

Exercices sur le Petit Bridge par niveau

Ce document a pour but de vous proposer différentes situations vous permettant d'exploiter au mieux dans votre classe le jeu « Le Petit Bridge ».

Par la suite, de nombreux exercices classés par niveau de classe (CP, CE1 et CE2) vous seront soumis. Pour ces derniers, quelques conseils pratiques seront énoncés dans un paragraphe d'introduction.

La première partie vous servira à vérifier que les élèves se sont bien appropriés les règles élémentaires du jeu.

On remarquera que le nom des joueurs (Océane, Noémie, Ewen et Simon) fait penser aux quatre points cardinaux.



Table des matières

1 Introduction

- Conseils pour la mise en place des activités
- Compréhension de la règle du jeu

2 Exercices de niveau CP

- Puzzles de niveau CP
- Puzzles de niveau CP-CE1
- Variante : Bridge et additions

3 Exercices de niveau CE1

- Puzzles de niveau CE1
- Puzzles de niveau CE1-CE2
- Variante : Bridge et soustraction

4 Exercices de niveau CE2

- Puzzles de niveau CE2
- Variante : Bridge et multiplications
- Création d'un puzzle et prolongements



Introduction

Conseils pour la mise en place des activités

Mise en garde pour les exercices et problèmes suivants :

- Ils peuvent être donnés à des élèves de cycle 2 suivant leur avancée dans le jeu et leur classe CP-CE1-CE2.
- Une fois la diapositive présentée au tableau, chaque joueur prend les cartes qui lui reviennent et les pose sur la table à la vue de tous (on joue donc à cartes vues). La résolution de l'exercice peut commencer. Au niveau de la correction, l'usage d'un tableau interactif est un plus considérable.



Introduction

Conseils pour la mise en place des activités

Pour la résolution de ces problèmes, plusieurs solutions sont envisageables.

- 1 Un élève fait la recherche seul. Dans ce cas, il doit jouer le rôle de chaque joueur au fur et à mesure et veiller à jouer à chaque fois au mieux des intérêts du joueur représenté.
- 2 Travailler en binôme. L'un des élèves joue pour Noémie (N) et Simon (S), l'autre pour Ewen (E) et Océane (O). Cette méthode permet d'envisager une discussion possible entre les deux joueurs et réfléchir sur la (les) meilleure(s) façon(s) de jouer pour réaliser le contrat demandé. Il est bien entendu que chacun doit jouer à chaque fois au mieux des intérêts du camp représenté.



Introduction

Conseils pour la mise en place des activités

- 3 Travailler par quatre. Dans ce cas, les deux équipes peuvent échanger sur la manière dont il faut jouer. Comme précédemment cela favorisera l'échange et la résolution en équipe de l'énigme proposée.

Dans les cas 2 et 3 un des élèves devra être désigné pour faire un compte-rendu oral de sa recherche. Dans tous les cas, il est bien entendu que la manipulation des cartes est plus que recommandée.



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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

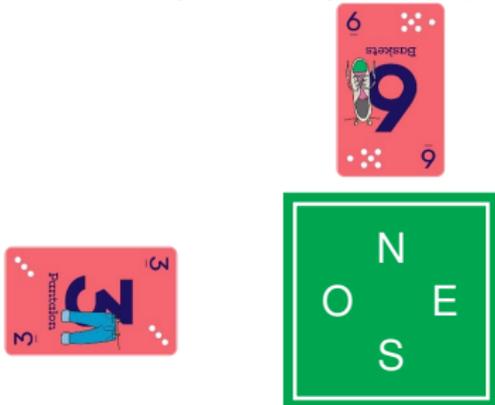


Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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

