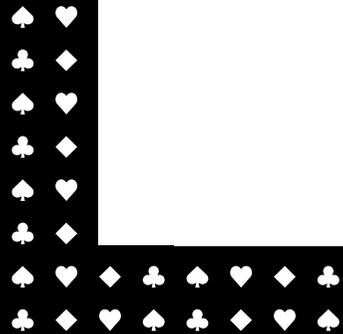


# PETIT BRIDGE

—  
APPRENDRE À COMPTER  
ET À RAISONNER EN JOUANT



# INITIATION AU PETIT BRIDGE AU CYCLE 2

---

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

---

**Le Petit Bridge** est un jeu de cartes créé par la Fédération Française de Bridge. Il appréhende les principales notions de bridge dès l'âge de 6 ans. Utilisé par les enseignants dans les écoles primaires, il permet d'apprendre à compter et à raisonner de manière ludique. Les documents d'accompagnement, à destination des professeurs des écoles et pourquoi pas des parents d'élèves, développent la richesse du contenu pédagogique de ce jeu qui permet de créer automatismes de calculs, raisonnements, envie de chercher...

**Contacts :**

**Johanna Basti**, responsable partenariats institutionnels de la FFB • [johanna.basti@ffbridge.fr](mailto:johanna.basti@ffbridge.fr)  
**Service communication de la FFB** • [communication@ffbridge.fr](mailto:communication@ffbridge.fr)  
[ffbridge.fr](http://ffbridge.fr)



# REMERCIEMENTS

La fédération remercie les personnes ayant créé ou accompagné la conception du jeu et des documents pédagogiques :

**Michel Gouy,**

IA-IPR honoraire de mathématiques de l'académie de Lille

**Patrick Schilli,**

professeur de mathématiques à la Réunion

**Jean-Pierre Desmoulins,**

membre du comité directeur de la FFB en charge de l'intégration des nouveaux licenciés

**Géraldine Gadé,**

membre du comité directeur de la FFB en charge du bridge scolaire et professeur de mathématiques

---

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

---



# TABLE DES MATIÈRES

---

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

---

## 1 / Découverte des cartes

### 2 / La règle du jeu

Distribuer et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

### 3 / Les variantes

Jouer avec des tables d'opérations

Pour jouer à 3 ou à 2

Version manille

### 4 / Des exercices pour le cycle 2

Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées



# DÉCOUVERTE DES CARTES

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

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

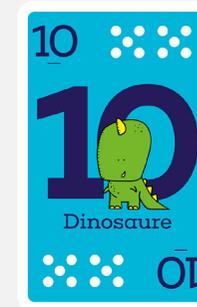
Chaque carte possède deux faces (le dos qui est identique pour toutes les cartes et la face avant sur laquelle on voit la famille et le numéro).

## DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2



# DÉCOUVERTE DES CARTES

## DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

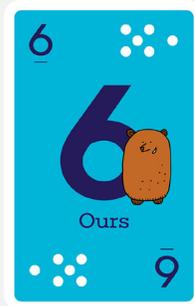
DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

**Remarque :**

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

À titre d'exercice, demander à un élève :

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

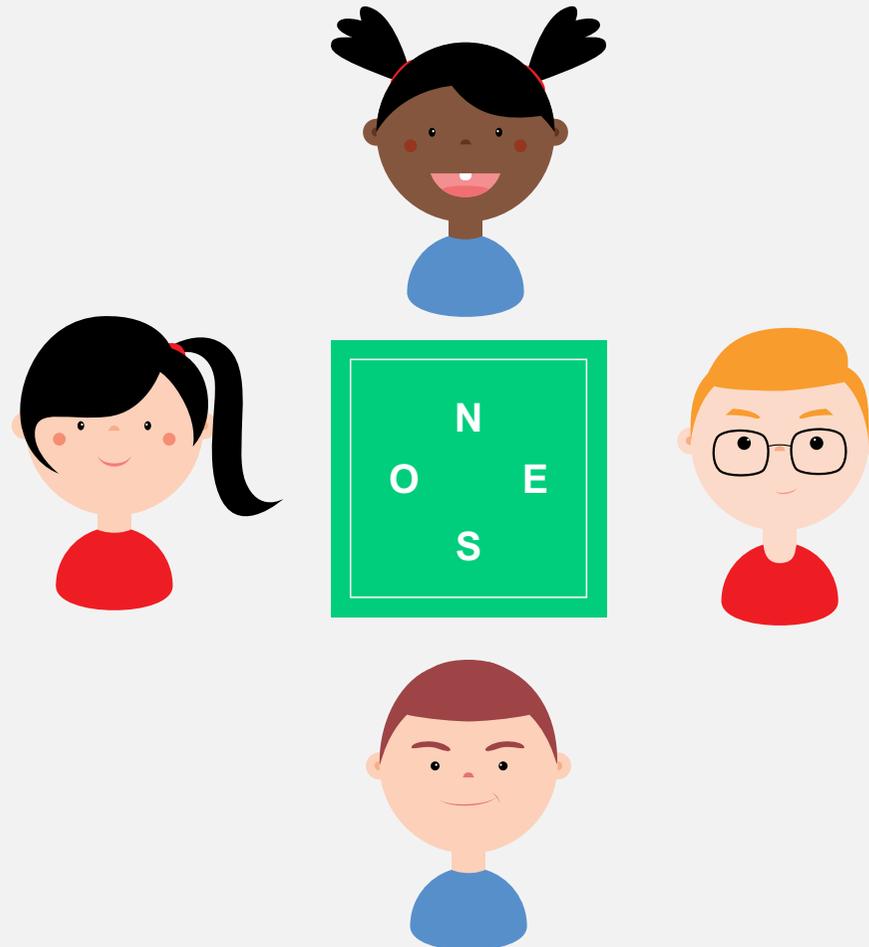


- ▶ Le nombre de cartes dans le jeu.



# LA RÈGLE DU JEU

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



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2



# LA RÈGLE DU JEU

## ► Distribuer et ranger ses cartes

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

[Distribuer  
et ranger ses cartes](#)

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

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

Avant de regarder les cartes, chacun doit les compter et vérifier qu'il a bien les dix cartes qui lui reviennent.

Par la suite, les élèves regardent leurs cartes et les rangent par famille et, pour chaque famille, de la plus petite à la plus grande.



# LA RÈGLE DU JEU

► Distribuer et ranger ses cartes

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Exemple :

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



Ce qui donne par exemple :



# LA RÈGLE DU JEU

## ► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

[Pour démarrer](#)

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Le donneur met une carte sur la table (devant lui), face visible.

Puis chaque joueur à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre doit mettre une carte de la même famille sur la table.

Celui qui a la carte la plus forte l'emporte et marque 1 point.

Les quatre cartes (qui forment **un pli** ou **une levée**) sont ramassées et mises de côté devant le gagnant.

Le gagnant rejoue en premier et ainsi de suite.

