

Initiation au Petit Bridge au cycle 2

Le Petit Bridge a été conçu par **Jean-Pierre Desmoulins** responsable de l'université du bridge.

Michel Gouy (IA-IPR de mathématiques de l'académie de Lille à la retraite) et **Patrick Schilli** (professeur de mathématiques à la Réunion) ont créé ensemble ce diaporama sous la plateforme Overleaf ainsi que le diaporama complémentaire dénommé « Exercices sur le Petit Bridge par niveau ».

Ces documents s'adressent aux professeurs des écoles, parents d'élèves etc

Ils ont pour but de montrer la richesse de ce jeu pour développer des automatismes de calculs, les raisonnements, l'envie de chercher.



Remerciements

Nous remercions Jean-Pierre Desmoulins et **Géraldine Gadé** (responsable du bridge scolaire à la Fédération française de bridge) pour leur aide, soutien et relecture de ces documents.



Table des matières

- 1 Découverte des cartes
- 2 La règle du jeu
 - Distribuer et ranger ses cartes
 - Pour démarrer
 - La notion d'équipe apparaît
 - La règle finale
- 3 Les variantes
 - Jouer avec des tables d'opérations
 - Pour jouer à 3 ou à 2
 - Version manille
- 4 Des exercices pour le cycle 2
 - Les exercices
 - Points abordés du programme
 - Compétences travaillées



Découverte des cartes

Le jeu comporte quatre familles avec chacune une couleur (jaune, vert, bleu, rouge) et un thème associé (fruit ou légume, moyen de transport, animal, vêtement).

Dans chacune des quatre familles il y a dix cartes numérotées de 1 à 10.

Chaque carte possède deux faces (le dos qui est identique pour toutes les cartes et la face avant sur laquelle on voit la famille et le numéro).



Découverte des cartes

Remarques :

Le numéro peut se lire en écriture chiffrée soit se déduire à l'aide du pictogramme constitué des points blancs.

À titre d'exercice, demander à un élève :

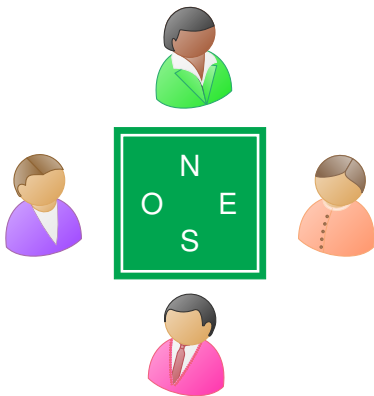
- De ranger quatre cartes données du numéro le plus petit au plus grand comme sur l'exemple ci-dessous :



- Le nombre de cartes dans le jeu.

La règle du jeu

Quatre élèves s'assoient autour d'une table, on les désigne par les points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest.



La règle du jeu

Distribuer et ranger ses cartes

Un joueur (**le donneur**) est désigné pour distribuer les cartes qu'il donne une par une dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par son adversaire de gauche en ne laissant apparaître que le dos de la carte.

Avant de regarder les cartes, chacun doit les compter et vérifier qu'il a bien les dix cartes qui lui reviennent. Par la suite, les élèves regardent leurs cartes et les rangent par famille et, pour chaque famille, de la plus petite à la plus grande.



La règle du jeu

Distribuer et ranger ses cartes

Exemple :

Demander à un élève de ranger les dix cartes ci-dessous :



Ce qui donne par exemple :



La règle du jeu

Pour démarrer

Le donneur met une carte sur la table (devant lui), face visible. Puis chaque joueur à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre doit mettre une carte de la même famille sur la table.

Celui qui a la carte la plus forte l'emporte et marque 1 point. Les quatre cartes (qui forment un **pli** ou une **levée**) sont ramassées et mises de côté devant le gagnant.

Le gagnant rejoue en premier et ainsi de suite.

Si un joueur n'a plus de carte dans la famille demandée, il doit **défausser** une carte d'une autre famille mais ne peut pas remporter la levée.



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 1 :

Ouest a **entamé** (joué en premier). Qui a gagné le pli ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 1 :

Ouest a **entamé** (joué en premier). Qui a gagné le pli ?

