOUER EN 2^e / EN 3^e

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Nombres
	Raisonnement (élaborer une stratégie)
	Échanges
	Coopération

SÉANCE 11 : LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER 54

- Éviter les blocages
- Bien jouer pour un maximum de levées

Mot du jour : MAIN COURTE

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Mémoire
	Nombres
	Raisonnement
	Coopération

SÉANCE 12 : ON JOUE ! 57

Mot du jour : COMMUNICATION

QUIZ N°5

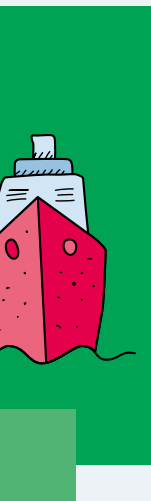
COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Échanges
	Nombres (résoudre un problème)
	Respect des règles
	Raisonnement

SÉANCE 13 : COMMUNIQUER, NE PAS ÊTRE BLOQUÉ 61

- Repérer et surmonter les blocages
- Jouer les cartes dans le bon ordre

Mot du jour : BLOCAGE

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Raisonnement (anticiper, élaborer une stratégie)
	Échanges
	Coopération
	Concentration



Quatre séances pour aller plus loin :

SÉANCE 14 : VRAI CODE SECRET POUR DÉFAUSSER ! 64

- ▶ Refuser une couleur en défaussant
- ▶ Être attentif aux défausses de son partenaire

Mot du jour : DÉFAUSSER

COMPÉTENCES | Repérage spatio-temporel
Concentration
Mémoire
Coopération
Raisonnement

SÉANCE 15 : ON JOUE ! 67

Mot du jour : PLAN DE JEU

QUIZ N°6

COMPÉTENCES | Raisonnement
Nombres
Repérage spatio-temporel
Coopération
Concentration

SÉANCE 16 : JOUER EN FINESSE AVEC UNE FOURCHETTE 71

- ▶ Repérer une fourchette
- ▶ Jouer petit vers une fourchette

Mot du jour : FOURCHETTE

COMPÉTENCES | Concentration
Raisonnement
Repérage spatio-temporel (stratégie)
Coopération
Échanges

SÉANCE 17 : SAVOIR PERDRE POUR MIEUX GAGNER 74

- ▶ Deux techniques de jeu avancées
- ▶ Différer le gain d'une levée

Mot du jour : KIBBITZ

COMPÉTENCES | Raisonnement
Repérage spatio-temporel
Nombres
Coopération
Échanges

Tournois :

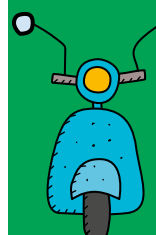
TOURNOI : EN PRATIQUE 77

SÉANCE 18 : TOURNOI DE 4 DONNES N°1 78

SÉANCE 19 : TOURNOI DE 4 DONNES N°2 80

SÉANCE 20 : TOURNOI DE 4 DONNES N°3 82

FEUILLES DE MARQUE 84



⋮ **Les séances**

· Découverte du matériel et des premières règles de jeu

Après les premières présentations, demandez aux enfants s'ils ont déjà joué à des jeux de cartes. Ils citeront probablement divers jeux, et si le jeu de la bataille ne vient pas, évoquez-le car le bridge, c'est comme la bataille ! Celui qui met la plus forte carte sur la table gagne !

Faites observer les tapis. Et demandez aux enfants d'imaginer la signification des lettres N, S, E, O ? Dire que le bridge est un jeu d'équipe : **NORD joue avec SUD, OUEST joue avec EST.** On dit que Sud est le **coéquipier** de Nord ou encore qu'Ouest est le **partenaire** d'Est. Deux partenaires forment une **paire**.

Donnez alors des jeux aux enfants et demandez-leur d'observer les cartes.
Quelle est la plus forte selon eux ? Donner l'ordre des cartes.



Demandez aux enfants s'ils n'observent rien de plus. Une remarque sur les 4 couleurs devrait arriver assez rapidement. Faire deviner les 4 familles : **les animaux (cartes bleues)**, **les moyens de transport (cartes vertes)**, **les fruits et légumes (cartes jaunes)**, **les vêtements (cartes rouges)**.

DISTRIBUTION

Demandez à Sud de distribuer toutes les cartes une par une en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et en précisant de laisser les cartes en tas sur la table pour faciliter le travail de celui qui distribue.

RANGEMENT DU JEU

Chaque joueur compte ses cartes et trie son jeu par couleur, et par ordre décroissant ou croissant devant lui. *Exemple de rangement :*



Demandez-leur de vérifier leur travail les uns les autres (chaque joueur vérifie le rangement du joueur à sa gauche). Tout le monde a-t-il ordonné les cartes de la même manière ? Parler éventuellement du sens croissant et décroissant.

Pour faciliter les exercices, nous avons choisi de présenter les cartes rangées par ordre décroissant dans le manuel.

JEU

Pour cette séance et éventuellement la suivante, il peut être pertinent de faire jouer les élèves avec les cartes, posées sur la table faces visibles, notamment pour repérer les élèves observateurs des cartes des autres. Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table. Donnez alors la règle fondamentale :

AU BRIDGE, IL FAUT FOURNIR LA COULEUR DEMANDÉE

Si le premier a joué une carte rouge, les autres sont obligés de jouer du rouge. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la carte qu'ils veulent mais ils ne pourront jamais gagner **la levée**.



LE MOT DU JOUR

► **LEVÉE.** C'est l'ensemble des 4 cartes jouées par chaque joueur.

Allez doucement au départ, expliquez que chacun joue une carte à son tour et que le jeu se fait en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui pose la plus forte carte de la couleur jouée en premier gagne la levée !

LE BUT DU JEU EST DE FAIRE PLUS DE LEVÉES QUE LES ADVERSAIRES

Les 4 cartes de la levée sont ramassées par le joueur qui a gagné, il les pose devant lui, en tas, faces cachées.

Celui qui a gagné la levée va alors rejouer en premier une nouvelle carte parmi celles qui lui restent.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du jeu demander aux enfants de compter leurs levées (ils compteront parfois le nombre de cartes). Demandez-leur qui a gagné la partie. Se rappelleront-ils que l'on joue en équipe ?

LE COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

1
Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?



2
Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?



3
Ouest a posé
la première carte.
Qui va gagner la levée ?



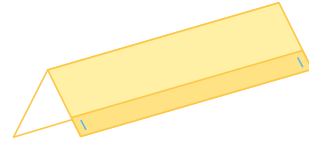
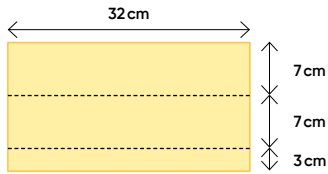
JEU

Si le temps le permet, proposez aux enfants de faire une deuxième partie possiblement toujours à cartes ouvertes. Demandez alors à Ouest de distribuer.

COMPLÉMENTS

ACTIVITÉ MANUELLE : CONSTRUCTION D'UN CHEVALET « PORTE-CARTES »

Découper dans une feuille cartonnée un rectangle de longueur de 32 cm et de largeur 17 cm.
Plier suivant les pointillés :



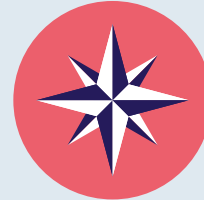
Agrafer aux deux extrémités et personnaliser votre chevalet « porte-cartes ».

GÉOGRAPHIE

? Quel est cet instrument ?
À quoi sert-il ?



? Placer les 4 points cardinaux
sur la rose des vents.



Dans la classe, placer les 4 points cardinaux, à l'aide d'une boussole ou en regardant le soleil.



Placer sur la carte de France
les 4 points cardinaux.

? Quels sont les pays autour de la France ?
Dans quelle direction se trouvent-ils ?

Placer votre ville sur la carte.

? Citer une ville au Nord, au Sud, à l'Est,
à l'Ouest de notre pays.

? Citer une chaîne de montagnes au Sud
de la France et une chaîne de montagnes
à l'Est de la France.

VOCABULAIRE

? Peux-tu citer d'autres objets qui vont par paire ?



COMPLÉMENTS

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 ★★★



QUI A GAGNÉ ?

1

Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



2

Nord a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



3

Est a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



4

Nord a posé la première carte.
Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



Le Petit Bridge, un jeu d'équipe : jouer sans gaspiller !

Pour la deuxième séance, il serait bon que les enfants tiennent leurs cartes dans leur main ou jouent avec les chevalets porte-cartes.

RAPPELS

Le Petit Bridge se joue à 2 contre 2.

- ▶ Le but du jeu est de faire plus de levées que le camp adverse.
- ▶ Une levée est l'ensemble des 4 cartes posées par les joueurs.
- ▶ Quand cela est possible, il est obligatoire de fournir une carte de la couleur demandée.
- ▶ Le joueur qui gagne la levée est celui qui a joué la plus grosse carte de la couleur jouée au départ.
- ▶ Le joueur qui gagne rejoue en premier pour la levée suivante.

Demandez à Nord de distribuer une première donne libre.

Veillez à la bonne distribution et au rangement des cartes de chaque élève.

