



# LE BRIDGE

UN OUTIL PEDAGOGIQUE INNOVANT



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE

# Comment présenter le bridge ?

Il s'agit d'un sport cérébral qui oppose deux joueurs (une paire) à deux autres au moyen d'un jeu de 52 cartes.

## 1<sup>er</sup> temps : phase d'enchères

Chaque paire va essayer au moyen d'un dialogue par langage codé de trouver le meilleur contrat.

A l'issue de cette phase, une équipe se sera engagée à réaliser un certain nombre de levées avec un atout qu'elle aura choisi ou à sans atout.

## 2<sup>ème</sup> temps : phase du jeu de la carte

Un de deux partenaires devra s'efforcer de réaliser ce contrat.

Cette simple description est loin de faire apparaître toutes les subtilités du bridge mais suffit à laisser entrevoir toutes les capacités que sa pratique peut développer chez un élève.

# Compétences du Socle commun que permet d'évaluer la pratique du bridge

## Domaine 1 : la maîtrise de la langue française

*Le bridge est un jeu de communication*

### DIRE

- Formuler clairement un propos simple
- Adapter sa prise de parole à la situation de communication

*L'élève apprend à transmettre des informations à son partenaire.  
Au fil des années, le système de communication est de plus en plus  
élaborée (systèmes d'enchères).*

## Domaine 2 : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

*L'apprentissage du bridge a pour but de développer chez l'élève le sens de l'observation et de la déduction.*

*Les exercices font appel à la réflexion et à la logique.*

### ❑ PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE. RESOUDRE DES PROBLEMES.

- **Rechercher**, extraire et organiser l'information utile



*Un temps d'analyse de la situation et de synthèse est nécessaire à l'élève pour faire son « plan de jeu » et trouver la stratégie qui lui fera gagner son contrat.*

*Prendre le temps de réfléchir avant d'agir !*

## □ PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE. RESOUDRE DES PROBLEMES.

- Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté

### ***Un langage international : le système d'enchères***

*L'élève doit savoir enregistrer et comprendre les enchères de son partenaire, analyser son jeu et trouver la meilleure enchère pour le décrire, s'assurer que l'enchère sera comprise...*



## ❑ SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES.

- Nombres et calculs : mener à bien un calcul mental

*Le calcul mental est un outil essentiel du bridge (compte des points, compte des cartes, score...)*

*Par la pratique du bridge, les élèves deviennent plus rapides et efficaces en calcul mental sans avoir l'impression de travailler !*



## ❑ SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES.

- Organisation et gestion de données :  
aborder des situations simples de probabilité

*Avec le bridge, les élèves prennent conscience que le hasard peut être maîtrisé :*

- connaissance des lois probabilistes pour prendre des décisions
- pourcentage de réussite d'une impasse
- fréquences des répartitions...





# Domaine 3 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

## □ S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

- Utiliser les logiciels et les services à disposition

*Possibilité pour les élèves de jouer sur le logiciel de jeu en ligne « adoclub » pour des tournois en ligne avec d'autres établissements.*

*Pour les élèves plus chevronnés, possibilité de jouer en ligne avec le monde entier sur le logiciel BBO.*



# Domaine 4 : les compétences sociales et civiques

## □ AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE

- Respecter les règles de la vie collective
- Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences



*Sur le plan moral et social, le bridge contribue également au respect d'autrui (adversaires ou partenaire), au respect des règles du jeu et du travail en équipe par l'analyse en commun des parties.*

## Domaine 5 : l'autonomie et l'initiative

### ❑ ETRE CAPABLE DE MOBILISER SES RESSOURCES INTELLECTUELLES ET PHYSIQUES DANS DIVERSES SITUATIONS

- Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles
- Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées

*L'élève est seul pour faire son plan de jeu.  
Il doit faire preuve d'initiative et d'imagination.  
Le bridge exerce sa capacité à se remettre  
en question en fonction du déroulement  
de la partie, à rester maître de lui,  
à ne pas se laisser déstabiliser  
par un mauvais coup.*



## ☐ FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif
- Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement

*Quand le bridge est pratiqué sous forme d'un club ou lors de l'accompagnement éducatif, les élèves sont inscrits dans un projet, où ils s'engagent pour l'année, qui peut leur apporter un épanouissement intellectuel mais aussi social, une valorisation.*



*Mais le bridge développe encore bien d'autres compétences que celles décrites dans le socle commun.*

## ***La maîtrise de soi***

*Pour calmer les élèves agités ou bavards*

*Pour encourager les élèves timides et réservés*

*Pour redonner confiance à ceux qui en manquent*



*Maitrise corporelle (s'asseoir correctement) et rendre son corps attentif et disponible pour le jeu.*

*L'habilité digitale qui permet de classer ses cartes, tenir son jeu en éventail, manipuler les cartons d'enchères.*

***La concentration, qui est le point essentiel.***

***La persévérance***

***L'envie de progresser, l'ambition***