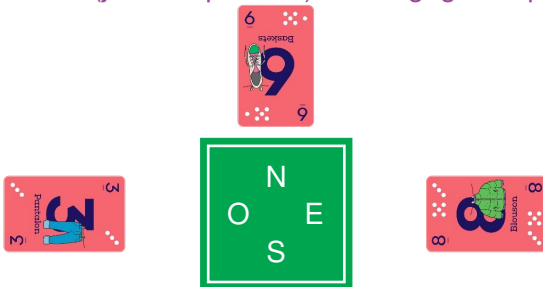


La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 1 :

Ouest a **entamé** (joué en premier). Qui a gagné le pli ?

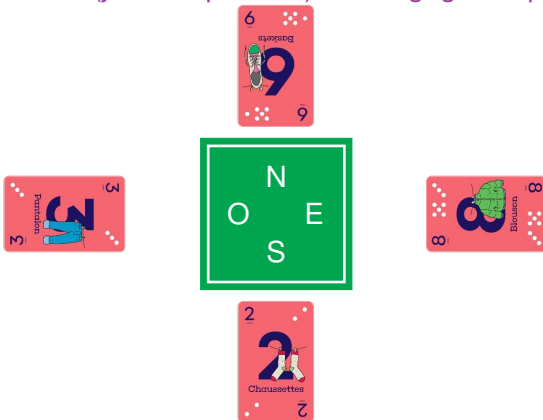


La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 1 :

Ouest a **entamé** (joué en premier). Qui a gagné le pli ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 2 :

Nord a entamé. Qui a gagné la levée ?

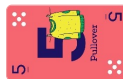


La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 2 :

Nord a entamé. Qui a gagné la levée ?

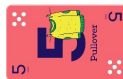


La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 2 :

Nord a entamé. Qui a gagné la levée ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 2 :

Nord a entamé. Qui a gagné la levée ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 3 :

Ouest a entamé. Qui a gagné le pli ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 3 :

Ouest a entamé. Qui a gagné le pli ?

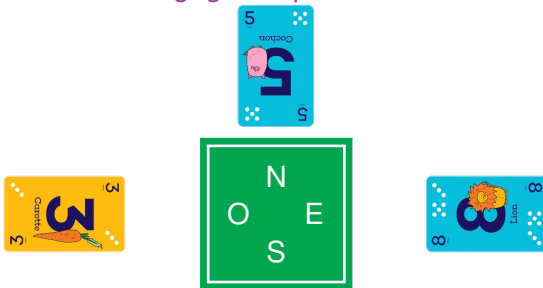


La règle du jeu

Pour démarrer

Exemple 3 :

Ouest a entamé. Qui a gagné le pli ?



La règle du jeu

Pour commencer

Exemple 3 :

Ouest a entamé. Qui a gagné le pli ?



La règle du jeu

Pour démarrer

Avec de jeunes joueurs, on peut envisager dans un premier temps que chacun étale devant lui ses cartes.

Dans un second temps, chaque joueur devra les tenir dans sa main et les cacher de la vue des autres ce qui risque de ne pas être très simple avant le cycle 3. On peut conseiller l'achat ou la fabrication de « porte-cartes » pour chaque joueur.



La règle du jeu

Pour démarrer

À l'issue d'une partie, le score peut-être par exemple de :

Joueurs	Nord	Est	Sud	Ouest
Plis gagnés	4	2	3	1

Leur faire jouer quelques parties, il faut juste voir si les élèves

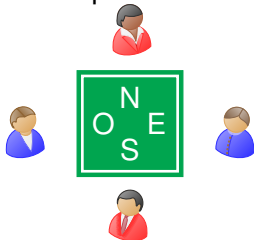
ne font pas des erreurs du type mettre le  alors qu'un

adversaire a mis avant lui le .

La règle du jeu

La notion d'équipe apparaît

Les joueurs situés l'un en face de l'autre sont associés et forment une **paire**, il y a la paire « **Nord - Sud** » qui joue contre la paire « **Est - Ouest** », au CP il est préférable d'appeler par exemple les joueurs par des prénoms dont les initiales sont N-E-S-O.



Leur faire jouer deux ou trois parties. Le score peut être de 7-3 pour l'équipe N-S par exemple. C'est le joueur de l'équipe qui remporte la levée qui commence à jouer la suivante.