QUESTIONS PETIT MALIN

- ▶ Combien chaque joueur possède-t-il de cartes ?
- ▶ Combien y a-t-il de cartes au total dans le jeu du Petit Bridge ?
- ▶ Est-il possible d'avoir toutes les cartes d'une même couleur ?
- ▶ Combien une équipe peut-elle faire de levées au maximum ?

■ Demandez qui doit jouer la première carte. Rappel : en partie libre c'est au donneur de la poser.

LE MOT DU JOUR

▶ **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, perdre la main.

Attention, pour cette première partie, les 4 cartes de chaque levée ne seront plus mélangées et ramassées par 4 ! Quand les 4 joueurs ont posé leur carte devant eux, chaque joueur reprend sa carte, la retourne et la pose devant lui :

Verticalement si son équipe a gagné la levée.

Horizontalement si son équipe a perdu la levée.



On recommence à la levée suivante en allant de gauche (première levée) à droite (dernière levée). On crée ainsi un historique du jeu construit dans le sens de lecture standard.

À la fin de la partie, chaque équipe pourra compter ses cartes verticales pour savoir combien elle a réalisé de levées. L'historique de la partie permet d'aider à comprendre les erreurs de jeu, voire de régler les éventuels litiges.



COMPLÉMENTS

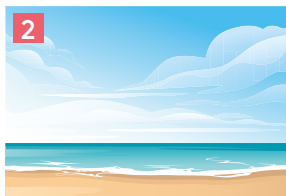
VERTICAL OU HORIZONTAL ?

Pour chaque image, dire si c'est « horizontal » ou « vertical » ?

1



2



3



4



CARTES MANQUANTES

Connaissant les cartes jaunes de Nord, Ouest et Est, quelles sont les cartes jaunes de Sud ?



LEVÉES ET SCORE

Voici les cartes posées devant Est à la fin de la partie :



- 1 Quelle équipe a gagné la 1^{re} levée ? Quelle équipe a gagné la 2^e levée ?
- 2 Qui a gagné la partie ? 3 Quel était le score au bout de 6 levées ?
- 4 Y avait-il un moment où l'équipe Est-Ouest gagnait ?

SCORES EN FIN DE PARTIE

1 QUESTION ★

Si l'équipe Nord-Sud a gagné 4 levées, combien de levées a gagné l'équipe Est-Ouest ?

2 QUESTION ★★

L'équipe Est-Ouest a gagné 6 à 3. Est-ce possible ?

3 QUESTION ★

L'équipe Nord-Sud a gagné 8 à 2. Quel est l'écart entre les 2 équipes ?

4 QUESTION ★★★

L'équipe Est-Ouest a gagné avec un écart de 3 points. Est-ce possible ?

On joue !

RAPPELS

Comme le bridge se joue en équipe, il faut réfléchir pour jouer sans gaspiller !
Attention, jouer sans gaspiller ne veut pas toujours dire garder ses grosses cartes pour plus tard.

1 Ouest joue le 7 jaune et Nord le 8. Que jouez-vous en Est ? Que jouez-vous en en Sud ?



2 Nord joue le 8 jaune. Que jouez-vous en Est ? Que jouez-vous en en Sud ?



QUESTIONS PETIT MALIN

1 Peut-on perdre une levée en jouant un « 10 » ? 2 Peut-on gagner une levée en jouant un « 1 » ?

LE MOT DU JOUR

► **L'ENTAME.** C'est la première carte jouée de la partie.

Sur les donnes où l'intérêt pédagogique dépend de la carte d'entame, vous pourrez éventuellement faire réfléchir l'élève et lui faire modifier sa carte d'entame.

JEU

Faites distribuer et jouer la première donne du jeu fléché n°1 et la première donne du jeu fléché n°2. Les principes de la distribution sont expliqués en détail sur une carte contenue dans l'étui. Après chaque donne, chaque table donne son score. On pourra montrer que toutes les tables jouaient avec les mêmes jeux et ainsi comparer les résultats.

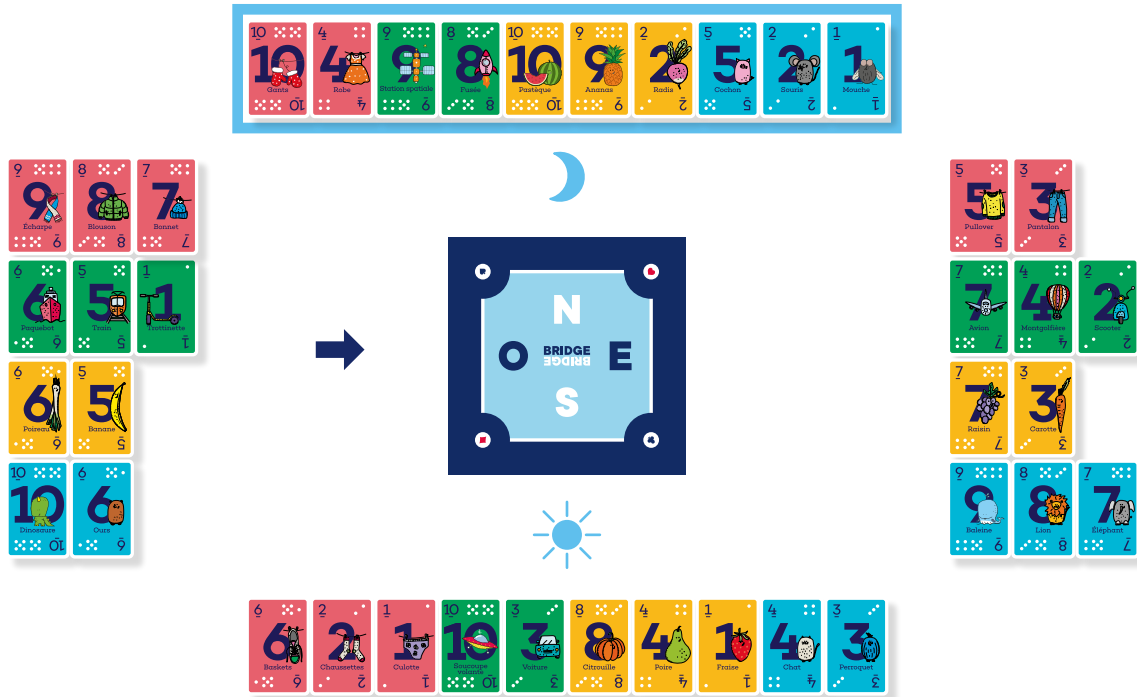
À ce stade d'apprentissage vous pouvez projeter les jeux pour montrer que chaque table joue les mêmes jeux, mais surtout ne les commentez pas.

Le bridge c'est l'art de bien jouer avec un certain jeu, qu'il soit bon ou pas, peu importe la chance qu'on a eue lors de la distribution.

JEU

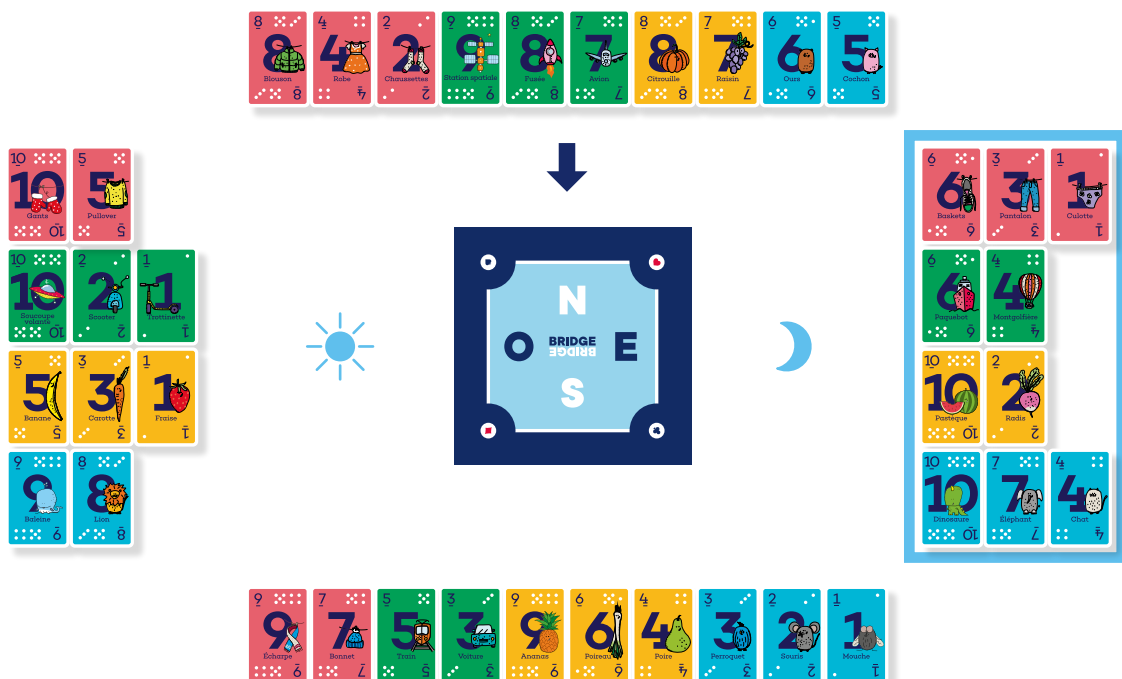
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°0 ▶ Ouest donneur

La meilleure entame est rouge. Nord devrait commencer à jouer jaune, puis vu ses petites cartes bleues, il devrait jouer vert. Si Sud est attentif à ce qui se passe, le camp NS peut faire 6 levées (1 rouge, 3 jaunes, 2 vertes). **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°0 ▶ Nord donneur

La meilleure entame est verte. Il est probable qu'Ouest joue ses grosses cartes en premier. Est doit donc être attentif quand il prendra la main pour permettre à son camp de faire 3 levées bleues. **6 à 4 pour EO.**



Quiz n°1



Question 1 ▶ VOCABULAIRE
Qui est le coéquipier de Nord ?