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



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 1 :

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

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 1 :

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



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

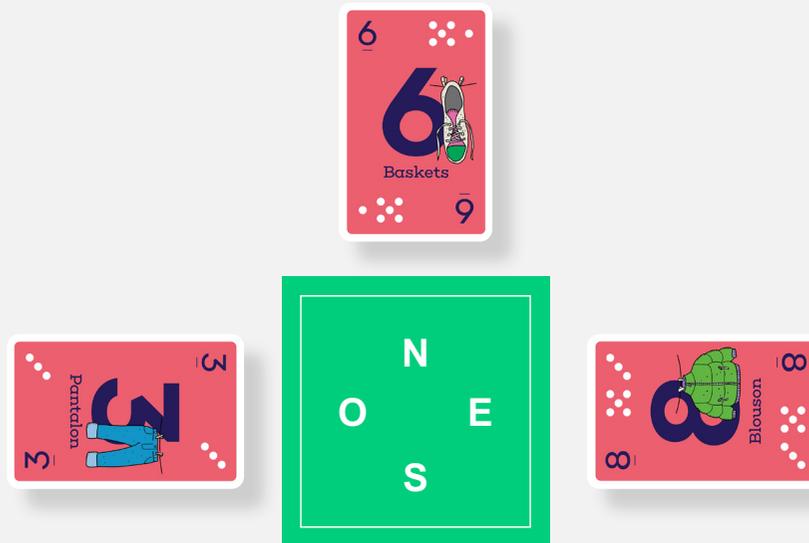
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

## Exemple 1 :

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



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

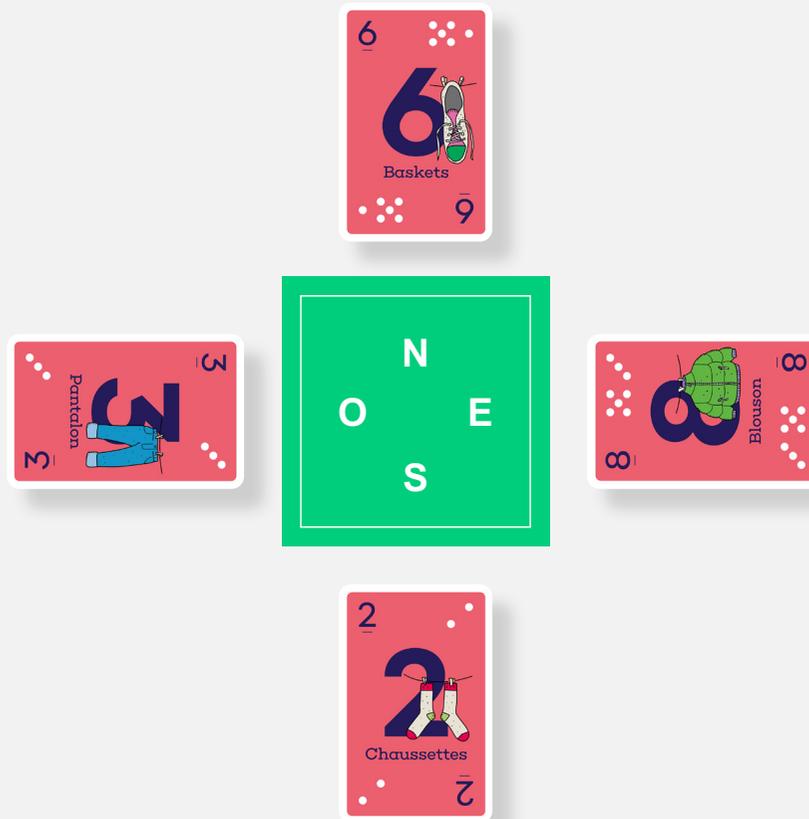
[Pour démarrer](#)

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

## Exemple 1 :

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



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 2 :

Nord a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

[Pour démarrer](#)

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 2 :

Nord a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

[Pour démarrer](#)

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

## ► Pour démarrer

### Exemple 2 :

Nord a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

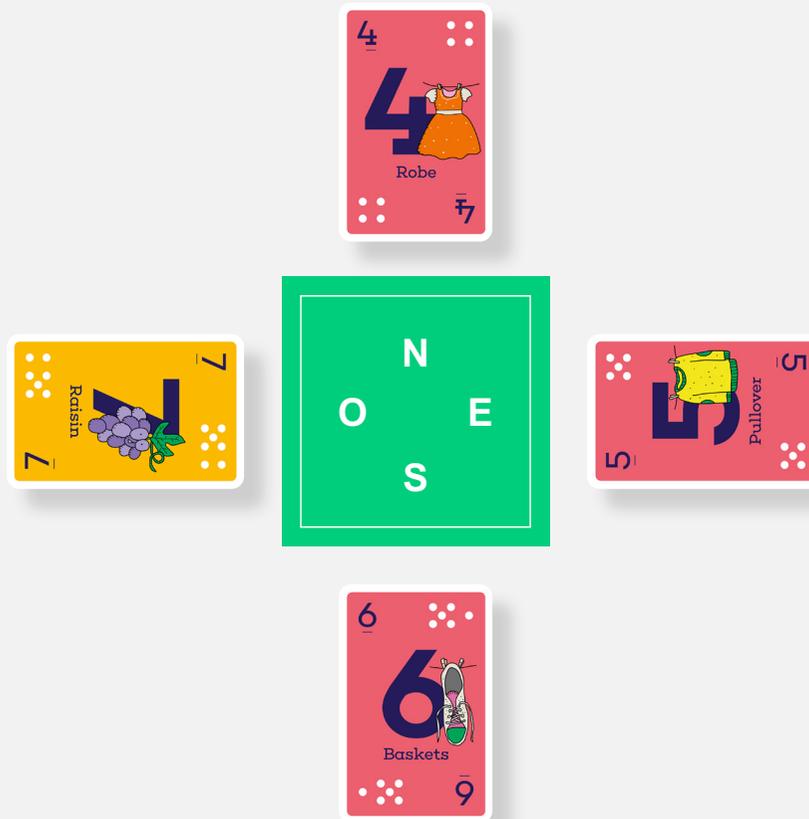


# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 2 :

Nord a entamé.  
Qui a gagné la levée ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

[Pour démarrer](#)

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

## Exemple 3 :

Ouest a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

## Exemple 3 :

Ouest a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

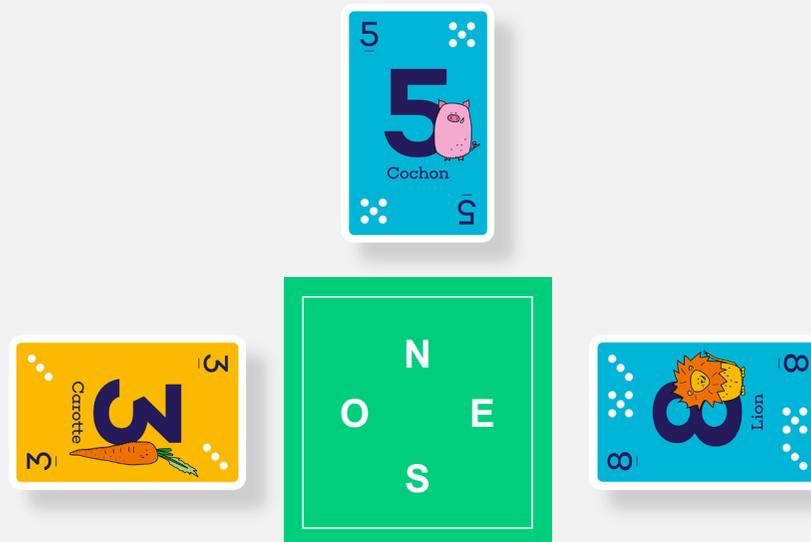
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

## Exemple 3 :

Ouest a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

## Exemple 3 :

Ouest a entamé.  
Qui a gagné le pli ?



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

**Pour démarrer**

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

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

Dans un second temps, chaque joueur devra les tenir dans sa main  
et les cacher de la vue des autres,  
ce qui risque de ne pas être très simple avant le cycle 3.

On peut conseiller l'achat ou la fabrication de « porte-cartes » pour chaque joueur.