La règle du jeu

La règle finale

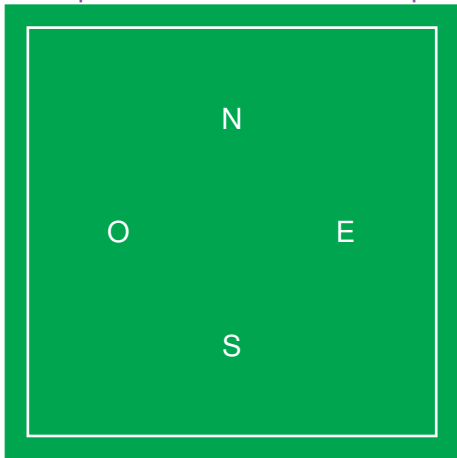
- 1 Sud distribue les cartes comme indiqué précédemment.
- 2 Chaque joueur vérifie qu'il a bien dix cartes.
- 3 Chaque joueur classe ses cartes par famille et pour chacune d'entre elles de **la plus grande à la plus petite** (pour faciliter l'étape 5 ci-dessous).
- 4 Le donneur (ici Sud) entame.
- 5 Le joueur situé à sa gauche (ici Ouest) étale son jeu devant lui et sera appelé l'endormi pour cette partie. Son partenaire (ici Est), lui indiquera la carte qu'il devra jouer à chaque levée.



La règle du jeu

La règle finale

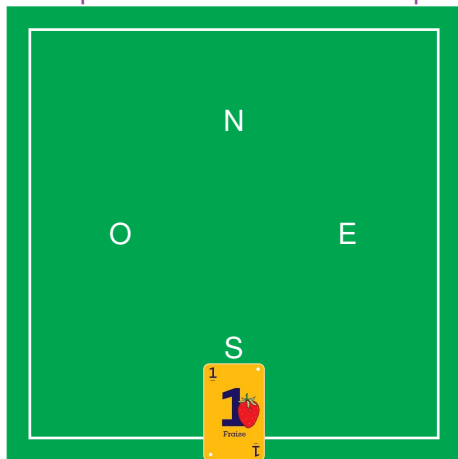
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

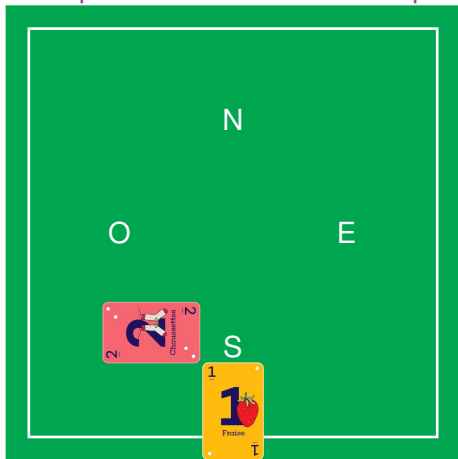
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

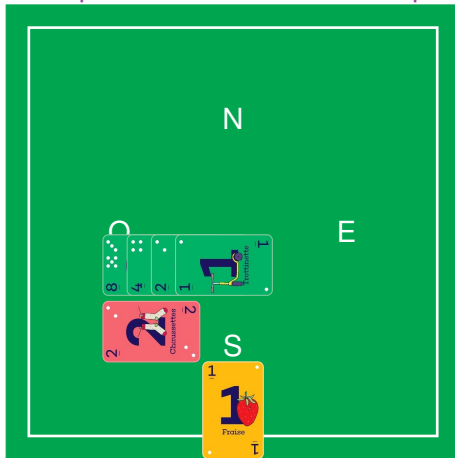
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

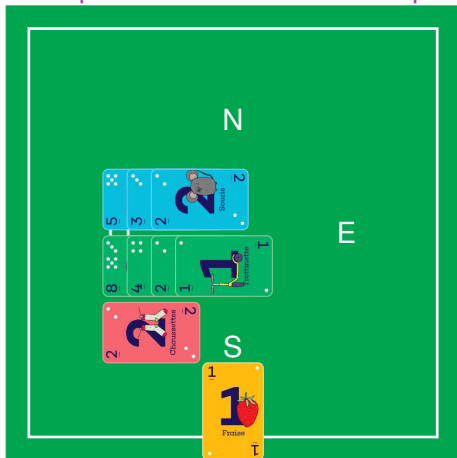
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

