

		Le petit bridge		Nombre de séances : 5 et +
Domaine / discipline : nombres et calculs / résolution de problème				
Objectifs généraux : S'appuyer sur la connaissance des nombres pour mettre en œuvre des stratégies mathématiques				
Attendus de fin de CP abordables :				
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer - Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers - Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul 				
Séances	Rôle de l'enseignant	Objectifs	Matériel / modalité de travail	Déroulement
Phase 1 Vérification des pré-requis	Faire reformuler les règles et les critères de réussite de « la bataille à armes égales » S'assurer que le groupe classe a compris les règles et le but du jeu.	Comprendre ou revoir les règles du jeu et appréhender les critères de réussite.	<u>Matériel</u> : un jeu de cartes des oiseaux compteurs par groupe d'élèves Mise en groupes et distribution du matériel Les élèves sont répartis par groupes de 2, 3 ou 4. Chacun d'eux possède une des 4 familles du jeu. Tous les élèves ont donc les mêmes valeurs de cartes.	L'enseignant présente brièvement les premières règles du jeu. <i>« A chaque tour de jeu, vous choisissez une des cartes que vous avez encore en main. Vous dévoilez en même temps la carte que vous avez choisie. Celui qui a mis la plus forte valeur remporte toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés posent une nouvelle carte. S'il y a d'autres égalités, les joueurs concernés posent une nouvelle carte. Quand il n'y a plus d'égalité, la plus forte valeur l'emporte sur toutes les cartes posées. La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de carte dans les mains. C'est le joueur qui a gagné le plus de cartes qui remporte la partie. »</i> L'enseignant peut faire un exemple au tableau si les règles ne sont pas connues des élèves. NB : cette première séance permet de faire découvrir des stratégies de jeu.
Phase 2	S'assurer de leur bonne compréhension et	Comprendre la notion « d'atout ».	Répartition des élèves en binômes.	<u>Première phase</u> : <i>Présentation collective du fonctionnement de « l'atout ».</i>

<p>Découverte de la notion « d'atout »</p>	<p>Expliquer les règles et les clarifier Proposer des étayages si besoin. Faire verbaliser les élèves sur leurs actions et leurs choix</p>		<p><u>Matériel</u> : un jeu de cartes par binôme.</p> <p>Les cartes de deux familles sont distribuées entre les élèves de chaque binôme. Tous les joueurs ont donc chacun 10 cartes en main. Ils n'ont pas forcément les mêmes valeurs de cartes.</p>	<p>L'enseignant propose à un élève de venir jouer avec lui. Il donne la consigne tout en jouant la partie de démonstration.</p> <p><i>« Vous distribuez les cartes faces cachées. Chaque joueur range ensuite ses cartes par famille en les classant de la plus forte (le nombre le plus élevé) à la plus faible (le 1). Celui qui a distribué pose une carte en premier. Son adversaire doit poser une carte de la même famille s'il en a une. Sinon il joue une carte d'une autre famille. La plus forte carte de la famille demandée remporte la levée (le pli). Le possesseur de cette carte rejoue la carte de son choix. Quand toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui a gagné le plus de levées (de plis) remporte la partie. Il peut y avoir égalité »</i></p> <p>Une seconde phase : les élèves jouent en binômes. Ils s'approprient les nouvelles règles en pratiquant l'activité.</p> <p>Synthèse de l'activité</p> <p>NB : on peut passer rapidement à la phase 3 si les élèves maîtrisent rapidement la notion d'atout.</p> <p>Il n'y a plus d'égalité possible.</p>
<p>Phase 3 Reprise de la notion d'atout avec davantage de cartes</p>	<p>Expliquer les règles et les clarifier Proposer des étayages si besoin. Faire verbaliser les élèves sur leurs actions et leurs choix</p>		<p><u>Matériel</u> : un jeu de cartes par binôme.</p> <p>Les cartes de trois ou quatre familles sont distribuées entre les élèves de chaque binôme. Tous les joueurs ont donc chacun 15/20 cartes en main. Ils n'ont pas</p>	<p>Phase 1 : Reformulation des règles vues précédemment et réponses aux questions.</p> <p>Phase 2 : les élèves jouent en binômes. Ils s'entraînent à jouer avec davantage de cartes et de familles et découvrent de nouvelles stratégies gagnantes.</p>

			forcément les mêmes valeurs de cartes.	
Phase 4 Découverte du « petit bridge »	Expliquer les règles et les clarifier Proposer des étayages si besoin. Faire verbaliser les élèves sur leurs actions et leurs choix.	Maitrise des règles du jeu et découverte de stratégies de jeu en appui avec les compétences mathématiques	<u>Modalités</u> : les élèves sont par 4 en équipes de 2. Matériel : un jeu de cartes par groupe	Phase 1 : découverte du jeu et de ses règles. L'enseignant propose à 4 élèves de venir jouer pour présenter le jeu. <i>« Un élève mélange les cartes et les donne une par une, face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les élèves se faisant face sont dans la même équipe. Chacun regarde ses cartes sans les montrer aux autres, puis les range famille par famille de la plus forte (le nombre le plus élevé) à la plus faible (le 1). Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table puis l'enfant assis à sa gauche met toutes ses cartes sur la table, face visible, famille par famille, de la plus forte à la plus faible. Durant toute la partie, il jouera la carte que lui nommera son partenaire sans possibilité d'intervenir. Les autres joueurs jouent à chaque levée (ensemble de quatre cartes jouées) la carte de leur choix, sans montrer le reste de leur jeu. Il n'y a qu'une seule règle durant la partie : si un jeune a une carte de la famille demandée, il doit la jouer. La plus forte carte de la famille demandée gagne la levée puis son possesseur rejoue pour la levée suivante. À la fin, le camp qui a fait le plus de levées a gagné la partie (il peut y avoir égalité). »</i> Une seconde phase : tous les élèves jouent par groupe de 4. Ils s'approprient les règles en pratiquant l'activité. Synthèse de l'activité.

Phase 5 Entrainement au « petit bridge ».	Proposer des étayages si besoin. Faire verbaliser les élèves sur leurs actions et leurs choix.	Maîtrise des règles du jeu et découverte de stratégies de jeu en appui avec les compétences mathématiques	<u>Modalités</u> : les élèves sont par 4 en équipes de 2. Matériel : un jeu de cartes par groupe	Après une synthèse de la séance précédente, les élèves jouent en équipes par groupe de 4. Les règles sont les mêmes. Après leur reformulation par un élève, l'enseignant ajoute un point de règle complémentaire : « A partir de maintenant, le jeu se déroule en cumulant les résultats de quatre (ou huit parties) ».
--	---	---	---	--

Bilan de la séquence :