

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 défause**, 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.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

	 Le joueur 1 joue	 Joueur 2	 Joueur 3	 Joueur 4	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (30 à 7)	Joueur 2
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2
EXEMPLE N°3					Bleu (égalité, la carte 8 est la plus forte jouée)	Joueur 4



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

Problème n°52

Océane entame. On utilise la règle de la multiplication. Comment doit jouer l'équipe E/O pour gagner deux levées ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