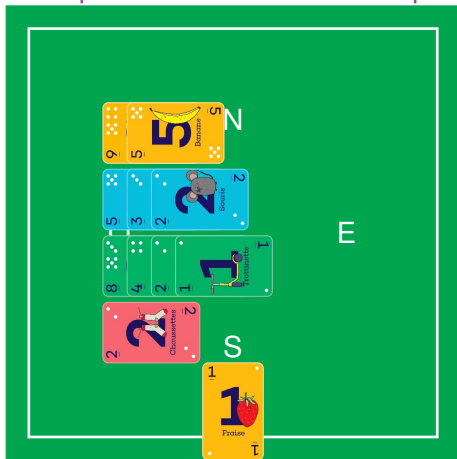
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

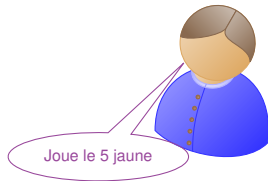
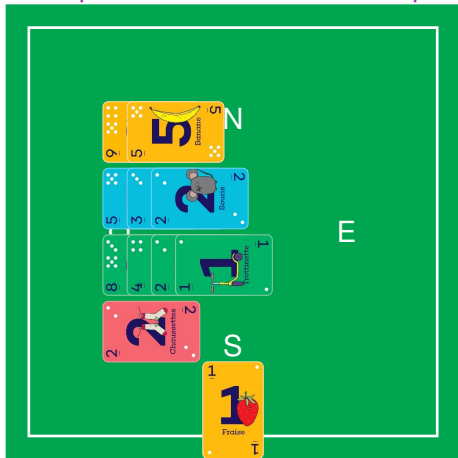
Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



Découverte des cartes

La règle du jeu

Les variantes

Des exercices pour le cycle 2

Distribuer et ranger ses cartes

Pour démarrer

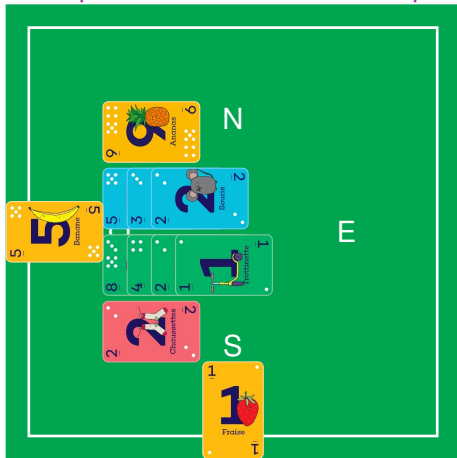
La notion d'équipe apparaît

La règle finale

La règle du jeu

La règle finale

Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



Découverte des cartes

La règle du jeu

Les variantes

Des exercices pour le cycle 2

Distribuer et ranger ses cartes

Pour démarrer

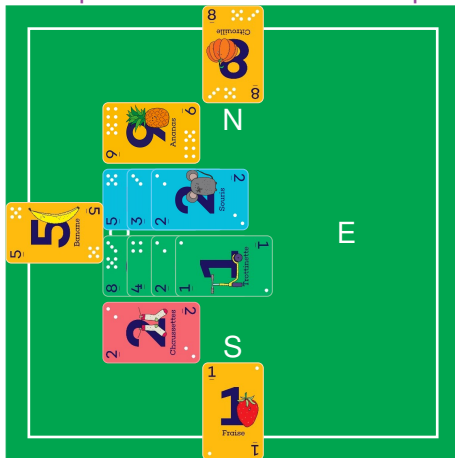
La notion d'équipe apparaît

La règle finale

La règle du jeu

La règle finale

Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



Découverte des cartes

La règle du jeu

Les variantes

Des exercices pour le cycle 2

Distribuer et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

La règle du jeu

La règle finale

Exemple : Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



La règle du jeu

La règle finale

- 6 Le joueur ayant mis la carte la plus forte remporte la levée et donne un point à son équipe. La carte jouée est reprise par chaque joueur. Ces derniers la retournent et la disposent verticalement devant eux quand leur équipe a gagné, horizontalement sinon. Le joueur ayant mis la carte la plus forte joue en premier la levée suivante et ainsi de suite. Les cartes retournées se chevaucheront pour gagner en place.



La règle du jeu

La règle finale

Exemple :

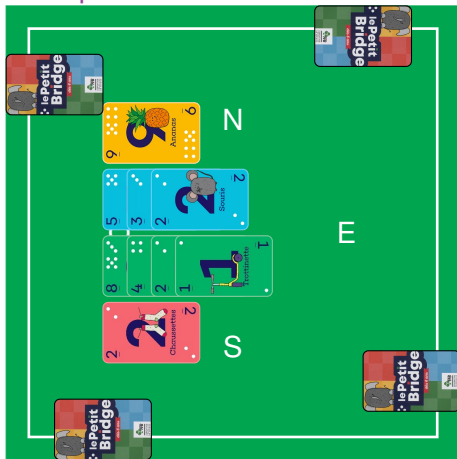


Est et Ouest ont gagné la première levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Nord et Sud horizontalement.

