

Stage de formation d'Initiateurs

I. PRÉSENTATION DU STAGE

Le but est de donner les éléments pédagogiques nécessaires aux Initiateurs qui auront souhaité animer un « atelier bridge » dans leur classe.

Les stagiaires intéressés sont regroupés au niveau départemental ou régional.

La durée de ce stage est de deux journées consécutives.

La première journée sera consacrée essentiellement à l'apprentissage des réflexes du bridge tandis que la deuxième journée sera consacrée à la pédagogie : *comment enseigner le bridge dans le cadre du collège ?*

II - CONTENU DU STAGE

Première journée

Matinée (9 h - 12 h) : présentation du bridge

1. Accueil des stagiaires.

2. Présentation de l'opération :

- Qu'est-ce que la Fédération Française de Bridge (F.F.B.)
- Qu'est-ce que le Bridge Éducatif ?
- Pourquoi un « atelier bridge » au collège ?

Bilan sommaire de quinze ans d'apprentissage du bridge en École, Collège et Lycée dans toute la France.

3. Comment joue-t-on au bridge ?

Le bridge se pratique avec un jeu de 52 cartes et se joue à quatre personnes. La hiérarchie des cartes est extrêmement simple, de l'As jusqu'au 2, dans l'ordre le plus naturel possible : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9 ...

4. En quoi consiste le bridge ?

Le bridge se compose de deux parties : la première consiste à déterminer un *contrat* à partir d'échanges d'informations codées entre les deux partenaires, ce que l'on

a coutume d'appeler « *les enchères* ». La seconde partie est la réalisation de ce contrat, ce que l'on nomme couramment « *le jeu de la carte* ».

5. Qu'est-ce que le "minibridge" ?

Le "minibridge" est une *méthode pédagogique* qui a été mise au point il y a une dizaine d'années par la Fédération Française de Bridge et qui simplifie à l'extrême la partie « enchères » de façon à privilégier la partie technique « jeu de la carte ».

Ainsi, cette méthode permet de commencer à jouer au bridge après 10 à 15 minutes d'explications des règles du jeu.

6. Quelques notions du jeu :

- Les joueurs sont associés deux par deux, l'un en face de l'autre.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- La seule obligation est de *fournir* dans la couleur demandée par celui qui joue le premier à chaque levée.
- Le but du jeu est de réaliser le plus de levées possible.
- Le joueur qui fournit la carte la plus haute remporte la levée et rejoue pour la levée suivante.
- Le joueur qui doit réaliser le contrat s'appelle le *déclarant*
- le partenaire du déclarant pose son jeu sur la table ; il devient *le mort*.

7. Application (travaux pratiques)

Les stagiaires forment des tables de quatre joueurs et jouent leur première donne de bridge. Le but de cet « exercice » est simplement d'acquérir les automatismes de ce qu'on appelle le « déroulement de la donne ».

8. Table ronde et bilan de la matinée.

La notion de « contrat » apparaît simplement en faisant le compte des levées gagnées ou perdues.

Chaque participant fera la relation entre le nombre de levées réalisées et le nombre de grosses cartes (on dira « *honneurs* ») détenues par chaque camp. C'est au moyen de ces grosses cartes que l'on évalue la qualité, la force d'une main

On attribue par convention **4 pts** à un As, **3 pts** à un Roi, **2 pts** à une Dame et **1** à un Valet, soit un total de **10 pts** par couleur, **40 pts** au total.

L'animateur devra insister très nettement sur le fait qu'il ne s'agit là que d'une simple évaluation de la main de chaque joueur ; seul entrera ensuite en ligne de compte le nombre de levées réalisées.

On découvrira ainsi peu à peu la notion de **Table de Décision**, qui est l'objectif à atteindre lors de cette première matinée.

En distribuer maintenant la version « Sans-Atout »

Sensibiliser au fait que sous une forme simplifiée, la Table de Décision permet de relier la force globale du camp du déclarant (représentée par une évaluation simple des points d'honneurs) à la hauteur du contrat (nombre de levées que le déclarant doit réaliser).

