

le Petit Bridge

à partir du CP

Les Grands Espoirs

Manuel pour une aventure ludique et éducative





« **Le Petit Bridge - Les Grands Espoirs** », successeur mais finalement préquel des « **Espoirs du Bridge** » est le fruit d'expérimentations menées sur le terrain auprès de différents publics d'élèves, soutenu par un travail collaboratif.

Nous remercions bien évidemment Jean-Pierre DESMOULINS (membre du Comité Directeur en charge du développement, professeur de bridge), Michel GOUY (inspecteur honoraire de mathématiques de l'Éducation nationale) et Patrick SCHILLI (professeur de mathématiques) qui ont semé les bases de la réflexion autour du « *Petit Bridge* » et sans qui cet ouvrage n'aurait jamais vu le jour.

Merci à Patrice MEUNIER (délégué jeunesse du comité de bridge de la Vallée de la Marne) pour son énergie à développer les expériences de *Petit Bridge* dans son comité.

Merci également à Nathalie FREY (responsable de l'Université du Bridge) pour ses relectures attentives.

Un merci tout particulier au graphiste Franck AROTCHAREN pour la qualité admirable de son travail.

Et enfin, merci surtout à Géraldine GADÉ (membre du Comité Directeur en charge du Bridge Jeunes et professeure de mathématiques) qui a dirigé et largement soutenu la conception de cet ouvrage et à Manuel POUX (lui aussi professeur de mathématiques) qui a assuré l'essentiel de son élaboration et de son écriture.

Nous espérons que ce manuel participera à la découverte et la diffusion de ce jeu magnifique et transmettra l'amour du « *Petit Bridge* » aux jeunes générations et à leurs familles.

Bon « *Petit Bridge* » à toutes et tous !

Septembre 2023
Pour le comité directeur de la F.F.B.
Jean-Pierre GENESLAY
Vice-Président en charge de l'enseignement

Les Grands Espoirs

Ce manuel est destiné aux initiateurs de *Petit Bridge* et aux professeurs des écoles qui pourront, à travers la pratique du *Petit Bridge*, que ce soit comme activité intégrée dans le temps scolaire ou comme activité périscolaire, travailler de multiples compétences du socle commun.

Le *Petit Bridge* devrait permettre, nous l'espérons, aux enfants d'évoluer positivement tout en s'amusant, et ce, en accord avec les programmes de l'Éducation nationale.

Les compétences travaillées à chaque séance sont référencées dans le sommaire.

Avant de lire la suite, nous vous invitons à regarder la vidéo règle du *Petit Bridge* en cliquant sur le lien suivant : www.petitbridge.fr.

Sur cette page vous trouverez toutes les informations, ressources, contacts, dédiés au *Petit Bridge* (jeux fléchés, tapis...) ainsi que la version numérique de ce manuel dans laquelle figurent les corrections des exercices.



⚙️ QUELQUES CONSEILS

Il appartient à chaque enseignant d'adapter le rythme de progression à ses élèves ainsi que ses méthodes pour transmettre au mieux les notions, valeurs et compétences que nous visons. Les séances proposées peuvent être réalisées en plusieurs temps si cela est nécessaire à la compréhension de tous.

En pratique :

- ▶ Pensez à aménager la salle, disposer les tapis avant l'arrivée des enfants.
- ▶ En début de séance ne donnez pas directement les jeux pour éviter un élément de distraction inutile et ainsi faciliter votre prise de parole.
- ▶ Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit pas de délivrer un cours magistral expliquant tout mais bien de faire faire, en expliquant au fur et à mesure : du ludique et de l'apprentissage par l'expérimentation et la découverte !
- ▶ Des séances d'environ 45 minutes maximum sont préconisées. C'est déjà un temps long et la concentration des enfants sur le jeu va difficilement au-delà de cette durée.
- ▶ Le chevalet porte-cartes, dont la construction est proposée dans les compléments de la séance d'introduction, est pour beaucoup d'enfants un outil indispensable.

Les exercices proposés peuvent être présentés au vidéoprojecteur, ou bien avec des cartes aimantées grand format au tableau que vous pourrez :

- ▶ soit commander à cette adresse : www.ffbridge.boutique
- ▶ soit imprimer vous-même en cliquant ici : [Lien vers le fichier pdf](#)



Pour interagir avec les enfants, nous vous proposons d'utiliser les divers supports dont vous disposerez. Nous pensons :

- ▶ aux ardoises des enfants,
- ▶ à des débats à l'oral,
- ▶ à des manipulations des grandes cartes au tableau, ou bien des manipulations des cartes sur chaque table,
- ▶ etc.

Quoi qu'il en soit, nous vous conseillons de vous emparer de ce manuel de manière la plus personnelle possible.

Les Grands Espoirs

✪ ORGANISATION DU MANUEL

Chaque séance est découpée en deux parties :

- ▶ **La première partie « Cours »** permet de découvrir progressivement les règles du jeu et le jeu de la carte.
- ▶ **La deuxième partie « Compléments »** prolonge les réflexions avec des exercices ou des activités qui font appel à des compétences multiples et pluridisciplinaires.

Dans les questions ouvertes, les solutions peuvent être uniques ou multiples

À chaque séance, le cours est constitué de plusieurs rubriques repérables par leur couleur :

RAPPELS

Les rappels de la séance précédente sont à faire à chaque début de séance sous forme de jeux « questions-réponses ».

LE MOT DU JOUR

Un mot nouveau pour découvrir le vocabulaire petit à petit.

QUESTIONS PETIT MALIN

Des défis logiques liés au jeu.

JEU

Des phases de jeu pour s'amuser et mettre en pratique les notions découvertes.

Toutes les trois séances, une séance « **On joue** » est proposée pendant laquelle aucune nouvelle notion n'est ajoutée. Cette séance a pour objectif de consolider les notions apprises lors des deux séances précédentes. Dans ces séances, un **quiz** récapitulatif est proposé aux enfants avec cinq questions correspondants aux thèmes : vocabulaire, entame, mémoire, calcul mental, raisonnement.

Les séances 14 à 17 abordent des notions de bridge plus avancées.

Les séances 18 à 20 permettent d'organiser des petits tournois.

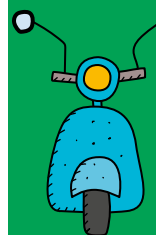
✪ JEUX FLÉCHÉS

Après les deux premières séances, le manuel se base sur des donnes préparées pour travailler les notions et permettre que les jeux soient les mêmes à toutes les tables. Pour cela la FFB a mis au point des jeux fléchés faciles à distribuer (cf explications à l'intérieur des paquets).

Pour chaque séance, deux donnes sont proposées, une par jeu fléché, la numérotation correspondant à celles des séances aidant au repérage de l'enseignant.

L'idéal est donc de s'équiper d'autant de jeux fléchés n°1 que de tables, même chose avec les jeux fléchés n°2. Les jeux fléchés n°1 sont en français, les jeux fléchés n°2 sont en anglais pour favoriser l'intégration de cette langue.





En complément, vous pouvez aussi jouer des donnes libres (distribuées au hasard).

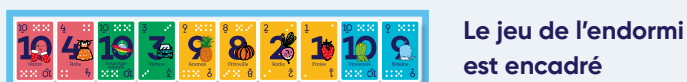


Les Grands Espoirs

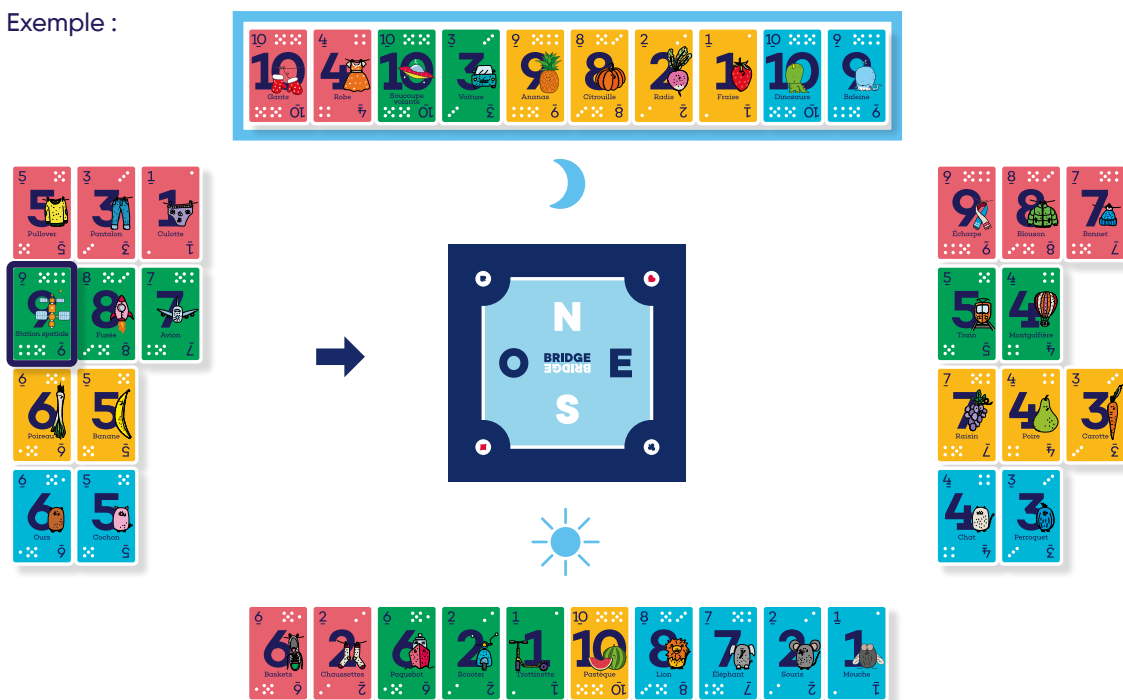
CONVENTIONS GRAPHIQUES POUR FACILITER LA LECTURE

Dans chaque diagramme, pour visualiser facilement le jeu, l'entameur, l'endormi et l'éveillé seront indiqués par un symbole, le jeu de l'endormi est encadré :

-  Le donneur = L'entameur
-  L'endormi
-  L'éveillé
-  La carte d'entame est encadrée en bleu marine



Exemple :



L'intérêt des donnees dépend souvent de la carte d'entame.
Faites bien réfléchir vos élèves et éventuellement faites-leur changer cette carte.

Dans la plupart des exercices, seulement une partie des jeux est visible pour ne travailler que sur quelques cartes et faciliter la réflexion. Une carte qui touche le tapis est considérée comme jouée.

 signale la solution de l'exercice dans le manuel numérique

∴ Sommaire

Ce Manuel est principalement destiné au cycle 2 (CP, CE1, CE2), mais il peut également être pertinent en CM. La pratique du *Petit Bridge* permet de travailler des compétences du socle commun telles que définies par le Ministère de l'Éducation nationale. Nous avons pu lister :

- ▶ le calcul mental et la maîtrise **des nombres** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **la mémoire** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **le raisonnement** (*Mathématiques - domaines 2 et 4*)
- ▶ **la concentration** (*Domaine 3*)
- ▶ **le repérage spatio-temporel** (*EMC - domaine 5*)
- ▶ le partage et **le respect des règles**, le vivre ensemble (*EMC, EPS - domaine 3*)
- ▶ l'acceptation de l'opposition et de **la coopération** (*EPS - domaine 3*)
- ▶ **les échanges** et la communication (*Français, Langage oral, Mathématiques - domaine 1*)
- ▶ l'enrichissement du lexique, comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère (*Français, langage oral - domaine 1*) : **vocabulaire**

SÉANCE INTRO 0.1 : DÉCOUVERTE DU MATÉRIEL ET DES PREMIÈRES RÈGLES DE JEU ... 10

- ▶ Découvrir le jeu et le matériel
- ▶ Ranger les cartes de son jeu

Mot du jour : LEVÉE

COMPÉTENCES	Respect des règles (premières consignes)
	Repérage spatio-temporel (jouer à son tour, positions cardinales)
	Nombres (comparer, ordonner)
	Vocabulaire

SÉANCE INTRO 0.2 : LE PETIT BRIDGE, UN JEU D'ÉQUIPE : JOUER SANS GASPILLER ! 14

- ▶ Marquer ses levées
- ▶ Ne pas gaspiller ses bonnes cartes

Mot du jour : AVOIR LA MAIN

COMPÉTENCES	Coopération
	Repérage spatio-temporel
	Nombres (compléments à 10, soustraction)
	Raisonnement
	Respect des règles
Vocabulaire	

SÉANCE INTRO 0.3 : ON JOUE ! 17

Mot du jour : L'ENTAME

QUIZ N°1

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Nombres (ordonner et comparer)
	Respect des règles
	Raisonnement
	Échanges
Vocabulaire	

SÉANCE 1 : UN ENDORMI À LA TABLE 21

- ▶ L'endormi : un jeu étalé sur la table
- ▶ Découvrir la particularité du bridge

Mot du jour : L'ENDORMI

COMPÉTENCES	Vocabulaire (anglais)
	Repérage spatio-temporel
	Raisonnement
	Échanges
Respect des règles	

SÉANCE 2 : LE JEU AVEC L'ENDORMI, LES CARTES MAÎTRESSES 24

- ▶ Observer le jeu de l'endormi
- ▶ Repérer les cartes maîtresses

Mot du jour : CARTES MAÎTRESSES

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Nombres (somme)
	Raisonnement
Échanges	

SÉANCE 3 : ON JOUE ! 27

Mot du jour : L'ÉVEILLÉ

QUIZ N°2

COMPÉTENCES	Nombres (somme)
	Concentration
	Raisonnement
	Respect des règles
Mémoire	



SÉANCE 4 : MAÎTRE OU PRESQUE... AFFRANCHIR ! ... 31

- ▶ Affranchir des cartes
- ▶ Mémoriser les cartes jouées

Mot du jour : AFFRANCHIR

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Raisonnement
	Échanges
	Concentration
	Mémoire
	Nombres (division euclidienne)

SÉANCE 5 : J'AI UNE TÊTE DE SÉQUENCE MOI ? ... 34

- ▶ Entamer tête de séquence
- ▶ Mémoriser l'entame pour jouer en équipe

Mot du jour : SÉQUENCE / TÊTE DE SÉQUENCE

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Raisonnement (suite logique)
	Coopération
	Nombres (dénombrer, ranger)

SÉANCE 6 : ON JOUE ! 37

Mot du jour : CARTES ÉQUIVALENTES

QUIZ N°3

COMPÉTENCES	Mémoire
	Concentration
	Coopération
	Raisonnement (suite logique)
	Repérage spatio-temporel

SÉANCE 7 : AFFRANCHIR LES LONGUES 41

- ▶ Repérer une couleur longue
- ▶ Affranchir des cartes d'une couleur longue

Mot du jour : COULEUR LONGUE

COMPÉTENCES	Nombres (additions, soustractions)
	Raisonnement
	Échanges
	Coopération
	Mémoire
	Vocabulaire

SÉANCE 8 : ENTAME PETIT DANS UNE COULEUR LONGUE 44

- ▶ Entamer dans une couleur longue
- ▶ Mémoriser l'entame pour jouer en équipe

Mot du jour : GROSSE CARTE/ PETITE CARTE

COMPÉTENCES	Raisonnement (résoudre un problème)
	Mémoire
	Échanges
	Coopération
	Nombres (additions, soustractions)

SÉANCE 9 : ON JOUE ! 47

Mot du jour : FLANC

QUIZ N°4

COMPÉTENCES	Vocabulaire
	Nombres (compter, résoudre un problème)
	Raisonnement
	Respect des règles
	Échanges

SÉANCE 10 : WESH GROS EN TROISIÈME 51

- ▶ Jouer gros en 3^e position
- ▶ Aider l'entameur dans sa couleur

Mot du jour : JOUER EN 2^e / EN 3^e

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Nombres
	Raisonnement (élaborer une stratégie)
	Échanges
	Coopération

SÉANCE 11 : LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER 54

- ▶ Éviter les blocages
- ▶ Bien jouer pour un maximum de levées

Mot du jour : MAIN COURTE

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Mémoire
	Nombres
	Raisonnement
	Coopération

SÉANCE 12 : ON JOUE ! 57

Mot du jour : COMMUNICATION

QUIZ N°5

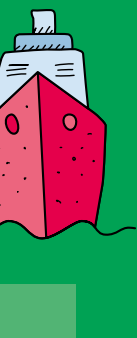
COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Échanges
	Nombres (résoudre un problème)
	Respect des règles
	Raisonnement

SÉANCE 13 : COMMUNIQUER, NE PAS ÊTRE BLOQUÉ 61

- ▶ Repérer et surmonter les blocages
- ▶ Jouer les cartes dans le bon ordre

Mot du jour : BLOCAGE

COMPÉTENCES	Repérage spatio-temporel
	Raisonnement (anticiper, élaborer une stratégie)
	Échanges
	Coopération
	Concentration



Quatre séances pour aller plus loin :

SÉANCE 14 : VRAI CODE SECRET POUR DÉFAUSSER ! 64

- ▶ Refuser une couleur en défaussant
- ▶ Être attentif aux défausses de son partenaire

Mot du jour : DÉFAUSSER

COMPÉTENCES | Repérage spatio-temporel
Concentration
Mémoire
Coopération
Raisonnement

SÉANCE 15 : ON JOUE ! 67

Mot du jour : PLAN DE JEU

QUIZ N°6

COMPÉTENCES | Raisonnement
Nombres
Repérage spatio-temporel
Coopération
Concentration

SÉANCE 16 : JOUER EN FINESSE AVEC UNE FOURCHETTE 71

- ▶ Repérer une fourchette
- ▶ Jouer petit vers une fourchette

Mot du jour : FOURCHETTE

COMPÉTENCES | Concentration
Raisonnement
Repérage spatio-temporel (stratégie)
Coopération
Échanges

SÉANCE 17 : SAVOIR PERDRE POUR MIEUX GAGNER 74

- ▶ Deux techniques de jeu avancées
- ▶ Différer le gain d'une levée

Mot du jour : KIBBITZ

COMPÉTENCES | Raisonnement
Repérage spatio-temporel
Nombres
Coopération
Échanges

Tournois :

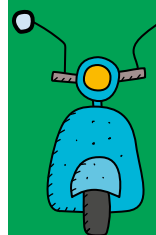
TOURNOI : EN PRATIQUE 77

**SÉANCE 18 :
TOURNOI DE 4 DONNES N°1 78**

**SÉANCE 19 :
TOURNOI DE 4 DONNES N°2 80**

**SÉANCE 20 :
TOURNOI DE 4 DONNES N°3 82**

FEUILLES DE MARQUE 84



⋮ **Les séances**

· Découverte du matériel et des premières règles de jeu

Après les premières présentations, demandez aux enfants s'ils ont déjà joué à des jeux de cartes. Ils citeront probablement divers jeux, et si le jeu de la bataille ne vient pas, évoquez-le car le bridge, c'est comme la bataille ! Celui qui met la plus forte carte sur la table gagne !

Faites observer les tapis. Et demandez aux enfants d'imaginer la signification des lettres N, S, E, O ? Dire que le bridge est un jeu d'équipe : **NORD joue avec SUD, OUEST joue avec EST.** On dit que Sud est le **coéquipier** de Nord ou encore qu'Ouest est le **partenaire** d'Est. Deux partenaires forment une **paire**.

Donnez alors des jeux aux enfants et demandez-leur d'observer les cartes.
Quelle est la plus forte selon eux ? Donner l'ordre des cartes.



Demandez aux enfants s'ils n'observent rien de plus. Une remarque sur les 4 couleurs devrait arriver assez rapidement. Faire deviner les 4 familles : **les animaux (cartes bleues), les moyens de transport (cartes vertes), les fruits et légumes (cartes jaunes), les vêtements (cartes rouges).**

DISTRIBUTION

Demandez à Sud de distribuer toutes les cartes une par une en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et en précisant de laisser les cartes en tas sur la table pour faciliter le travail de celui qui distribue.

RANGEMENT DU JEU

Chaque joueur compte ses cartes et trie son jeu par couleur, et par ordre décroissant ou croissant devant lui. *Exemple de rangement :*



Demandez-leur de vérifier leur travail les uns les autres (chaque joueur vérifie le rangement du joueur à sa gauche). Tout le monde a-t-il ordonné les cartes de la même manière ? Parler éventuellement du sens croissant et décroissant.

Pour faciliter les exercices, nous avons choisi de présenter les cartes rangées par ordre décroissant dans le manuel.

JEU

Pour cette séance et éventuellement la suivante, il peut être pertinent de faire jouer les élèves avec les cartes, posées sur la table faces visibles, notamment pour repérer les élèves observateurs des cartes des autres. Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table. Donnez alors la règle fondamentale :

AU BRIDGE, IL FAUT FOURNIR LA COULEUR DEMANDÉE

Si le premier a joué une carte rouge, les autres sont obligés de jouer du rouge. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la carte qu'ils veulent mais ils ne pourront jamais gagner **la levée**.



LE MOT DU JOUR

► **LEVÉE.** C'est l'ensemble des 4 cartes jouées par chaque joueur.

Allez doucement au départ, expliquez que chacun joue une carte à son tour et que le jeu se fait en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui pose la plus forte carte de la couleur jouée en premier gagne la levée !

LE BUT DU JEU EST DE FAIRE PLUS DE LEVÉES QUE LES ADVERSAIRES

Les 4 cartes de la levée sont ramassées par le joueur qui a gagné, il les pose devant lui, en tas, faces cachées.

Celui qui a gagné la levée va alors rejouer en premier une nouvelle carte parmi celles qui lui restent.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du jeu demander aux enfants de compter leurs levées (ils compteront parfois le nombre de cartes). Demandez-leur qui a gagné la partie. Se rappelleront-ils que l'on joue en équipe ?

LE COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

1
Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?



2
Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?



3
Ouest a posé
la première carte.
Qui va gagner la levée ?



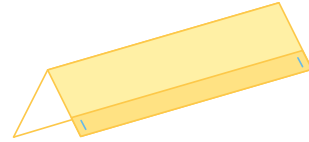
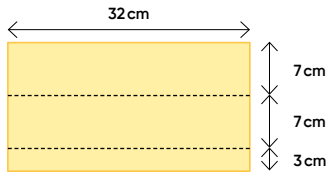
JEU

Si le temps le permet, proposez aux enfants de faire une deuxième partie possiblement toujours à cartes ouvertes. Demandez alors à Ouest de distribuer.

COMPLÉMENTS

ACTIVITÉ MANUELLE : CONSTRUCTION D'UN CHEVALET « PORTE-CARTES »

Découper dans une feuille cartonnée un rectangle de longueur de 32 cm et de largeur 17 cm.
Plier suivant les pointillés :



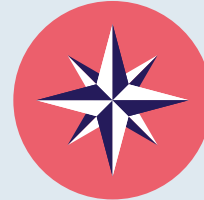
Agrafer aux deux extrémités et personnaliser votre chevalet « porte-cartes ».

GÉOGRAPHIE

? Quel est cet instrument ?
À quoi sert-il ?



? Placer les 4 points cardinaux
sur la rose des vents.



Dans la classe, placer les 4 points cardinaux, à l'aide d'une boussole ou en regardant le soleil.



Placer sur la carte de France
les 4 points cardinaux.

? Quels sont les pays autour de la France ?
Dans quelle direction se trouvent-ils ?

Placer votre ville sur la carte.

? Citer une ville au Nord, au Sud, à l'Est,
à l'Ouest de notre pays.

? Citer une chaîne de montagnes au Sud
de la France et une chaîne de montagnes
à l'Est de la France.

VOCABULAIRE

? Peux-tu citer d'autres objets qui vont par paire ?



COMPLÉMENTS

RANGEMENT

Pour chaque ligne, les 10 cartes sont rangées par famille, de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?

1 QUESTION ★



2 QUESTION ★★



3 QUESTION ★★★



QUI A GAGNÉ ?

1

Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



2

Nord a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



3

Est a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



4

Nord a posé la première carte.
Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?



⚡ Le Petit Bridge, un jeu d'équipe : jouer sans gaspiller !

Pour la deuxième séance, il serait bon que les enfants tiennent leurs cartes dans leur main ou jouent avec les chevalets porte-cartes.

RAPPELS

Le Petit Bridge se joue à 2 contre 2.

- ▶ Le but du jeu est de faire plus de levées que le camp adverse.
- ▶ Une levée est l'ensemble des 4 cartes posées par les joueurs.
- ▶ Quand cela est possible, il est obligatoire de fournir une carte de la couleur demandée.
- ▶ Le joueur qui gagne la levée est celui qui a joué la plus grosse carte de la couleur jouée au départ.
- ▶ Le joueur qui gagne rejoue en premier pour la levée suivante.

Demandez à Nord de distribuer une première donne libre.

Veillez à la bonne distribution et au rangement des cartes de chaque élève.

QUESTIONS PETIT MALIN

- ▶ Combien chaque joueur possède-t-il de cartes ?
- ▶ Combien y a-t-il de cartes au total dans le jeu du Petit Bridge ?
- ▶ Est-il possible d'avoir toutes les cartes d'une même couleur ?
- ▶ Combien une équipe peut-elle faire de levées au maximum ?

■ Demandez qui doit jouer la première carte. Rappel : en partie libre c'est au donneur de la poser.

LE MOT DU JOUR

▶ **AVOIR LA MAIN.** C'est le fait de jouer en premier pour une levée et donc de pouvoir jouer la carte qui nous intéresse. Un joueur **PREND LA MAIN** quand il gagne une levée.

Autres expressions : garder la main, donner la main, perdre la main.

Attention, pour cette première partie, les 4 cartes de chaque levée ne seront plus mélangées et ramassées par 4 ! Quand les 4 joueurs ont posé leur carte devant eux, chaque joueur reprend sa carte, la retourne et la pose devant lui :

Verticalement si son équipe a gagné la levée.

Horizontalement si son équipe a perdu la levée.



On recommence à la levée suivante en allant de gauche (première levée) à droite (dernière levée).

On crée ainsi un historique du jeu construit dans le sens de lecture standard.

À la fin de la partie, chaque équipe pourra compter ses cartes verticales pour savoir combien elle a réalisé de levées. L'historique de la partie permet d'aider à comprendre les erreurs de jeu, voire de régler les éventuels litiges.

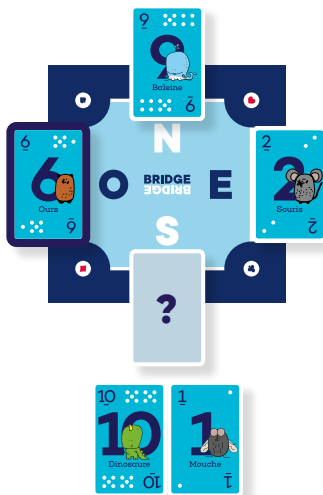


Les enfants jouent la donne.

Veillez au respect des consignes : fournir la couleur demandée, celui qui a gagné rejoue...

QUESTIONS PETIT MALIN

Quelle carte conseilles-tu à Sud de jouer ?



Quand mon partenaire va gagner la levée, la meilleure tactique n'est pas de jouer ma plus grosse carte, on peut la garder pour plus tard pour faire une autre levée. On évite souvent de la gaspiller.

Exemple :

Nord joue le 8 jaune.

Que jouez-vous en Est ?

Que jouez-vous en Sud ?



Mais attention !

Jouer sans gaspiller ne signifie pas garder ses grosses cartes pour la fin... car parfois on risque de les perdre.

JEU

Demandez à Est de distribuer pour une deuxième partie.

Veillez au respect de toutes les consignes : distribution, rangement des cartes, entame, fournir, marquage des levées...



COMPLÉMENTS

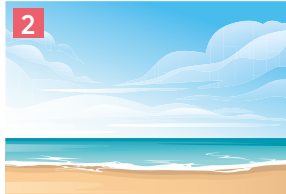
VERTICAL OU HORIZONTAL ?

Pour chaque image, dire si c'est « horizontal » ou « vertical » ?

1



2



3



4



CARTES MANQUANTES

Connaissant les cartes jaunes de Nord, Ouest et Est, quelles sont les cartes jaunes de Sud ?



LEVÉES ET SCORE

Voici les cartes posées devant Est à la fin de la partie :



- 1 Quelle équipe a gagné la 1^{re} levée ? Quelle équipe a gagné la 2^e levée ?
- 2 Qui a gagné la partie ? 3 Quel était le score au bout de 6 levées ?
- 4 Y avait-il un moment où l'équipe Est-Ouest gagnait ?

SCORES EN FIN DE PARTIE

- 1 **QUESTION** ★
Si l'équipe Nord-Sud a gagné 4 levées, combien de levées a gagné l'équipe Est-Ouest ?
- 2 **QUESTION** ★★
L'équipe Est-Ouest a gagné 6 à 3. Est-ce possible ?
- 3 **QUESTION** ★
L'équipe Nord-Sud a gagné 8 à 2. Quel est l'écart entre les 2 équipes ?
- 4 **QUESTION** ★★★
L'équipe Est-Ouest a gagné avec un écart de 3 points. Est-ce possible ?

On joue !

RAPPELS

Comme le bridge se joue en équipe, il faut réfléchir pour jouer sans gaspiller !
Attention, jouer sans gaspiller ne veut pas toujours dire garder ses grosses cartes pour plus tard.

1 Ouest joue le 7 jaune et Nord le 8. Que jouez-vous en Est ? Que jouez-vous en en Sud ?



2 Nord joue le 8 jaune. Que jouez-vous en Est ? Que jouez-vous en en Sud ?



QUESTIONS PETIT MALIN

1 Peut-on perdre une levée en jouant un « 10 » ? 2 Peut-on gagner une levée en jouant un « 1 » ?

LE MOT DU JOUR

► **L'ENTAME.** C'est la première carte jouée de la partie.

Sur les donnes où l'intérêt pédagogique dépend de la carte d'entame, vous pourrez éventuellement faire réfléchir l'élève et lui faire modifier sa carte d'entame.

JEU

Faites distribuer et jouer la première donne du jeu fléché n°1 et la première donne du jeu fléché n°2. Les principes de la distribution sont expliqués en détail sur une carte contenue dans l'étui. Après chaque donne, chaque table donne son score. On pourra montrer que toutes les tables jouaient avec les mêmes jeux et ainsi comparer les résultats.

À ce stade d'apprentissage vous pouvez projeter les jeux pour montrer que chaque table joue les mêmes jeux, mais surtout ne les commentez pas.

Le bridge c'est l'art de bien jouer avec un certain jeu, qu'il soit bon ou pas, peu importe la chance qu'on a eue lors de la distribution.

JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°0 ▶ Ouest donneur

La meilleure entame est rouge. Nord devrait commencer à jouer jaune, puis vu ses petites cartes bleues, il devrait jouer vert. Si Sud est attentif à ce qui se passe, le camp NS peut faire 6 levées (1 rouge, 3 jaunes, 2 vertes). **6 à 4 pour NS.**

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°0 ▶ Nord donneur

La meilleure entame est verte. Il est probable qu'Ouest joue ses grosses cartes en premier. Est doit donc être attentif quand il prendra la main pour permettre à son camp de faire 3 levées bleues. **6 à 4 pour EO.**

Quiz n°1



Question 1 ▶ VOCABULAIRE
Qui est le coéquipier de Nord ?



Question 2 ▶ ENTAME
Si Sud entame, quel est le joueur qui joue la deuxième carte ?



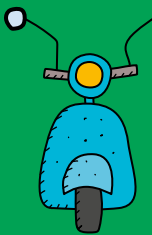
Question 3 ▶ MÉMOIRE
Combien y a-t-il de cartes bleues dans le jeu ?



Question 4 ▶ CALCUL MENTAL
À la fin de la partie, l'équipe adverse a gagné 3 levées.
Combien de levées notre camp a-t-il gagnées ?



Question 5 ▶ RAISONNEMENT
Que doit jouer Ouest pour que son camp gagne deux levées ?

COMPLÉMENTS

VOCABULAIRE

Dans quelle situation utilise-t-on le verbe « entamer » ?
Trouver des synonymes du verbe « entamer ».



QUI A JOUÉ LA PREMIÈRE CARTE ?

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.



LA BONNE CARTE

Ouest a joué le 3 vert. Que doit jouer Sud ? Pourquoi ?

1



2

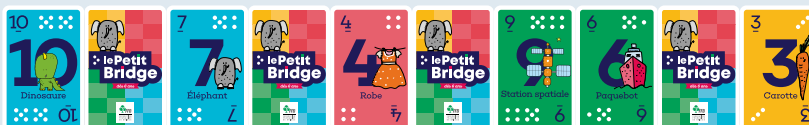


3



CARTES MANQUANTES

Dans le jeu suivant les cartes sont rangées par couleur et par ordre. Tous les nombres de 1 à 10 sont représentés. Trouve les cartes manquantes.



⋮ Un endormi à la table !

RAPPELS

Jouer pour gagner mais sans gaspiller ! Aide Sud à choisir la bonne carte.

1



2



3



4



Pour cette séance, nous vous conseillons de prendre votre temps pour introduire l'endormi. Indiquez aux enfants qu'ils vont apprendre une nouvelle règle de jeu importante spécifique au jeu de bridge : l'endormi.

Le joueur après l'entameur va devenir l'endormi : après l'entame, il va étaler son jeu sur la table et simplement jouer les cartes que lui indique son partenaire.

Le jeu se passe comme si l'endormi jouait normalement. Si une carte de l'endormi gagne une levée, c'est l'endormi qui rejoue en premier pour la levée suivante mais c'est son partenaire qui lui dit quelle carte jouer à chaque fois.

LE COURS

LE MOT DU JOUR

► **L'ENDORMI.** Joueur à gauche de l'entameur, qui étale son jeu une fois l'entame dévoilée, et qui joue les cartes que son partenaire lui indique.

QUESTIONS PETIT MALIN

- 1 Qui va être endormi si Est entame ?
- 2 Qui va être endormi Nord entame ?
- 3 Si Nord est l'endormi, qui entame ?

JEU

Faites jouer la donne n°1 du jeu n°1 aux enfants en vérifiant que chaque table a bien compris le principe. Faites un point sur les scores à chaque table après la première partie, comparer aux autres tables. Puis faites jouer la donne n°1 du jeu n°2.

JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°1 ▶ Est donneur

L'entame du 10 bleu devrait être naturelle, mais rien de certain. Si celle-ci est choisie, il faut observer que le 10 et le 9 bleus vont manger le 8 et le 6 de l'endormi et le 7 sera maître. En prenant la main, Nord devrait jouer sur les couleurs longues verte et rouge avec plus de cartes maîtresses : 7 levées sont au bout du jeu optimal. **7 à 3 pour NS.**

Diagram illustrating the hand distribution for **Jeu fléché n°1** (Donne n°1 ▶ Est donneur). The table is oriented with North (N) at the top and South (S) at the bottom. A sun icon is above the table and a moon icon is below it. A blue arrow points from the dummy hand towards the table.

North Hand: 9 (Echange), 1 (Culotte), 10 (Chaussettes), 8 (Pain), 3 (Vélo), 5 (Banane), 3 (Carotte), 4 (Chat), 3 (Poussette), 2 (Souris)

South Hand: 5 (Pull-over), 3 (Pantalons), 2 (Chaussettes), 7 (Pain), 2 (Vélo), 9 (Ananas), 8 (Citrouille), 7 (Raisin), 5 (Cerveau), 1 (Mouche)

Dummy Hand: 8 (Dinosaure), 7 (Bateau), 6 (Craquelin), 5 (Vélo), 1 (Culotte), 2 (Raisin), 1 (Fraise), 10 (Dinosaure), 9 (Cerveau), 7 (Bateau)

Declarer's Hand (highlighted in blue): 10 (Craquelin), 6 (Bateau), 4 (Robe), 9 (Chaussettes), 4 (Craquelin), 10 (Poussette), 6 (Poussette), 4 (Poire), 8 (Lion), 6 (Chat)

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°1 ▶ Sud donneur

L'entame devrait être une carte rouge. Nord doit jouer sans gaspiller. Une fois en main, il peut jouer le 10 vert pour affranchir son 8. Le camp de l'endormi devrait normalement faire le reste des levées... **6 à 4 pour EO.**

Diagram illustrating the hand distribution for **Jeu fléché n°2** (Donne n°1 ▶ Sud donneur). The table is oriented with North (N) at the top and South (S) at the bottom. A moon icon is to the left of the table and a sun icon is to the right. A blue arrow points from the dummy hand towards the table.

North Hand: 10 (Craquelin), 3 (Pantalons), 10 (Chaussettes), 8 (Pain), 2 (Vélo), 6 (Poussette), 2 (Raisin), 7 (Bateau), 5 (Cerveau), 3 (Dinosaure)

South Hand: 9 (Echange), 4 (Robe), 9 (Craquelin), 10 (Craquelin), 8 (Citrouille), 5 (Banane), 3 (Carotte), 9 (Cerveau), 4 (Chat), 2 (Souris)

Dummy Hand: 5 (Pull-over), 2 (Chaussettes), 1 (Culotte), 7 (Pain), 4 (Craquelin), 1 (Culotte), 9 (Ananas), 4 (Poire), 10 (Dinosaure), 8 (Lion)

Declarer's Hand (highlighted in blue): 8 (Dinosaure), 7 (Bateau), 6 (Craquelin), 6 (Craquelin), 5 (Vélo), 3 (Vélo), 7 (Raisin), 1 (Fraise), 6 (Chat), 1 (Mouche)

COMPLÉMENTS

ANGLAIS

?

- ▶ Quelle est la signification du mot anglais « bridge » ?
- ▶ Parmi les propositions, trouver le nom de ces quatre ponts parmi les plus célèbres du monde :

Tower Bridge

Viaduc de Millau

Le pont de San Francisco

Pont du Gard



Au bridge, le joueur qui joue avec l'endormi doit faire un lien entre les deux jeux qu'il contrôle, à la manière d'un pont qui relie les deux rives.

TROUVER UN PONT ENTRE DEUX JEUX

Sud joue avec l'endormi en Nord.

1

Sauras-tu aider Sud à gagner les 5 levées sans connaître les cartes des adversaires ?

2

Quelles sont les deux cartes qui ont constitué le pont permettant de passer de Nord à Sud ?



CARTES MYSTÈRES

- 1 Ouest a entamé et Sud a gagné la levée. Quelles cartes Sud a-t-il pu poser ?



- 2 Nord a entamé et l'équipe Est-Ouest a remporté la levée. Quelles cartes Ouest a-t-il pu poser ?



Le jeu avec l'endormi, les cartes maîtresses

RAPPELS

Après la carte d'entame jouée (et seulement après !), le joueur à gauche de l'entame étale son jeu face visible sur la table : il est devenu l'endormi. C'est son partenaire qui lui indique quelles cartes jouer.

Attention, jouer sans gaspiller ne veut pas toujours dire garder ses grosses cartes pour plus tard.

1 Nord est l'endormi.
Comment jouerais-tu à la place d'Ouest ?



2 Nord est l'endormi.
Comment jouerais-tu à la place d'Est ?

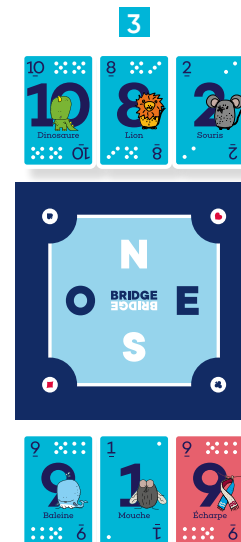
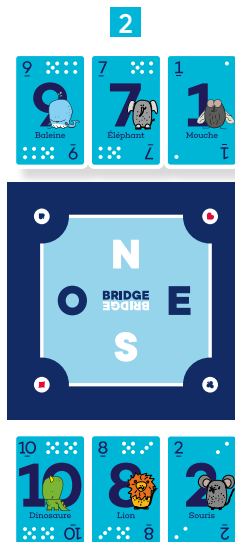
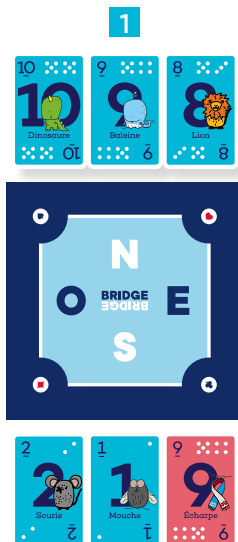


LE MOT DU JOUR

► **CARTES MAÎTRESSES.** Une carte est dite maîtresse lorsque le camp adverse ne possède aucune carte supérieure de la même couleur.

QUESTIONS PETIT MALIN

Tu es en Sud. Nord est l'endormi. Pour chaque cas, combien ton camp a-t-il de cartes maîtresses ? Combien le camp Nord-Sud peut-il espérer gagner de levées ?



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°2 ▶ Ouest donneur

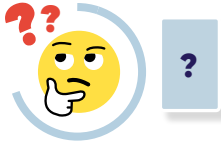
Entame rouge a priori. L'endormi fait la levée, 3 cartes maîtresses bleues sans surprise. Et aussi 2 vertes. En observant et jouant bien, certains enfants devraient faire leur 6 vert devenu maître. 7 à 3 pour NS.

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°2 ▶ Nord donneur

L'entame devrait être le 10 rouge suivi du 9. Nord doit observer que le 8 le 7 et le 6 sont tombés, et donc que son 5 est devenu maître... Sinon le camp EO pourrait s'adjuger 8 levées. 7 à 3 pour EO.

COMPLÉMENTS

MÉMORISATION



Au signal du professeur, chaque élève d'une table montre une ou deux cartes quelques secondes à toute la classe puis les cache. Questions possibles : Quelles sont les couleurs des cartes vues ? Combien avez-vous vu de cartes bleues ? Quelle est la plus forte carte verte vue ? Quelle est la plus forte carte verte non vue ? Etc.

OBSERVATION

?
Oest a joué le 7 vert et il a gagné la levée. Quelle carte lui conseilles-tu de jouer maintenant ? Pourquoi ?



DÉFI

Voici les cartes jaunes de Sud et Nord.
Oest déclare que lorsqu'il additionne les nombres inscrits sur ses cartes jaunes, le résultat est 9.
? Quelles sont ses cartes jaunes ?



Oest : ?

CARTES MAÎTRESSES



1

Combien de cartes maîtresses le camp Nord-Sud possède-t-il ?

2

Sud commence à jouer : quelle doit être la carte cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud soit certaine de gagner 3 levées ?

3

Nord commence à jouer : quelle carte peut être la carte cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud soit certaine de gagner 3 levées ?

On joue !

RAPPELS

Quand l'endormi a-t-il le droit de poser ses cartes sur la table ?

L'endormi a-t-il le droit de choisir la carte qu'il veut jouer ?

Dans chacun des exemples suivants, trouve les cartes maîtresses du camp Nord-Sud.

1

2

3

LE MOT DU JOUR

► **L'ÉVEILLÉ.** Joueur qui fait équipe avec l'endormi. C'est lui qui dit à l'endormi quelle carte il doit jouer. En quelque sorte, l'éveillé joue avec deux jeux.

QUESTIONS PETIT MALIN

En utilisant judicieusement les cartes maîtresses, essaie de trouver comment réaliser les défis pour chacune des deux situations.

1

Gagner 4 levées.

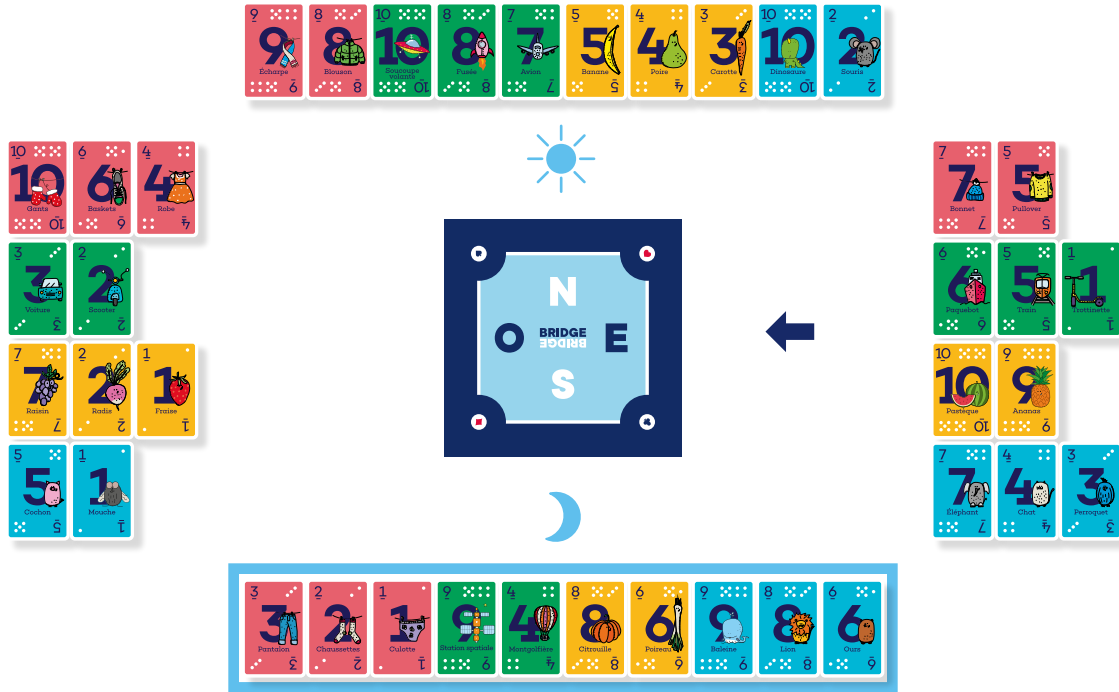
2

Gagner 3 levées.

JEU

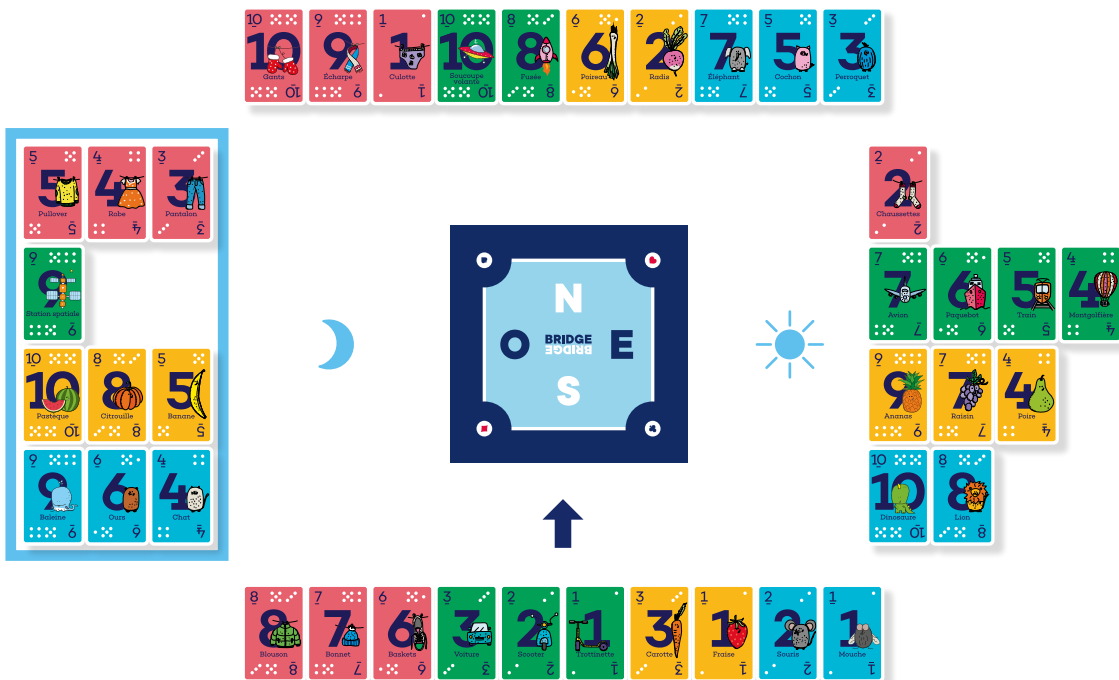
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°3 ▶ Est donneur

L'entame devrait être jaune. Quand Ouest prend la main au 10 rouge, il faut qu'il se rappelle que son 7 jaune est maître pour une levée de plus pour son camp, sinon le camp Nord-Sud pourrait réaliser 3 verts, 3 bleus et 1 rouge. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°3 ▶ Sud donneur

L'entame devrait être rouge. Le camp Nord-Sud doit s'apercevoir qu'il va réaliser 3 levées dans cette couleur. Nord, en main, se doit de prendre ses 2 levées vertes pour une égalité. Sans ce jeu, Est-Ouest pourrait bien faire 6 levées. **5 à 5.**



Quiz n°2



Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Comment s'appelle le joueur qui étale ses cartes sur la table ?

Question 2 ▶ ENTAME

Qu'est-ce que l'entame. Qui a entamé ?

Question 3 ▶ MÉMOIRE

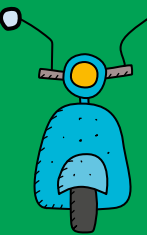
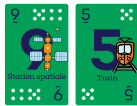
Combien y a-t-il de cartes qui peuvent remporter une levée commencée par un 6 bleu ?

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

J'ai deux cartes jaunes et mon coéquipier aussi.
Combien nos adversaires ont-ils de cartes jaunes ?