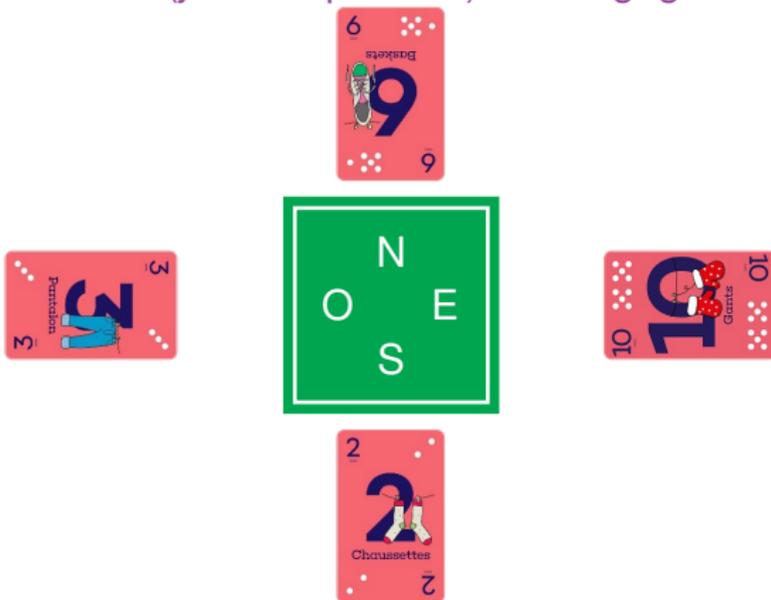


Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé. Qui a gagné la levée ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé. Qui a gagné la levée ?

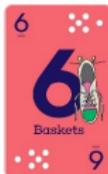


Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé. Qui a gagné la levée ?

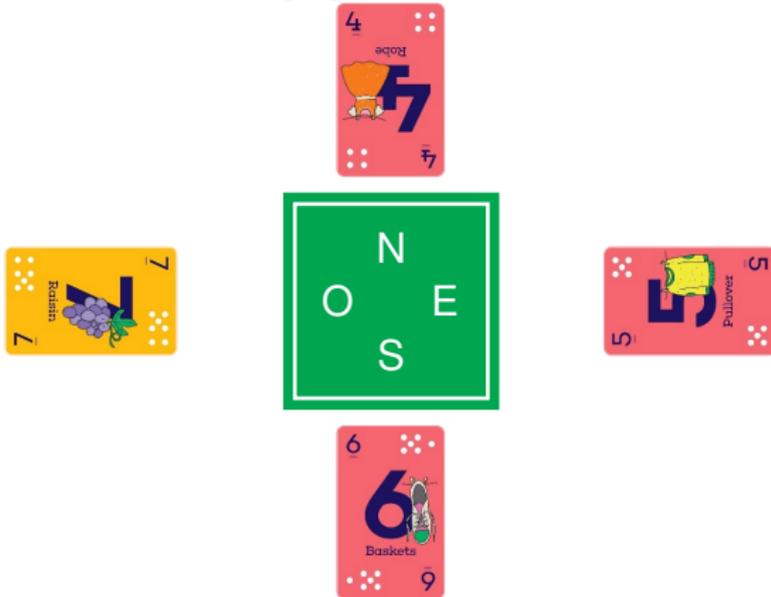


Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé. Qui a gagné la levée ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :
Océane a entamé. Qui a gagné le pli ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

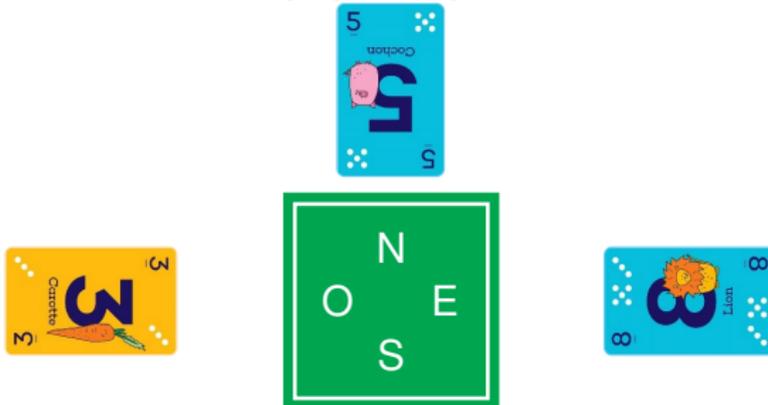
Océane a entamé. Qui a gagné le pli ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :
Océane a entamé. Qui a gagné le pli ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

Océane a entamé. Qui a gagné le pli ?