Question 2 ▶ ENTAME

Si Sud entame, quel est le joueur qui joue la deuxième carte ?

Question 3 ▶ MÉMOIRE

Combien y a-t-il de cartes bleues dans le jeu ?

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

À la fin de la partie, l'équipe adverse a gagné 3 levées.
Combien de levées notre camp a-t-il gagnées ?

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

Que doit jouer Ouest pour que son camp gagne deux levées ?



COMPLÉMENTS

VOCABULAIRE

Dans quelle situation utilise-t-on le verbe « entamer » ?
Trouver des synonymes du verbe « entamer ».



QUI A JOUÉ LA PREMIÈRE CARTE ?

Dans les deux cas suivants, il est indiqué celui qui a gagné la levée.
Pouvez-vous identifier celui qui a entamé ?

1 Nord a gagné.



2 Est a gagné.



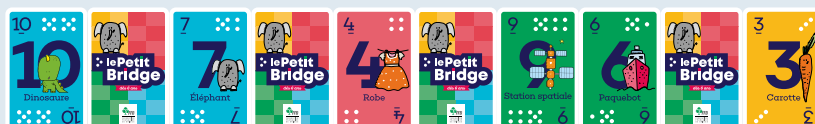
LA BONNE CARTE

Ouest a joué le 3 vert. Que doit jouer Sud ? Pourquoi ?



CARTES MANQUANTES

Dans le jeu suivant les cartes sont rangées par couleur et par ordre. Tous les nombres de 1 à 10 sont représentés. Trouve les cartes manquantes.



Un endormi à la table !

RAPPELS

Jouer pour gagner mais sans gaspiller ! Aide Sud à choisir la bonne carte.

1



2



3



4



Pour cette séance, nous vous conseillons de prendre votre temps pour introduire l'endormi. Indiquez aux enfants qu'ils vont apprendre une nouvelle règle de jeu importante spécifique au jeu de bridge : l'endormi.

Le joueur après l'entameur va devenir l'endormi : après l'entame, il va étaler son jeu sur la table et simplement jouer les cartes que lui indique son partenaire.

Le jeu se passe comme si l'endormi jouait normalement. 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.

LE MOT DU JOUR

► **L'ENDORMI.** Joueur à gauche de l'entameur, qui étale son jeu une fois l'entame dévoilée, et qui joue les cartes que son partenaire lui indique.

QUESTIONS PETIT MALIN

- 1 Qui va être endormi si Est entame ?
- 2 Qui va être endormi Nord entame ?
- 3 Si Nord est l'endormi, qui entame ?

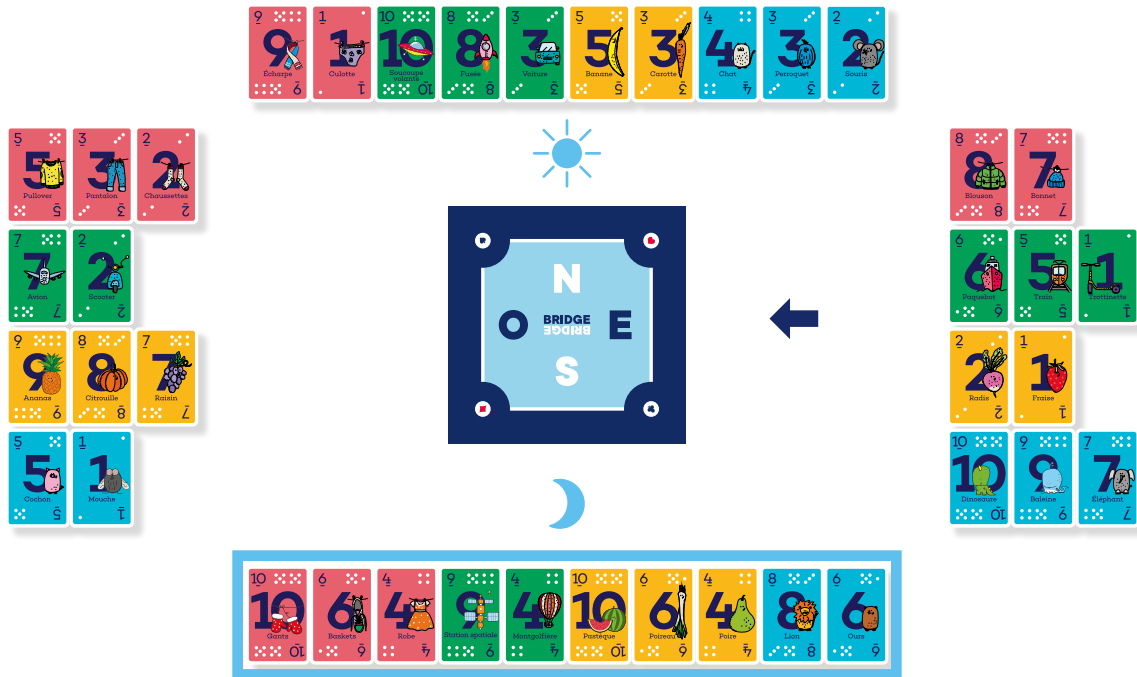
JEU

Faites jouer la donne n°1 du jeu n°1 aux enfants en vérifiant que chaque table a bien compris le principe. Faites un point sur les scores à chaque table après la première partie, comparer aux autres tables. Puis faites jouer la donne n°1 du jeu n°2.

JEU

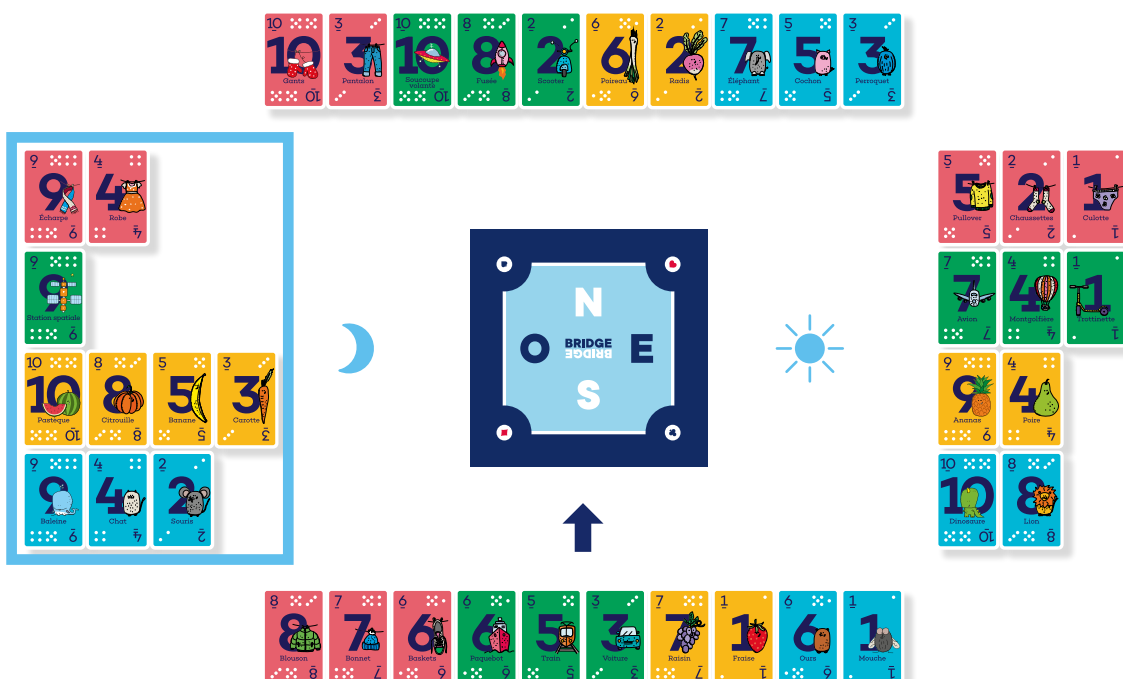
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°1 ▶ Est donneur

L'entame du 10 bleu devrait être naturelle, mais rien de certain. Si celle-ci est choisie, il faut observer que le 10 et le 9 bleus vont manger le 8 et le 6 de l'endormi et le 7 sera maître. En prenant la main, Nord devrait jouer sur les couleurs longues verte et rouge avec plus de cartes maîtresses : 7 levées sont au bout du jeu optimal. **7 à 3 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°1 ▶ Sud donneur

L'entame devrait être une carte rouge. Nord doit jouer sans gaspiller. Une fois en main, il peut jouer le 10 vert pour affranchir son 8. Le camp de l'endormi devrait normalement faire le reste des levées... **6 à 4 pour EO.**



COMPLÉMENTS

ANGLAIS

?