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

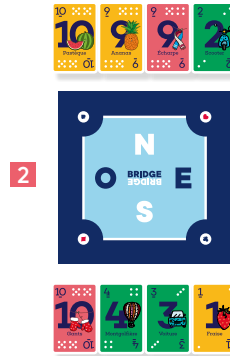
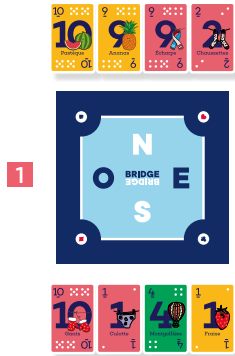
Qu'est-ce qui commence à jouer. Combien son camp va-t-il gagner de levées ?



COMPLÉMENTS

COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES

Combien l'équipe Nord-Sud compte-t-elle de cartes maîtresses dans les deux situations ?
Combien de levées le camp Nord-Sud peut-il espérer gagner dans les deux situations ?



CARTES MANQUANTES

Trouve les cartes manquantes du jeu qui a été trié. La somme des cartes cachées est 14.



LE BON TIMING

C'est à Nord de jouer.

- Comment doit jouer l'équipe Nord-Sud pour gagner les trois dernières levées quelles que soient les cartes des adversaires ?
- L'ordre dans lequel sont jouées les cartes est-il important ?
- Est-ce important de connaître les jeux d'Est et Ouest ?



COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES SUR UN JEU ENTIER

- ? Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?



Maître ou presque ... Affranchir !

RAPPELS

1

Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?



2

Combien est-il sûr de faire de levées ?



3

As-tu une stratégie pour essayer de gagner davantage de levées ?

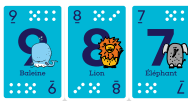


LE MOT DU JOUR

► **AFFRANCHIR.** Affranchir une carte c'est faire tomber les cartes adverses supérieures pour rendre cette carte maîtresse.

LE COURS

1



Il manque le 10 qui est la carte bleue maîtresse. En jouant le 9, si le 10 est joué, quelle est la nouvelle carte maîtresse ? C'est le 8 bien sûr ! Ainsi jouer le 9 c'est :
 • soit faire une levée
 • soit **affranchir** le 8
 Avec 9, 8, 7, on pourra donc faire 2 levées.

2



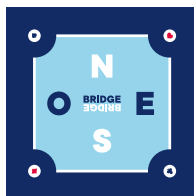
Même principe ici :
 Le 10 et le 9 sont des cartes plus fortes. Il faudra donc peut-être jouer 2 fois pour pouvoir faire une levée :
 • le 8 fait « sauter » le 10
 • le 7 fait « sauter » le 9
 Et hop le 6 sera alors **affranchi** !

Affranchir des cartes c'est bien... mais il faut pouvoir reprendre la main pour jouer les cartes affranchies ! Attention à ne pas jouer précipitamment les 10 qui sont tout seuls car ils permettront de reprendre la main.

QUESTIONS PETIT MALIN

Dans chaque situation, Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse, mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

1



2



3



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°4 ▶ Ouest donneur

Entame du 9 vert en espérant affranchir cette couleur. Le camp NS, quant à lui, doit jouer bleu puis rouge pour affranchir un maximum de levées et ne pas se contenter de tirer ses cartes maîtresses (ce qui libérerait les cartes adverses). **6 à 4 pour NS.**

Hand distribution for West (Donne n°4):

- Red: 7 (Banane), 5 (Pullover)
- Green: 9 (Bouteille), 8 (Pommes), 7 (Avion)
- Yellow: 7 (Raisin), 6 (Poivron), 4 (Pêche)
- Blue: 10 (Dinde), 2 (Mouton)

Hand distribution for North (Donne n°4):

- Red: 9 (Echarpe), 4 (Robe), 10 (Pommes), 4 (Ballon), 1 (Vélo)
- Green: 10 (Pommes), 2 (Pommes)
- Yellow: 2 (Raisin), 8 (Lion), 5 (Ouchou), 3 (Pommes)
- Blue: 3 (Pommes)

Hand distribution for South (Donne n°4):

- Red: 10 (Dinde), 6 (Bouteille), 2 (Chaussures)
- Green: 6 (Bouteille), 2 (Pommes)
- Yellow: 8 (Citrouille), 5 (Banane), 1 (Fraise)
- Blue: 6 (Ouchou), 4 (Ouchou)

Hand distribution for East (Donne n°4):

- Red: 8 (Bouteille), 3 (Pommes), 1 (Chaussures)
- Green: 5 (Pommes), 3 (Pommes), 9 (Ananas), 3 (Carotte)
- Yellow: 9 (Ouchou), 7 (Raisin), 1 (Mouton)
- Blue: 1 (Mouton)

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°4 ▶ Nord donneur

L'entame du 9 jaune est préférable à celle du 8 vert (l'affranchissement sera plus rapide). En main au 10 bleu, Nord après avoir joué ses cartes jaunes maîtresses, va devoir se lancer à jouer rouge à la vue des cartes vertes de l'endormi. Peut-être y a-t-il un peu d'espoir... **5 à 5.**

Hand distribution for North (Donne n°4):

- Red: 4 (Robe), 3 (Pommes), 2 (Chaussures)
- Green: 8 (Pommes), 7 (Avion), 6 (Bouteille)
- Yellow: 9 (Ananas), 8 (Citrouille), 7 (Raisin), 10 (Dinde)

Hand distribution for South (Donne n°4):

- Red: 7 (Banane), 6 (Bouteille), 5 (Pullover)
- Green: 5 (Bouteille)
- Yellow: 5 (Banane), 4 (Pêche)
- Blue: 9 (Ouchou), 8 (Lion), 7 (Ballon), 6 (Ouchou)

Hand distribution for West (Donne n°4):

- Red: 9 (Echarpe), 1 (Chaussures)
- Green: 10 (Pommes), 9 (Bouteille), 4 (Ballon)
- Yellow: 10 (Pommes), 6 (Poivron), 3 (Carotte)
- Blue: 4 (Ouchou), 2 (Mouton)

Hand distribution for East (Donne n°4):

- Red: 10 (Dinde), 8 (Bouteille), 3 (Pommes), 2 (Pommes), 1 (Vélo)
- Green: 2 (Pommes), 1 (Vélo)
- Yellow: 2 (Raisin), 1 (Fraise), 5 (Ouchou), 3 (Pommes), 1 (Mouton)
- Blue: 1 (Mouton)

COMPLÉMENTS

HISTOIRE : L'ESCLAVAGE

- 1 Sais-tu ce qu'est l'esclavage ?
- 2 Que veut dire « affranchir un esclave » ?
- 3 Connais-tu un pays qui a connu l'esclavage ?
- 4 En quelle année a été aboli l'esclavage aux États-Unis ?



1492

1513

1695

1865

1964

RITUEL

À chaque partie, le professeur peut mettre en place un rituel : chaque joueur est responsable d'une couleur imposée dont il devra être particulièrement observateur. Au bout de plusieurs levées, le professeur peut demander à un élève :

- ? combien de cartes de la couleur dont il est responsable sont tombées,
- ? quelle est la plus forte carte de la couleur qui a été jouée,
- ? si l'un des joueurs n'a plus de carte de la couleur.

Dans quelques séances, le rituel pourra être poursuivi mais cette fois, chaque enfant pourra choisir la couleur qui l'intéresse en fonction de son jeu et du jeu de l'endormi.

LEVÉES AFFRANCHIES

- ? Combien de levées Ouest pourra-t-il réaliser avec ses cartes jaunes quand il reprendra la main avec le 10 bleu ?



ÉNIGME DISTRIBUTION

- ? Tu es en Nord et tu distribues une carte à chaque joueur, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par Est. Qui est celui qui aura la 7^e carte ? La 17^e carte ? La 27^e carte ? La 37^e carte ?

∴ J'ai une tête de séquence moi ?

RAPPELS

1

Combien Sud a-t-il de cartes maîtresses ?
Comment pourrait-il en fabriquer de nouvelles ?
Comment jouerais-tu à la place de Sud ?



2

De quelle carte entamerais-tu en Ouest ?



LE COURS

Quand on en a la possibilité, la bonne idée est de jouer des couleurs où l'on possède 3 grosses cartes qui se suivent. Ainsi, on va souvent pouvoir affranchir des cartes. Lorsqu'on est dans le camp opposé au camp de l'endormi, on ne peut pas voir les cartes de son partenaire, mais...

CODE SECRET : Pour montrer qu'on possède une suite, on utilise un code secret : quand on a 3 grosses cartes qui se suivent, on entame toujours la plus forte.

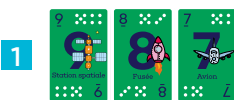


LE MOT DU JOUR

► **SÉQUENCE / TÊTE DE SÉQUENCE.** Une séquence est une suite de 3 cartes (10, 9, 8 ou 9, 8, 7 ou 8, 7, 6, etc.). La tête de séquence est la carte la plus forte de cette suite.

QUESTIONS PETIT MALIN

Utilise le code secret et choisis la carte à entamer avec les séquences suivantes :



Maintenant, c'est à ton tour de décoder le code secret de ton partenaire.

4 Si ton partenaire entame du 9 que peux-tu en déduire ?



Si ton partenaire entame du 8 que peux-tu en déduire ?

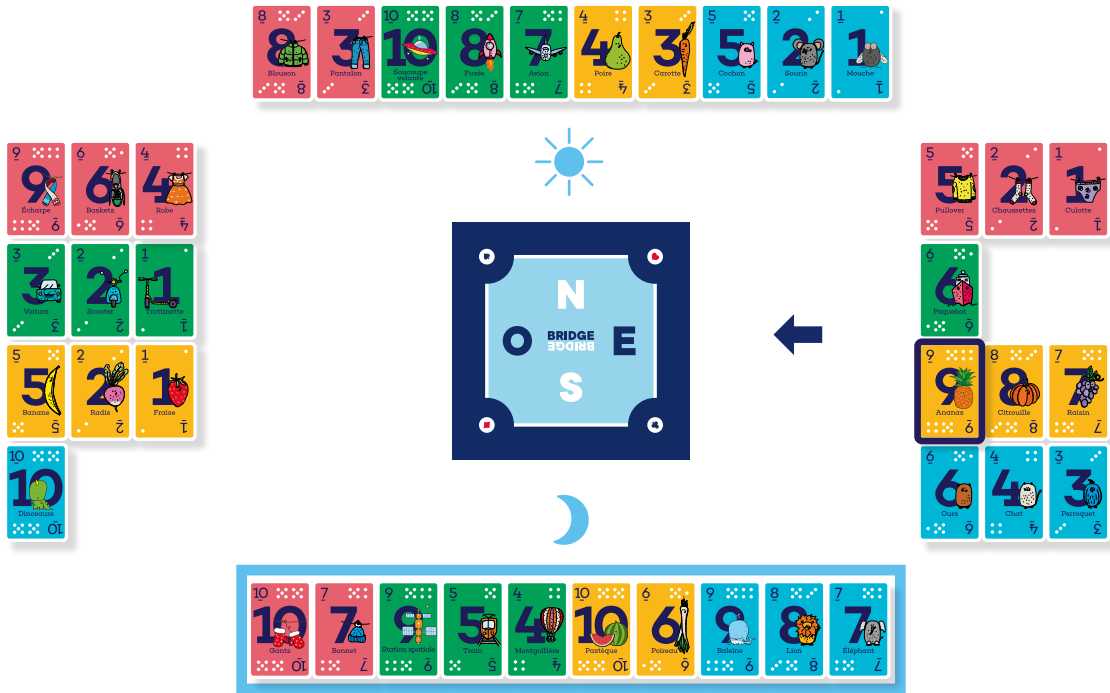


Dans les deux cas, quelles cartes a-t-il et quelles cartes n'a-t-il pas ?

JEU

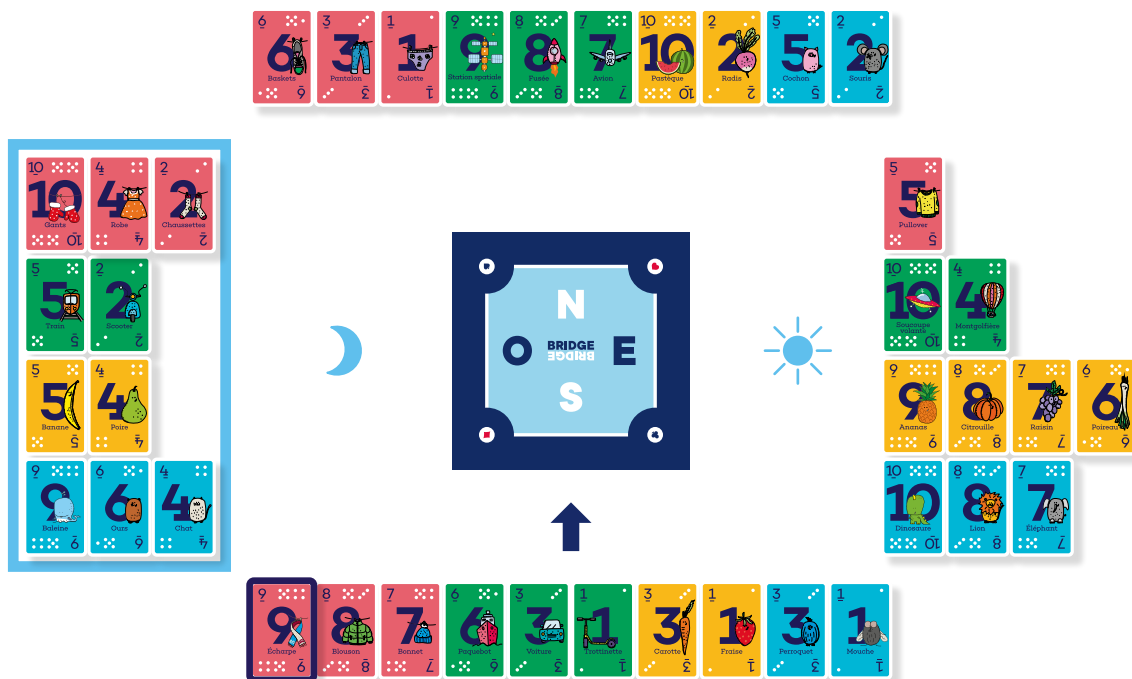
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°5 ▶ Est donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence pour affranchir cette couleur. Le camp NS joue ses cartes vertes maîtresses, puis affranchit la couleur bleue. Ouest doit se rappeler l'entame et rejouer la couleur pour réduire le score. **7 à 3 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°5 ▶ Sud donneur

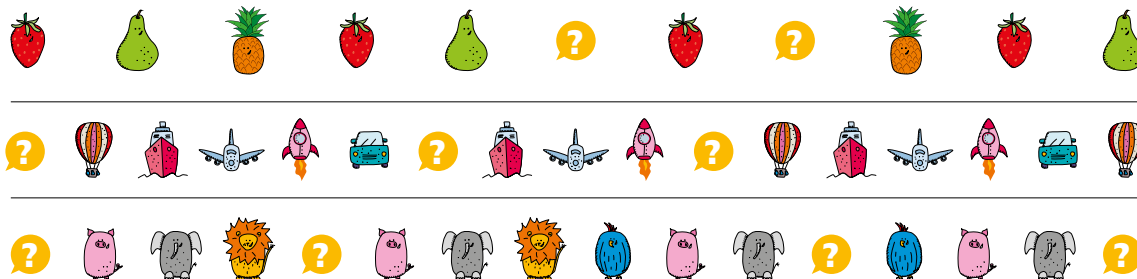
Entame du 9 rouge en tête de séquence. Une fois ses cartes maîtresses bleues jouées, l'éveillé va affranchir les jaunes. Nord doit jouer collectif et rejouer la couleur de son partenaire sans vouloir affranchir ses cartes vertes sinon le camp adverse va faire davantage de levées. **7 à 3 pour EO.**



COMPLÉMENTS

SÉQUENCES

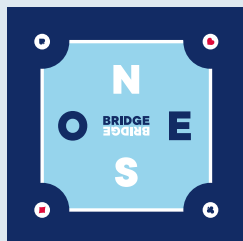
Retrouve la séquence qui se reproduit et déduis-en les symboles manquants :



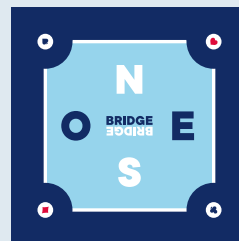
CHOISIR LA BONNE COULEUR

Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir si tu jouais à la place de Sud ?
Pourquoi ?

1



2



DÉFI

Trouve les cartes manquantes du jeu suivant sachant que :

- ▶ tous les nombres de 1 à 10 sont représentés,
- ▶ les cartes sont rangées par couleur et par ordre,
- ▶ chaque couleur comporte au moins 2 cartes.



On joue !

RAPPELS

? Tu joues en Ouest. Quelle est ton entame ? Peux-tu rappeler le « code secret » ?



Jouer le 9, le 8 ou le 7 produit le même effet pour l'adversaire : s'il veut gagner, il est obligé de jouer son 10. On dit que le 9, le 8 et le 7 sont des cartes équivalentes.

LE MOT DU JOUR

► **CARTES ÉQUIVALENTES.** Des cartes d'une même couleur sont équivalentes si l'adversaire, quelle que soit la carte jouée, doit mettre la même carte pour remporter la levée.

Exemple : les 3 cartes d'une séquence sont des cartes équivalentes.

Le code secret « on entame en tête de séquence » permet de donner au partenaire de l'entameur une indication sur quoi rejouer si jamais il prend la main ... À lui de mémoriser la carte d'entame !

QUESTIONS PETIT MALIN

Tu joues en Est
et Nord est l'endormi.



1^{re} levée :

Ouest a entamé du 9 rouge
et Sud a pris du 10 rouge.

2^e levée :

Sud a rejoué le 2 vert
et tu as gagné avec le 10 vert.

?

Que rejeues-tu ?

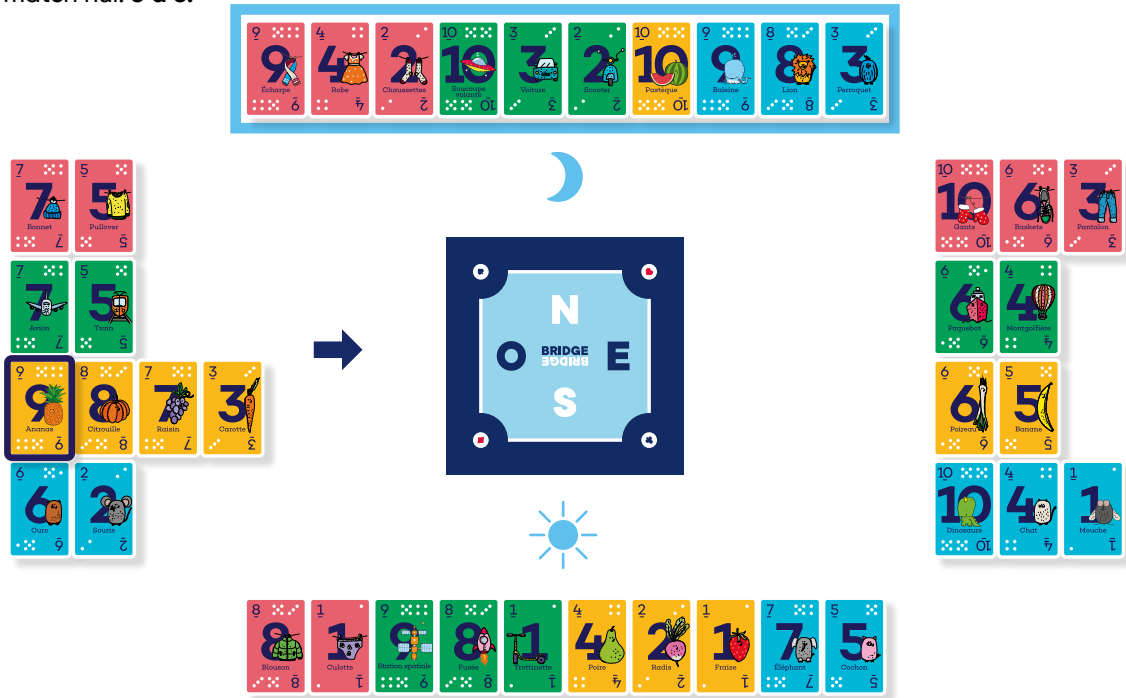


Le bridge est un jeu d'équipe, alors évitons de jouer perso !

JEU

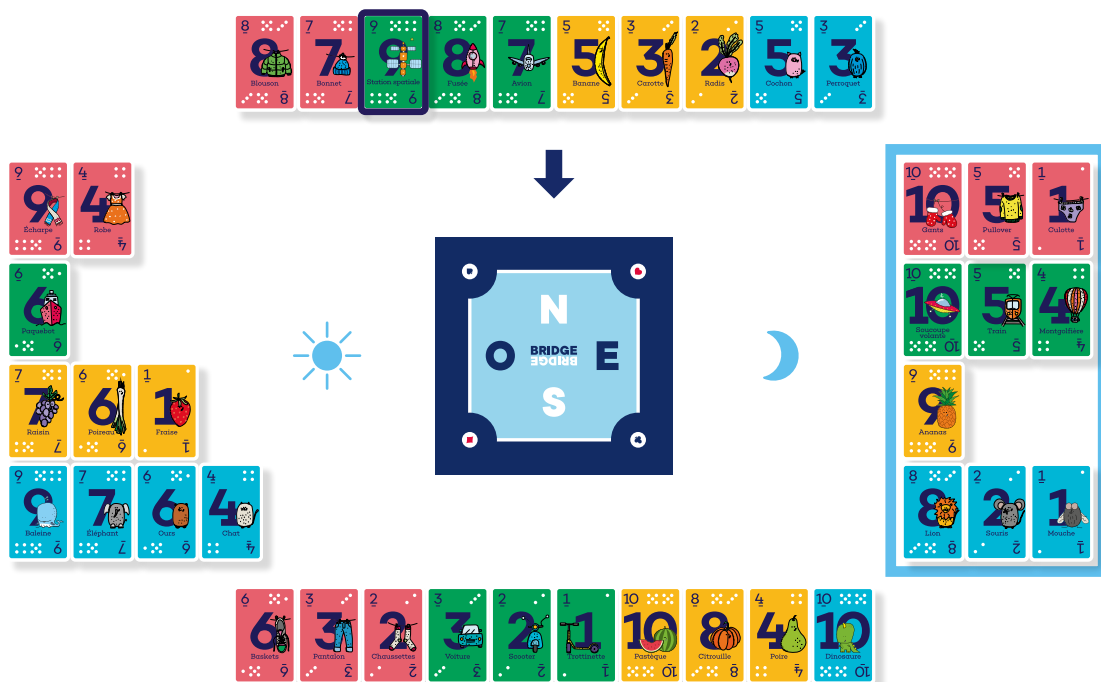
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°6 ▶ Ouest donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence pour affranchir cette couleur. Si le camp NS joue ses cartes vertes maîtresses, avant d'affranchir la couleur bleue, attention en Est de ne pas jeter une carte jaune ! En main, Est doit se rappeler l'entame de son partenaire et rejouer jaune pour obtenir un match nul. **5 à 5.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°6 ▶ Nord donneur

Entame du 9 vert en tête de séquence. L'éveillé va affranchir la couleur bleue. Avant de rejouer vert pour son partenaire Sud doit encaisser ses levées maîtresses jaunes. En jouant au mieux dans chaque camp : **5 à 5.**



Quiz n°3



Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Comment appelle-t-on 3 cartes qui se suivent ?

Question 2 ▶ ENTAME

De quelle carte vas-tu entamer avec ce jeu ?



Question 3 ▶ MÉMOIRE

Mon partenaire a entamé du 8 bleu. Qu'est-ce que cela signifie ?

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Ouest a 3 cartes vertes, Nord a 2 cartes vertes, Est a 2 cartes vertes.
Combien Sud a-t-il de cartes vertes ?

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

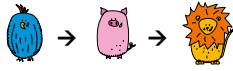
Après avoir pris l'entame du 10 rouge,
quelle couleur Sud devrait-il jouer pour faire un maximum de levées ?



COMPLÉMENTS

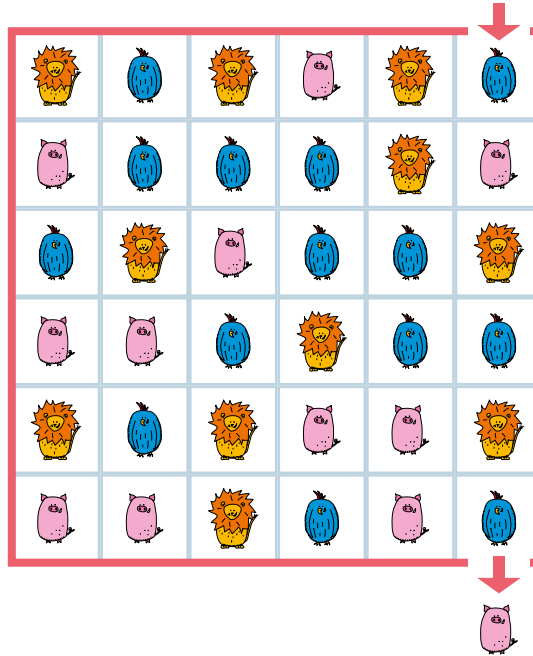
LE PARCOURS DU COMBATTANT

Repère la séquence



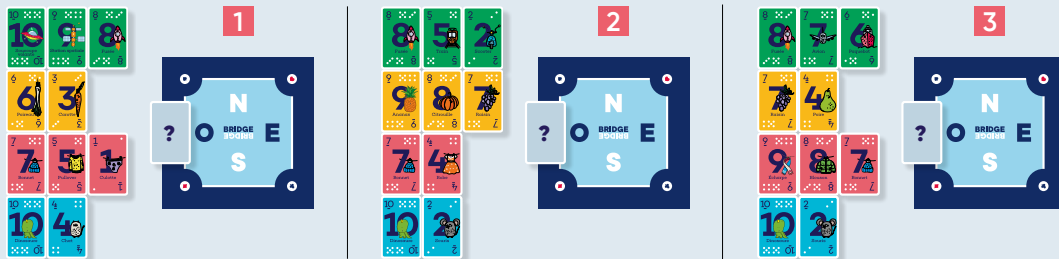
et trouve le chemin pour traverser le tableau.

On peut avancer verticalement ou horizontalement mais pas en diagonale.



LA BONNE ENTAME

De quelle carte entames-tu ? Pourquoi ?



PLAN DE JEU

Tu joues en Sud.

? Ouest a entamé du 9 jaune, que l'endormi (Nord) prend du 10, comment joues-tu ensuite ?



· Affranchir les longues

RAPPELS

Affranchir c'est rendre maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas.

Deux façons pour cela :

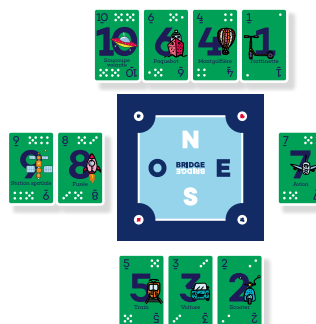
- soit on fait tomber les cartes des adversaires supérieures aux nôtres.
- soit on joue de la couleur jusqu'à épuisement des cartes des adversaires.

Dans chaque cas, dire combien de levées vertes va pouvoir gagner le camp NS.

Cas n°1



Cas n°2



Une force dans le jeu est de posséder une couleur plus longue que les adversaires où des levées peuvent être facilement affranchies. Attention cependant à regarder aussi si on a de bonnes cartes dans cette couleur longue :

Questions

1. Quelle est la couleur la plus longue pour le camp EO ?
2. Est-ce la meilleure couleur pour EO ?
3. Pourquoi ?



Réponses

1. La couleur la plus longue est la bleue, 6 cartes dont 4 d'un côté.
2. Cependant, la couleur verte, 5 cartes dont 4 d'un côté, comporte les 3 plus grosses cartes.
3. Il y a donc fort à parier que la couleur verte produira davantage de levées que la bleue.

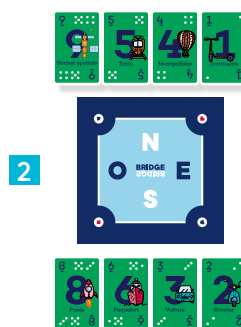
En voyant les deux jeux, il est facile de savoir si l'on a plus de cartes que les adversaires mais seul cela peut être moins évident. Nous donnons la définition suivante que nous expliquerons à la prochaine séance :

LE MOT DU JOUR

► **COULEUR LONGUE.** Une couleur longue est une couleur d'au moins 4 cartes dans une seule main.

QUESTIONS PETIT MALIN

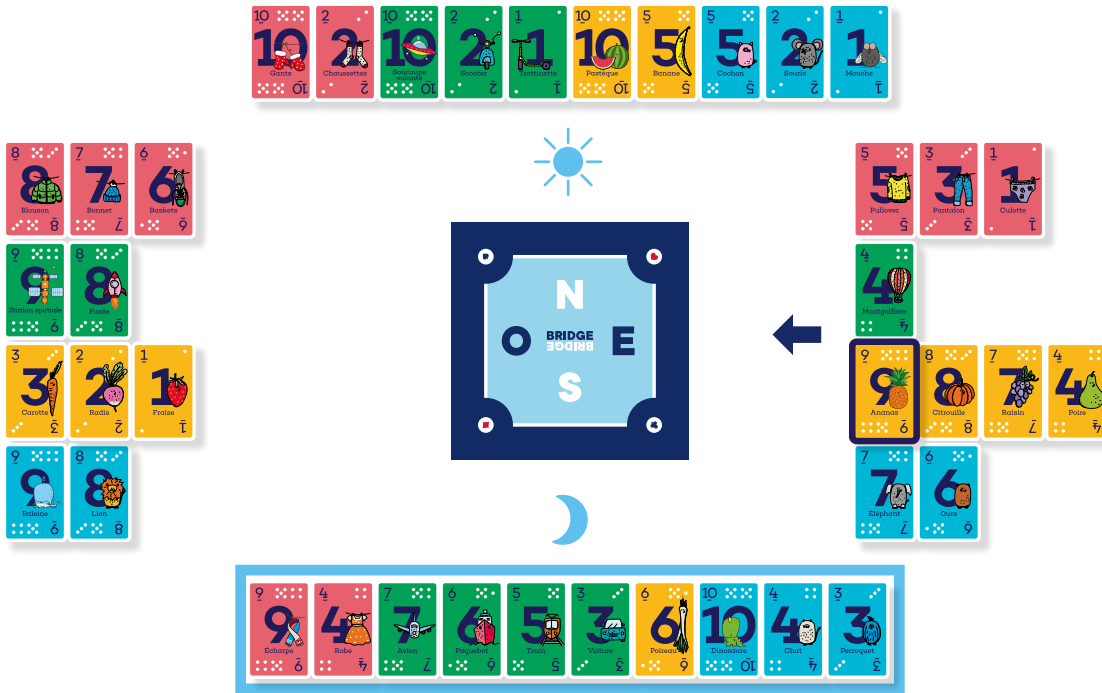
Quelles sont les cartes vertes des adversaires ? Comment peut-on les répartir entre Est et Ouest ? Combien de levées peut espérer gagner le camp Nord-Sud avec la couleur verte ?



JEU

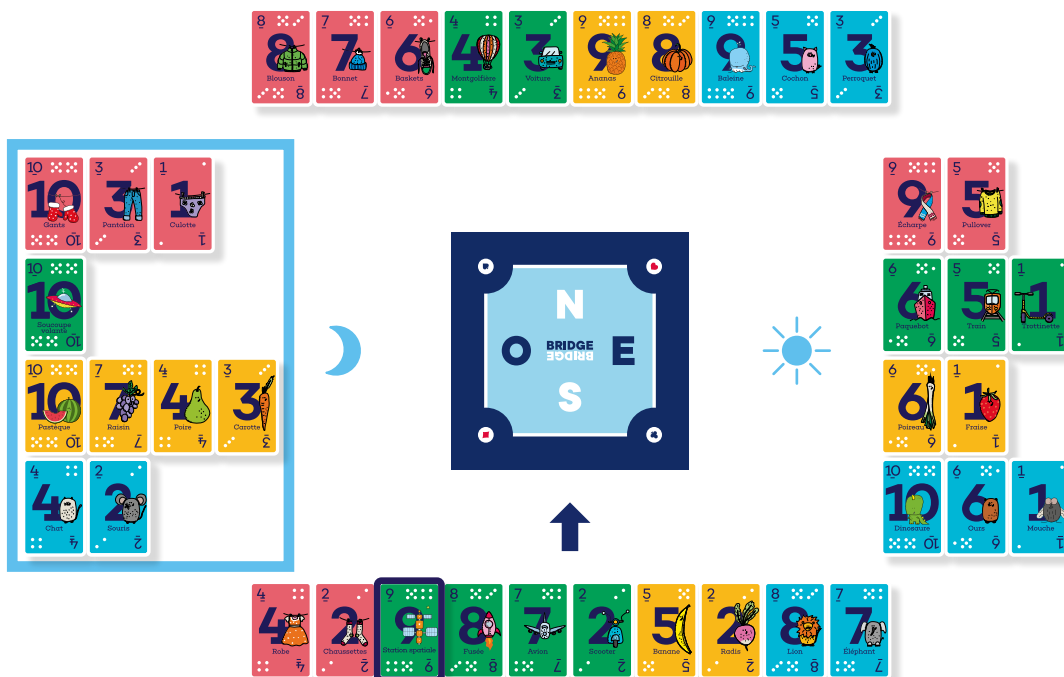
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°7 ▶ Est donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence pour affranchir cette couleur. Le camp NS va jouer sa couleur longue : vert pour l'affranchir. Quand Ouest prend la main, il se doit de rejouer jaune pour son coéquipier. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°7 ▶ Sud donneur

Entame du 9 vert en tête de séquence. L'éveillé va affranchir la couleur jaune. Quand Nord prend la main, il doit rejouer vert, la couleur entamée par son partenaire. En jouant au mieux dans chaque camp : **6 à 4 pour EO.**



COMPLÉMENTS

C'EST UN PEU COURT JEUNE HOMME



?

Combien de cartes au maximum peut-on avoir dans une couleur ?
Est-ce un bon jeu ?

JEU D'ÉQUIPE

Chercher avec les élèves au tableau une répartition possible des cartes bleues.
Exemple : 3 - 3 - 2 - 2. Installez les enfants par équipe et donnez-leur 10 minutes pour trouver un maximum de répartitions des cartes d'une même couleur entre les 4 joueurs.
Félicitez l'équipe qui aura trouvé le plus de répartitions !

RÉPARTITION ET LEVÉES

Voici les cartes bleues que possède l'endormi et l'éveillé :



- 1 Quelles sont les cartes bleues des adversaires ?
- 2 Est-il possible que l'éveillé et l'endormi réalisent 6 levées avec les cartes bleues ?

TYPES DE MAINS

Une main est dite :

- ▶ **unicolore** si elle comporte une seule couleur longue de 5 cartes ou plus (et pas d'autre couleur de 4 cartes ou plus),
- ▶ **bicolore** si elle comporte deux couleurs longues de 4 cartes ou plus,
- ▶ **régulière** si chaque couleur est constituée d'au moins 2 cartes.

Trouver le type de chacune des mains suivantes :



- 1 ? Est-il possible d'avoir des mains qui comportent 3 couleurs longues ?

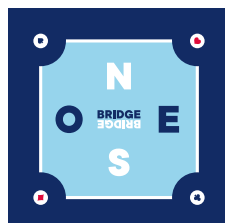
TYPES DE MAINS (SUITE)

Proposer deux cartes pour que la main du joueur soit unicolore, puis bicolore, et enfin régulière.



: Entame petit dans une couleur longue

RAPPELS



?

Avec la couleur bleue, combien le camp Nord-Sud pourra-t-il affranchir de levées ?

Il y a souvent un gros intérêt à jouer dans les couleurs longues de notre camp. Revenons sur la définition d'une couleur longue.

En regardant seulement son propre jeu, quand peut-on dire d'une couleur qu'elle est longue ?

Il y a 10 cartes par couleur à partager entre 4 joueurs.

Si le partage est équitable, combien cela fait-il de cartes par joueur ?

Réponse : 2 ou 3 cartes par joueur (on pourra faire distribuer les cartes aux enfants)

Un avantage sur les autres apparaît donc quand on possède seul 4 cartes ou plus dans une couleur.

En effet si on a 4 cartes dans une couleur, il en reste 6 à partager entre les 3 autres joueurs. Ce qui donne 2 cartes à chacun si le partage est équitable. On aura donc en moyenne 2 cartes de plus que chaque autre joueur.

LE COURS

LE MOT DU JOUR

► **GROSSE CARTE / PETITE CARTE.**

Une grosse carte est un 10, un 9, un 8. Une petite carte est un 1, un 2, un 3.

CODE SECRET : Pour montrer qu'on possède une couleur longue sans séquence, on utilise un nouveau code : on entame de la plus petite carte de notre couleur longue.



QUESTIONS PETIT MALIN

Que va-t-on entamer avec ces jeux ?



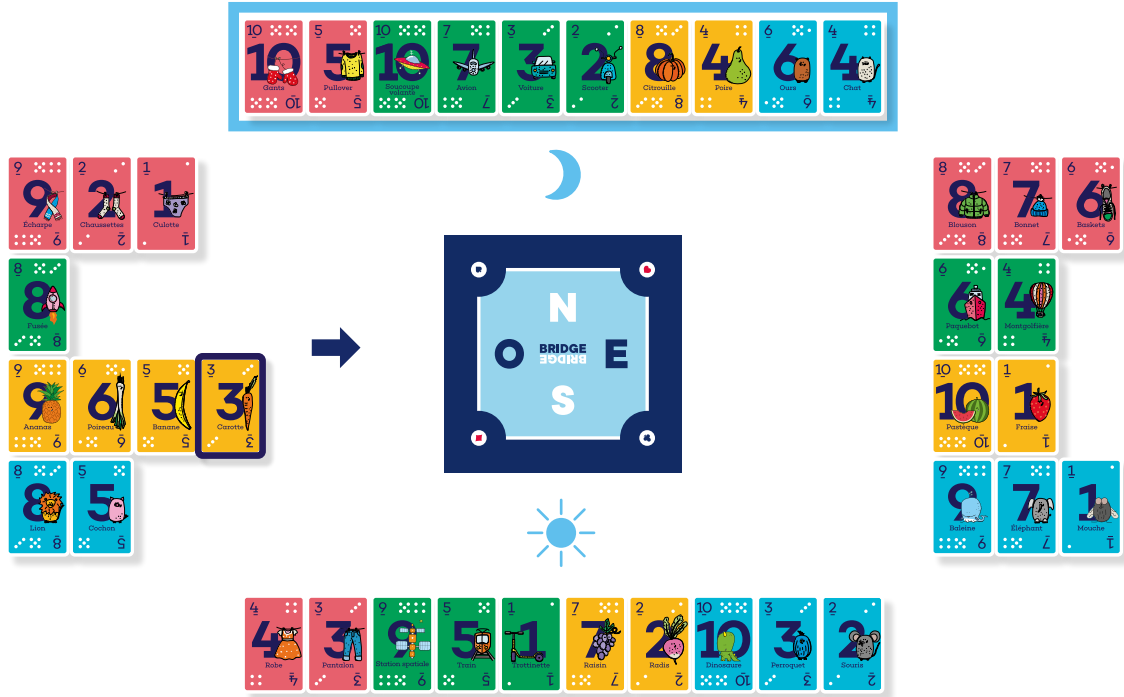
4 Si ton partenaire entame du que peux-tu en déduire ?



JEU

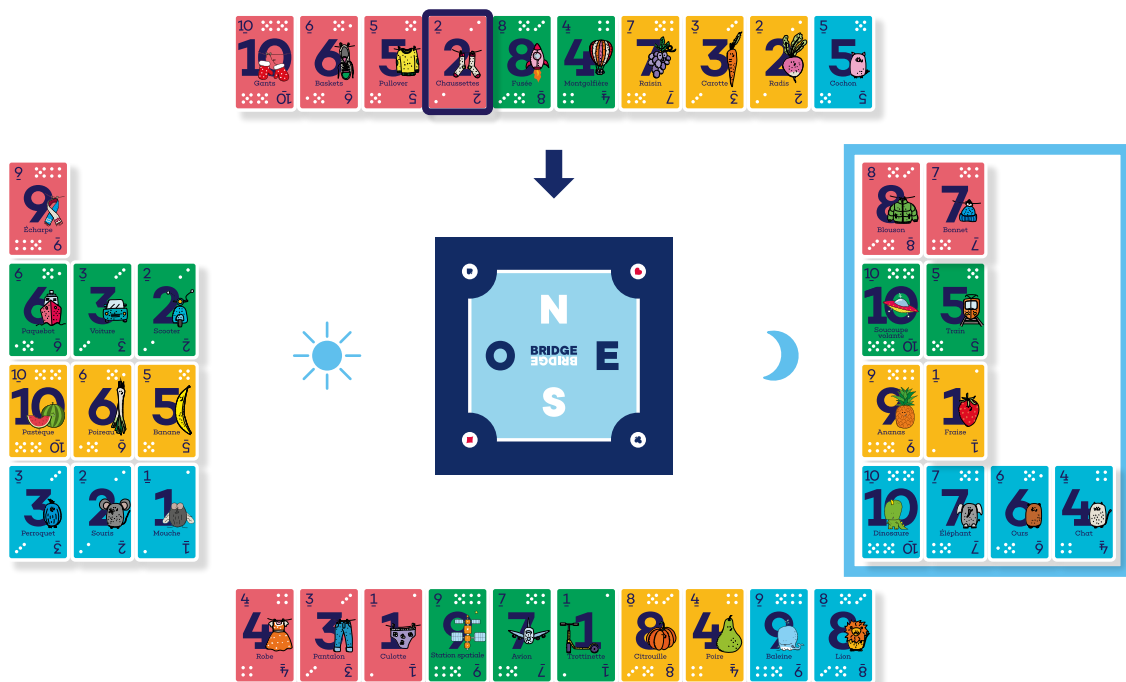
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°8 ▶ Ouest donneur

Entame du 3 jaune, petit dans une couleur longue pour affranchir cette couleur. Est doit jouer son 10 et rejouer de la couleur jaune : 4 levées prises à l'entame. L'éveillé doit jouer vert s'il veut faire les 6 levées suivantes. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°8 ▶ Nord donneur

Entame du 2 rouge, petit dans une couleur longue. L'éveillé va affranchir la couleur bleue. Quand Sud prend la main, il doit rejouer rouge pour son coéquipier. En jouant au mieux dans chaque camp : **6 à 4 pour EO.**



COMPLÉMENTS

MÉMORISATION – JEU PAR ÉQUIPE

On constitue des équipes de deux élèves : les bleus contre les rouges (fonctionne aussi avec les vertes et les jaunes) ! 😊 Certains élèves peuvent servir d'arbitres.

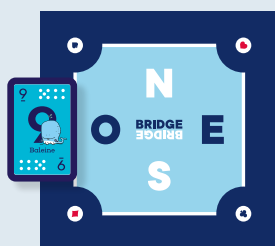
Donner les 10 cartes bleues à l'équipe bleue et les 10 cartes rouges à l'équipe rouge.

Au signal du professeur, l'équipe bleue d'une table place un certain nombre de cartes bleues faces cachées sur la table, puis les retourne. L'équipe rouge a un temps limité pour les mémoriser. Puis on retourne les cartes faces cachées. L'équipe rouge doit alors donner les cartes bleues qui n'ont pas été montrées et qui sont restées dans les mains de leurs adversaires.

Ensuite c'est au tour de l'équipe rouge de placer des cartes sur la table et à l'équipe bleue de les mémoriser.

DÉCHIFFRER LE CODE SECRET

Ton partenaire Ouest a entamé du 9 bleu. Quelles cartes bleues Sud peut-il posséder ?



DÉFIS CALCUL MENTAL

1 DÉFI ★

Nord a 4 cartes vertes, Est a 1 carte verte, Sud a 2 cartes vertes.

Combien Ouest a-t-il de cartes vertes ?

2 DÉFI ★★

Nord a 2 cartes rouges, Est a 4 cartes rouges. Sud a plus de cartes rouges qu'Ouest.

Combien Sud et Ouest peuvent-ils avoir de cartes rouges ? Donne tous les cas possibles.

3 DÉFI ★★

Vrai ou Faux ?

Dans son jeu, un joueur a toujours une couleur d'au moins 3 cartes.

4 DÉFI ★★★

Vrai ou Faux ?

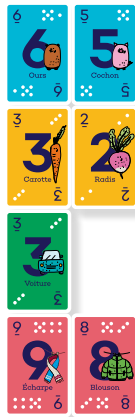
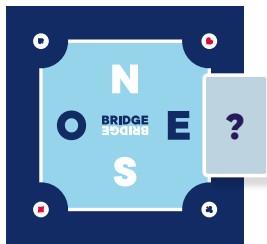
Dans une équipe, en comptant les cartes des deux partenaires, on a obligatoirement une couleur avec 6 cartes minimum.

On joue !

RAPPELS

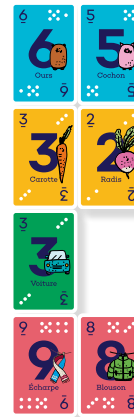
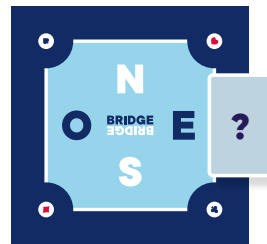
1

Ton partenaire a entamé du 9 jaune.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejeues-tu ?



2

Ton partenaire a entamé du 1 bleu.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejeues-tu ?



NOS CODES SECRETS :

- ▶ Entamer d'une grosse carte (le 10, le 9 ou le 8) montre une séquence.
- ▶ Entamer d'une petite carte (le 1, le 2, ou le 3) montre une couleur longue (4 cartes ou +) sans séquence.

LE MOT DU JOUR

- ▶ **LE FLANC.** C'est l'équipe opposée à l'endormi et l'éveillé.

Parfois lors de donnes libres (en distribuant les cartes au hasard), on n'aura pas de tête de séquence, voire pas de couleur longue, il faudra faire au mieux...

QUESTIONS PETIT MALIN

Dans chaque situation, de quelle carte entames-tu ?

1



2



3

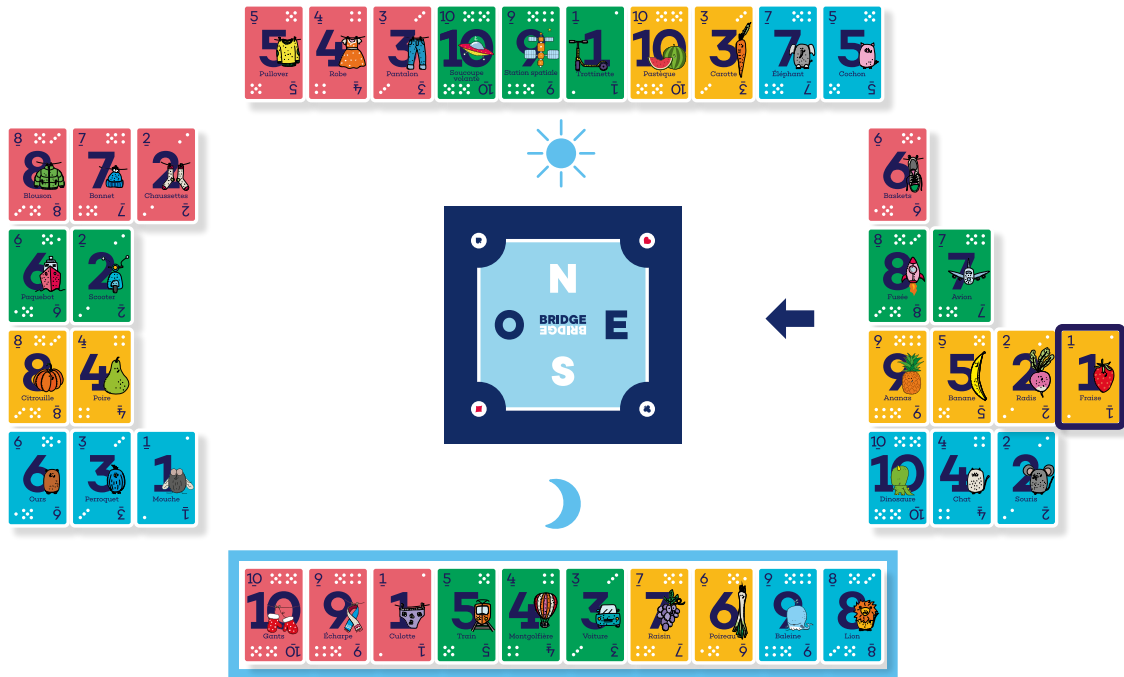


Le dernier cas est une situation délicate dans une couleur de 3 cartes.
Nous conseillons d'entamer une carte moyenne (le 6 ou le 5, parfois un 4 ou un 7)
pour ne montrer ni une tête de séquence, ni une couleur longue.