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exercice n° 1 : Qui a entamé ?

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

Noémie
a gagné



Ewen a
gagné



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exercice n° 2 : C'est l'heure des comptes

Voici les résultats (incomplets) obtenus aux tables 1 et 2. Compléter ces deux tableaux :

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

table 2	N-S	E-O	Total N-S	Total E-O
Partie 1	6			
Partie 2			9	
Partie 3				14
Partie 4		4		



Introduction

Compréhension de la règle du jeu

Exercice n° 3 : Océane et Simon jouent l'un contre l'autre.
Océane entame du sept vert. Que doit faire Simon ? Pourquoi ?



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 1 : Océane entame. L'équipe Océane/Ewen (O/E par la suite) gagne les deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 2 : Océane entame. L'équipe Océane/Ewen gagne les deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 3 : Simon entame. L'équipe Noémie/Simon (N/S par la suite) gagne les deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 4 : Simon entame. L'équipe N/S gagne deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 5 : Noémie entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 6 : Ewen entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n°7 : Simon entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 8 : Océane entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 9 : Océane entame. L'équipe O/E gagne les trois levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 10 : Simon entame. L'équipe N/S gagne les trois levées.

The diagram shows a bridge hand for a game of Simon. The central board displays the word "N O S" in a green box, indicating the word to be formed. The cards are arranged as follows:

- North (top):** 9 of Spades (Baieine), 5 of Clubs (Cochon), 2 of Hearts (Scooter).
- South (bottom):** 7 of Spades (Éléphant), 2 of Clubs (Chaussettes), 1 of Hearts (Culotte).
- West (left):** 3 of Spades (Pterroquet), 5 of Clubs (Pullover), 4 of Hearts (Robe).
- East (right):** 1 of Spades (Trottinette), 1 of Clubs (Mouche), 6 of Hearts (Baskete).

Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 11 : Noémie entame, L'équipe N/S gagne les quatre levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 12 : Simon entame, L'équipe N/S gagne deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 13 : Océane entame, L'équipe O/E gagne quatre levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 14 : Simon entame, L'équipe N/S gagne quatre levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 15 : Simon entame, L'équipe N/S gagne quatre levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 16 : Océane entame, L'équipe O/E gagne deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 17 : Noémie entame, L'équipe O/E gagne une levée.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 18 : Simon entame. L'équipe N/S gagne quatre levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

Problème n° 19 : Simon joue en premier, l'équipe N/S peut-elle gagner trois fois ?

The puzzle consists of 16 cards and a central table. The cards are arranged as follows:

- Top row (North side):** 9 (Station spatiale), 4 (Montgolfière), 3 (Voiture), 4 (Robe)
- Second row:** 7 (Avion), 5 (Pullover), 6 (Paquebot), 5 (Train)
- Third row:** 7 (Bonnet), 6 (Baskets), 3 (Pantalon), 2 (Chaussettes)
- Bottom row (South side):** 2 (Scooter), 1 (Trottinette), 8 (Blouson), 1 (Culotte)

The central table is a square with 'N' and 'S' on the left and right sides, and 'O' and 'E' on the top and bottom sides.

Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP

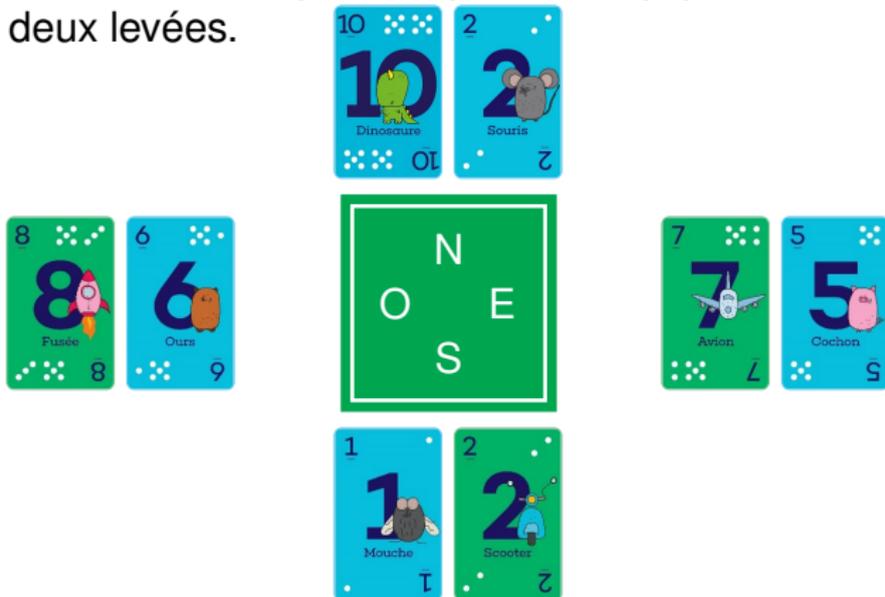
Problème n° 20 : Océane entame. L'équipe O/E gagne les trois levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Problème n° 21 : Simon entame. Modifier le placement des cartes d'Ouest et d'Est pour empêcher l'équipe de N/S de gagner deux levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Problème n° 22 : Simon entame. L'équipe N/S gagne les trois levées.



Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Problème n° 23 : Océane entame . L'équipe N/S gagne les dix levées.



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Pour changer et pour travailler l'addition en CP, un professeur a proposé (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont la somme des deux cartes de la couleur demandée est la plus forte.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp qui l'a emporté ayant mis la plus forte carte.
- **Si un joueur défausse**, sa carte compte 0 point.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut ou non conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3 :



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue

Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

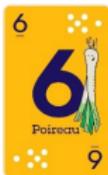
1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	

Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	Joueur 2



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune ne compte pas)	



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (11 à 8)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	Joueur 4



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Problème n° 24 : Océane entame. L'équipe E/O gagne une seule levée. On utilise la règle de l'addition.



Exercices de niveau CP

Variante : Bridge et additions

Problème n° 25 : Océane entame. L'équipe N/S gagne deux levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 26 : Simon entame, L'équipe N/S gagne trois des quatre levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 27 : Simon entame, l'équipe N/S gagne trois des quatre levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 28 : Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je mettre à Noémie pour que l'équipe N/S gagne les deux levées ?



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 29 : Simon entame, quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que son équipe gagne quatre levées ?

The cards are arranged as follows:

- Top row: 8 Blouson (red), 3 Pantalon (red), 2 Chaussettes (red), 6 Ours (blue)
- Second row: 5 Cochon (blue), 4 Chat (blue), **Central Green Square: N, O, E, S**, 10 Pastèque (yellow), 6 Poireau (yellow)
- Third row: 5 Banane (yellow), 9 Station spatiale (green), 7 Bonnet (red), 5 Pullover (red), 7 Elephant (blue), le Petit Bridge (blue/green)
- Bottom row: 10 Dinosaur (blue), 1 Mouche (blue)

Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 30 : Simon entame, l'équipe N/S gagne trois levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 31 : Simon entame, quel sera le score ?

The puzzle layout consists of the following cards:

- Top row: 8 (Blouson), 3 (Pantalon), 2 (Chaussettes), 1 (Fraise)
- Middle row: 5 (Cochon), 6 (Baskets), 4 (Robe)
- Bottom row: 2 (Radis), 1 (Trottinette), 7 (Bonnet), 5 (Pullover), 7 (Eléphant), 6 (Ours)
- Top-left: 4 (Lion), 4 (Chat)
- Middle-left: 5 (Cochon)
- Middle-right: 6 (Baskets)
- Bottom-left: 4 (Robe)
- Bottom-middle: 1 (Trottinette)
- Bottom-right: 7 (Bonnet), 5 (Pullover), 7 (Eléphant), 6 (Ours)



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1

Problème n° 32 : Simon entame. En échangeant deux cartes, N/S aurait pu gagner quatre fois. Donner un exemple.