- Quelle est la signification du mot anglais « bridge » ?
- Parmi les propositions, trouver le nom de ces quatre ponts parmi les plus célèbres du monde :

Tower Bridge

Viaduc de Millau

Le pont de San Francisco

Pont du Gard



Au bridge, le joueur qui joue avec l'endormi doit faire un lien entre les deux jeux qu'il contrôle, à la manière d'un pont qui relie les deux rives.

TROUVER UN PONT ENTRE DEUX JEUX

Sud joue avec l'endormi en Nord.

1

Sauras-tu aider Sud à gagner les 5 levées sans connaître les cartes des adversaires ?

2

Quelles sont les deux cartes qui ont constitué le pont permettant de passer de Nord à Sud ?



CARTES MYSTÈRES

- 1 Ouest a entamé et Sud a gagné la levée. Quelles cartes Sud a-t-il pu poser ?



- 2 Nord a entamé et l'équipe Est-Ouest a remporté la levée. Quelles cartes Ouest a-t-il pu poser ?



Le jeu avec l'endormi, les cartes maîtresses

RAPPELS

Après la carte d'entame jouée (et seulement après !), le joueur à gauche de l'entame étale son jeu face visible sur la table : il est devenu l'endormi. C'est son partenaire qui lui indique quelles cartes jouer.

Attention, jouer sans gaspiller ne veut pas toujours dire garder ses grosses cartes pour plus tard.

1 Nord est l'endormi.

Comment jouerais-tu à la place d'Ouest ?



2 Nord est l'endormi.

Comment jouerais-tu à la place d'Est ?

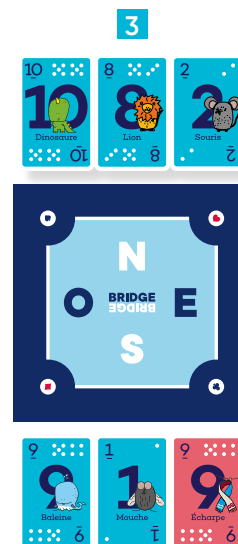
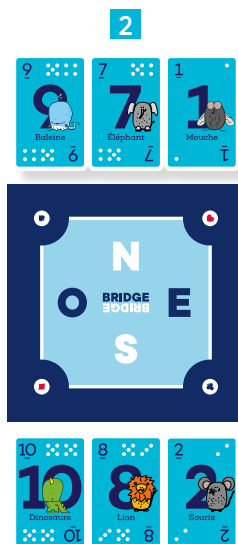
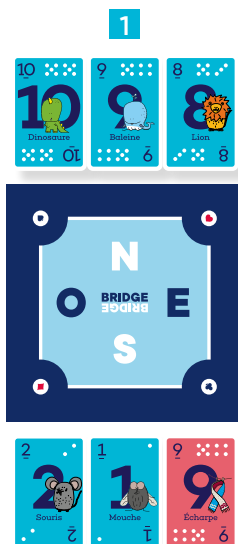


LE MOT DU JOUR

► **CARTES MAÎTRESSES.** Une carte est dite maîtresse lorsque le camp adverse ne possède aucune carte supérieure de la même couleur.

QUESTIONS PETIT MALIN

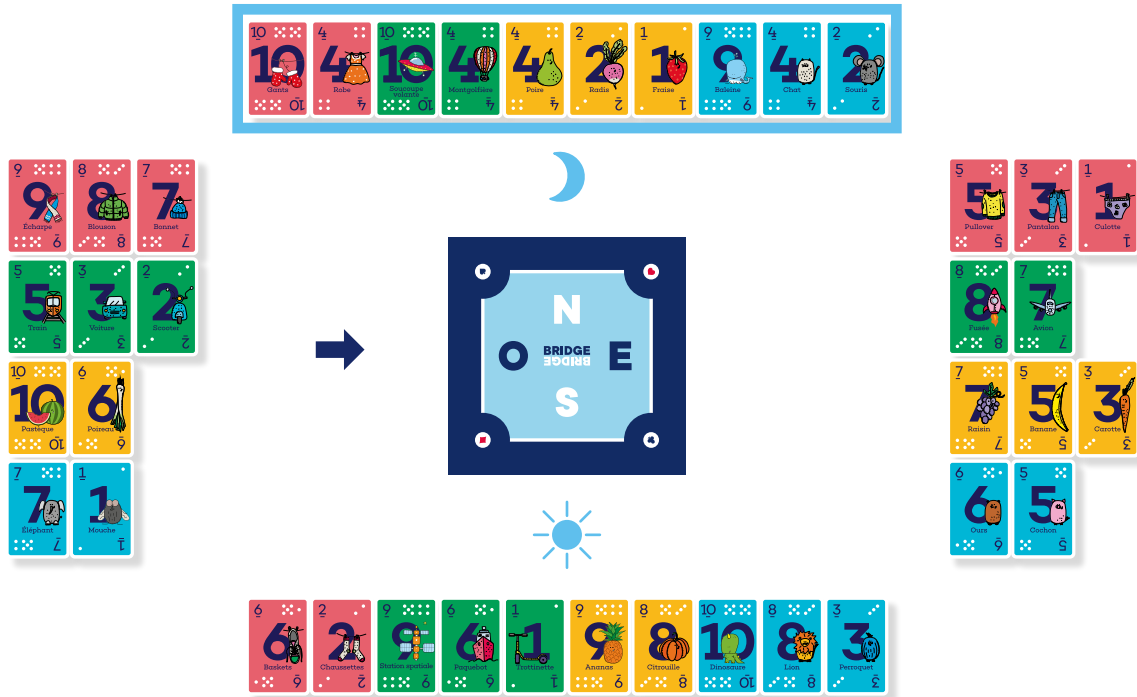
Tu es en Sud. Nord est l'endormi. Pour chaque cas, combien ton camp a-t-il de cartes maîtresses ? Combien le camp Nord-Sud peut-il espérer gagner de levées ?



JEU

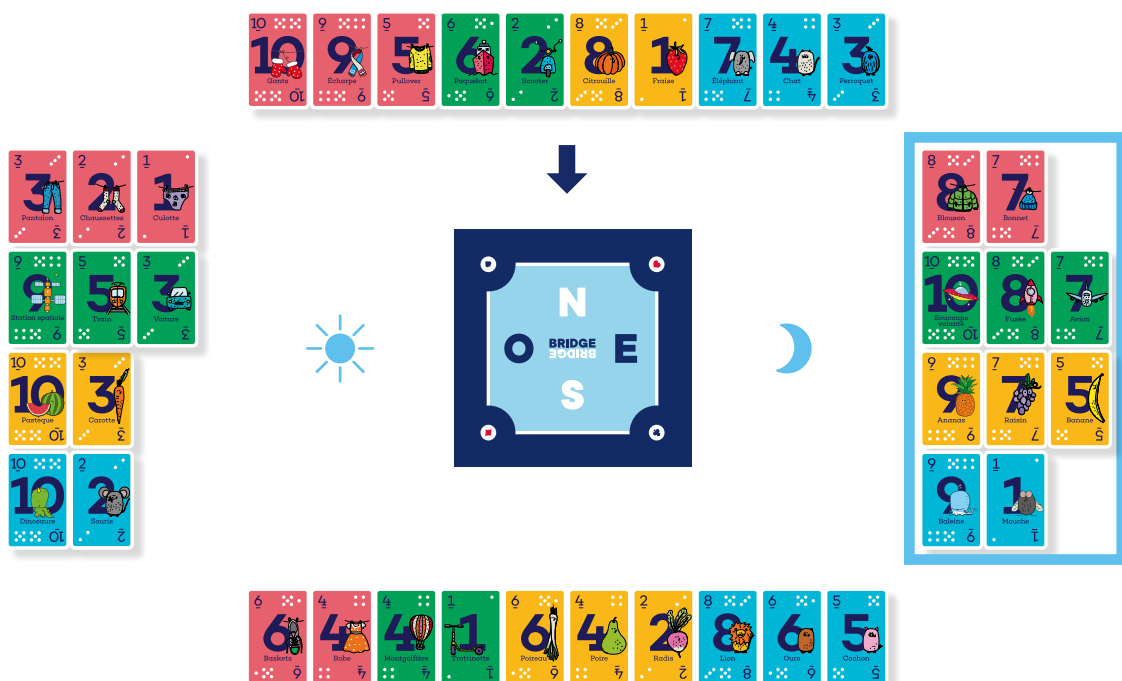
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°2 ▶ Ouest donneur

Entame rouge a priori. L'endormi fait la levée, 3 cartes maîtresses bleues sans surprise. Et aussi 2 vertes. En observant et jouant bien, certains enfants devraient faire leur 6 vert devenu maître. 7 à 3 pour NS.



