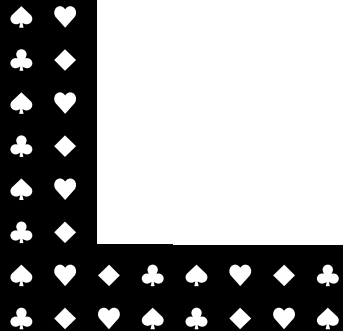


# **EXERCICES SUR LE PETIT BRIDGE**

—  
APPRENDRE À COMPTER  
ET À RAISONNER EN JOUANT



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE

# EXERCICES SUR LE PETIT BRIDGE PAR NIVEAU

---

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

---

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

---

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

---

## 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 soustractions

## 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

### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

**Conseils**  
**pour la mise en place**  
**des activités**

Compréhension  
de la règle du jeu

### 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 avantage considérable.



# INTRODUCTION

## ► Conseils pour la mise en place des activités

### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

**Conseils**  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

**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 de 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.

### 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.

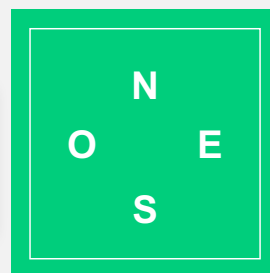


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 1 :

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



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

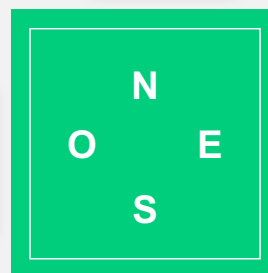


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 1 :

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



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

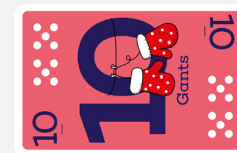
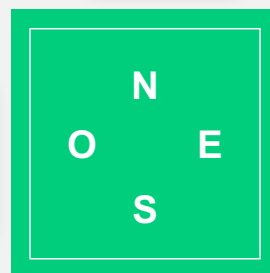


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 1 :

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



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu



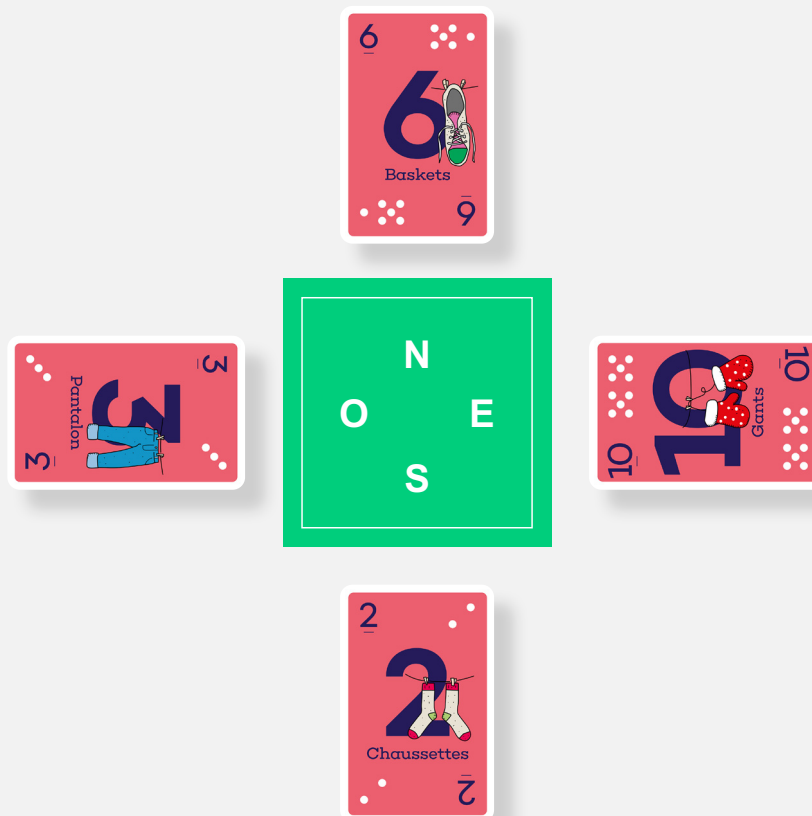


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 1 :

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



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

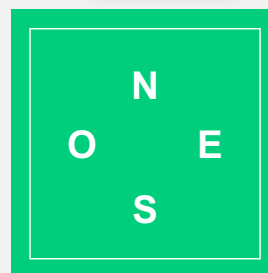


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 2 :

Noémie a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



#### INTRODUCTION

#### EXERCICES DE NIVEAU CP

#### EXERCICES DE NIVEAU CE1

#### EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

#### Compréhension de la règle du jeu

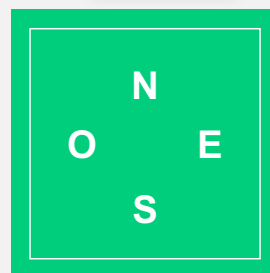
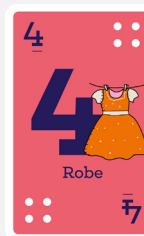


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 2 :

Noémie a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

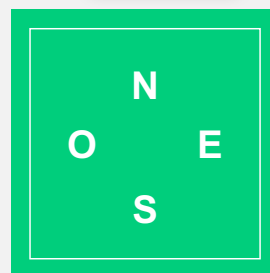
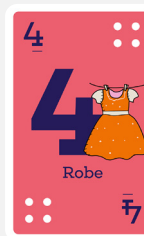


# INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

## Exemple 2 :

Noémie a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu



# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 2 :

Noémie a entamé.  
Qui a gagné la levée ?

#### INTRODUCTION

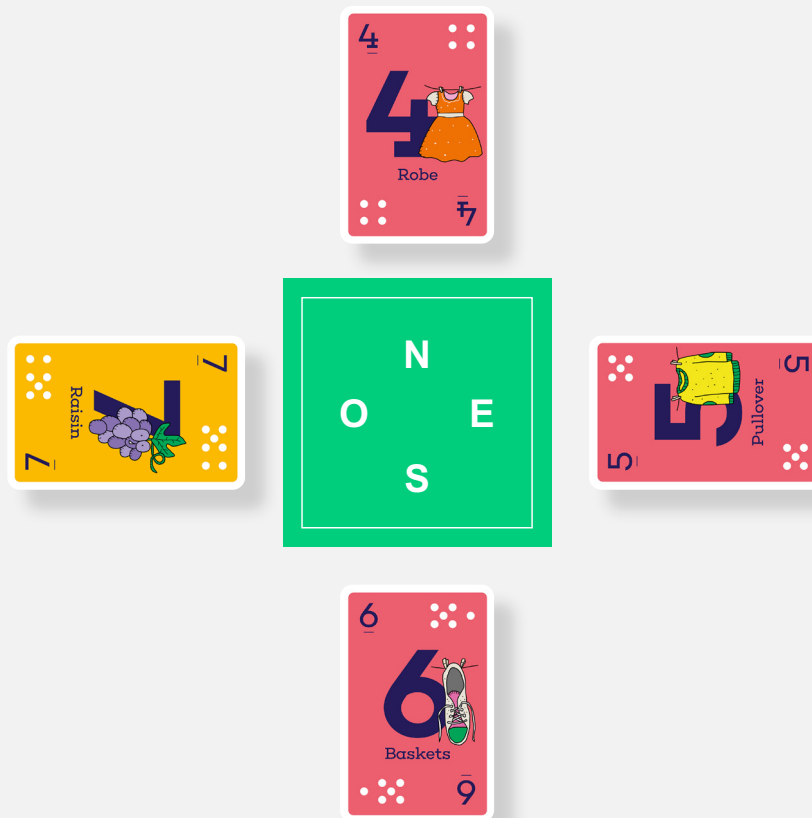
EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

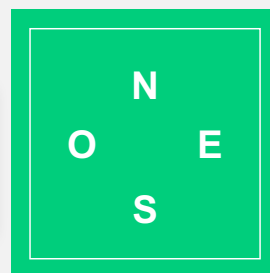


# INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

## Exemple 3 :

Océane a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu



# INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

## Exemple 3 :

Océane a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

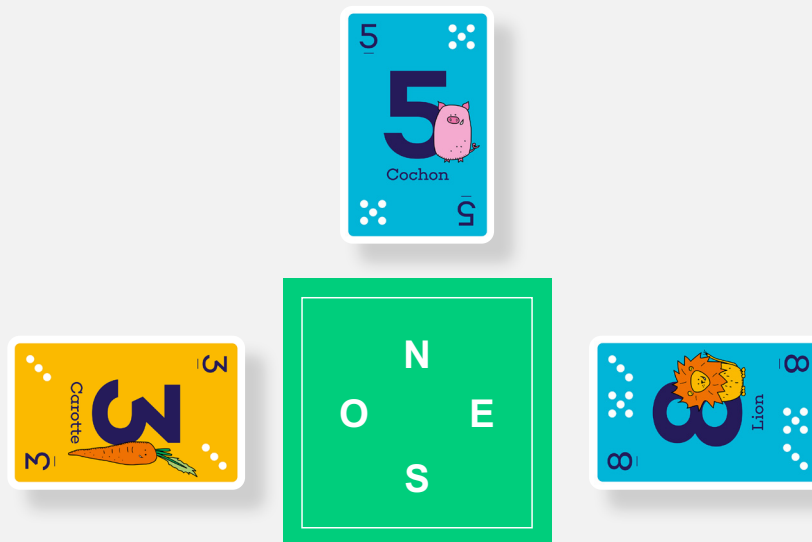


# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 3 :