Il est bon de faire remarquer lors du bilan de la matinée que cette notion de Table de Décision est la base même de l'enseignement du bridge

Fondamental : orienter la conclusion de la matinée sur cette **simplicité** du bridge ; on provoquera également une réflexion sur l'origine et la diversité des levées.

L'explication de sept levées « au moins » se fera de la façon suivante :

Celui qui joue le contrat s'engage automatiquement à faire plus de levées que les adversaires puisqu'il a plus de points qu'eux (donc, plus de force) : considérant qu'il y a un maximum de treize levées possibles, le contrat à réaliser doit donc comporter un minimum de sept levées.

Après-midi (14 h - 17 h) : les honneurs

Les animateurs du stage devront prendre des notes sur le déroulement des donnes de façon à pouvoir analyser les raisons de la chute ainsi que les raisons du gain d'un contrat ingagnable.

*L'animateur devra également exiger des stagiaires que toute donne exposée au tableau soit accompagnée à la table, cartes ouvertes et que la démonstration soit toujours **concrète**, c'est-à-dire accompagnée carte par carte par les stagiaires. Il devra donc avoir reproduit chaque donne, la deuxième ne servant que pour la démonstration.*

Faire entamer de la Dame de Pique.

Mettre sur la voie : faire compter et identifier **huit levées**.

Laisser jouer la donne après avoir demandé de chercher la 9^{ème} levée ; annoncer que ce contrat est *inchutable*.

Surveiller le déroulement et faire tirer la conclusion en commun : c'est à Carreau que se trouve la 9^{ème} levée.

Pourquoi ? - parce que le camp détient huit des treize cartes de la couleur

Comment ? - en jouant l'As, le Roi et une petite carte qui :

- fera tomber le dernier Carreau restant aux adversaires ;
- permettra de faire deux levées avec le 3 et le 2.

Que fera l'adversaire quand on lui donnera la main ? - il rejouera Pique,

- d'abord parce qu'il voit au mort des petites cartes ;
- ensuite et surtout par respect pour l'entame de son partenaire (attirer l'attention sur la *solidarité* nécessaire entre les joueurs de la défense)

Comment les défenseurs doivent-ils manier les Piques ? - Est prend de l'As la Dame de l'entame et rejoue le 10.

Faire déduire la "leçon" de cette donne : les petites cartes font des levées quand les grosses cartes sont tombées.

3. le mécanisme des annonces le pouvoir "magique" de l'atout : Donne n° 3

	♠ D 8 7 5 2	
	♥ -	
	♦ A 9 6 4	
	♣ R 7 5 3	
♠ 10 9 3		♠ V 10 8 6 5
♥ A R D 9 7		♦ V 8 3 2
♦ 10 7		♣ D 9 6 4
♣ 10 8 2		
	♠ A R V 6 4	
	♥ 4 3 2	
	♦ R D 5	
	♣ A V	

Faire jouer la donne à Sans-Atout : demander dix levées et ... "payer" deux de chute.

Chercher la cause de la chute et faire constater le "trou" à Cœur ; les laisser s'exprimer et faire tous les commentaires qu'ils souhaitent pour arriver à la conclusion qu'*ils jouent le mauvais contrat*.

Demander alors quel serait le bon contrat ? ...

S'ils "pataugent", leur demander quel moyen ils verraient pour s'opposer au défilé des Cœurs.

On arrivera ainsi -sans doute fera-t-on une allusion à la belote ou aux tarots, au besoin on la provoquera - à la découverte de l'**atout**.

Si nécessaire, on expliquera son rôle.

On fera également la démonstration de la nouvelle et définitive manière de faire des "enchères" au minibrigde en précisant bien que c'est de la seule façon suivante que cela doit fonctionner :

SUD, donneur, dit : "**j'ouvre**" ; Nord transmet le petit papier sur lequel il a porté les renseignements suivants :

Pique : 5

Cœur : 0

Carreau : 4

Trèfle : 4

Points H : 9

On distribue maintenant la Table de Décision dans sa version "atout"

Sud confronte la main de son partenaire à la sienne et constate :

- un total en points H de **18 + 9 = 27**
- la présence de **dix cartes** à Pique dans le camp
- une plus-value pour les 9^{ème} et 10^{ème} atouts : de **2 pts D**
- une plus-value pour la chicane à Cœur de Nord de **3 pts** ;
- une plus-value pour son doubleton Trèfle de **1 pt**

L'addition de tous ces points H et D donnant un total de **33**, Sud demande le contrat de ***douze levées à Pique***, c'est-à-dire un **petit chelem**.