La règle du jeu

La règle finale

Exemple :

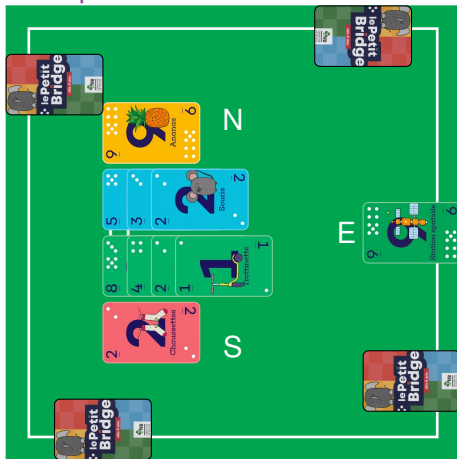


Est et Ouest ont gagné la première levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Nord et Sud horizontalement.

La règle du jeu

La règle finale

Exemple :

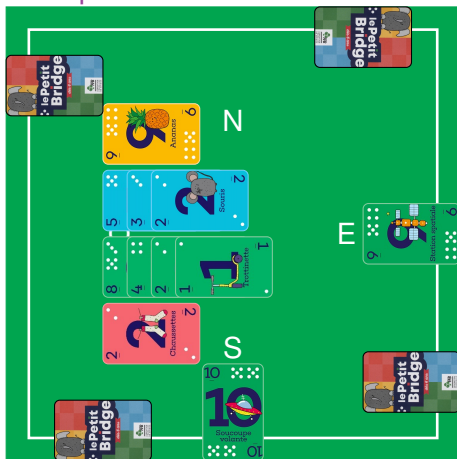


Est ayant emporté la première levée, joue en premier pour la 2^{ème} levée.

La règle du jeu

La règle finale

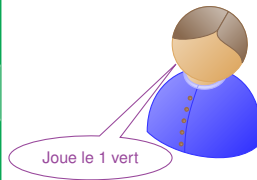
Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

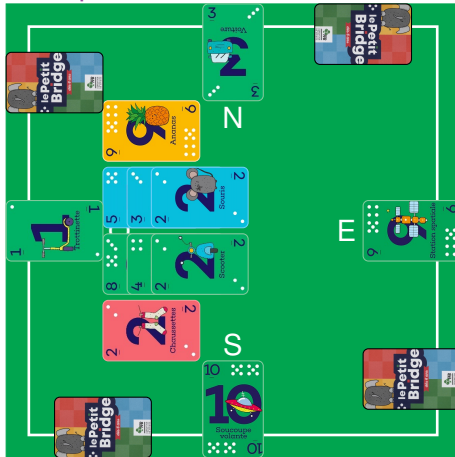
Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

Exemple :

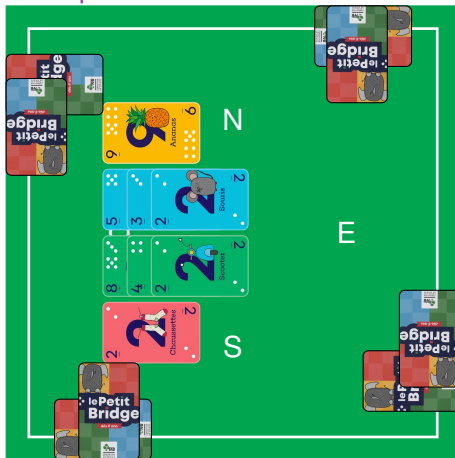


Nord et Sud ont gagné la deuxième levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Est et Ouest horizontalement. Les cartes se chevauchent un peu.

La règle du jeu

La règle finale

Exemple :



Nord et Sud ont gagné la deuxième levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Est et Ouest horizontalement. Les cartes se chevauchent un peu.