Océane a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu





# INTRODUCTION

## ► Compréhension de la règle du jeu

### Exemple 3 :

Océane a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu



# INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

## INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

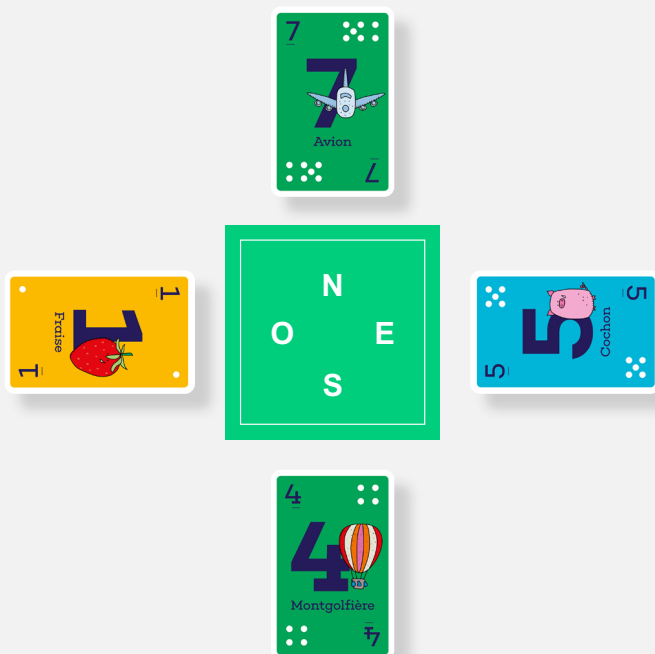
[Compréhension  
de la règle du jeu](#)

## 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 ?

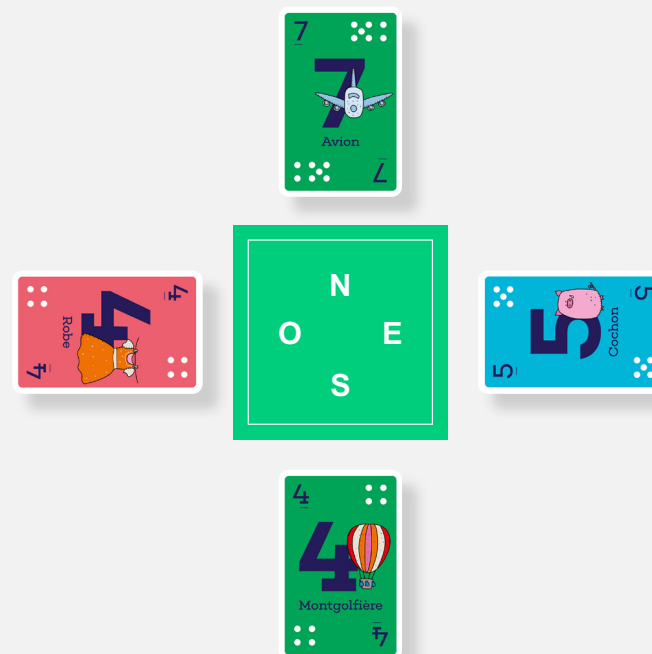
1

Noémie a gagné.



2

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	NORD / SUD	EST / OUEST	TOTAL N / S	TOTAL E / O
Partie 1	7	3	7	3
Partie 2	2		9	
Partie 3	6			
Partie 4		4		

TABLE 2	NORD / SUD	EST / OUEST	TOTAL N / S	TOTAL E / O
Partie 1	6			
Partie 2			9	
Partie 3				14
Partie 4		4		



#### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu

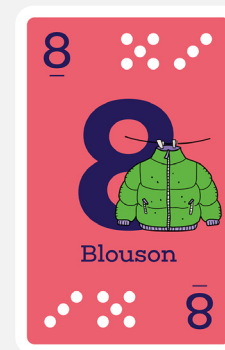
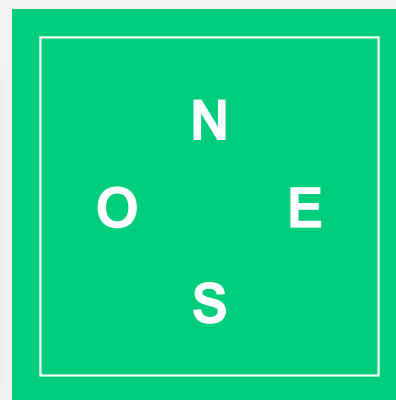
# INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

## Exercice n°3

Océane et Ewen jouent l'un contre l'autre.

Océane entame du sept vert. Que doit faire Ewen ? Pourquoi ?



### INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils  
pour la mise en place  
des activités

Compréhension  
de la règle du jeu



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

### Problème n°1

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe Océane/Ewen (O/E par la suite) pour gagner deux levées ?



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°2

**Noémie** entame. Comment doit jouer l'équipe Noémie/Simon (N/S par la suite) pour gagner deux levées ?

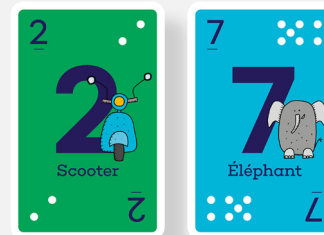
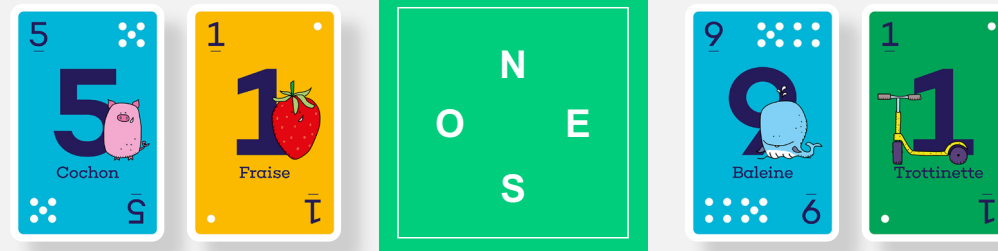


# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°3

Simon entame. 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 CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

### Problème n°4

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner deux levées ?

Hand layout for the puzzle:

- North (N): 7 (Avion), 6 (Paquebot), 5 (Train), 2 (Scooter), 1 (Trottinette), 8 (Citrouille)
- South (S): 9 (Station spatiale), 4 (Poire), 3 (Carotte), 7 (Raisin), 6 (Poireau), 5 (Banane)

Central box: N, O, E, S



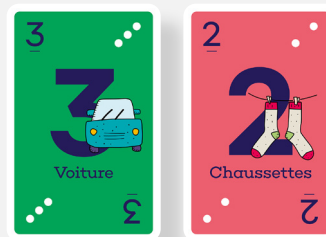


# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°5

Noémie entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

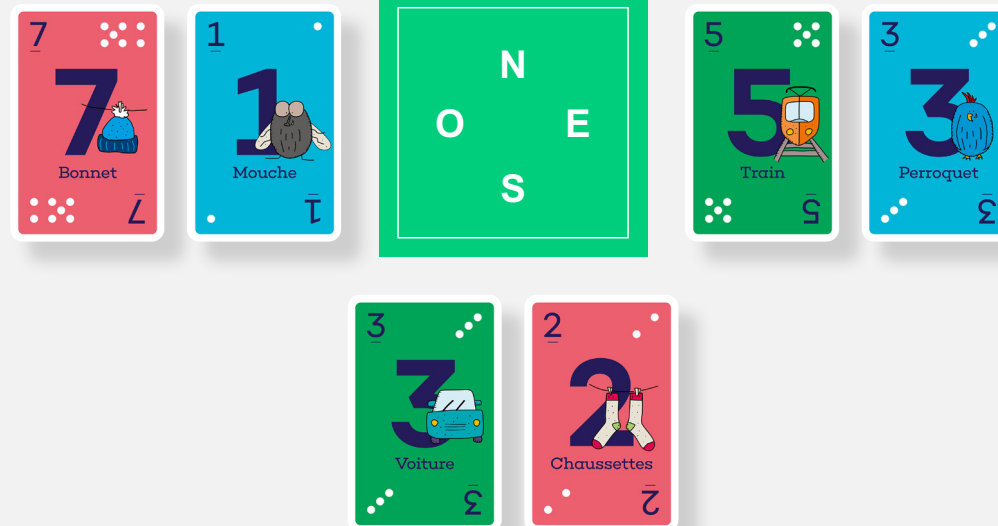


# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°6

Ewen entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

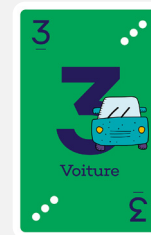
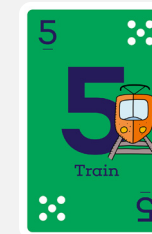
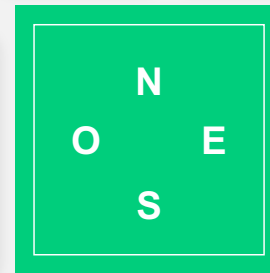
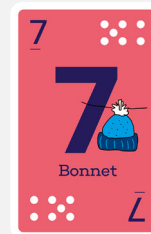


# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°7

Simon entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

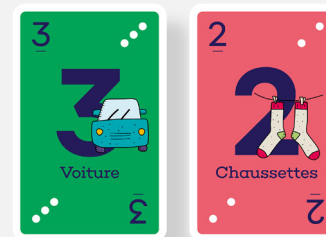


# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°8

Océane entame. Quel sera le score si chacun joue au mieux des intérêts de son équipe ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

**EXERCICES DE NIVEAU CP**

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

### Problème n°9

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner trois levées ?

Hand layout for the puzzle:

- North (O):** 4 Montgolfière, 3 Perroquet, 2 Souris, 8 Fusée, 3 Voiture, 1 Fraise
- East (E):** 2 Chaussettes, 1 Culotte, 3 Carotte, 6 Baskets, 1 Trottinette, 1 Mouche
- South:** 3 Carotte, 1 Culotte, 3 Carotte, 8 Fusée, 3 Voiture, 1 Fraise
- West:** 4 Montgolfière, 3 Perroquet, 2 Souris, 8 Fusée, 3 Voiture, 1 Fraise



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°10

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



9 Baleine  
5 Cochon  
2 Scooter  
3 Perroquet  
5 Pullover  
4 Robe  
1 Trottinette  
1 Mouche  
6 Baskets  
7 Éléphant  
2 Chaussettes  
1 Culotte



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°11

Noémie entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner quatre levées ?

