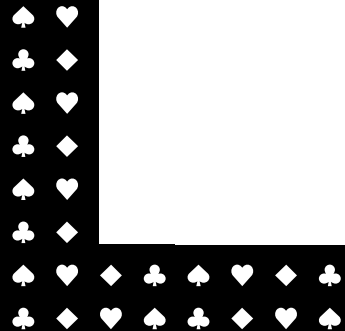


EXERCICES SUR LE PETIT BRIDGE

—
APPRENDRE À COMPTER
ET À RAISONNER EN JOUANT



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

EXERCICES SUR LE PETIT BRIDGE PAR NIVEAU

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Ce document a pour but de vous proposer différentes situations vous permettant d'exploiter au mieux dans votre classe le jeu « Le petit bridge ».

Par la suite, de nombreux exercices classés par niveau de classe (CP, CE1 et CE2) vous seront soumis. Pour ces derniers, quelques conseils pratiques seront énoncés dans un paragraphe d'introduction.

La première partie vous servira à vérifier que les élèves se sont bien appropriés les règles élémentaires du jeu.

On remarquera que le nom des joueurs (Océane, Noémie, Ewen et Simon) fait penser aux quatre points cardinaux.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

1 / Introduction

Conseils pour la mise en place des activités
Compréhension de la règle du jeu

2 / Exercices de niveau CP

Puzzles de niveau CP
Puzzles de niveau CP-CE1
Variante : Bridge et additions

3 / Exercices de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1
Puzzles de niveau CE1-CE2
Variante : Bridge et soustractions

4 / Exercices de niveau CE2

Puzzles de niveau CE2
Variante : Bridge et multiplications
Création d'un puzzle et prolongements



INTRODUCTION

► Conseils pour la mise en place des activités

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

Mise en garde pour les exercices et problèmes suivants :

- Ils peuvent être donnés à des élèves de cycle 2 suivant leur avancée dans le jeu et leur classe CP-CE1-CE2.
- Une fois la diapositive présentée au tableau, chaque joueur prend les cartes qui lui reviennent et les pose sur la table à la vue de tous (on joue donc à cartes vues). La résolution de l'exercice peut commencer.
Au niveau de la correction, l'usage d'un tableau interactif est un avantage considérable.



INTRODUCTION

► Conseils pour la mise en place des activités

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

Pour la résolution de ces problèmes, plusieurs solutions sont envisageables.

1 ► Un élève fait la recherche seul.

Dans ce cas, il doit jouer le rôle de chaque joueur au fur et à mesure et veiller à jouer à chaque fois au mieux des intérêts du joueur représenté.

2 ► Travailler en binôme.

L'un des élèves joue pour Noémie (N) et Simon (S), l'autre pour Ewen (E) et Océane (O). Cette méthode permet d'envisager une discussion possible entre les deux joueurs et de réfléchir sur la (les) meilleure(s) façon(s) de jouer pour réaliser le contrat demandé. Il est bien entendu que chacun doit jouer à chaque fois au mieux des intérêts du camp représenté.

3 ► Travailler par quatre.

Dans ce cas, les deux équipes peuvent échanger sur la manière dont il faut jouer. Comme précédemment, cela favorisera l'échange et la résolution en équipe de l'énigme proposée.

Dans les cas 2 et 3, un des élèves devra être désigné pour faire un compte-rendu oral de sa recherche. Dans tous les cas, il est bien entendu que la manipulation des cartes est plus que recommandée.

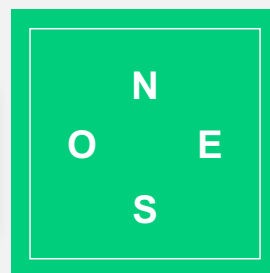


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

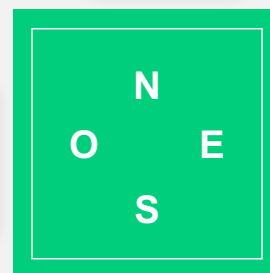


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

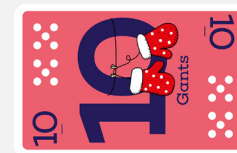
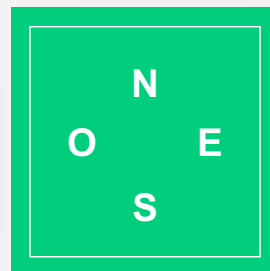


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

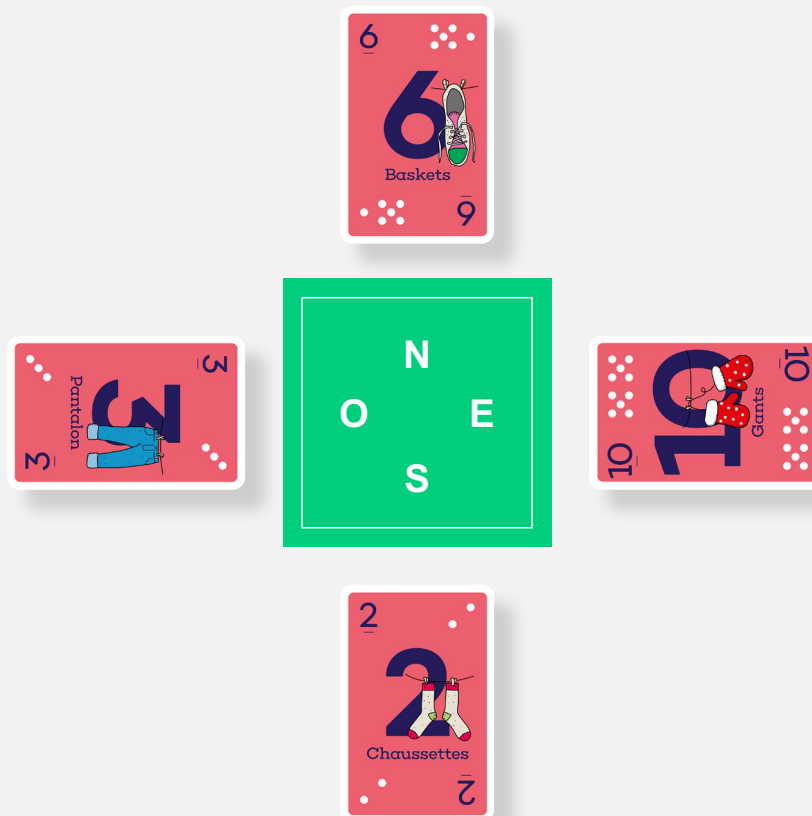


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 1 :

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

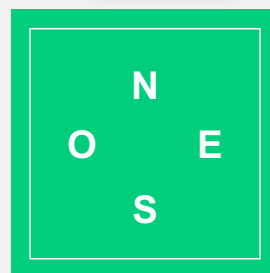
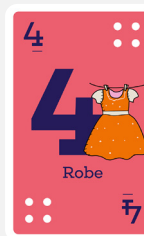


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé.
Qui a gagné la levée ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension de la règle du jeu

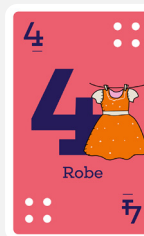


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé.
Qui a gagné la levée ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

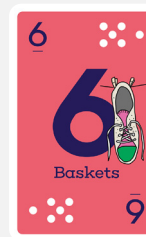
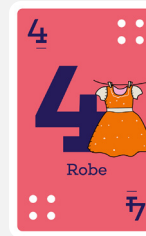


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé.
Qui a gagné la levée ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

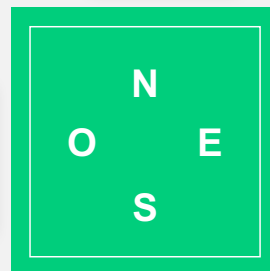
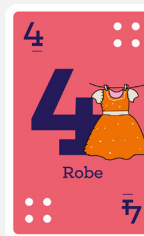


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 2 :

Noémie a entamé.
Qui a gagné la levée ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

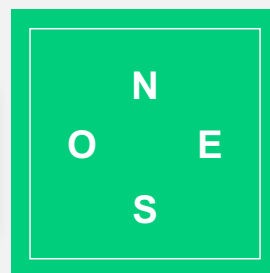


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

Océane a entamé.
Qui a gagné le pli ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

[Compréhension
de la règle du jeu](#)

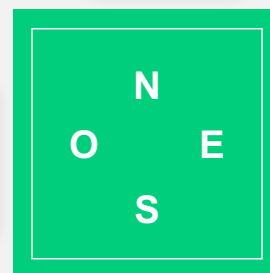


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

Océane a entamé.
Qui a gagné le pli ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

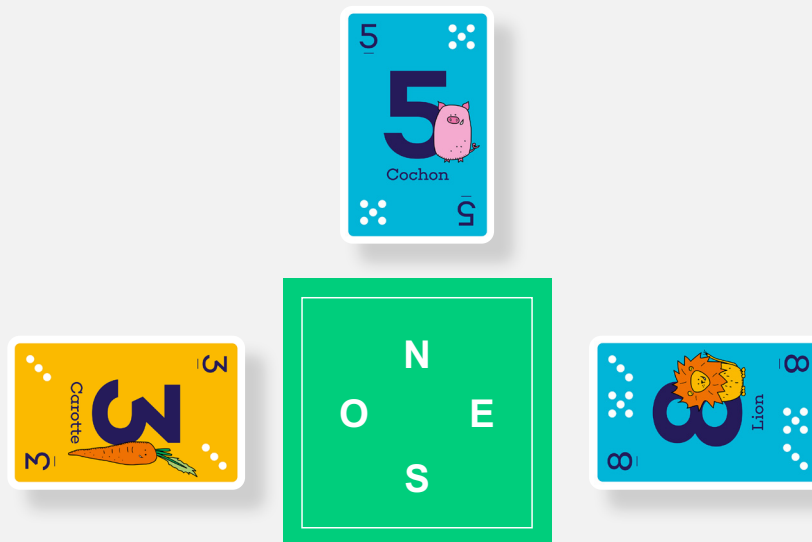


INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

Océane a entamé.
Qui a gagné le pli ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu



INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exemple 3 :

Océane a entamé.
Qui a gagné le pli ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu



INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

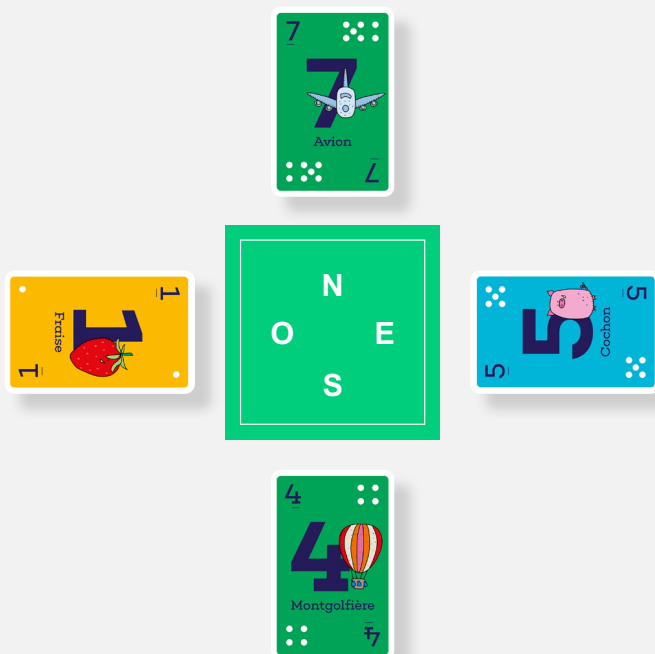
[Compréhension
de la règle du jeu](#)

Exercice n°1 ► Qui a entamé ?

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

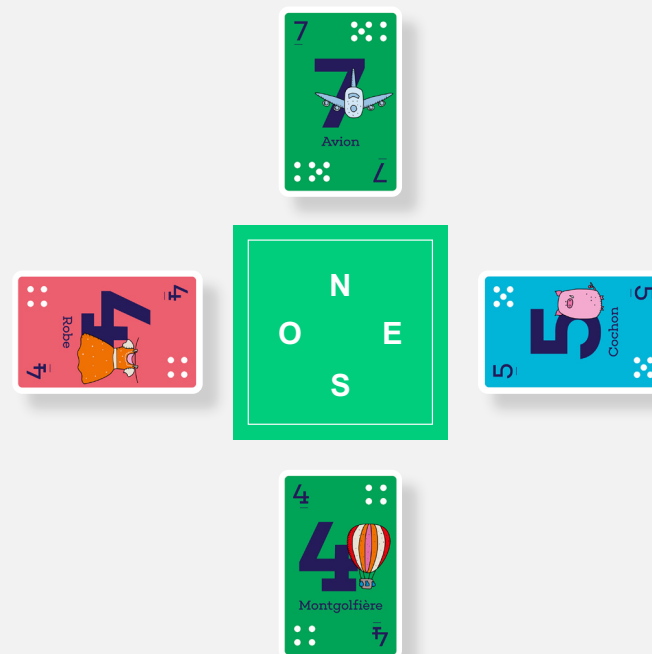
1

Noémie a gagné.



2

Ewen a gagné.



INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exercice n°2 ► C'est l'heure des comptes

Voici les résultats (incomplets) obtenus aux tables 1 et 2.
Compléter ces deux tableaux :

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

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu

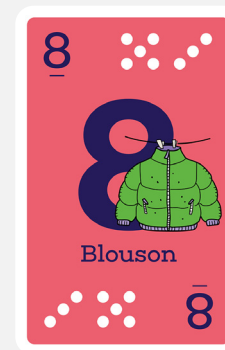
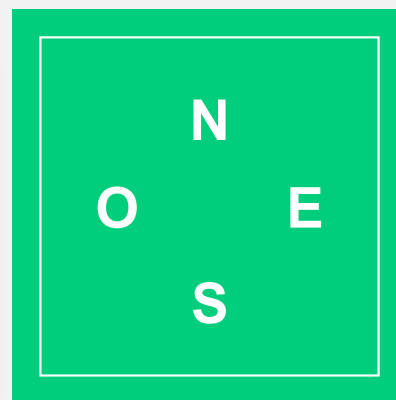
INTRODUCTION

► Compréhension de la règle du jeu

Exercice n°3

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

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Conseils
pour la mise en place
des activités

Compréhension
de la règle du jeu



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°1

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°2

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

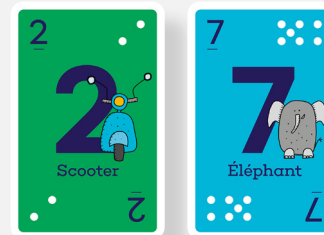
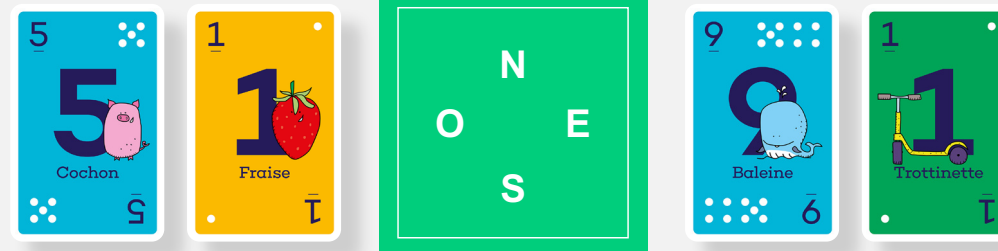


EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

Problème n°3

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°4

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

The diagram shows a bridge deal with a central dummy hand and four declarer hands. The dummy hand is N/S with 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A. The declarer hands are: North (7, 6, 5, 4, 3, 2, A), East (9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A), South (7, 6, 5, 4, 3, 2, A), and West (2, 1, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A).



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

Problème n°5

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

Problème n°6

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

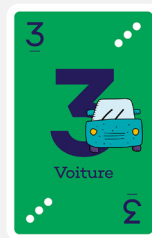
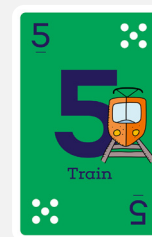
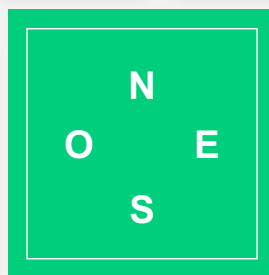
Variante : Bridge et additions

EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

Problème n°7

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

Problème n°8

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°9

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



The diagram shows a bridge hand layout. In the center is a green table with the letters 'N', 'O', 'E', and 'S' arranged in a square. To the left of the table are three cards: a green 4 of Montgolfière (4 dots), a blue 3 of Perroquet (3 dots), and a blue 2 of Souris (2 dots). To the right of the table are three cards: a green 8 of Fusée (8 dots), a green 3 of Voiture (3 dots), and a yellow 1 of Fraise (1 dot). Above the table are three cards: a red 2 of Chaussettes (2 dots), a red 1 of Culotte (1 dot), and a yellow 3 of Carotte (3 dots). Below the table are three cards: a red 6 of Baskets (6 dots), a green 1 of Trottinette (1 dot), and a blue 1 of Mouche (1 dot).



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°10

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



Hand details:

- North (N):** 9 Spades (Baleine), 5 Clubs (Cochon), 2 Hearts (Scooter)
- South (S):** 3 Spades (Perroquet), 5 Clubs (Pullover), 4 Hearts (Robe)
- East (E):** 7 Spades (Éléphant), 2 Clubs (Chaussettes), 1 Hearts (Culotte)
- West (W):** 1 Spades (Trottinette), 1 Clubs (Mouche), 6 Hearts (Baskets)

Green box: N O S



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°11

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°12

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°13

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

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

- Top row (left to right): 6 Paquebot (green), 3 Voiture (green), 8 Lion (blue), 6 Ours (blue)
- Second row (left to right): 9 Station spatiale (green), 5 Train (green), 2 Radis (yellow), 7 Avion (green)
- Third row (left to right): 7 Raisin (yellow), 5 Cochon (blue), Central square (green), 1 Trotinette (green), 8 Blouson (pink)
- Bottom row (left to right): 5 Banane (yellow), 7 Eléphant (blue), 2 Souris (blue), 2 Chaussettes (pink)



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°14

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°15

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°16

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



The diagram shows a bridge table with four hands of cards. The central table has 'N' (North), 'O' (West), 'E' (East), and 'S' (South). The cards are as follows:

- Hand O (West):** 8 Fusée, 5 Train, 7 Raisin, 4 Poire.
- Hand E (East):** 6 Paquebot, 4 Montgolfière, 8 Lion, 3 Carotte.
- Hand S (South):** 8 Citrouille, 6 Baskets, 2 Scooter, 2 Souris.
- Hand N (North):** 6 Poireau, 2 Radis, 7 Avion, 1 Trotinette.