JEU

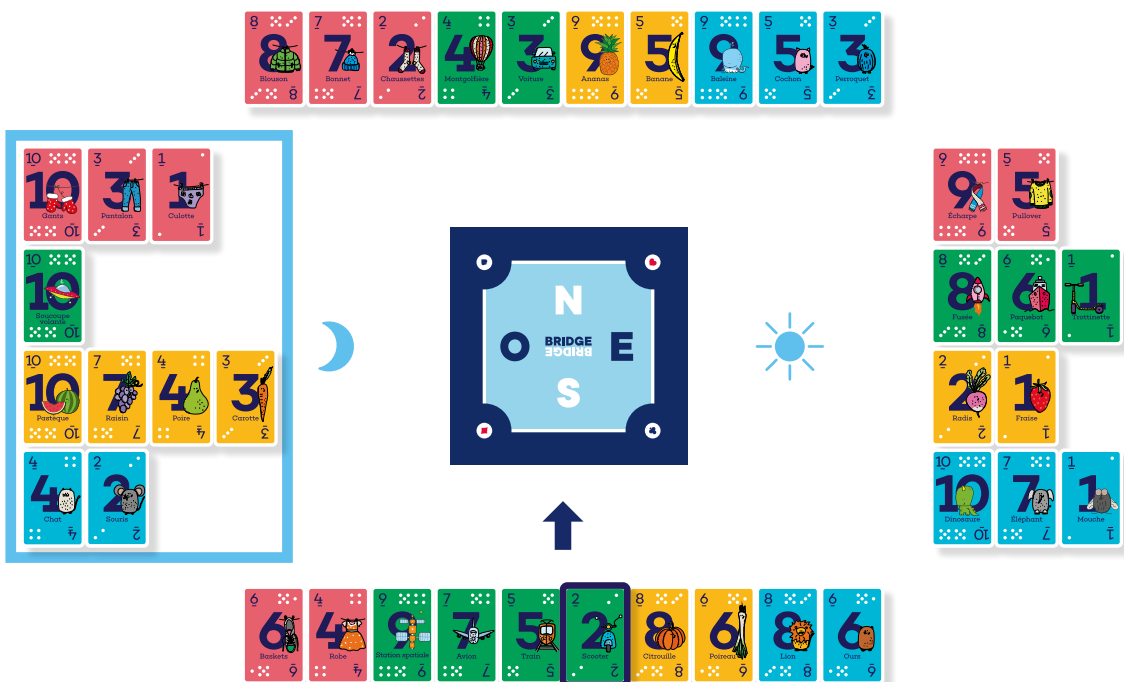
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°9 ▶ Est donneur

Entame du 1 jaune, petit dans une couleur longue, pour affranchir cette couleur. Ouest doit jouer son 8 pour aider à affranchir la couleur et ne pas laisser Sud faire une levée indue. L'éveillé doit tester ses couleurs fortes : rouge et verte (c'est de celle-ci que viendront 3 levées) pour gagner 6 levées sans rendre la main. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°9 ▶ Sud donneur

Entame du 2 vert, petit dans une couleur longue. L'éveillé va affranchir la couleur jaune. Quand Nord prend la main, il rejoue vert pour son coéquipier qui doit jouer économique en fonction de la carte d'Est et ainsi pouvoir faire 4 levées. **6 à 4 pour EO.**



Quiz n°4

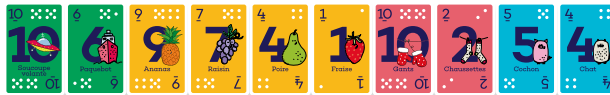


Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Combien de cartes minimum comporte une couleur longue ?

Question 2 ▶ ENTAME

De quelle carte vas-tu entamer avec ce jeu ?



Question 3 ▶ MÉMOIRE

Mon partenaire a entamé du 2 bleu. Qu'est-ce que cela signifie ?

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Combien le camp Est-Ouest possède-t-il de cartes de chaque couleur ?



Question 5 ▶ RAISONNEMENT

Tu joues en flanc en Est.

1^{re} levée :

Ouest a entamé du 2 rouge
et Sud a pris ton 8 rouge du 10.

2^e levée :

Sud a rejoué le 2 vert
et tu viens de gagner
avec le 10 vert.

Que rejoues-tu ?



COMPLÉMENTS

VOCABULAIRE

? Trouve des situations dans lesquelles on utilise le mot flanc.



DÉFI CALCUL MENTAL

Si l'on additionne les cartes de la paire Est-Ouest, on trouve plus que si l'on additionne les cartes de la paire Nord-Sud.

? Quelle peut être la carte cachée en Sud ?



ARBITRAGE

Un différend éclate entre Est et Sud. Chacun revendique le gain de la levée, ils s'aperçoivent alors que toutes les levées n'ont pas été rangées correctement. Ils appellent un responsable pour arbitrer leur désaccord. Celui-ci demande à chaque joueur de retourner son historique pour comprendre la situation. ? À votre avis, que s'est-t-il passé ?

Pour chaque levée, dire qui a gagné et si les joueurs ont bien positionné leur carte.

Pour faciliter la lecture, les cartes de l'historique de chaque joueur sont présentées de gauche à droite.

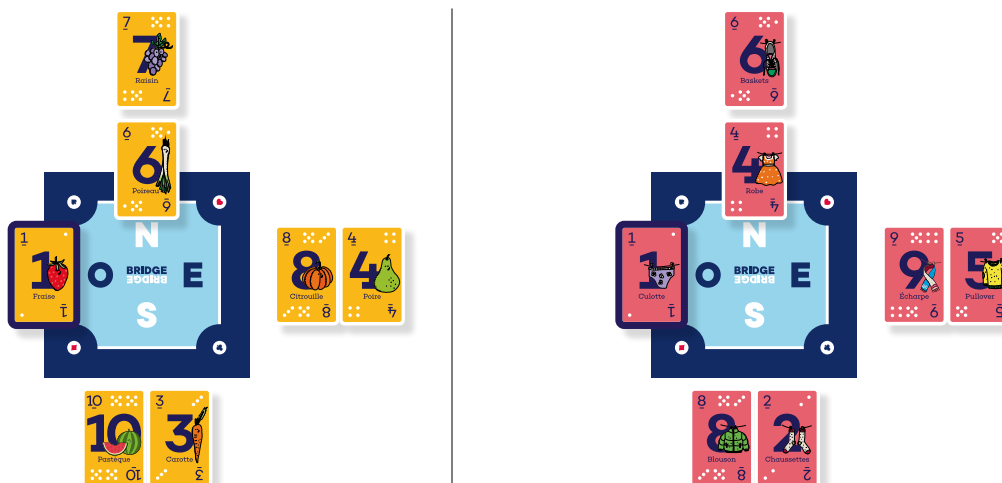


Wesh gros en 3^e

RAPPELS

Entamer d'une grosse carte (le 10, le 9 ou le 8) montre une séquence.
Entamer d'une petite carte (le 1, le 2, ou le 3) montre une couleur longue sans séquence.

Tu es en Est, ton coéquipier a entamé du 1. Que peux-tu en déduire ? Quelle carte joues-tu ?



En flanc, quand on joue en 3^e position, on joue la plus grosse carte possible pour aider son coéquipier à affranchir sa couleur :

EN 3^e ON JOUE GROS.

Attention ce principe n'a de sens que pour le flanc, l'éveillé joue ce qu'il veut des deux côtés vu qu'il a une parfaite connaissance des cartes de son camp.

LE MOT DU JOUR

► **JOUER EN DEUXIÈME OU EN TROISIÈME.** C'est lorsqu'on est le deuxième ou le troisième à jouer dans la levée en cours.

QUESTIONS PETIT MALIN

Tu es en Est, ton coéquipier a entamé. L'endormi joue le 2, quelle carte joues-tu ?



Jouer gros en 3^e oui dans 99% des cas... mais certaines situations méritent réflexion !

LE COURS



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°10 ▶ Ouest donneur

Entame du 2 jaune, petite dans une couleur longue pour affranchir cette couleur. Est doit jouer son 9 et rejouer la couleur pour faire 4 levées, sans quoi l'éveillé pourrait s'octroyer 7 levées en tirant simplement ses cartes maîtresses : **6 à 4 pour NS.**

Deck (top): 10 Ovest, 5 Pulveres, 9, 7, 3, 5, 4, 10, 4, 2

Ouest (top-left): 9, 2, 1, 8, 2, 10, 7, 3, 2, 9

Nord (top-right): 8, 7, 6, 6, 4, 9, 6, 7, 5, 1

Est (bottom-right): 4, 3, 10, 5, 1, 8, 1, 8, 6, 3

Sud (bottom-left): 4, 3, 3, 2

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°10 ▶ Nord donneur

Entame du 2 rouge, petit dans une couleur longue. Sud doit fournir sa plus grosse carte pour forcer le 10 d'Ouest. En main l'éveillé essaie d'affranchir sa couleur longue, les bleues. Quand Sud prend la main, il doit rejouer rouge pour son partenaire et ainsi réduire le score. Si Sud n'a pas joué le 8 rouge, le camp EO peut faire 7 levées en gardant le 10 rouge pour se protéger de la couleur adverse. **6 à 4 pour EO.**

Deck (top): 9, 6, 3, 2, 8, 4, 9, 6, 4, 5

Nord (top-right): 4, 10, 1, 10, 7, 1, 9, 8, 7, 1

Ouest (top-left): 10, 7, 6, 5, 2, 5, 3, 4, 3, 2

Est (bottom-right): 4, 3, 3, 2

Sud (bottom-left): 8, 5, 1, 9, 7, 3, 8, 2, 10, 6

COMPLÉMENTS

POSITIONS DE JEU

- ? Si je joue en premier, le joueur qui joue en 4^e est-il mon partenaire ou bien un adversaire ?
Mon adversaire de droite joue en 2^e, en quelle position vais-je jouer ?

DÉCHIFFRER LE CODE SECRET



Ton partenaire Ouest
a entamé du 2 bleu.

- ? Combien de cartes bleues
Sud peut-il posséder ?
Peux-tu dire lesquelles ?



GROS EN 3^e ET PRÉVISION DE LEVÉES



Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 9 jaune.

- ? Qui possède le 8 jaune ?
À présent, combien de levées
jaunes peut-on espérer
gagner ?

TACTIQUE ET ILLUSION

Tu es l'entameur et tu découvres que le hasard t'a donné un jeu exceptionnel.

- ? Comment jouer pour assurer 8 levées ?

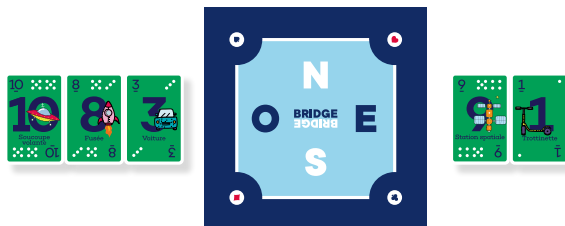


Les grosses cartes de la main courte en premier

RAPPELS

Si notre coéquipier entame d'une petite carte ou d'une tête de séquence, dans les deux cas, sa couleur est une force pour notre camp. Pour l'aider, il faut jouer gros en 3^e position.

Tu es l'éveillé en Est. Comment gagner 3 levées ?



Une couleur est souvent répartie inégalement entre 2 coéquipiers : l'un possède plus de cartes que l'autre. On parle de main courte et de main longue.

Dans l'exemple, qui a la main courte ? Qui a la main longue ?

Il y a une bonne manière de jouer les cartes pour réussir un maximum de levées :

ON JOUE LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER.

La main courte est en Est qui possède 2 cartes contre 3 pour Ouest (qui a la main longue).

Il faut donc jouer : le 9 avec le 3, le 1 pour le 8, le 10 pour une autre carte.

Jouer d'une autre manière conduit à gagner moins de levées. Teste-le !

LE MOT DU JOUR

► **MAIN COURTE** dans une couleur. Dans une équipe, c'est la main du joueur qui possède le moins de cartes dans cette couleur.

QUESTIONS PETIT MALIN

1

Comment gagner 3 levées de manière certaine ?



2

Comment gagner 3 levées de manière certaine ?



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°11 ▶ Est donneur

Entame du 9 jaune, tête de séquence (meilleure que 8, 7, 6). Ouest doit jouer le 10 et rejouer jaune pour que son camp puisse encaisser 3 levées sur lesquelles l'endormi doit jeter une petite carte verte. Puis Est joue vert et l'éveillé doit jouer les grosses cartes de la main courte dans les couleurs bleue et rouge pour faire 7 levées. **7 à 3 pour NS.**

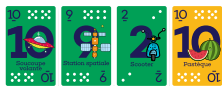
Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°11 ▶ Sud donneur

Entame du 2 vert, petit dans une couleur longue. Nord doit jouer gros en 3^e et rejouer vert. Après 4 levées vertes pour NS, le camp EO, qui a jeté ses petites cartes bleues, doit faire le reste en jouant les grosses cartes de la main courte en premier (rouge ou jaune). **6 à 4 pour EO.**

COMPLÉMENTS

..... JOUER LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER

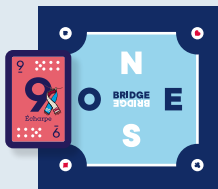
- ? Pour la couleur verte, où est la main longue et où est la main courte ?
- ? Comment doit jouer Sud pour gagner 4 levées ?



..... RÉUSSIR UN SUPER FLANC

On ne voit qu'une partie des jeux d'Ouest, Nord et Est. Ouest entame du 9 rouge.

- ? Combien de levées rouges le flanc peut-il espérer réaliser ?
- ? Comment doit jouer Est ?



..... SANS CONNAÎTRE LES CARTES DES ADVERSAIRES

Sud joue. Comment peut-il gagner les cinq dernières levées dans les 3 défis suivants ?

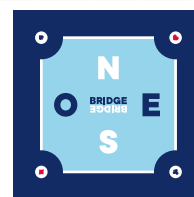
1 DÉFI ★★



2 DÉFI ★★★



3 DÉFI ★★★★★

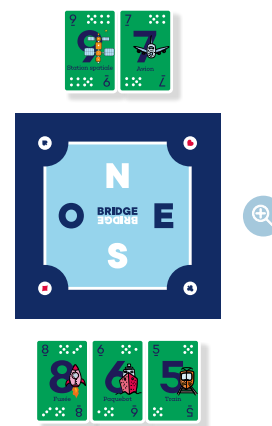


On joue !

RAPPELS

- ▶ Entame d'une grosse carte : c'est une tête de séquence.
- ▶ Entame d'une petite carte : c'est une couleur longue sans séquence.
- ▶ Sur l'entame de mon partenaire, je joue gros en 3^e position.
- ▶ D'une manière générale, je joue les grosses cartes de la main courte d'abord.

Dans les exemples ci-dessous, qui a la main courte ?
Quelle carte joues-tu en premier ? Comment poursuis-tu ?



Arriver à passer d'un côté à l'autre est un exercice très important au bridge. Nous avons déjà évoqué l'image d'un pont à construire entre les deux mains. C'est ce qu'on appelle **communiquer** entre les deux mains.

LE MOT DU JOUR

- ▶ **COMMUNICATION.** Se dit d'une carte qui permet de donner la main à l'autre côté du camp.

QUESTIONS PETIT MALIN

1

Comment gagner 3 levées de manière certaine ?



2

Comment gagner 4 levées de manière certaine ?



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°12 ▶ Ouest donneur

Entame du 8 jaune tête de séquence. Est doit jouer son 10 (c'est lui la main courte et il joue gros en 3^e Wesh !). Quand Sud prend la main, il peut faire directement 5 levées (1 jaune + 3 bleues en communiquant au 10 rouge), mais en jouant d'abord la couleur verte pour l'affranchir, il peut faire une levée de plus, le camp adverse encaissant ses levées jaunes entre-temps. **6 à 4 pour NS.**

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°12 ▶ Nord donneur

Entame du 1 rouge, petit dans une couleur longue. Sud doit jouer gros en 3^e et rejouer la couleur pour assurer 4 levées à son camp. Est doit alors éviter de jeter son 1 jaune qu'il jouera avec le 9 jaune. En jouant les grosses cartes en premier (notamment dans la couleur verte), EO doit faire 6 levées (3 vertes, 2 jaunes, 1 bleue) : **6 à 4 pour EO.**

Quiz n°5



Question 1 ► VOCABULAIRE

L'éveillé qui est à ta droite est le premier à jouer pour cette levée.
En quelle position va jouer ton coéquipier ? 1^{re} position ? 2^e position ? 3^e position ? 4^e position ?

Question 2 ► ENTAME

De quelle carte vas-tu entamer avec ce jeu ?



Question 3 ► MÉMOIRE

On a joué 2 tours de jaunes, chaque joueur en a fourni.
Voici les cartes restantes dans ta main et c'est à toi de jouer. Quelle carte joues-tu ?

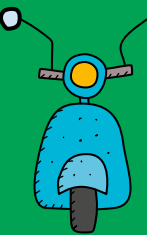


Question 4 ► CALCUL MENTAL

J'ai 5 cartes rouges et mon partenaire en a 3.
Combien de cartes rouges possèdent mes adversaires ? Combien de tours au maximum dois-je jouer pour faire tomber toutes les cartes rouges de mes adversaires ?

Question 5 ► RAISONNEMENT

C'est à Sud de jouer. Quelle carte doit-il jouer pour être sûr de réaliser 3 levées ?



COMPLÉMENTS

QUATRE 10 !

Voici une levée incroyable où Sud a été le dernier à jouer.
? Mais qui a gagné ?



AFFRANCHIR UNE PETITE CARTE

J'ai réussi à affranchir mon 5 bleu.



À chaque levée chaque joueur a fourni de la couleur demandée.
? Combien de fois au minimum a-t-on joué la couleur bleue ?

ARBITRE !

Ouest est en main.
Il joue son 7 et il gagne !
Il joue alors son 3...
Et quelque chose ne lui plaît pas du tout.
Il appelle l'arbitre.
? Comprenez-vous pourquoi ?



GROS EN 3° ET PRÉVISION DE LEVÉES



Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 8.

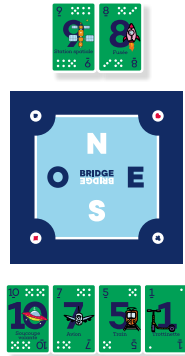
? Qui possède le 10 jaune ?
? À présent, combien de levées jaunes peux-tu espérer gagner ?

⋮ Communiquer, ne pas être bloqué

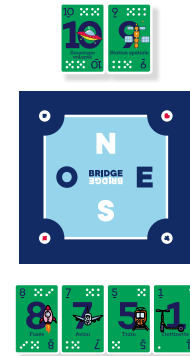
RAPPELS

Jouer les grosses cartes de la main courte en premier permet de faire le maximum de levées dans cette couleur.

Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?

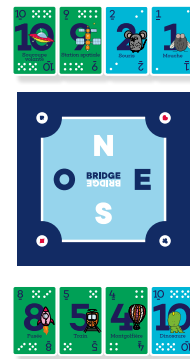


Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?



Malgré cette technique, parfois il n'est pas possible de réaliser toutes les levées d'une couleur sans passer par une autre couleur pour communiquer entre les deux mains. Il faut trouver un pont pour retourner de l'autre côté ! ? Comment jouez-vous ?

LE COURS



LE MOT DU JOUR

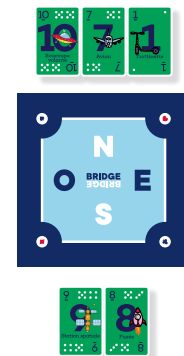
► **BLOPAGE.** Une couleur est dite BLOQUÉE lorsqu'il n'y a pas (ou qu'il n'y a plus), dans cette couleur, de communication entre les deux mains.

QUESTIONS PETIT MALIN

1 Échange une carte entre les deux jeux pour que la couleur ne soit plus bloquée :



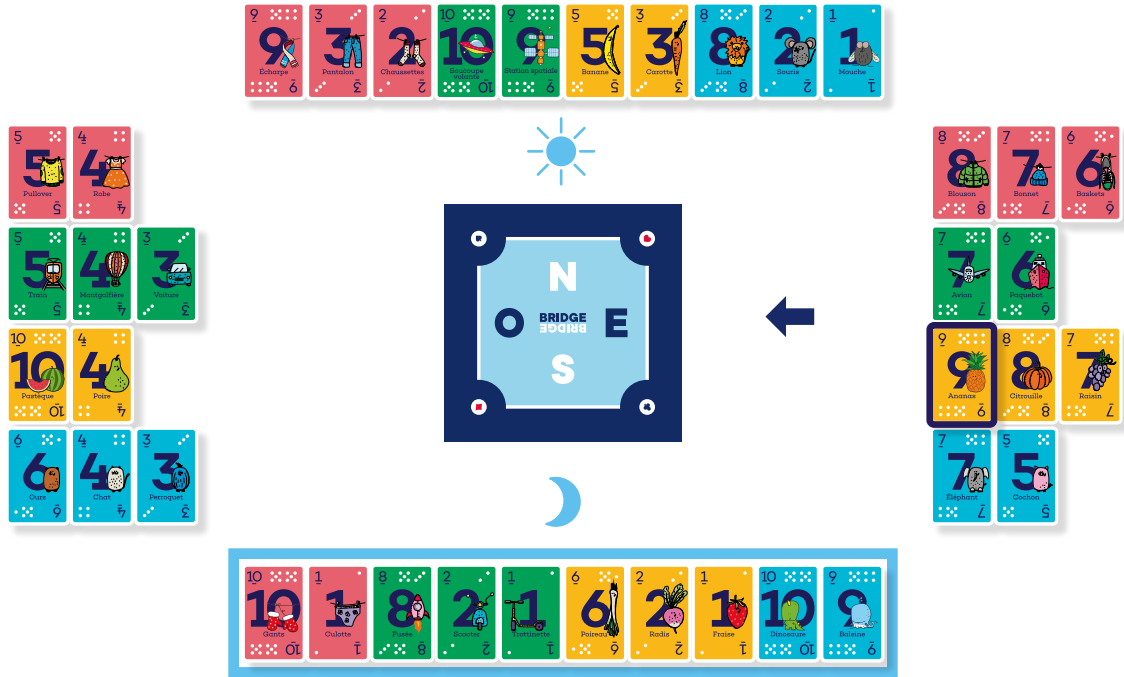
2 Échange une carte entre les deux jeux pour obtenir une situation de couleur bloquée :



JEU

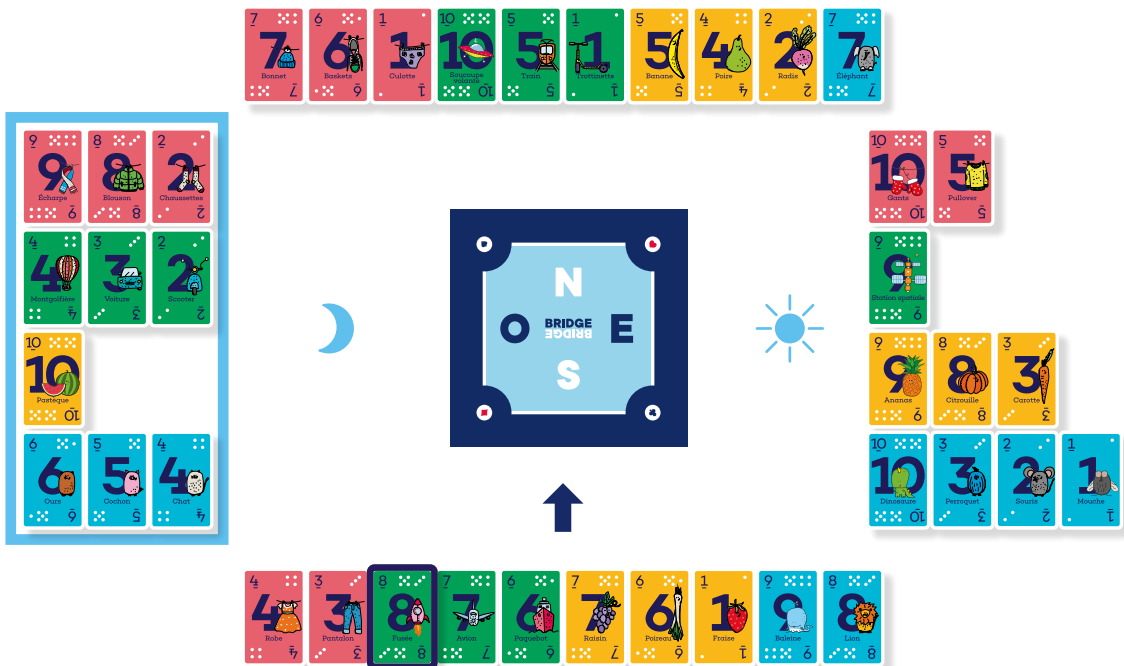
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°13 ▶ Est donneur

Entame du 9 jaune en tête de séquence. Ouest doit jouer son 10 jaune (gros en 3^e) sous peine de bloquer cette couleur et ainsi assurer 3 levées pour son camp. Sans cela, NS pourrait s'adjuger 8 levées en jouant les couleurs bloquées verte et bleue et en communiquant par la couleur rouge. **7 à 3 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°13 ▶ Sud donneur

Entame du 8 vert en tête de séquence. Si Nord joue son 10, gros en 3^e, il est récompensé quand il voit Est jouer son 9. Le camp NS peut donc encaisser 3 levées vertes avant de donner la main (probablement en jouant bleu). EO doit alors être vigilant sur son jeu : la couleur jaune est bloquée et il faudra communiquer avec les 10 qui resteront à Est après avoir repris la main. **7 à 3 pour EO.**



COMPLÉMENTS

RÉFLEXION

?

C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner les deux
dernières levées ?



ÉCHANGE DÉBLOQUANT

Dans la main suivante, les couleurs bloquent. Échange deux cartes entre les deux mains (une de chaque côté), hormis le 10 bleu qui est cloué en Est, pour pouvoir gagner 4 levées.



MANIEMENT SURPRENANT

?

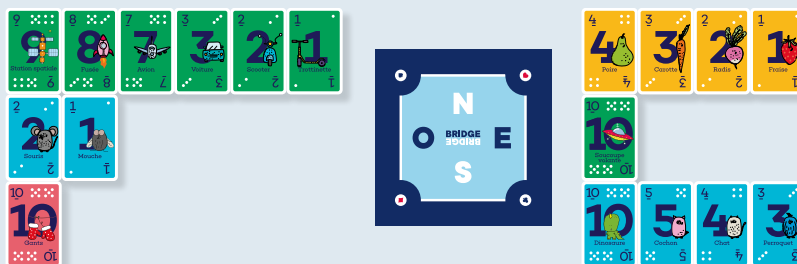
C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner toutes les levées ?



VOUS DÉBLOQUEZ COMPLÈTEMENT !

?

Tu es en Ouest. Tu viens de prendre la main avec le 10 jaune.
La couleur verte est prometteuse, mais elle est bloquée et il est difficile de communiquer.
Pourtant tu peux réussir à gagner 6 levées vertes. Vois-tu comment ?

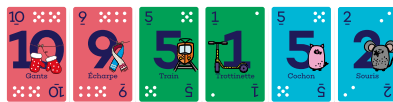


∴ Vrai code secret pour défausser !

RAPPELS

- ▶ On entame d'une grosse carte quand on a une tête de séquence.
- ▶ On entame d'une petite carte quand on a une couleur longue sans séquence.

Je suis en flanc. Mon coéquipier joue le 10 jaune, je n'ai plus de cette couleur. J'aimerais bien lui faire comprendre que j'ai envie qu'il rejoue une certaine couleur.



Comment le lui faire comprendre sans parler ?

CODE SECRET : En flanc lorsqu'on n'a plus de cartes dans une couleur, on défausse une petite carte dans une couleur qu'on ne veut pas que le partenaire joue.



LE MOT DU JOUR

▶ **DÉFAUSSER.** Défausser c'est être obligé de jouer une carte d'une autre couleur que la couleur demandée.

En observant les cartes défaussées et le jeu de l'endormi on peut très souvent trouver la couleur qui intéresse notre coéquipier.

QUESTIONS PETIT MALIN

1 Tu es en Ouest, quelle carte jouer pour indiquer à Est ta belle couleur rouge ?



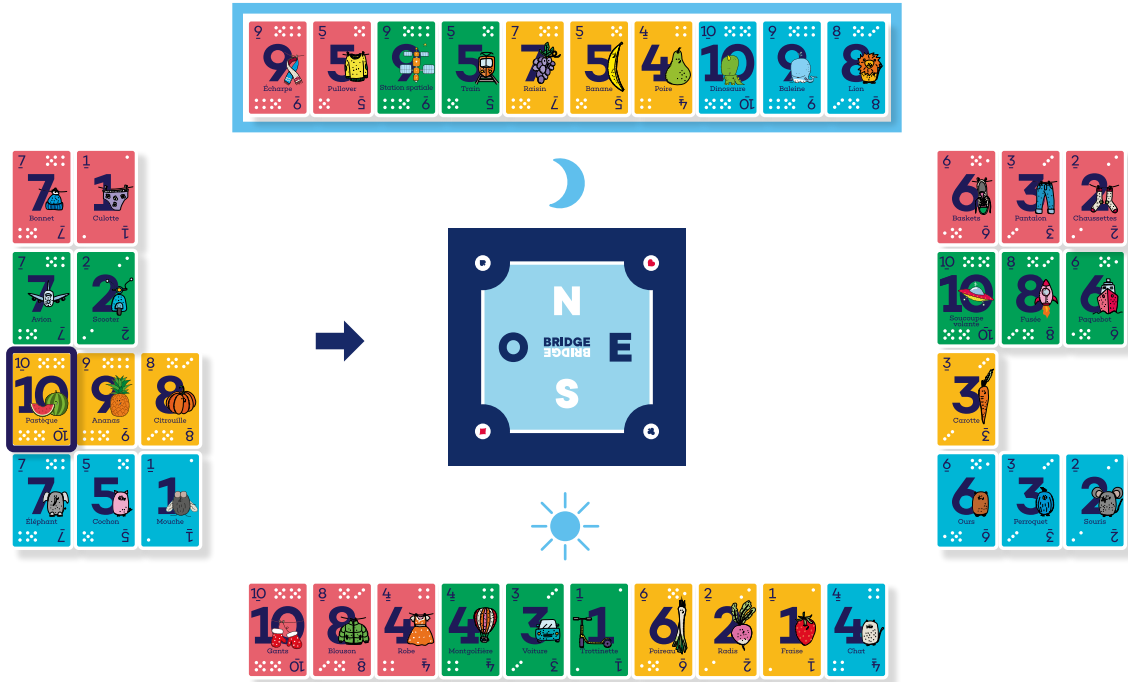
2 Tu es en Ouest, quelle couleur joues-tu après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?



JEU

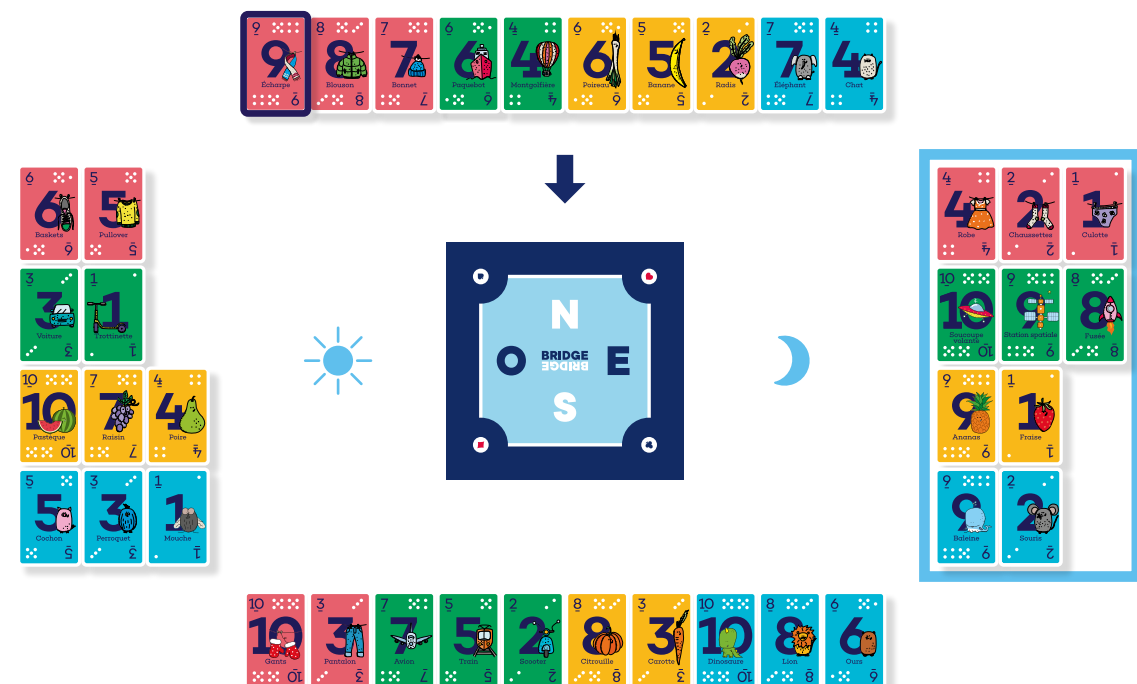
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°14 ▶ Ouest donneur

Entame du 10 jaune en tête de séquence. Est doit défausser des petites cartes rouges pour indiquer son refus de la couleur. À la vue de l'endormi, Ouest devrait trouver que l'espoir viendra de la couleur verte. 6 levées d'entrée de jeu pour EO si après les premières levées jaunes, Ouest trouve la bonne continuation. **6 à 4 pour EO.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°14 ▶ Nord donneur

Entame du 9 rouge en tête de séquence. Sud doit jouer son 10, gros en 3^e, puis défausser le 3 jaune pour faire comprendre à Nord qu'il ne veut pas cette couleur. Nord devrait alors rejouer bleu pour 3 levées supplémentaires. Sur ce flanc millimétré, **6 à 4 pour NS.**



COMPLÉMENTS

FLANC

? Nous sommes à 3 tours de la fin de la partie. Nord est l'endormi. Sud a la main : il joue le 10 vert puis le 9 vert. Ouest peut-il empêcher l'équipe Nord-Sud de gagner 3 levées ?



SURPRENANT !

? C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire pour remporter les 3 dernières levées ?



DE MIEUX EN MIEUX !

? C'est à Sud de jouer.
Quelle est la carte cachée de Sud pour qu'il puisse gagner les 3 dernières levées ?



On joue !

RAPPELS

ENTAMES :

- ▶ Tête de séquence (grosse carte d'une suite).
- ▶ Petit dans une couleur longue sans séquence.

JEU EN FLANC :

- ▶ En 3^e on joue gros.
- ▶ On défausse une petite carte dans une couleur qu'on ne veut pas que le partenaire joue.

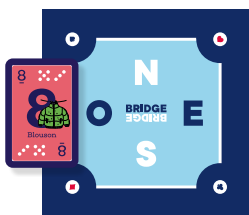
JEU EN GÉNÉRAL :

- ▶ On joue ses couleurs longues pour les affranchir.
- ▶ On joue les grosses cartes de la main courte en premier.

QUESTIONS PETIT MALIN

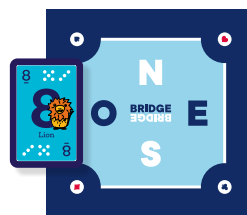
1

Tu es en Est. Ton coéquipier a entamé du 8 rouge. Quelle carte joues-tu ?



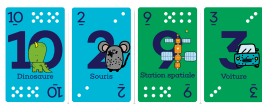
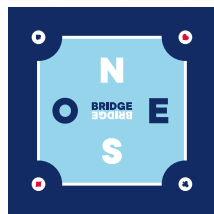
2

Tu es en Est. Ton coéquipier a entamé du 8 bleu. Quelle carte joues-tu ?



3

Tu es l'éveillé en Sud, comment jouer pour gagner 4 levées ?



4

Tu es en Ouest, quelle couleur joues-tu après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?



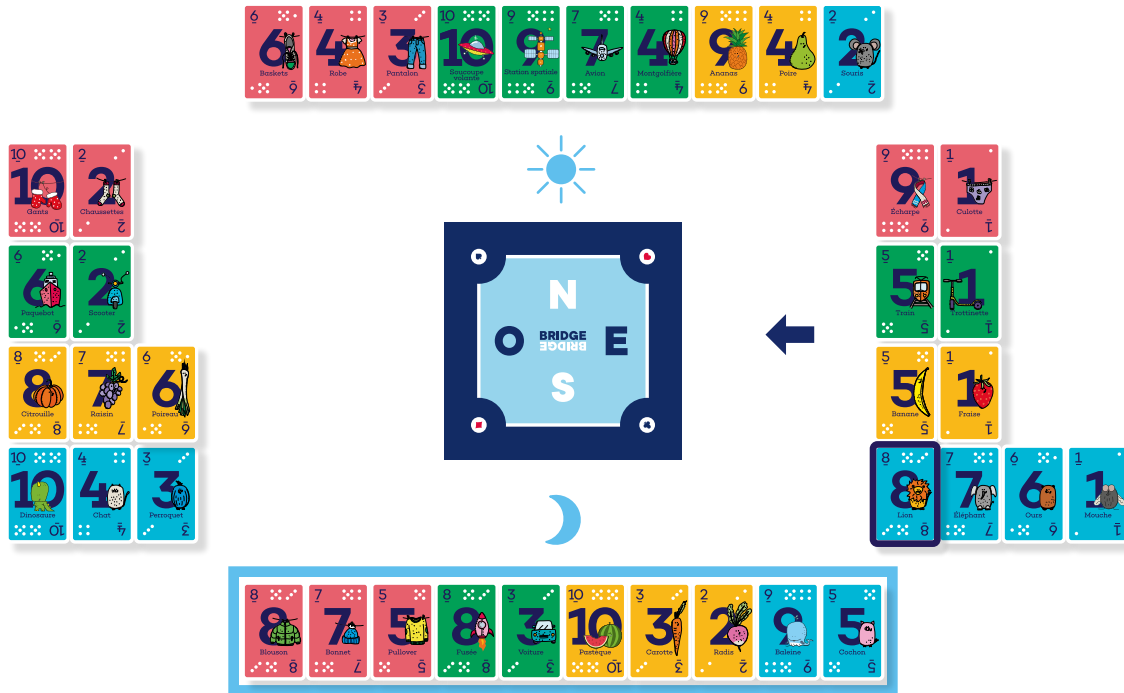
LE MOT DU JOUR

- ▶ **PLAN DE JEU.** Au bridge, l'éveillé doit élaborer une stratégie, repérer ses couleurs intéressantes (grosses cartes, couleurs longues...), faire attention aux communications et aux blocages... et décider dans quel ordre jouer ses cartes. C'est ce qu'on appelle faire son PLAN DE JEU.

JEU

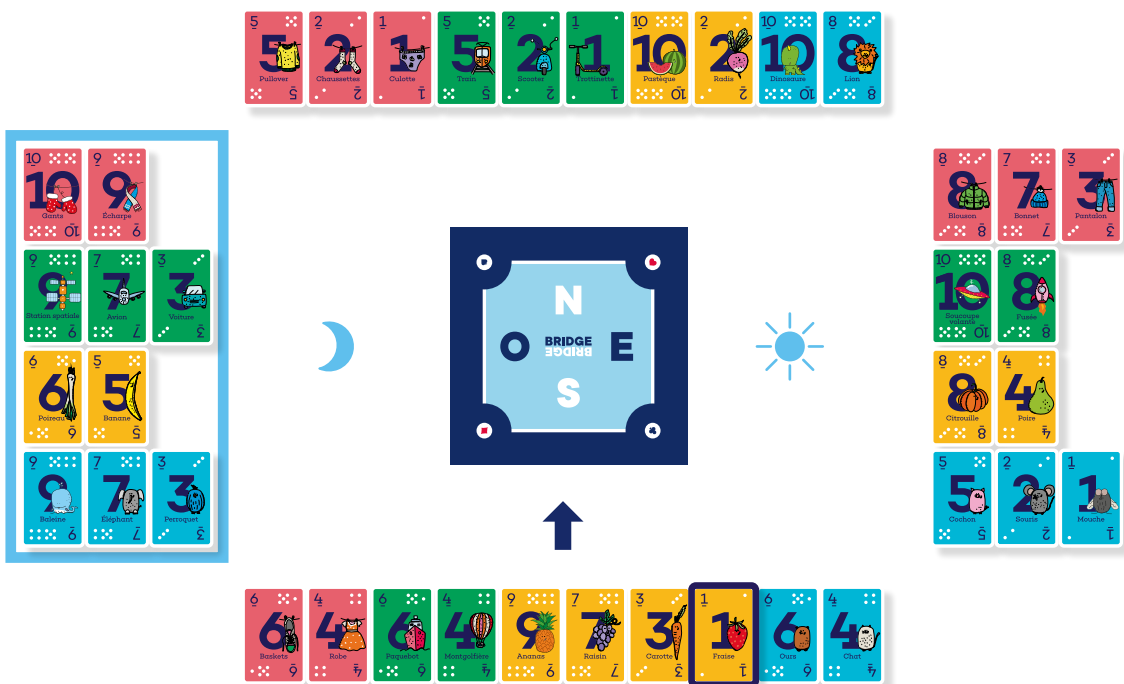
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°15 ▶ Est donneur

Entame du 8 bleu en tête de séquence. Ouest doit jouer son 10 uniquement quand l'endormi jouera son 9. Avant de relancer bleu, il peut jouer son 10 rouge. Sinon il devra indiquer son refus de la couleur verte à Est en défaussant son 2 vert sur le 4^e tour bleu. **6 à 4 pour EO.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°15 ▶ Sud donneur

Entame du 1 jaune, petit dans une couleur longue. Nord doit jouer gros en 3^e, rejouer la couleur et défausser son 1 vert pour montrer le refus de la couleur (et éventuellement le 1 rouge aussi) pour que Sud trouve le retour bleu. **6 à 4 pour NS.**




Quiz n°6



Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Vrai ou faux ?

Quand on défausse le  cela veut dire que l'on a envie que notre partenaire joue la couleur rouge.

Question 2 ▶ ENTAME

De quelle carte vas-tu entamer avec ce jeu ?




Question 3 ▶ MÉMOIRE

7 cartes bleues ont été jouées. Il vous reste le 9 et le 3.
En jouant le 9, la situation suivante est-elle possible ?

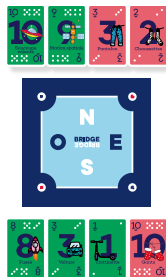


Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Mon coéquipier entame du , il y a 3 cartes jaunes chez l'endormi, et j'en possède moi-même 2.
Combien l'éveillé a-t-il de cartes jaunes au maximum ?

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

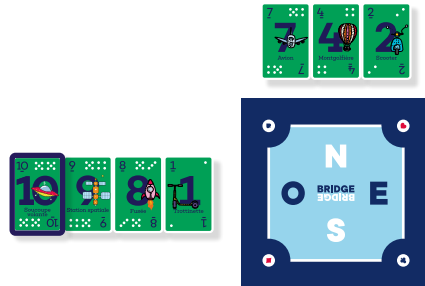
Comment jouer pour gagner 4 levées ?



COMPLÉMENTS

BOULE DE CRISTAL

? Quest entame du 10 vert. En voyant les cartes de l'endormi, il se dit qu'il va réaliser 4 levées avec les cartes vertes. Voyez-vous pourquoi ?



HISTORIQUE

Pour chaque joueur les cartes ont été jouées de gauche à droite.
Quest a commencé à jouer (avec le 6 vert donc).

- 1 Qui a gagné la première levée ?
- 2 Si tu étais en Sud, comment marquerais-tu les levées ? Et si tu étais en Est ?
- 3 Qui a gagné la dernière levée ?



COMMUNICATION

Sud a la main.

? Comment doit-il jouer pour réaliser les 4 dernières levées ?



: Jouer en finesse avec une fourchette !

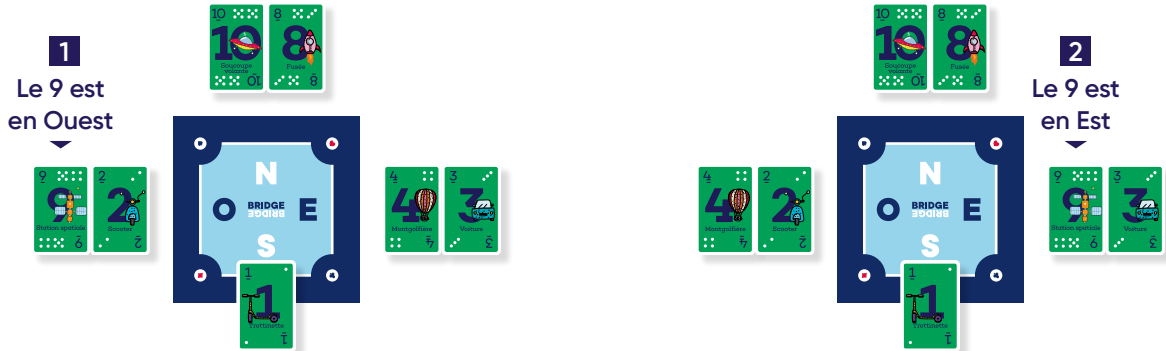


LE COURS

Tu es en Sud. Le 9 vert n'a pas encore été joué. Tu joues le 1 vert.
Peux-tu gagner 2 levées ? À quelle condition ?



Deux cas possibles :



Jouer le 8 vert permet de gagner 2 levées si le 9 vert est en Ouest, c'est-à-dire un cas sur deux.
Jouer le 10 vert « dans le vide » ne permet jamais de gagner deux levées quelle que soit la place du 9.

LE MOT DU JOUR

► **FOURCHETTE.** Une fourchette est le fait de détenir dans une main deux cartes d'une même couleur parmi trois qui se suivent sans détenir celle du milieu.
Exemples : La fourchette 10-8, il manque le 9. La fourchette 9-7, il manque le 8.

Lorsqu'on possède une fourchette, pour faire une levée avec une carte non maîtresse, on joue une petite carte vers la fouchette en espérant que la carte manquante soit correctement placée.

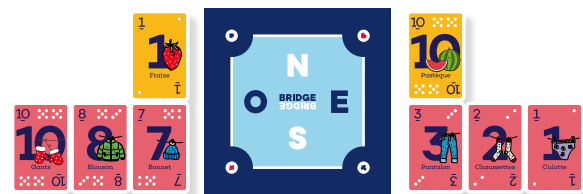
QUESTIONS PETIT MALIN



1 Tu es l'éveillé en Ouest. Tu joues le 2 bleu. Nord défausse le 1 jaune. Comment joues-tu pour gagner 3 levées bleues ?



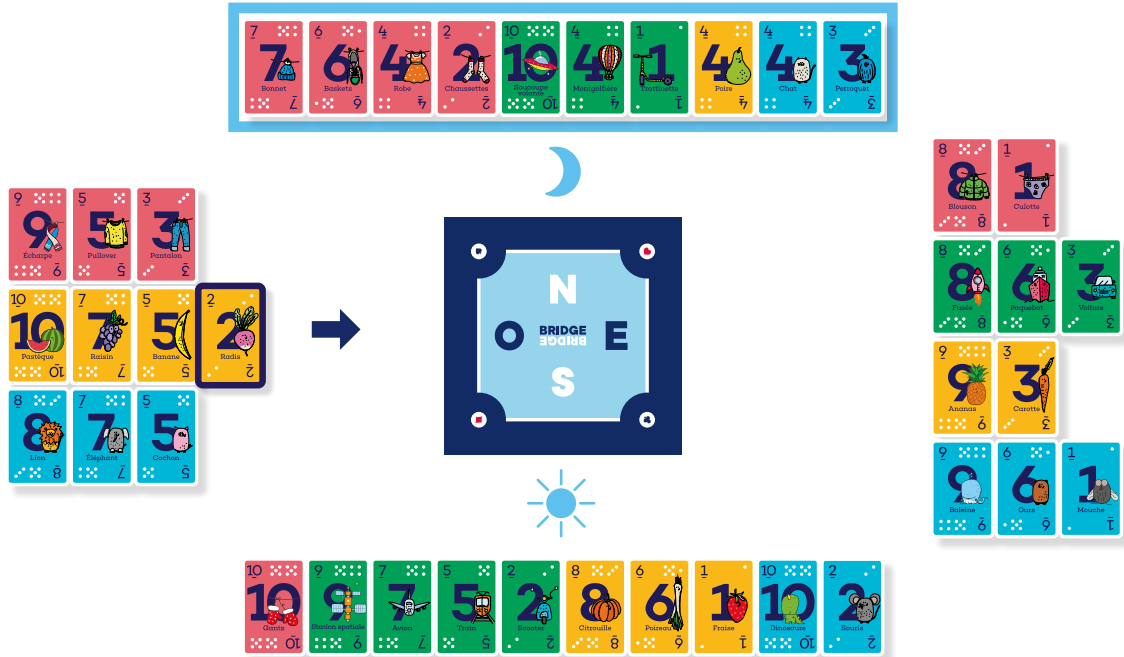
2 Est est en main et veut gagner les 4 dernières levées. Où doit être placé le 9 rouge ? Comment jouer ?