The puzzle layout consists of a central table with the letters N, O, S, and E. Surrounding the table are 18 cards, each with a number and a picture. The cards are arranged as follows:

- Top row: 8 Citrouille (yellow), 6 Poireau (yellow), 8 Fusée (green), 7 Avion (green), 1 Trotinette (green), 6 Ours (blue), 3 Carotte (yellow), 5 Cochon (blue)
- Middle row: 7 Eléphant (blue), 4 Chat (blue), 6 Paquebot (green), 8 Lion (blue), 2 Chaussettes (red), 1 Culotte (red), 5 Pullover (red), 3 Pantalon (red)



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°12

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner deux levées ?





# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°13

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner quatre levées ?

The diagram shows a central green square with the letters N, O, E, and S. Surrounding it are 16 cards, each with a number and an illustration:

- Top row (left to right): 6 Paquebot (ship), 3 Voiture (car), 8 Lion (lion), 6 Ours (bear)
- Second row (left to right): 9 Station spatiale (space station), 5 Train (train), 2 Radis (radish), 7 Avion (airplane)
- Third row (left to right): 7 Raisin (grapes), 5 Cochon (pig), 1 Trotinette (scooter), 8 Blouson (jacket)
- Bottom row (left to right): 5 Banane (banana), 7 Eléphant (elephant), 2 Souris (mouse), 2 Chaussettes (socks)



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°14

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner quatre levées ?




# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°15

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner quatre levées ?



5 5 8 2 7 3 7 2 1 8 4 3 1

5 6 8 2 7 3 7 2 1 8 4 3 1

Pullover Ours Fusée Scooter Avion Carotte Chaussettes Culotte

Train Éléphant Pantalon Bonnet Blouson Poire Voiture Mouche

N  
O  
S  
E



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°16

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner deux levées ?

The diagram shows a bridge table with four positions: North (N), East (E), South (S), and West (W). A set of 16 cards is laid out around the table. The cards are as follows:

- Top row (North side): 8 Paquebot (green), 4 Montgolfière (green), 8 Lion (blue), 3 Carotte (yellow)
- Second row: 8 Fusée (green), 5 Train (green), 6 Poireau (yellow), 2 Radis (yellow)
- Third row: 7 Raisin (yellow), 4 Poire (yellow), 8 Citrouille (yellow), 6 Baskets (pink)
- Bottom row (South side): 2 Scooter (green), 2 Souris (blue), 7 Avion (green), 1 Trotinette (green)



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°17

Noémie entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The puzzle layout consists of a central table with the letters 'N', 'O', 'S' in the top row and 'E' in the bottom row, all within a green square. Surrounding the table are 16 cards, each with a number and a picture. The cards are arranged as follows:

- Top row (left to right): 5 of Pullover (red), 6 of Ours (blue), 3 of Voiture (green), 5 of Banane (yellow).
- Second row (left to right): 5 of Train (green), 7 of Éléphant (blue), 8 of Blouson (red), 4 of Poire (yellow).
- Third row (left to right): 3 of Pantalon (red), 7 of Bonnet (red), 3 of Carotte (yellow), 2 of Scooter (green).
- Bottom row (left to right): 8 of Fusée (green), 7 of Avion (green), 1 of Culotte (red), 1 of Mouche (blue).



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

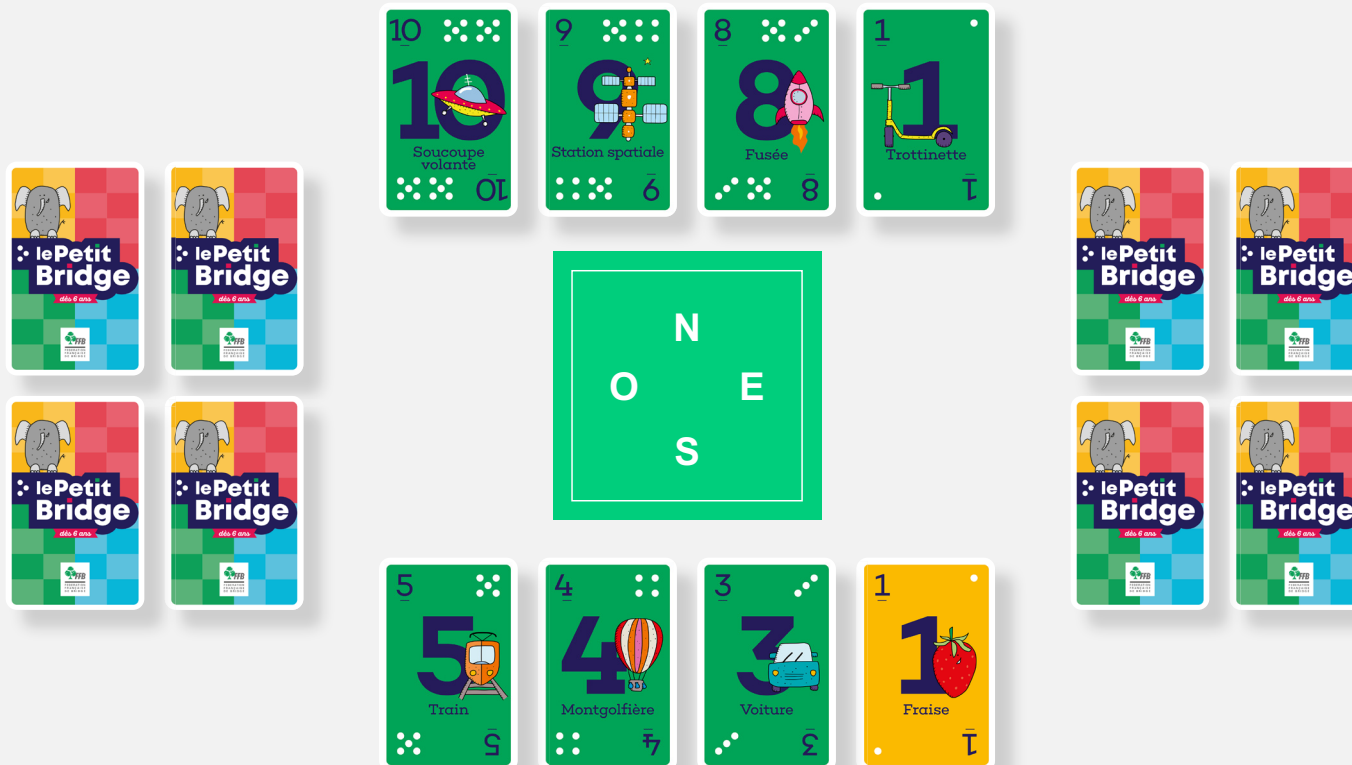
### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°18

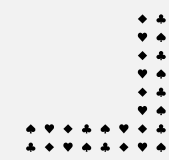
Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner quatre levées ?



The diagram shows a bridge hand layout. The declarer is North (N) and the dummy is South (S). The cards are as follows:

Rank	Spades (S)	Hearts (H)	Diamonds (D)	Clubs (C)
10	10			
9		9		
8		8		
7			7	
6			6	
5			5	
4			4	
3			3	
2			2	
1			1	

Trumps are Clubs. The dummy (S) has 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 of Clubs. North (N) has 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 of Spades, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 of Hearts, and 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 of Diamonds. The cards are illustrated with various themes: Soucoupe volante (10S), Station spatiale (9H), Fusée (8H), Trotinette (1D), Train (5S), Montgolfière (4H), Voiture (3D), and Fraise (1D).



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

### Problème n°19

Simon joue en premier, l'équipe N/S peut-elle gagner trois fois ?

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

### Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

## Problème n°20

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner trois levées ?



The diagram shows a bridge hand layout. In the center is a green square with the letters 'N', 'O', 'E', and 'S' arranged in a 2x2 grid. Surrounding this square are 12 cards, each with a number and a picture. The cards are:

- Top row (left to right):
  - Blue card: 4, Chat (cat), 7
  - Blue card: 2, Souris (mouse), 2
  - Yellow card: 3, Carotte (carrot), 2
- Middle row (left to right):
  - Blue card: 6, Ours (bear), 9
  - Blue card: 5, Cochon (pig), 5
  - Yellow card: 7, Raisin (grape), 7
  - Green square: N, O, E, S
  - Blue card: 7, Éléphant (elephant), 7
  - Red card: 2, Chaussettes (socks), 2
  - Green card: 1, Trotinette (scooter), 1
- Bottom row (left to right):
  - Blue card: 3, Perroquet (parrot), 2
  - Blue card: 1, Mouche (fly), 1
  - Green card: 7, Avion (airplane), 7



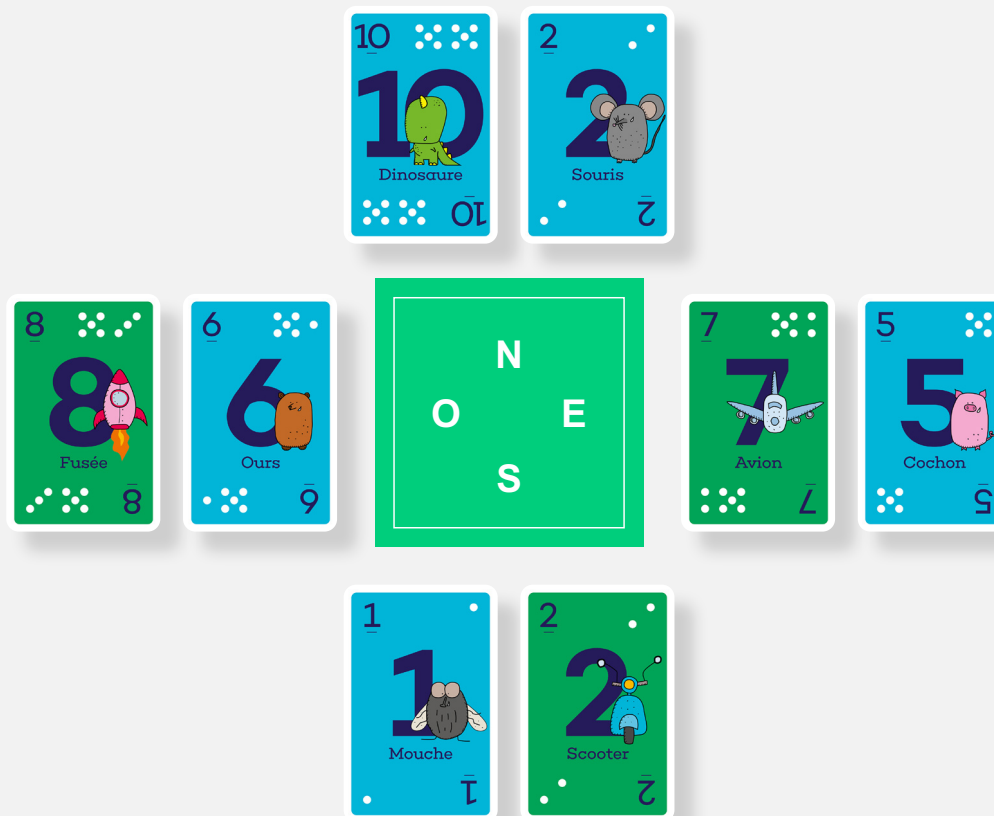


# EXERCICES DE NIVEAU CP

► 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.