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°17

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



Hand 1 (North): 5♥ (Pullover), 6♦ (Ours), 3♣ (Voiture), 5♠ (Banane)

Hand 2 (South): 5♥ (Train), 7♦ (Éléphant), 3♣ (Pantalon), 5♠ (Bonnet)

Hand 3 (East): 8♠ (Blouson), 4♦ (Poire), 3♥ (Fusée), 7♣ (Avion)

Hand 4 (West): 8♠ (Blouson), 4♦ (Poire), 3♥ (Carotte), 2♥ (Scooter)

Center box: N, O, E, S

EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

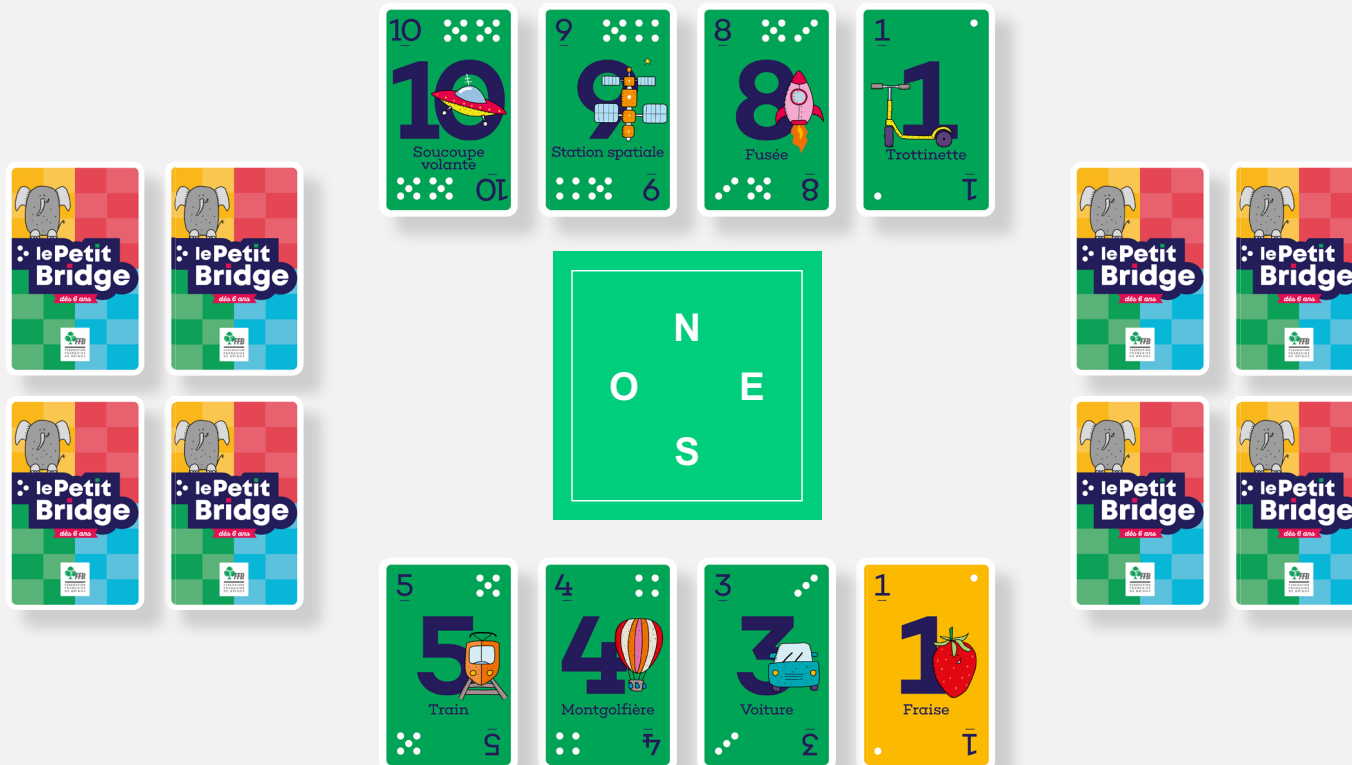
Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°18

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



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

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

Trumps are Clubs. The dummy (S) has 10, 9, 8, 1 of Clubs and 5, 4, 3, 1 of Spades. North (N) has 5, 4, 3, 1 of Spades and 10, 9, 8, 1 of Hearts. The dummy also has 10, 9, 8, 1 of Hearts and 5, 4, 3, 1 of Diamonds. North has 5, 4, 3, 1 of Diamonds and 10, 9, 8, 1 of Clubs. The dummy has 5, 4, 3, 1 of Clubs.



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

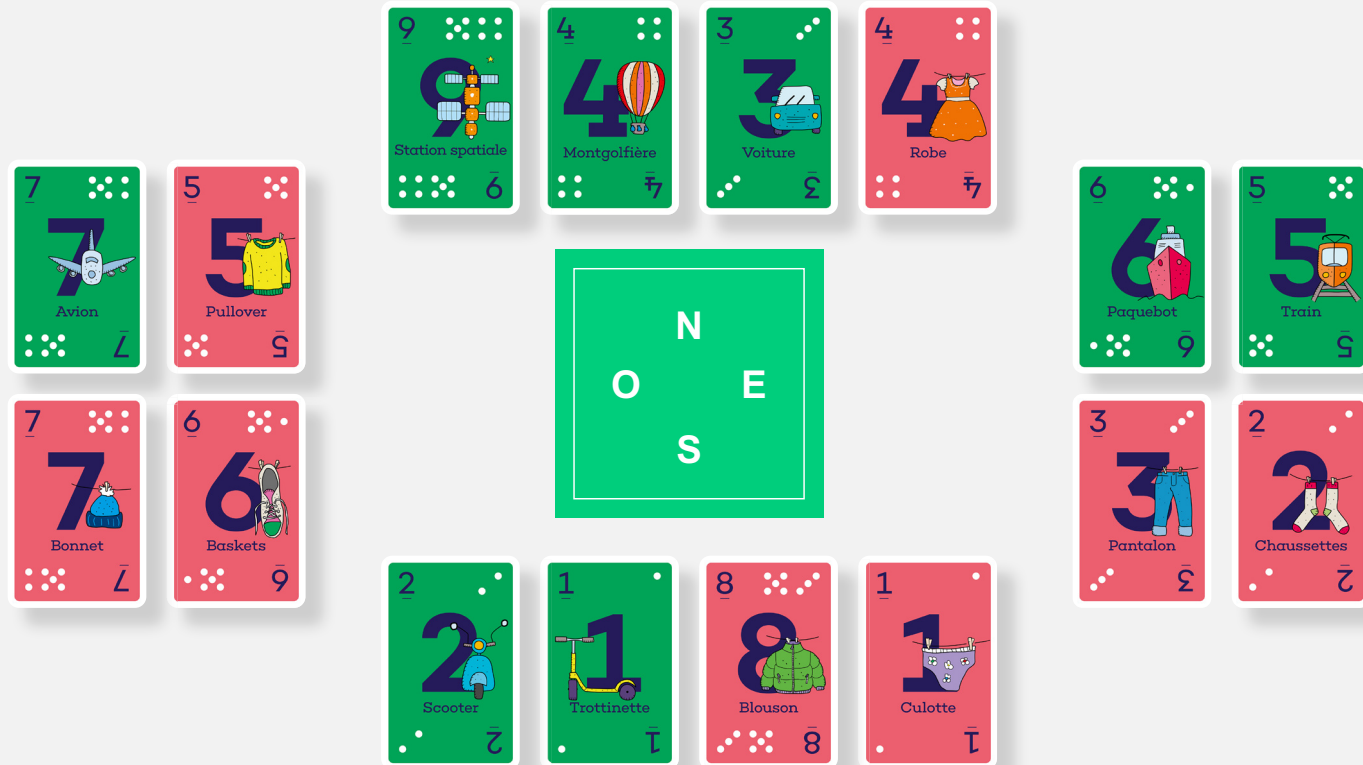
Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°19

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



Avion (7), Pullover (5), Station spatiale (9), Montgolfière (4), Voiture (3), Robe (4), Paquebot (6), Train (5), Bonnet (7), Baskets (6), Scooter (2), Trotinette (1), Blouson (8), Culotte (1), Pantalon (3), Chaussettes (2).

Central table: N, O, E, S



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°20

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

4 Chat
2 Souris
3 Carotte

6 Ours
5 Cochon
7 Raisin

3 Perroquet
1 Mouche
7 Avion

7 Éléphant
2 Chaussettes
1 Trottinette

N
O E
S

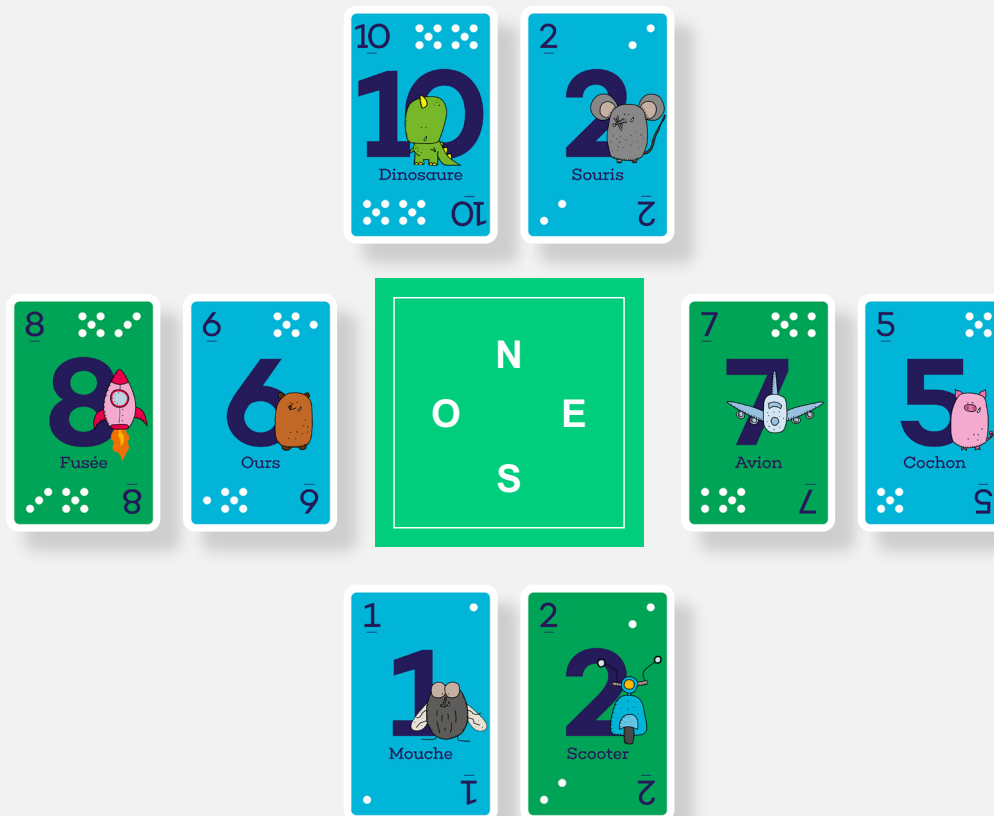


EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP-CE1

Problème n°21

Simon entame. Modifier le placement des cartes d'Ouest et d'Est pour empêcher l'équipe de N/S de gagner deux levées.