# LA RÈGLE DU JEU

► Pour démarrer

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

JOUEURS	NORD	EST	SUD	OUEST
Plis gagnés	4	2	3	1

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

**Pour démarrer**

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Leur faire jouer quelques parties,

il faut juste voir si les élèves ne font pas des erreurs du type mettre le

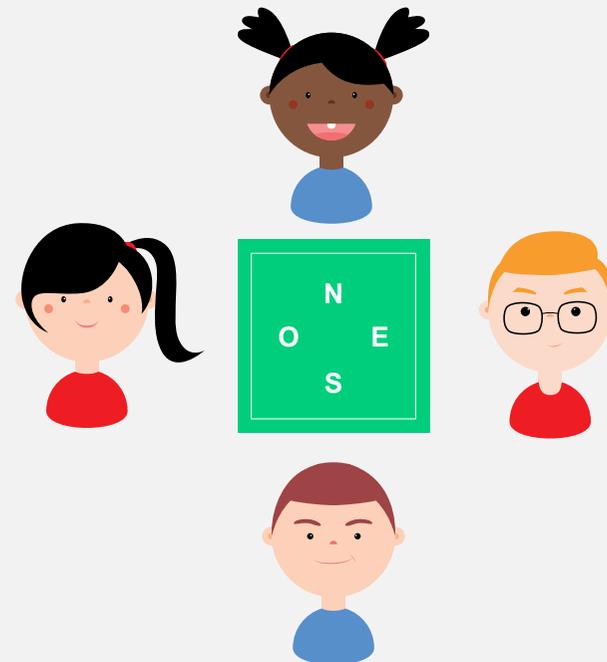
alors qu'un adversaire a mis avant lui le



# LA RÈGLE DU JEU

► La notion d'équipe apparaît

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



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



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

[La notion d'équipe apparaît](#)

La règle finale

# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

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

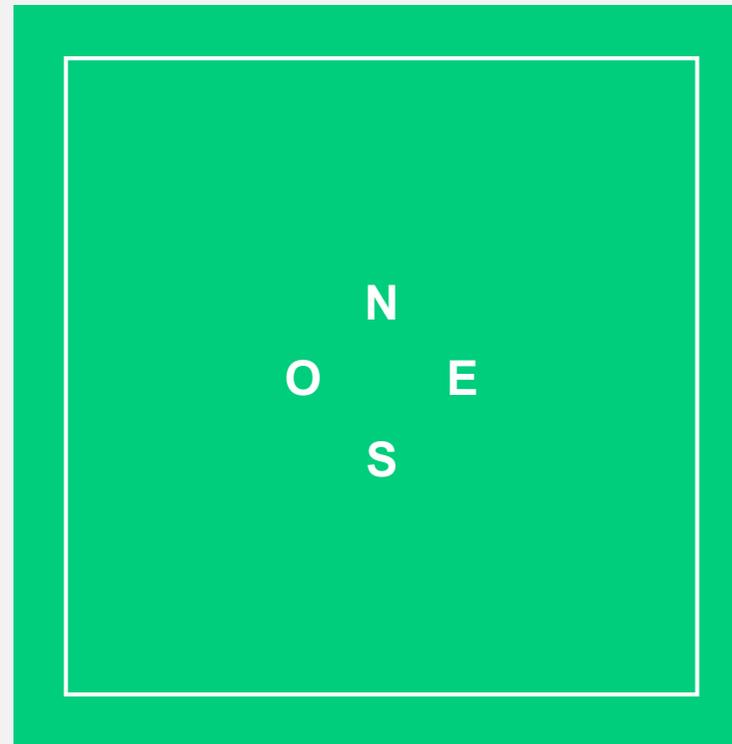


# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

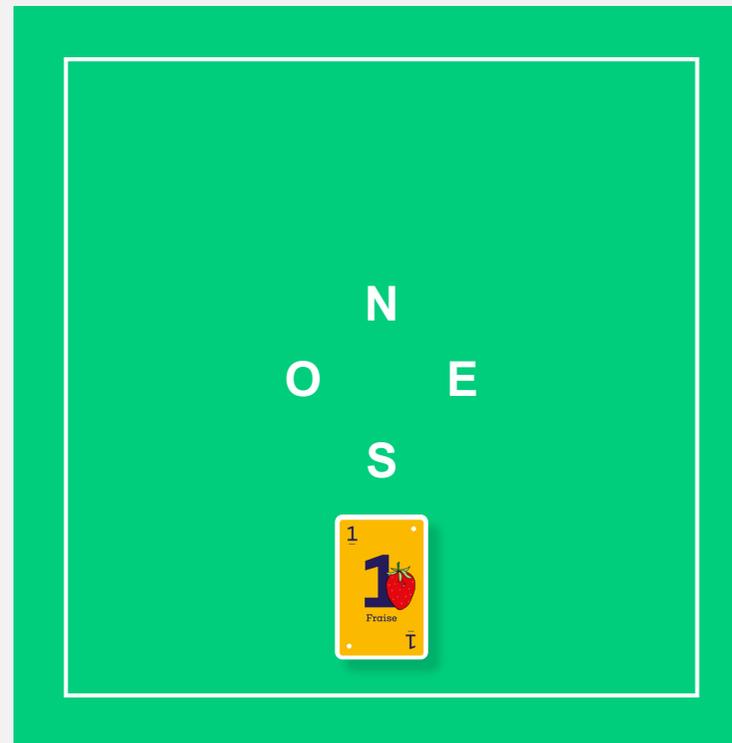


# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

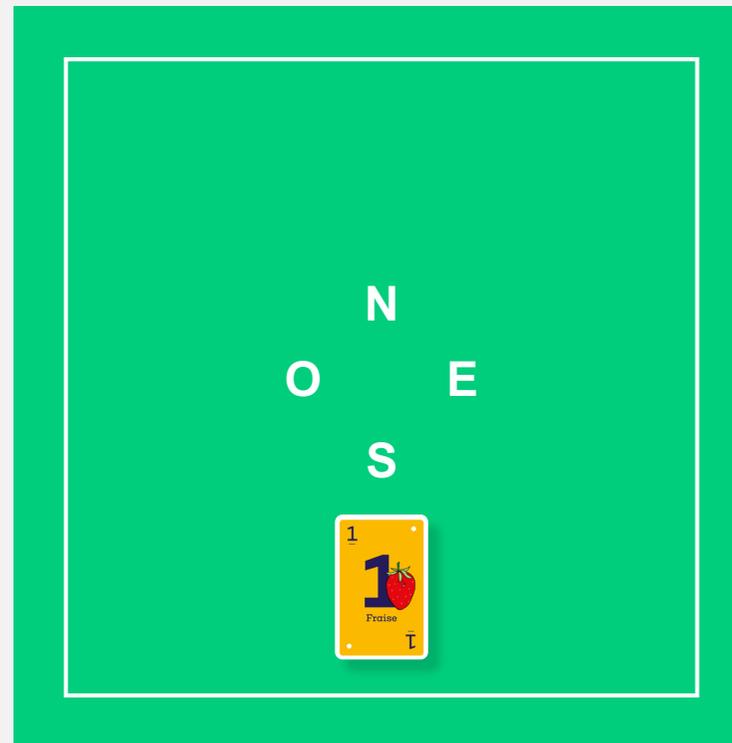


# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

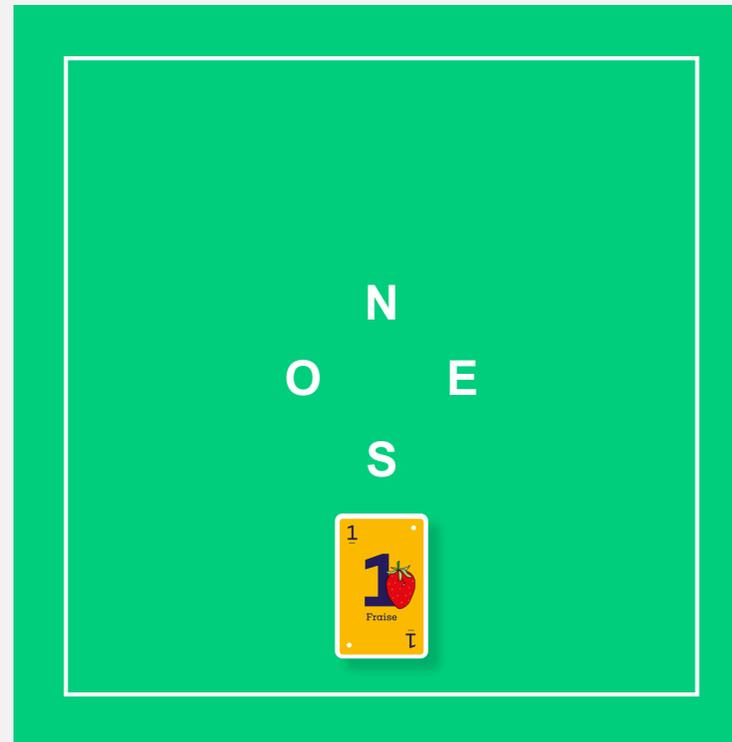
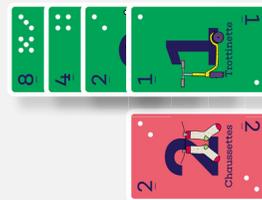
DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.