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP-CE1

## Problème n°22

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The diagram shows a bridge deal with 13 cards in each hand and a green dummy table. The dummy table contains the letters N, S, E, and O. The cards are as follows:

Hand	Card 1	Card 2	Card 3	Card 4	Card 5	Card 6	Card 7	Card 8	Card 9	Card 10	Card 11	Card 12	Card 13
North	8 Citrouille	7 Éléphant	2 Souris	5 Cochon	4 Chat	3 Perroquet	8 Fusée	5 Banane	4 Poire	2 Radis	3 Carotte	8 Lion	8
South	2	7	8	5	4	3	8	5	4	2	3	8	8

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

## ► Puzzles de niveau CP-CE1

INTRODUCTION

**EXERCICES DE NIVEAU CP**

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

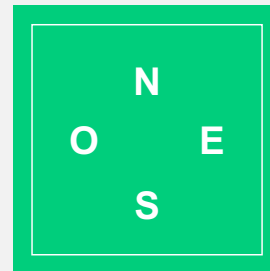
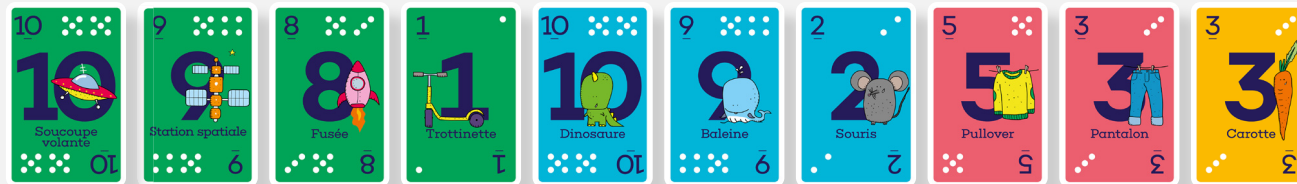
Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

### Problème n°23

Océane entame du 4 jaune. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner 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 défause**, 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.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

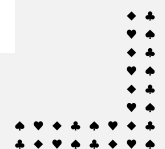
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1						
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	Joueur 2
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	Joueur 2
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune ne compte pas)	
EXEMPLE N°3						





# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

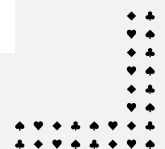
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	Joueur 2
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	Joueur 2
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2
EXEMPLE N°3					Bleu (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Bleu (11 à 8)	Joueur 2
EXEMPLE N°2					Bleu (la carte jaune ne compte pas)	Joueur 2
EXEMPLE N°3					Bleu (égalité, la carte 7 est la plus forte jouée)	Joueur 4



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

## Problème n°24

Océane entame. On utilise la règle de l'addition. Comment doit jouer l'équipe N/S pour que E/O ne gagne qu'une levée ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

## Problème n°25

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner deux levées ?

The diagram shows a bridge hand with the following cards:

- North (N):** 6 of Spades (Paquebot), 1 of Clubs (Trotinette), 1 of Hearts (Culotte)
- South (S):** 9 of Spades, Trotinette, Culotte
- West (W):** 9 of Clubs (Écharpe), 8 of Spades (Fusée), 5 of Spades (Train)
- East (E):** 4 of Spades (Montgolfière), 3 of Spades (Voiture), 2 of Hearts (Chaussettes)
- South (S):** 7 of Spades (Avion), 2 of Clubs (Scooter), 1 of Hearts (Fraise)

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

## ► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

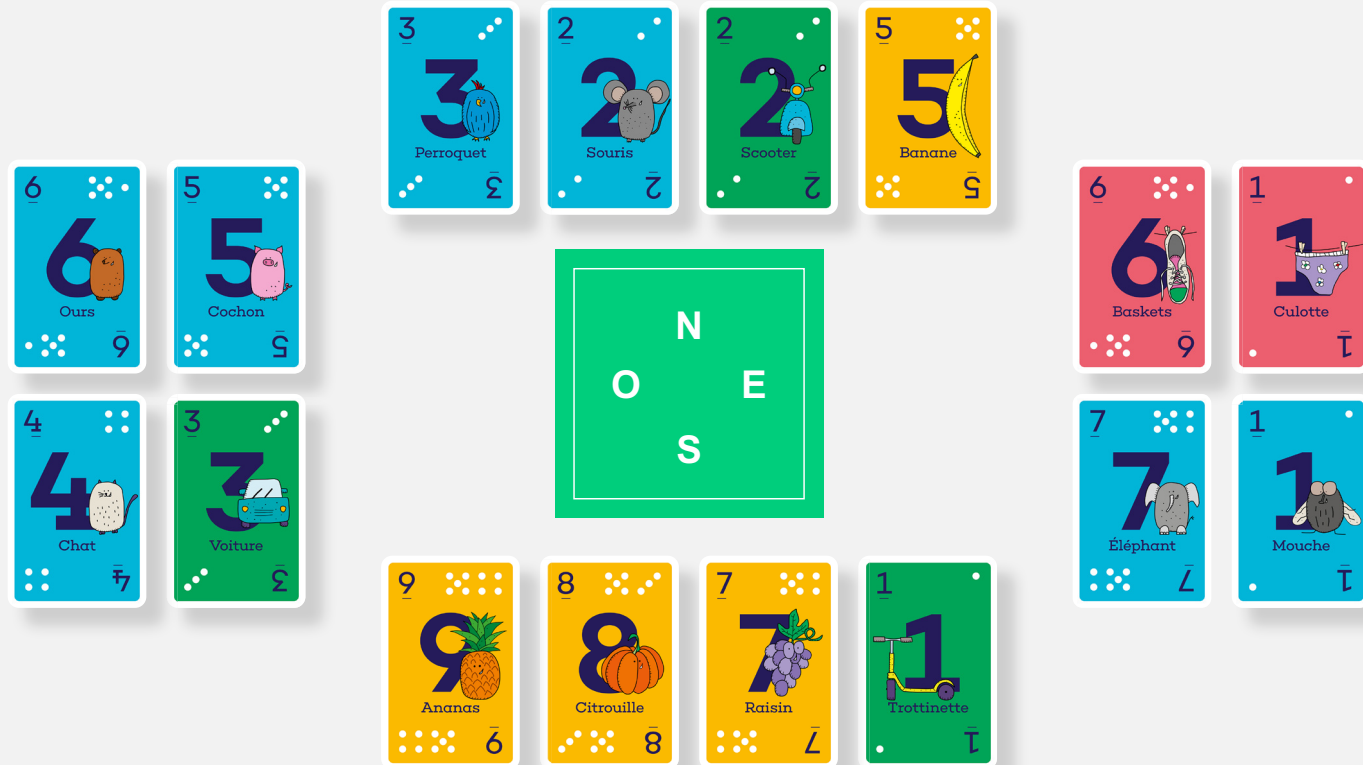
### Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°26

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois des quatre levées ?



The diagram shows a bridge hand layout for a problem. The declarer is North (N) and the dummy is South (S). The cards are as follows:

Spade	Heart	Diamond	Club
3	2	2	5
6	5	6	1
4	3	7	1
9	8	1	1

Illustrations on the cards: Perroquet, Souris, Scooter, Banane, Ours, Cochon, Baskets, Culotte, Chat, Voiture, Ananas, Citrouille, Raisin, Trottinette.