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP-CE1

Problème n°22

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Puzzles de niveau CP-CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

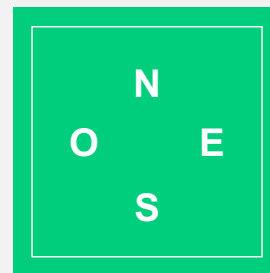
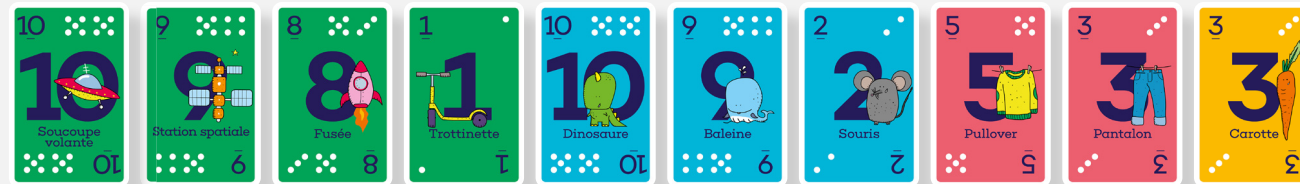
Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

Problème n°23

Océane entame du 4 jaune. Comment doit jouer l'équipe N/S pour gagner dix levées ?



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

Pour changer et pour travailler l'addition en CP, un professeur a proposé (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont la somme des deux cartes de la couleur demandée est la plus forte.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp qui l'a emporté ayant mis la plus forte carte.
- **Si un joueur défause**, sa carte compte 0 point.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut ou non conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

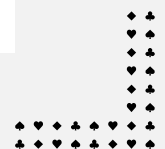
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

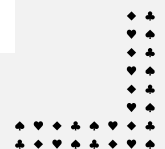
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

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



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

Problème n°24

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions



EXERCICES DE NIVEAU CP

► Variante : Bridge et additions

Problème n°25

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

The diagram shows a bridge hand with the following cards:

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CP

Puzzles de niveau CP-CE1

Variante : Bridge et additions

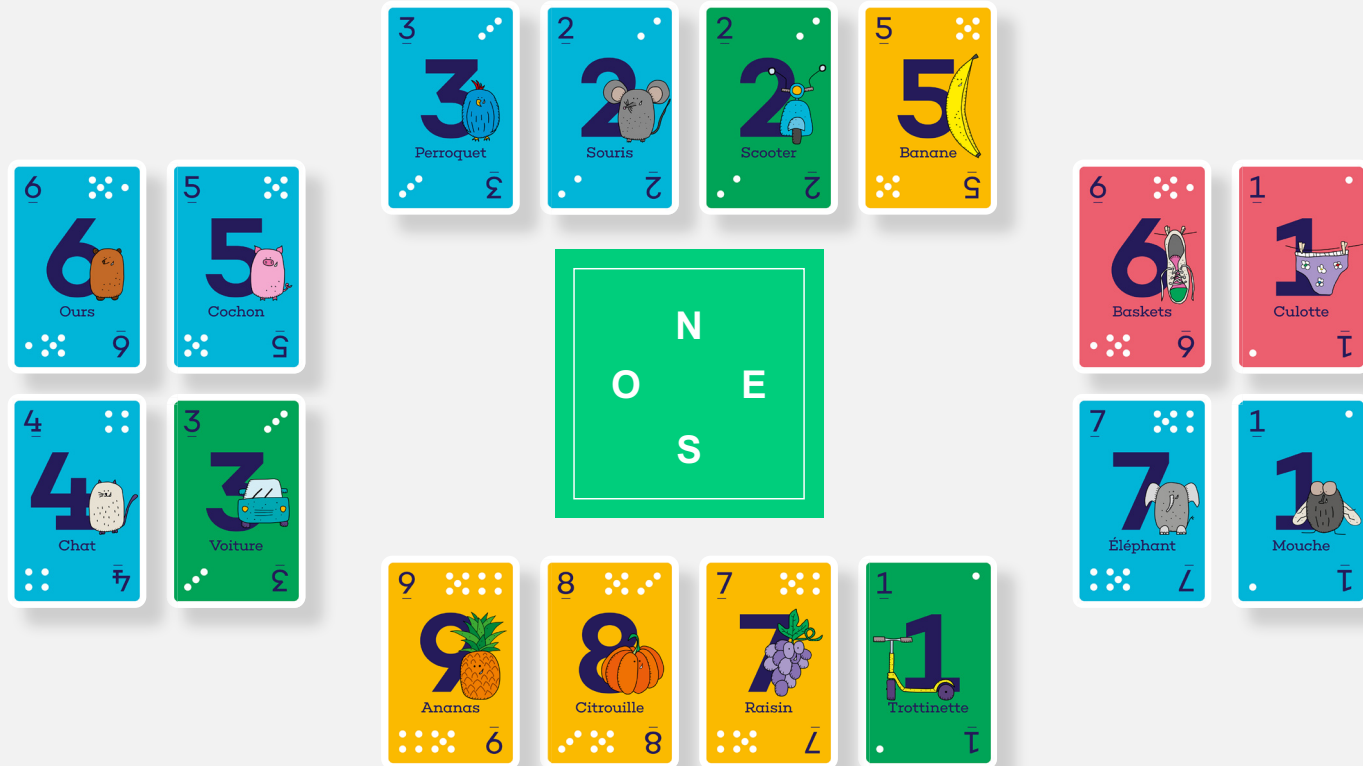


EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

Problème n°26

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

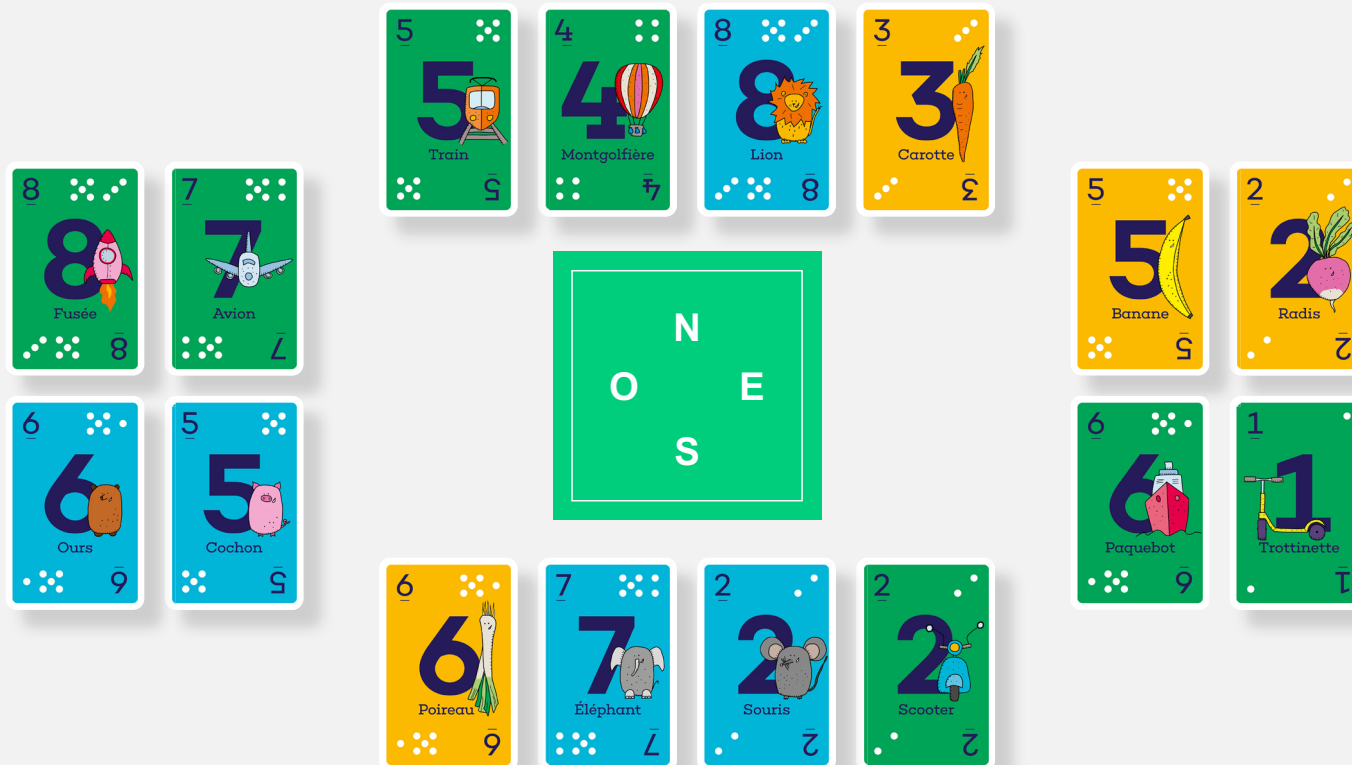


EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

Problème n°27

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

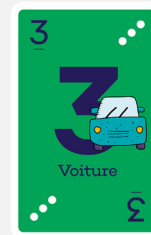
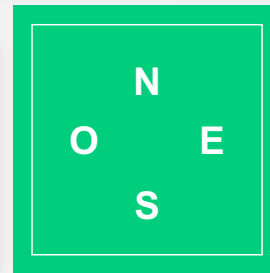


EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

Problème n°28

Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je mettre à Noémie pour que l'équipe N/S gagne les deux levées ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

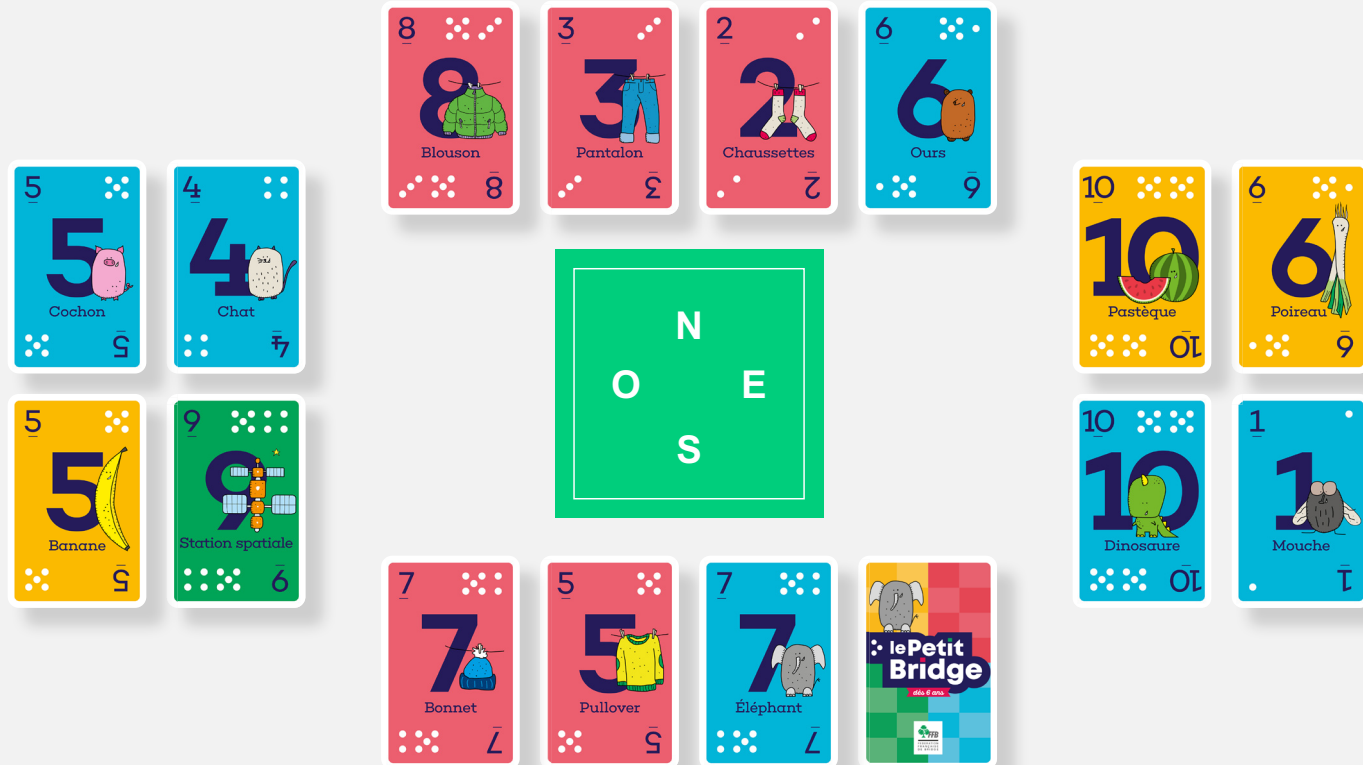
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°29

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

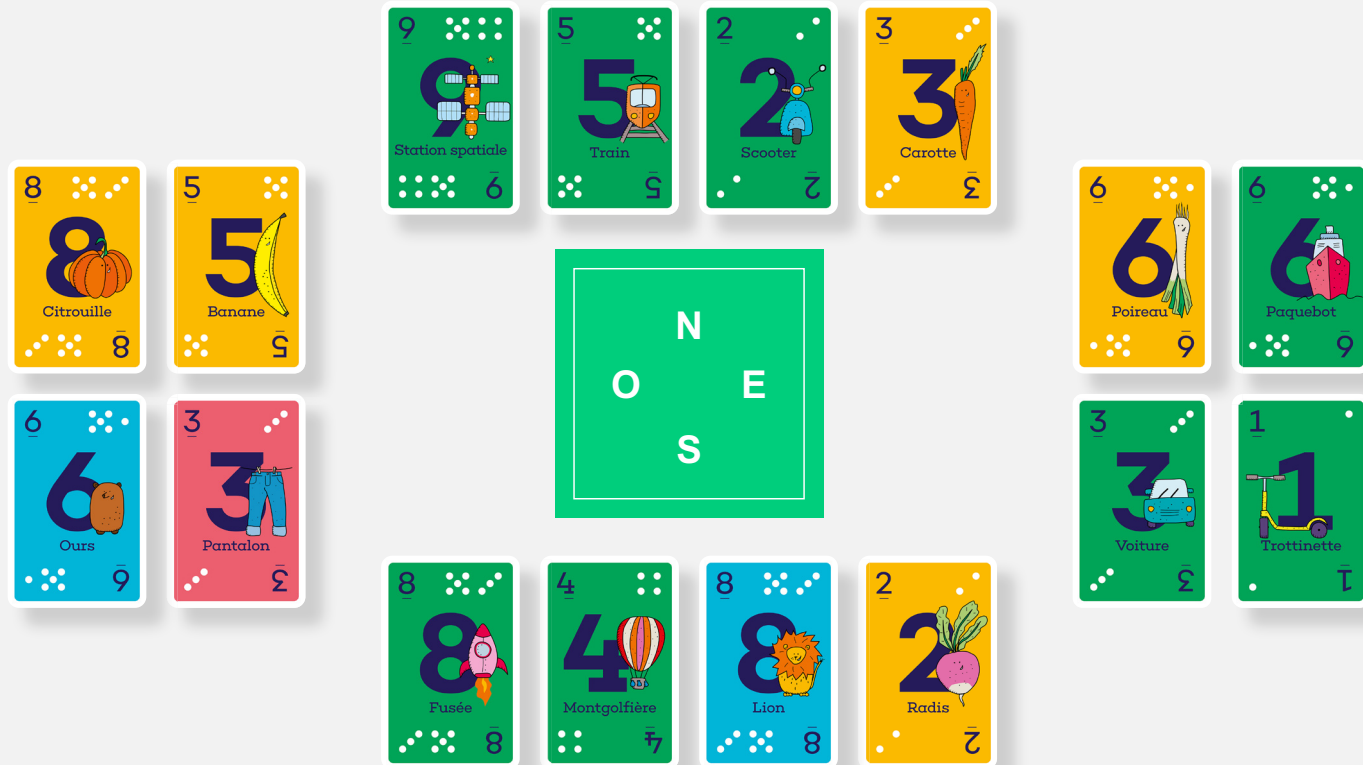
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°30

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




EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

Problème n°31

Simon entame. Quel sera le score ?

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

N
O
E
S

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

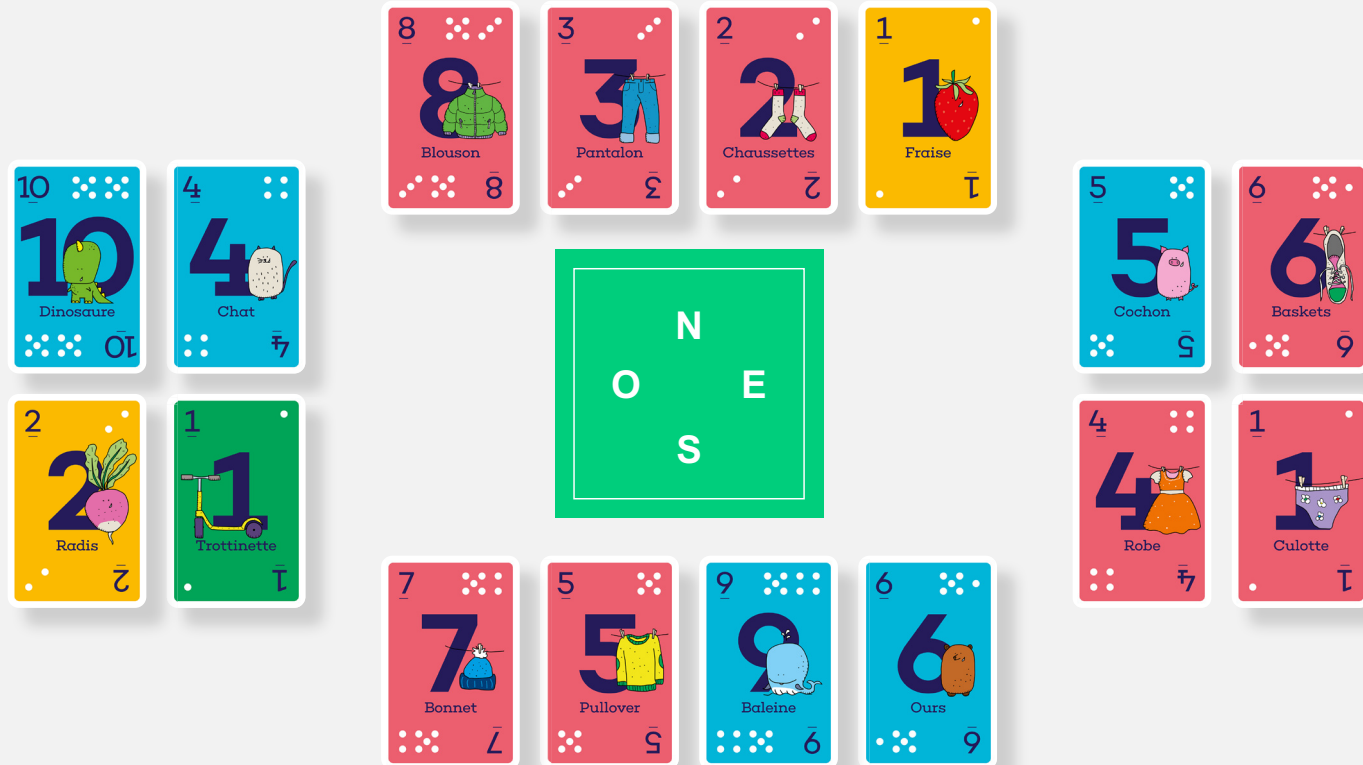
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°32