#### DÉCOUVERTE DES CARTES

#### LA RÈGLE DU JEU

#### LES VARIANTES

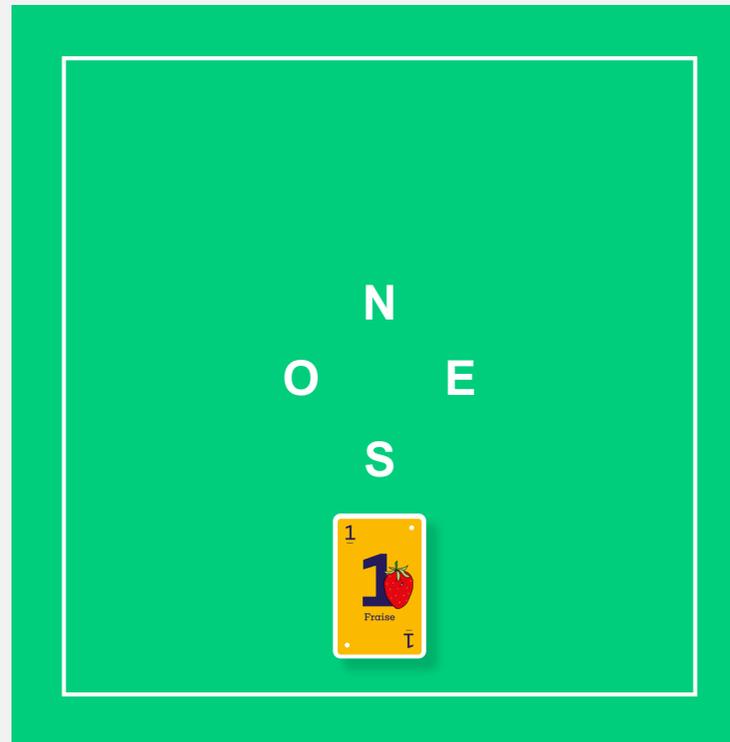
#### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

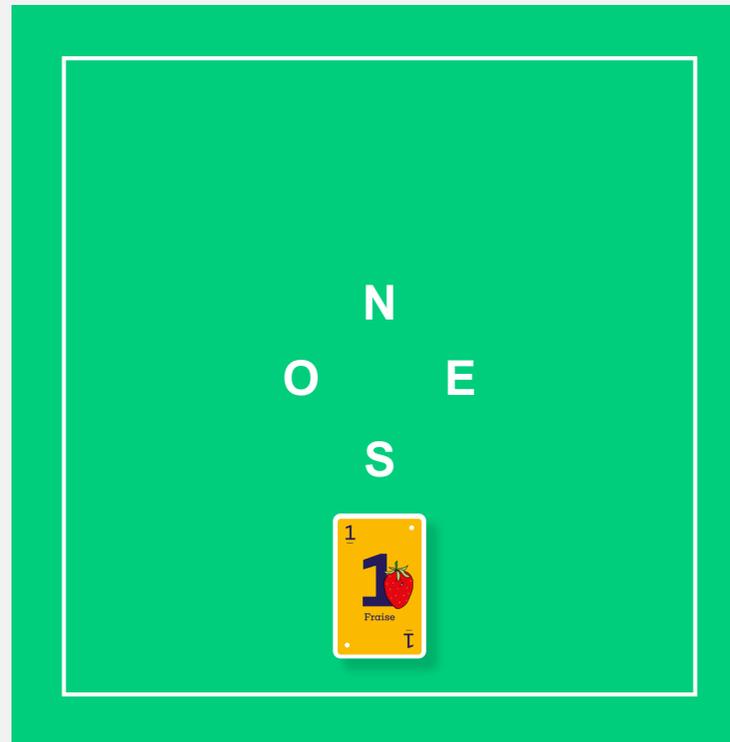
Pour commencer

La notion d'équipe apparaît

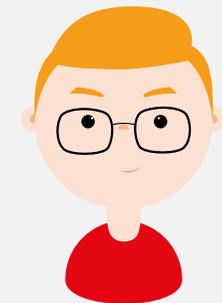
[La règle finale](#)

Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



Joue  
le 5  
jaune.

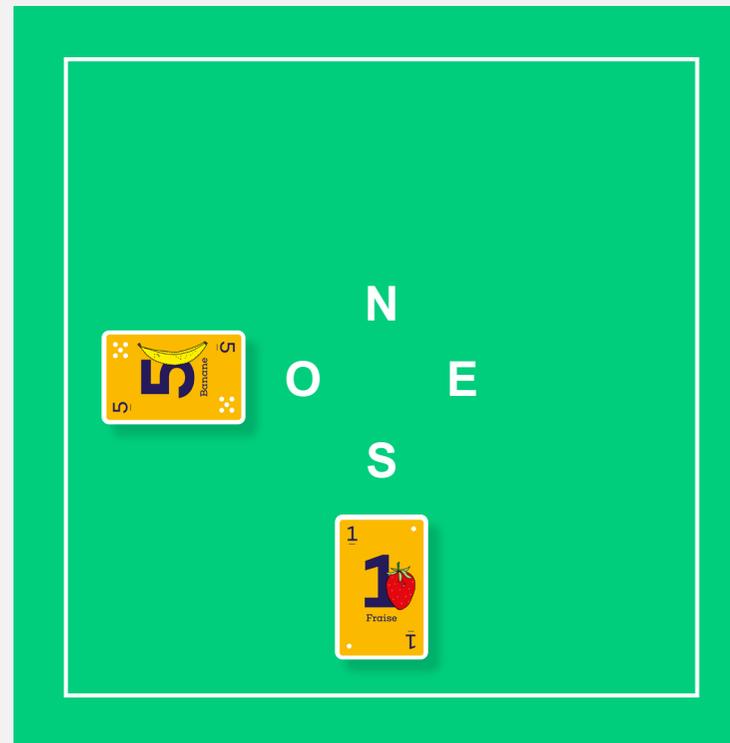


# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



#### DÉCOUVERTE DES CARTES

#### LA RÈGLE DU JEU

#### LES VARIANTES

#### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### DÉCOUVERTE DES CARTES

### LA RÈGLE DU JEU

### LES VARIANTES

### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

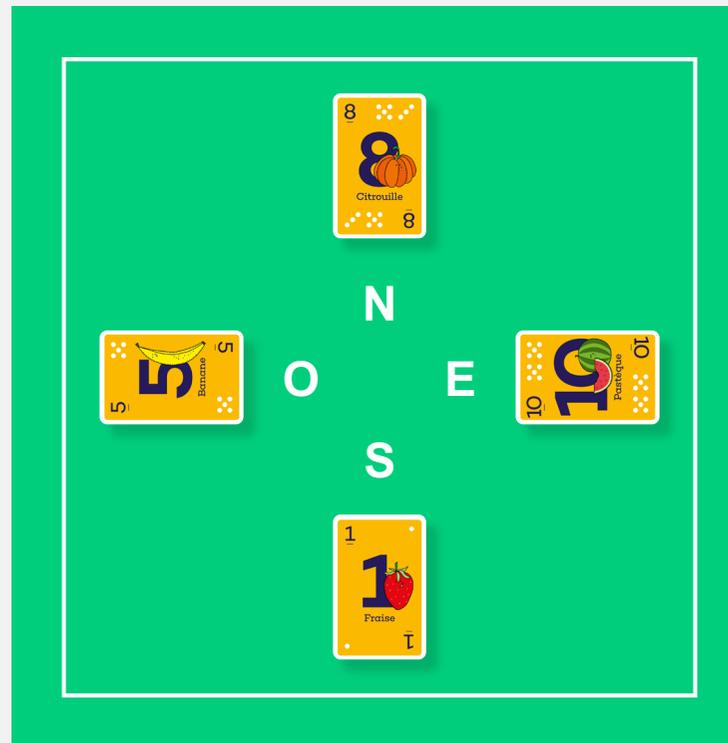
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

### La règle finale

### Exemple :

Sud entame d'abord puis Ouest étale son jeu.