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

## ► Puzzles de niveau CE1

### Problème n°27

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois des quatre 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

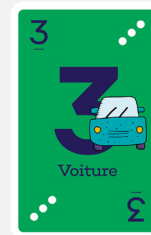
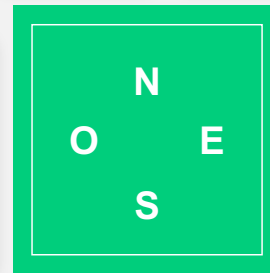


# EXERCICES DE NIVEAU CE1

## ► 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 ?



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

## ► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

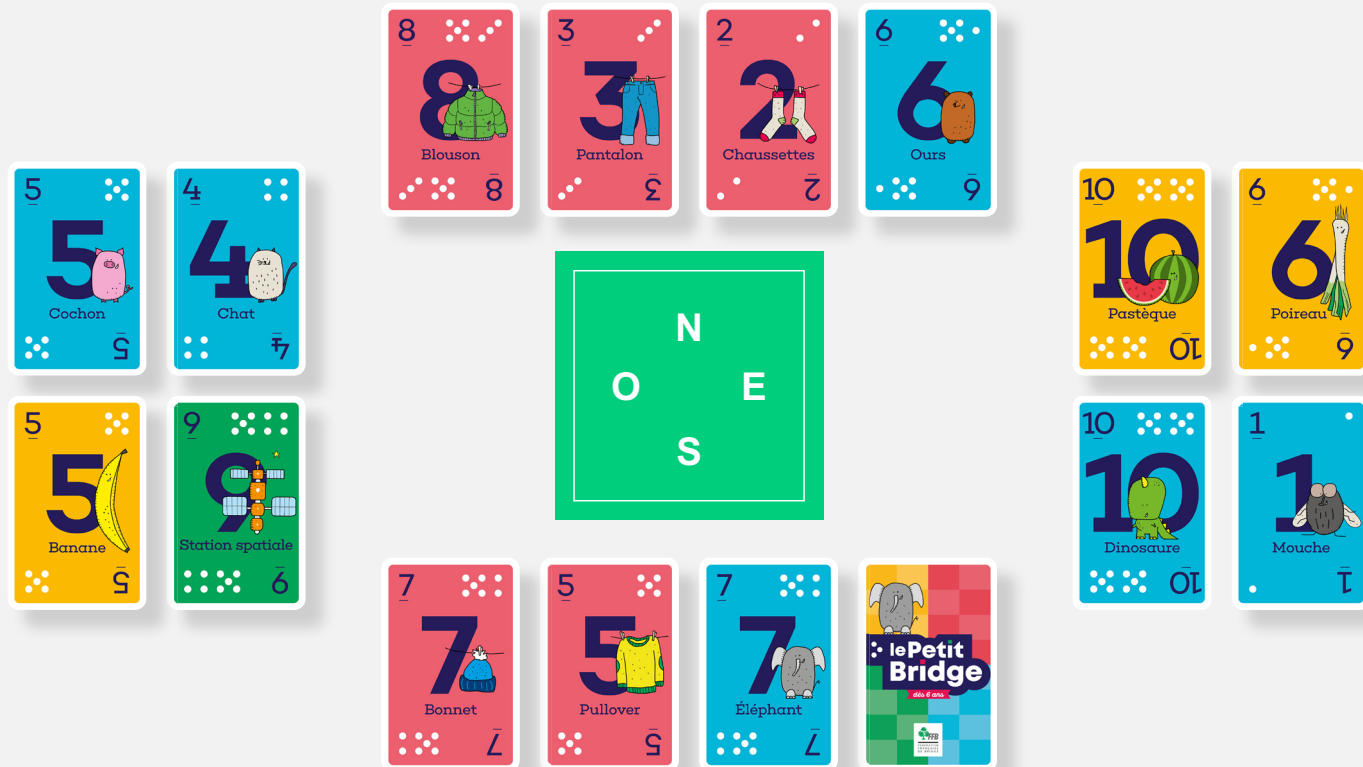
### Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°29

Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que son équipe gagne quatre levées ?



5 5 Cochon  
4 4 Chat  
8 8 Blouson  
3 3 Pantalon  
2 2 Chaussettes  
6 6 Ours  
10 10 Pastèque  
6 6 Poireau  
5 5 Banane  
9 9 Station spatiale  
7 7 Bonnet  
5 5 Pullover  
7 7 Eléphant  
10 10 Dinosaur  
1 1 Mouche  
le Petit Bridge



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

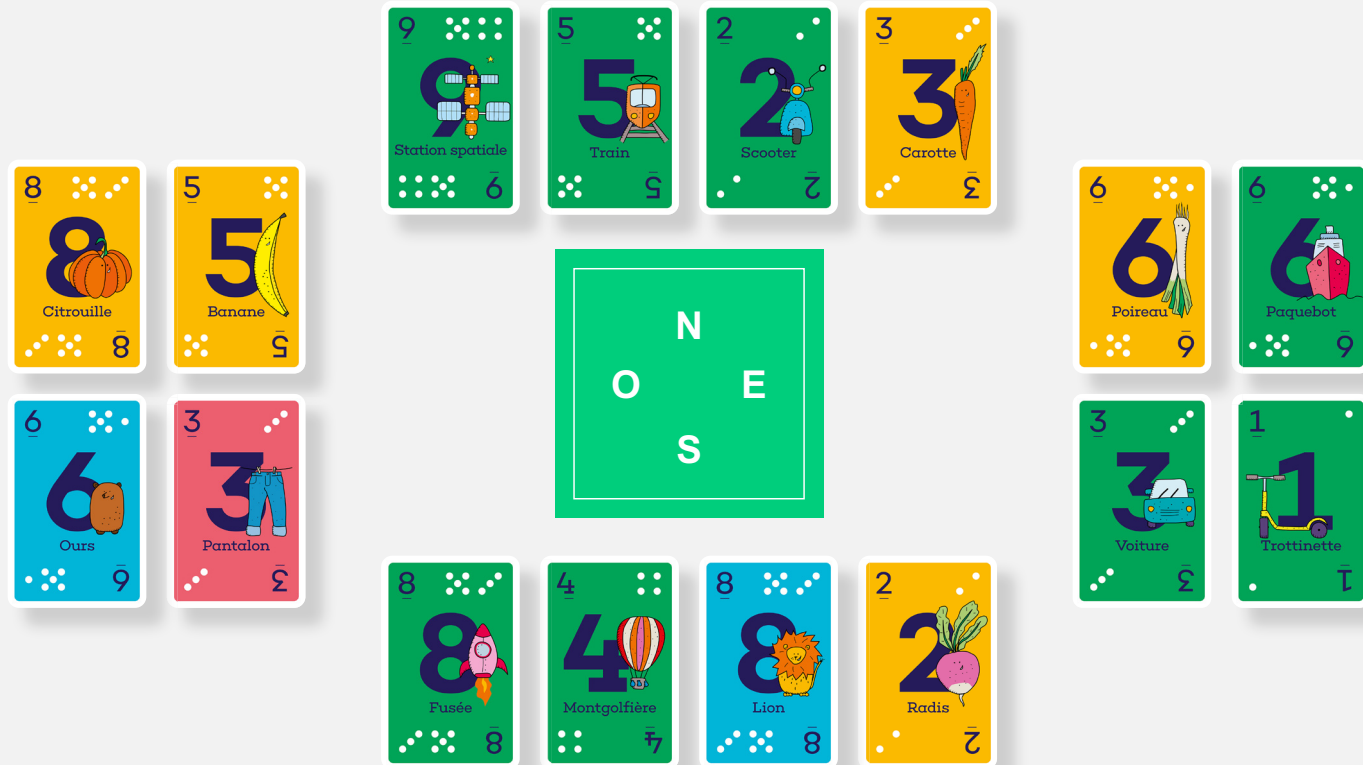
## Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

### Problème n°30

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The diagram shows a central green square with the letters N, O, S, and E. Surrounding it are 16 cards, each with a number and an illustration. The cards are arranged as follows:

- Top row (left to right):
  - Card 8: Citrouille (Pumpkin)
  - Card 5: Banane (Banana)
  - Card 9: Station spatiale (Space station)
  - Card 5: Train (Train)
  - Card 2: Scooter (Scooter)
  - Card 3: Carotte (Carrot)
- Middle row (left to right):
  - Card 6: Ours (Bear)
  - Card 3: Pantalon (Pants)
  - Card 6: Poireau (Leek)
  - Card 6: Paquebot (Ship)
- Bottom row (left to right):
  - Card 8: Fusée (Rocket)
  - Card 4: Montgolfière (Hot air balloon)
  - Card 8: Lion (Lion)
  - Card 2: Radis (Radish)
  - Card 3: Voiture (Car)
  - Card 1: Trotinette (Scooter)



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

## Problème n°31

Simon entame. Quel sera le score ?

8 Blouson  
3 Pantalon  
2 Chaussettes  
1 Fraise  
5 Cochon  
6 Baskets  
8 Lion  
4 Chat  
2 Radis  
1 Trottinette  
7 Bonnet  
5 Pullover  
7 Eléphant  
6 Ours  
4 Robe  
1 Culotte

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

## ► Puzzles de niveau CE1

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

### Problème n°32

Simon entame. En échangeant deux cartes, N/S aurait pu gagner quatre fois.  
Donner un exemple.

