

Initiation au bridge

Grande section

École maternelle Charles Vion
Houplin-Ancoisnes
Classe de Marylin Dhoedt, EMF

Semaine des mathématiques 2026
Circonscription L3-Seclin



**Un jeu de cartes pour travailler les égalités, les nombres
et la coopération.**

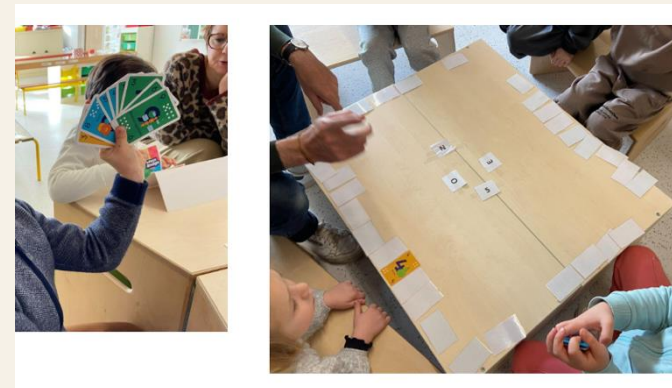
Une intention pédagogique claire

Partir d'un jeu motivant pour consolider les apprentissages numériques.

Après une formation Canopé consacrée à la Semaine des maths, l'enseignante propose une initiation au bridge adaptée aux élèves de GS.

Un choix en lien avec les besoins repérés : ordonner les nombres, comparer les quantités et s'appuyer sur la bande numérique.

Égalités : mêmes règles, mêmes chances, entraide et droit à l'erreur.



Jour 1 — Découvrir le jeu et les premières règles

Une entrée progressive par la manipulation et le jeu en équipe.



Le bridge est présenté comme un jeu de cartes à 4 couleurs, numérotées de 1 à 10, qui se joue par équipe de deux.

Les élèves apprennent à :

- poser une carte de la même couleur ;
- comparer les valeurs ;
- identifier la carte qui gagne la levée ;
- repérer les équipes Nord/Sud et Est/Ouest.

Comparer pour décider : quelle carte est la plus grande ?

Comparer, ordonner, gagner une levée

Les élèves réinvestissent la suite numérique de 1 à 10.



Une règle simple : la plus grande carte de la couleur demandée remporte la levée.

Cette situation oblige à observer, comparer, justifier un choix et anticiper la suite de la partie.

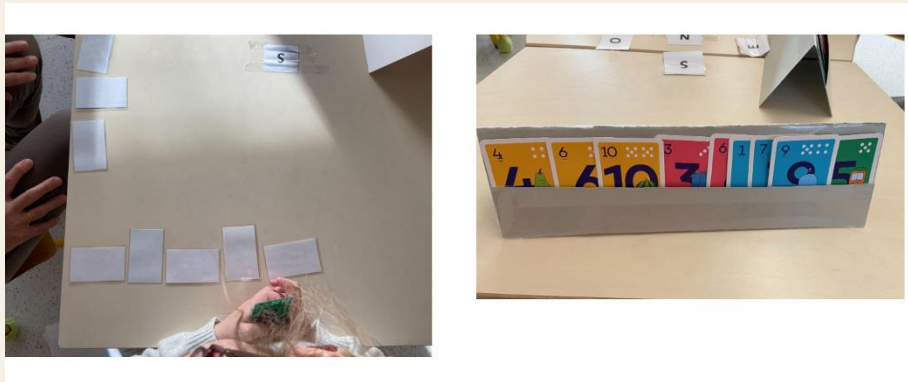
Le jeu rend visible le raisonnement mathématique : “plus que”, “moins que”, “plus grand que”.

Jour 2 — Organiser son jeu

Apprendre à tenir ses cartes et à mémoriser les levées.

Les élèves s'entraînent à cacher leurs cartes : dans les mains ou sur un porte-cartes.

Ils découvrent aussi la manière de ranger les cartes gagnées ou perdues : verticalement si la levée est gagnée, horizontalement si elle est perdue.



Coopérer autour de règles communes

Un jeu d'équipe qui installe un langage partagé.



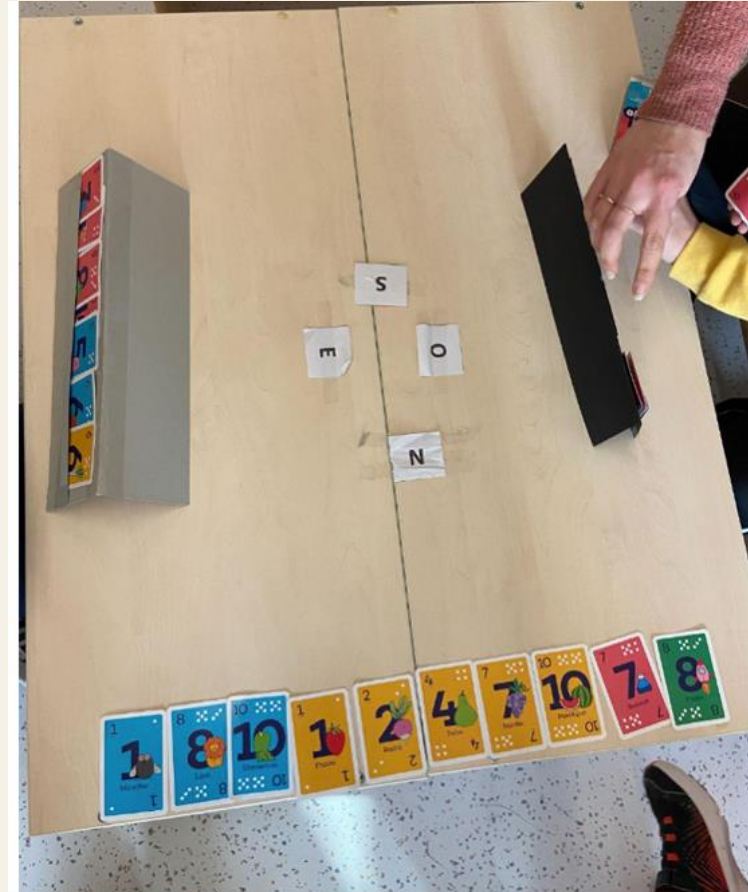
Le bridge favorise l'écoute, l'observation et l'entraide : chacun joue sa carte, mais la réussite se construit à deux.

Le thème des “Égalités” prend sens dans la classe : mêmes règles, rôles identifiés, coopération filles-garçons et droit à l'erreur.

Une activité mathématique et citoyenne.

Jour 3 — Réinvestir et aller plus loin

Découverte de la règle de “l’endormi”.



L’endormi pose ses cartes sur la table, faces visibles, dans l’ordre croissant.

Pendant la partie, il joue la carte choisie par son partenaire. Cette règle renforce l’anticipation, la lecture du jeu et la coopération.

Le raisonnement devient partagé.

Bravo aux championnes et champions !

Une valorisation finale pour reconnaître l'engagement de chaque élève.



Un parcours en trois matinées pour apprendre autrement : jouer, chercher, comparer, coopérer.