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

**6** ► Le joueur ayant mis la carte la plus forte remporte la levée et donne un point à son équipe.

La carte jouée est reprise par chaque joueur.

Ces derniers la retournent et la disposent verticalement devant eux quand leur équipe a gagné, horizontalement sinon.

Le joueur ayant mis la carte la plus forte joue en premier la levée suivante et ainsi de suite.

Les cartes retournées se chevaucheront pour gagner en place.

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### DÉCOUVERTE DES CARTES

### LA RÈGLE DU JEU

### LES VARIANTES

### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

### La règle finale

### Exemple :

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



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

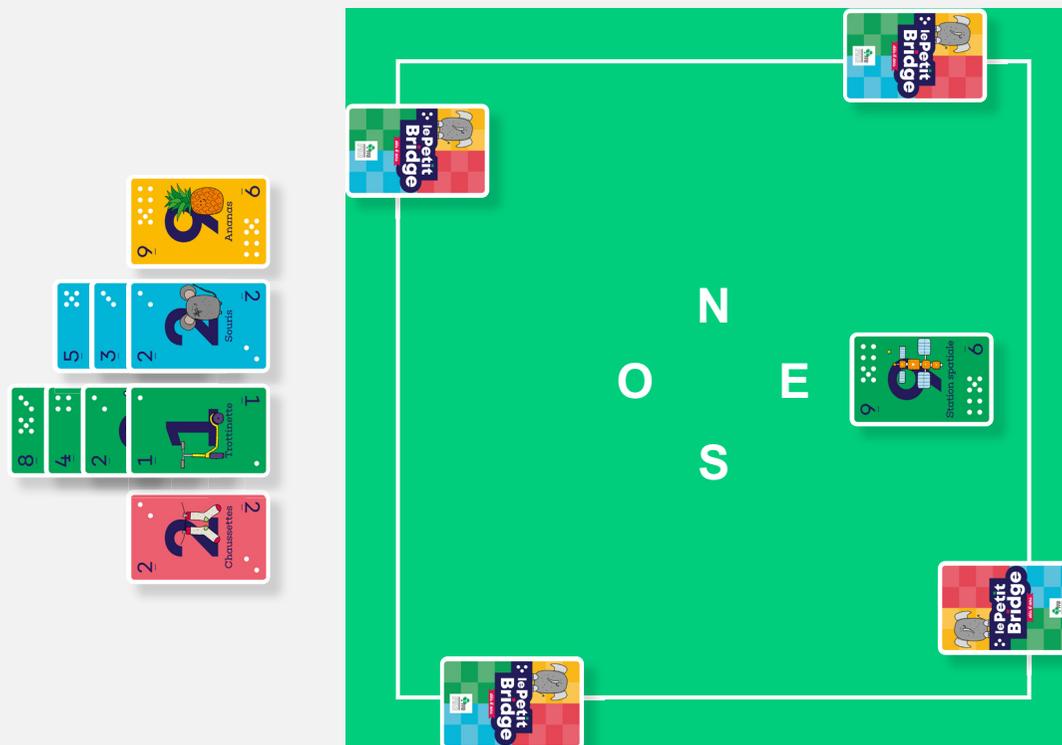
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

**Exemple :**

Est ayant emporté la première levée, joue en premier pour la 2<sup>e</sup> levée.



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

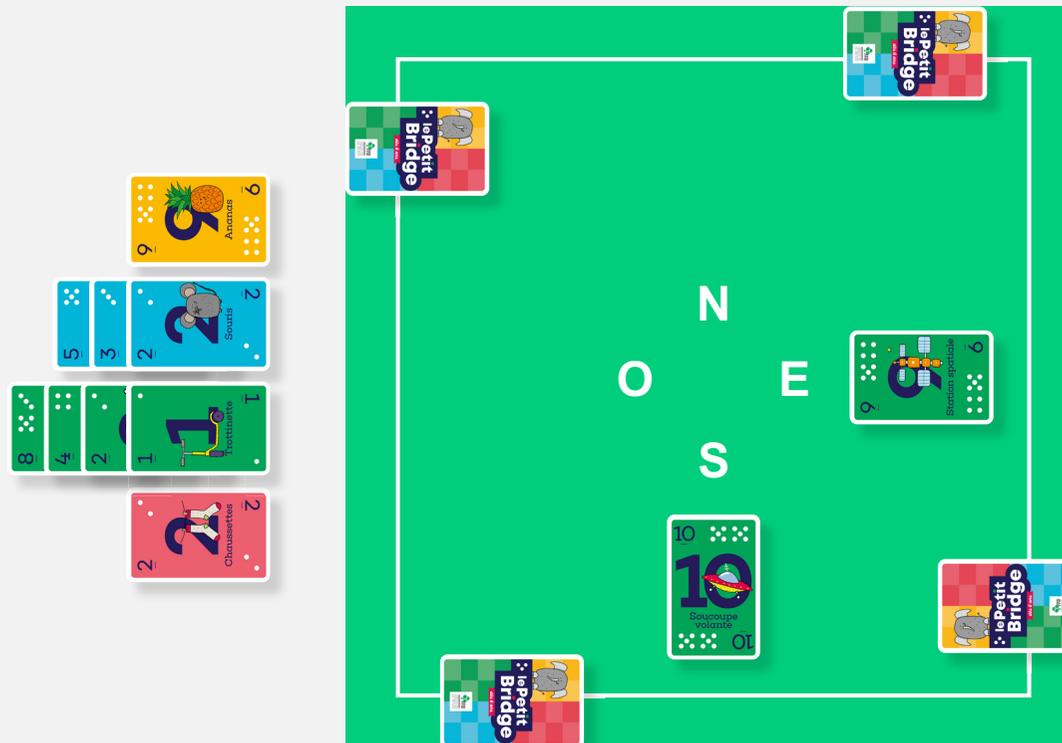
Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Exemple :



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

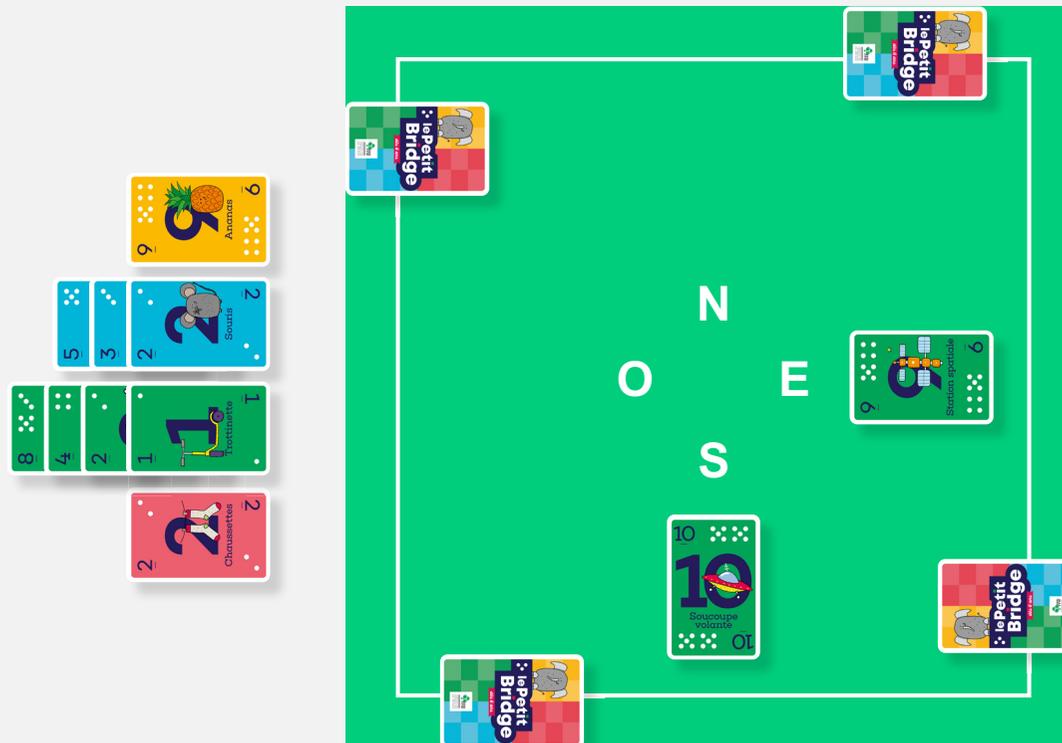
Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

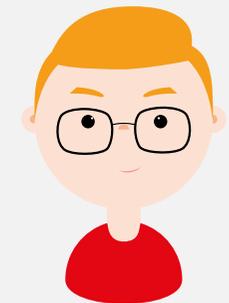
La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Exemple :



Joue  
le 1  
vert.