JEU

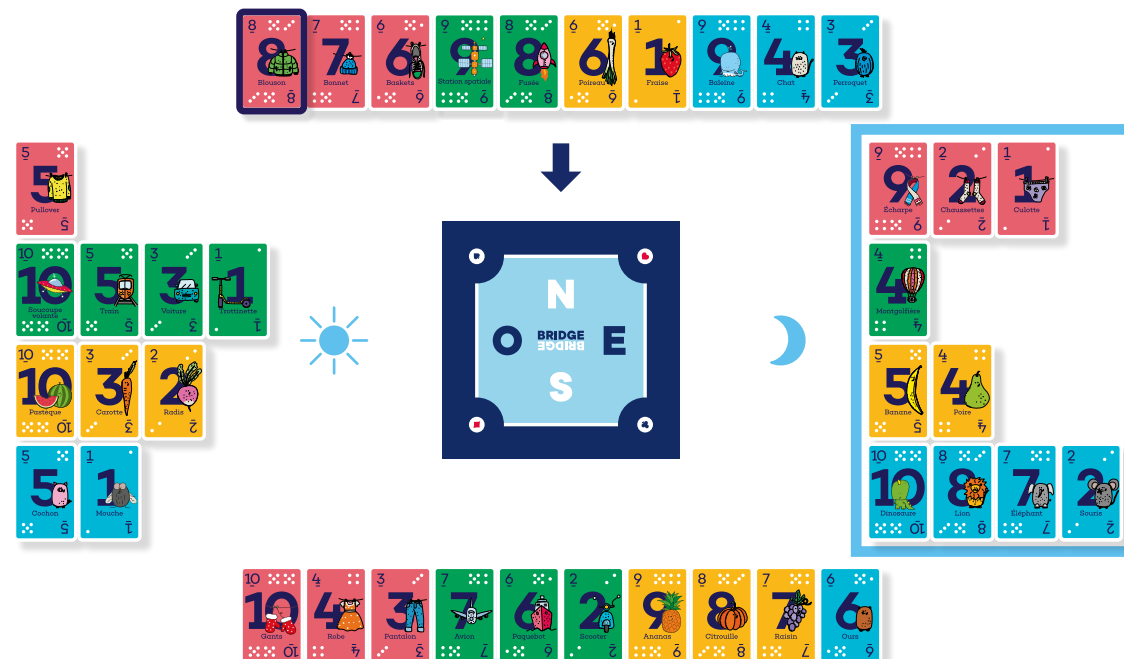
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°16 ▶ Ouest donneur

Entame du 2 jaune, petit dans une couleur longue. Est doit jouer son 9, gros en 3^e, et rejouer la couleur, vers la fourchette cachée d'Ouest qui joue alors économique puis encaisse ses cartes maîtresses. Ainsi les 4 premières levées vont au flanc. Lorsque Sud prend la main, il joue les grosses cartes du côté court en premier de sa couleur longue : vert. Ouest défaussant, il est aisé pour Sud d'assurer 4 levées dans cette couleur en jouant petit vers la fourchette 9-7 et empocher le reste. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°16 ▶ Nord donneur

Entame du 8 rouge en tête de séquence. Sud ne doit jouer son 10 que pour manger le 9 d'Est. Après avoir encaissé ses levées rouges, le flanc doit donner la main. Ouest doit voir que pour gagner cette partie, il faut que le 9 bleu soit placé en Nord, il joue donc une petite carte vers sa fourchette 10-8 une première fois. Puis doit revenir en Ouest avec le 10 qui lui reste pour recommencer la manœuvre et assurer 4 levées bleues. **6 à 4 pour EO.**



COMPLÉMENTS

REPÉRER LES FOURCHETTES

Observe les différentes couleurs et regarde s'il y a une fourchette.
Quand tu en repères une, précise quelle est la carte manquante.



LE BON MANIÈMENT

?
C'est à Sud de jouer.
Comment peut-il
gagner 3 levées ?



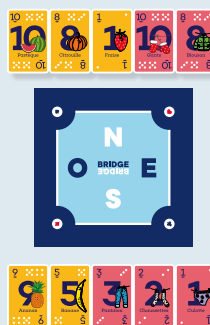
GOÛT DU RISQUE

?
Le 10 jaune n'est pas encore tombé.
C'est à Sud de jouer, il pense qu'il
peut quand même gagner une levée.
Quelle idée a-t-il ?



JOUONS EN FINESSE ET CROISONS LES DOIGTS !

?
Il ne reste dans le jeu
que les cartes rouges et jaunes.
Sud a la main.
Comment doit-il jouer
pour peut-être gagner
les 5 dernières levées ?



∴ Savoir perdre pour mieux gagner !

RAPPELS

- ▶ On défasse une petite carte dans une couleur qu'on ne veut pas que le coéquipier joue.

JOUER PETIT VERS UNE FOURCHETTE :

On joue petit vers la fourchette 10-8.

Si Ouest joue le 9, on joue le 10,

si Ouest joue petit, on joue le 8.

On croise les doigts pour que le 9 soit bien en Ouest, ce qui permet dans ce cas de réaliser 2 levées.



Parfois on a le choix de différer le gain d'une levée, il peut être intéressant de le faire pour :

- ▶ maintenir les communications avec la main du coéquipier (NB : ce coup s'appelle un coup à blanc)
- ▶ épuiser les cartes adverses de la couleur jouée (NB : ce coup s'appelle un laisser-passer)



Combien de levées le camp Nord-Sud peut-il gagner avec cette belle couleur bleue ?
Peut-on éviter de perdre une levée ?
Comment jouer cette couleur sans grosse carte en Nord dans les autres couleurs ?

Ouest entame du 2 rouge. Est joue son 9, gros en 3^e. Toutes les cartes rouges du camp Nord-Sud sont visibles. Combien de cartes rouges Est possède-t-il ?
Si on ne prend pas le 9 rouge avec le 10, et qu'on attend le tour suivant, que se passe-t-il pour Est ?

QUESTIONS PETIT MALIN

- ? Sud a la main. Peut-il gagner 3 levées ?



LE MOT DU JOUR

- ▶ **KIBBITZ.**
Spectateur d'une partie de bridge.
On kibbitze assis derrière un joueur dans un silence absolu !

Ce manuel de Petit Bridge est presque fini... Nous vous invitons à kibbitzer et jouer des parties de « grand » bridge pour pouvoir encore et toujours progresser car c'est en bridgeant que l'on devient bridgeur !



JEU

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°17 ▶ Est donneur

Entame du 9 bleu en tête de séquence. Nord peut prendre de suite ou pas, son problème n'est pas là : la couleur verte de l'endormi est certes longue, mais n'est pas maîtresse, il va falloir donner la main aux adversaires, et l'endormi ne possède pas de cartes pour assurer les communications autre que le 10 vert : il faut donc jouer petit vert des deux mains au premier tour de la couleur puis prendre pour pouvoir faire 4 levées dans cette couleur. **7 à 3 pour NS.**

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°17 ▶ Sud donneur

Entame du 2 jaune, petit dans une couleur longue, Nord doit jouer son 9 (gros en 3^e). L'entame du 2 déniait une carte inférieure, le 1 jaune est donc en Nord. Est prévoyant d'affranchir la couleur bleue, il doit être vigilant : il peut et doit laisser passer une fois pour le cas où le 10 bleu serait en Nord. En effet Nord sera dans l'incapacité de rejouer jaune. Avec cette précaution, la couleur bleue sera affranchie sans souci. **6 à 4 pour EO.**

COMPLÉMENTS

UNE COMMUNICATION DÉLICATE

? Tu es l'éveillé en Ouest et l'endormi Est vient de prendre la main.
Comment jouer pour gagner les 9 levées restantes ?



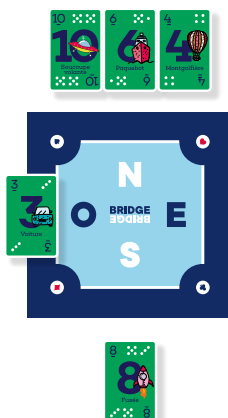
APRÈS VOUS...

? Il reste 4 tours à jouer. Nord est l'endormi.
Ouest a la main, comment doit-il jouer pour être sûr de gagner une levée ?



ESPRIT DE DÉDUCTION

? Dans ce défi, on ne voit que quelques cartes des joueurs. Ouest entame du 3 vert.
En voyant les cartes de l'endormi, que peut en déduire Sud ?
Quelles cartes peut posséder Est ? Que doit-il jouer ?



TOURNOI : EN PRATIQUE

Pour les dernières séances, nous proposons des donnes pour organiser un ou plusieurs petits tournois. La première organisation d'un tournoi de bridge n'est pas évidente, n'hésitez pas à vous rapprocher d'un club de bridge pour des conseils et un coup de pouce.

Chacune des séances 18, 19, 20 regroupe 4 donnes. Vous pouvez décider d'autres modalités pour organiser un tournoi en fonction de vos envies et vos contraintes.

Organisation d'un tournoi

Numérotez les tables à l'aide d'un petit carton posé dessus. *Exemple de 1 à 6.*

Les joueurs assis en Nord-Sud restent toujours assis à la même place pendant tout le tournoi.

Après chaque donne, les joueurs assis en Est-Ouest doivent changer de table en montant d'une position.

Exemple : Les EO de la table 1 vont à la table 2, les EO de la table 2 vont à la table 3... Et les EO de la table 6 vont à la table 1.

Cela permet aux joueurs de se confronter à différents adversaires. Toutes les paires Nord-Sud auront joué avec les mêmes jeux. Ceci permet une comparaison des scores des paires Nord-Sud. Il en va de même pour les paires Est-Ouest.

Classement à l'issue d'un tournoi

Les équipes sont les paires Nord-Sud et les paires Est-Ouest.

Vous trouverez **des feuilles de score** déjà prêtes en annexe, à distribuer à chaque paire.

Chaque équipe note le nombre de levées qu'elle a gagnées après chaque partie, puis fait son total à la fin du tournoi.

Vous pourrez alors effectuer :

- ▶ un classement des Nord-Sud.
- ▶ un classement des Est-Ouest.

Quelques situations d'arbitrage pour le Petit Bridge

Il est possible que vous soyez amené à gérer des situations litigieuses. Pour vous aider voici quelques idées pour établir des règles valables pour tous, et ainsi être juste.

Nous vous conseillons d'annoncer ces règles de jeu avant le début du tournoi pour le meilleur déroulement possible.

▶ Absence d'endormi

Faites étaler l'endormi au moment où vous vous en rendez compte, le plus tôt sera le mieux !

▶ Cartes en moins ou en trop en fin de partie

1 levée de pénalité (1 levée de moins sur la feuille de score) pour l'équipe dont un joueur n'a pas 10 cartes.

En début de tournoi demandez à ce que les joueurs comptent leurs cartes avant de les regarder afin d'éviter cet écueil.

▶ Jeu à la parlante, bavardage, attitude non adaptée...

1 avertissement (carton jaune) à la paire fautive la première fois, 1 levée de pénalité la deuxième fois et au-delà.

▶ Ne pas fournir la couleur alors que l'on pouvait

Si la levée suivante n'a pas été attaquée, changer simplement la « mauvaise » carte.

Si la levée suivante a été attaquée : le jeu continue normalement. Mais 2 levées de pénalités sont infligées à l'équipe fautive en fin de partie.

Si les 2 camps font ce type d'erreur sur une même donne, on n'applique aucune pénalité.

TOURNOI N°1

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°18 ▶ Ouest donneur

Entame du 2 jaune pour le 9 d'Est qui rejoue la couleur. Le camp EO réalisera 4 levées si Ouest joue sans gaspiller de grosses cartes et tire ses cartes maîtresses. Une fois en main Sud doit jouer sa couleur verte, en jouant les grosses cartes de la main courte en premier, ce qui lui permet de localiser le 8 vert et de jouer vers la fourchette 9-7 en toute tranquillité. **6 à 4 pour NS.**

Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°18 ▶ Nord donneur

Entame du 8 rouge en tête de séquence, Sud ne doit jouer son 10 que si Est joue son 9. Sud doit continuer rouge pour son coéquipier. Nord en main doit jouer son 10 vert sous peine de voir EO faire 7 levées en jouant ses cartes jaunes et bleues. **6 à 4 pour EO.**

TOURNOI N°1

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°19 ▶ Est donneur

Entame du 9 bleu en tête de séquence. Quand Nord prend la main, il doit jouer vert pour affranchir cette couleur. Entre temps, le camp EO devrait s'être octroyé 3 levées bleues. **6 à 4 pour NS.**

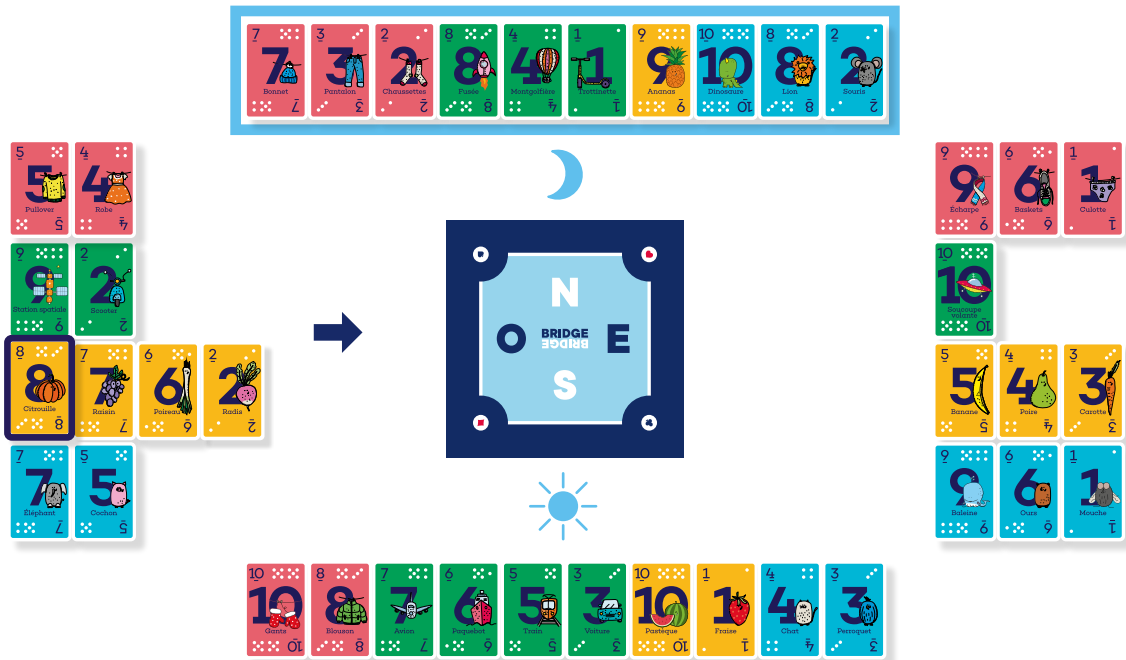
Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°19 ▶ Sud donneur

Entame du 1 jaune, petit dans une couleur longue. Nord joue son 10, gros en 3^e, et relance la couleur. Est doit affranchir ses cartes vertes en priorité. Sud prend la main au 10 vert et joue ses cartes maîtresses jaunes. **6 à 4 pour EO.**

TOURNOI N°2

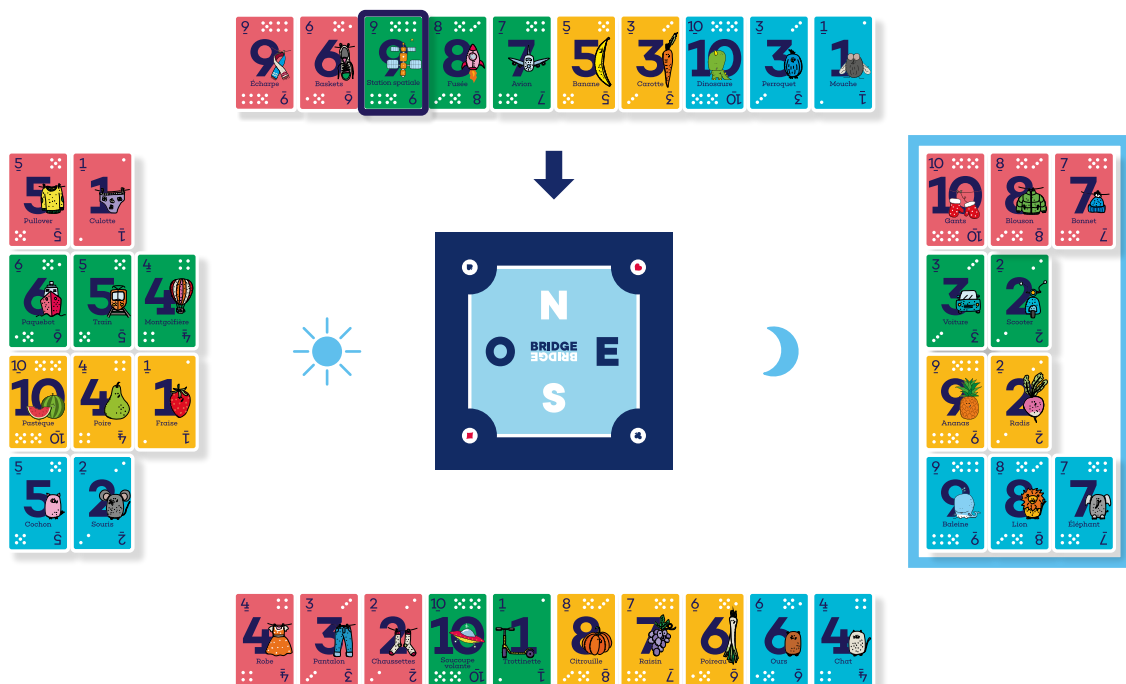
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°20 ▶ Ouest donneur

Entame du 8 jaune en tête de séquence. L'éveillé doit affranchir ses cartes vertes pour assurer 2 levées dans cette couleur (le jeu vers les fourchettes rouge ou bleue est incertain, d'ailleurs il ne rapporte qu'une levée). Quant à Est, en main au 10 vert il doit relancer jaune pour permettre l'affranchissement de cette couleur quand Ouest prendra la main au 9 vert. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°20 ▶ Nord donneur

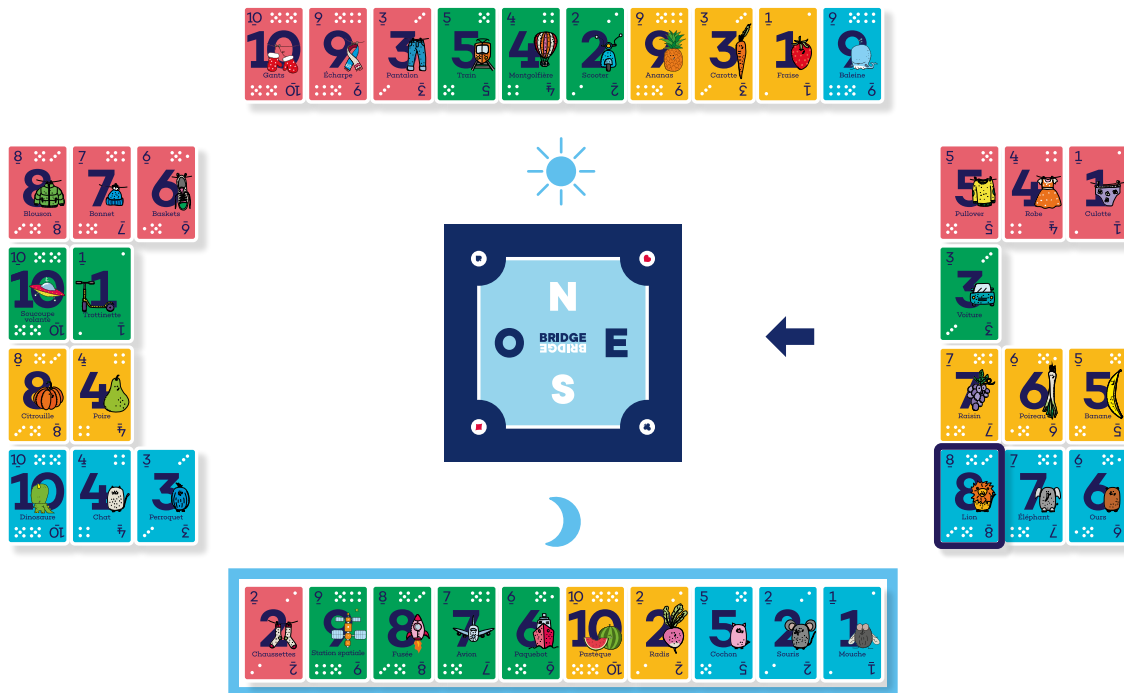
Entame du 9 vert en tête de séquence. Sud doit jouer son 10 en 3^e pour éviter de bloquer la couleur, Nord devrait trouver le retour jaune quand Sud défausse le 2 rouge. Ouest doit d'abord affranchir sa couleur bleue, avant de jouer petit vers la fourchette 10-8 rouge. **6 à 4 pour EO.**



TOURNOI N°2

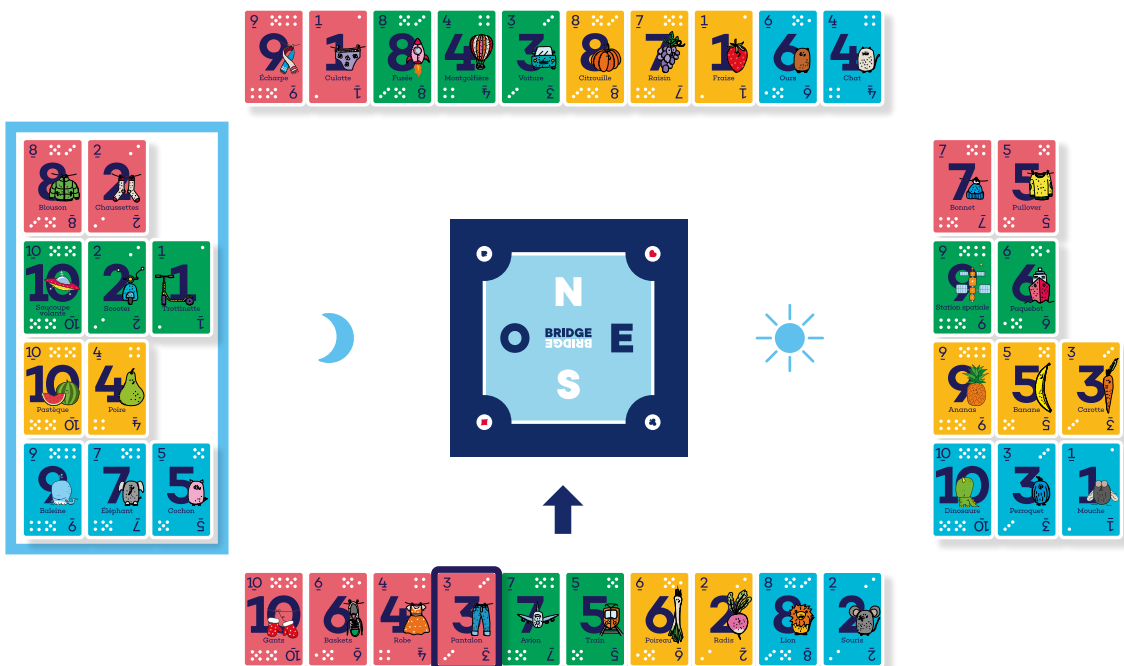
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°21 ▶ Est donneur

Entame du 8 bleu en tête de séquence, Ouest doit jouer son 10, et relancer la couleur après la chute du 9 de Nord. Est à nouveau en main rejoue jaune. Mais Nord prend et affranchit sa couleur verte sans difficulté. **6 à 4 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°21 ▶ Sud donneur

Entame du 3 rouge, petit dans une couleur longue, pour le 9 de Nord, gros en 3^e, qui relance la couleur. 4 levées à l'entame et la mémorisation que la couleur rouge est affranchie. EO devrait faire le reste en repérant sa meilleure couleur : bleue qui lui offre 3 levées gagnantes. Sans la continuation de la couleur d'entame, le camp EO peut faire 7 levées. **6 à 4 pour EO.**



TOURNOI N°3

Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°22 ▶ Ouest donneur

Entame du 1 vert, petit dans une couleur longue, Est joue son 10 en 3^e et rejoue la couleur pour récolter 4 levées pour son camp dès l'entame. Ouest devrait trouver le retour jaune même sans la défausse du 1 rouge de son partenaire. Mais c'est déjà fini, NS fait le reste des levées. **6 à 4 pour NS.**

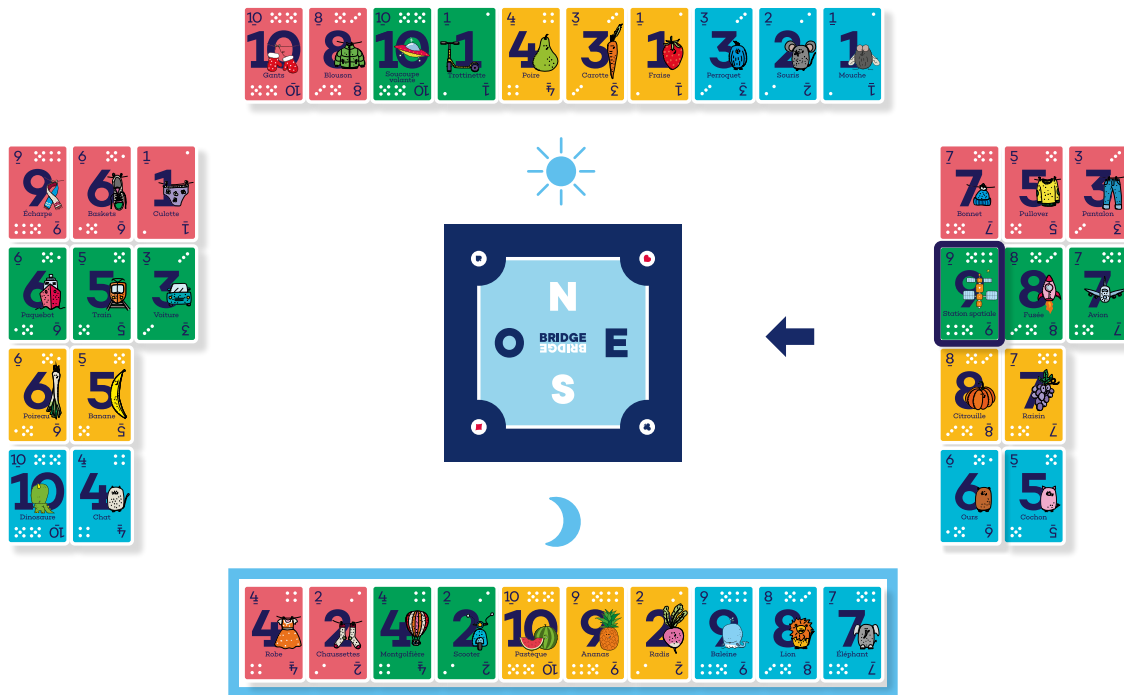
Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°22 ▶ Nord donneur

Entame du 1 vert, petit dans une couleur longue, Sud prend et rejoue vert, Nord doit être vigilant et prendre le 8 du 10 car ses cartes vertes restantes sont maîtresses et il n'a pas d'autre moyen de prendre la main. Puis Nord relance jaune pour l'affranchissement de 2 levées de plus en Sud après la défausse du 1 rouge. Ouest est bien en peine pour affranchir sa couleur bleue sur ce terrible flanc.. **7 à 3 pour NS.**

TOURNOI N°3

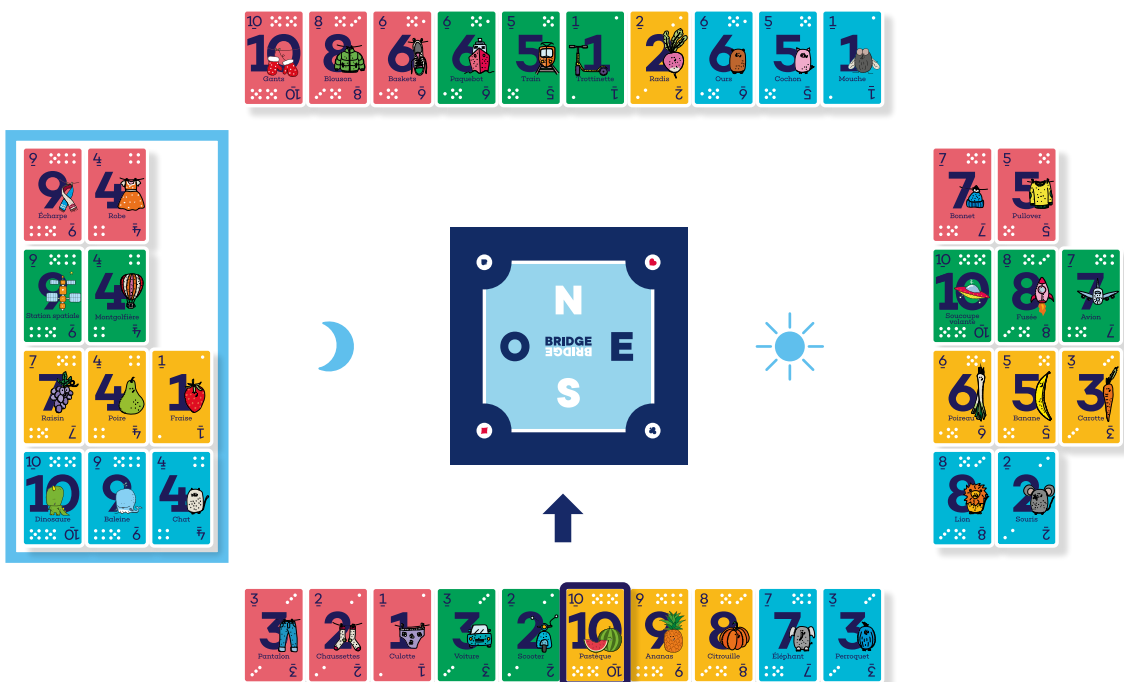
Jeu fléché n°1 ▶ Donne n°23 ▶ Est donneur

Entame du 9 vert en tête de séquence. Nord prend et tente d'affranchir ses couleurs bleue et jaune. Mais Ouest, en main au 10 bleu, relance vert pour son partenaire. S'il ne le fait pas, Nord pourrait gagner une levée de plus en jouant le 2 rouge vers sa fourchette 10-8. **7 à 3 pour NS.**



Jeu fléché n°2 ▶ Donne n°23 ▶ Sud donneur

Entame du 10 jaune en tête de séquence. Nord doit défausser son 1 vert pour refuser cette couleur afin que Sud puisse trouver le retour rouge qui permettra à son camp de gagner 3 levées supplémentaires après les jaunes. **6 à 4 pour NS.**





Feuille de marque pour partie libre



	NORD/SUD	EST/OUEST
	_____ ET _____	_____ ET _____
PARTIE 1		
PARTIE 2		
PARTIE 3		
PARTIE 4		
TOTAL		



Feuille de marque pour partie libre



	NORD/SUD	EST/OUEST
	_____ ET _____	_____ ET _____
PARTIE 1		
PARTIE 2		
PARTIE 3		
PARTIE 4		
TOTAL		



Feuille de marque pour tournoi



	PAIRE	
	_____ ET _____	
	NORD/SUD	EST/OUEST
PARTIE 1		
PARTIE 2		
PARTIE 3		
PARTIE 4		
TOTAL		



Feuille de marque pour tournoi



	PAIRE	
	_____ ET _____	
	NORD/SUD	EST/OUEST
PARTIE 1		
PARTIE 2		
PARTIE 3		
PARTIE 4		
TOTAL		

∴ Solutions

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



C'est Est qui gagne la levée.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Ouest a posé
la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



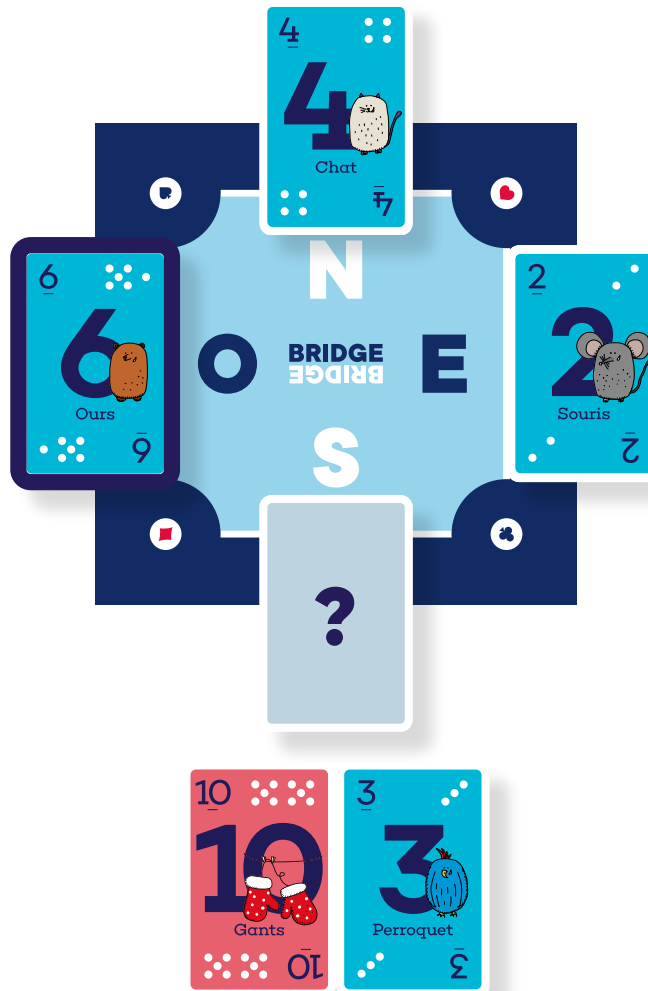
C'est Ouest qui gagne la levée
car aucun joueur n'a de carte jaune.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



Ouest a posé
la première carte.
Qui va gagner la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Ouest qui va gagner la levée
car Sud devra jouer **le 3 bleu**.

QUESTION 1

QUESTION 2

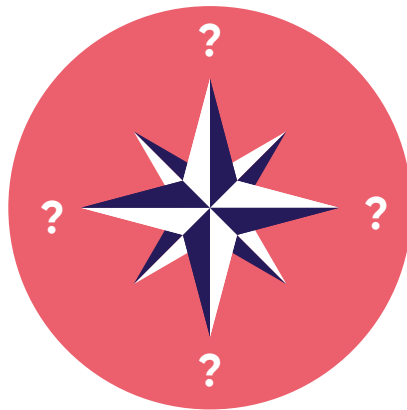
RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GÉOGRAPHIE / QUESTION 1

Quel est cet instrument ?
À quoi sert-il ?



Placer les 4 points cardinaux
sur la rose des vents :



SOLUTION

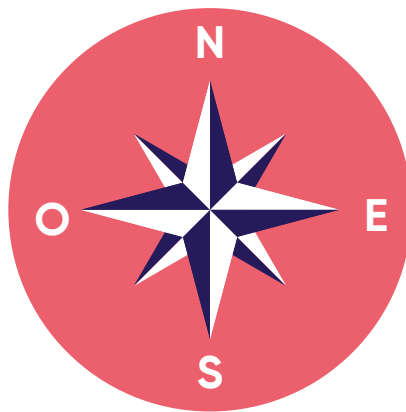
RETOUR AU COURS

SOLUTION

C'est une boussole.
Elle indique le nord magnétique de la Terre,
et permet ainsi de se repérer dans l'espace.



Placer les 4 points cardinaux
sur la rose des vents :



QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GÉOGRAPHIE / QUESTION 2

Quels sont les pays autour de la France ?
Dans quelle direction se trouvent-ils ?

Citer une chaîne de montagnes au Sud
de la France et une chaîne de montagnes
à l'Est de la France.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

- ▶ On trouve le Royaume-Uni et la Belgique, au nord, le Luxembourg, au Nord-Est, l'Allemagne et la Suisse, à l'Est, l'Italie, au Sud-Est, et l'Espagne, au Sud.
- ▶ La chaîne des **Pyénées**, au Sud, les **Alpes**, le **Jura** et les **Vosges**, à l'Est.



QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VOCABULAIRE

Peux-tu citer d'autres objets
qui vont par paire ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Une paire de chaussures,



une paire de ciseaux,



une paire de lunettes,



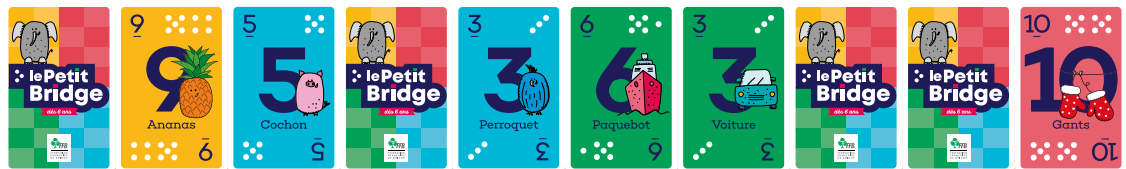
une paire de jumelles, une paire de skis,
une paire de rollers, une paire de gants ou de moufles,
une paire de bretelles...

Bref tous les objets qui vont par deux.

[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / RANGEMENT / QUESTION 1 ★

Les 10 cartes sont rangées par famille,
de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?

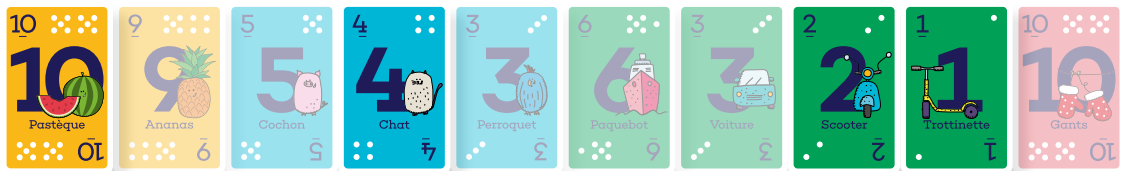


SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Les 10 cartes sont rangées par famille, de la plus grande à la plus petite. Quelles sont les cartes cachées ?



Le 10 jaune, le 4 bleu, le 2 et le 1 verts.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RANGEMENT / QUESTION 2 ★★

Les 10 cartes sont rangées par famille,
de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Les 10 cartes sont rangées par famille,
de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?



A et B : 2 cartes parmi **le 9**, **le 8** et **le 7 jaunes**.
C : soit **le 1 bleu**, soit **le 10 vert**.
D : **le 3**, **le 2** ou **le 1 rouge**.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RANGEMENT / QUESTION 3 ★★★

Les 10 cartes sont rangées par famille,
de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?

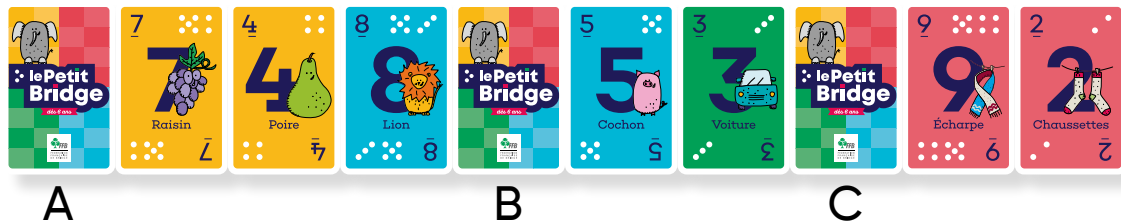


SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Les 10 cartes sont rangées par famille,
de la plus grande à la plus petite.
Quelles sont les cartes cachées ?



A : le 10, le 9 ou le 8 jaune.

B : le 7 ou le 6 bleu.

C : le 2 ou le 1 vert, ou le 10 rouge.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A GAGNÉ ? / QUESTION 1

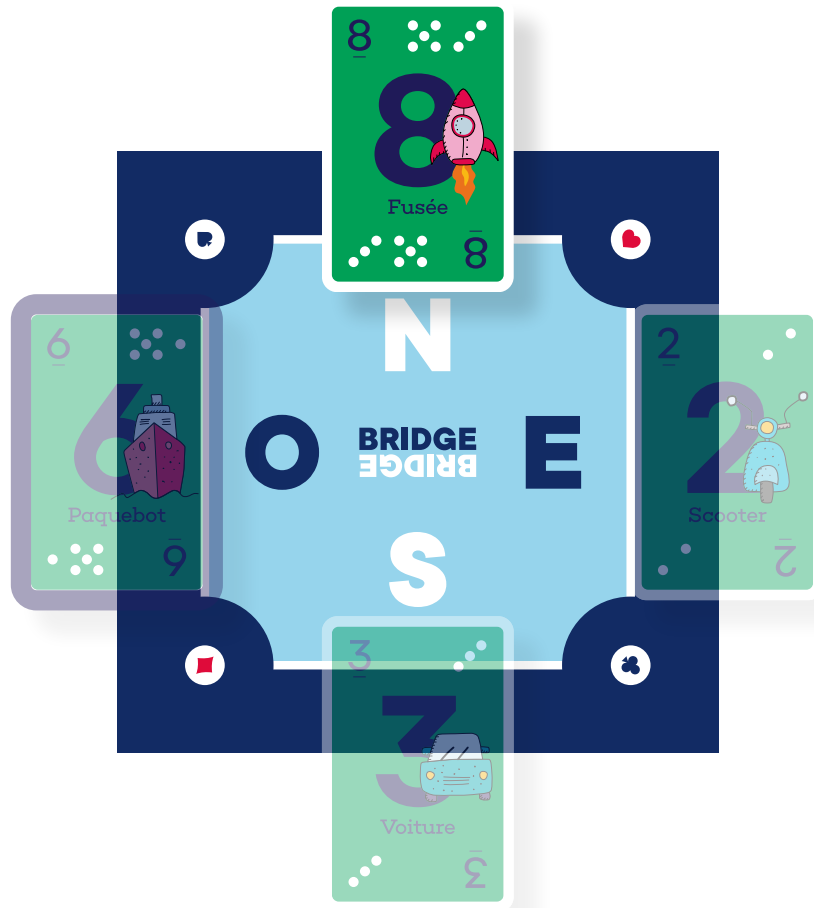


Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Nord qui a gagné la levée.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A GAGNÉ ? / QUESTION 2



Nord a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Nord qui a gagné la levée.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A GAGNÉ ? / QUESTION 3



Est a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Est qui a gagné la levée.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A GAGNÉ ? / QUESTION 4



Nord a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Nord qui a gagné la levée.

QUESTION 4 SUITE

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A GAGNÉ ? / QUESTION 4



Ouest a posé la première carte.
Qui a gagné la levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Ouest qui a gagné la levée.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

- ▶ Combien chaque joueur possède-t-il de cartes ?
- ▶ Combien y a-t-il de cartes au total dans le jeu du Petit Bridge ?
- ▶ Est-il possible d'avoir toutes les cartes d'une même couleur ?
- ▶ Combien une équipe peut-elle faire de levées au maximum ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

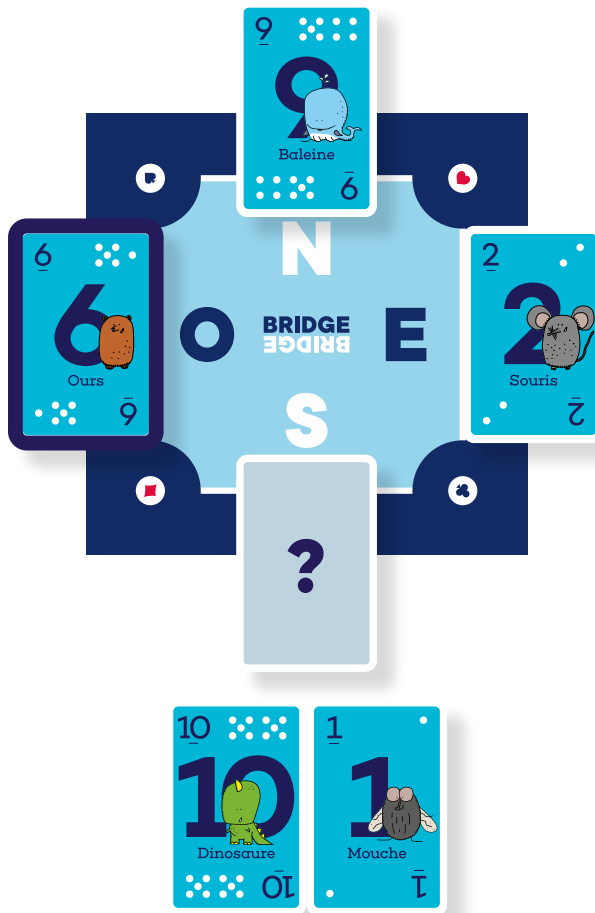
- ▶ Combien chaque joueur possède-t-il de cartes ?
Chaque joueur possède **10 cartes**.
- ▶ Combien y a-t-il de cartes au total dans le jeu du Petit Bridge ?
Il y a $4 \times 10 = 40$ cartes dans le jeu.
- ▶ Est-il possible d'avoir toutes les cartes d'une même couleur ?
Oui, mais c'est très rare !
Par exemple :



- ▶ Combien une équipe peut-elle faire de levées au maximum ?
Chaque joueur joue 10 cartes, une équipe peut donc gagner **10 levées au maximum**.

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

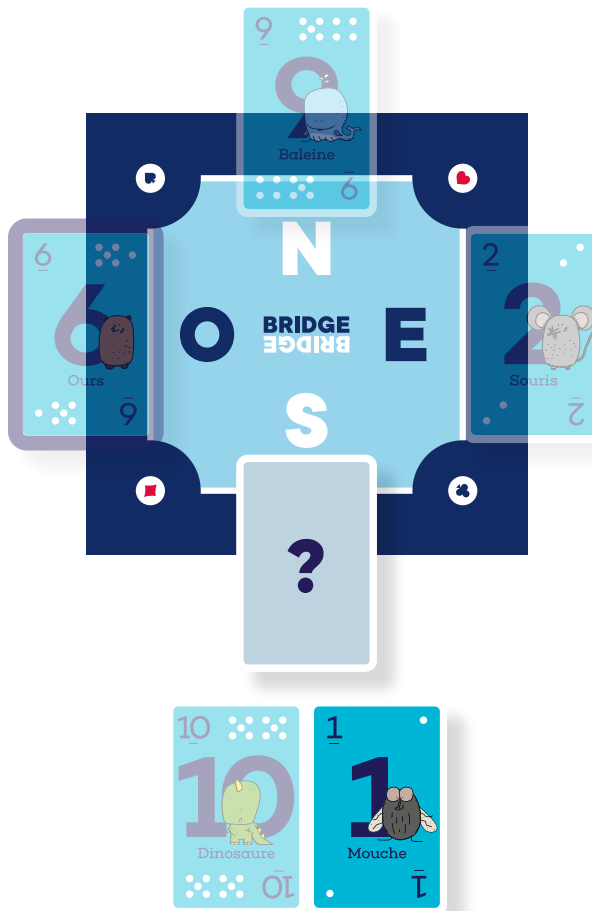


Quelle carte conseilles-tu à Sud de jouer ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 1 bleu**
pour garder son 10 pour une levée ultérieure.

RETOUR AU COURS

LE COURS / QUESTIONS



Nord joue le 8 jaune.
Que jouez-vous en Est ?
Que jouez-vous en Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Est doit jouer **le 4 jaune**.
Sud joue **le 10 jaune**,
car il n'est pas certain
que Nord gagne avec **son 8**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VERTICAL OU HORIZONTAL ?

Pour chaque image,
dire si c'est « horizontal » ou « vertical » ?

1



2



3



4



SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

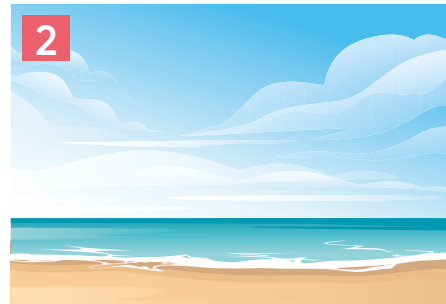
Pour chaque image,
dire si c'est « horizontal » ou « vertical » ?

1



Vertical

2



Horizontal

3



Horizontal

4



Vertical

[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / CARTES MANQUANTES

6 Poireau

3 Carotte

2 Radis

8 Citrouille

1 Fraise

N
O BRIDGE E
S

7 Raisin

4 Poire

?

Connaissant les cartes jaunes de Nord, Ouest et Est, quelles sont les cartes jaunes de Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud possède les cartes manquantes jaunes : **le 5, le 9 et le 10.**



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LEVÉES ET SCORE

Voici les cartes posées devant Est à la fin de la partie.



1

Quelle équipe a gagné la 1^{re} levée ?

Quelle équipe a gagné la 2^e levée ?

2

Qui a gagné la partie ?

3

Quel était le score au bout de 6 levées ?

4

Y avait-t-il un moment
où l'équipe Est-Ouest gagnait ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

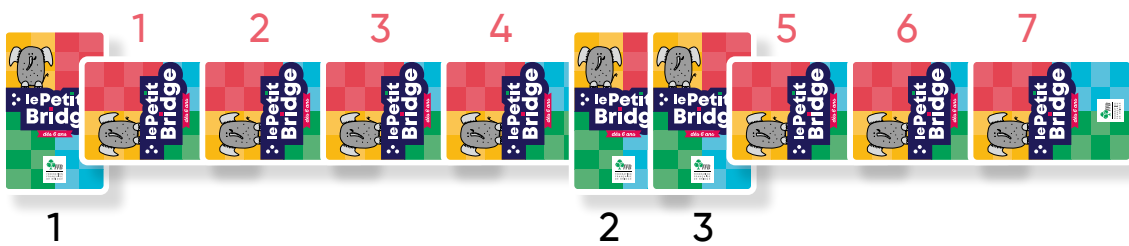
1

Le camp EO a gagné la 1^{re} levée.
Le camp NS a gagné la 2^e levée.