Découverte des cartes

La règle du jeu

Les variantes

Des exercices pour le cycle 2

Distribuer et ranger ses cartes

Pour démarrer

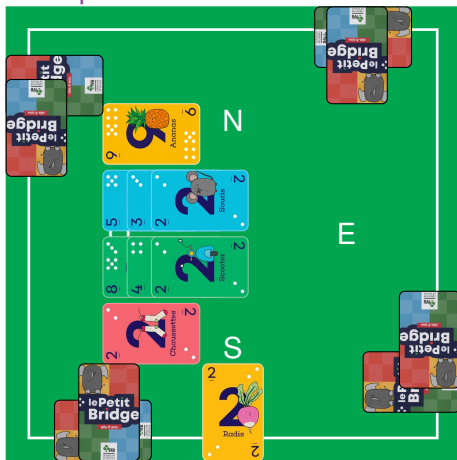
La notion d'équipe apparaît

La règle finale

La règle du jeu

La règle finale

Exemple :



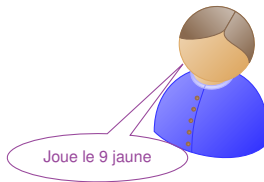
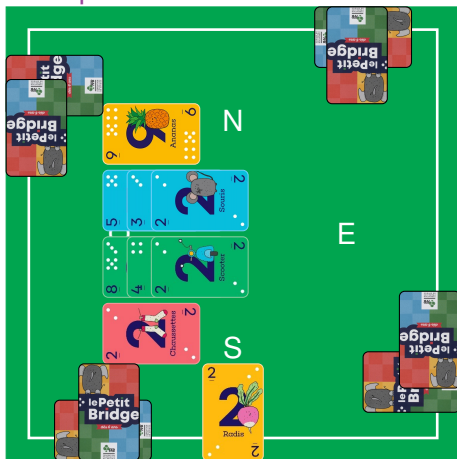
Sud joue en premier la 3^{ème} levée.



La règle du jeu

La règle finale

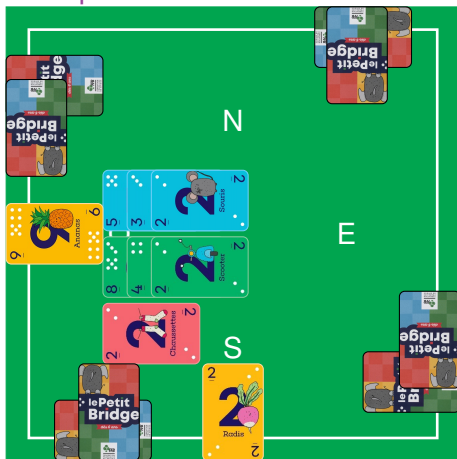
Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

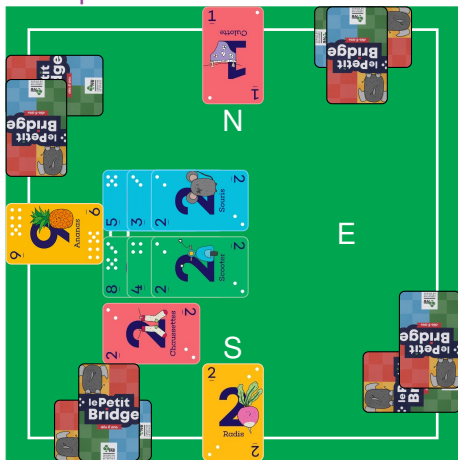
Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

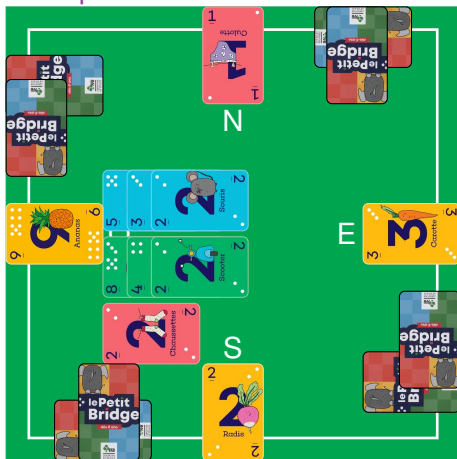
Exemple :



La règle du jeu

La règle finale

Exemple :

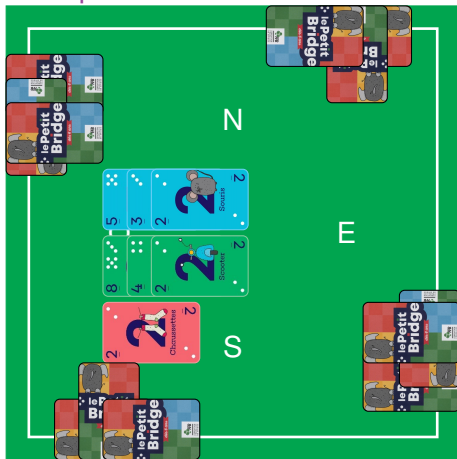


Est et Ouest ont gagné la troisième levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Nord et Sud horizontalement. Pour l'instant le score est de 1 pour N-S et 2 pour E-O. On continue ainsi jusqu'à la dixième levée.