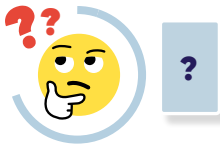
Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°2 ▶ Nord donneur

L'entame devrait être le 10 rouge suivi du 9. Nord doit observer que le 8 le 7 et le 6 sont tombés, et donc que son 5 est devenu maître... Sinon le camp EO pourrait s'adjuger 8 levées. 7 à 3 pour EO.



COMPLÉMENTS

MÉMORISATION



Au signal du professeur, chaque élève d'une table montre une ou deux cartes quelques secondes à toute la classe puis les cache. Questions possibles : Quelles sont les couleurs des cartes vues ? Combien avez-vous vu de cartes bleues ? Quelle est la plus forte carte verte vue ? Quelle est la plus forte carte verte non vue ? Etc.

OBSERVATION

?

Ouest a joué le 7 vert et il a gagné la levée. Quelle carte lui conseilles-tu de jouer maintenant ? Pourquoi ?



DÉFI

Voici les cartes jaunes de Sud et Nord.

Ouest déclare que lorsqu'il additionne les nombres inscrits sur ses cartes jaunes, le résultat est 9.

? Quelles sont ses cartes jaunes ?



Ouest : ?

CARTES MAÎTRESSES



1

Combien de cartes maîtresses le camp Nord-Sud possède-t-il ?

2

Sud commence à jouer : quelle doit être la carte cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud soit certaine de gagner 3 levées ?

3

Nord commence à jouer : quelle carte peut être la carte cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud soit certaine de gagner 3 levées ?

On joue !

RAPPELS

Quand l'endormi a-t-il le droit de poser ses cartes sur la table ?

L'endormi a-t-il le droit de choisir la carte qu'il veut jouer ?

Dans chacun des exemples suivants, trouve les cartes maîtresses du camp Nord-Sud.

1

2

3

LE MOT DU JOUR

► **L'ÉVEILLÉ.** Joueur qui fait équipe avec l'endormi. C'est lui qui dit à l'endormi quelle carte il doit jouer. En quelque sorte, l'éveillé joue avec deux jeux.

QUESTIONS PETIT MALIN

En utilisant judicieusement les cartes maîtresses, essaie de trouver comment réaliser les défis pour chacune des deux situations.

1

Gagner 4 levées.

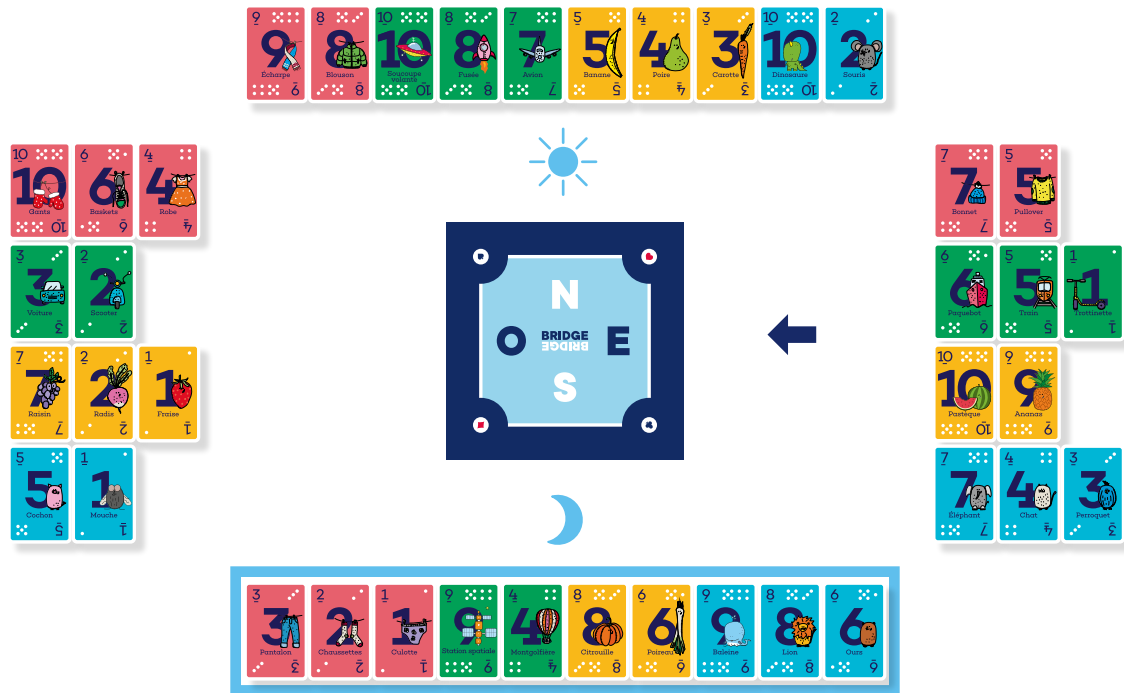
2

Gagner 3 levées.

JEU

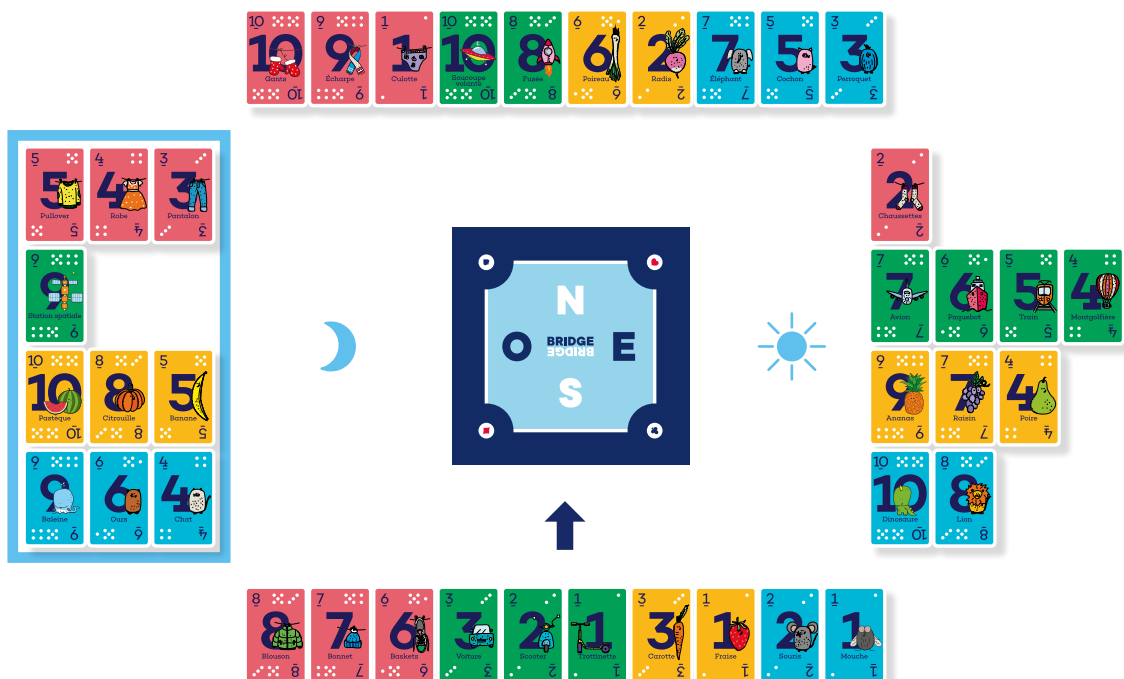
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°3 ▶ Est donneur

L'entame devrait être jaune. Quand Ouest prend la main au 10 rouge, il faut qu'il se rappelle que son 7 jaune est maître pour une levée de plus pour son camp, sinon le camp Nord-Sud pourrait réaliser 3 verts, 3 bleus et 1 rouge. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°3 ▶ Sud donneur

L'entame devrait être rouge. Le camp Nord-Sud doit s'apercevoir qu'il va réaliser 3 levées dans cette couleur. Nord, en main, se doit de prendre ses 2 levées vertes pour une égalité. Sans ce jeu, Est-Ouest pourrait bien faire 6 levées. **5 à 5.**



Quiz n°2



Question 1 ► VOCABULAIRE

Comment s'appelle le joueur qui étale ses cartes sur la table ?

Question 2 ► ENTAME

Qu'est-ce que l'entame. Qui a entamé ?

Question 3 ► MÉMOIRE

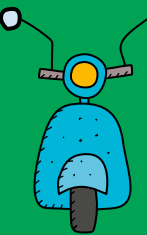
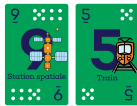
Combien y a-t-il de cartes qui peuvent remporter une levée commencée par un 6 bleu ?

Question 4 ► CALCUL MENTAL

J'ai deux cartes jaunes et mon coéquipier aussi.
Combien nos adversaires ont-ils de cartes jaunes ?

Question 5 ► RAISONNEMENT

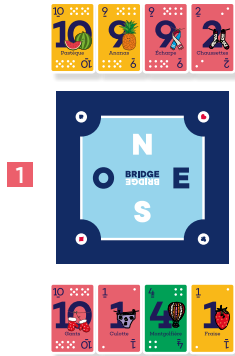
Ouest commence à jouer. Combien son camp va-t-il gagner de levées ?