2

Le camp NS a gagné la partie 7 à 3.



3

Le score était de 4 à 2 pour NS.



4

Oui. À la première levée. 😊

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / SCORES EN FIN DE PARTIE

1 QUESTION ★

Si l'équipe Nord-Sud a gagné 4 levées,
combien de levées a gagné l'équipe Est-Ouest ?

2 QUESTION ★★

L'équipe Est-Ouest a gagné 6 à 3.
Est-ce possible ?

3 QUESTION ★

L'équipe Nord-Sud a gagné 8 à 2.
Quel est l'écart entre les 2 équipes ?

4 QUESTION ★★★

L'équipe Est-Ouest a gagné avec un écart de 3 points.
Est-ce possible ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / SCORES EN FIN DE PARTIE

1 QUESTION ★

L'équipe Nord-Sud a gagné 4 levées
et il y a 10 levées en tout.
L'équipe Est-Ouest en a donc gagné 6.

2 QUESTION ★★

Non. Le total des levées est forcément égal à 10.

3 QUESTION ★

6 (un écart correspond à la soustraction :
le plus grand – le plus petit = $8 - 2$).

4 QUESTION ★★★

Non,
car avec un écart de 3 points,
le score peut être 4 à 7
(mais $4 + 7 = 11$ donc ce n'est pas égal à 10),
3 à 6
(mais $3 + 6 = 9$ donc ce n'est pas égal à 10).
Aucun score avec un écart de 3
ne peut donner 10 levées.

RETOUR AU COURS



RAPPELS / QUESTION 1



Ouest joue le 7 jaune et Nord le 8.
Que jouez-vous en Est ?
Que jouez-vous en en Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Est joué le 4 jaune.
Sud joue le 3 jaune.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



RAPPELS / QUESTION 2



Nord joue le 8 jaune.
Que jouez-vous en Est ?
Que jouez-vous en en Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Est joue le 4 jaune.
Sud joue le 10 jaune.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

1

Peut-on perdre une levée
en jouant un « 10 » ?

2

Peut-on gagner une levée
en jouant un « 1 » ?

SOLUTION

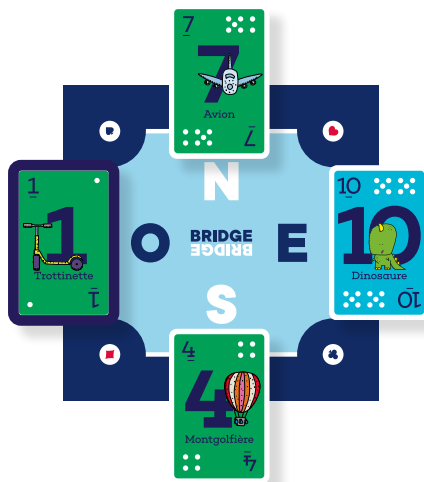
RETOUR AU COURS



SOLUTION

1

Oui, si on n'est pas le premier à jouer
et que notre 10 n'est pas de la couleur demandée
au départ.



Exemple :
Couleur demandée : le vert.
Nord gagne la levée.

2

Oui, si on est le premier à jouer
et que personne n'a de la couleur de notre 1.



Exemple :
Couleur demandée : le vert.
Ouest gagne la levée.

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Sud est le coéquipier de NORD.

Question 2 ▶ ENTAME

C'est le partenaire à sa gauche, donc Ouest, qui joue la deuxième carte.

Question 3 ▶ MÉMOIRE

Il y a 10 cartes bleues dans le jeu.

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Notre camp a gagné $10 - 3 = 7$ levées.

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

Que doit jouer Ouest pour que son camp gagne deux levées ?

Ouest doit jouer le 2 vert, ainsi son partenaire en Est remportera les 2 levées.

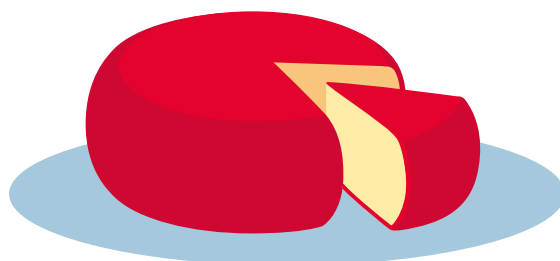


RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VOCABULAIRE

Dans quelle situation utilise-t-on
le verbe « entamer » ?

Trouver des synonymes du verbe « entamer ».



SOLUTION

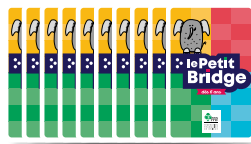
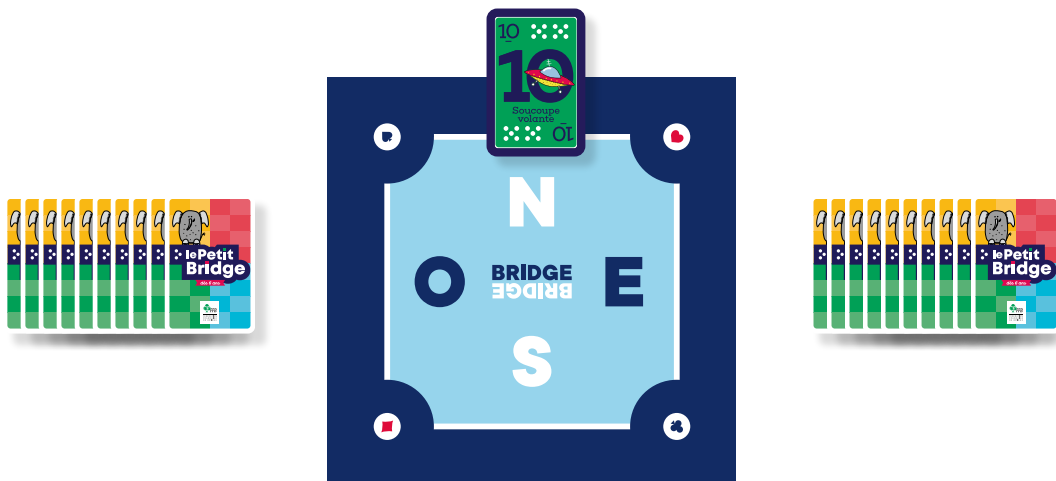
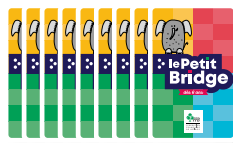
RETOUR AU COURS

SOLUTION

Entamer du pain, du fromage, un gâteau, etc.

Synonymes :

commencer, débiter, inaugurer, attaquer...



L'ENTAME est la première carte jouée de la partie.
Sur notre exemple c'est Nord qui a entamé.

[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / QUI A JOUÉ LA PREMIÈRE CARTE ? / QUESTION 1



Nord a gagné. Qui a entamé ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Puisque Nord a gagné,
la couleur jouée était donc **le vert** :
c'est donc soit Nord, soit Sud qui a entamé.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / QUI A JOUÉ LA PREMIÈRE CARTE ? / QUESTION 2



Est a gagné. Qui a entamé ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Puisque Est a gagné,
la couleur jouée était donc **le bleu** :
c'est donc Est qui a entamé.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE CARTE / QUESTION 1



Ouest a joué le 3 vert.
Que doit jouer Sud ? Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 10**
pour gagner la levée !

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE CARTE / QUESTION 2



Ouest a joué le 3 vert.
Que doit jouer Sud ? Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 1**
pour éviter de gaspiller,
car Nord gagne déjà la levée.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE CARTE / QUESTION 3



Ouest a joué le 3 vert.
Que doit jouer Sud ? Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 1**
pour éviter de gaspiller,
les grosses cartes étant à garder
pour la suite du jeu.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CARTES MANQUANTES

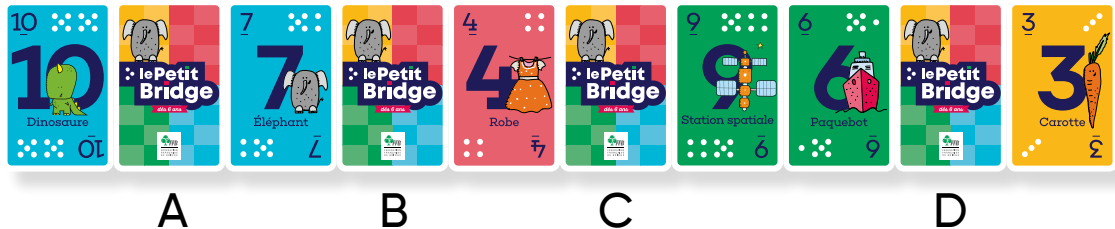


Trouve les cartes manquantes du jeu suivant sachant que les cartes sont rangées par couleur et par ordre.
Indice : tous les nombres de 1 à 10 sont représentés.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le A est forcément **le 8 bleu**,
il reste ensuite le 5, le 2 et le 1 à placer.

Le B peut être **le 5 bleu** ou **le 5 rouge**, **le 2 bleu**
ou **le 1 bleu**.

Le C peut être **le 2 rouge** ou **le 1 rouge**.

Le D peut être **le 2 vert** ou **le 1 vert**,
le 5 jaune ou **le 5 vert** - en fonction de ce
qui a été choisi avant.

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



Jouer pour gagner mais sans gaspiller !
Aide Sud à choisir la bonne carte.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 4**
pour éviter de gaspiller,
Nord ayant déjà gagné la levée.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2



Jouer pour gagner mais sans gaspiller !
Aide Sud à choisir la bonne carte.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 8**.
Il remporte ainsi la levée.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 3

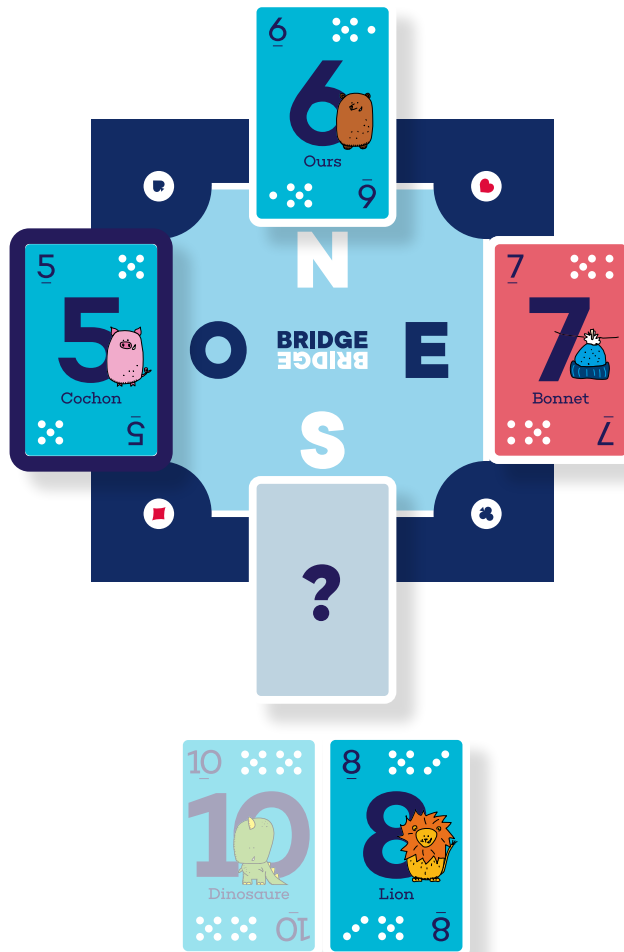


Jouer pour gagner mais sans gaspiller !
Aide Sud à choisir la bonne carte.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 8**.
Il remporte ainsi la levée
et garde **son 10** pour gagner
une autre levée.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 4



Jouer pour gagner mais sans gaspiller !
Aide Sud à choisir la bonne carte.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Cette fois Sud doit jouer **le 10**,
car **le 9 bleu** peut se trouver en Ouest.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN

1

Qui va être endormi
si Est est entame ?

2

Qui va être endormi
si Nord est entame ?

3

Si Nord est l'endormi,
qui est entame ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

1 Qui va être endormi si c'est Est qui entame ?



L'endormi se trouve à la gauche du joueur qui entame, c'est donc Sud.

2 Qui va être endormi si c'est Nord qui entame ?



L'endormi se trouve à la gauche du joueur qui entame, c'est donc Est.

3 Si c'est Nord l'endormi, qui entame ?



Le joueur qui entame se trouve à la droite de l'endormi, c'est donc Ouest.

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / ANGLAIS

- ▶ Quelle est la signification du mot anglais « bridge » ?
- ▶ Parmi les propositions, trouver le nom de ces quatre ponts parmi les plus célèbres du monde :

Tower Bridge

Viaduc de Millau

Le pont de San Francisco

Pont du Gard



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

La signification du mot anglais « bridge » est : **Pont.**

Voici les noms des 4 ponts :



Le pont de San Francisco



Viaduc de Millau



Pont du Gard



Tower Bridge

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TROUVER UN PONT ENTRE DEUX JEUX



Sud joue avec l'endormi en Nord.

1

Sauras-tu aider Sud à gagner les 5 levées sans connaître les cartes des adversaires ?

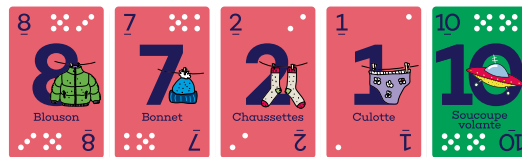
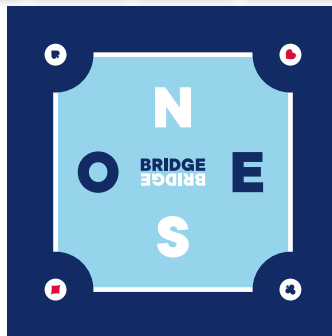
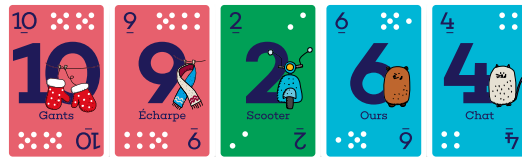
2

Quelles sont les deux cartes qui ont constitué le pont permettant de passer de Nord à Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

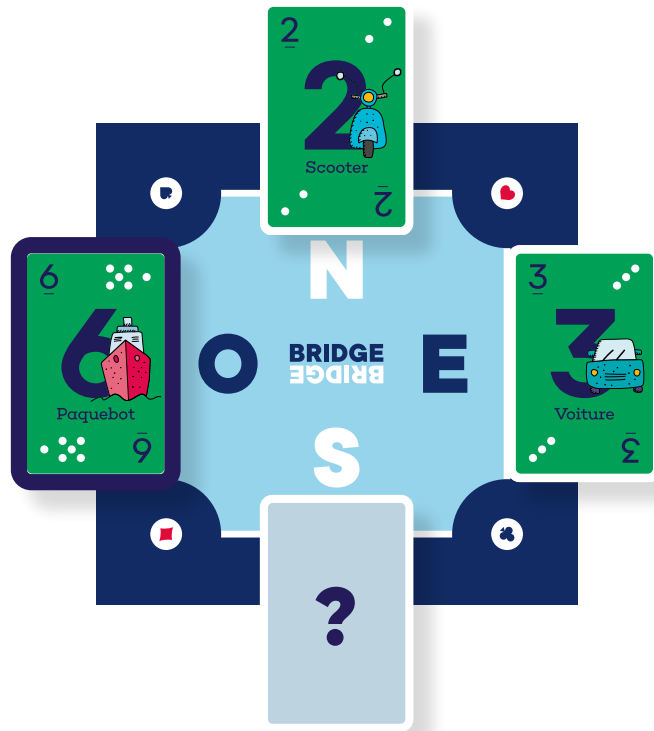
SOLUTION



- 1 Sud doit jouer **petit rouge** (le 1 ou le 2) pour **le 10 rouge**, puis **le 9 rouge** de Nord (Sud joue **le 1** ou **le 2**). Nord joue **le 2 vert** pour revenir en Sud avec **le 10 vert**, pour finalement jouer **les 7 et 8 rouges**.
- 2 Les deux cartes qui ont constitué le pont permettant de passer de Nord à Sud sont **le 2 vert** et **le 10 vert**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CARTES MYSTÈRES / QUESTION 1

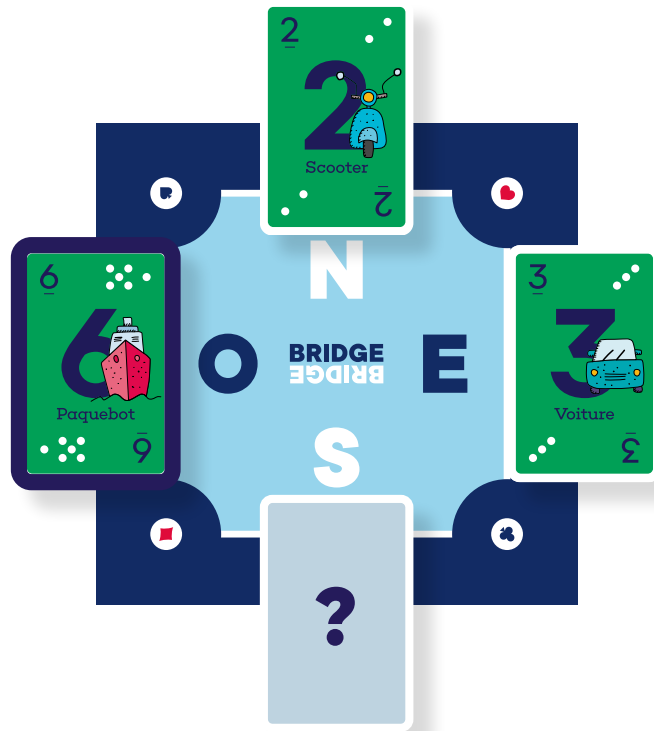


Ouest a entamé et Sud a gagné la levée.
Quelles cartes Sud a-t-il pu poser ?

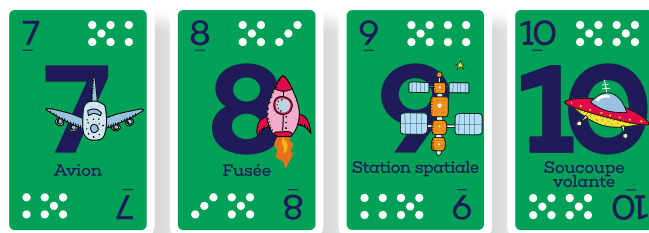
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



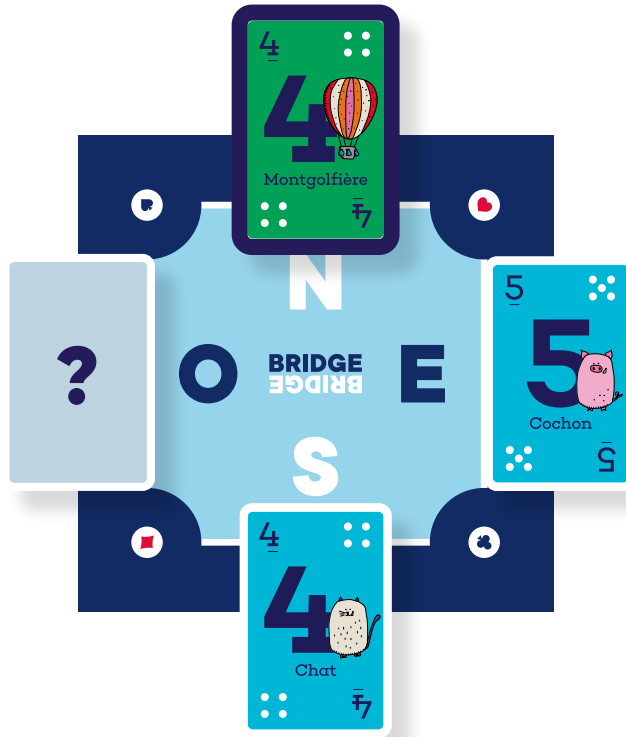
Sud a pu poser **toute carte verte supérieure au 6** (7, 8, 9 ou 10).



QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CARTES MYSTÈRES / QUESTION 2



Nord a entamé et l'équipe Est-Ouest a remporté la levée.
Quelles cartes Ouest a-t-il pu poser ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



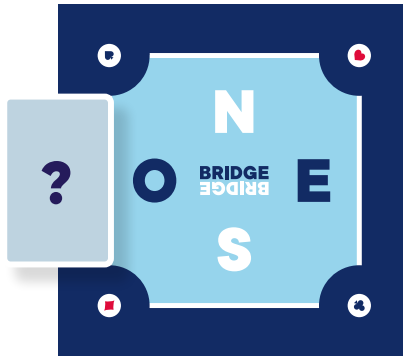
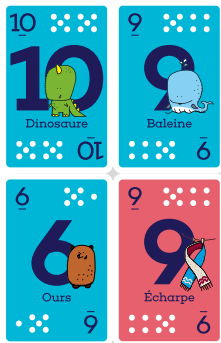
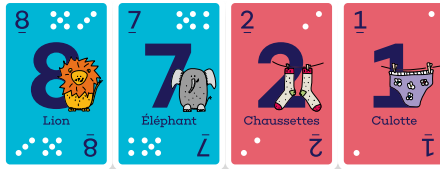
Ouest a pu poser **toute carte verte supérieure au 4.**



QUESTION 1

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



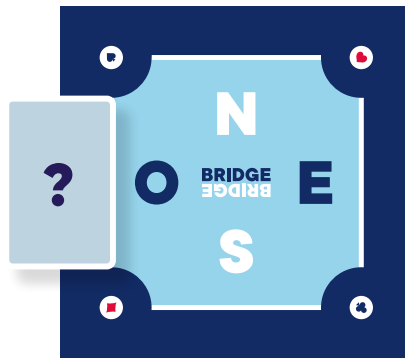
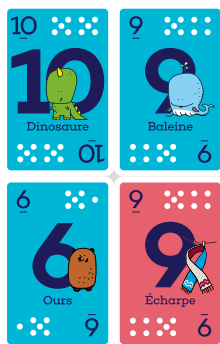
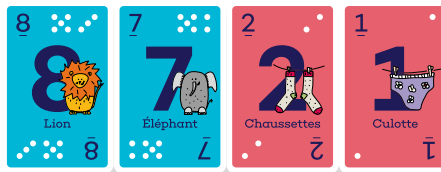
Nord est l'endormi.
Comment jouerais-tu à la place d'Ouest ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



10 bleu, 9 bleu, puis 6 bleu devenu maître !
On termine par le 9 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



RAPPELS / QUESTION 2



Nord est l'endormi.
Comment jouerais-tu à la place d'Est ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

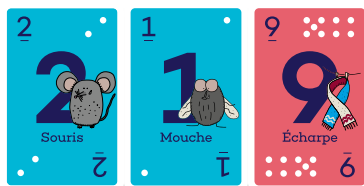
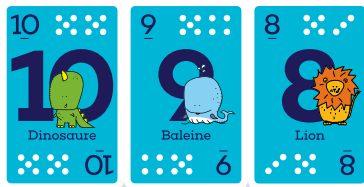


Le 2 bleu car Ouest va gagner la levée.
On garde le 10 pour « manger » le 9.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



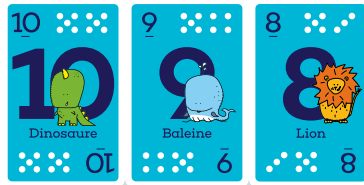
Tu es en Sud. Nord est l'endormi.
Combien ton camp a-t-il de cartes maîtresses ?
Combien le camp Nord-Sud
peut-il espérer gagner de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

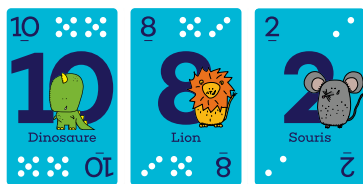
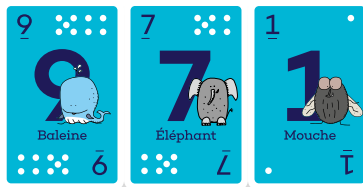


Le camp Nord-Sud possède **3** cartes maîtresses,
il peut espérer gagner **3** levées.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



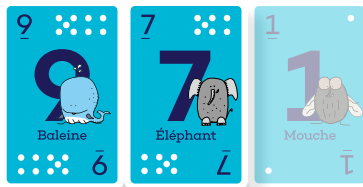
Tu es en Sud. Nord est l'endormi.
Combien ton camp a-t-il de cartes maîtresses ?
Combien le camp Nord-Sud
peut-il espérer gagner de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le camp Nord-Sud possède 4 cartes maîtresses,
et peut espérer gagner 3 levées.

Le nombre de levées réalisables ne correspond pas
toujours au nombre de cartes maîtresses.

Le camp Nord-Sud a 4 cartes maîtresses
mais ne peut jouer que 3 fois bleu.

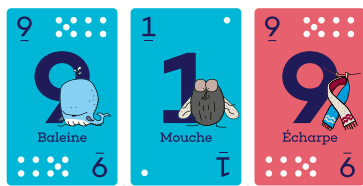
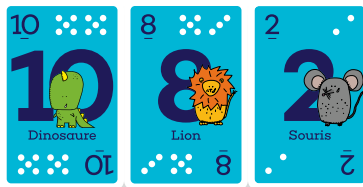
Nord et Sud devront jouer tous les deux une carte
maîtresse sur une même levée.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



Tu es en Sud. Nord est l'endormi.
Combien ton camp a-t-il de cartes maîtresses ?
Combien le camp Nord-Sud
peut-il espérer gagner de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le camp Nord-Sud possède **3** cartes maîtresses,
et peut espérer gagner **3** levées :

9 bleu avec le **2**,
puis **1** bleu pour le **8**
et enfin **10** bleu.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / OBSERVATION



Ouest a joué le 7 vert et il a gagné la levée.
Quelle carte lui conseilles-tu de jouer maintenant ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 2 vert va remporter la levée suivante
car les autres joueurs n'ont plus de cartes de cette couleur
(ou alors on appelle l'arbitre !)

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFI



?

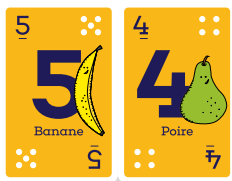


Voici les cartes jaunes de Sud et Nord.
Ouest déclare que lorsqu'il additionne les nombres
inscrits sur ses cartes jaunes, le résultat est 9.
Quelles sont ses cartes jaunes ?

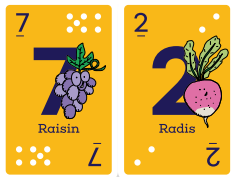
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



ou



Il reste les 1, 2, 4, 5 et 7 jaunes.

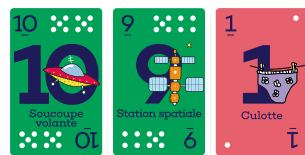
Ouest peut donc avoir :

soit **le 4 et le 5 jaune** : $4 + 5 = 9$,

soit **le 2 et le 7 jaune** : $2 + 7 = 9$.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CARTES MAÎTRESSES



1

Combien de cartes maîtresses
le camp Nord-Sud possède-t-il ?

2

Sud commence à jouer : quelle doit être la carte
cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud
soit certaine de gagner 3 levées ?

3

Nord commence à jouer : quelle carte peut être
la carte cachée de Nord pour que l'équipe Nord-Sud
soit certaine de gagner 3 levées ?

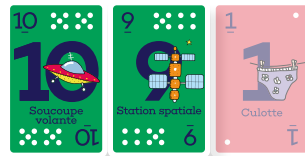
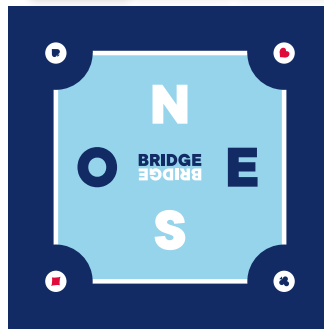
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

Le camp Nord-Sud possède 3 cartes maîtresses.



2

La carte cachée de Nord doit être le 10 rouge.



3

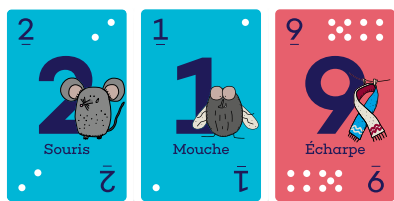
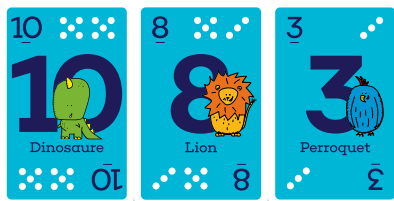
La carte cachée de Nord peut être n'importe quelle carte verte.



RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1

- 1 Quand l'endormi a-t-il le droit de poser ses cartes sur la table ?
- 2 L'endormi a-t-il le droit de choisir la carte qu'il veut jouer ?



Trouve les cartes maîtresses du camp Nord-Sud.

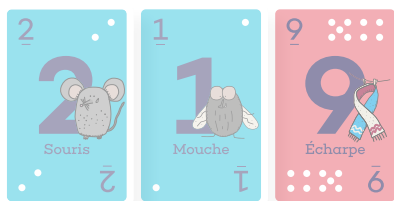
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1 L'endormi a le droit de poser ses cartes sur la table uniquement après que la carte d'entame a été jouée.

2 Non. C'est son coéquipier qui lui indique quelle carte jouer.

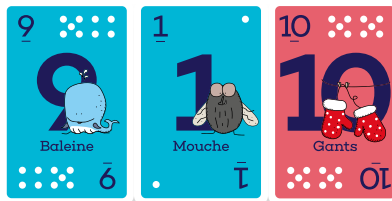
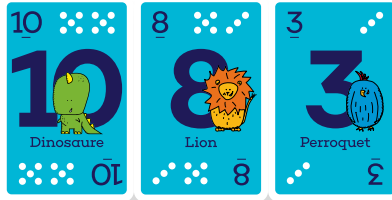


Juste le 10 bleu.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2

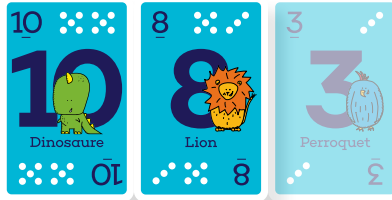


Trouve les cartes maîtresses du camp Nord-Sud.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



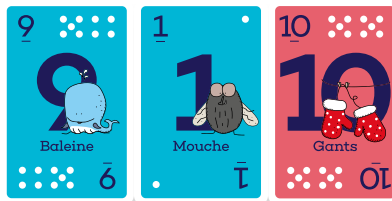
Le 10, le 9 et le 8 bleus,
ainsi que le 10 rouge.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 3



Trouve les cartes maîtresses du camp Nord-Sud.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



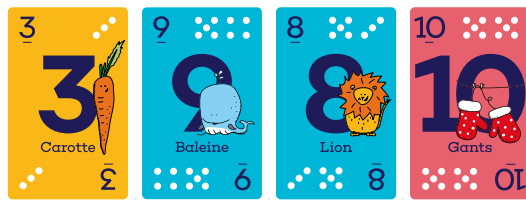
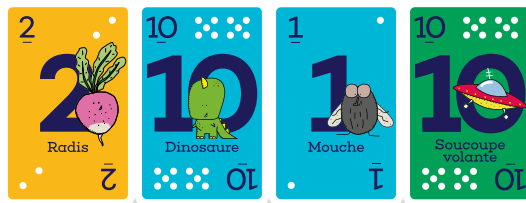
Le 10 et le 9 bleu
et le 10 rouge.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



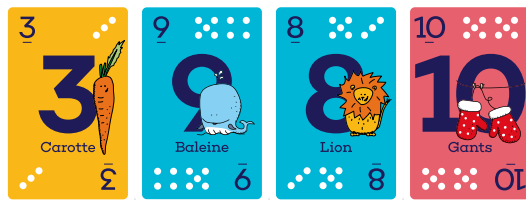
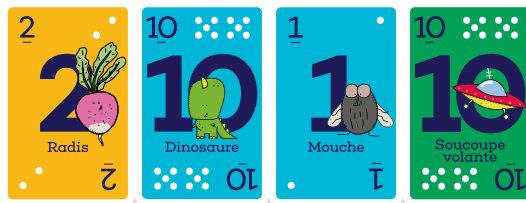
En utilisant judicieusement les cartes maîtresses, essaie de trouver comment gagner 4 levées.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Plusieurs manières de procéder, par exemple :
Le 10 bleu, **le 10 vert** sur lequel on jette **le 3 jaune**,
 puis **le 1 bleu** pour **le 9 bleu**, et enfin le **10 rouge**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



En utilisant judicieusement les cartes maîtresses, essaie de trouver comment gagner 3 levées.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 10 jaune, puis le 1 bleu pour le 10 bleu,
pour finir par la carte maîtresse en Sud,
le 9 ou le 8.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

L'endormi.

Question 2 ▶ ENTAME

C'est Sud qui a entamé.

Question 3 ▶ MÉMOIRE

Il y en a 4 : le 7, le 8, le 9 et le 10 bleus.

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

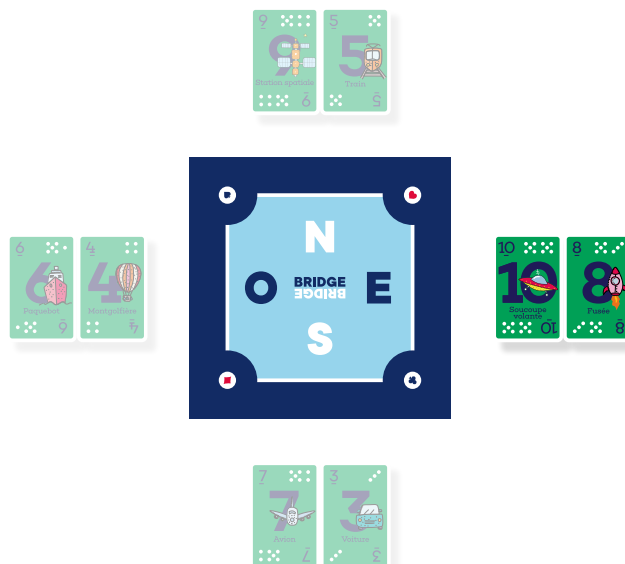
Il y a 10 cartes jaunes dans le jeu et mon camp en possède 4.

Mes adversaires en ont donc $10 - 4 = 6$.

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

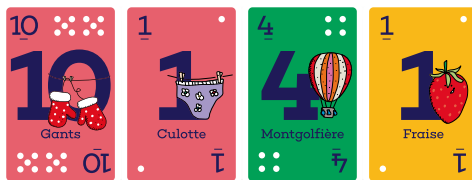
Le camp Est-Ouest va gagner 2 levées : Ouest joue le 4 vert.

Si Nord joue le 9, Est le mange avec le 10. Si Nord ne joue pas son 9, Est gagne avec le 8 et peut ensuite gagner la 2^e levée avec son 10.



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES / QUESTION 1



Combien l'équipe Nord-Sud
compte-elle de cartes maîtresses ?

Combien de levées le camp Nord-Sud
peut-il espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



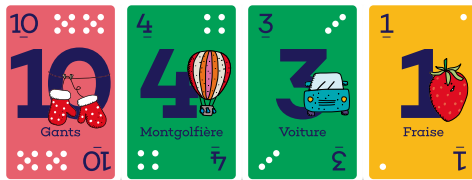
Le camp Nord-Sud possède 4 cartes maîtresses, et peut espérer gagner 4 levées :

10 jaune avec le 1,
9 jaune avec le 4 vert,
puis 9 rouge avec le 1 rouge
et enfin le 2 rouge pour le 10 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES / QUESTION 2



Combien l'équipe Nord-Sud
compte-elle de cartes maîtresses ?

Combien de levées le camp Nord-Sud
peut-il espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le camp Nord-Sud possède 4 cartes maîtresses, mais ne pourra espérer gagner que 3 levées car **le 9** et **le 10 rouges** seront joués sur la même levée.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CARTES MANQUANTES

Trouve les cartes manquantes
du jeu qui a été trié.
La somme des cartes cachées est 14.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

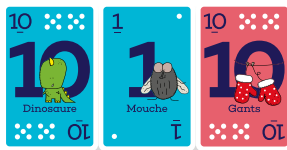
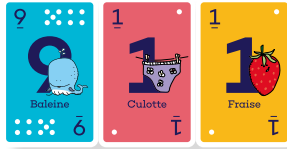
Trouve les cartes manquantes
du jeu qui a été trié.
La somme des cartes cachées est 14.



Il manque **le 9 bleu, le 4 et le 1 verts.**
 $9 + 4 + 1 = 14.$

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LE BON TIMING



C'est à Nord de jouer.

1

Comment doit jouer l'équipe Nord-Sud pour gagner les trois dernières levées quelles que soient les cartes des adversaires ?

2

L'ordre dans lequel sont jouées les cartes est-il important ?

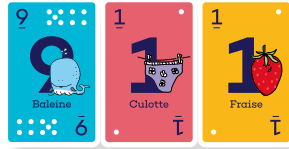
3

Est-ce important de connaître les jeux d'Est et Ouest ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



1

9 bleu avec le 1 bleu,
1 rouge pour le 10 rouge,
10 bleu pour le 1 jaune.

2

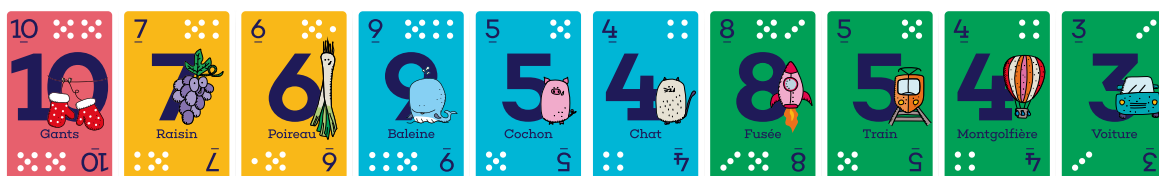
Oui, tout autre maniement conduit à moins de levées.

3

Non, toutes nos cartes jouées dans cet ordre
sont maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMPTE DES CARTES MAÎTRESSES SUR UN JEU ENTIER

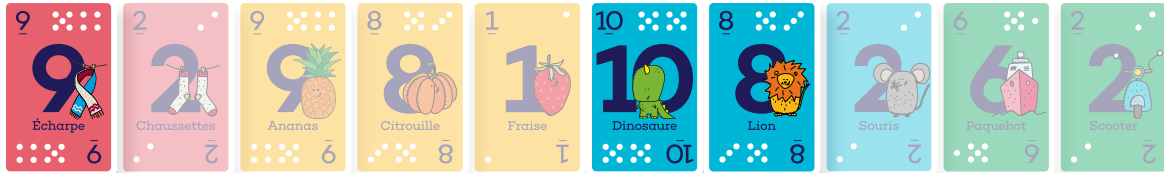


Combien le camp Nord-Sud peut-il
compter de cartes maîtresses ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le camp Nord-Sud compte 5 cartes maîtresses :
2 rouges et 3 bleues.

RETOUR AU COURS

RAPPELS



1

Combien le camp Nord-Sud peut-il compter de cartes maîtresses ?

2

Combien est-il sûr de faire de levées ?

3

As-tu une stratégie pour essayer de gagner davantage de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1

Une seule : **le 10 rouge.**

2

Une seule aussi : **le 10 rouge** encore.

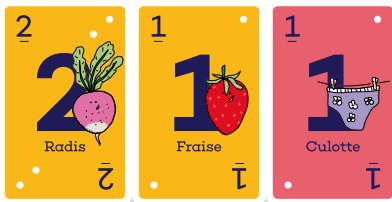
3

Les cartes jaunes sont presque maîtresses, si on joue cette couleur, on devrait pouvoir gagner 2 levées de plus.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



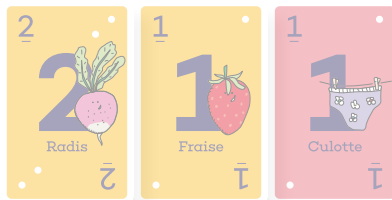
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse, mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



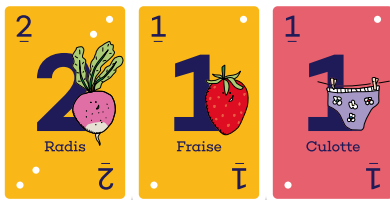
Nord et Sud pourront affranchir 2 levées **jaunes**.
Avec **le 9 jaune**, on fait tomber **le 10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8** et **le 7 jaunes** sont affranchis !

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



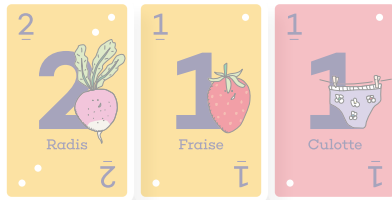
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse,
mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Nord et Sud pourront affranchir 1 levée **jaune**.
Avec **le 9 jaune**, on fait tomber **le 10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8 jaune** est affranchi !

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



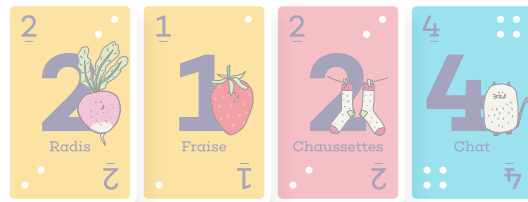
Nord et Sud n'ont aucune carte maîtresse, mais combien peuvent-ils affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Nord et Sud pourront affranchir **3 levées jaunes**.
Avec le **9 jaune**, on fait tomber le **10 jaune** des adversaires.
Et hop, **le 8, le 7 et le 6 jaunes** sont affranchis !

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / HISTOIRE : L'ESCLAVAGE

1

Sais-tu ce qu'est l'esclavage ?

2

Que veut dire « affranchir un esclave » ?

3

Connais-tu un pays qui a connu l'esclavage ?

4

En quelle année a été aboli l'esclavage
aux États-Unis ?

1492

1513

1695

1865

1964



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

C'est un système où des personnes sont privées de liberté et obligées de travailler sous la contrainte et la violence.

2

C'est lui donner sa liberté,
et donc le faire devenir son propre maître.

3

Les USA, la France... quasiment tous les pays hélas...

4

L'esclavage aux États-Unis a été aboli en **1865**



[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / LEVÉES AFFRANCHIES

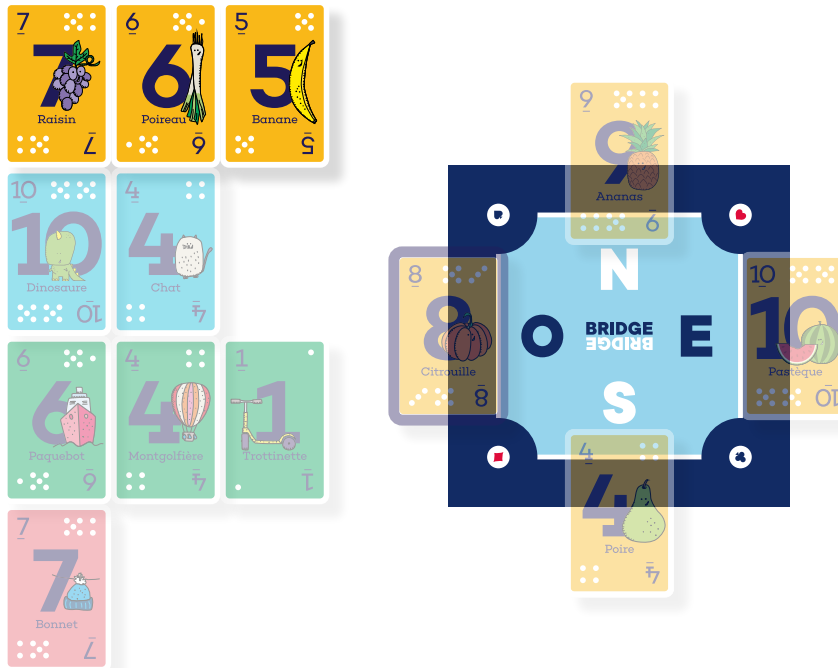


Combien de levées Ouest
pourra-t-il réaliser
avec ses cartes jaunes
quand il reprendra la main
avec le 10 bleu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



3 cartes jaunes sont affranchies
et pourront donc générer
3 levées gagnantes désormais !

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / ÉNIGME DISTRIBUTION

?

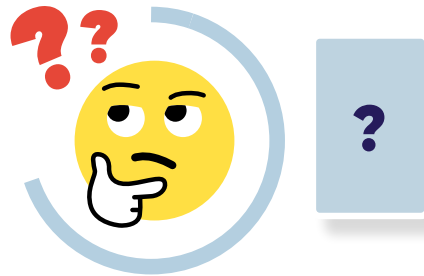
Tu es en Nord
et tu distribues une carte à chaque joueur,
en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre,
en commençant par Est.

Qui est celui qui aura la 7^e carte ?

La 17^e carte ?

La 27^e carte ?

La 37^e carte ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Tout recommence chaque fois qu'on a fait un tour,
c'est à dire quand on a distribué 4 cartes
(il s'agit des restes de la division euclidienne par 4) :

1^{re} carte : EST.

2^e carte : SUD.

3^e carte : OUEST.

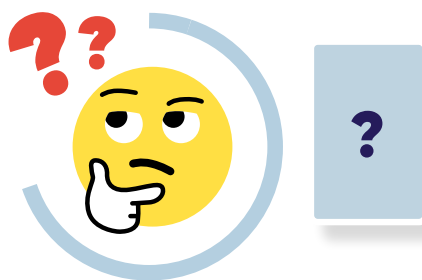
4^e carte : NORD.

7^e carte ($7 = 4 + 3$) : Ouest.

17^e carte ($17 = 4 \times 4 + 1$) : Est.

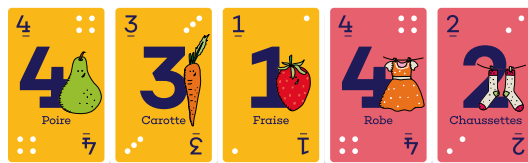
27^e carte ($27 = 4 \times 6 + 3$) : Ouest.

37^e carte ($37 = 4 \times 9 + 1$) : Est.



RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



Combien Sud a-t-il de cartes maîtresses ?
 Comment pourrait-il en fabriquer de nouvelles ?
 Comment jouerais-tu à la place de Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Sud compte 1 seule carte maîtresse : **le 10 rouge**.

Il pourrait en fabriquer de nouvelles
en affranchissant **les cartes jaunes**.