Le joueur Ouest entamant l'As de Cœur, Sud peut le couper grâce à l'absence de Cœurs au mort ; il répétera cette opération pour les deux autres Cœurs de sa main ; s'il fait tomber les atouts des adversaires trop vite, il ne gagnera pas son contrat.

Attirer l'attention sur l'énorme différence de levées :

- à Sans-Atout : **huit levées** ;
- à l'atout Pique : **douze levées**

Ce qui implique l'importance capitale du bon choix du type de contrat.

La notion de marque

- Le but du bridge est de réaliser un contrat ;
- si on y arrive, on marque un certain score ;
 - si on n'y arrive pas, on *chute* et on est pénalisé.

Les contrats demandés au bridge sont de trois types : les "partielles", les manches, les chelems, l'objectif principal étant de demander les manches, parce qu'une « prime » en points est allouée au joueur qui demande et qui réalise un contrat dont le nombre de levées correspond à la manche à Sans-Atout (neuf levées) ou à l'atout (dix ou onze levées). En revanche, s'il chute, il encourra une « pénalité », c'est-à-dire que ses adversaires marqueront un score qui sera fonction de l'importance de la chute. Il se trouve que le nombre de levées nécessaires pour réaliser la manche est différent selon les types de contrat tout simplement parce que les différentes couleurs se regroupent en deux catégories distinctes.

En effet, Trèfle (♣) et Carreau (♦) sont des couleurs dites *mineures* (chaque palier valant 20 points) alors que Cœur (♥) et Pique (♠) sont des couleurs dites *majeures* (chaque palier valant 30 points).

Pour bénéficier de la prime de manche, il faut que le contrat demandé totalise au moins 100 points, ce qui fait que les trois manches possibles sont :

9 levées à Sans-Atout : on dit **3 Sans-Atout** (car $40 + 30 + 30 = 100$) ;

10 levées à l'atout Cœur ou à l'atout Pique (car $4 \times 30 = 120$) ; on dit **4 ♥** ou **4 ♠** ;

11 levées à l'atout Trèfle ou à l'atout Carreau (car $5 \times 20 = 100$) ; on dit **5 ♣** ou **5 ♦**

A cela s'ajoute une autre notion : celle de « vulnérabilité », fixée a priori sur chaque étui : elle accroît les gains (les primes de manche ou de chelems sont plus élevées) mais en compensation elle aggrave les pénalités en cas de chute (voir tableau ci-dessous)

La marque au bridge (éléments simplifiés)

Contrats réalisés : *partielles* : prime de **50 pts** ;

manches : prime de **300 pts non vulnérable** ;

prime de **500 pts vulnérable**

petits chelems (12 levées) : prime de **500 pts non vulnérable** ;

prime de **750 pts vulnérable**

grands chelems (13 levées) : prime de **1000 pts non vulnérable**

prime de **1500 pts vulnérable**

* les primes de chelems s'ajoutent aux primes de manches.

Contrats chutés : *non vulnérable* : **50 pts** par levée de chute

vulnérable : **100 pts** par levée de chute

4. Table ronde : bilan de la journée - Les retombées du bridge au plan éducatif

Les stagiaires viennent de découvrir le bridge et on fait un tour de table pour recueillir rapidement leurs impressions sur les possibilités de ce jeu de l'esprit en tant que discipline d'éveil.

Que peut apporter l'enseignement du minibridge à des enfants de Cours Moyen ?