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

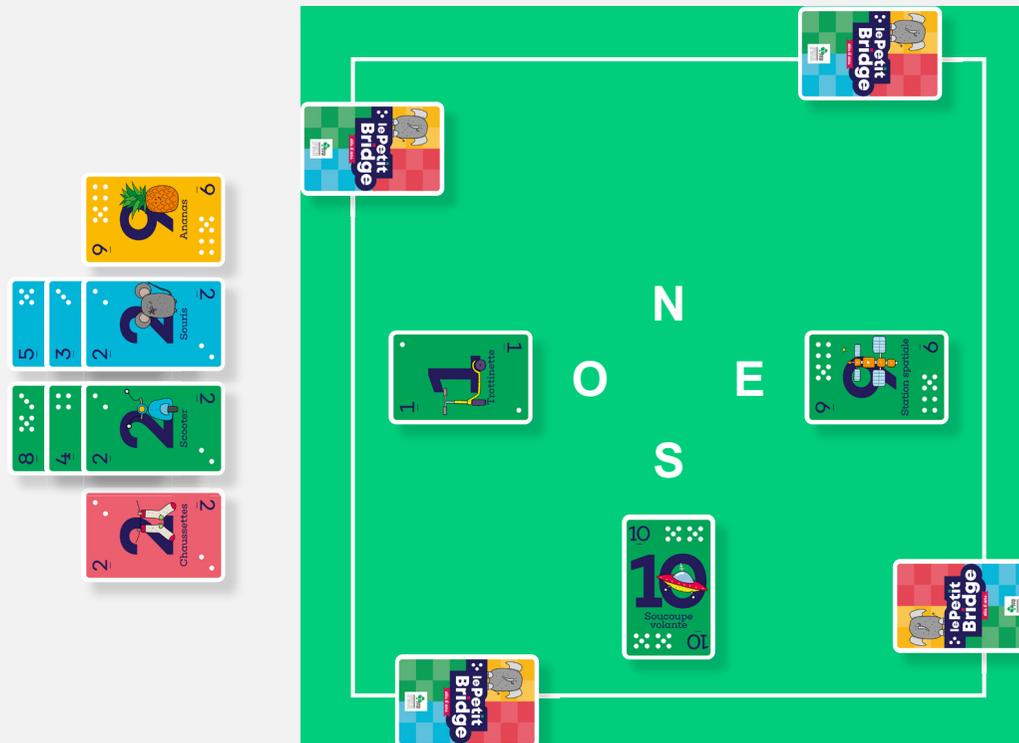
Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

Exemple :



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### DÉCOUVERTE DES CARTES

### LA RÈGLE DU JEU

### LES VARIANTES

### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

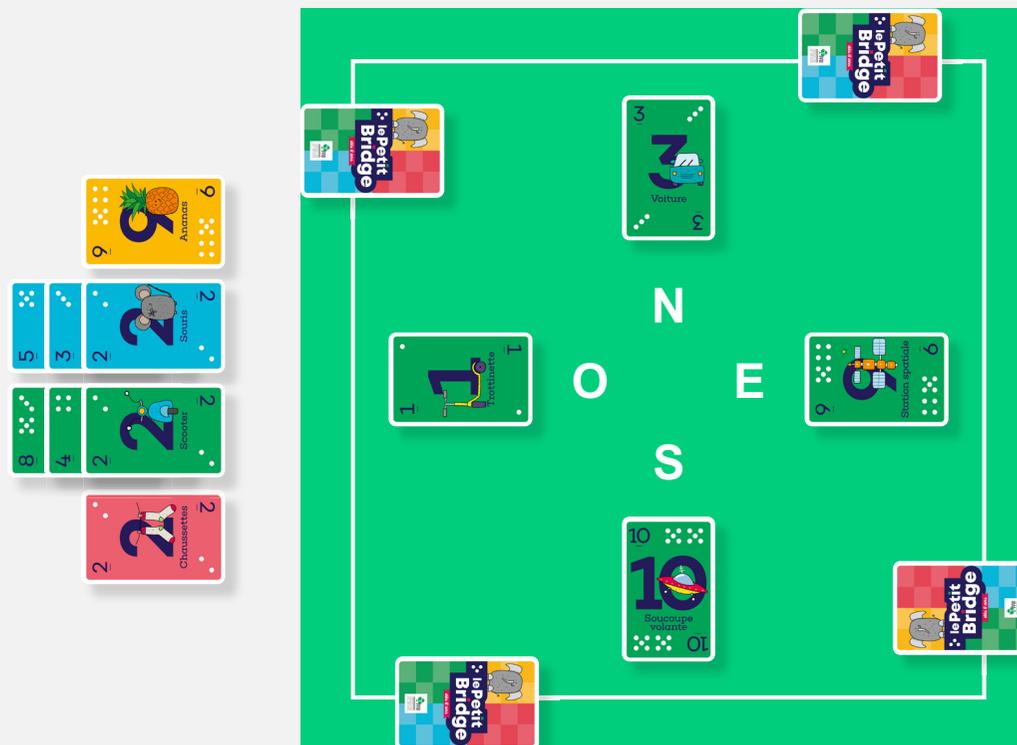
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

### La règle finale

### Exemple :

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



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### DÉCOUVERTE DES CARTES

### LA RÈGLE DU JEU

### LES VARIANTES

### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

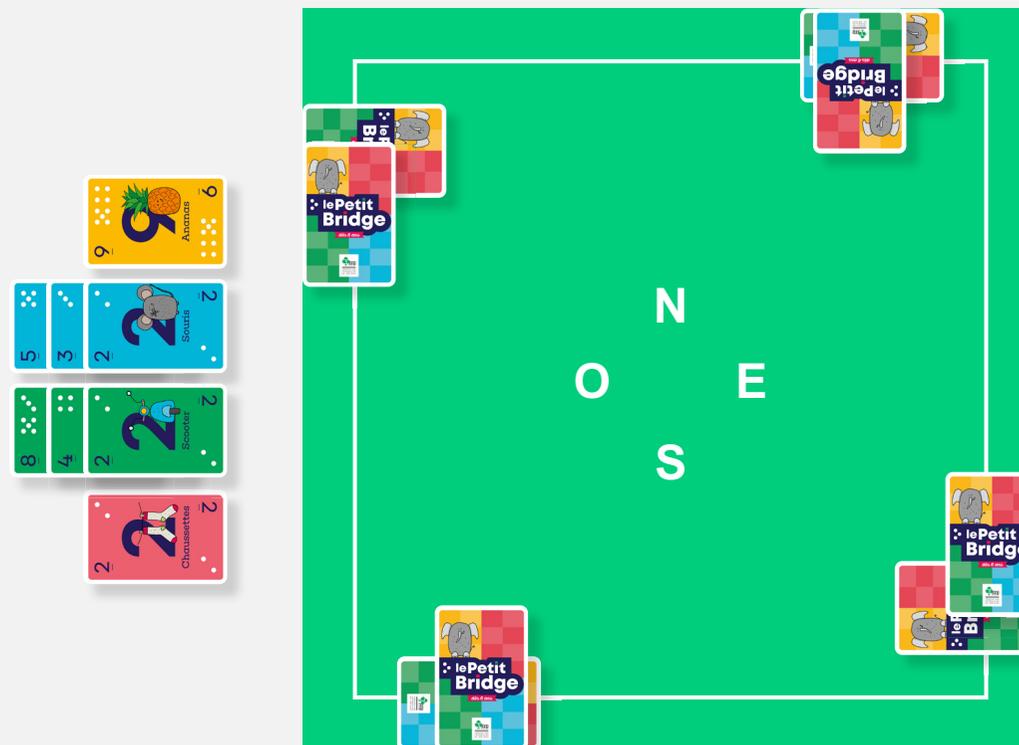
Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

### La règle finale

### Exemple :

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



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### Exemple :

Sud joue en premier la 3<sup>e</sup> levée.