À la place de Sud, je joue **le 9 jaune**, et on continue !
Les adversaires feront **leur 10 jaune** quand ils voudront.
Notre camp fera **2 levées jaunes + le 10 rouge**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2



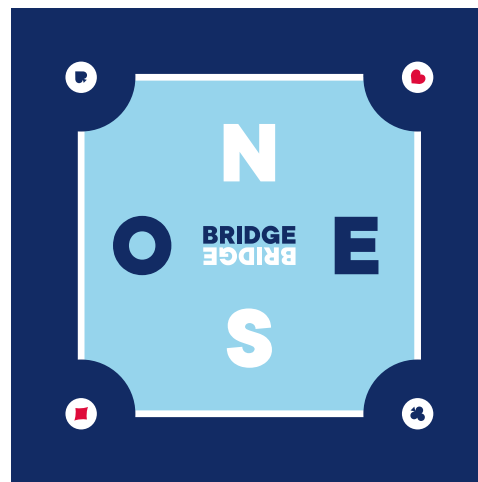
De quelle carte entamerais-tu en Ouest ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



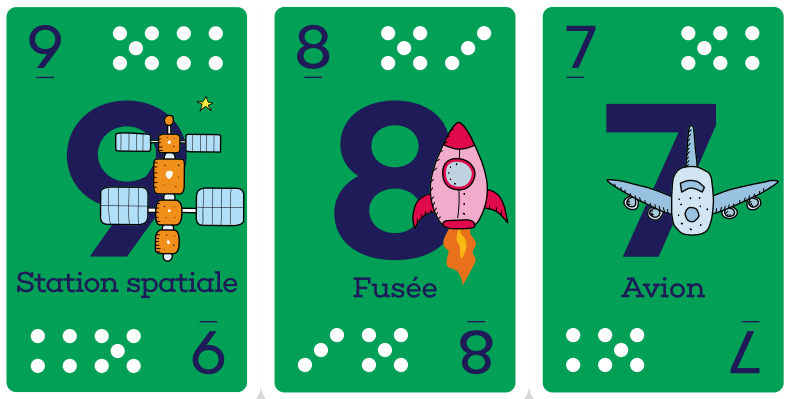
Sur le même principe,
l'idée est d'affranchir **les cartes bleues**.
On peut attaquer de **n'importe quelle carte bleue**
vu que les 3 se suivent, et que si les adversaires
veulent gagner une levée,
ils sont obligés de jouer **le 10 bleu**.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



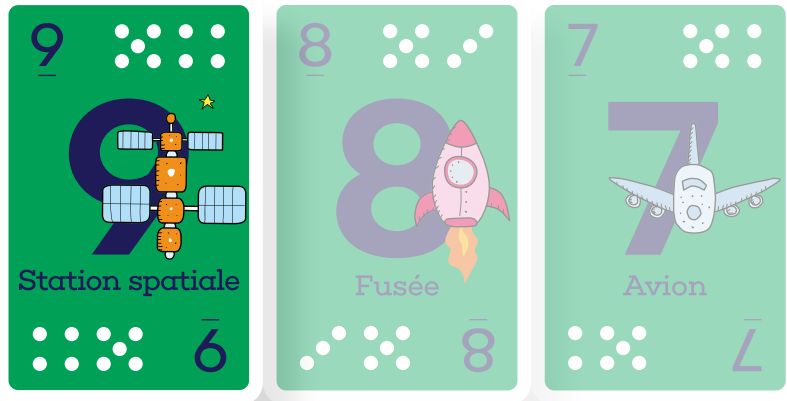
Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



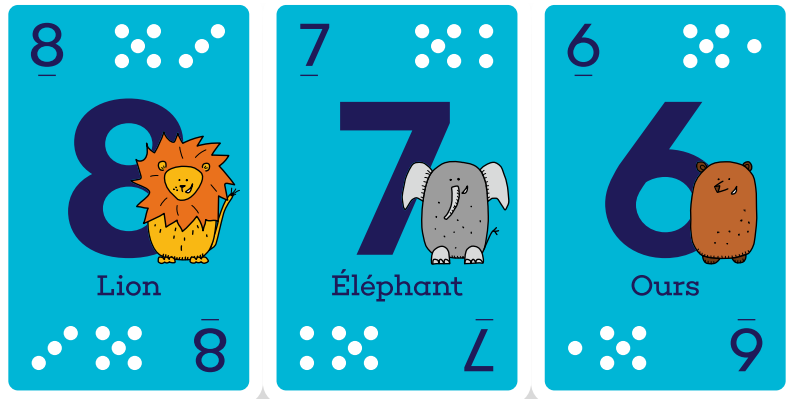
La carte à entamer est **le 9 vert**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



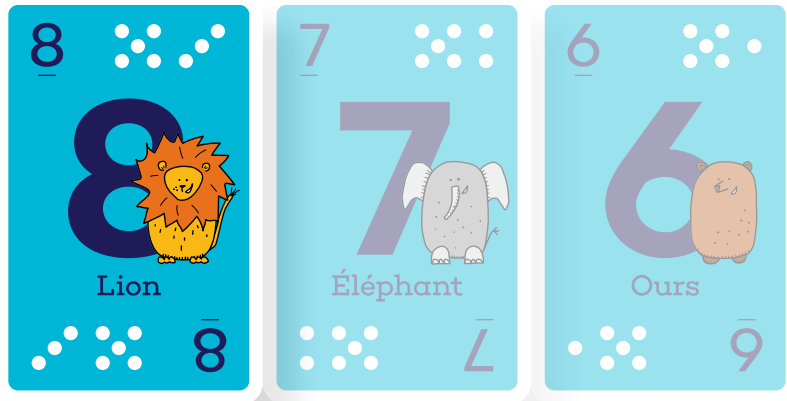
Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



La carte à entamer est **le 8 bleu**.





QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3

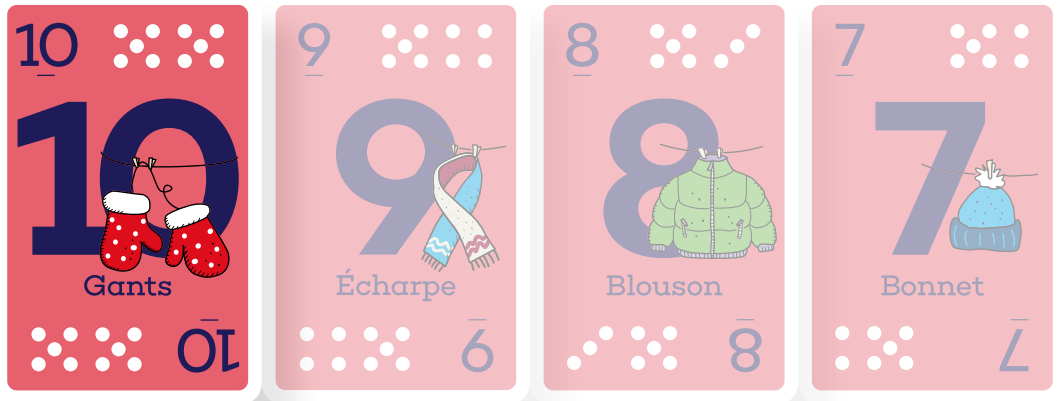
<p>10</p>  <p>Gants</p> <p>10</p>	<p>9</p>  <p>Écharpe</p> <p>9</p>	<p>8</p>  <p>Blouson</p> <p>8</p>	<p>7</p>  <p>Bonnet</p> <p>7</p>
--	--	---	---

Utilise le code secret
et choisis la carte à entamer.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



La carte à entamer est **le 10 rouge**.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4

Maintenant, c'est à ton tour de décoder le code secret de ton partenaire.

1

Si ton partenaire entame

du



que peux-tu en déduire ?

2

Si ton partenaire entame

du



que peux-tu en déduire ?

?

Dans les deux cas, quelles cartes a-t-il et quelles cartes n'a-t-il pas ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



1 S'il entame du **9 rouge**,
mon coéquipier possède **le 9, le 8 et le 7 rouge**.
Mais il ne peut pas posséder **le 10 rouge**,
sinon il aurait **10, 9, 8, 7 rouges**
et, dans ce cas, il entamerait **le 10**.



2 S'il entame du **8 jaune**,
mon coéquipier possède **le 8, le 7 et le 6 jaune**.
Mais il ne peut pas posséder **le 9 jaune**,
sinon il aurait **9, 8, 7, 6 jaunes**
et, dans ce cas, il entamerait **le 9**.

QUESTION 1

QUESTION 2

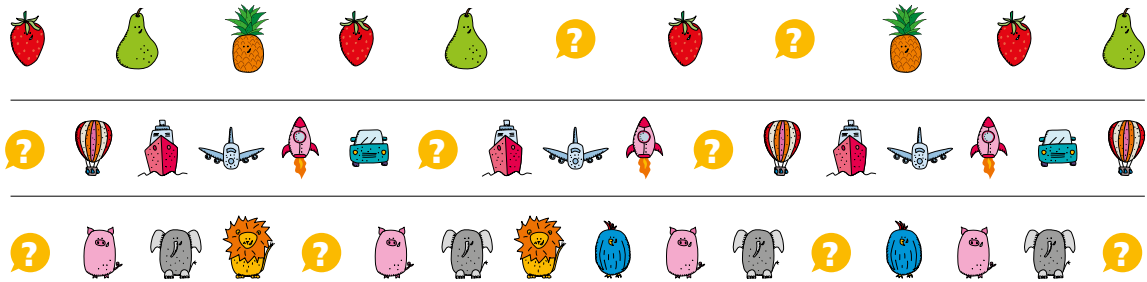
QUESTION 3

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / SÉQUENCES

Retrouve la séquence qui se reproduit
et déduis-en les symboles manquants :

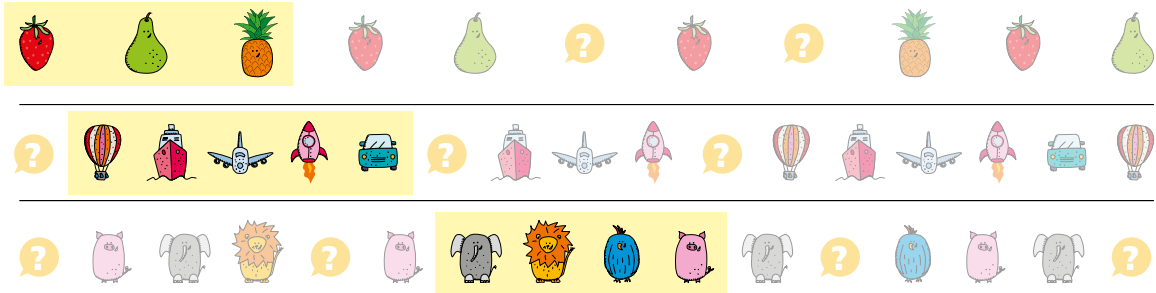


SOLUTION

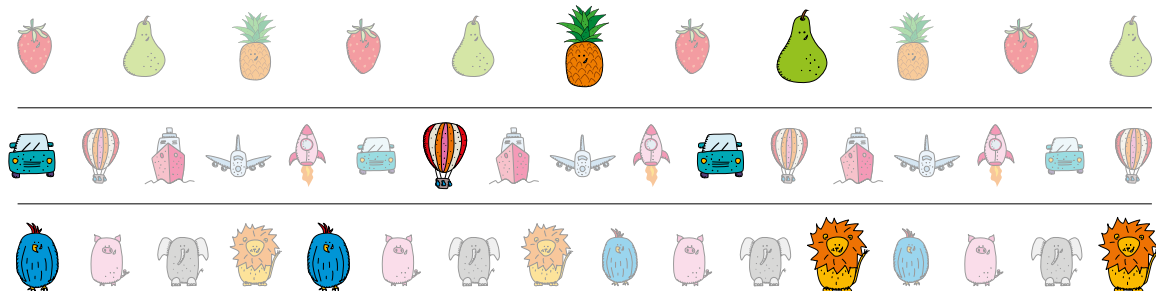
RETOUR AU COURS

SOLUTION

Voici les 3 séquences :

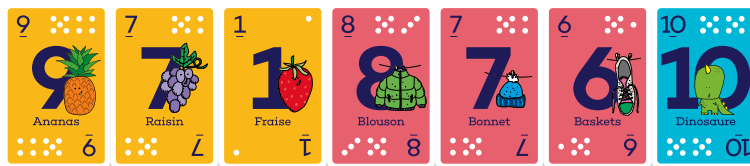
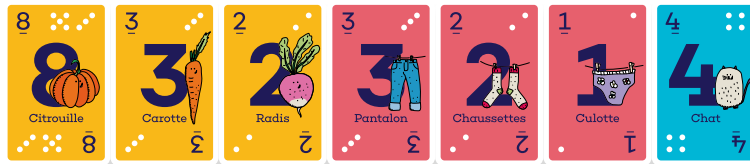


Et voici les symboles manquants :



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CHOISIR LA BONNE COULEUR / QUESTION 1



Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir si tu jouais à la place de Sud ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

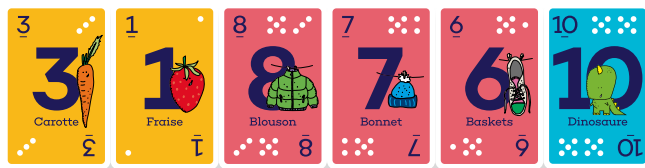
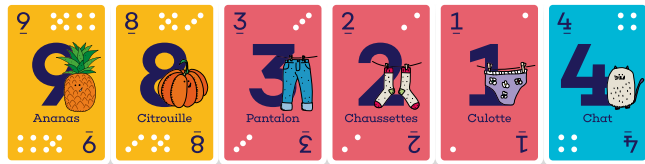


Sud doit jouer **le 1 jaune** pour **le 8 jaune** de Nord dans le but d'affranchir **la couleur jaune**, meilleure (9, 8, 7) que la rouge (8, 7, 6).

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / CHOISIR LA BONNE COULEUR / QUESTION 2

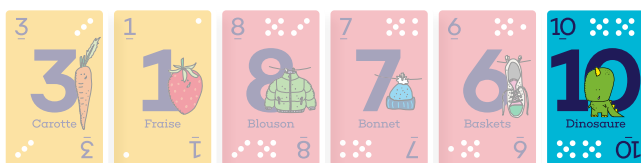


Quelle couleur choisirais-tu d'affranchir si tu jouais à la place de Sud ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Sud doit jouer **le 1 jaune** pour **le 8 jaune** de Nord dans le but d'affranchir **la couleur jaune**, car nous avons besoin de rendre la main aux adversaires et nous n'avons qu'une seule carte pour la reprendre (**le 10 bleu**).

L'affranchissement de **la couleur rouge**, quant à elle, nécessite de reprendre 2 fois la main.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFI

Trouve les cartes manquantes du jeu suivant sachant que :

- ▶ tous les nombres de 1 à 10 sont représentés
- ▶ les cartes sont rangées par couleur et par ordre.
- ▶ chaque couleur comporte au moins 2 cartes.

Il n'y a qu'une solution.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 8 bleu, le 3 jaune, le 1 rouge et le 5 vert.

RETOUR AU COURS

RAPPELS



Tu joues en Ouest.
Quelle est ton entame ?
Peux-tu rappeler le « code secret » ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Entame **du 9 bleu**.



Il s'agit du code secret « tête de séquence » :
« *Quand on a 3 grosses cartes qui se suivent,
on entame toujours la plus forte.* »

Ici **le 9 bleu** promet la suite **9, 8, 7**.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN



Tu joues en Est et Nord est l'endormi.

1^{re} levée :

Ouest a entamé du 9 rouge et Sud a pris du 10 rouge.

2^e levée :

Sud a rejoué le 2 vert et tu as gagné avec le 10 vert.

Que re joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Malgré notre séquence et notre couleur longue jaune, il faut penser collectif et jouer **le 1 rouge** pour poursuivre la couleur de notre coéquipier.

D'ailleurs **le 10 jaune** étant visible chez l'endormi, on n'est pas du tout sûr de pouvoir affranchir les jaunes...

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Une séquence.

Question 2 ▶ ENTAME

Le 9 jaune.



Question 3 ▶ MÉMOIRE

Cela signifie qu'il a le 8, le 7 et le 6 bleus (et pas le 9 bleu).



Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Sud a $10 - 7 = 3$ cartes vertes.

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

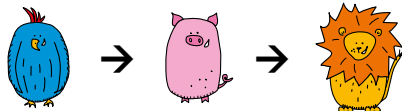
Bleu, où l'on peut affranchir 2 levées.



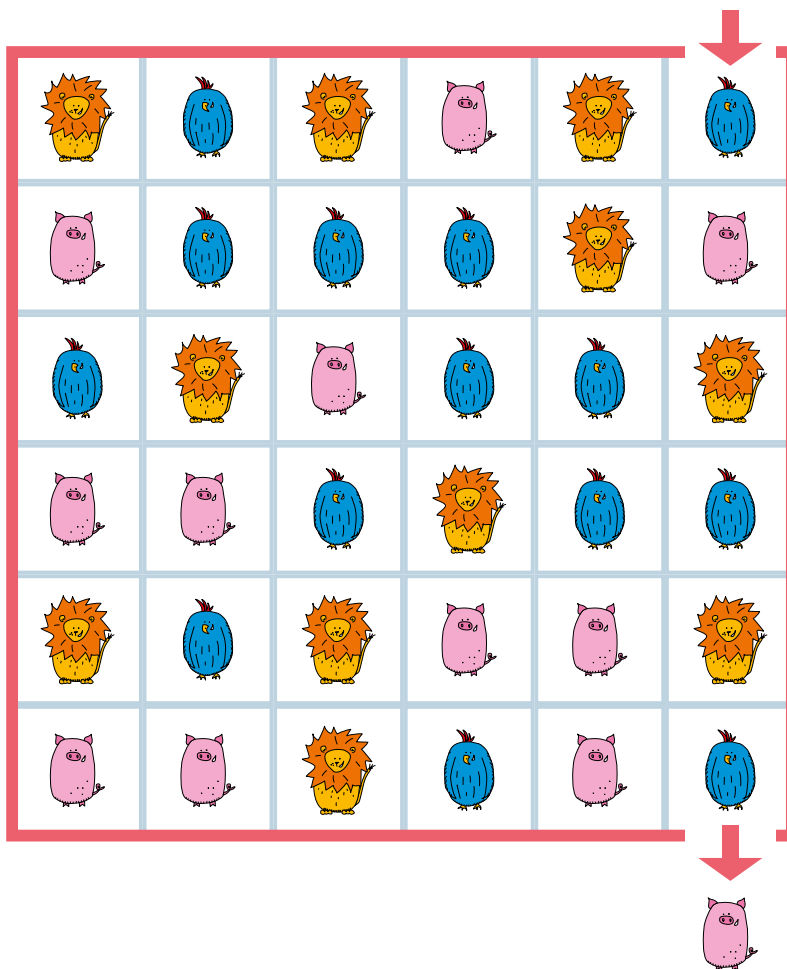
RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LE PARCOURS DU COMBATTANT

Repère la séquence



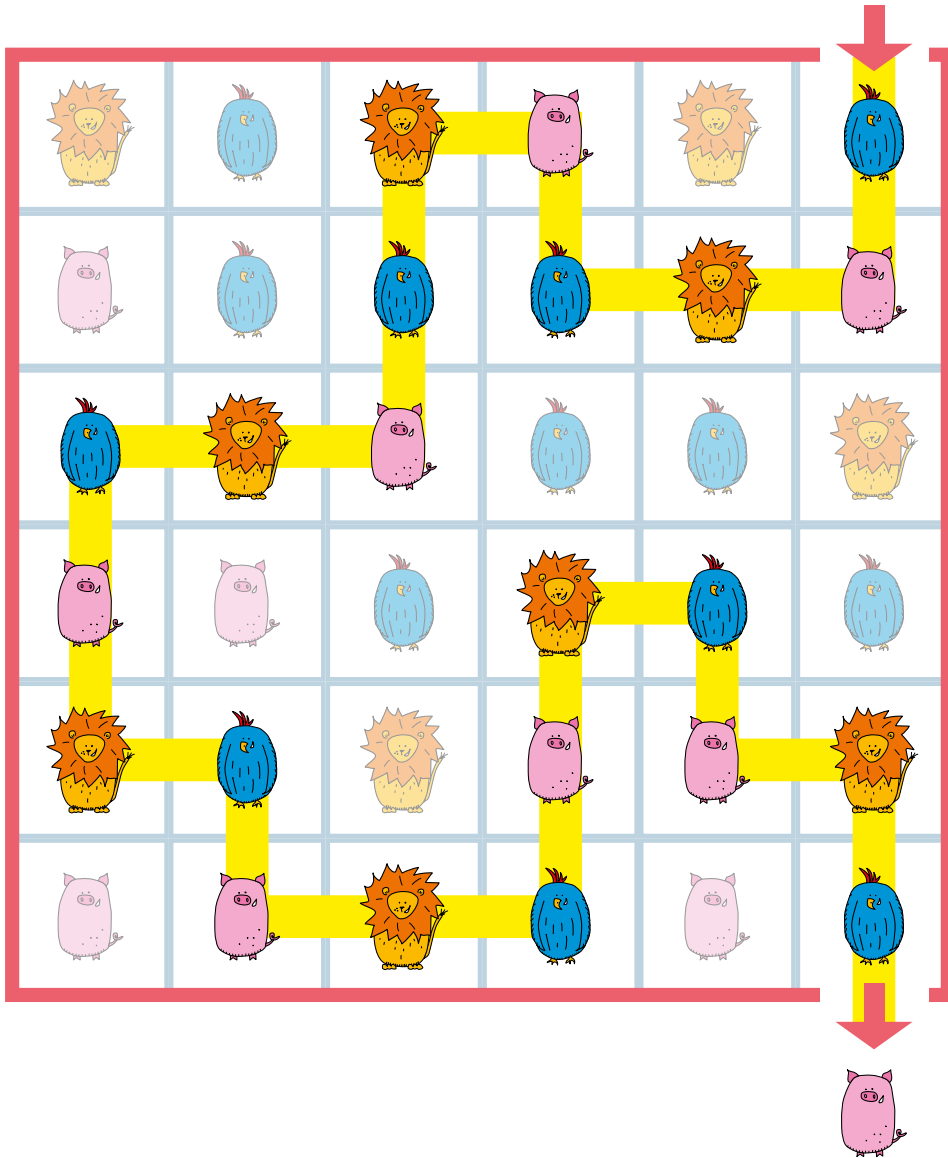
et trouve le chemin pour traverser le tableau.
On peut avancer verticalement ou horizontalement
mais pas en diagonale.



SOLUTION

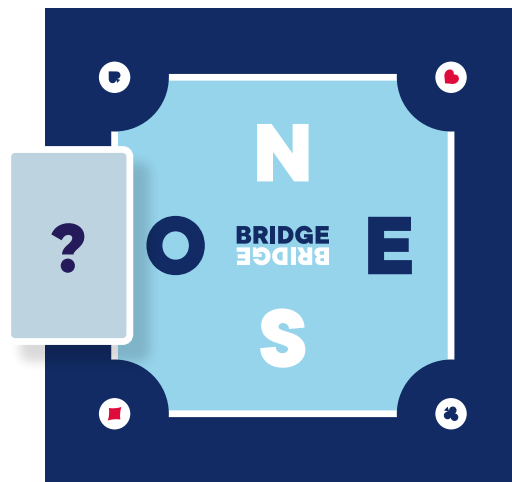
RETOUR AU COURS

SOLUTION



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 1

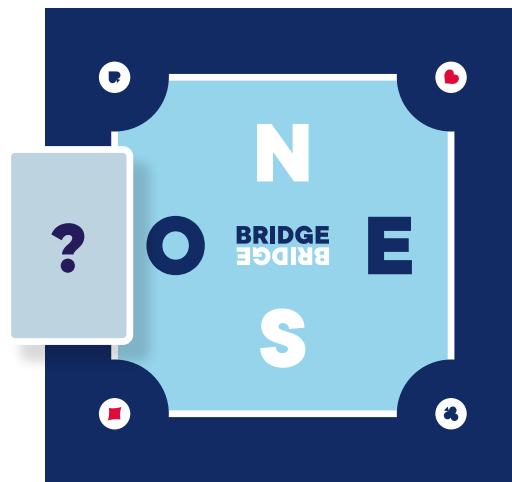


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

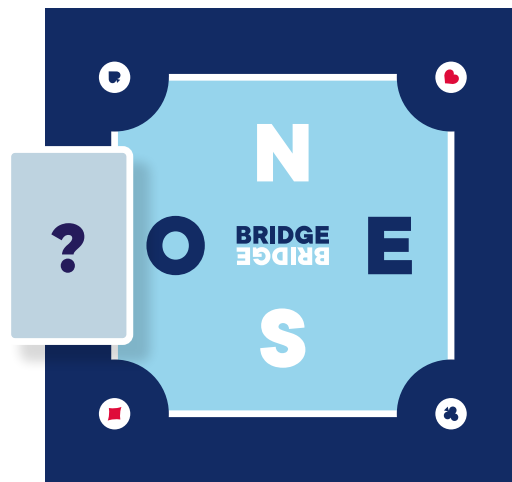


Entame **du 10 vert** pour faire des levées et montrer ma séquence à mon partenaire.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 2

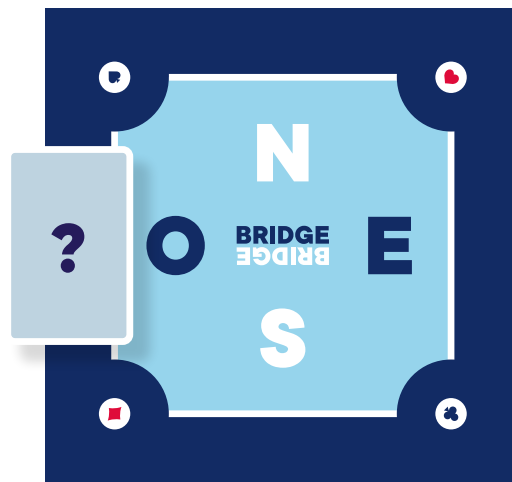


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



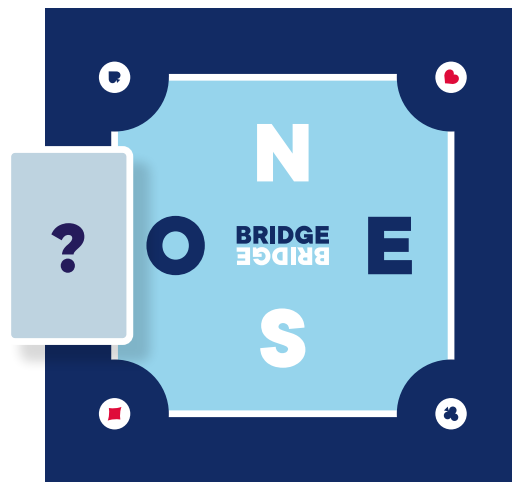
Entame **du 9 jaune** pour affranchir cette couleur et montrer ma séquence à mon partenaire grâce à notre code secret.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LA BONNE ENTAME / QUESTION 3

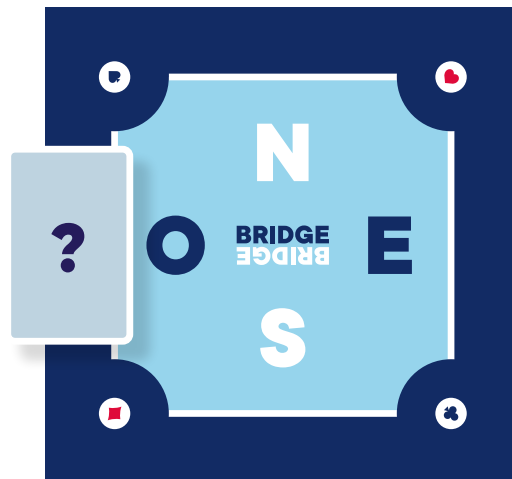
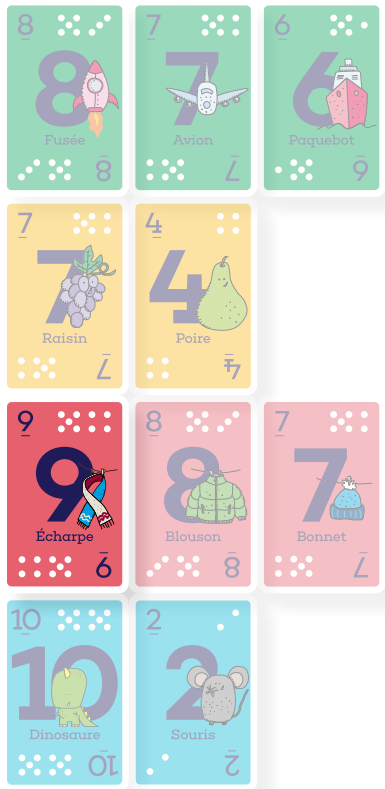


De quelle carte entames-tu ?
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Entame **du 9 rouge**.

La séquence rouge est meilleure que la verte
(car la couleur sera plus rapide à affranchir
et générera 2 levées).

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / PLAN DE JEU

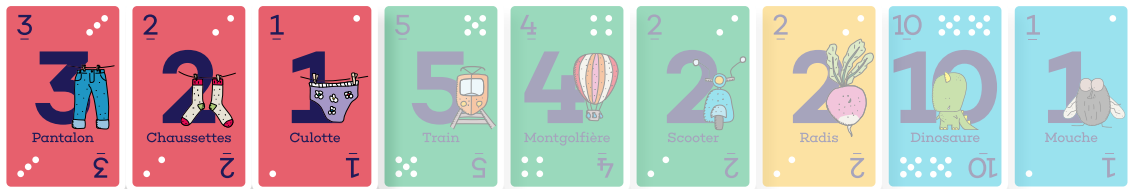


Tu joues en Sud.
Ouest a entamé du 9 jaune,
que l'endormi (Nord) prend du 10,
comment joues-tu ensuite ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il faut jouer **rouge, rouge, rouge, rouge !**
pour pouvoir affranchir 3 levées
dans cette jolie couleur.
Si les adversaires rejouent jaune,
il faudra jeter les petites cartes inutiles vertes et bleues.

RETOUR AU COURS

COURS



1

Quelle est la couleur la plus longue
pour le camp Est-Ouest ?

2

Est-ce la meilleure couleur pour EO ?

3

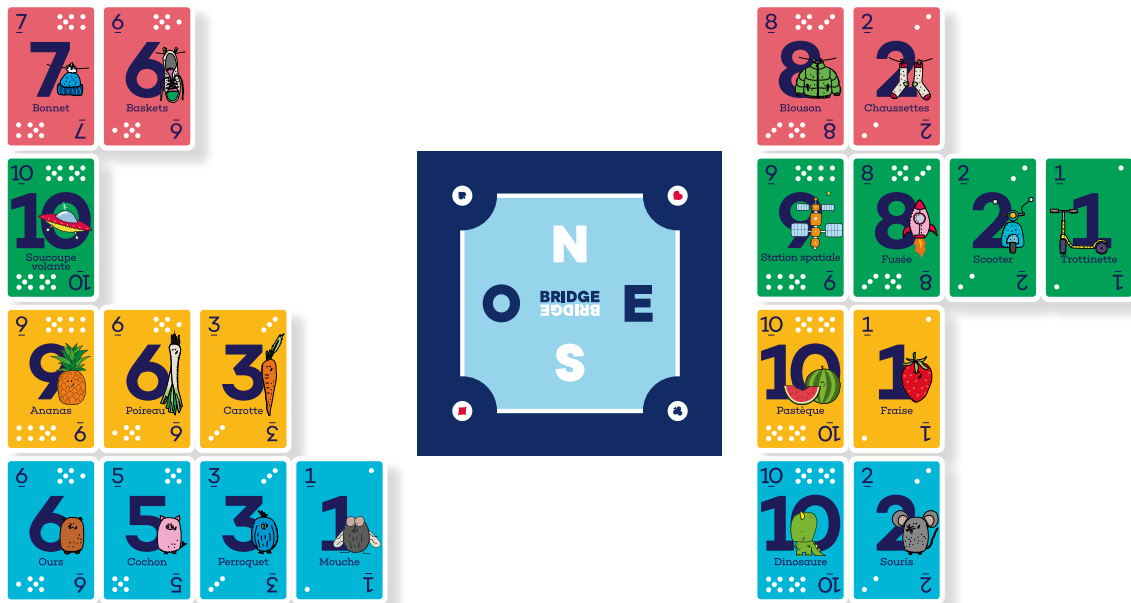
Pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



1

La couleur la plus longue est **la bleue** :
6 cartes, dont 4 d'un côté.

2

Cependant, **la couleur verte**, 5 cartes dont 4 d'un côté,
comporte les 3 plus grosses cartes.

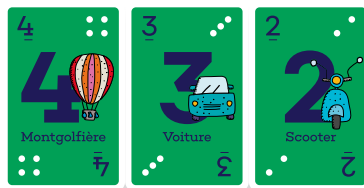
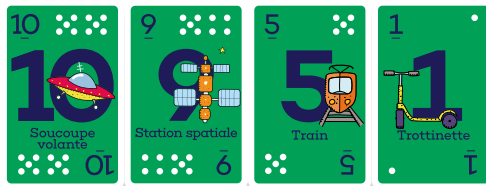
3

Il y a donc fort à parier que **la couleur verte**
produira davantage de levées que **la bleue**.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



1

Quelles sont les cartes vertes des adversaires ?

2

Comment peut-on les répartir entre Est et Ouest ?

3

Combien de levées peut espérer gagner le camp Nord-Sud avec la couleur verte ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

1 Est-Ouest possèdent **les 6, 7, 8 verts.**



2 Répartitions possibles :

				Rien.] 3 cartes d'un côté et 0 de l'autre.
] 1 carte d'un côté et 2 de l'autre.

et inversement.

3 Nord-Sud peut espérer gagner 4 levées si les cartes sont réparties 1 d'un côté et 2 de l'autre. Sinon Nord-Sud peut espérer gagner 3 levées en jouant **le 10, le 9, puis en faisant tomber le dernier vert.**

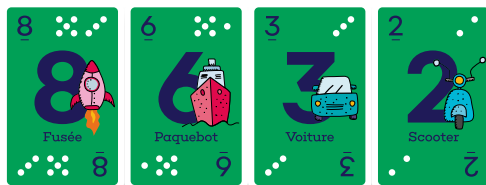
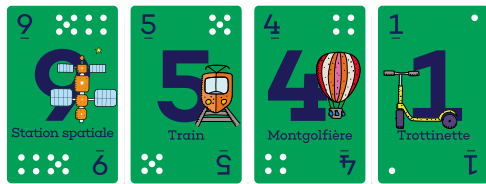
Si Nord arrive à reprendre la main, il peut gagner avec sa dernière carte verte affranchie.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



1

Quelles sont les cartes vertes des adversaires ?

2

Comment peut-on les répartir entre Est et Ouest ?

3

Combien de levées peut espérer gagner le camp Nord-Sud avec la couleur verte ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS









SOLUTION

1 Est-Ouest possèdent **les 7 et 10 verts.**



2 Répartitions possibles :

			Rien.] 2 cartes d'un côté et 0 de l'autre.
				

et inversement.

3 Nord-Sud peut gagner **3 levées.**
En jouant **le 9** puis **le 8**,
Nord est certain de faire tomber **le 10**
et d'affranchir **3 levées** dans cette couleur.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



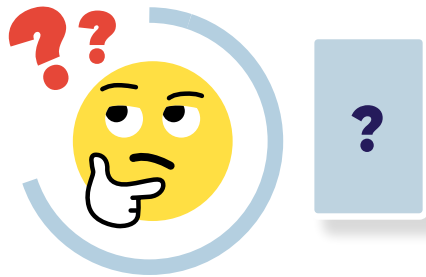
COMPLÉMENTS / C'EST UN PEU COURT JEUNE HOMME

1

Combien de cartes au maximum
peut-on avoir dans une couleur ?

2

Est-ce un bon jeu ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

10 cartes :
c'est-à-dire posséder toutes les cartes
de cette couleur.



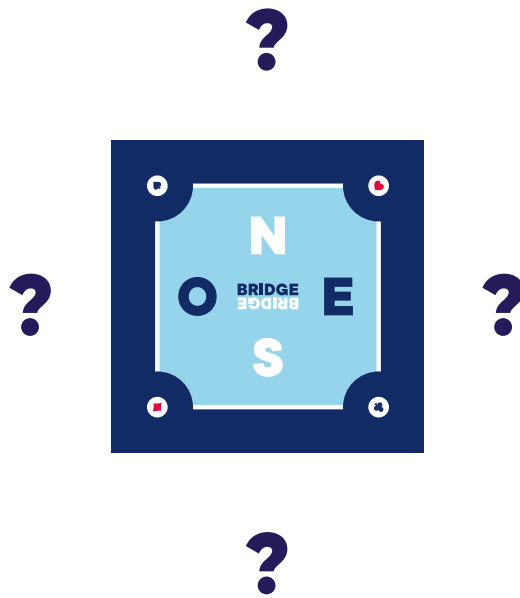
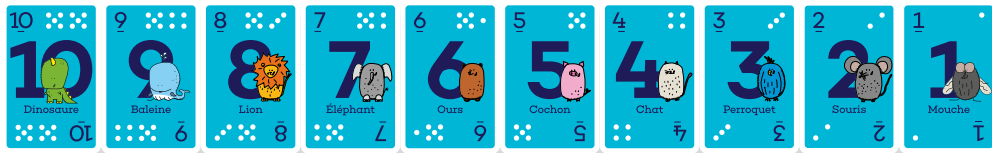
2

Cela dépend si on est à l'entame ou pas !
Si oui, on fera toutes les levées,
sinon, on n'en fera aucune,
les autres joueurs ne pouvant pas jouer
de notre couleur.

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / JEU D'ÉQUIPE



Chercher avec les élèves au tableau
une répartition possible des cartes bleues.

Exemple : 3 - 3 - 2 - 2.

Installez les enfants par équipe
et donnez-leur 10 minutes pour trouvez un maximum
de répartitions des cartes d'une même couleur
entre les 4 joueurs.

Félicitez l'équipe qui aura trouvé
le plus de répartitions !

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Exemple :
3-3-2-2.



Quelques répartitions possibles :

3-3-2-2,
3-3-3-1,
3-4-2-1,
3-5-1-1,
3-5-2-0,
3-6-1-0,
3-7-0-0,

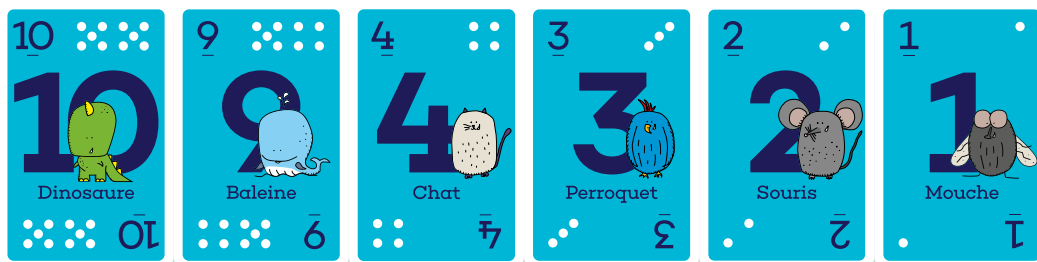
4-2-2-2,
4-4-2-0,
4-4-1-1,
4-5-1-0,
4-6-0-0,
5-2-2-1,
5-5-0-0,

6-2-1-1,
7-1-1-1,
7-2-1-0,
7-3-0-0,
8-1-1-0,
9-1-0-0,
10-0-0-0...

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RÉPARTITION ET LEVÉES

Voici les cartes bleues
que possèdent l'endormi et l'éveillé :



1

Quelles sont les cartes bleues des adversaires ?

2

Est-il possible que l'éveillé et l'endormi
réalisent 6 levées avec les cartes bleues ?

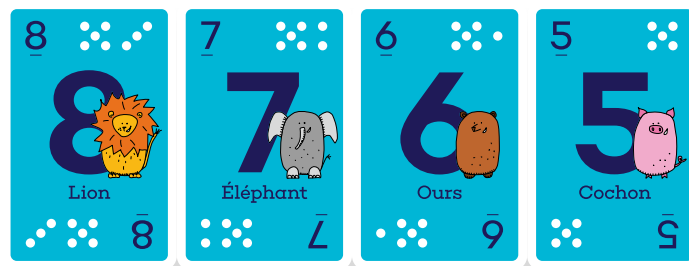
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

Les cartes bleues des adversaires sont :



2

Oui si la répartition est, par exemple, la suivante :



Pas de carte
bleue

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TYPES DE MAINS

Une main est dite :

- ▶ **unicolore** si elle comporte une seule couleur longue de 5 cartes ou plus (et pas d'autre couleur de 4 cartes ou plus),
- ▶ **bicolore** si elle comporte deux couleurs longues de 4 cartes ou plus,
- ▶ **régulière** si chaque couleur est constituée d'au moins 2 cartes.

Trouver le type de chacune des mains suivantes :

1

4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Fusée	6 Pompier	9 Baleine	2 Souris	7 Raisin	8 Citrouille
-----------	---------------	------------------	------------------------	------------	--------------	--------------	-------------	-------------	-----------------

2

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	5 Cochon	6 Poireau
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	-------------	--------------

3

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	5 Cochon
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	-------------

4

7 Bonnet	5 Pullover	4 Robe	3 Pantalon	2 Chaussettes	10 Soucoupe volante	8 Lion	7 Éléphant	6 Ours	6 Poireau
-------------	---------------	-----------	---------------	------------------	------------------------	-----------	---------------	-----------	--------------

? Est-il possible d'avoir des mains qui comportent 3 couleurs longues ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1 Régulière.



2 Bicolore.



3 Bicolore.



4 Unicolore.



?

**Non, 1 couleur longue c'est 4 cartes au minimum.
4 x 3 = 12 or notre main ne comporte que 10 cartes !**

Au « vrai » bridge, qui se joue avec 13 cartes par couleur, cela est possible, on appelle ce type de mains : les mains tricolores.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TYPES DE MAINS (SUITE)



Proposer deux cartes
pour que la main du joueur soit :
unicolore,
puis bicolore,
et enfin régulière.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

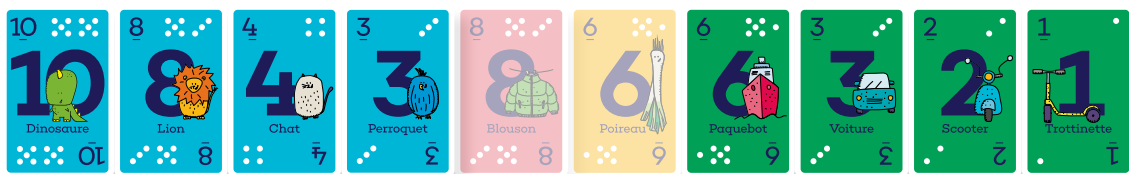
Main unicolore :
une **carte bleue** obligatoirement,
et n'importe quelle autre carte.

Exemple :



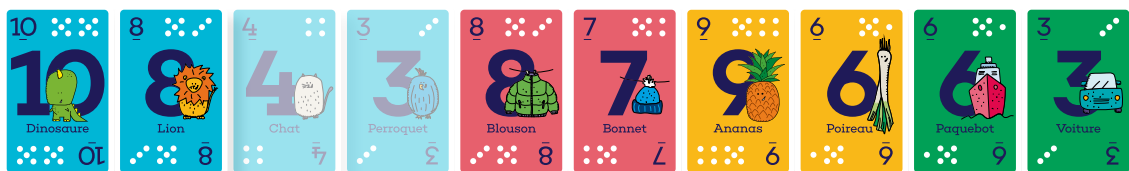
Main bicolore :
deux **cartes vertes** obligatoirement.

Exemple :



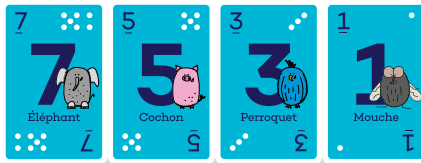
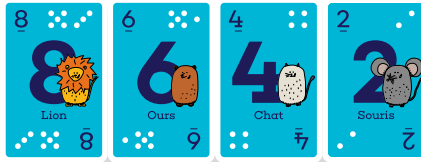
Main régulière :
une **carte rouge** et une **carte jaune** obligatoirement.

Exemple :



RETOUR AU COURS

RAPPELS



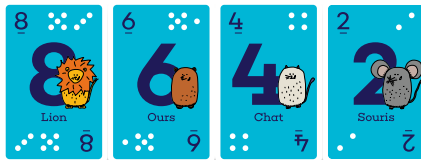
Avec la couleur bleue,
combien le camp Nord-Sud
pourra-t-il affranchir de levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Notre camp possède **8 cartes bleues**.
 Il nous manque **le 9 et le 10**.
 Si **le 9 et le 10** sont chacun dans une main,
 il y aura **3 cartes affranchies**.
 Si **le 9 et le 10** sont dans la même main,
 il y aura **2 cartes affranchies**.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

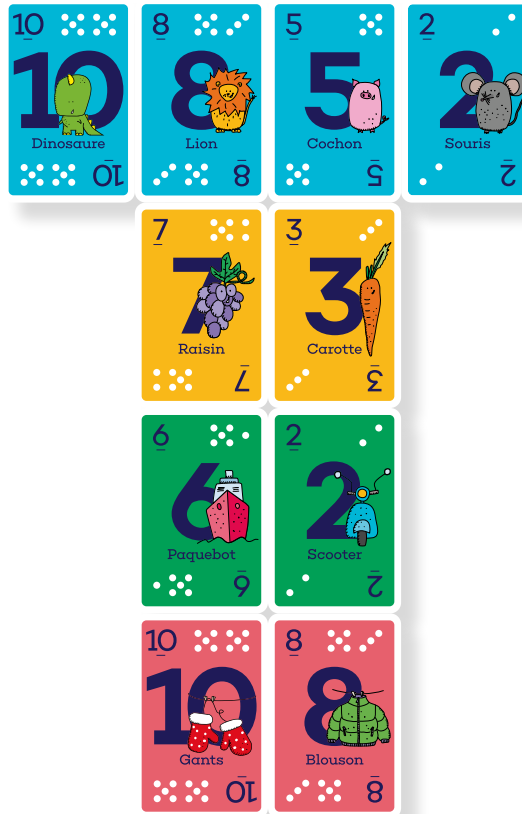


Le 1 jaune,
le plus petit dans une couleur longue.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 2 bleu,
petit dans une couleur longue sans séquence.

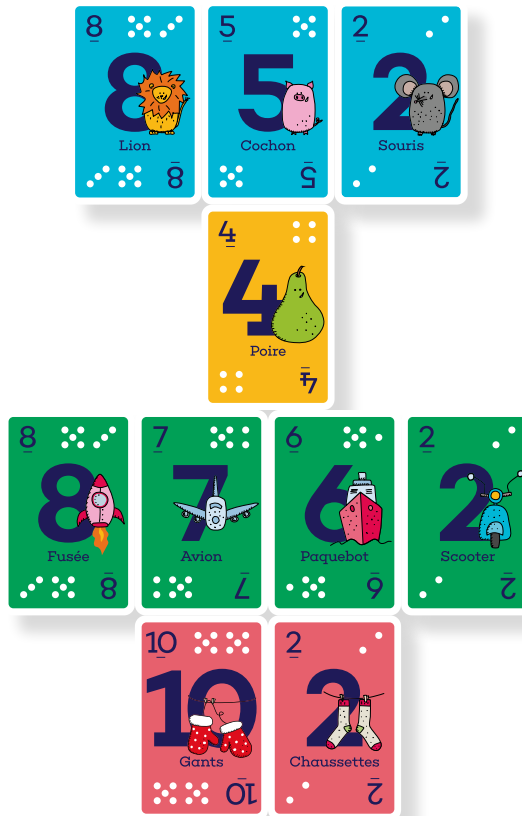
QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3

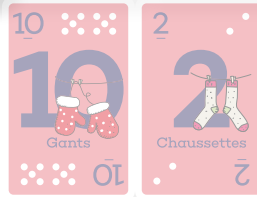
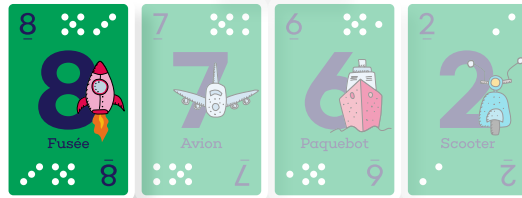


Que va-t-on entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 8 vert,
tête de la séquence 8-7-6.
La couleur est longue mais comporte une séquence.

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 4

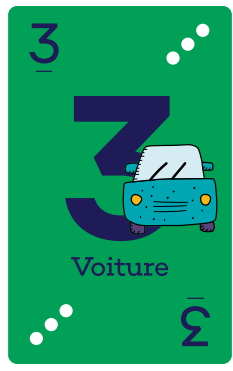
RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4

Si ton partenaire
entame

du

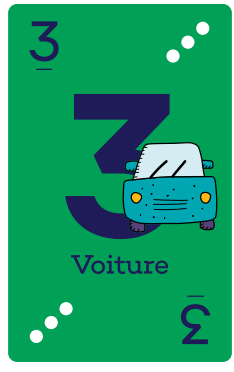


que peux-tu en déduire ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est une petite carte,
le coéquipier a donc une couleur longue,
donc **au moins 4 cartes vertes**.

Il n'a pas de séquence dans cette couleur,
Il n'a ni **le 2**, ni **le 1**,
sinon **le 3** ne serait pas sa plus petite carte.

QUESTION 1

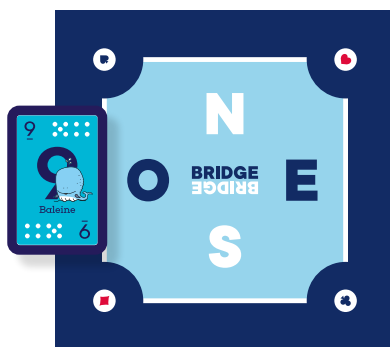
QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / DÉCHIFFRER LE CODE SECRET

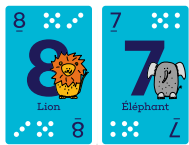


Ton partenaire Ouest a entamé du 9 bleu.
Quelles cartes bleues
Sud peut-il posséder ?

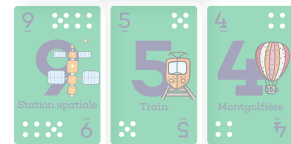
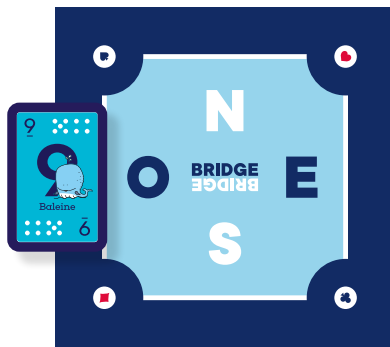
SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



?



?



L'entame d'Ouest est une tête de séquence,
il possède **9, 8, 7 bleus**.

Sud possède de manière certaine **le 10 bleu**.

En revanche on ne sait rien de la place **du 1 bleu**.

Il peut très bien être soit en Ouest soit en Sud.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFIS CALCUL MENTAL

1 DÉFI ★

Nord a 4 cartes vertes, Est a 1 carte verte,
Sud a 2 cartes vertes.

Combien Ouest a-t-il de cartes vertes ?

2 DÉFI ★★

Nord a 2 cartes rouges, Est a 4 cartes rouges.
Sud a plus de cartes rouges qu'Ouest.