- aider les élèves à se situer correctement dans l'espace et dans le temps : le bridge se joue à 4, chaque joueur étant repéré par un point cardinal (Nord-Sud, Est-Ouest) et le déroulement de la donne est de nature à structurer correctement la notion de temps, toute donne ayant un début (l'entame) et une fin (le compte des levées réalisées);
- amener le plaisir intellectuel de faire des manœuvres selon un plan prévu à l'avance (apprentissage de la logique) tout en conservant le côté ludique de l'activité ;
- le bridge, par son esprit convivial est à même de développer chez les enfants l'apprentissage de la vie sociale et du respect de l'autre, qu'il s'agisse du partenaire ou des adversaires ;
- enfin, ne pas négliger le côté pratique, car le résultat d'une donne est, soit une prime (contrat réalisé correctement), soit une pénalité (contrat chuté). La relation directe, immédiate et conséquente (marque) des résultats de ce « pari » que représente toujours un contrat demandé est évidemment formatrice sur le plan de l'économie ; l'élève comprend qu'on ne peut pas « faire n'importe quoi » sans risquer d'encourir une sanction.

En conclusion, l'apprentissage de ces notions est, sans aucun doute, un facteur déterminant dans le développement scolaire de l'enfant au Cours Moyen de nos écoles primaires.

Deuxième journée

Matin (9 h. - 12 h.)

Commencer par faire jouer une donne libre pour vérifier le "volume" et la qualité de l'assimilation des éléments notionnels de la veille ; s'attacher à ce que le mécanisme de fonctionnement du minibridge soit bien respecté :

- dire : « j'ouvre » et « je passe » ;
- remplir correctement et systématiquement le petit papier ;
- choisir le contrat à l'atout ou à Sans-Atout ;
- ne pas déroger aux seuils de la Table de Décision

4. Le bridge de comparaison : donne préparée n° 4

Faire jouer en parallèle à deux tables la même donne préparée suivante :

<p>♠ V 7 3 ♥ V 9 ♦ 10 7 4 3 ♣ D V 10 8</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ A 4 ♥ 6 5 2 ♦ R D 5 2 ♣ 7 6 4 3</p> <p>♠ D 10 9 6 ♥ D 10 4 ♦ V 9 6 ♣ A 5 2</p> <p>♠ R 8 5 2 ♥ A R 8 7 3 ♦ A 8 ♣ R 9</p>	<p>Sud donneur Contrat : neuf levées à SA joué par Sud</p> <p>Comparer les résultats obtenus aux deux tables</p> <p>Commenter les scores respectifs</p>
N						
O E						
S						

Donne n° 5 : seuil : neuf levées ; jeu « gros et court »

<p>♠ V 8 ♥ R V 10 9 2 ♦ D 7 5 2 ♣ 9 6</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 9 7 3 ♥ A 2 ♦ 10 8 4 ♣ A R D 5 2</p> <p>♠ D 10 6 2 ♥ D 7 5 ♦ R 6 ♣ 10 8 7 4</p> <p>♠ A R 5 4 ♥ 8 6 3 ♦ A V 9 3 ♣ V 3</p>	
N						
O E						
S						

2. Après-midi (14 h. - 17 h.)

Donne n° 7 : l'impasse ; contrat à l'atout

<p>♠ R 9 6 5 ♥ 10 9 8 6 ♦ V 10 9 ♣ D 7</p>	<p>♠ A D ♥ R D 7 5 ♦ D 7 6 3 ♣ R 5 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td> </td><td>N</td><td> </td></tr> <tr><td>O</td><td> </td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td>S</td><td> </td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ V 8 7 3 2 ♥ V ♦ 5 4 ♣ V 9 8 6 4</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>♠ 10 4 ♥ A 4 3 2 ♦ A R 8 2 ♣ A 10 3</p>												

Sud, donneur, dit "j'ouvre" ; son partenaire transmet le petit papier sur lequel il a porté les renseignements suivants :

Pique : 2

Cœur : 4

Carreau u : 4

Trèfle : 3

Points H : 16

Sud confronte la main de son partenaire à la sienne et constate :

- un total en points H de **16 + 15 = 31**
- la présence de **huit cartes** à Cœur dans le camp ;
- une plus-value pour les deux doubletons à Pique de **1 pt + 1 pt = 2 pts**

En possession de tous ces renseignements, Sud demande **douze levées à Cœur**.