La règle du jeu

La règle finale

Exemple :



Est et Ouest ont gagné la troisième levée, ils vont retourner devant eux verticalement leur carte. Nord et Sud horizontalement. Pour l'instant le score est de 1 pour N-S et 2 pour E-O. On continue ainsi jusqu'à la dixième levée.

La règle du jeu

La règle finale

- 7 À la fin de la partie on note le score de chaque équipe.
- 8 La partie suivante c'est à Ouest d'être le donneur et d'entamer. Nord sera l'endormi et ainsi de suite.
Il faut donc jouer quatre parties pour que chaque élève puisse être donneur et endormi. L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points à l'issue des quatre parties.



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1				
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4		
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5		
Partie 3				
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3				
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8		
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4				



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4	6	4		



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4	6	4	19	21



La règle du jeu

La règle finale

Les élèves peuvent compléter le tableau suivant à la fin de chaque partie. **Par exemple**

	Nord Sud	Est Ouest	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4	6	4	19	21

L'équipe gagnante est donc E-O



Les variantes

Jouer avec des tables d'opérations

Pour changer et pour travailler les tables d'opération, nous vous proposons dans le diaporama « Exercices sur le petit bridge par niveau », de nouvelles règles permettant de travailler la somme, la différence et le produit de deux nombres.

Ces variantes permettent, par groupe de 4 de jouer à un jeu mettant en œuvre calcul mental, stratégie et raisonnement ! Les élèves seront appelés à créer eux-mêmes leurs propres exercices.



Les variantes

Pour jouer à 3 ou à 2

- Si une table est constituée seulement de trois joueurs alors le joueur placé à gauche du donneur sera le joueur manquant. Son jeu sera étalé après l'entame et son partenaire jouera pour lui.
- Si une table est constituée seulement de deux joueurs alors un joueur se place en Est et l'autre en Sud. Une fois l'entame faite, les jeux d'Ouest et de Nord seront étalés. Sud jouera pour Nord et Est pour Ouest.



Les variantes

Version manille

Règle du jeu version manille (2 joueurs) :

- 1 On distribue cinq cartes retournées sur la table pour chaque joueur.
- 2 On distribue cinq cartes à chaque joueur (qu'ils tiennent dans leurs mains).
- 3 On met une carte face visible sur chacune des cartes retournées.
- 4 On distribue cinq cartes à chaque joueur (qu'ils tiennent dans leurs mains).



Les variantes

Version manille

Ainsi chaque joueur dispose de vingt cartes :

- dix en main.
- cinq visibles au dessus des cinq retournées.

On joue ensuite avec les règles du petit bridge. Pour avoir accès aux cartes retournées, il faut avoir joué celle du dessus. Quand c'est fait on peut la retourner.



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Ces exercices complètent l'autre diaporama et sont de styles variés, ils font appel à différents types de raisonnement que l'on peut utiliser en jouant au bridge.

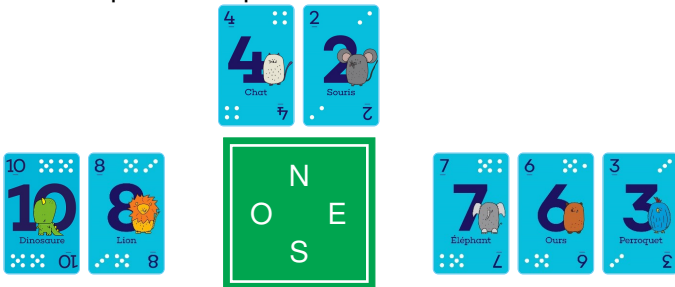


Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 1 : Numéros cachés

Sachant que seules les cartes bleues sont en jeu, quels sont les numéros possédés par Sud ?



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 2 : Numéros manquants

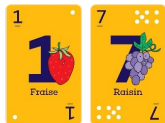
- 1 En ajoutant les points des trois cartes qu'il possède dans la famille animal, Pierre a obtenu 17 points.