#### DÉCOUVERTE DES CARTES

#### LA RÈGLE DU JEU

#### LES VARIANTES

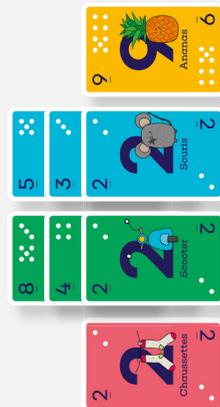
#### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

#### La règle finale



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

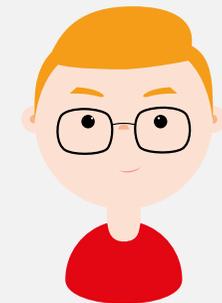
La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Exemple :



Joue  
le 9  
jaune.



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

Exemple :



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

### DÉCOUVERTE DES CARTES

### LA RÈGLE DU JEU

### LES VARIANTES

### DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

### La règle finale

Exemple :





# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

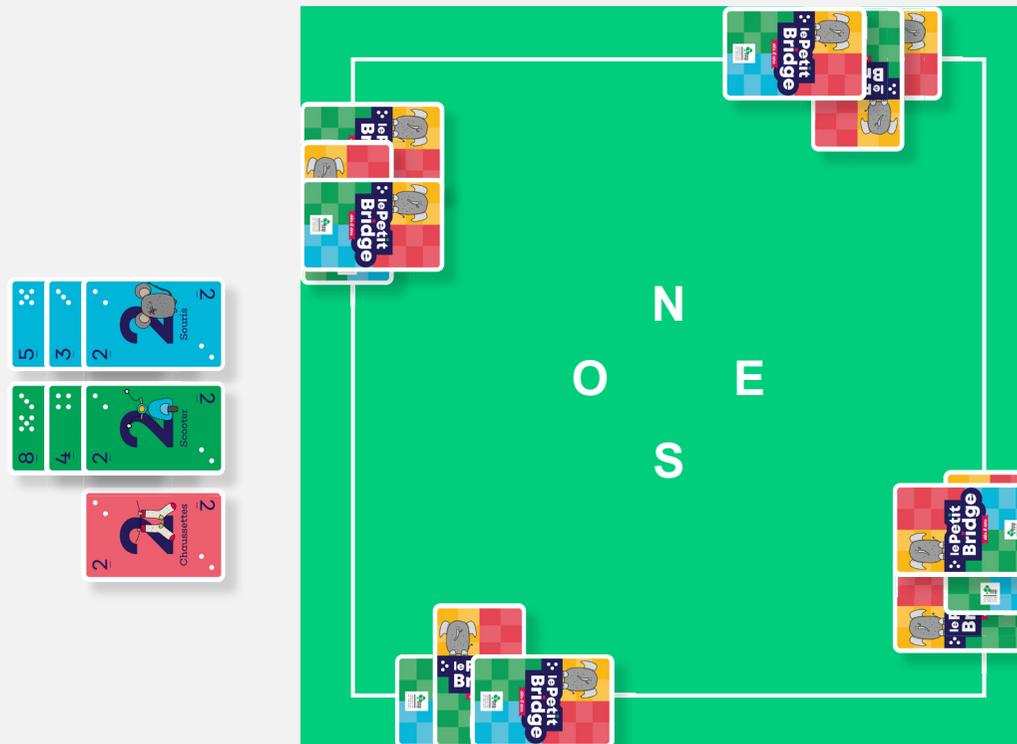
Pour commencer

La notion d'équipe apparaît

La règle finale

### Exemple :

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



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

7 ► À la fin de la partie on note le score de chaque équipe.

8 ► La partie suivante, c'est à Ouest d'être le donneur et d'entamer. Nord sera l'endormi et ainsi de suite.

Il faut donc jouer quatre parties pour que chaque élève puisse être donneur et endormi. L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points à l'issue des quatre parties.

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1				
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4		
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5		
Partie 3				
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3				
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8		
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

Par exemple :

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4				

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4	6	4		

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)



# LA RÈGLE DU JEU

## ► La règle finale

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

**Par exemple :**

	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6	4	6	4
Partie 2	5	5	11	9
Partie 3	2	8	13	17
Partie 4	6	4	19	21

**L'équipe gagnante est donc EST /OUEST.**



DÉCOUVERTE DES CARTES

**LA RÈGLE DU JEU**

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Distribuer  
et ranger ses cartes

Pour démarrer

La notion d'équipe apparaît

[La règle finale](#)

# LES VARIANTES

## ► Jouer avec des tables d'opérations

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Jouer  
avec des tables d'opérations

Pour jouer à 3 ou à 2

Version manille

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

Ces variantes permettent, par groupe de 4, de jouer à un jeu mettant en œuvre calcul mental, stratégie et raisonnement !

Les élèves seront appelés à créer eux-mêmes leurs propres exercices.



# LES VARIANTES

## ► Pour jouer à 3 ou à 2

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

**LES VARIANTES**

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Jouer  
avec des tables d'opérations

**Pour jouer à 3 ou à 2**

Version manille

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



# LES VARIANTES

## ► Version manille

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

Jouer  
avec des tables d'opérations

Pour jouer à 3 ou à 2

Version manille

### Règle du jeu version manille (2 joueurs) :

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

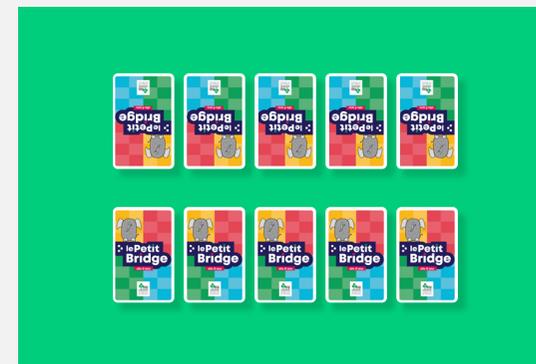
Ainsi chaque joueur dispose de vingt cartes :

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

On joue ensuite avec les règles du Petit Bridge.

Pour avoir accès aux cartes retournées, il faut avoir joué celle du dessus.

Quand c'est fait on peut la retourner.



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

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

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

**DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2**

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

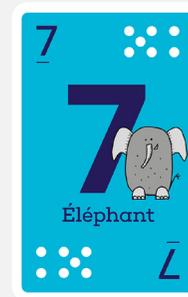
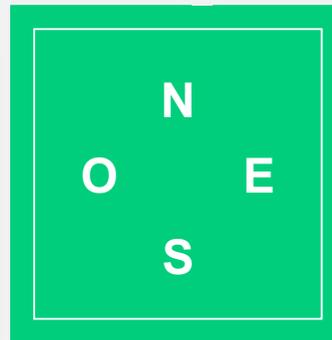
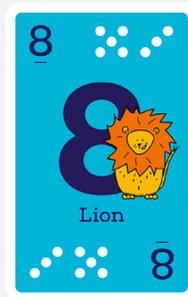
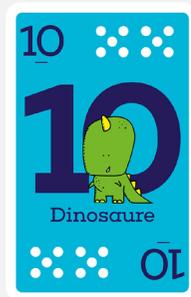
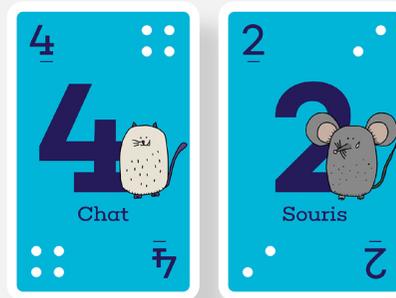


# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

### Exercice n°1 ► Numéros cachés

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



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

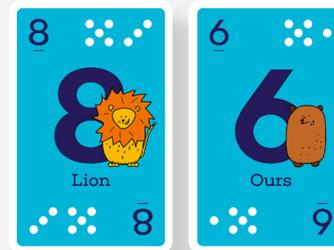


# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

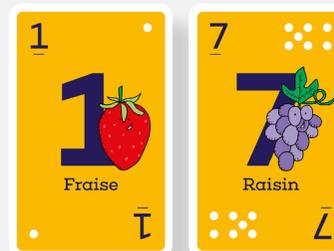
## ► Les exercices

### Exercice n°2 ► Numéros manquants

- 1 ► En ajoutant les points des trois cartes qu'il possède dans la famille « animal », Pierre a obtenu 17 points. Quel numéro de la famille animal lui manque-t-il ?