Etant obligé de perdre une levée à Trèfle, la seule chance de gagner du déclarant est de jouer le 10 de Pique et, sur le 5 joué par Ouest, jouer la Dame et espérer que le Roi se trouve dans la main d'Ouest ; cela consiste à **faire l'impasse au Roi**.

On sensibilisera les stagiaires au fait que cette manœuvre, ne réussissant qu'une fois sur deux, elle ne doit être faite que faute d'autres moyens plus sûrs de gagner des levées ; par exemple, la coupe ou l'affranchissement d'une couleur longue, ce qui a, entre autres avantages, celui de conserver la main.

Donne n° 8 : l'entame 4^{ème} meilleure ; fort en troisième

			Faire neuf levées à Sans-Atout
	♠ R 7 6 3		
	♥ A 8 3		
	♦ 6 5 3 2		
	♣ A 8		
♠ V 9		♠ D 10 5 2	Entame : 6 de Trèfle (4 ^{ème} meilleure) Sur le 8 du mort, Est doit mettre la Dame sous peine de faire cadeau d'une levée.
♥ D 7 4 2		♥ V 10 5	
♦ 10 7		♦ R 9 8	
♣ R V 7 6 4		♣ D 4 3	

Cette notion de fort en troisième n'est pas du tout évidente car le débutant répugne instinctivement à jouer des grosses cartes quand il n'est pas en quatrième position : il considère qu'il s'agit là d'un sacrifice, d'un gaspillage.

Rappeler la complémentarité des joueurs de la défense : chacun joue pour son partenaire et doit penser à faire cet « effort de solidarité ».

Ecrire les Trèfles au tableau et, carte sur la table, leur montrer le cadeau si on n'a pas mis la Dame : le déclarant fera dix levées au lieu de neuf.

3. Instructions pédagogiques

3.1. Le bridge est une activité d'éveil dont la finalité au collège est double :

- faire pratiquer aux enfants un jeu utilisant leurs facultés intellectuelles : observation, compréhension, application, mémorisation ;
- donner, le cas échéant, des possibilités d'exploitation concrètes pour l'exposé des contenus des programmes officiels (vocabulaire, expression orale, calcul mental, etc.).

3.2. L'emploi d'une pédagogie basée sur la "redécouverte" est préconisée

On sait qu'il est impossible que les enfants redécouvrent tout ce qu'on veut leur transmettre. Pourtant, il est indispensable de les mettre en situation de sensibilisation à la compréhension du concept que l'on veut leur faire assimiler. Aucune connaissance ne doit être imposée. *Faire réfléchir l'enfant pour qu'il puisse être réceptif à l'objectif fixé est un critère fondamental de réussite.*

La "chronologie" de toute la démarche respectera l'ordre suivant :

- *observation* des situations ;
- *compréhension* des techniques à utiliser ;
- *application* pratique ;
- *mémorisation* des éléments didactiques, objet de la démonstration.

3.3. L'organisation d'une séance :

Elle peut être structurée d'une façon classique :

- a. rappels (5 minutes)
- b. faire jouer les enfants (45 minutes)
- c. bilan : mise en évidence du concept nouveau exposé ; ce que l'on doit retenir (10 minutes)

Deux remarques importantes :

1. les données jouées auront donc très souvent un but pédagogique. Elles seront préparées à l'avance et il sera nécessaire de les commenter pour amener les conclusions ;
2. un module ne correspond pas à la durée d'une séance. L'initiateur devra donc, d'une part étaler dans le temps son exposé, d'autre part mettre en place des séances de révision, si cela s'avère nécessaire...

3.4. En conclusion

Le bridge est un jeu fondé sur la **logique**. Son enseignement doit donc l'être aussi. Les phrases du genre « cela, on le verra plus tard » doivent être évitées. Il faut également éviter d'utiliser un vocabulaire complet et sophistiqué et être très prudent quand on introduit les mots nouveaux spécifiques au jeu. Il ne faut pas aller trop vite, mais s'assurer que les "leçons" antérieures sont assimilées avant de passer à la suivante.

En résumé, l'adaptation du bridge au milieu scolaire des CM1 et CM 2 est une des conditions de la réussite.