Quel numéro de la famille animal lui manque-t-il ?



- 2 En ajoutant les points des quatre cartes qu'il possède dans la famille fruits et légumes, Pierre a obtenu 15 points.

Quel(s) légumes(s) ou fruit(s) lui manque-t-il ? Propose deux solutions différentes. Y en a-t-il une troisième ?



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 3 : Ranger les cartes dans l'ordre décroissant

Voici les cartes possédées par Sud. Rangez-les par famille et pour chacune d'entre elles de la plus grande à la plus petite.



Voici les cartes possédées par Nord. Rangez-les par famille et pour chacune d'entre elles de la plus grande à la plus petite.



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 4 : Cartes cachées

Jeanne a rangé ses dix cartes par famille et pour chaque famille de la plus petite à la plus grande. Quelle(s) carte(s) a-t-elle pu cacher dans chacun des cas suivants ?

1								
2								
3								

Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 5 : Qui a entamé ?

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

Nord a gagné



Est a gagné



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 6 : Une levée de longueur

Jean a distribué les quarante cartes. Voici son jeu :



Il décide d'entamer avec la carte « pantalon » (la 3 rouge). Chacun des joueurs fournit un vêtement. En particulier, son partenaire Théo a déposé sur la table « le blouson » (la 8 rouge).

- ❶ Qui a gagné la première levée ?
- ❷ Théo dépose alors sur la table la carte « le pull-over » (la 5 rouge), le joueur suivant joue « les baskets » (la 6 rouge). Quelle carte doit jouer Jean ?
- ❸ À cet instant, Jean est sûr de gagner avec Théo au moins sept levées (parmi les dix possibles). Comment expliquer son optimisme ?

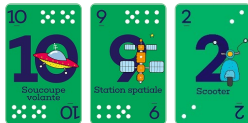


Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 7 : Levée de longueur ou pas

Dans cet exercice Nord est le joueur endormi, c'est à Sud de jouer, voici leur jeu :



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices



Est-Ouest possède

- 1 Distribuer les six cartes ci-dessus aux deux joueurs. Puis proposer à Sud de démarrer le jeu. Noter le résultat.
- 2 Recommencer l'opération trois fois.
- 3 Nord, ne jouant pas, a le temps d'observer les cartes et de réfléchir. Il affirme que Sud doit gagner trois levées lorsque Est et Ouest possèdent chacun au moins un animal. Que pensez-vous de cette affirmation ?



Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Exercice n° 8 : C'est l'heure des comptes

Les quatre joueurs viennent de jouer quatre fois, il est temps de faire les comptes mais certains résultats ont été effacés. Compléter les deux tableaux ci-dessous qui sont les résultats à deux tables différentes :

table 1	N-S	E-O	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	7	3	7	3
Partie 2	2		9	
Partie 3	6			
Partie 4		4		

table 2	N-S	E-O	Cumul N-S	Cumul E-O
Partie 1	6			
Partie 2			9	
Partie 3				13
Partie 4		4		



Des exercices pour le cycle 2







Les exercices

Exercice n° 9 : Les cartes maîtresses

Il reste à chaque joueur 3 cartes. L'endormi est en Est. C'est à Sud de jouer en premier.

Sud joue  , puis Ouest joue .

C'est à Nord de jouer, il lui reste les quatre cartes suivantes :

    et voit qu'Est a   .

Quelle carte doit mettre Nord et pourquoi ?

Des exercices pour le cycle 2

Points abordés du programme

- **Mathématiques** : Comparer des nombres, classer des nombres dans l'ordre croissant, additionner des nombres inférieurs à 10.
- **Langage oral** : Expliquer son raisonnement, justifier ses choix, sa stratégie.
Écouter et prendre en compte les avis des autres élèves.
- **EMC** : Accepter et respecter les règles d'un jeu.
Apprendre à tenir compte des autres.
Apprendre à coopérer et jouer en équipe pour gagner le jeu.



Des exercices pour le cycle 2

Compétences travaillées

Mathématiques :

- **Chercher** : Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
- **Raisonner** : Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure. Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe) pour modifier son jugement. Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer.
- **Calculer avec des nombres entiers** : Mentalement ou à la main, de manière exacte, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. Les compléments.



Des exercices pour le cycle 2

Compétences travaillées

Français :

- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

EMC :

- Apprendre à coopérer.
- Respecter les autres et les règles de vie collective.