COMPLÉMENTS

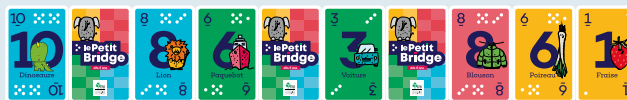
COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES

Combien l'équipe Nord-Sud compte-t-elle de cartes maîtresses dans les deux situations ?
Combien de levées le camp Nord-Sud peut-il espérer gagner dans les deux situations ?



CARTES MANQUANTES

Trouve les cartes manquantes du jeu qui a été trié. La somme des cartes cachées est 14.



LE BON TIMING

C'est à Nord de jouer.

- Comment doit jouer l'équipe Nord-Sud pour gagner les trois dernières levées quelles que soient les cartes des adversaires ?
- L'ordre dans lequel sont jouées les cartes est-il important ?
- Est-ce important de connaître les jeux d'Est et Ouest ?



COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES SUR UN JEU ENTIER

- Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?



: Maître ou presque ... Affranchir !

RAPPELS

1

Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?



2

Combien est-il sûr de faire de levées ?



3

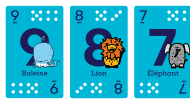
As-tu une stratégie pour essayer de gagner davantage de levées ?



LE MOT DU JOUR

► **AFFRANCHIR.** Affranchir une carte c'est faire tomber les cartes adverses supérieures pour rendre cette carte maîtresse.

1



Il manque le 10 qui est la carte bleue maîtresse. En jouant le 9, si le 10 est joué, quelle est la nouvelle carte maîtresse ? C'est le 8 bien sûr ! Ainsi jouer le 9 c'est :

- soit faire une levée
- soit **affranchir** le 8

Avec 9, 8, 7, on pourra donc faire 2 levées.

2



Même principe ici : Le 10 et le 9 sont des cartes plus fortes. Il faudra donc peut-être jouer 2 fois pour pouvoir faire une levée :

- le 8 fait « sauter » le 10
- le 7 fait « sauter » le 9

Et hop le 6 sera alors **affranchi** !

Affranchir des cartes c'est bien... mais il faut pouvoir reprendre la main pour jouer les cartes affranchies ! Attention à ne pas jouer précipitamment les 10 qui sont tout seuls car ils permettront de reprendre la main.

QUESTIONS PETIT MALIN

Dans chaque situation, Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse, mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

1



2



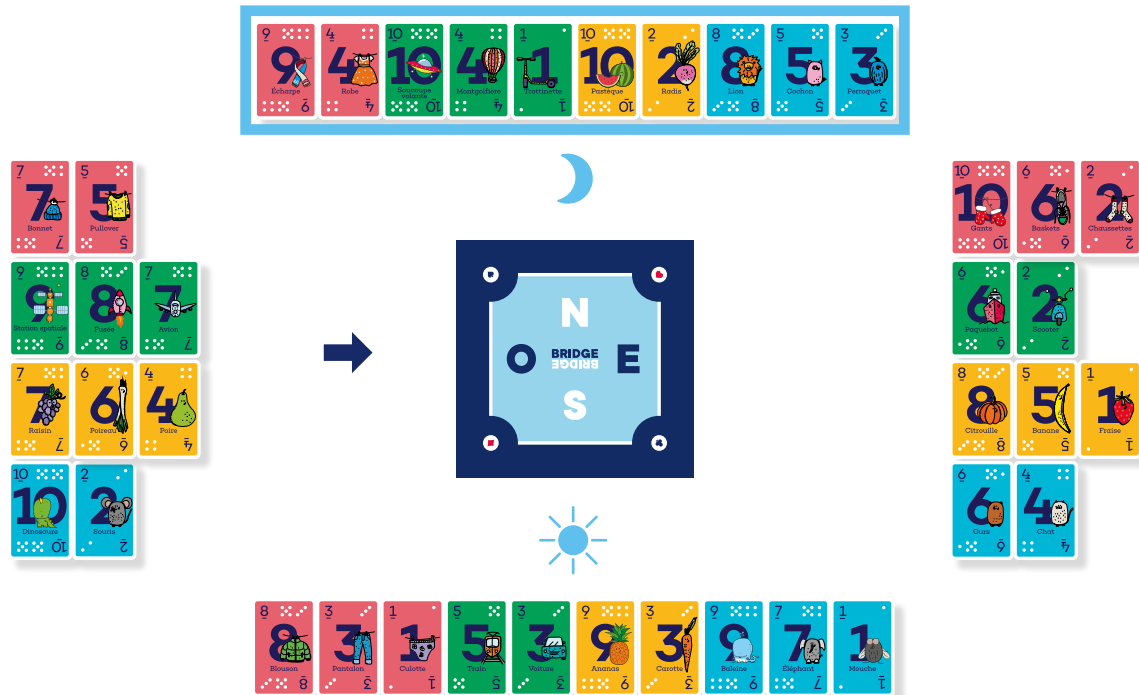
3



JEU

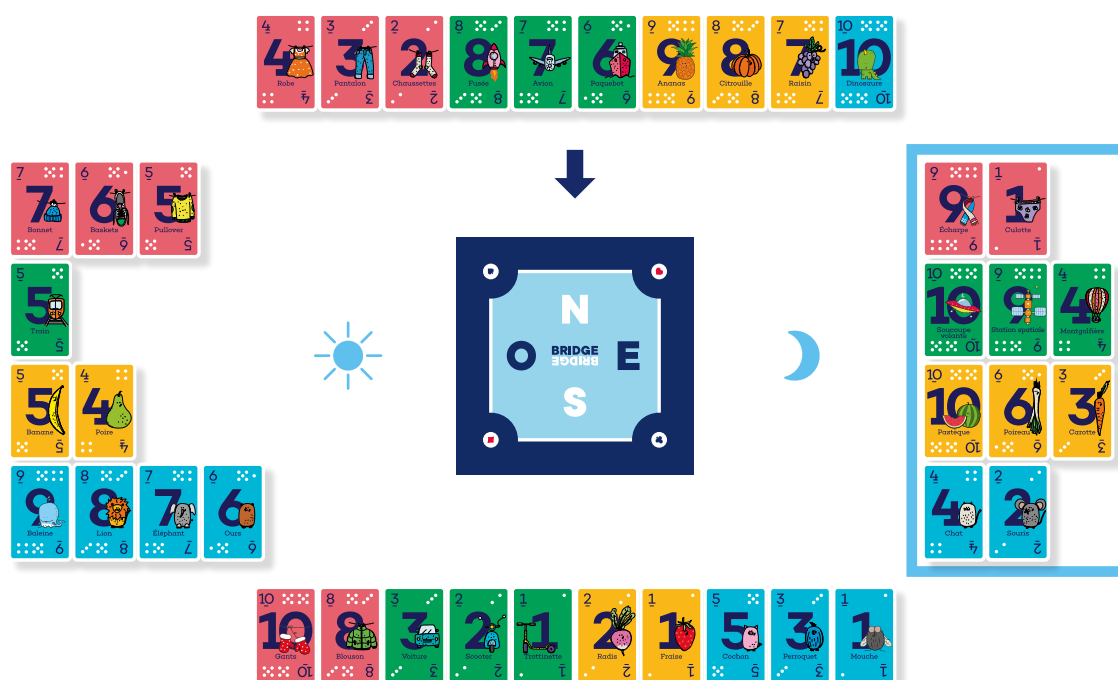
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°4 ▶ Ouest donneur

Entame du 9 vert en espérant affranchir cette couleur. Le camp NS, quant à lui, doit jouer bleu puis rouge pour affranchir un maximum de levées et ne pas se contenter de tirer ses cartes maîtresses (ce qui libérerait les cartes adverses). **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°4 ▶ Nord donneur

L'entame du 9 jaune est préférable à celle du 8 vert (l'affranchissement sera plus rapide). En main au 10 bleu, Nord après avoir joué ses cartes jaunes maîtresses, va devoir se lancer à jouer rouge à la vue des cartes vertes de l'endormi. Peut-être y a-t-il un peu d'espoir... **5 à 5.**



COMPLÉMENTS

HISTOIRE : L'ESCLAVAGE

- 1 Sais-tu ce qu'est l'esclavage ?
- 2 Que veut dire « affranchir un esclave » ?
- 3 Connais-tu un pays qui a connu l'esclavage ?
- 4 En quelle année a été aboli l'esclavage aux États-Unis ?

1492 1513 1695 1865 1964



RITUEL

À chaque partie, le professeur peut mettre en place un rituel : chaque joueur est responsable d'une couleur imposée dont il devra être particulièrement observateur.

Au bout de plusieurs levées, le professeur peut demander à un élève :

- ? combien de cartes de la couleur dont il est responsable sont tombées,
- ? quelle est la plus forte carte de la couleur qui a été jouée,
- ? si l'un des joueurs n'a plus de carte de la couleur.

Dans quelques séances, le rituel pourra être poursuivi mais cette fois, chaque enfant pourra choisir la couleur qui l'intéresse en fonction de son jeu et du jeu de l'endormi.

LEVÉES AFFRANCHIES

- ? Combien de levées Ouest pourra-t-il réaliser avec ses cartes jaunes quand il reprendra la main avec le 10 bleu ?