The puzzle layout consists of the following cards:

- Top Row:** 8 (Blouson), 3 (Pantalon), 2 (Chaussettes), 1 (Fraise)
- Left Column (top to bottom):** 10 (Dinosaure), 4 (Chat), 2 (Radis), 1 (Trottinette)
- Right Column (top to bottom):** 5 (Cochon), 6 (Baskets), 4 (Robe), 1 (Culotte)
- Bottom Row (left to right):** 7 (Bonnet), 5 (Pullover), 9 (Baleine), 6 (Ours)
- Center:** A green box containing the letters N, O, S, E.

Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 33 : Simon entame, l'équipe N/S gagne trois levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 34 : Simon entame. L'équipe N/S gagne les trois levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 35 : Simon entame. l'équipe N/S gagne les trois levées.

Diagram illustrating a bridge hand for a puzzle exercise. The cards are arranged around a central table layout (N, E, S, O).

North (N): 8 of Spades (Lion), 1 of Hearts (Culotte), 4 of Clubs (Robe), 6 of Spades (Ours), 9 of Hearts (Écharpe), 1 of Clubs (Trottinette).

South (S): 5 of Spades (Cochon), 1 of Hearts (Fraise), 5 of Clubs (Train), 8 of Spades (Citrouille), 7 of Hearts (Éléphant), 4 of Clubs (Chat).

Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 36 : Simon entame, l'équipe N/S gagne trois levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 37 : Simon entame, L'équipe N/S gagne trois levées.



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

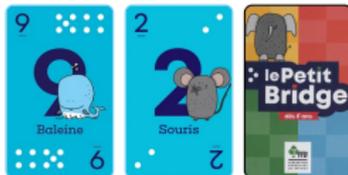
Problème n° 38 : Simon entame, comment l'équipe N/S peut-elle gagner les quatre levées sans connaître les cartes des adversaires ?



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 39 : Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que l'équipe N/S gagne les trois levées ?



Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n° 40 : Simon entame, quelle(s) carte(s) puis-je donner à Noémie pour que son équipe gagne les quatre levées ?

The puzzle layout consists of the following cards:

- Top Row:** 8 (Lion), 7 (Bonnet), 3 (Pantalon), le Petit Bridge logo card.
- Right Side:** 8 (Citrouille), 6 (Poireau), 5 (Cochon), 5 (Train).
- Bottom Row:** 8 (Blosson), 2 (Radis), 1 (Fraise), 2 (Scooter).
- Left Side:** 9 (Station spatiale), 1 (Culotte), 7 (Raisin), 4 (Poire).
- Center:** A green square containing the letters N, O, E, S.

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Pour changer et pour travailler la soustraction en CE1, nous vous proposons (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont l'écart entre les deux cartes de la couleur demandée est le plus fort.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp gagnant ayant fourni la plus forte carte.
- **Si un joueur défausse**, sa carte compte pour 5 points.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut ou non conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3 :



Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

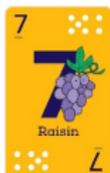
Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	Joueur 3

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	Joueur 3
Rouge (la carte jaune compte pour 5 points)	

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	Joueur 3
Rouge (la carte jaune compte pour 5 points)	Joueur 2

Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

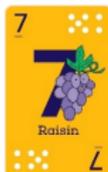
Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	Joueur 3
Rouge (la carte jaune compte pour 5 points)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	



Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

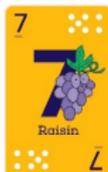
Joueur 1
joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Bleu (6 à 1)	Joueur 3
Rouge (la carte jaune compte pour 5 points)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	Joueur 4



Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Problème n° 41 : Océane entame. L'équipe N/S gagne les deux levées. On utilise la règle de la soustraction.



Exercices de niveau CE1

Variante : Bridge et soustractions

Problème n° 42 : Océane entame. L'équipe N/S gagne deux levées.



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 43 : Océane entame, l'équipe O/E gagne quatre levées.



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 44 : Simon entame. Comment faut-il placer les cartes en E/O pour que l'équipe N/S ne puisse pas gagner les trois levées ?

