

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 défause**, 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.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

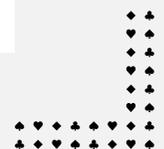
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

	 Le joueur 1 joue	 Joueur 2	 Joueur 3	 Joueur 4	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Rouge (6 à 1)	Joueur 3
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune compte pour 5 points)	Joueur 2
EXEMPLE N°3					Bleu (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	Joueur 4



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

Problème n°41

Océane entame. On utilise la règle de la soustraction. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner deux levées ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