**Combien Sud et Ouest
peuvent-ils avoir de cartes rouges ?
Donne tous les cas possibles.**

3 DÉFI ★★

Vrai ou Faux ?

Dans son jeu, un joueur a toujours une couleur
d'au moins 3 cartes.

4 DÉFI ★★★

Vrai ou Faux ?

Dans une équipe, en comptant les cartes
des deux partenaires, on a obligatoirement
une couleur avec 6 cartes minimum.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1 DÉFI ★

Ouest a **3 cartes vertes**.

2 DÉFI ★★

Il reste 4 cartes,
que la 2^e contrainte nous impose de répartir ainsi :
soit Sud : 4 et Ouest : 0, soit Sud : 3 et Ouest : 1.

3 DÉFI ★★★

Vrai. Supposons qu'un joueur n'ait que 2 cartes dans chaque couleur, cela ne fait que 8 cartes... Il y a donc au moins une couleur avec 3 cartes ou plus dans une main.

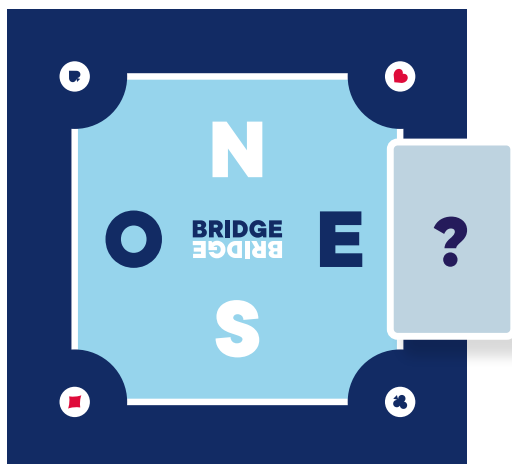
4 DÉFI ★★★★

Faux. Par exemple avec les répartitions suivantes :
4 rouges, 2 jaunes, 4 bleus, 0 vert pour mon partenaire,
1 rouge, 3 jaunes, 1 bleu, 5 verts pour moi.



RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



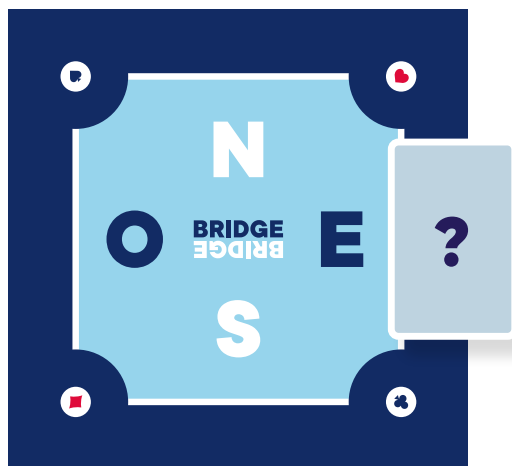
Ton partenaire a entamé du 9 jaune.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejeues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



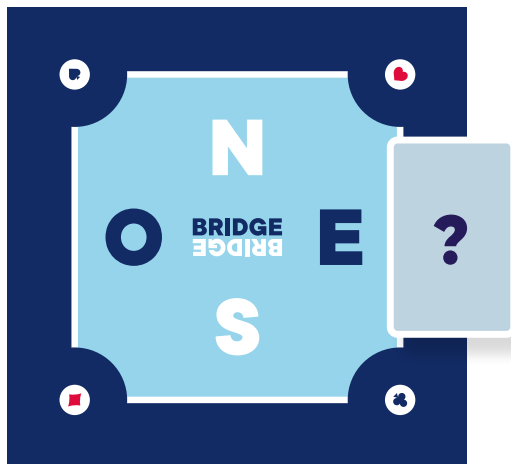
Quand Ouest entame **du 9 jaune** (tête de séquence),
il possède **9, 8, 7**.

Je rejoue donc **jaune**
pour encaisser les levées maîtresses
de mon coéquipier.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2

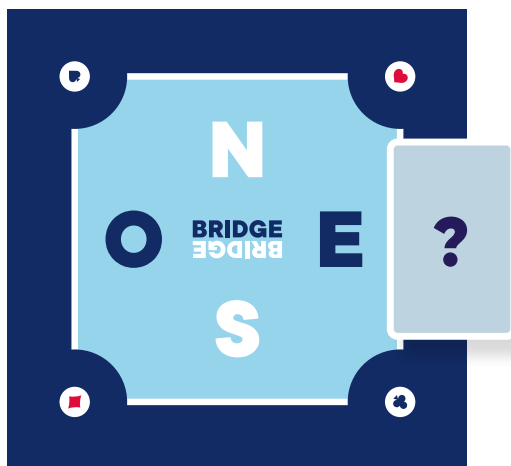


Ton partenaire a entamé du 1 bleu.
Que peux-tu en déduire ?
Tu viens de prendre la main, que rejeues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Quand Ouest entame **du 1 bleu**
(petit dans une couleur longue),
il possède au moins 4 cartes dans cette couleur.

Je rejoue donc **bleu**
pour continuer à affranchir cette couleur
ou bien encaisser nos levées gagnantes.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 10 vert,
presque une tête de séquence,
et puis on va gagner la levée
et garder la main.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 7 jaune.

Dans une couleur longue,
une tête de séquence est toujours préférable
à l'entame de la plus petite carte.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



Que vas-tu entamer avec ce jeu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 6 jaune ou le 5 bleu.

Des cartes moyennes, un peu neutres,
pour faire comprendre
qu'on a ni une grosse séquence,
ni une couleur longue.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Une couleur longue comporte 4 cartes.

Question 2 ▶ ENTAME

Le 1 jaune (petit dans une couleur longue).



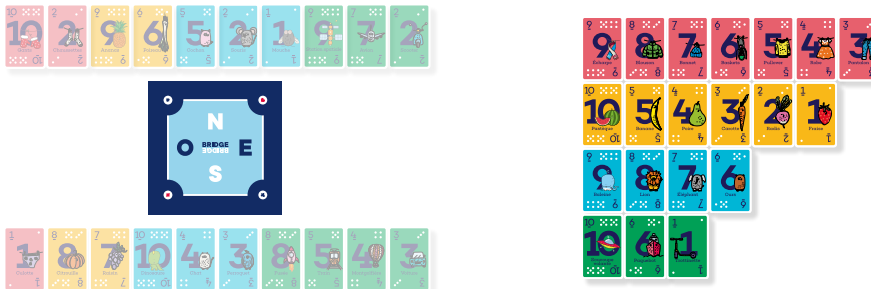
Question 3 ▶ MÉMOIRE

C'est une petite carte dans une couleur longue.

Mon partenaire a au moins 4 cartes bleues, et le 2 est sa carte la plus petite.

Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Le camp Est-Ouest possède 7 cartes rouges, 6 cartes jaunes, 4 cartes bleues et 3 cartes vertes.

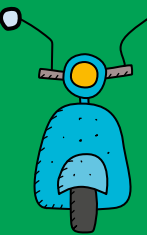


Question 5 ▶ RAISONNEMENT

Il faut rejouer rouge pour la couleur longue d'Ouest, que son entame a permis de mettre en évidence.



RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / VOCABULAIRE

Trouve des situations
dans lesquelles on utilise
le mot **flanc**.



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

Marcher à flanc de montagne (ou de colline),



Jouer sur le flanc gauche (au foot, au hand, etc.),



Les flancs d'un cheval
(les parties latérales du corps de l'animal),



Tire-au-flanc : paresseux
(celui qui se met sur le côté pour éviter d'être au front),



etc.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DÉFI CALCUL MENTAL



Si l'on additionne les cartes de la paire Est-Ouest,
on trouve plus que si l'on additionne
les cartes de la paire Nord-Sud.
Quelle peut être la carte cachée en Sud ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 7, le 6, le 5, le 3, le 1 bleu
ou le 7, le 6, le 5, le 4, le 3, le 2 ou le 1
d'une autre couleur !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ARBITRAGE



Un différend éclate entre Est et Sud.
Chacun revendique le gain de la levée,
ils s'aperçoivent alors que toutes les levées
n'ont pas été rangées correctement. Ils appellent
un responsable pour arbitrer leur désaccord.
Celui-ci demande à chaque joueur de retourner
son historique pour comprendre la situation.

À votre avis, que s'est-t-il passé ?
Pour chaque levée, dire qui a gagné et si les joueurs
ont bien positionné leur carte.
*Pour faciliter la lecture, les cartes de l'historique de
chaque joueur sont présentées de gauche à droite.*

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



- 1^{re} levée : Nord gagne avec **le 10 rouge**.
 2^e levée : Ouest gagne avec **le 9 rouge**.
 3^e levée : Ouest gagne avec **le 9 vert**.
 4^e levée : Sud gagne avec **le 8 vert**, Est a mal marqué,
 sa carte **10 jaune** doit être horizontale
 5^e levée : C'est à Sud de jouer et c'est lui qui gagne !

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 1



Tu es en Est, ton coéquipier a entamé du 1.
Que peux-tu en déduire ?
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



1 jaune : petit dans une couleur longue.
 Il faut jouer **le 8** pour obliger Sud à jouer **son 10**.
 Sinon Nord-Sud pourrait faire 2 levées jaunes !

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 2



Tu es en Est, ton coéquipier a entamé du 1.
Que peux-tu en déduire ?
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

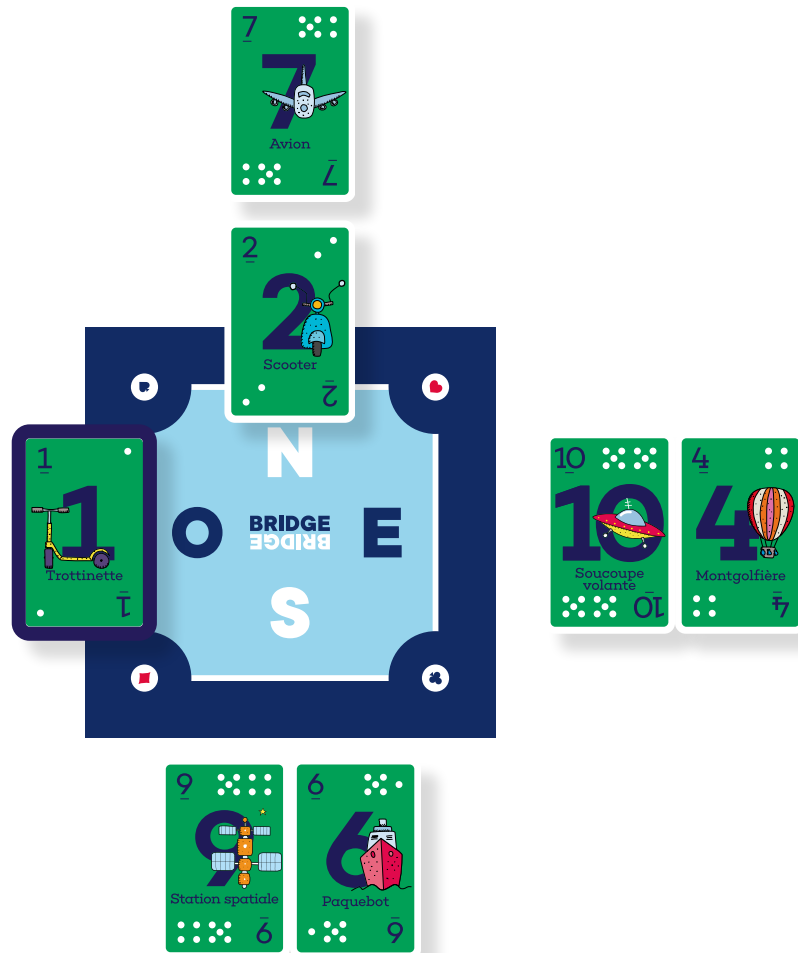


2 rouge : petit dans une couleur longue.
Il faut jouer **le 9** qui gagne
et rejouer **le 5** pour le probable **10** d'Ouest,
et 4 levées à la clef !

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1

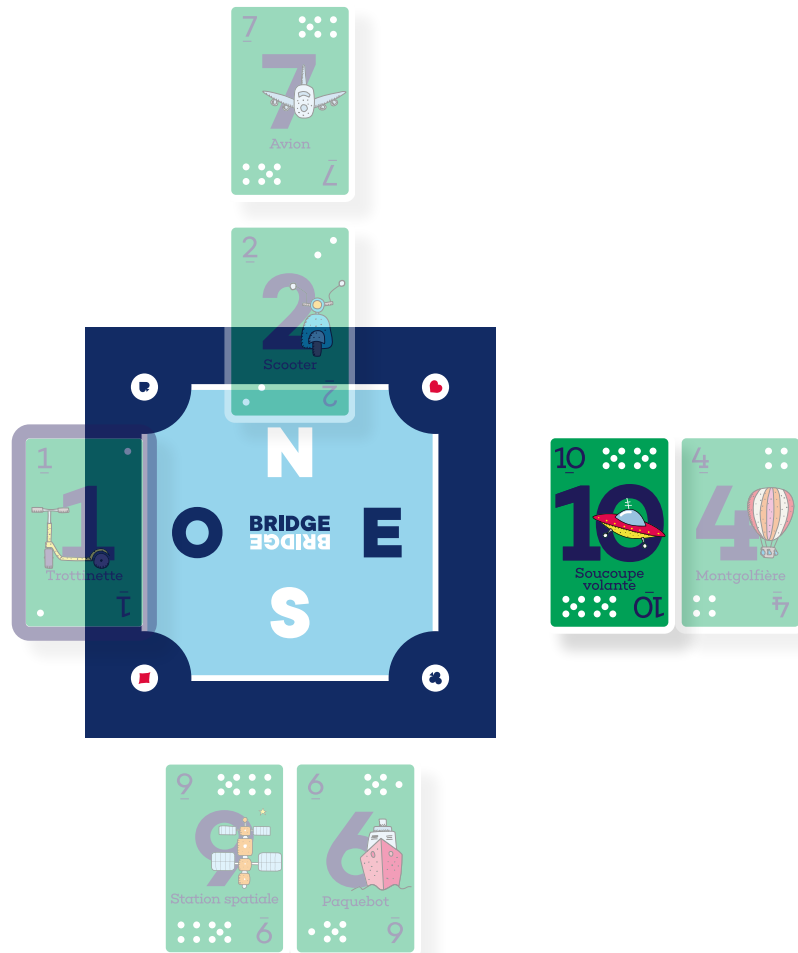


Tu es en Est, ton coéquipier a entamé.
L'endormi joue le 2, quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame **du 1 vert** montre
une couleur longue sans séquence.

Je joue **le 10** et je rejoue la couleur
pour affranchir la couleur de mon coéquipier.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



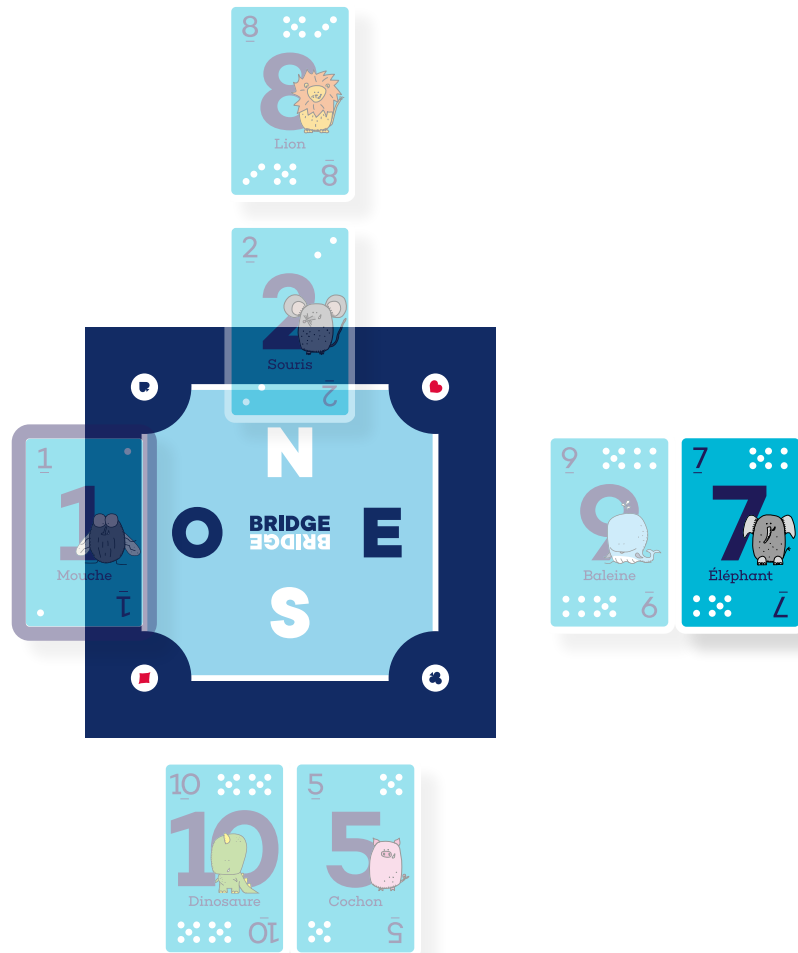
Tu es en Est, ton coéquipier a entamé.
L'endormi joue le 2, quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



L'entame **du 1 bleu** montre
une couleur longue sans séquence.

Je joue **le 7**, carte suffisante pour obliger Sud à jouer
sa grosse carte (**le 10**) car **le 8** est visible chez l'endormi.

Sans cette précaution Nord-Sud
pourrait faire une levée bleue indue.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / POSITIONS DE JEU

1

Si je joue en premier,
le joueur qui joue en 4^e est-il mon partenaire
ou bien un adversaire ?

2

Mon adversaire de droite joue en 2^e,
en quelle position vais-je jouer ?



SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

1

C'est un adversaire,
mon coéquipier lui jouera en 3^e.

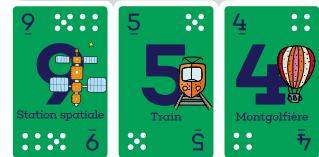
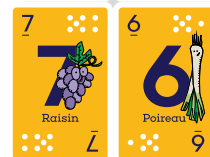
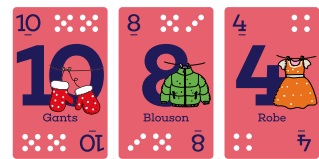
2

Je joue en 3^e position
puisque je joue juste après
mon adversaire de droite !



[RETOUR AU COURS](#)

COMPLÉMENTS / DÉCHIFFRER LE CODE SECRET

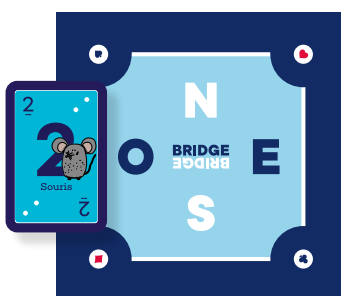
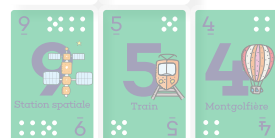
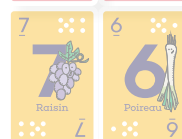


Ton partenaire Ouest a entamé du 2 bleu.
Combien de cartes bleues Sud peut-il posséder ?
Peux-tu dire lesquelles ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame **du 2 bleu** est « petit dans une couleur longue »,
donc Ouest a au moins **4 cartes bleues**.

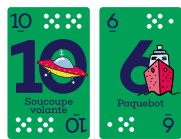
2 sont dans le jeu d'Est + 3 visibles chez l'endormi,
soit **9 cartes bleues** au total.

Ce qui laisse au maximum **1 carte bleue** pour Sud.

Comme Ouest a entamé **du 2**, il ne peut pas avoir
de carte bleue plus petite, il n'a donc pas **le 1**.
Sud a donc uniquement **le 1 bleu** dans cette couleur !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GROS EN 3^e ET PRÉVISION DE LEVÉES



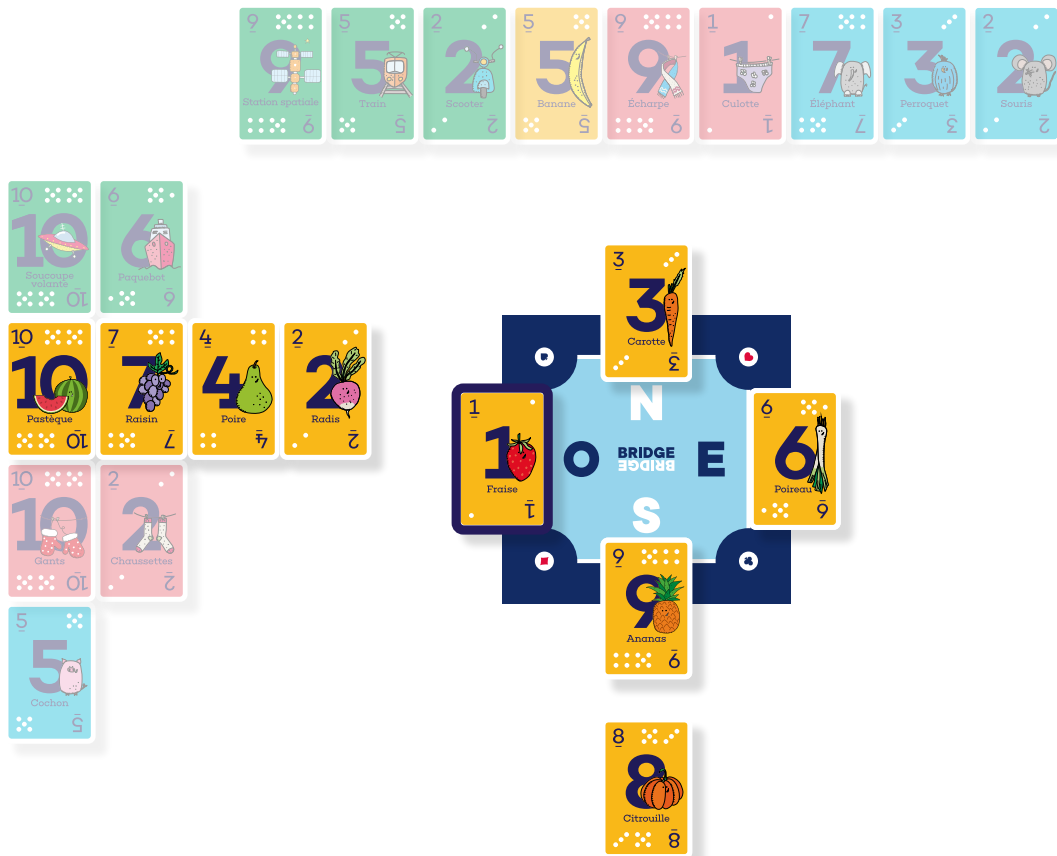
Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 9 jaune.

Qui possède le 8 jaune ?
À présent, combien de levées jaunes
peut-on espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 8 jaune est en Sud,
car Est jouant en 3^e position se doit de jouer gros,
le 6 est donc sa plus grosse carte jaune
(normalement !).

Mais maintenant Sud n'a plus que le 8 jaune,
quand Ouest reprendra la main, il jouera le 10
et 4 levées jaunes pourront ainsi
être gagnées pour le camp Est-Ouest.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / TACTIQUE ET ILLUSION



Tu es l'entameur et tu découvres que le hasard t'a donné un jeu exceptionnel. Comment jouer pour assurer 8 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

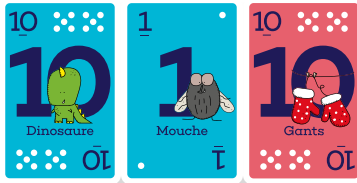
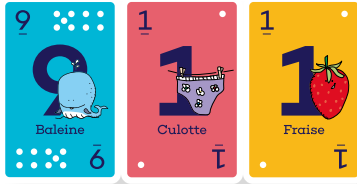


Il faut entamer **du 8 jaune**,
et insister **jaune** à chaque fois
que l'on reprendra la main
pour affranchir deux levées jaunes.

Si on commence par jouer les 10 et les 9,
on risque d'affranchir les cartes adverses.

RETOUR AU COURS

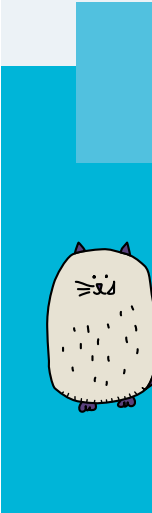
QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Comment gagner 3 levées de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

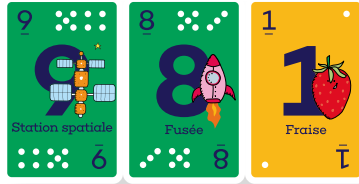


Le 9 bleu avec le 1 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 10 bleu avec le 1 jaune.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



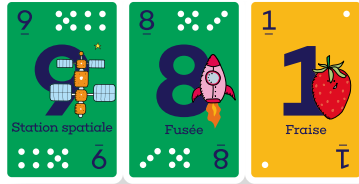
Comment gagner 3 levées de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



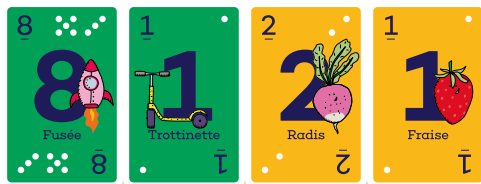
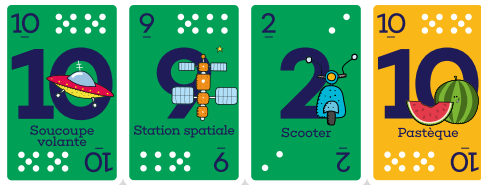
Le 9 vert avec le 1 vert,
le 8 vert pour le 10 vert,
le 7 vert avec le 1 jaune.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / JOUER LES GROSSES CARTES DE LA MAIN COURTE EN PREMIER



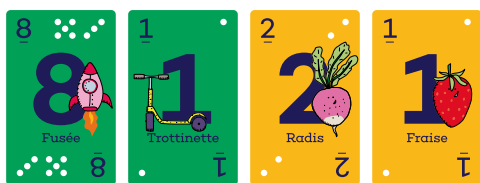
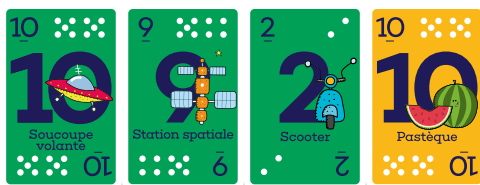
Pour la couleur verte,
où est la main longue et où est la main courte ?

Comment doit jouer Sud
pour gagner 4 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Pour la couleur verte, la main courte est Sud
(2 cartes contre 3 pour Nord).

Il faut donc jouer :

le 8 vert avec le 2 vert,
le 1 vert pour le 9 vert,
le 10 vert avec le 1 jaune,
le 10 jaune avec le 2 jaune.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RÉUSSIR UN SUPER FLANC



On ne voit qu'une partie
des jeux d'Ouest, Nord et Est.
Ouest entame du 9 rouge.

Combien de levées rouges le flanc
peut-il espérer réaliser ?
Comment doit jouer Est ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



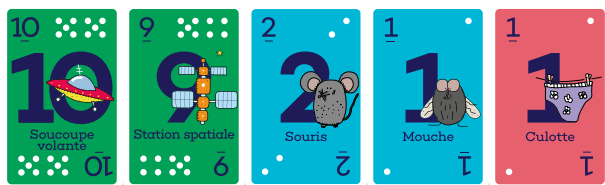
Le flanc EO peut espérer gagner 4 levées rouges. Il faut pour cela jouer les grosses cartes de la main courte en premier.

Ouest connaît la séquence 9, 8, 7 chez son coéquipier. Il doit donc jouer **le 10** sur **le 9 rouge** pour pouvoir rejouer de la couleur, éventuellement après avoir encaissé **son 10 bleu**.

Sinon, en jouant **le 3**, il se retrouvera coincé au 2^e tour rouge en prenant la main **au 10** et dans l'incapacité de poursuivre cette couleur...

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE
LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★

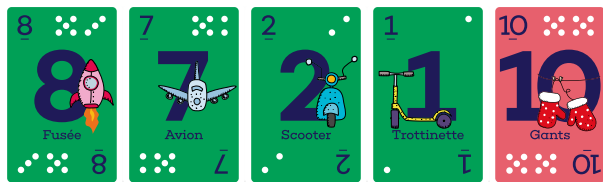
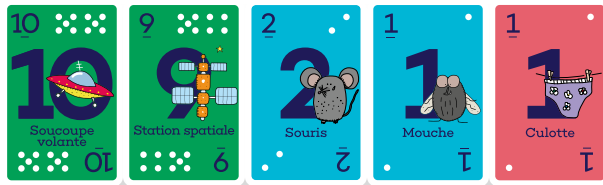


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

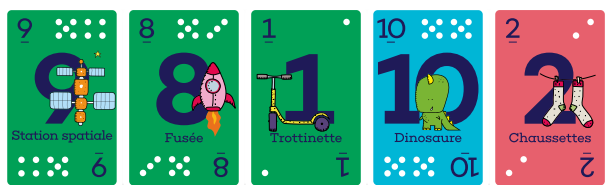
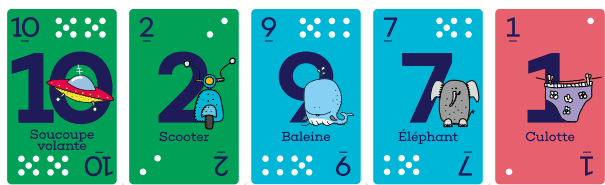


Le 1 vert avec le 10 vert,
le 9 vert avec le 2 vert,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 8 vert avec le 1 bleu,
le 7 vert avec le 2 bleu.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE
LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★★

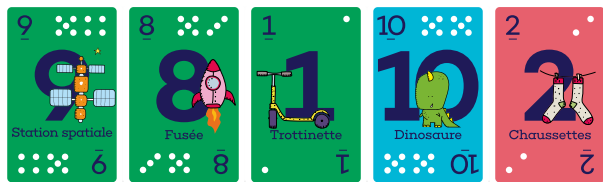
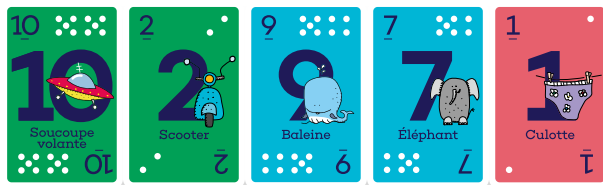


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



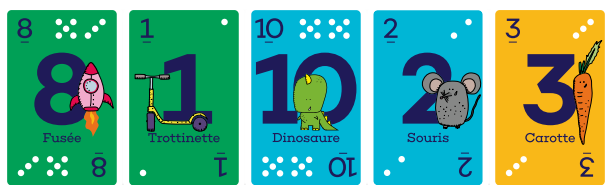
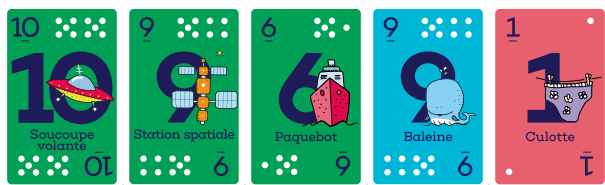
Le 10 bleu avec le 7 bleu,
le 1 vert pour le 10 vert,
le 9 bleu avec le 2 rouge,
le 2 vert pour le 9 vert,
le 8 vert avec le 1 rouge.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SANS CONNAÎTRE
LES CARTES DES ADVERSAIRES / DÉFI ★★★★★

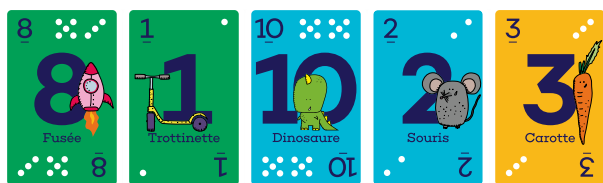
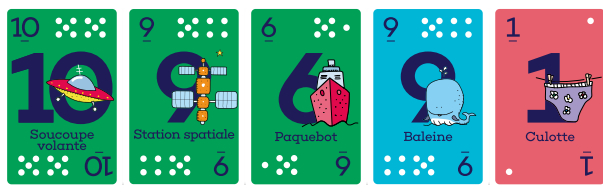


Sud joue.
Comment peut-il gagner
les cinq dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



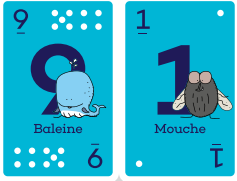
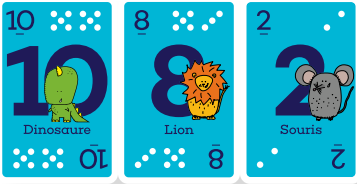
Le 2 bleu avec le 9 bleu,
le 6 vert pour le 8 vert,
le 10 bleu avec le 1 rouge,
le 1 vert pour le 9 vert,
le 10 vert avec le 3 jaune.

QUESTION 1

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 1



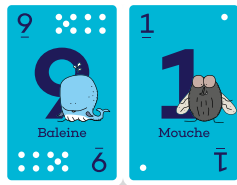
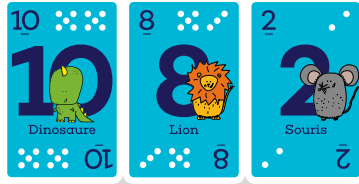
Qui a la main courte ?
Quelle carte joues-tu en premier ?
Comment poursuis-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

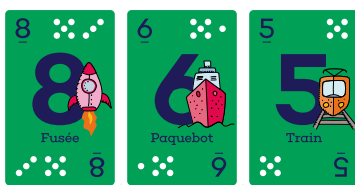
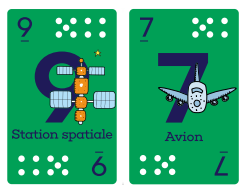


Sud a la main courte.
On commence par le 9 bleu avec le 2,
Puis le 1 bleu pour le 8 (ou 10) bleu,
puis la dernière carte bleue maîtresse.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 2



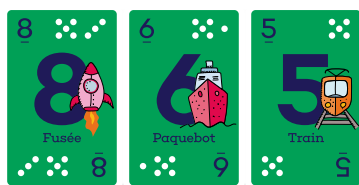
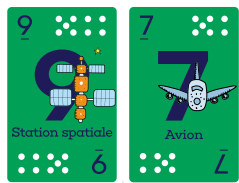
Qui a la main courte ?
Quelle carte joues-tu en premier ?
Comment poursuis-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



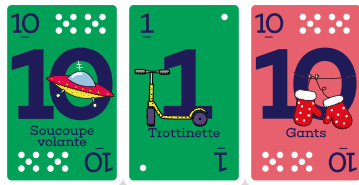
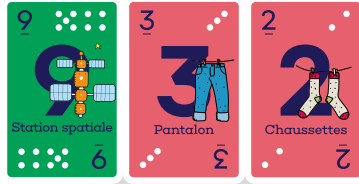
Nord a la main courte.
On commence par le 9 vert avec le 5 vert,
Puis le 7 vert pour le 8 vert,
puis la dernière carte verte maîtresse.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



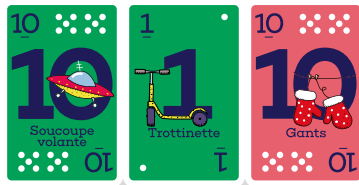
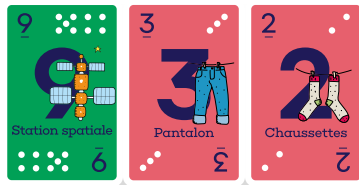
Comment gagner 3 levées de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



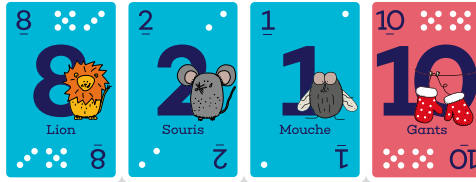
Le 9 vert avec le 1 vert,
le 2 rouge pour le 10 rouge,
le 10 vert avec le 3 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



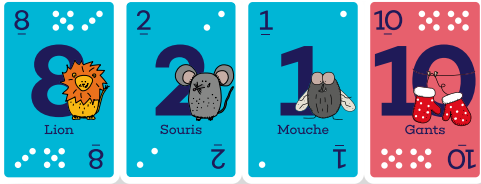
Comment gagner 4 levées
de manière certaine ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



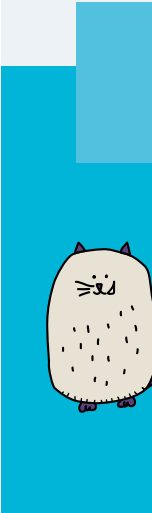
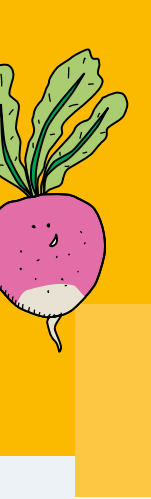
SOLUTION



Le 10 bleu avec le 1 bleu,
le 9 bleu avec le 2 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge,
le 8 bleu avec le 3 rouge.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

Mon coéquipier va jouer en 4^e position.

Question 2 ▶ ENTAME

Du 9 vert : tête de la séquence 9-8-7.



Question 3 ▶ MÉMOIRE

En deux tours de jaune, 8 cartes sont tombées.

Le 4 et le 1 jaunes sont donc des cartes maîtresses. Je vais donc les jouer !



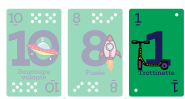
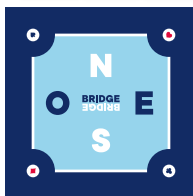
Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

Mes adversaires possèdent 2 cartes rouges.

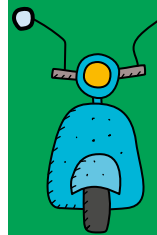
Je dois jouer 2 tours maximum pour les faire toutes tomber.

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

Sud doit jouer le 1 vert : le 1 vert pour le 9, le 3 vert pour le 10, puis le 8 vert avec le 1 jaune.



RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / QUATRE 10 !



Voici une levée incroyable
où Sud a été le dernier à jouer
Mais qui a gagné ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est Ouest qui gagne
car c'est lui qui a commencé,
la couleur demandée est donc **jaune**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / AFFRANCHIR UNE PETITE CARTE

J'ai réussi à affranchir mon 5 bleu.



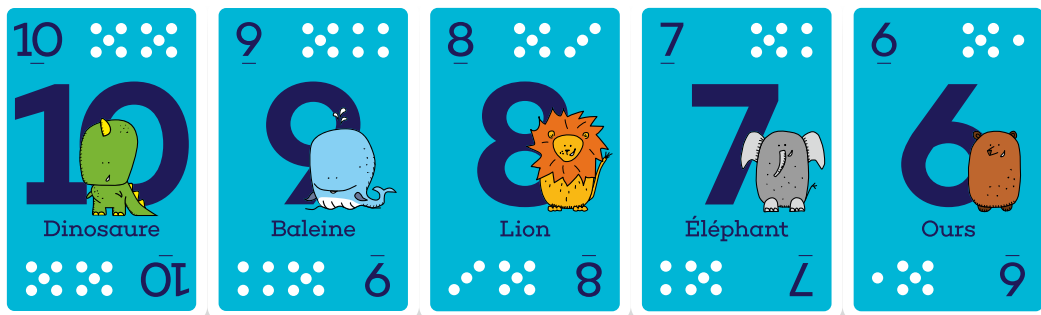
À chaque levée, chaque joueur a fourni
de la couleur demandée.
Combien de fois au minimum
a-t-on joué la couleur bleue ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

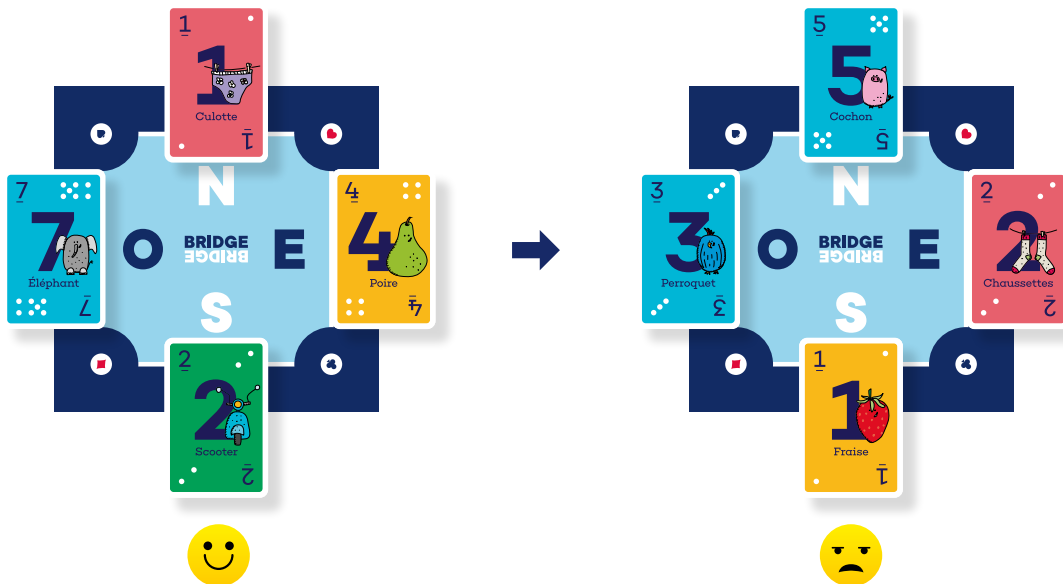
Il y a 5 cartes au dessus du 5 :
6, 7, 8, 9, 10 qui ont donc déjà été jouées.



Il fallait donc au moins 2 tours
pour les faire tomber.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ARBITRE !



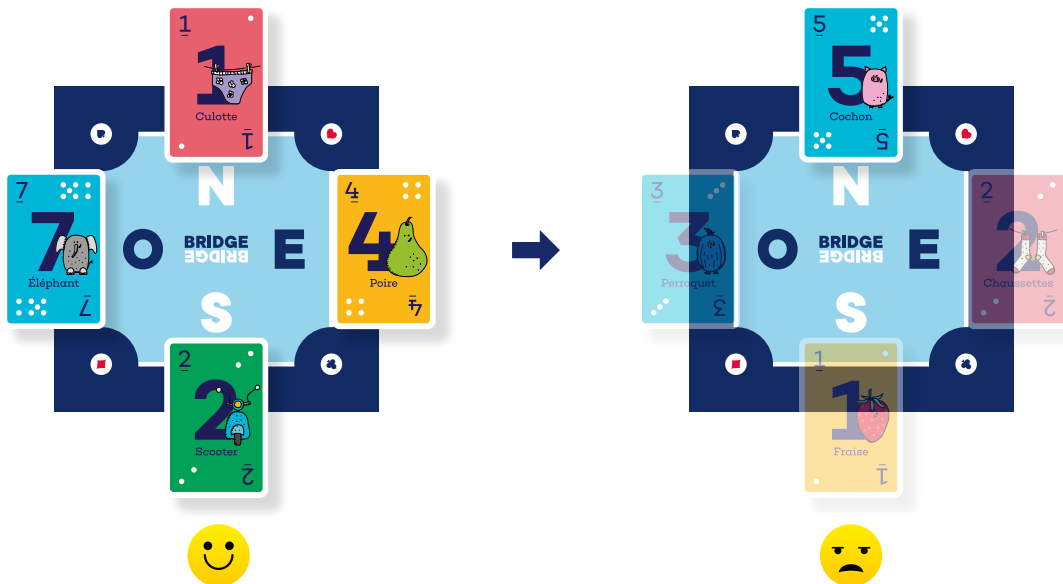
Ouest est en main. Il joue son 7 et il gagne !
Il joue alors son 3...
Et quelque chose ne lui plaît pas du tout.
Il appelle l'arbitre.

Comprenez-vous pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

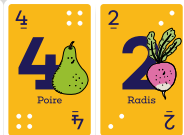
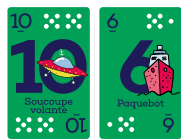
SOLUTION



Nord joue **le 5 bleu**, alors qu'à la levée précédente il n'avait pas fourni bleu, ce n'est pas normal.
Ouest a eu raison d'appeler l'arbitre pour faire respecter la règle :
quand une couleur est demandée,
il faut obligatoirement fournir de cette couleur.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GROS EN 3^e ET PRÉVISION DE LEVÉES



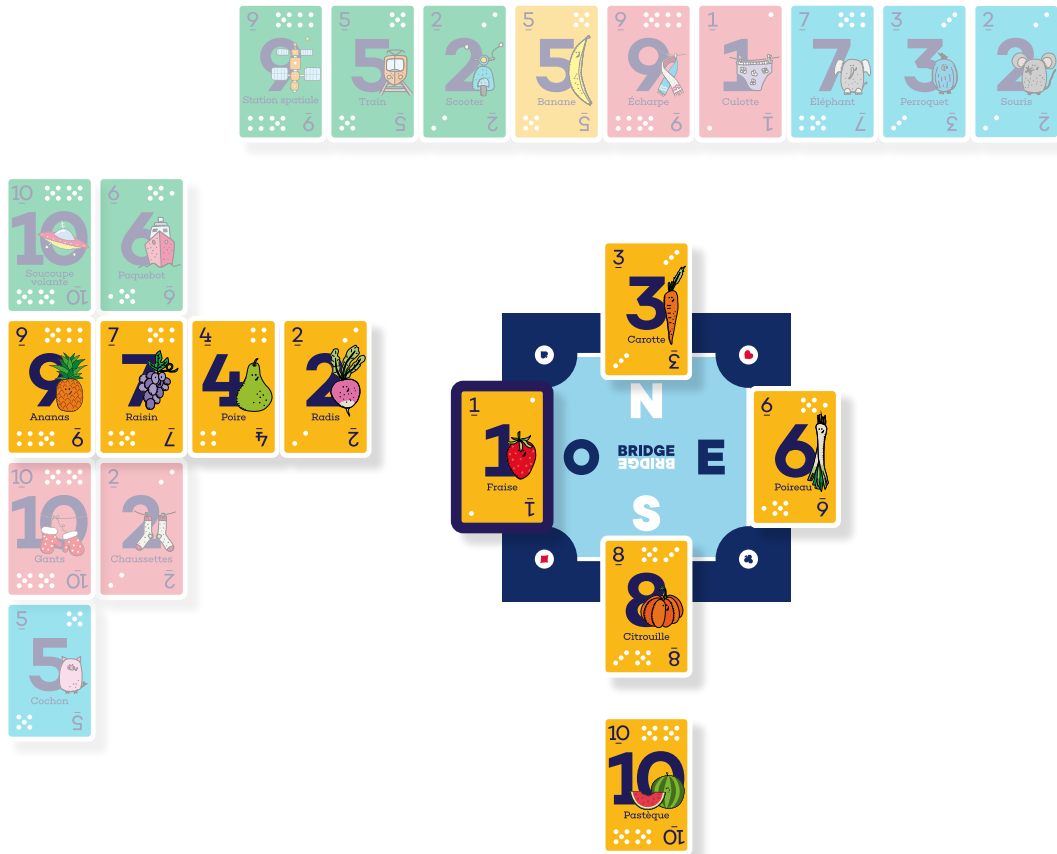
Tu as entamé du 1 jaune.
L'endormi a posé le 3 jaune,
ton coéquipier a joué le 6 jaune
et l'éveillé a gagné avec le 8.

Qui possède le 10 jaune ?
À présent, combien de levées jaunes
peux-tu espérer gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

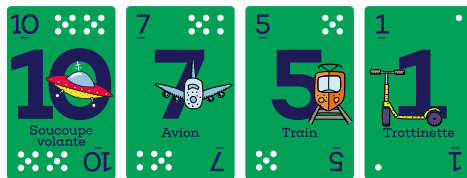
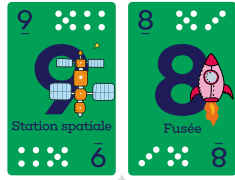
SOLUTION



C'est Sud qui possède le 10 jaune, car Est, en 3^e position, doit jouer sa plus grosse carte. Ouest pourra donc simplement affranchir 3 levées jaunes.

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 1



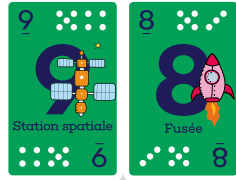
Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

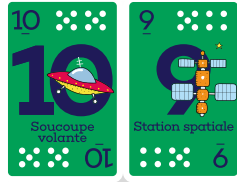


Nord a la main courte,
sans autre carte gagnante en Sud,
il faut jouer :
le 9 vert avec le 1,
le 8 vert pour le 10,
le 7 vert puis le 5 vert (s'il est affranchi).