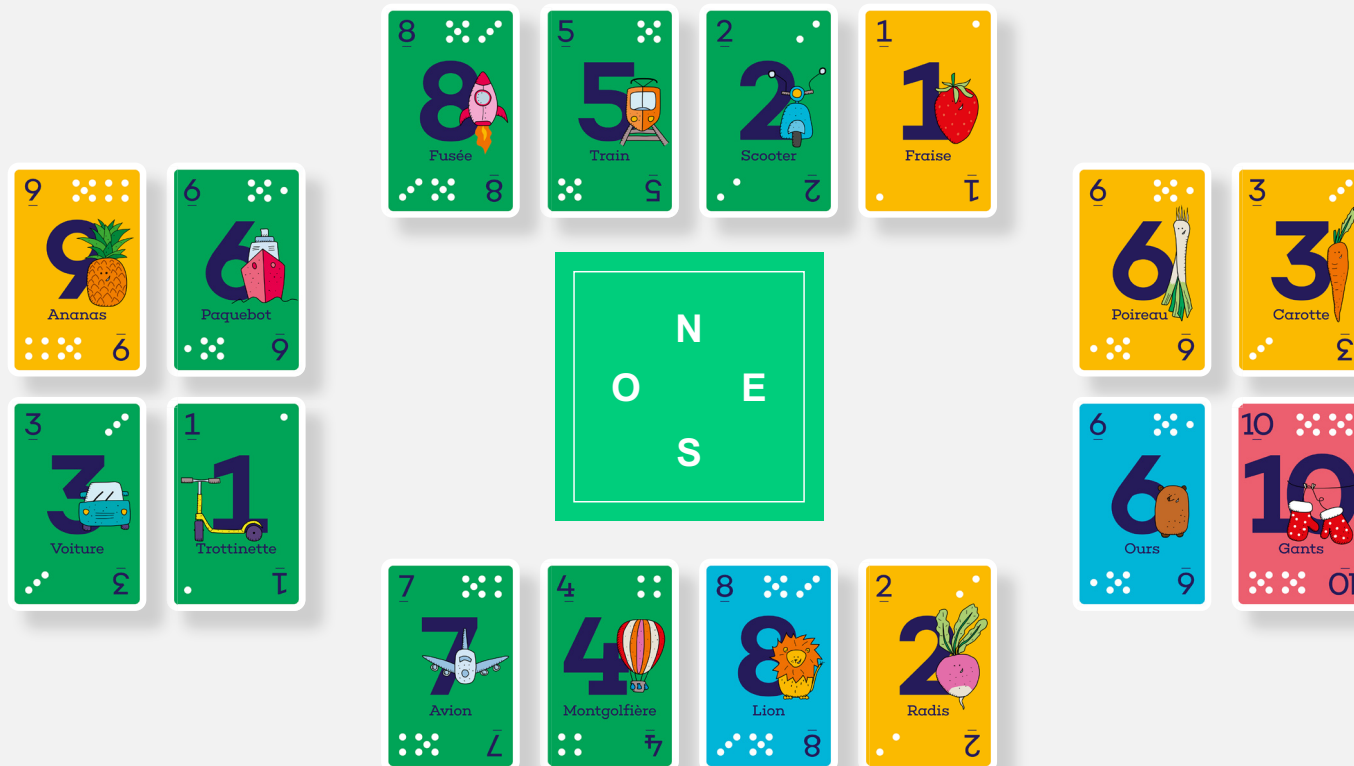


# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

## Problème n°33

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The puzzle layout consists of a central green square with the letters 'N', 'O', 'S', and 'E' in a 2x2 grid. Surrounding this are 18 cards, each with a number and an illustration:

- Top row (left to right): 8 (Fusée), 5 (Train), 2 (Scooter), 1 (Fraise)
- Second row (left to right): 9 (Ananas), 6 (Paquebot), 6 (Poireau), 3 (Carotte)
- Third row (left to right): 3 (Voiture), 1 (Trottinette), 7 (Avion), 4 (Montgolfière), 8 (Lion), 2 (Radis)
- Bottom row (left to right): 6 (Ours), 10 (Gants)

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

► Puzzles de niveau CE1-CE2

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

## Problème n°34

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



6 Spades (Poireau), 10 Hearts (Dinosaure), 4 Clubs (Chat)

4 Spades (Poire), 1 Heart (Fraise), 5 Clubs (Train), 6 Hearts (Ours), 3 Clubs (Perruquet), 4 Spades (Poire)

7 Clubs (Éléphant), 7 Hearts (Raisin), 2 Spades (Radis)

3 Spades (Poire), 3 Hearts (Perruquet), 4 Clubs (Poire)

N O S E



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

## Problème n°35

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



8 8  
Lion

1 1  
Culotte

4 4  
Robe

5 5  
Cochon

1 1  
Fraise

5 5  
Train

6 6  
Ours

9 9  
Écharpe

1 1  
Trotinette

8 8  
Citrouille

7 7  
Éléphant

4 4  
Chat

N  
O  
S  
E

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

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

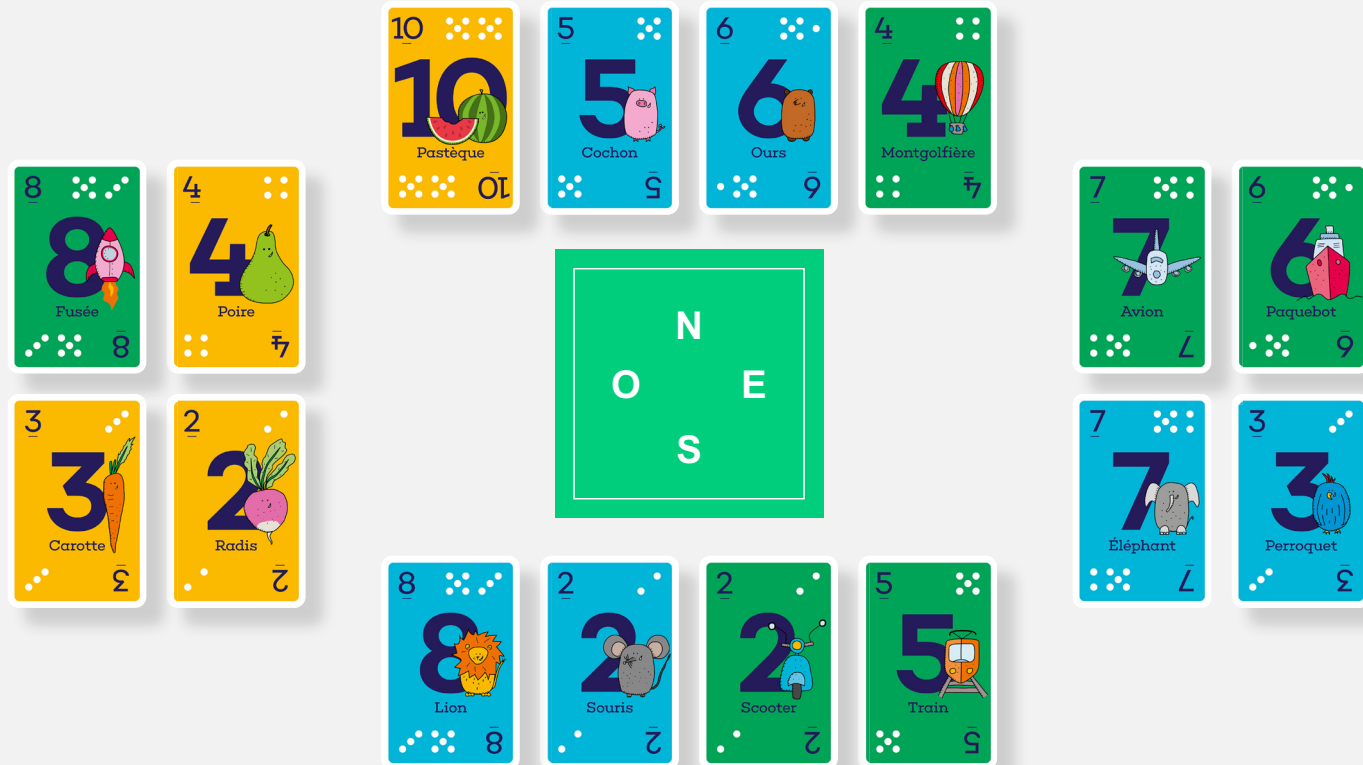
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°36

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The diagram shows a bridge deal with 13 cards. The cards are arranged as follows:

- Top row (North's hand):** 10 Pastèque (yellow), 5 Cochon (blue), 6 Ours (blue), 4 Montgolfière (green).
- Second row (West's hand):** 8 Fusée (green), 4 Poire (yellow), 7 Avion (green), 6 Paquebot (green).
- Third row (East's hand):** 3 Carotte (yellow), 2 Radis (yellow), 7 Eléphant (blue), 3 Perroquet (blue).
- Bottom row (South's hand):** 8 Lion (blue), 2 Souris (blue), 2 Scooter (green), 5 Train (green).

In the center, there is a green square containing the letters N, O, S, and E, representing the declarer's position.





# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

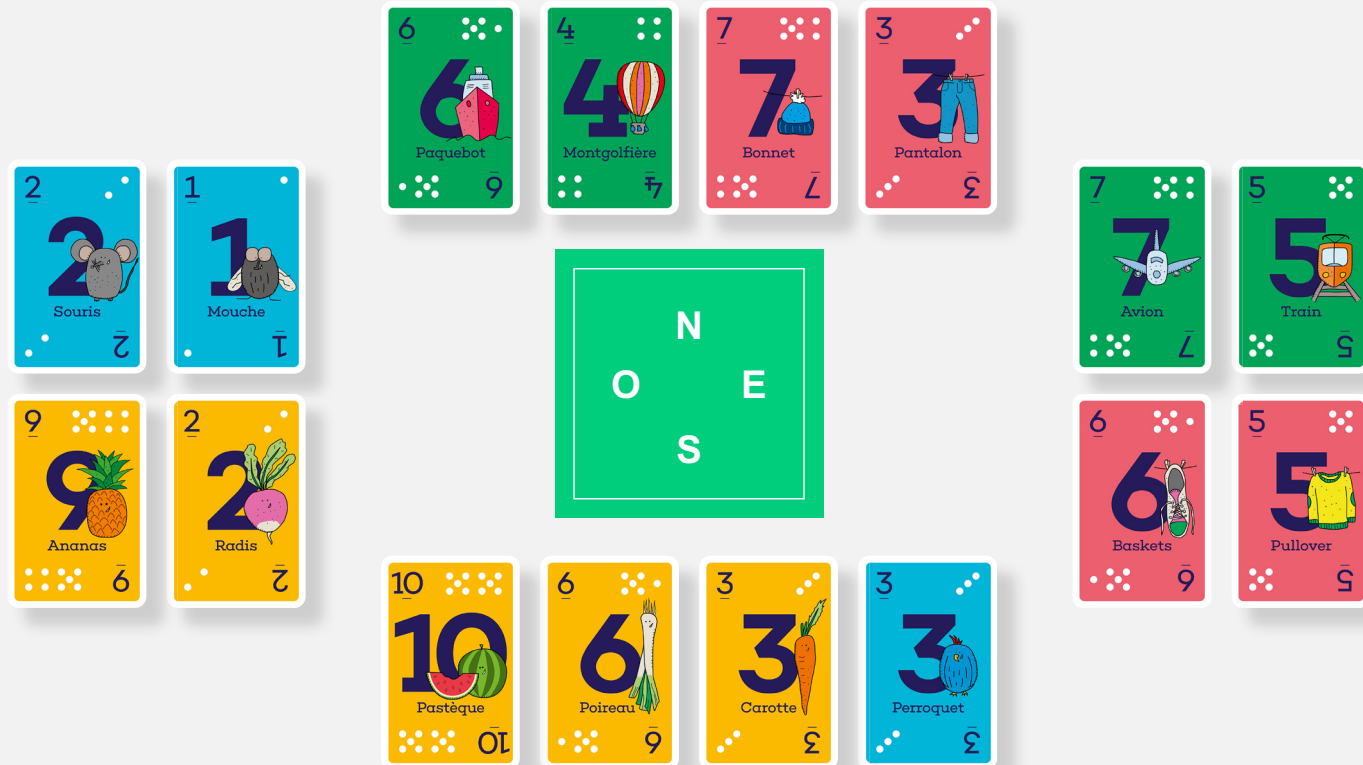
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°37

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



The puzzle layout consists of a central table with four positions: North (N), South (S), East (E), and West (O). The table is surrounded by 18 cards, each with a number and an illustration. The cards are arranged as follows:

- Top row: 6 (Paquebot), 4 (Montgolfière), 7 (Bonnet), 3 (Pantalon)
- Second row: 2 (Souris), 1 (Mouche), [Empty], [Empty], 7 (Avion), 5 (Train)
- Third row: 9 (Ananas), 2 (Radis), [Empty], [Empty], 6 (Baskets), 5 (Pullover)
- Bottom row: 10 (Pastèque), 6 (Poireau), 3 (Carotte), 3 (Perroquet)



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

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

## Problème n°38

Simon entame. Comment l'équipe N/S peut-elle gagner les quatre levées sans connaître les cartes des adversaires ?

