

# Projet BRIDGE / EPS - Cycle3

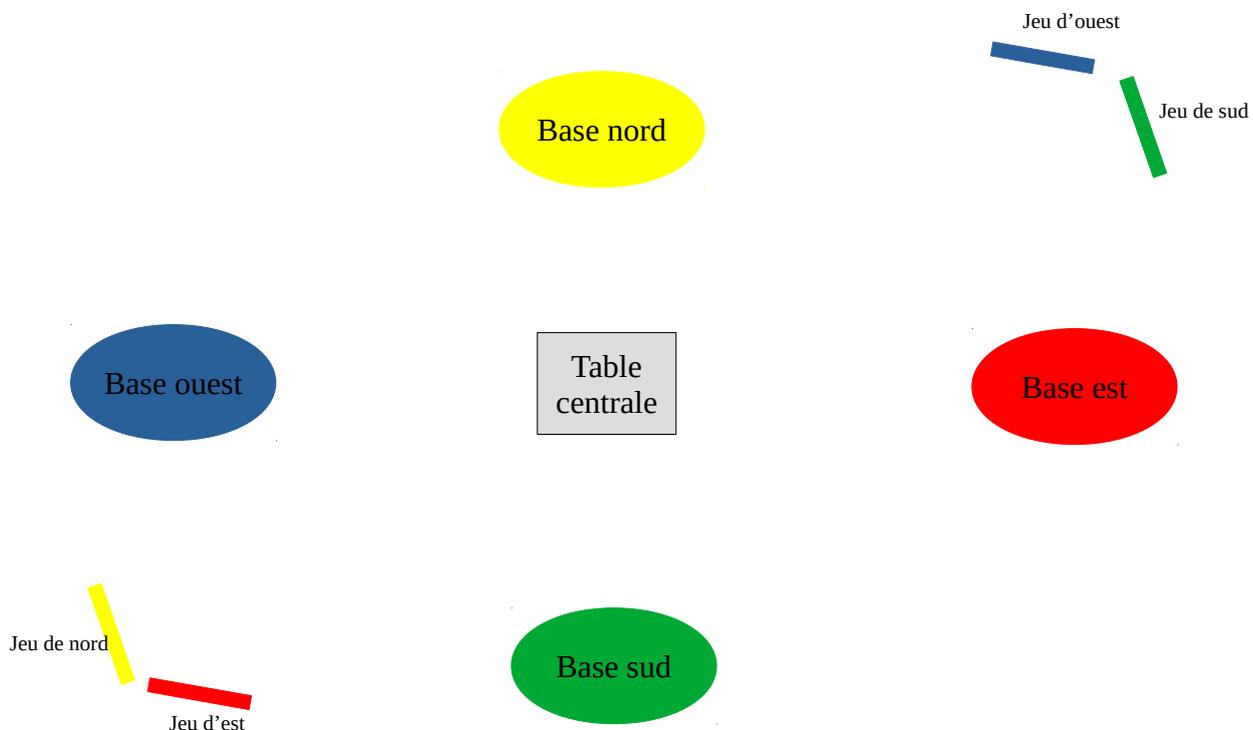
## Règles du jeu

### But du jeu :

Être la première des 4 équipes (représentant les 4 points cardinaux) à reconstituer une main de 13 cartes correctement.

### Préparation :

- En préambule, les 4 bases ne sont pas nommées.  
Les élèves à l'aide d'une boussole doivent retrouver la base correspondant à leur équipe.
- Un accompagnateur doit être placé à chaque base d'équipe.
- Au nord-est sont affichés les jeux de sud et d'ouest, au sud-ouest sont affichés les jeux de nord et d'est.  
*Les jeux des 4 équipes à afficher sont en pièce jointe*
- Au centre est placée une table avec 4 jeux de 52 cartes mélangées et éparpillées



## **Déroulement :**

- Au top départ, les joueurs des 4 équipes courent vers leur jeu affiché puis le mémorisent en prenant le temps qu'ils veulent. *C'est aux joueurs de l'équipe de s'organiser et de se répartir les mémorisations.*
- Une fois le jeu de 13 cartes mémorisé, l'équipe revient dans sa base.
- L'accompagnateur pose alors une ou deux questions de bridge à son équipe.  
Il y a 13 étapes à réussir.

Si la réponse est fausse : l'équipe doit attendre 15 secondes pour avoir le droit de proposer une autre solution.

Quand l'équipe a trouvé la ou les bonnes réponses de l'étape, un joueur désigné par son équipe court vers la table centrale et cherche une carte du jeu qu'il a mémorisée.

Lorsque le joueur revient à sa base, l'accompagnateur passe aux questions de l'étape suivante, jusqu'à l'étape n°13.

L'équipe doit s'organiser pour changer de joueur à chaque fois pour la partie course. (comme un relais)

Les cartes qui arrivent une à une, sont stockées précieusement par l'équipe.

- A tout moment l'équipe peut décider de retourner voir son modèle de jeu mais cela lui fait perdre du temps.
- L'équipe gagnante est celle qui a reconstitué le plus de cartes correctes de son jeu affiché.

Si les équipes ont le même nombre de cartes exactes , les équipes sont départagées au temps.

L'équipe la plus rapide est l'équipe vainqueur.

## **Compétences travaillées :**

### **D.1.3 : Langage mathématiques, scientifiques et informatiques**

- ✓ Calculer avec des nombres entiers
- ✓ Se repérer et se déplacer dans l'espace

### **D.1.4 : Langage des arts et du corps**

- ✓ Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- ✓ Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- ✓ Accepter le résultat de la rencontre

D'une manière générale, les élèves vont travailler des compétences mathématiques (calculer, mémoriser) et des compétences sportives (gestion de l'effort, s'organiser en équipe, être solidaire).