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



The puzzle consists of 28 cards arranged in a grid around a central green square labeled "N O S E". The cards are as follows:

- Top row (left to right): 10 (Dinosaur, O), 4 (Chat, F), 8 (Blouson, O), 3 (Pantalon, S), 2 (Chaussettes, F), 1 (Fraise, T)
- Second row (left to right): 5 (Cochon, S), 6 (Baskets, O)
- Third row (left to right): 2 (Radis, F), 1 (Trottinette, T), Central Green Square (N O S E), 4 (Robe, F), 1 (Culotte, T)
- Bottom row (left to right): 7 (Bonnet, F), 5 (Pullover, S), 9 (Baleine, O), 6 (Ours, O)

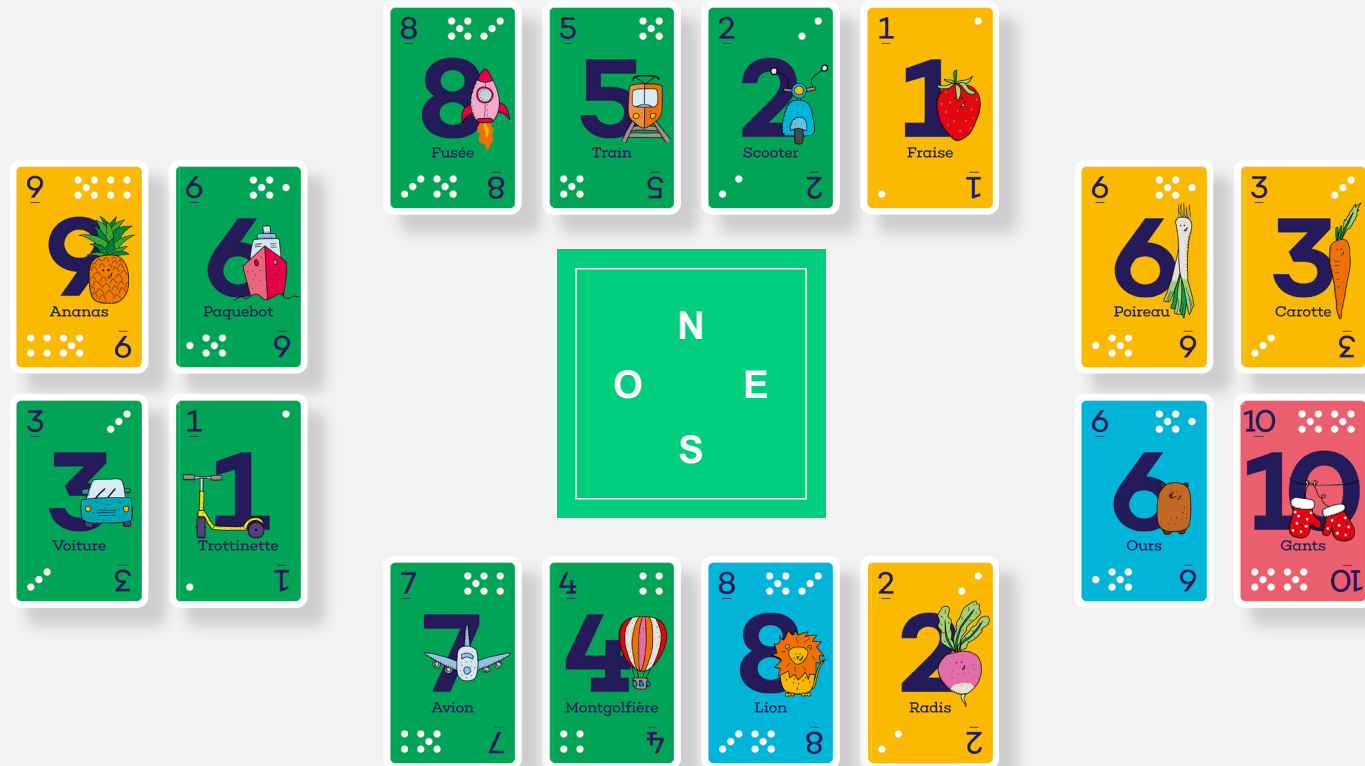


EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n°33

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



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

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°34

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



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

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

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

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n°35

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n°36

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°37

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

The puzzle layout consists of a central table with a green board labeled 'N O S E'. Surrounding the table are 18 cards, each with a number and an illustration. The cards are arranged as follows:

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

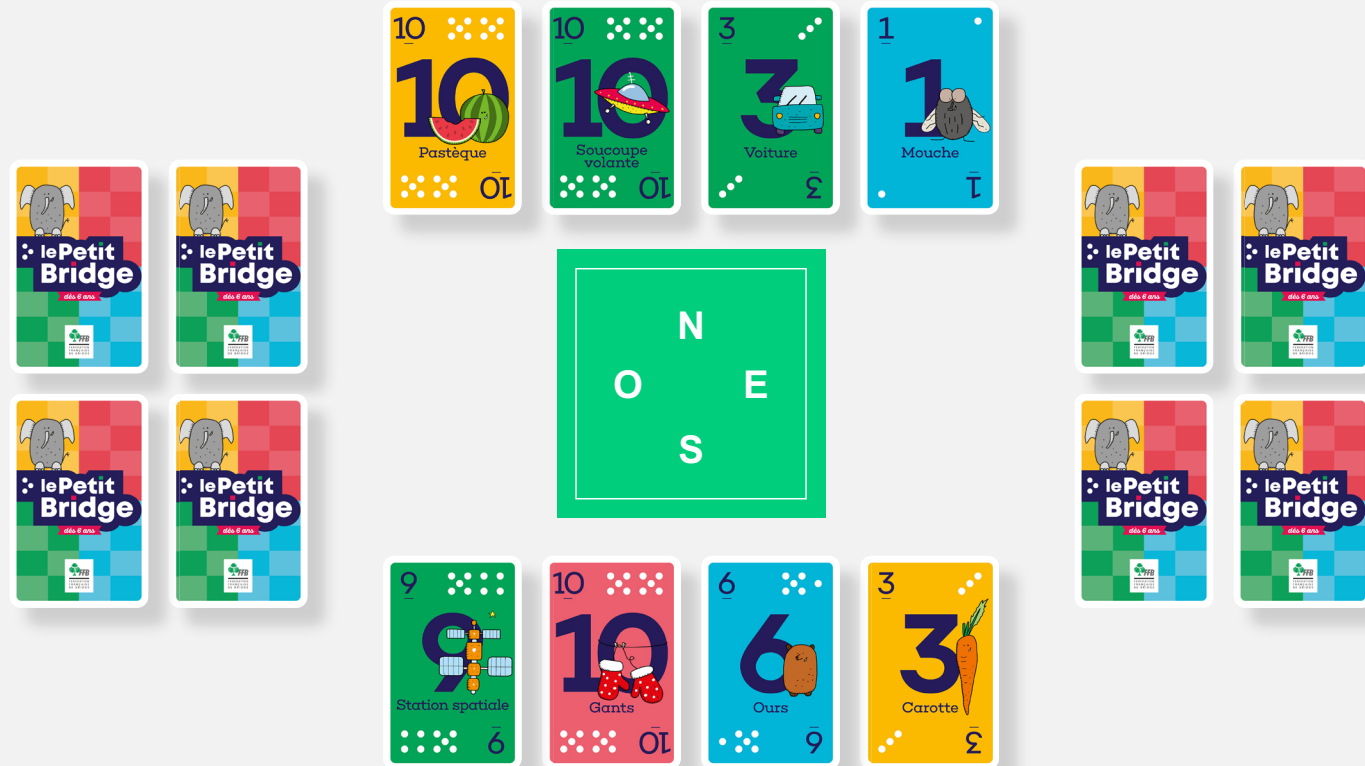
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°38

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

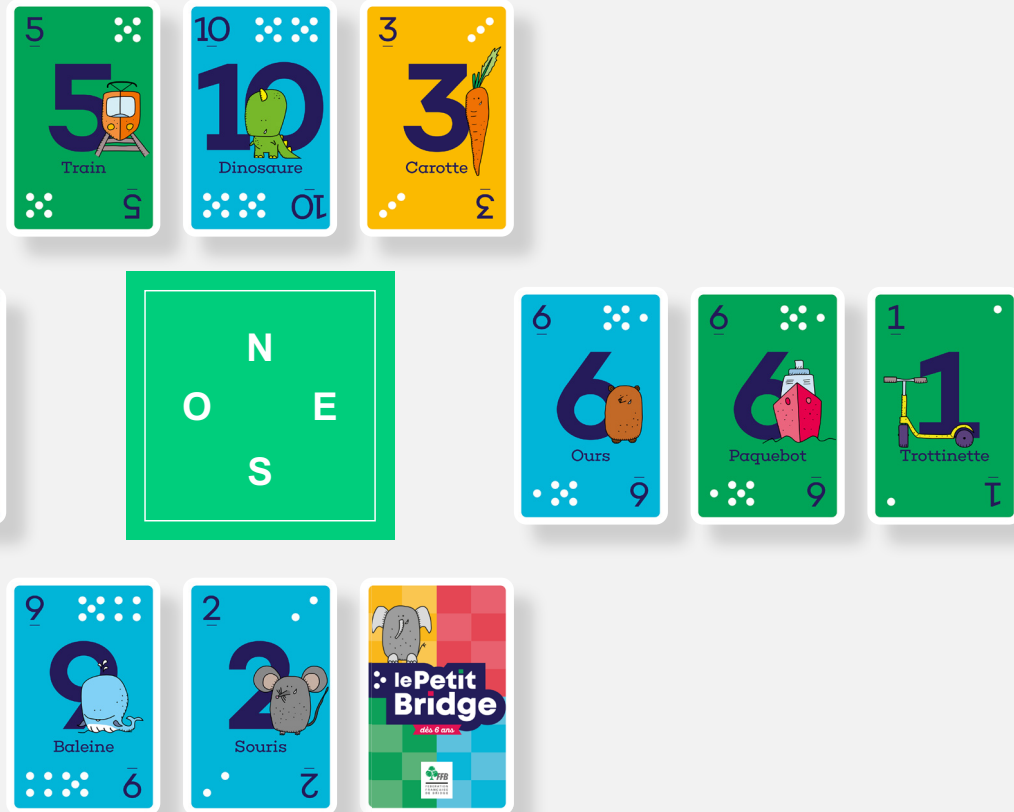


EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

Problème n°39

Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que l'équipe N/S gagne les trois levées ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Puzzles de niveau CE1-CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