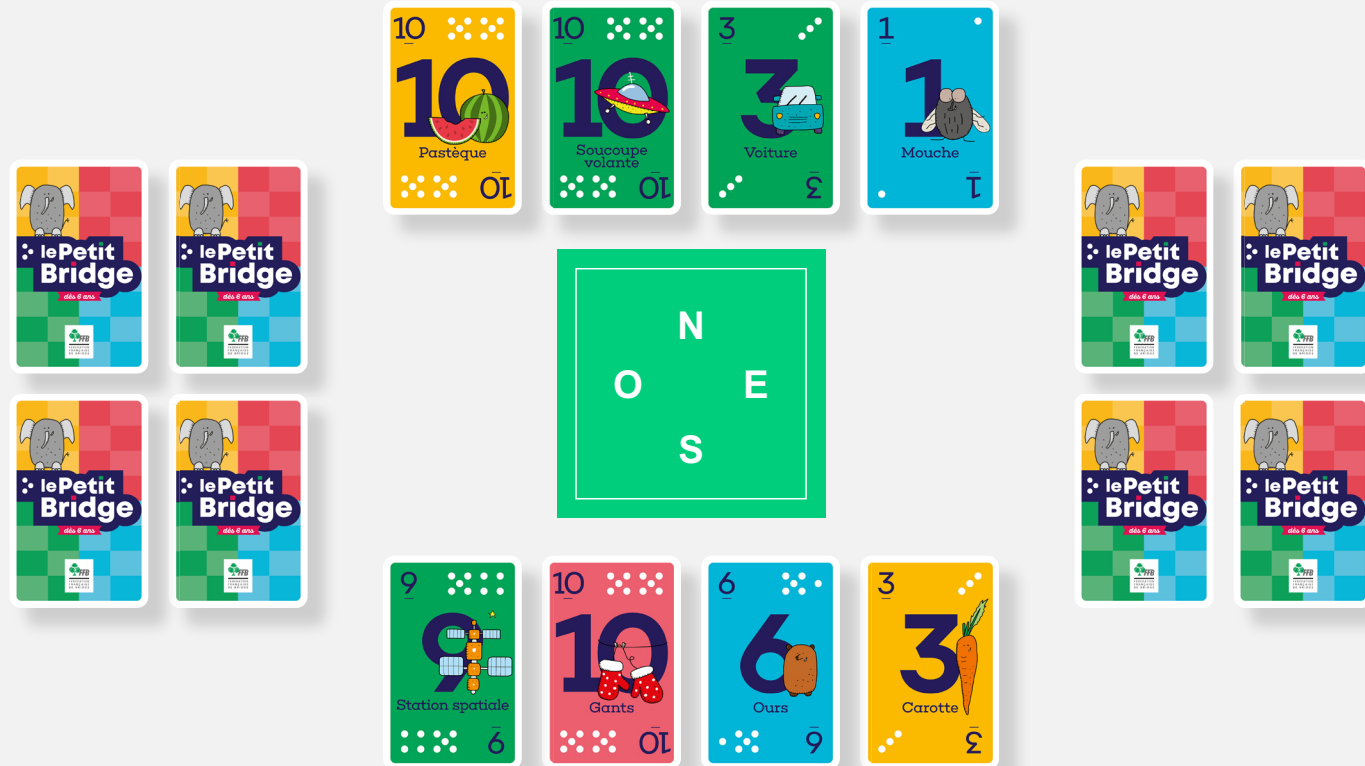


Diagram illustrating a bridge hand for problem 38. The hand is shown in a standard layout with North (N) and South (S) facing each other. The cards are:

- North (N):** 10 (yellow, Pastèque), 10 (green, Soucoupe volante), 3 (green, Voiture), 1 (blue, Mouche).
- South (S):** 9 (green, Station spatiale), 10 (pink, Gants), 6 (blue, Ours), 3 (yellow, Carotte).
- Dummy (Top):** Four 'le Petit Bridge' cards.
- Dealer (Bottom):** Four 'le Petit Bridge' cards.

A central green box contains the letters N, S, E, W, indicating the orientation of the hand.

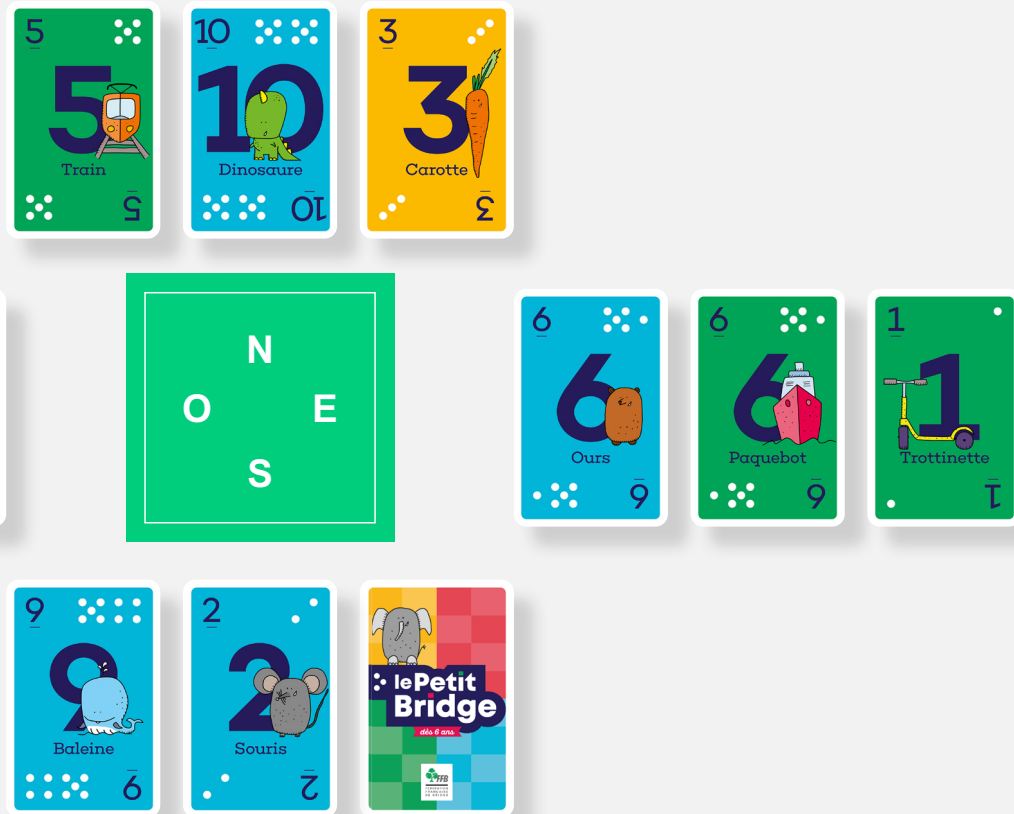


# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► 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 ?



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

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

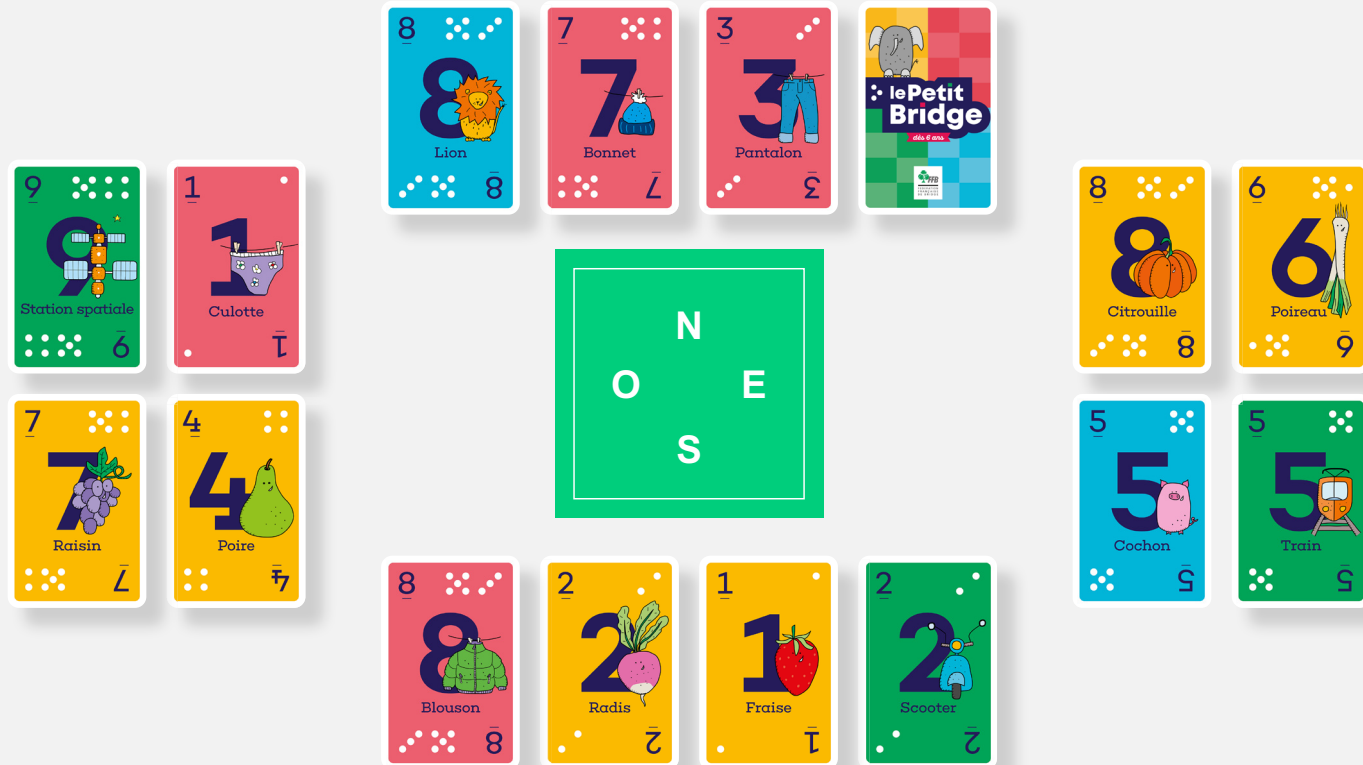
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°40

Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Noémie pour que son équipe gagne les quatre levées ?



The image shows a bridge hand layout for a problem. In the center is a green square with the word "N O S" written vertically. To the left of the square is Simon's hand with 10 cards: 9 of Spades (Station spatiale), 1 of Hearts (Culotte), 7 of Clubs (Raisin), 4 of Diamonds (Poire), 8 of Spades (Blouson), 2 of Clubs (Radis), 1 of Hearts (Fraise), and 2 of Spades (Scooter). To the right of the square is Noémie's hand with 10 cards: 8 of Spades (Lion), 7 of Hearts (Bonnet), 3 of Clubs (Pantalon), 8 of Clubs (Citrouille), 6 of Diamonds (Poireau), 5 of Spades (Cochon), 5 of Hearts (Train), and 8 of Spades (Citrouille). A "lePetit Bridge" logo is also visible.



# 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**

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1						
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















**EXERCICES DE NIVEAU CE1**

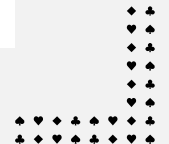
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

**Variante : Bridge et soustractions**

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					Rouge (6 à 1)	
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















**EXERCICES DE NIVEAU CE1**

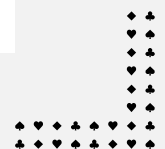
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

**Variante : Bridge et soustractions**

						
	<b>Le joueur 1 joue</b>	<b>Joueur 2</b>	<b>Joueur 3</b>	<b>Joueur 4</b>	<b>CAMP VAINQUEUR</b>	<b>JOUEUR QUI REJOUE</b>
<b>EXEMPLE N°1</b>					<b>Rouge (6 à 1)</b>	<b>Joueur 3</b>
<b>EXEMPLE N°2</b>						
<b>EXEMPLE N°3</b>						





# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















**EXERCICES DE NIVEAU CE1**

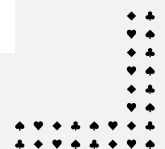
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

**Variante : Bridge et soustractions**

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	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)	
EXEMPLE N°3						



# 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

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1					<b>Rouge</b> (6 à 1)	<b>Joueur 3</b>
EXEMPLE N°2					<b>Bleu</b> (la carte jaune compte pour 5 points)	<b>Joueur 2</b>
EXEMPLE N°3						



# 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

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



# 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

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



# 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



# EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

## Problème n°42

Océane entame. 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



# EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

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

### Problème n°43

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner quatre levées ?



The puzzle consists of a central green square with the letters N, O, E, S. Surrounding it are 16 numbered cards, each with a number, a small illustration, and a suit symbol (represented by dots). The cards are arranged as follows:

- Top row (left to right): 3 Perroquet (blue), 2 Souris (blue), 6 Baskets (red), 2 Scooter (green)
- Second row (left to right): 9 Baleine (blue), 5 Cochon (blue), 7 Éléphant (blue), 6 Ours (blue)
- Third row (left to right): 4 Chat (blue), 3 Voiture (green), 1 Fraise (yellow), 2 Chaussettes (red)
- Bottom row (left to right): 9 Ananas (yellow), 8 Citrouille (yellow), 5 Banane (yellow), 1 Culotte (red)



# 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 ?



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

## ► Puzzles de niveau CE2

### Problème n°45

Océane entame. Comment doit jouer l'équipe O/E pour gagner quatre levées ?

The cards are arranged as follows:

- Top row: 8 of Lions (hearts), 5 of Cochon (hearts), 4 of Chat (hearts), 2 of Scooter (clubs)
- Second row: 10 of Dinosaur (clubs), 7 of Eléphant (clubs)
- Third row: 3 of Perroquet (hearts), 2 of Souris (hearts)
- Fourth row: 9 of Echarpe (clubs), 3 of Voiture (clubs)
- Bottom row: 8 of Citrouille (clubs), 7 of Raisin (clubs), 6 of Poireau (clubs), 1 of Trotinette (clubs)
- Right side (bottom): 5 of Banane (clubs), 1 of Culotte (clubs)

Central green square: N O E S

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

## ► Puzzles de niveau CE2

### Problème n°46

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner quatre 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



# 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 ?



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

► 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 ?

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

## ► 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 ?



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

► Puzzles de niveau CE2

## Problème n°50

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois levées ?



Hand 1 (North): 5 Train, 5 Banane, 7 Eléphant

Hand 2 (South): 6 Paquebot, 6 Poireau, 3 Pantalon, 2 Souris, 2 Chaussettes, 1 Culotte, 7 Bonnet, 6 Ours, 1 Mouche

Green box: N, O, E, S

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

## ► Puzzles de niveau CE2

### Problème n°51

Simon entame. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner trois 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



# 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

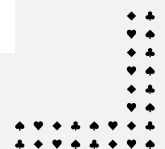
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

**Variante :**  
**Bridge et multiplications**

Création d'un puzzle  
et prolongements

	 <b>Le joueur 1 joue</b>	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	<b>CAMP VAINQUEUR</b>	<b>JOUEUR QUI REJOUE</b>
<b>EXEMPLE N°1</b>						
<b>EXEMPLE N°2</b>						
<b>EXEMPLE N°3</b>						



# 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

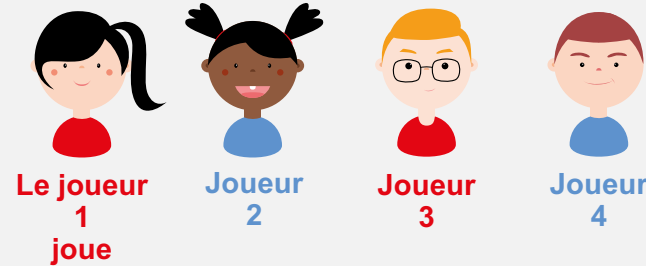
EXEMPLE  
N°1



EXEMPLE  
N°2



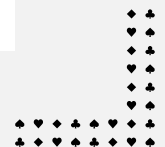
EXEMPLE  
N°3



CAMP  
VAINQUEUR

JOUEUR  
QUI REJOUE

Bleu  
(30 à 7)



# 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

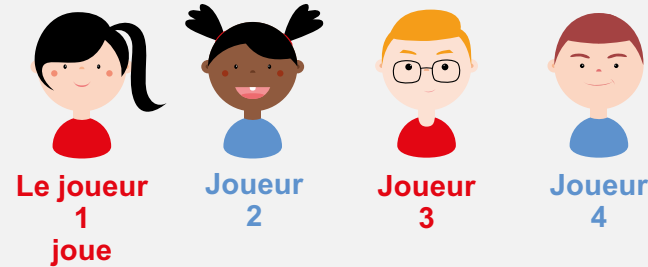
EXEMPLE  
N°1



EXEMPLE  
N°2



EXEMPLE  
N°3

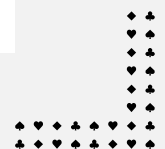


CAMP  
VAINQUEUR

JOUEUR  
QUI REJOUE

Bleu  
(30 à 7)

Joueur 2



# 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

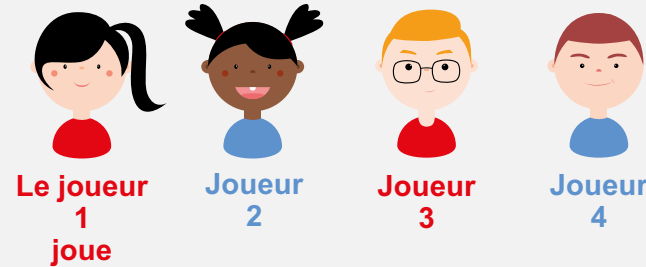
EXEMPLE  
N°1



EXEMPLE  
N°2



EXEMPLE  
N°3

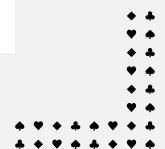


**CAMP VAINQUEUR**      **JOUEUR QUI REJOUE**

**Bleu**  
(30 à 7)

**Joueur 2**

**Bleu**  
(la carte jaune  
compte pour  
1 point)



# 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

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	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						



# 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)	



# 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

	 <b>Le joueur 1</b> joue	 <b>Joueur 2</b>	 <b>Joueur 3</b>	 <b>Joueur 4</b>	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





# EXERCICES DE NIVEAU CE2

## ► Création d'un puzzle

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](#)

## 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

## ► Création d'un puzzle

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](#)

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.