The diagram shows a bridge table with four seats: North (N) and South (S) at the top, East (E) and West (O) at the bottom. The table is surrounded by 15 cards, each with a number and an illustration. The cards are arranged as follows:

- Top row (North side): 10 (Dinosaure), 3 (Perroquet), 2 (Souris)
- Left side (West side): 8 (Fusée), 5 (Cochon), 6 (Poireau)
- Right side (East side): 6 (Ours), 4 (Chat), 7 (Avion)
- Bottom row (South side): 9 (Baleine), 1 (Mouche), 2 (Scooter)



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 45 : Océane entame, l'équipe E/O gagne les quatre levées.



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 46 : Simon entame, l'équipe N/S gagne quatre levées.



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 47 : Simon entame, quelle(s) carte(s) puis-je donner à Noémie pour que N/S gagne les quatre levées ?



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 48 : Simon entame, quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que N/S gagne quatre levées ?

8 Blouson

3 Pantalon

2 Chaussettes

6 Ours

5 Cochon

4 Chat

10 Dinosaur

6 Baskets

6 Poireau

8 Fusée

7 Bonnet

5 Pullover

7 Elephant

4 Robe

1 Culotte

le Petit Bridge

N
O
S
E

Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 49 : Noémie entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que N/S gagne les trois levées ?

The puzzle layout consists of a central green square with the letters N, O, S, and E. Surrounding it are several cards with numbers and illustrations:

- Top row:**
 - Green card: 3, Voiture (car), £
 - Blue card: 5, Cochon (pig), S
 - Pink card: 3, Pantalons (trousers), £
- Middle row:**
 - Blue card: 6, Ours (bear), 9
 - Blue card: 4, Chat (cat), 7
 - Yellow card: 4, Poire (pear), 7
- Bottom row:**
 - Blue card: 7, Elephant, L
 - Yellow card: 3, Carotte (carrot), £
 - Green card: le Petit Bridge (with elephant illustration)
- Right side:**
 - Yellow card: 10, Pastèque (watermelon), OI
 - Green card: 9, Station spatiale (space station), 6
 - Pink card: 1, Culotte (shorts), I

Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 50 : Simon entame. L'équipe N/S gagne les trois levées.



Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2

Problème n° 51 : Simon entame. L'équipe N/S gagne les trois levées.



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

Pour changer et pour travailler la multiplication en CE2, nous vous proposons (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont le produit des deux cartes de la couleur demandée est le plus fort.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp gagnant ayant fourni la plus forte carte.
- **Si un joueur défausse**, sa carte compte pour 1 point.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut ou non conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3 :



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

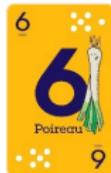
le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	Joueur 2



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune compte pour 1 point)	



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 8 est la plus forte jouée)	



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

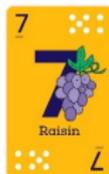
le joueur
1 joue

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

1)



2)



3)



Camp vainqueur	Joueur qui rejoue
Rouge (30 à 7)	Joueur 2
Rouge (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2
Rouge (égalité, la carte 8 est la plus forte jouée)	Joueur 4



Exercices de niveau CE2

Variante : Bridge et multiplications

Problème n° 52 : Océane entame. L'équipe N/S gagne une seule levée. On joue avec la multiplication.



Exercices de niveau CE2

Création d'un puzzle

À vous de jouer. Par table de quatre joueurs, créer quatre problèmes pour vos camarades. L'un où chaque joueur a deux cartes, le second trois cartes, le troisième quatre cartes et le dernier où il faudra chercher une carte pour gagner le nombre de levées annoncées. Dans un second temps, échanger vos productions.



Exercices de niveau CE2

Prolongements

Les exercices proposés peuvent bien entendu être soumis aux élèves de CM1/CM2.

À vous d'imaginer d'autres exemples en fonction de vos classes.

Nous espérons que ce travail vous donnera envie de découvrir le minibridge en CM1/CM2. Ce sera alors l'occasion de développer d'autres connaissances et compétences.