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

RAPPELS / QUESTION 2



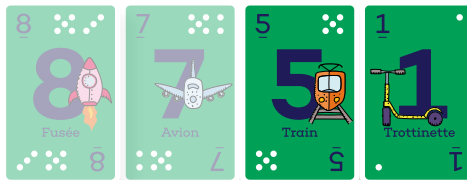
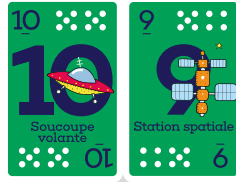
Qui a la main courte ?
Comment joues-tu ?
Et combien de levées penses-tu gagner ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



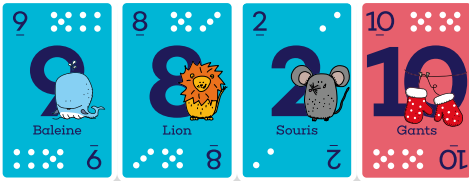
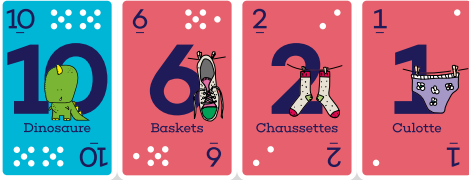
Nord a la main courte, il faut jouer :
le 10 vert avec **le 1**,
le 9 vert avec **le 5**,
et là on ne peut plus continuer la couleur verte..
On est bloqué !
Il faudrait espérer avoir une carte gagnante en Sud
dans une autre couleur pour pouvoir continuer...

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



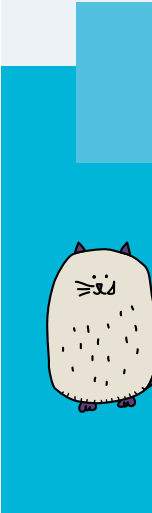
COURS / QUESTION 1



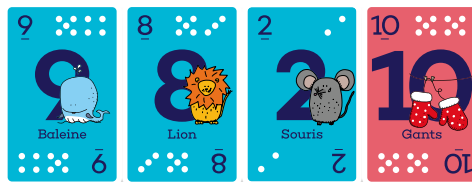
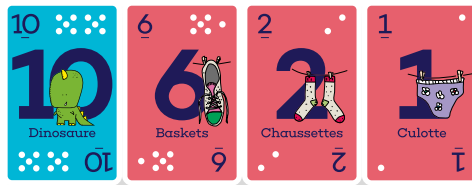
Comment jouez-vous ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION

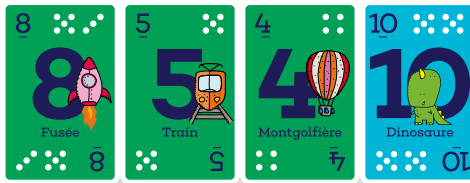
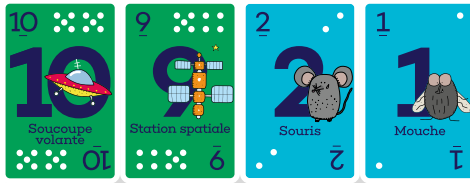


Le 10 bleu avec le 2 bleu,
le 1 rouge pour le 10 rouge (le pont),
le 9 bleu avec le 2 rouge,
le 8 bleu avec le 6 rouge.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

COURS / QUESTION 2



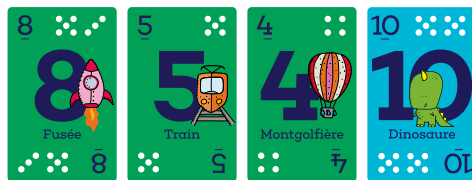
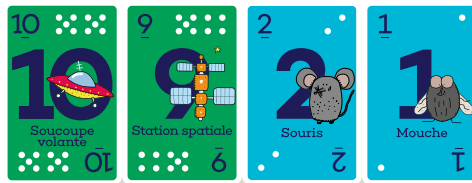
Comment jouez-vous ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



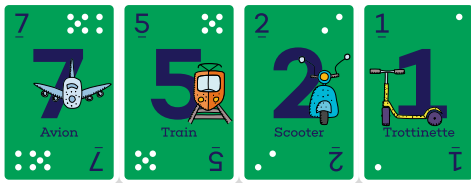
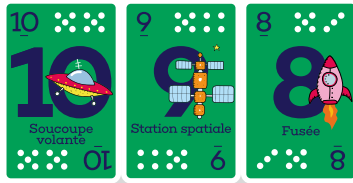
Le 10 vert avec le 4 vert,
le 9 vert avec le 5 vert,
le 1 bleu pour le 10 bleu (le pont),
le 8 vert avec le 2 bleu.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



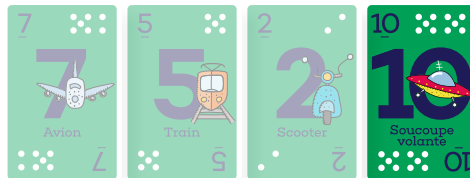
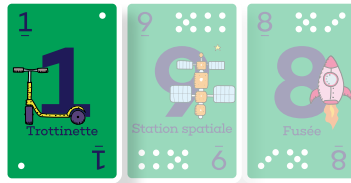
Échange une carte entre les deux jeux pour que la couleur ne soit plus bloquée.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



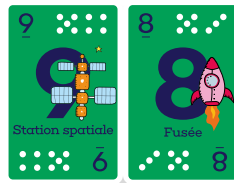
Le 1 vert et le 10 vert.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



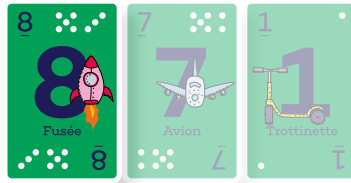
Échange une carte entre les deux jeux pour obtenir une situation de couleur bloquée.

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 8 vert et le 10 vert.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / RÉFLEXION

7
7
Éléphant

1
1
Culotte

5
5
Cochon

2
2
Radis

6
6
Ours

4
4
Chat

8
8
Lion

2
2
Souris

N
O
BRIDGE
E
S

C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner les deux
dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il faut que Sud joue **le 2 bleu**
pour **le 7** de Nord,
Celui-ci, en main,
pourra jouer **son 1 rouge** maître.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ÉCHANGE DÉBLOQUANT



Dans la main suivante, les couleurs bloquent.
Échange deux cartes entre les deux mains
(une de chaque côté),
hormis le 10 bleu qui est cloué en Est,
pour pouvoir gagner 4 levées.

SOLUTION

RETOUR AU COURS

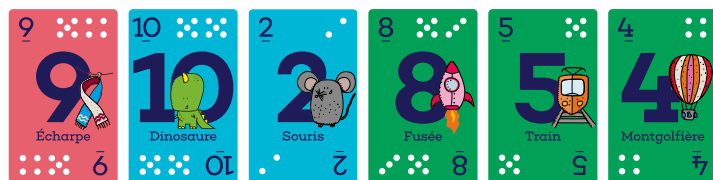
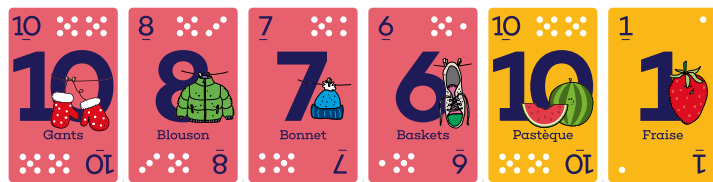
SOLUTION



Il faut échanger le 6 rouge
et le 10 rouge.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / MANIEMENT SURPRENANT

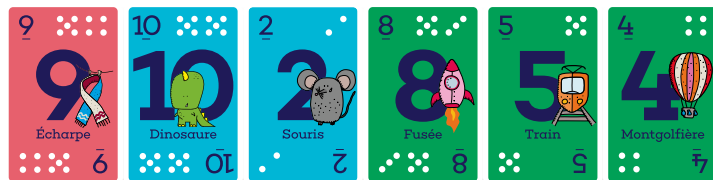
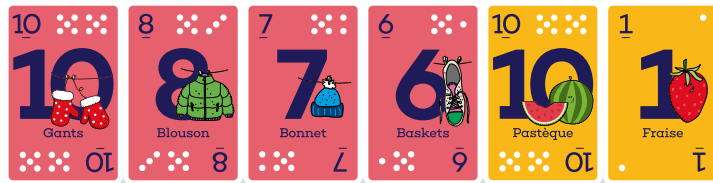


C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour gagner toutes les levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

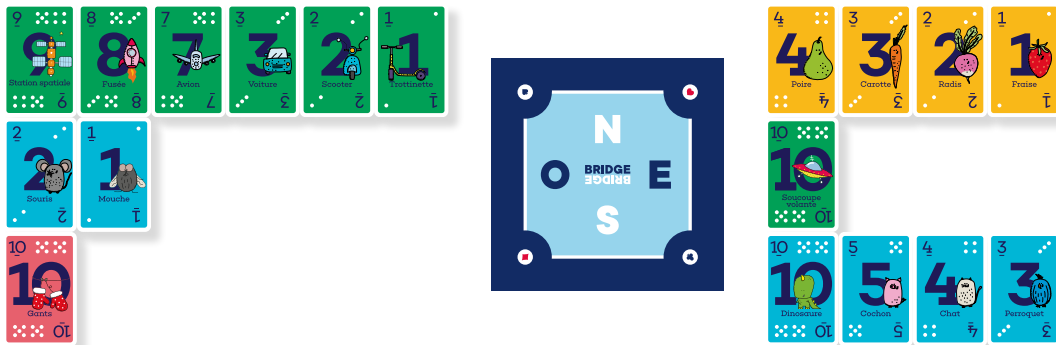
SOLUTION



Le 10 bleu avec le 1 jaune,
on prend le 9 rouge du 10.
Le 10 jaune avec le 2 bleu
et toutes les cartes rouges restantes
qui sont maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / VOUS DÉBLOQUEZ COMPLÈTEMENT !



Tu es en Ouest.

Tu viens de prendre la main avec le 10 jaune.

La couleur verte est prometteuse,
mais elle est bloquée et il est difficile de communiquer.

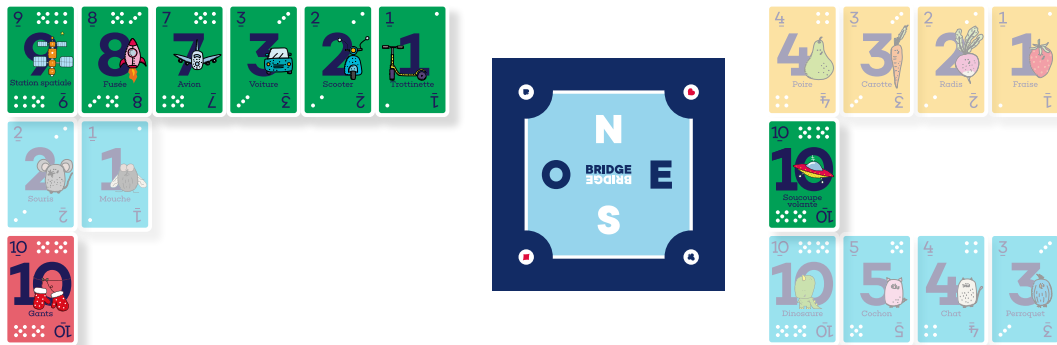
Pourtant tu peux réussir à gagner 6 levées vertes.
Vois-tu comment ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



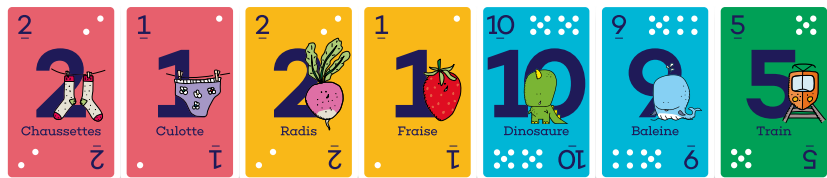
Il faut jouer **le 10 rouge** pour jeter **le 10 vert** !
C'est un déblocage un peu fou...
mais cela permet alors de faire **6 levées vertes** !

Les adversaires n'ayant que **3 cartes vertes**,
en 3 tours, ils n'en auront plus :
après **9, 8, 7**,
les cartes **3, 2, 1** seront affranchies.

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



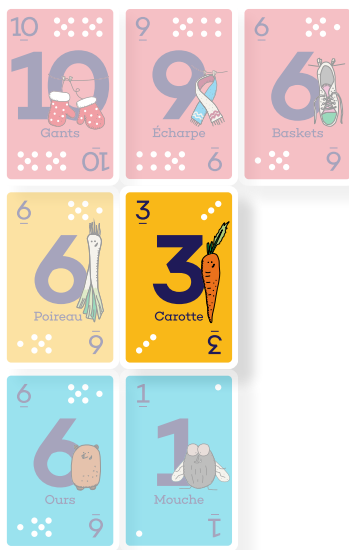
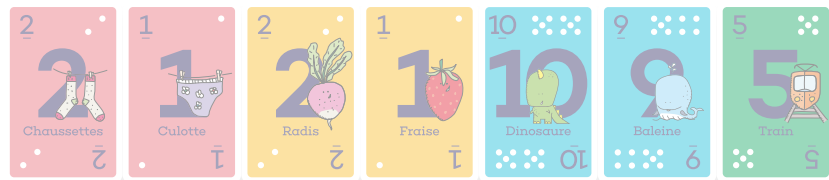
Tu es en Ouest, quelle carte jouer pour indiquer à Est ta belle couleur rouge ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



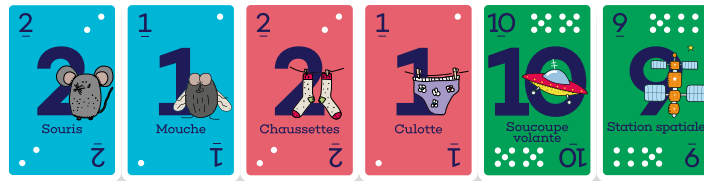
Le 3 jaune, qui refuse cette couleur.
Est devrait trouver le retour rouge
vu les belles cartes bleues de l'endormi.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



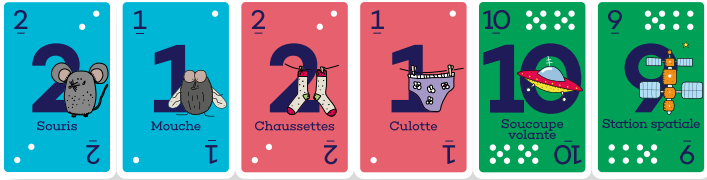
Tu es en Ouest,
quelle couleur joues-tu
après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Il faut rejouer **bleu**.
Est n'a pas de jaune, il refuse la couleur rouge
(le 3 est sa plus petite carte)
et l'endormi nous montre que le vert est sans espoir...

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÈMENTS / FLANC



Nous sommes à 3 tours de la fin de la partie.
 Nord est l'endormi.
 Sud a la main : il joue le 10 vert puis le 9 vert.
 Ouest peut-il empêcher l'équipe Nord-sud
 de gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Oui.

Il faut qu'Ouest accepte de défausser son 10 jaune pour garder précieusement son 2 bleu !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / SURPRENANT !



C'est à Sud de jouer.
Comment doit-il faire
pour remporter les 3 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



C'est un coup de déblocage :
Sud doit jouer **le 8 vert**
et défausser **le 8 jaune** de Nord
Ainsi il pourra alors jouer ses cartes jaunes maîtresses.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / DE MIEUX EN MIEUX !



C'est à Sud de jouer.
Quelle est la carte cachée de Sud
pour qu'il puisse gagner
les 3 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

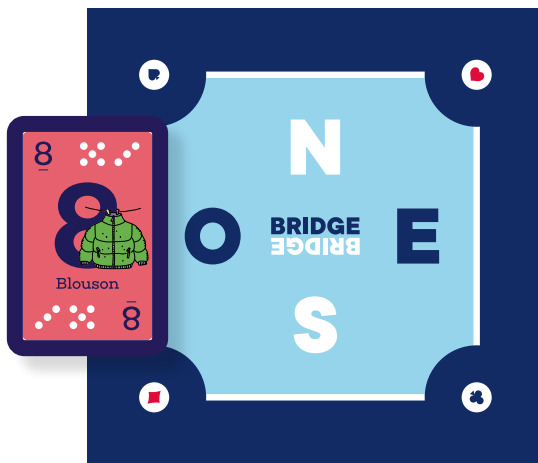
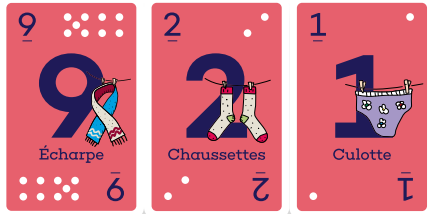
SOLUTION



Le 10 rouge.
Sud pourra la jouer
afin de défausser **le 10 bleu** de Nord
avant de jouer ses cartes bleues :
le 9 puis **le 2 bleu**.

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



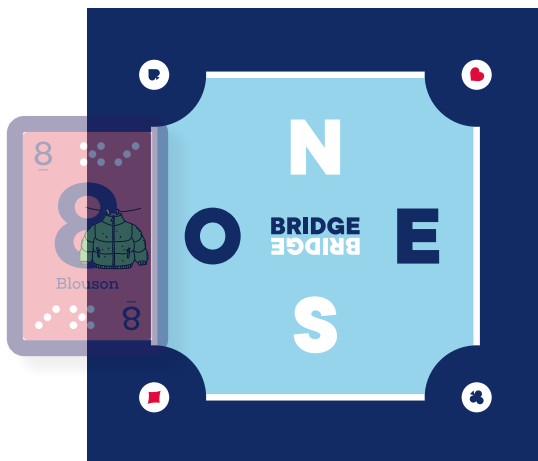
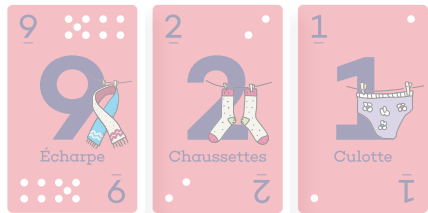
Tu es en Est.
Ton coéquipier a entamé du 8 rouge.
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



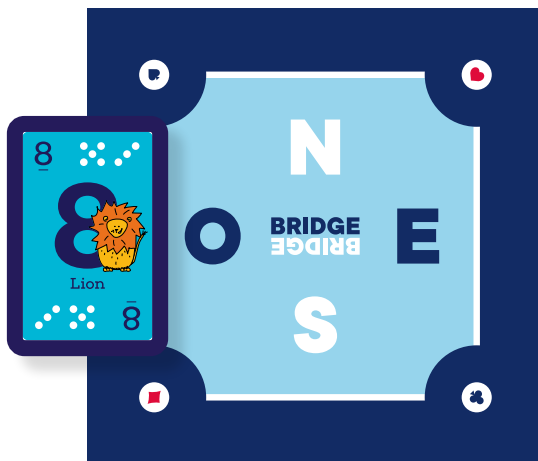
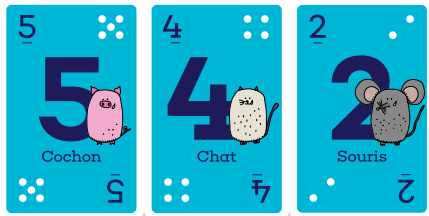
Ouest a entamé **du 8**, il a la suite **8, 7, 6**.
 Si l'endormi ne joue pas **son 9**, on met petit.
 Inutile en effet de gaspiller **le 10**.
 Si l'endormi met **le 9**, je le prends avec **mon 10**
 et je rejoue **rouge**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



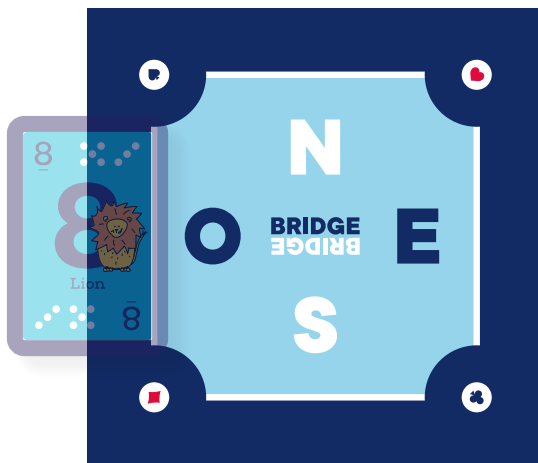
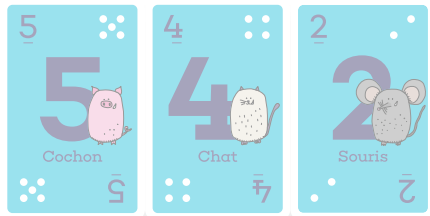
Tu es en Est.
Ton coéquipier a entamé du 8 bleu.
Quelle carte joues-tu ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



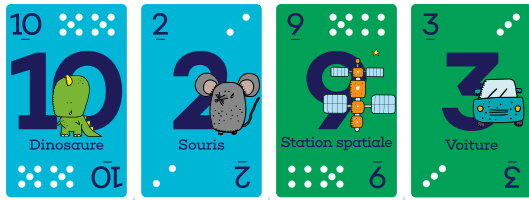
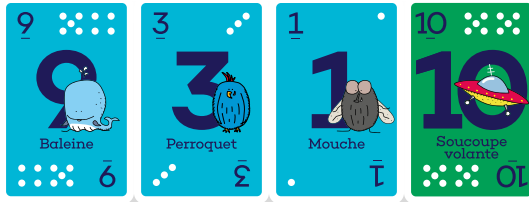
Ouest a entamé **du 8**,
il a la séquence **8, 7, 6**, et pas **le 9**.
On sait donc que **le 9** est la seule carte bleue de Sud.
Il faut donc jouer **le 10**
et rejouer **bleu** pour Ouest.

QUESTION 1

QUESTION 3

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 3



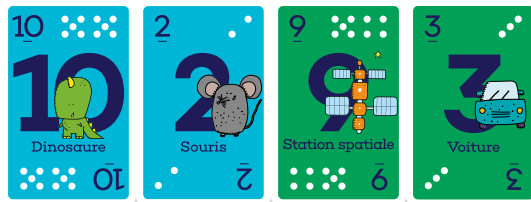
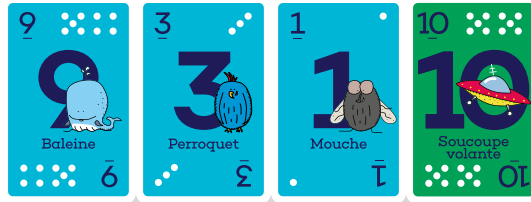
Tu es l'éveillé en Sud,
comment jouer pour gagner 4 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Le 3 vert pour le 10 vert,
le 1 bleu pour le 10 bleu,
le 9 vert avec le 3 bleu,
le 2 bleu pour le 9 bleu.

QUESTION 1

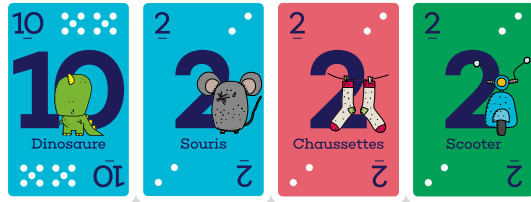
QUESTION 2

QUESTION 4

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 4



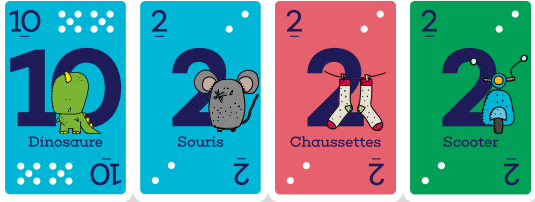
Tu es en Ouest,
quelle couleur joues-tu
après avoir joué tes cartes maîtresses jaunes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Rouge !
mon partenaire n'a plus de jaune
et refuse la couleur verte.
Bleu est sans espoir si je regarde l'endormi.
Il ne reste plus que **rouge !**

QUESTION 1

QUESTION 2

QUESTION 3

RETOUR AU COURS



SOLUTION

Question 1 ▶ VOCABULAIRE

FAUX.

c'est même le contraire : on ne veut pas du rouge.

Question 2 ▶ ENTAME

Le 9 bleu, en tête de séquence.



Question 3 ▶ MÉMOIRE

Non.

un des autres joueurs devrait posséder la dernière carte bleue restante.



Question 4 ▶ CALCUL MENTAL

1 carte jaune au maximum

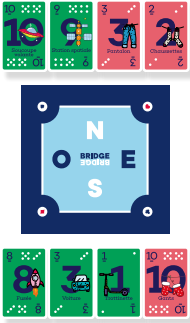
(au moins 4 chez le coéquipier + 3 chez l'endormi + 2 chez moi).

Question 5 ▶ RAISONNEMENT

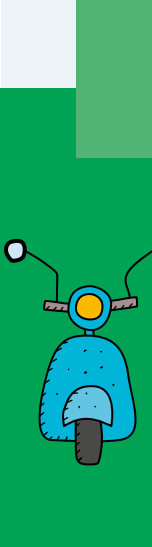
On commence par les 10 et 9 verts.

Puis retour en Sud avec le 10 rouge (le pont).

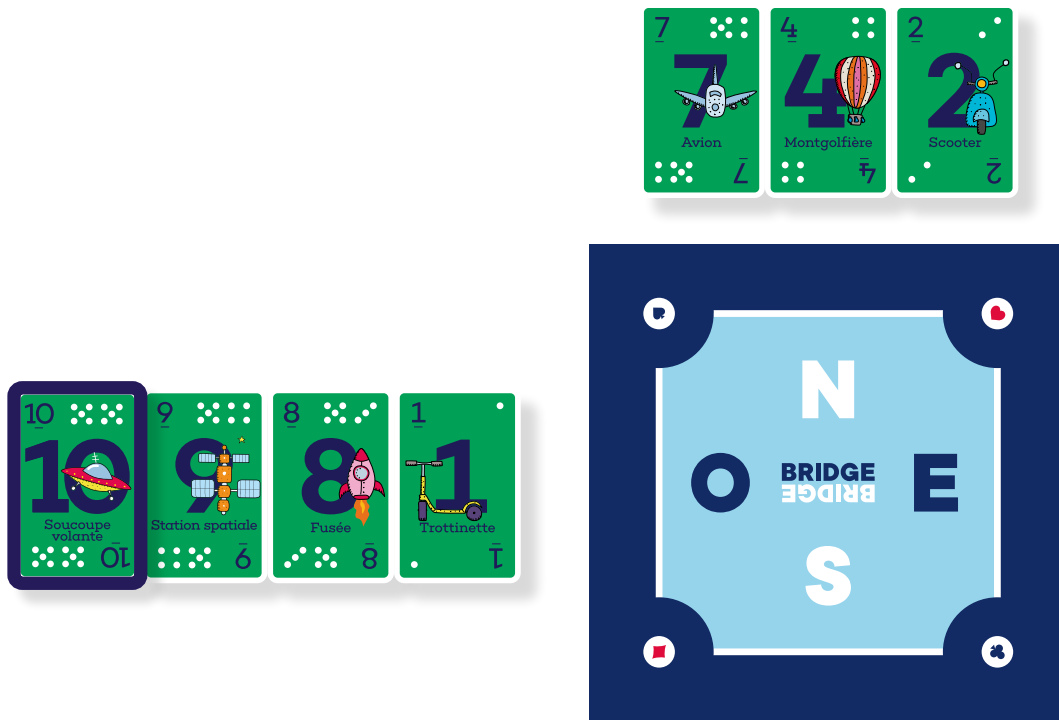
Finir avec le 8 vert avec un petit rouge.



RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / BOULE DE CRISTAL

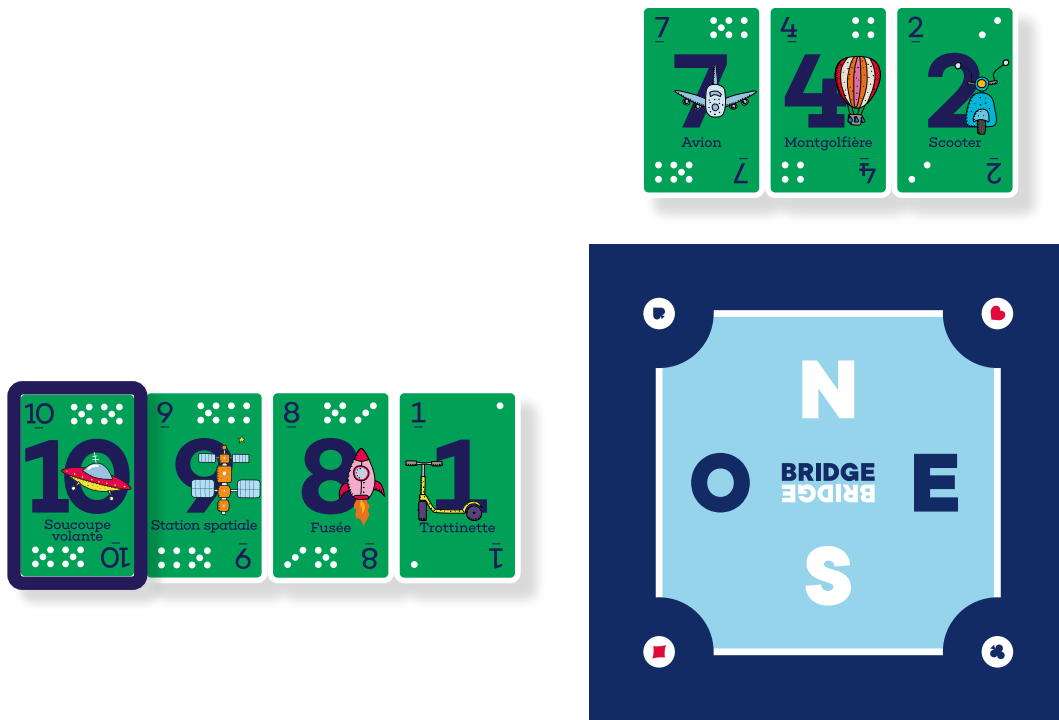


Ouest entame du 10 vert.
En voyant les cartes de l'endormi,
il se dit qu'il va réaliser 4 levées avec les cartes vertes.
Voyez-vous pourquoi ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Il reste 3 cartes vertes chez les 2 autres joueurs.
 En jouant **10, 9, 8**, on va tout écraser,
 et **notre 1** sera donc affranchi !
 4 levées donc pour Ouest à l'entame.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / HISTORIQUE



Pour chaque joueur les cartes ont été jouées de gauche à droite.
Ouest a commencé à jouer (avec le 6 vert donc).

Qui a gagné la première levée ?

Si tu étais en Sud, comment marquerais-tu les levées ?
Et si tu étais en Est ?

Qui a gagné la dernière levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Nord a gagné la première levée avec **le 9 vert**.
 Nord gagne les 2 levées suivantes puis Est prend
 la main avec **le 8 jaune** et joue **bleu** pour la dernière
 levée qui est gagnée par Ouest avec **son 9**.

La marque des levées en Sud :

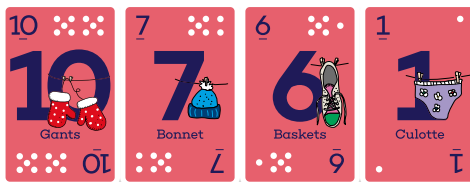
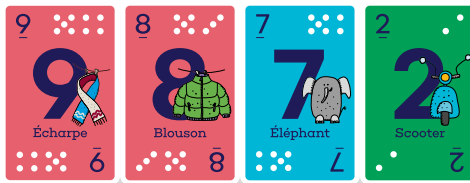


La marque des levées en Est :



RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / COMMUNICATION

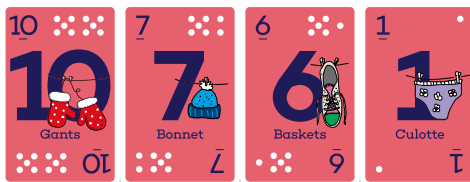
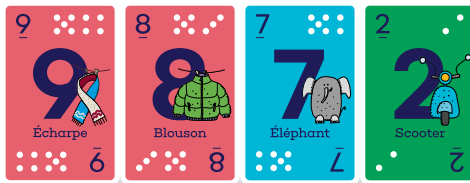


Sud a la main.
Comment doit-il jouer
pour réaliser les 4 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Le 1 rouge pour le 8,
le 9 rouge pour le 10,
puis le 7 et le 6 rouges sur lesquels
on jette les cartes restantes de Nord.

RETOUR AU COURS

COURS / CAS N° 1



Le 9 vert est en Ouest et n'a pas encore été joué.
 Tu es en Sud. Tu joues le 1 vert.
 Peux-tu gagner 2 levées ?
 À quelle condition ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



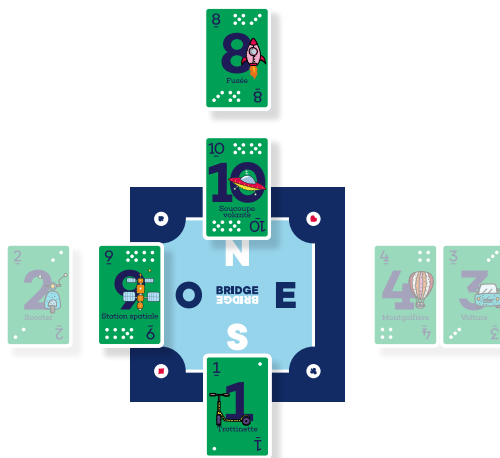
SOLUTION



Sur **notre 1 vert**, si Ouest joue une petite carte, on joue **le 8** qui est suffisant pour remporter la levée.

Notre 10 vert est maître.

Ainsi on a réussi à gagner 2 levées.



Sur **notre 1 vert**, si Ouest joue **son 9**, on joue **le 10** qui, évidemment, remporte la levée.

Notre 8 vert est alors devenu maître.

À nouveau, on a réussi à gagner 2 levées.

CAS N°2

RETOUR AU COURS



COURS / CAS N° 2



Le 9 vert est en Est et n'a pas encore été joué.
 Tu es en Sud. Tu joues le 1 vert.
 Peux-tu gagner 2 levées ?
 À quelle condition ?

SOLUTION

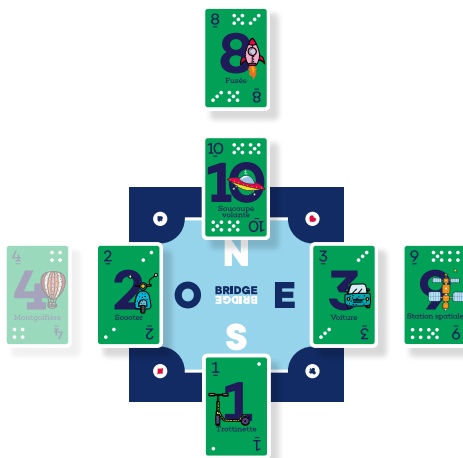
RETOUR AU COURS



SOLUTION



Sur **notre 1 vert**, Ouest joue une petite carte.
Si Nord joue **le 8**, Est va jouer **son 9** et remporter la levée.
On ne gagnera qu'une seule levée avec **notre 10**.



Sur **notre 1 vert**, Ouest joue une petite carte.
Si Nord joue **le 10**, on remportera la levée,
mais Est va jouer **son 3** et garder **son 9** pour plus tard.
À nouveau, on ne gagnera qu'une levée.

CAS N°1

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 1



Tu es l'éveillé en Ouest.
 Tu joues le 2 bleu.
 Nord défaisse le 1 jaune.
 Comment joues-tu pour gagner 3 levées bleues ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Est prend **du 10** puis joue **le 1 bleu**
 vers la fourchette **9-7**,
 s'adaptant à la carte jouée par Sud
 qui possède **le 8**,
 vu que Nord n'a pas de bleu.
 Si Sud joue **le 8 bleu**, Ouest prend **du 9**.
 Si Sud ne joue pas **le 8**, Ouest mettra **le 7**.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS



QUESTIONS PETIT MALIN / QUESTION 2



Est joue et veut gagner les 4 dernières levées.
Où doit être placé le 9 rouge ?
Comment jouer ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



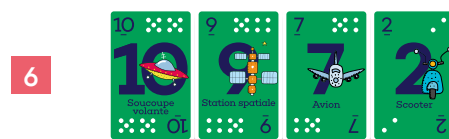
Est joué **le 1 rouge** vers la fourchette **10-8**.
 Pour faire 4 levées, il est nécessaire que **le 9** soit en Sud.
 Si Sud ne fournit pas **le 9** au premier tour de rouge,
 on joue **le 7 rouge** en Ouest,
 puis on revient en Est avec **le 10 jaune**,
 pour rejouer petit vers la fourchette **10-8**.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS



COMPLÉMENTS / REPÉRER LES FOURCHETTES



Observe les différentes couleurs
et regarde s'il y a une fourchette.
Quand tu en repères une,
précise quelle est la carte manquante.

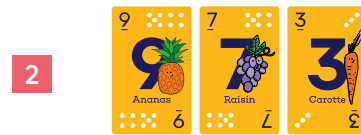
SOLUTION

RETOUR AU COURS

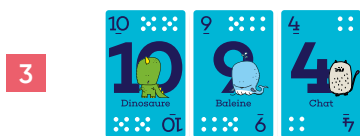
SOLUTION



Fourchette 10-8
manque **le 9 vert.**



Fourchette 9-7
manque **le 8 jaune.**



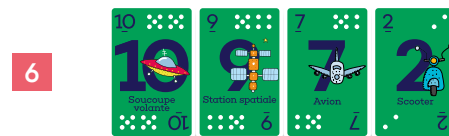
Pas de fourchette.



Pas de fourchette.



Fourchette 8-6
manque **le 7 rouge.**



Fourchette 10-9
manque **le 8 vert.**

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / LE BON MANIEMENT



C'est à Sud de jouer.
Comment peut-il gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

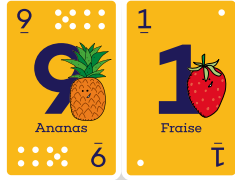
SOLUTION



10 rouge avec **le 3 jaune**,
 puis **petit bleu** vers la fourchette **10-8**.
 Si Ouest met **le 9**, on le gagne avec **le 10**,
 si Ouest ne met pas **le 9**, on gagne avec **le 8**,
 et on finit par notre carte maîtresse restante.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / GOÛT DU RISQUE

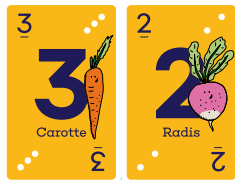
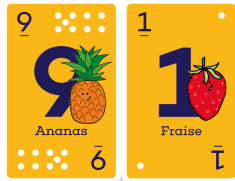


Le 10 jaune n'est pas encore tombé.
C'est à Sud de jouer,
il pense qu'il peut quand même gagner une levée.
Quelle idée a-t-il ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION

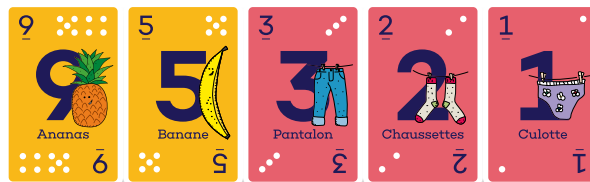
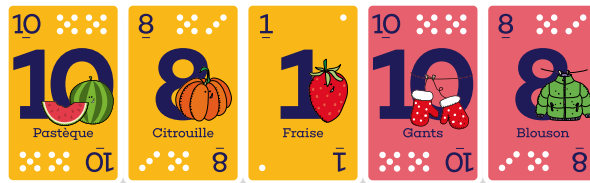


Sud espère que **le 10 jaune** est en Ouest.
Il joue **le 2 jaune**.

Si Ouest met **le 10**, Nord devra jouer petit,
et pourra faire **le 9 jaune** plus tard. Si Ouest ne joue
pas **le 10**, Nord doit jouer **le 9** et croiser les doigts.
Sud a donc une chance sur deux de faire une levée
avec **le 9 jaune**. Il faut que **le 10** soit en Ouest.
Sinon, il ne pourra pas faire de levée.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / JOUONS EN FINESSE ET CROISONS LES DOIGTS !



Il ne reste dans le jeu que les cartes rouges et jaunes.

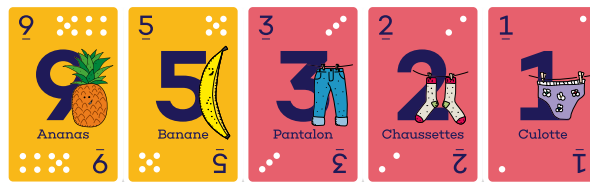
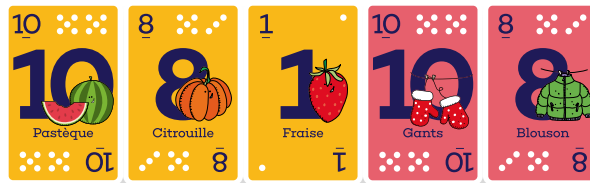
Sud a la main.

Comment doit-il jouer
pour peut-être gagner les 5 dernières levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

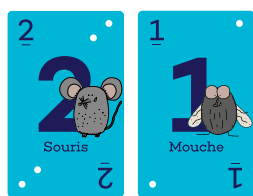
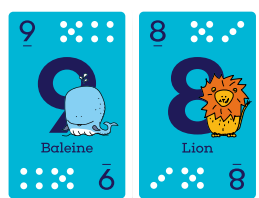
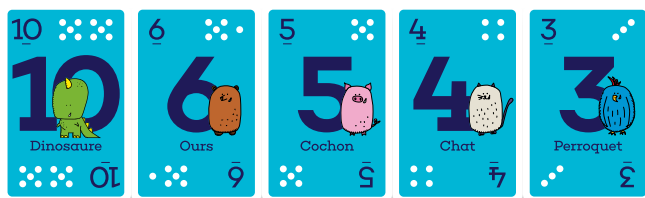
SOLUTION



Petit rouge vers la fourchette rouge **10-8**
 (le **9** doit nécessairement être en Ouest,
 sinon on ne peut pas gagner 5 levées).
 Puis **1 jaune** vers le **9**,
5 jaune pour le **8**
 (ce n'est pas une fourchette, on avait le **9**)
 et **10 jaune** pour la **carte rouge restante** de Sud.

RETOUR AU COURS

LE COURS / QUESTION 1



Combien de levées le camp Nord-Sud peut-il gagner avec cette belle couleur bleue ?

Peut-on éviter de perdre une levée ?

Comment jouer cette couleur sans grosse carte en Nord dans les autres couleurs ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



4 levées peuvent être gagnées par Nord-Sud.

Non. Ouest fera toujours une levée.

Il vaut mieux perdre une levée au départ, sinon on ne peut plus jouer bleu à partir de Sud.

QUESTION 2

RETOUR AU COURS

LE COURS / QUESTION 2



Ouest entame du 2 rouge. Est joue son 9, gros en 3^e.
Toutes les cartes rouges du camp Nord-Sud
sont visibles.

Combien de cartes rouges Est possède-t-il ?
Si on ne prend pas le 9 rouge avec le 10, et qu'on attend
le tour suivant, que se passe-t-il pour Est ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



Est possède **4 cartes rouges**,
car **le 2** est sa plus petite carte.

Le 1 rouge est donc en Est.

Est avait donc **2 cartes rouges** au départ : **le 9** et **le 1**.

Si on ne prend pas **le 9 rouge** avec **le 10**,

Est n'aura plus **de carte rouge**
pour rejouer cette couleur.

QUESTION 1

RETOUR AU COURS

QUESTIONS PETIT MALIN



Sud a la main.
Peut-il gagner 3 levées ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS



SOLUTION



Oui, mais pour cela il faut jouer **vert** en premier et plus précisément petit vert des 2 mains. On laisse Ouest gagner avec **son 7 vert** à la 1^{re} levée. Il rejoue **rouge**, Sud reprend la main avec **le 8 rouge**. Sud peut alors rejouer **vert** pour **le 9** de Nord qui a 2 cartes vertes affranchies. Si on joue **le 9 vert** en premier, à la 2^e levée **verte**, Est prend la main et retourne **rouge**. Sud gagne avec **son 8 rouge** mais ne peut plus rejouer **vert** !

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / UNE COMMUNICATION DÉLICATE



Tu es l'éveillé en Ouest
et l'endormi Est vient de prendre la main.
Comment jouer
pour gagner les 9 levées restantes ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

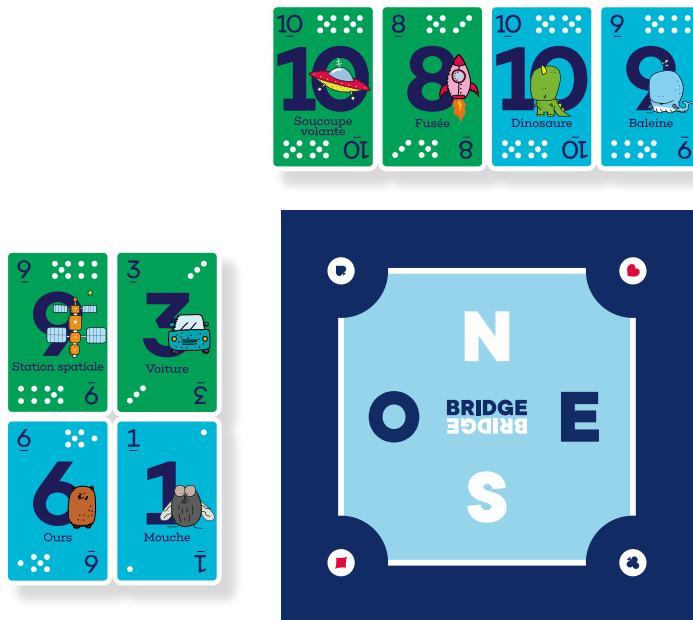
SOLUTION



Le 10 vert avec le 1,
 le 9 vert avec le 2,
 le 1 bleu pour le 8 bleu (le pont),
 le 8 vert et on défusse le 1 rouge,
 le 10 jaune et on défusse le 2 rouge,
 le 9 jaune et on défusse le 2 bleu,
 et le 3 rouge pour le 10 rouge.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / APRÈS VOUS...

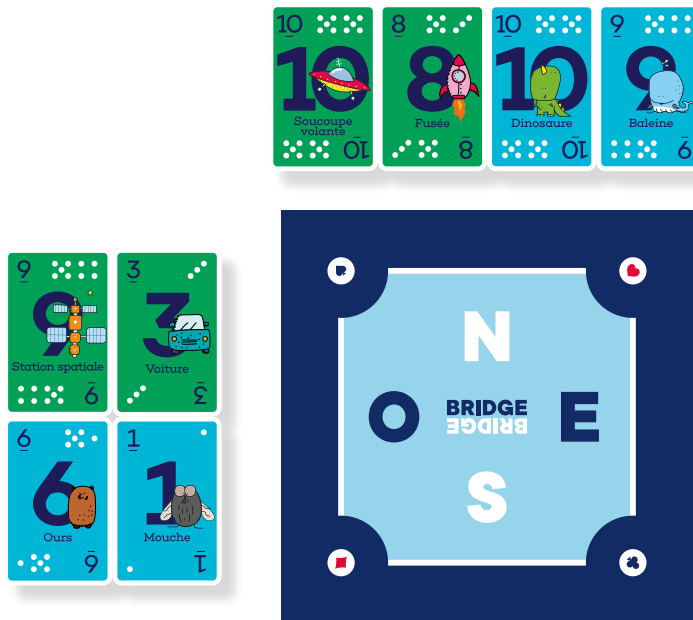


Il reste 4 tours à jouer. Nord est l'endormi.
Ouest a la main, comment doit-il jouer
pour être sûr de gagner une levée ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

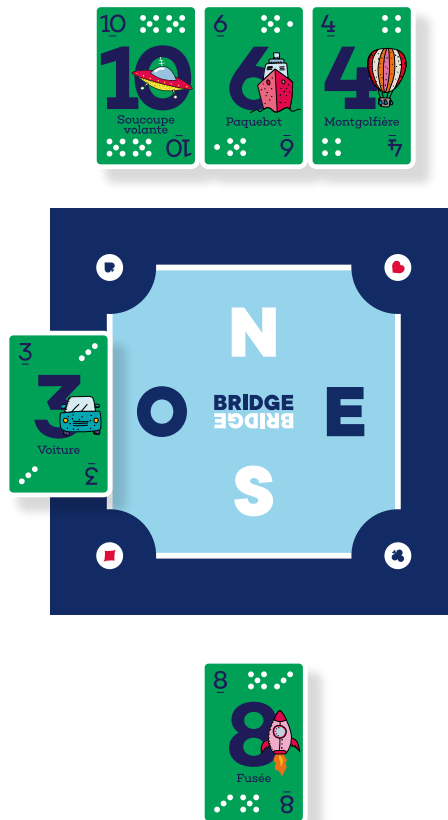
SOLUTION



Ouest doit jouer **bleu**
pour donner la main à l'endormi
qui sera obligé d'attaquer lui même **la couleur verte**,
protégeant ainsi **le 9**
menacé par la fourchette **10-8** de Nord
si Ouest joue lui-même **vert**.

RETOUR AU COURS

COMPLÉMENTS / ESPRIT DE DÉDUCTION



Dans ce défi,
on ne voit que quelques cartes des joueurs.
Ouest entame du 3 vert.
En voyant les cartes de l'endormi,
que peut en déduire Sud ?
Quelles cartes peut posséder Est ?
Que doit-il jouer ?

SOLUTION

RETOUR AU COURS

SOLUTION



L'entame **du 3** est « un petit dans une couleur longue »,
donc Ouest a au moins **4 cartes vertes**,
et sa plus petite est **le 3**.

Le 2 et **le 1** sont donc en Est. Ainsi on connaît
l'emplacement de toutes les cartes vertes.

Ouest possède **9, 7, 5, 3**.

Sud peut sans danger laisser venir **le 4** vers **son 8**
et donc il ne doit pas jouer **le 10** de l'endormi.

RETOUR AU COURS