ÉNIGME DISTRIBUTION

- ? Tu es en Nord et tu distribues une carte à chaque joueur, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par Est.
Qui est celui qui aura la 7^e carte ? La 17^e carte ? La 27^e carte ? La 37^e carte ?

✶ J'ai une tête de séquence moi ?

RAPPELS

1

Combien Sud a-t-il de cartes maîtresses ?
Comment pourrait-il en fabriquer de nouvelles ?
Comment jouerais-tu à la place de Sud ?



2

De quelle carte entamerais-tu en Ouest ?



LE COURS

Quand on en a la possibilité, la bonne idée est de jouer des couleurs où l'on possède 3 grosses cartes qui se suivent. Ainsi, on va souvent pouvoir affranchir des cartes. Lorsqu'on est dans le camp opposé au camp de l'endormi, on ne peut pas voir les cartes de son partenaire, mais...

CODE SECRET : Pour montrer qu'on possède une suite, on utilise un code secret : quand on a 3 grosses cartes qui se suivent, on entame toujours la plus forte.

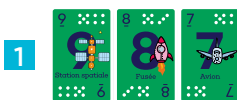


LE MOT DU JOUR

► **SÉQUENCE / TÊTE DE SÉQUENCE.** Une séquence est une suite de 3 cartes (10, 9, 8 ou 9, 8, 7 ou 8, 7, 6, etc.). La tête de séquence est la carte la plus forte de cette suite.

QUESTIONS PETIT MALIN

Utilise le code secret et choisis la carte à entamer avec les séquences suivantes :



Maintenant, c'est à ton tour de décoder le code secret de ton partenaire.

4 Si ton partenaire entame du 9, que peux-tu en déduire ?



Si ton partenaire entame du 8, que peux-tu en déduire ?



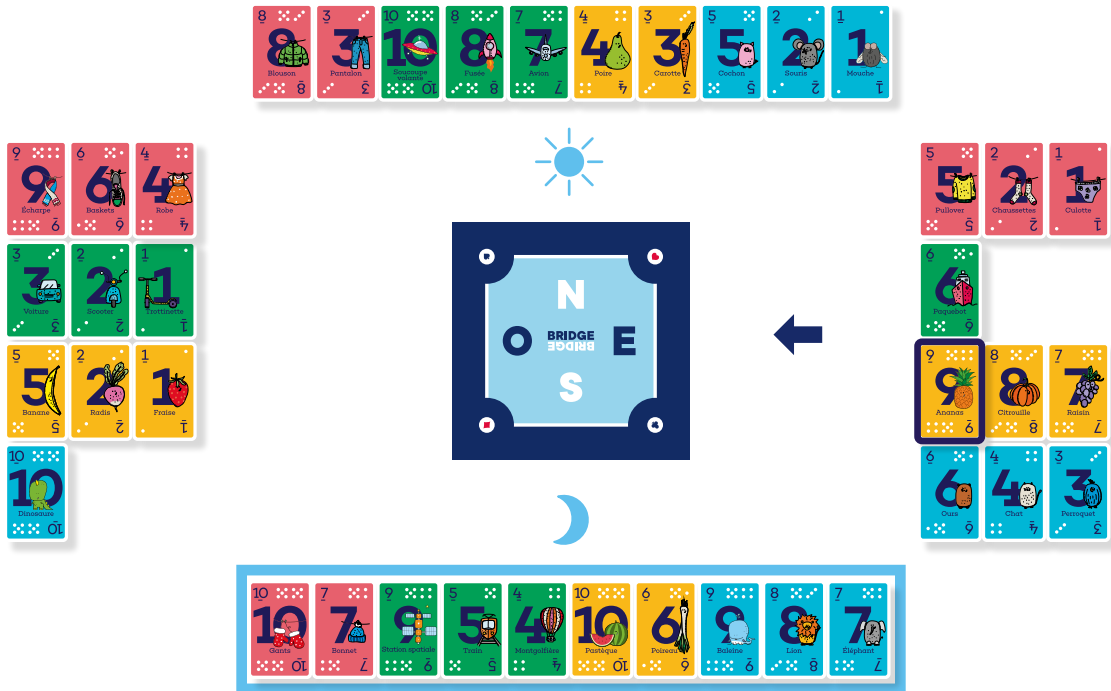
Dans les deux cas, quelles cartes a-t-il et quelles cartes n'a-t-il pas ?



JEU

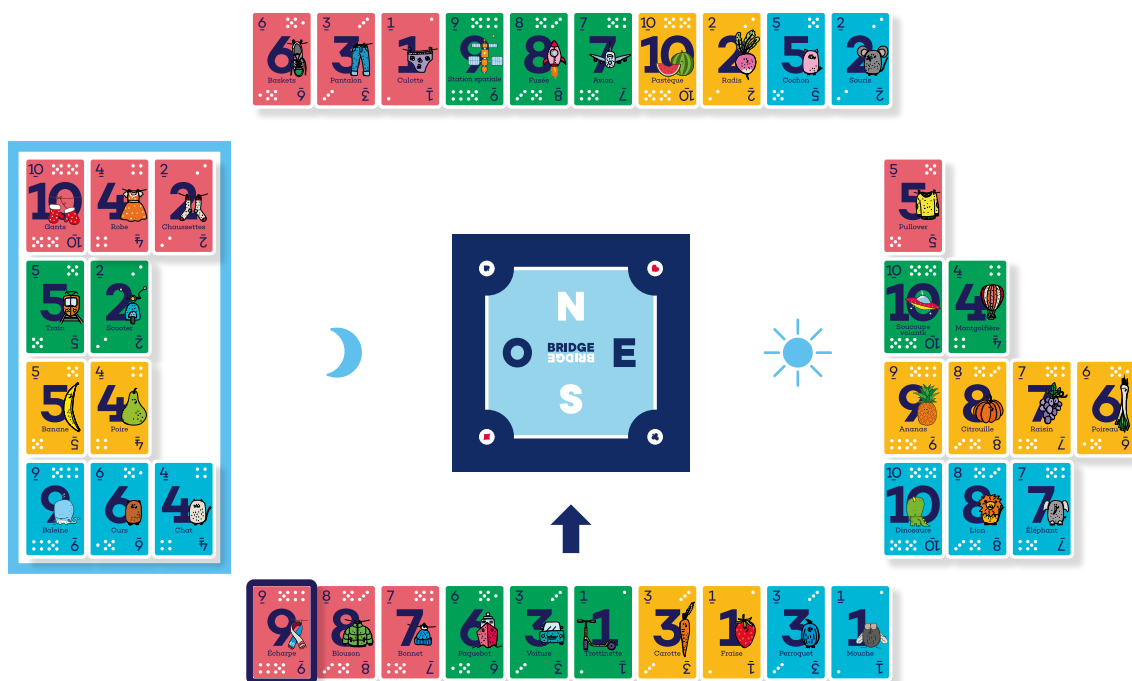
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°5 ▶ Est donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence pour affranchir cette couleur. Le camp NS joue ses cartes vertes maîtresses, puis affranchit la couleur bleue. Ouest doit se rappeler l'entame et rejouer la couleur pour réduire le score. **7 à 3 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°5 ▶ Sud donneur

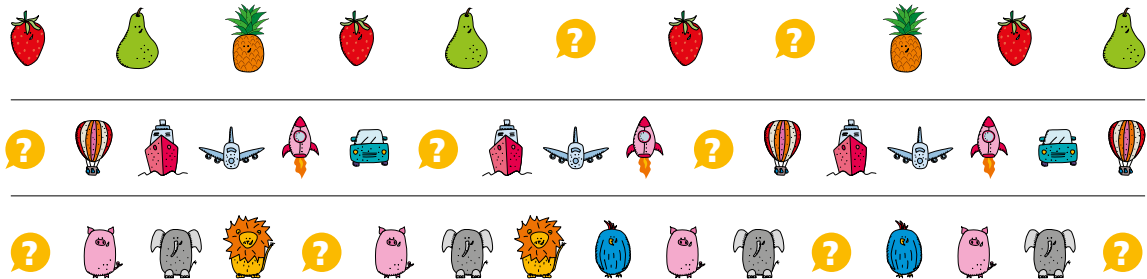
Entame du 9 rouge en tête de séquence. Une fois ses cartes maîtresses bleues jouées, l'éveillé va affranchir les jaunes. Nord doit jouer collectif et rejouer la couleur de son partenaire sans vouloir affranchir ses cartes vertes sinon le camp adverse va faire davantage de levées. **7 à 3 pour EO.**



COMPLÉMENTS

SÉQUENCES

Retrouve la séquence qui se reproduit et déduis-en les symboles manquants :



CHOISIR LA BONNE COULEUR

Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir si tu jouais à la place de Sud ? Pourquoi ?



DÉFI

Trouve les cartes manquantes du jeu suivant sachant que :

- ▶ tous les nombres de 1 à 10 sont représentés,
- ▶ les cartes sont rangées par couleur et par ordre,
- ▶ chaque couleur comporte au moins 2 cartes.



On joue !

RAPPELS

? Tu joues en Ouest. Quelle est ton entame ? Peux-tu rappeler le « code secret » ?