- 2 ► En ajoutant les points des quatre cartes qu'il possède dans la famille « fruits et légumes », Pierre a obtenu 15 points. Quel(s) légumes(s) ou fruit(s) lui manque-t-il ? Propose deux solutions différentes. Y en a-t-il une troisième ?



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

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

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



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



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

### Exercice n°4 ► Cartes cachées

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

1



2



3




# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

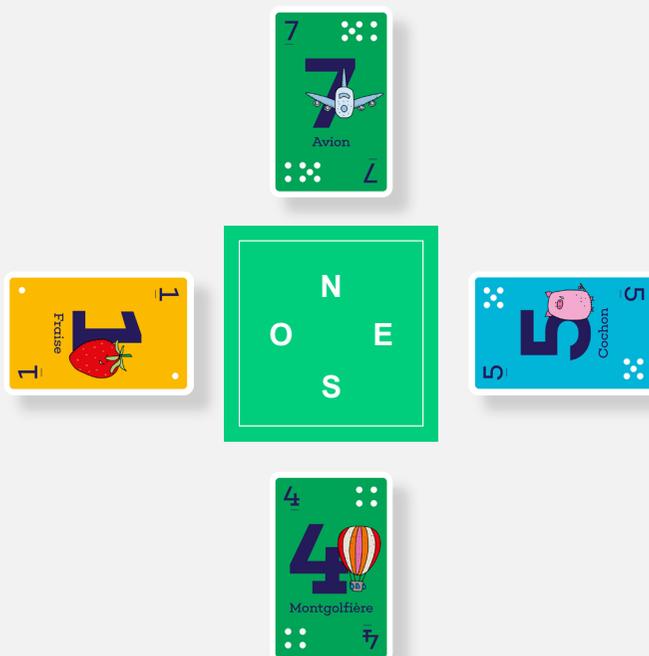
Compétences travaillées

### Exercice n°5 ► Qui a entamé ?

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

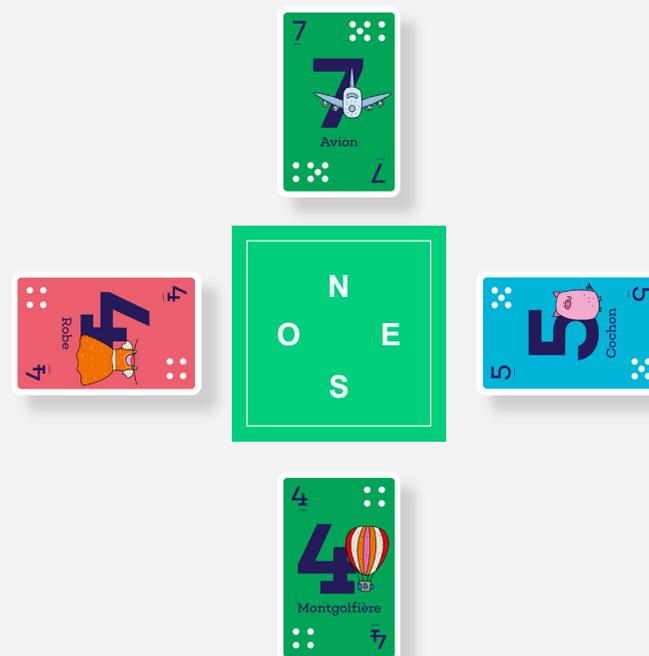
1

Nord a gagné.



2

Est a gagné.



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

### Exercice n°6 ► Une levée de longueur

Jean a distribué les quarante cartes. Voici son jeu :



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

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

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

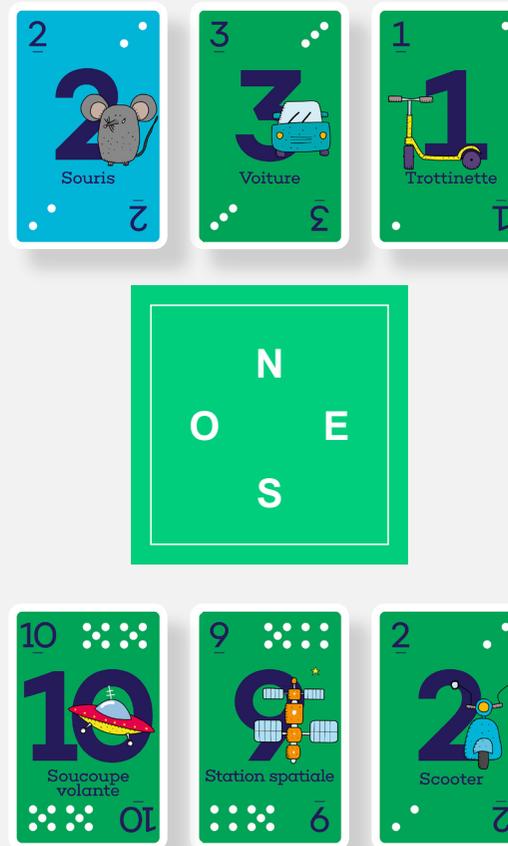


# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

### Exercice n°7 ► Levée de longueur ou pas

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



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

### Exercice n°7 ► Levée de longueur ou pas

Est-Ouest possède :



DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

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



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

**DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2**

[Les exercices](#)

Points abordés du programme

Compétences travaillées

### Exercice n°8 ► C'est l'heure des comptes

Les quatre joueurs viennent de jouer quatre fois, il est temps de faire les comptes mais certains résultats ont été effacés.

Compléter les deux tableaux ci-dessous qui sont les résultats à deux tables différentes.

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

TABLE 2	NORD / SUD	EST / OUEST	CUMUL N / S	CUMUL E / O
Partie 1	6			
Partie 2			9	
Partie 3				13
Partie 4		4		



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Les exercices

### Exercice n°9 ► Les cartes maîtresses

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

Sud joue , puis Ouest joue .

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



et voit qu'Est a



Quelle carte doit mettre Nord et pourquoi ?

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2

### Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Points abordés du programme

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

**DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2**

Les exercices

[Points abordés du programme](#)

Compétences travaillées

### **Mathématiques :**

Comparer des nombres, classer des nombres dans l'ordre croissant, additionner des nombres inférieurs à 10.

### **Langage oral :**

Expliquer son raisonnement, justifier ses choix, sa stratégie.  
Écouter et prendre en compte les avis des autres élèves.

### **EMC :**

Accepter et respecter les règles d'un jeu.  
Apprendre à tenir compte des autres.  
Apprendre à coopérer et jouer en équipe pour gagner le jeu.



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Compétences travaillées

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

**DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2**

Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

### Mathématiques :

#### Chercher :

Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

#### Raisoner :

Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure. Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience) pour modifier son jugement. Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer.

#### Calculer avec des nombres entiers :

Mentalement ou à la main, de manière exacte, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. Calculer les compléments à 10.



# DES EXERCICES POUR LE CYCLE 2

## ► Compétences travaillées

### **Français :**

Participer à des échanges dans des situations diversifiées.

### **EMC :**

Apprendre à coopérer.

Respecter les autres et les règles de vie collective.

DÉCOUVERTE DES CARTES

LA RÈGLE DU JEU

LES VARIANTES

**DES EXERCICES  
POUR LE CYCLE 2**

Les exercices

Points abordés du programme

Compétences travaillées

