



UNIVERSITE DU BRIDGE

STAGE DE MONITORAT

**ENSEIGNER
aux CADETS**



20, 21 quai Carnot
92210 SAINT-CLOUD

Introduction

Après deux années de bridge scolaire, le jeune cadet se trouvait généralement livré à lui-même, sans la possibilité de poursuivre son apprentissage. Pour y remédier et assurer la continuité de l'enseignement des jeunes, l'Université du Bridge a créé un agrément « Enseignant Cadets », et mis au point des manuels pédagogiques adaptés.

Mais quelles sont les motivations du cadet ? Comment fonctionne-t-il ?

1. Le cadet

Il a commencé le bridge en CM2 ou en 6^e, et a suivi les deux années du programme « Découverte du Bridge ». Il continue de pratiquer cette activité extrascolaire pour les raisons suivantes :

- C'est un jeu, **il s'amuse**,
- **Il fait partie d'un groupe**,
- **Il est valorisé** en remportant des défis.

2. Pédagogie du cadet

2.1. Plus que l'adulte, le jeune a besoin du jeu

Le jeune est très réceptif dans un contexte de jeu. Il ne joue pas pour apprendre, mais apprend en jouant.

2.2. La séance ne doit pas être rébarbative

- Elle est composée de défis, dans un esprit ludique et convivial.
- Le tableau n'est utilisé que pour mettre en exergue les notions à retenir et délimiter des zones de points.
- Tous participent en proposant des solutions aux exercices.
- La pratique du jeu dure au moins une heure. Les donnes sont commentées après coup, cartes sur table, jamais au tableau.

2.3. L'apprentissage et la mémorisation viennent naturellement

- Jouer au bridge permet de mémoriser les règles au fur et à mesure.
- Les règles permettent de jouer, non de savoir jouer.
- Les règles passent dans la mémoire durable avec des rappels, une utilisation fréquente, et parfois une situation émotionnelle forte (gain ou chute d'un contrat).
- Les difficultés démotivent les jeunes et les soustraient aux côtés ludiques du bridge.
- Peu importe si le contenu d'une séance n'est pas acquis. Il faut avancer et varier les plaisirs.

2.4. La pratique du bridge est formatrice

- Le bridge facilite la concentration, stimule l'imagination, encourage la résolution des problèmes et donc, développe la confiance en soi.
- Le cadet assume son rôle de coéquipier : il échange et partage les responsabilités.
- Le bridge développe le respect des règles, le savoir vivre ensemble, le « fair-play ».
- Le cadet apprend à être « beau joueur », à accepter de perdre.
- Le bridge lui permet de relativiser les problèmes et d'appréhender les aléas de la vie courante.

3. Conseils concrets pour l'apprentissage du jeu de la carte

3.1. Faire jouer les donnes d'application

Elles permettent de mettre en application les acquis du cours dans les enchères et le jeu de la carte.

- Faites jouer la même donne à toutes les tables.
- N'intervenez pas pendant les enchères, sauf pour aider un élève en grosses difficultés.
- Faites patienter les plus rapides.
- Les enchères terminées, indiquez brièvement la bonne séquence et l'entame. Tout cela, sans stigmatiser ceux qui ont fait des erreurs.
- Laissez ensuite les élèves jouer le bon contrat sans intervenir : restez en dehors du jeu, en observant les tables du coin de l'œil.

3.2. La correction des donnes d'application

Elle se fait toujours cartes sur table.

- Les quatre mains sont étalées. Demander à deux élèves de refaire la séquence d'enchères en l'expliquant.
- Commentez le début du jeu de la carte en vous mettant à la place du déclarant jusqu'au point crucial.
- Faites participer les élèves et amenez-les à trouver la solution au problème posé.

Cette façon de faire permet d'arriver rapidement au problème posé, et de le résoudre en groupe.

3.3. Les exercices d'enchères

Les mains et les enchères correspondantes sont écrites progressivement au tableau, en temps réel.

3.4. Les exercices de jeu de la carte

Les mini-diagrammes sont étalés et les élèves sont regroupés pour faire leurs manipulations (impasses, maniements de couleur, etc.).

4. Rôle et missions de l'enseignant cadet

4.1. Le rôle de l'enseignant cadet

Même si sa mission de transmission des connaissances est plus importante que ne l'est celle des initiateurs scolaires, l'enseignant cadet doit également **donner le plaisir de jouer**. Il facilitera les acquisitions en entretenant avec bienveillance une ambiance toujours ludique.