Jouer le 9, le 8 ou le 7 produit le même effet pour l'adversaire : s'il veut gagner, il est obligé de jouer son 10. On dit que le 9, le 8 et le 7 sont des cartes équivalentes.

LE MOT DU JOUR

► **CARTES ÉQUIVALENTES.** Des cartes d'une même couleur sont équivalentes si l'adversaire, quelle que soit la carte jouée, doit mettre la même carte pour remporter la levée.
Exemple : les 3 cartes d'une séquence sont des cartes équivalentes.

Le code secret « on entame en tête de séquence » permet de donner au partenaire de l'entameur une indication sur quoi rejouer si jamais il prend la main ... À lui de mémoriser la carte d'entame !

QUESTIONS PETIT MALIN

Tu joues en Est
et Nord est l'endormi.



1^{re} levée :

Ouest a entamé du 9 rouge
et Sud a pris du 10 rouge.

2^e levée :

Sud a rejoué le 2 vert
et tu as gagné avec le 10 vert.

?

Que rejoues-tu ?

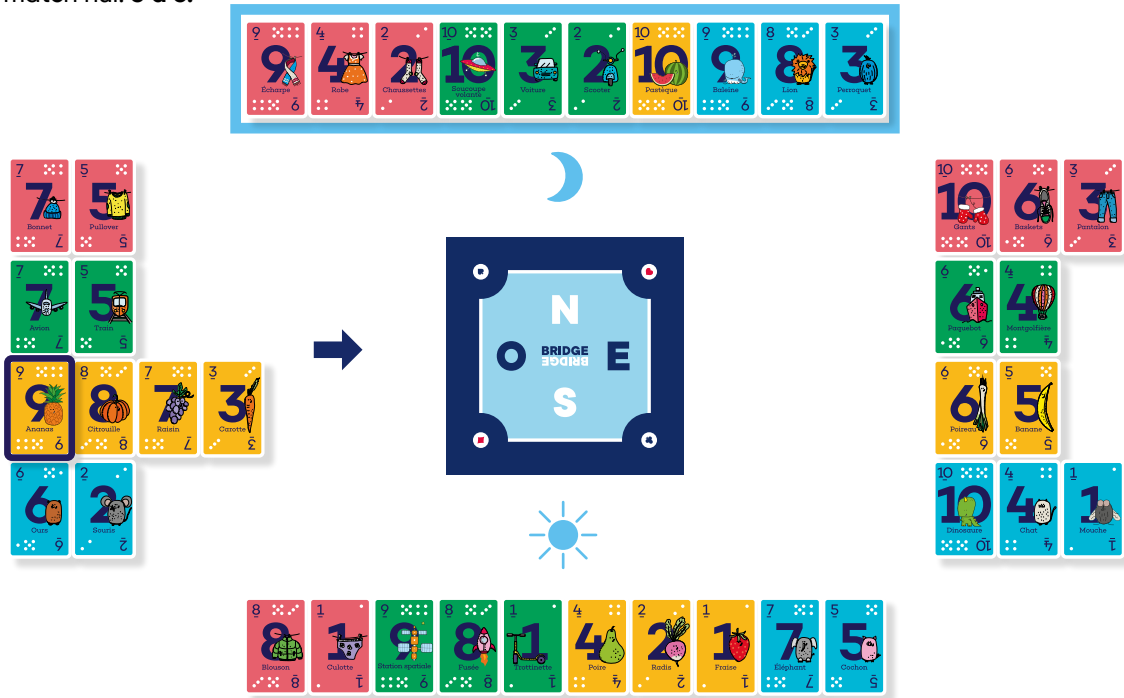


Le bridge est un jeu d'équipe, alors évitons de jouer perso !

JEU

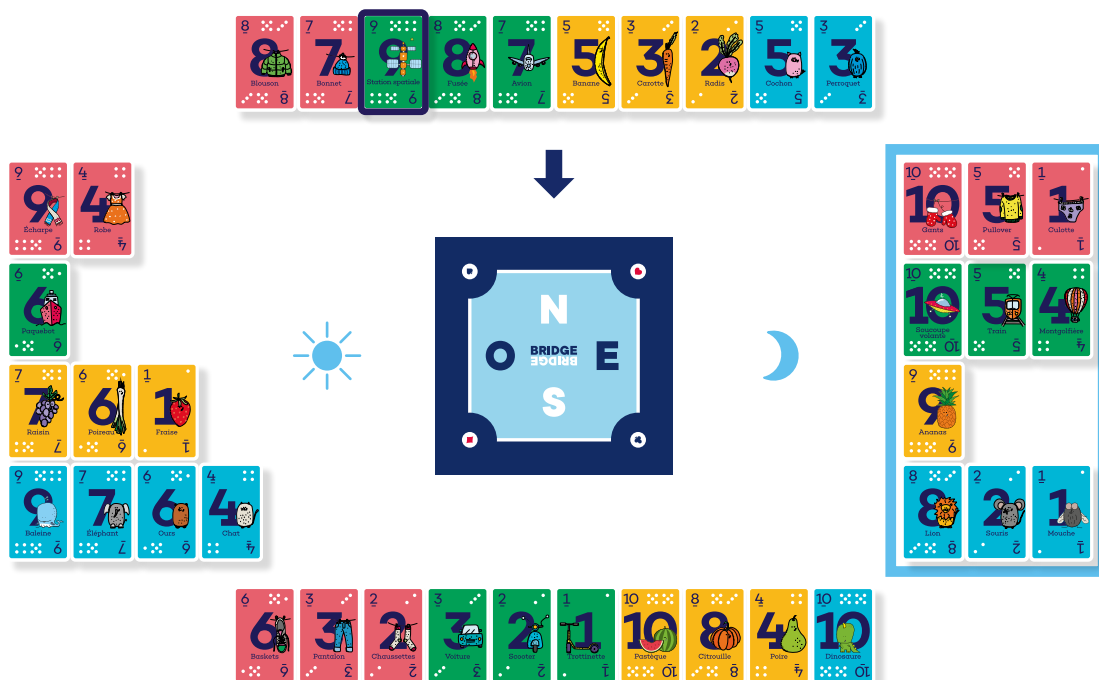
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°6 ▶ Ouest donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence pour affranchir cette couleur. Si le camp NS joue ses cartes vertes maîtresses, avant d'affranchir la couleur bleue, attention en Est de ne pas jeter une carte jaune ! En main, Est doit se rappeler l'entame de son partenaire et rejouer jaune pour obtenir un match nul. 5 à 5.



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°6 ▶ Nord donneur

Entame du 9 vert en tête de séquence. L'éveillé va affranchir la couleur bleue. Avant de rejouer vert pour son partenaire Sud doit encaisser ses levées maîtresses jaunes. En jouant au mieux dans chaque camp : 5 à 5.



Quiz n°3



Question 1 ► VOCABULAIRE

Comment appelle-t-on 3 cartes qui se suivent ?

Question 2 ► ENTAME

De quelle carte vas-tu entamer avec ce jeu ?



Question 3 ► MÉMOIRE

Mon partenaire a entamé du 8 bleu. Qu'est-ce que cela signifie ?

Question 4 ► CALCUL MENTAL

Ouest a 3 cartes vertes, Nord a 2 cartes vertes, Est a 2 cartes vertes.
Combien Sud a-t-il de cartes vertes ?

Question 5 ► RAISONNEMENT

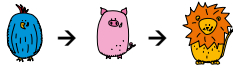
Après avoir pris l'entame du 10 rouge,
quelle couleur Sud devrait-il jouer pour faire un maximum de levées ?



COMPLÉMENTS

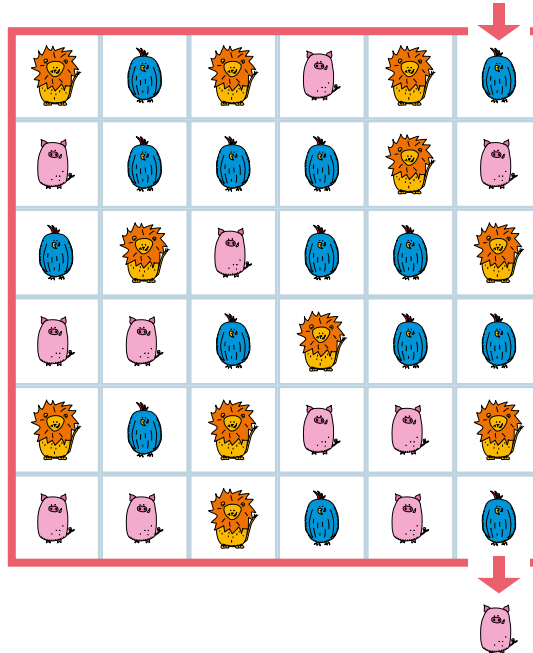
LE PARCOURS DU COMBATTANT

Repère la séquence



et trouve le chemin
pour traverser
le tableau.

On peut avancer
verticalement
ou horizontalement
mais pas en diagonale.



LA BONNE ENTAME

De quelle carte entames-tu ? Pourquoi ?



PLAN DE JEU

Tu joues en Sud.

? Ouest a entamé du 9 jaune,
que l'endormi (Nord) prend du 10,
comment joues-tu ensuite ?