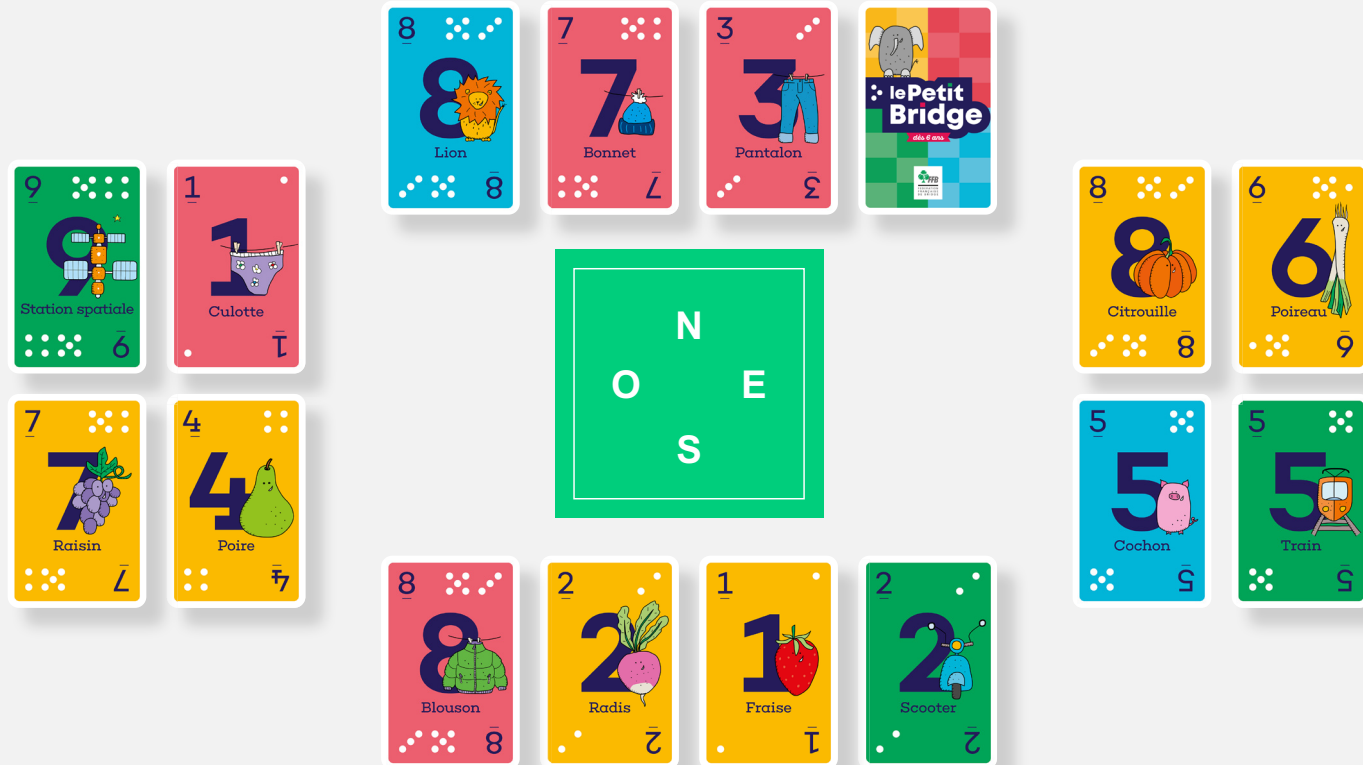
Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

Problème n°40

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



The puzzle consists of a central green square containing the word "NOS" in white capital letters. Surrounding this square are 18 playing cards from the "le Petit Bridge" deck. Each card has a number in the top-left and bottom-right corners, a central illustration, and a word below it. The cards are arranged as follows:

- Top row (left to right):
 - Card 9: Station spatiale (green background, rocket illustration)
 - Card 1: Culotte (pink background, underwear illustration)
 - Card 8: Lion (blue background, lion illustration)
 - Card 7: Bonnet (pink background, hat illustration)
 - Card 3: Pantalon (pink background, pants illustration)
 - Card: le Petit Bridge (multi-colored background, elephant illustration)
 - Card 8: Citrouille (yellow background, pumpkin illustration)
 - Card 6: Poireau (yellow background, vegetable illustration)
- Middle row (left to right):
 - Card 7: Raisin (yellow background, grapes illustration)
 - Card 4: Poire (yellow background, pear illustration)
 - Card 5: Cochon (blue background, pig illustration)
 - Card 5: Train (green background, train illustration)
- Bottom row (left to right):
 - Card 8: Blouson (pink background, jacket illustration)
 - Card 2: Radis (yellow background, radish illustration)
 - Card 1: Fraise (yellow background, strawberry illustration)
 - Card 2: Scooter (green background, scooter illustration)



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

Pour changer et pour travailler la soustraction en CE1, nous vous proposons (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont l'écart entre les deux cartes de la couleur demandée est le plus fort.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp gagnant ayant fourni la plus forte carte.
- **Si un joueur défause**, sa carte compte pour 5 points.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut, ou non, conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

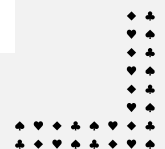
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

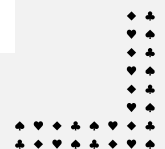
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

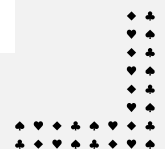
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions

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



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

Problème n°41

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE1

► Variante : Bridge et soustractions

Problème n°42

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



Hand 1 (North): 6 Ours, 5 Cochon, 2 Radis

Hand 2 (South): 8 Citrouille, 3 Perroquet, 2 Souris

Hand 3 (East): 7 Eléphant, 4 Chat, 2 Chaussettes

Hand 4 (West): 10 Dinosaur, 1 Mouche, 3 Pantalon

Green box: N, O, E, S

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE1

Puzzles de niveau CE1-CE2

Variante : Bridge et soustractions



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

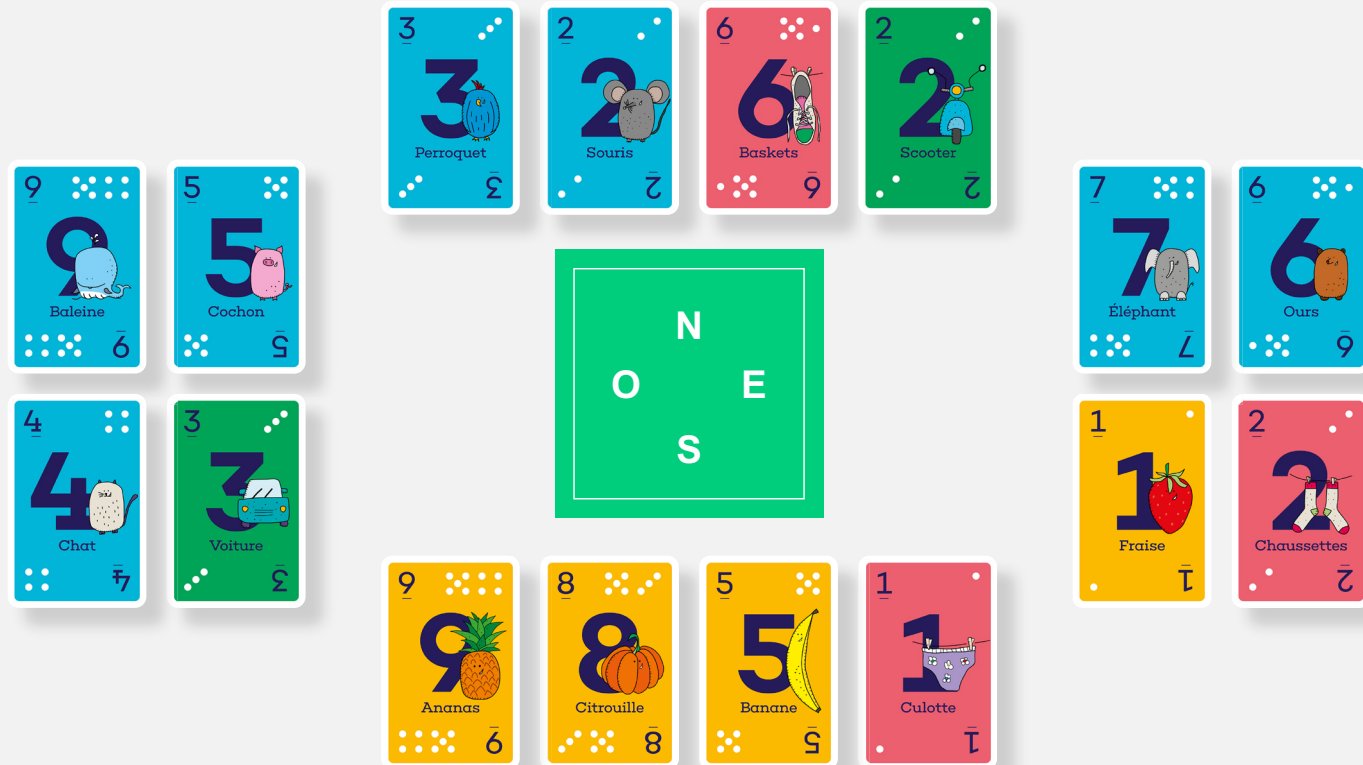
Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