4.2. Les missions de l'enseignant cadet

Elles sont liées aux qualités souhaitées.

a. Fédérateur : il s'occupe de cadets

- Créer du lien avec l'initiateur en charge des deux premières années d'enseignement.
- Inviter les parents.
- Relancer les jeunes en septembre.

b. Animateur : il fait vivre un groupe

- Utiliser des techniques d'animation variées
- Se servir d'internet (BBO, réseaux sociaux)
- Proposer des événements (stages, festivals, compétitions)

c. Soutien : il est à l'écoute des jeunes.

- Communiquer
- Se soucier de chacun sans faire d'élitisme
- Gérer les conflits, qu'ils soient liés au jeu ou aux personnes

d. Facilitateur : il apporte des connaissances bridgesques

- Comprendre la construction des manuels
- Utiliser correctement les manuels
- Adopter les méthodes pédagogiques préconisées

Conclusion

En faisant partager sa passion, l'« Enseignant Cadet » contribuera au développement du bridge chez les jeunes, condition essentielle de la survie de notre jeu favori.

Annexe : l'utilisation du manuel Cadets 1^e année

1. Conseils généraux

Le manuel « Cadets perfectionnement première année » a été conçu sur le modèle des manuels scolaires « Découverte du bridge ». Il s'agit encore et toujours de faciliter l'acquisition de notions nouvelles par le jeu :

- **La première donne est généralement jouée sans discours préalable**, pour permettre aux élèves de se remettre dans le bain, et à l'enseignant de mettre en évidence le problème posé et de proposer les solutions.
- C'est au cours de la deuxième et de la troisième donne (où le camp de la défense est généralement sollicité) que **les élèves mettent en œuvre la notion nouvelle**.
- La quatrième donne permet au quatrième joueur de la table d'être enfin déclarant du contrat final. Elle doit être jouée, même si le temps presse, pour **éviter toute frustration**.
- **Le programme doit être respecté.**
- **Une séance = une séance.**
- Il n'y a **aucune obligation** en matière d'acquisition de connaissances.

2. Exemple : détail de la séance 10

Il s'agit de la séance « le Stayman sur les ouvertures fortes ».

Timing	Objectif	Que fait le cadet ?	Que fait l'enseignant ?	Résultat espéré
10 mn	Rappel des connaissances	Co-construction des connaissances. Recherche des solutions ensemble.	Co-construction des connaissances : il dispose les cartes sur la table, et mène les débats. Il rappelle le Stayman après 1SA.	Remémoration du Stayman.
12 mn	Adapter le Stayman après une ouverture forte.	Joue la donne 10.1 Le tutorat se met en place.	En retrait, il laisse les jeunes jouer. <u>Fenêtre d'interactions attentionnelles.</u> Interpellé, il en profite pour rappeler les réponses au Stayman. Démontre après coup que l'impasse forçante est inutile et coûteuse.	Compréhension du Stayman et de ses réponses.
36 mn	Utiliser le Stayman après une ouverture forte.	Joue les donnes 10.2, 10.3, et 10.4. Le tutorat et/ ou la co-construction des connaissances se mettent en place.	En retrait, il laisse les jeunes jouer. <u>Fenêtre d'interactions attentionnelles.</u> Interpellé, il rappelle à la table les réponses au Stayman, et en profite à la fin de chaque donne pour donner des notions de jeu de la carte (10.2 : affranchissement et communication, 10.3 : la plus forte en troisième, 10.4 : choix de la couleur à affranchir).	Parvenir au bon contrat et le remplir.

3. Débriefing de la séance

Combien de temps le cadet a-t-il eu les cartes en main ?	45 mn
Combien de donnes ont été jouées ?	4
Combien de temps le cadet a-t-il écouté ?	15 mn
Où vous situez-vous le plus souvent ?	Au milieu des tables
Quel était l'objectif global de la séance ?	L'amusement avant tout. Les déclinaisons du Stayman sur les ouvertures fortes.
Le cadet a-t-il pris des notes ?	Non
Repart-il avec un support papier ?	Non
A-t-il choisi son partenaire et ses adversaires ?	Oui
Avec quelle impression générale repart-il ?	Celle de s'être amusé, du moins espérons-le !