Problème n°43

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



The puzzle layout consists of a central green square labeled 'O S N E' and several cards arranged around it. The cards are as follows:

- Top row (left to right):
 - Blue card: 3, Perroquet (Parrot), 3
 - Blue card: 2, Souris (Mouse), 2
 - Pink card: 6, Baskets (Shoes), 6
 - Green card: 2, Scooter, 2
- Second row (left to right):
 - Blue card: 9, Baleine (Whale), 6
 - Blue card: 5, Cochon (Pig), 5
 - Blue card: 7, Éléphant (Elephant), 7
 - Blue card: 6, Ours (Bear), 6
- Third row (left to right):
 - Blue card: 4, Chat (Cat), 4
 - Green card: 3, Voiture (Car), 3
 - Yellow card: 1, Fraise (Strawberry), 1
 - Pink card: 2, Chaussettes (Socks), 2
- Bottom row (left to right):
 - Yellow card: 9, Ananas (Pineapple), 6
 - Yellow card: 8, Citrouille (Pumpkin), 8
 - Yellow card: 5, Banane (Banana), 5
 - Pink card: 1, Culotte (Shorts), 1



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°44

Simon entame. Comment faut-il placer les cartes en E/O pour que l'équipe N/S ne puisse pas gagner les trois levées ?

The puzzle consists of a central green square with the letters 'N', 'O', 'S', and 'E' in its corners. Surrounding this square are 15 cards, each with a number, a small illustration, and a name. The cards are arranged as follows:

- Top row: 10 (Dinosaure), 3 (Perroquet), 2 (Souris)
- Middle row: 8 (Fusée), 5 (Cochon), 6 (Poireau), [Central Square], 6 (Ours), 4 (Chat), 7 (Avion)
- Bottom row: 9 (Baleine), 1 (Mouche), 2 (Scooter)

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°45

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

The cards are as follows:

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

Central green square: N O E S

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°46

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

The puzzle consists of a central green square with the letters 'N', 'O', 'S', and 'E' in its corners, representing the four directions. Surrounding this square are 16 cards, each with a number and an illustration. The cards are arranged as follows:

- Top row: 3 (Carotte), 8 (Fusée), 5 (Train), 2 (Scooter)
- Second row: 10 (Pastèque), 6 (Poireau), 7 (Éléphant), 1 (Mouche)
- Third row: 6 (Ours), 3 (Pantalon)
- Bottom row: 7 (Avion), 4 (Montgolfière), 9 (Baleine), 2 (Radis), 5 (Banane), 1 (Culotte)

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°47

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°48

Simon entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que N/S gagne quatre levées ?

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°49

Noémie entame. Quelle(s) carte(s) puis-je donner à Simon pour que N/S gagne les trois levées ?



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°50

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Puzzles de niveau CE2

Problème n°51

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



INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

Pour changer et pour travailler la multiplication en CE2, nous vous proposons (pour un exercice) cette règle :

- **Le camp gagnant** est celui dont le produit des deux cartes de la couleur demandée est le plus fort.
- **En cas d'égalité**, le camp ayant fourni la carte la plus forte l'emporte.
- **Le joueur qui rejoue** est celui du camp gagnant ayant fourni la plus forte carte.
- **Si un joueur défause**, sa carte compte pour 1 point.
- **Suivant l'objectif visé**, on peut, ou non, conserver l'endormi.

Cela donne donc, le joueur 1 désignant celui qui a gagné le pli précédent et faisant équipe avec le joueur 3.

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

EXEMPLE
N°1



EXEMPLE
N°2

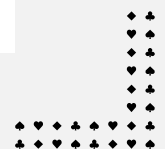
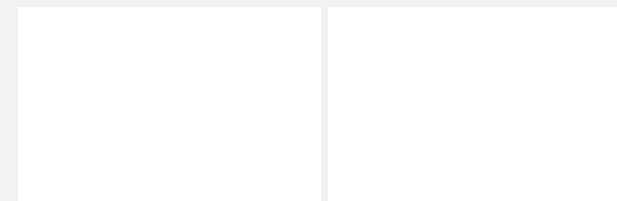
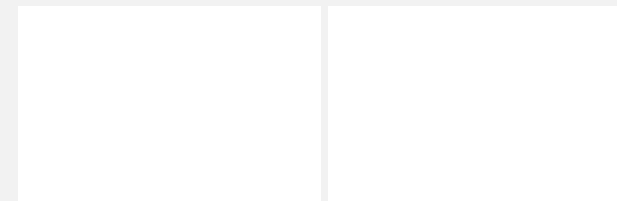
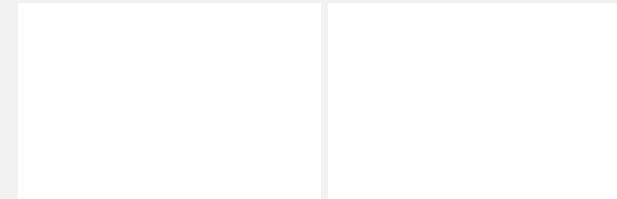


EXEMPLE
N°3



CAMP
VAINQUEUR

JOUEUR
QUI REJOUE



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

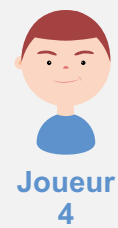
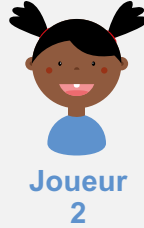
EXEMPLE
N°1



EXEMPLE
N°2



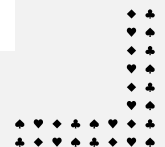
EXEMPLE
N°3



CAMP
VAINQUEUR

JOUEUR
QUI REJOUE

Bleu
(30 à 7)



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

















EXERCICES DE NIVEAU CE1

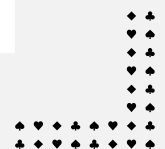
EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

					CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
	Le joueur 1 joue	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4		
EXEMPLE N°1					Bleu (30 à 7)	Joueur 2
EXEMPLE N°2						
EXEMPLE N°3						



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

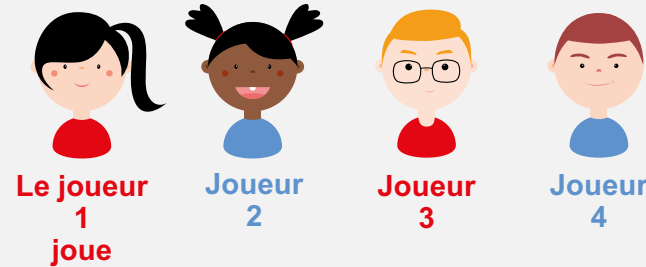
EXEMPLE
N°1



EXEMPLE
N°2



EXEMPLE
N°3



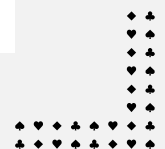
CAMP
VAINQUEUR

JOUEUR
QUI REJOUE

Bleu
(30 à 7)

Joueur 2

Bleu
(la carte jaune
compte pour
1 point)



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

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



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

	Le joueur 1 joue	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1	1 Fraise	6 Poireau	7 Raisin	5 Banane	Bleu (30 à 7)	Joueur 2
EXEMPLE N°2	7 Avion	8 Fusée	3 Carotte	2 Scooter	Bleu (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2
EXEMPLE N°3	6 Poireau	3 Carotte	4 Poire	8 Citrouille	Bleu (égalité, la carte 8 est la plus forte jouée)	



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements

	Le joueur 1 joue	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	CAMP VAINQUEUR	JOUEUR QUI REJOUE
EXEMPLE N°1	1 Fraise	6 Poireau	7 Raisin	5 Banane	Bleu (30 à 7)	Joueur 2
EXEMPLE N°2	7 Avion	8 Fusée	3 Carotte	2 Scooter	Bleu (la carte jaune compte pour 1 point)	Joueur 2
EXEMPLE N°3	6 Poireau	3 Carotte	4 Poire	8 Citrouille	Bleu (égalité, la carte 8 est la plus forte jouée)	Joueur 4



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Variante : Bridge et multiplications

Problème n°52

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

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

Création d'un puzzle
et prolongements



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Création d'un puzzle

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

[Création d'un puzzle
et prolongements](#)

À vous de jouer.

Par table de quatre joueurs, créer quatre problèmes pour vos camarades.
L'un où chaque joueur a deux cartes, le second trois cartes, le troisième quatre cartes et le dernier où il faudra chercher une carte pour gagner le nombre de levées annoncées.
Dans un second temps, échanger vos productions.



EXERCICES DE NIVEAU CE2

► Création d'un puzzle

INTRODUCTION

EXERCICES DE NIVEAU CP

EXERCICES DE NIVEAU CE1

EXERCICES DE NIVEAU CE2

Puzzles de niveau CE2

Variante :
Bridge et multiplications

[Création d'un puzzle
et prolongements](#)

Les exercices proposés peuvent bien entendu être soumis aux élèves de CM1/CM2.

À vous d'imaginer d'autres exemples en fonction de vos classes.

Nous espérons que ce travail vous donnera envie de découvrir le minibridge en CM1/CM2. Ce sera alors l'occasion de développer d'autres connaissances et compétences.

