

Séance 1.3

REPÉRAGE ET PRÉVISION DES LEVÉES

Programme de la séance

- Carte maîtresse
- Visualisation et repérage
- Prévion des levées

Commencez la séance en rappelant que l'une des particularités du bridge est de jouer avec un mort. Demandez aux élèves s'ils se souviennent qui est mort et pourquoi.

La carte maîtresse

Expliquez que le déclarant a l'avantage de jouer avec deux jeux.

Encore faut-il qu'il sache en profiter c'est-à-dire qu'il sache **repérer les forces** dont il dispose pour réaliser son contrat : ce sont les cartes avec lesquelles il est sûr de réaliser des levées, **elles sont appelées cartes maîtresses**.



On dit que le déclarant a une carte maîtresse lorsque le camp de la défense ne possède pas de carte supérieure dans la couleur de cette carte.

Pour permettre aux élèves de bien comprendre cette notion, vous allez leur proposer une petite séance d'exercices, mais attention elle ne **doit pas excéder cinq minutes**, aussi pour la réussir plusieurs précautions sont nécessaires :

- ① Ne pas utiliser de diagrammes écrits au tableau (ou sur une feuille), mais des cartes posées sur la table.
- ② Avoir préparé les distributions à étudier et avoir déjà mis les cartes, faces cachées, sur une table.
- ③ Avoir un nombre restreint d'élèves autour de vous, six est un maximum.

Avec trois tables pour deux initiateurs, faites deux groupes ; les deux initiateurs font le même exercice à deux tables différentes.

Et si vous êtes seul, pourquoi ne pas proposer aux élèves dont vous ne pouvez pas vous occuper momentanément de faire une partie libre !

Étalez les diagrammes suivants en retournant les cartes préparées et en les ramassant à la fin de chaque exercice : faites observer les cartes par les élèves et demandez-leur le nombre de cartes maîtresses dans chaque cas.

①	<p>♠ A 8 3</p> <p>♠ 10 5 2</p>	Le camp de la défense possède-t-il une carte supérieure à l'As de Pique ? Non, donc l'As est une carte maîtresse.
②	<p>♥ R 6 5</p> <p>♥ 7 4 2</p>	Le camp de la défense possède-t-il une carte supérieure au Roi de Cœur ? Oui, l'As, donc le camp du déclarant ne possède pas de carte maîtresse à Cœur.

③	<p>♦ A 8 3</p> <p>□</p> <p>♦ D 5 2</p>	Le camp de la défense possède le Roi de Carreau supérieur à la Dame du camp du déclarant, donc le camp du déclarant ne possède qu'une seule carte maîtresse, l'As.
④	<p>♣ A 5 2</p> <p>□</p> <p>♣ R V 4</p>	Le camp de la défense possède la Dame de Trèfle supérieure au Valet, le camp du déclarant possède donc deux cartes maîtresses, l'As et le Roi.
⑤	<p>♠ R 7 6</p> <p>□</p> <p>♠ D 9 4</p>	Le camp de la défense possède l'As de Pique supérieur au Roi et à la Dame, le camp du déclarant ne possède pas de carte maîtresse.


Visualisation, repérage et prévision des levées

Ces notions sont abordées cartes en main avec les quatre donnes préparées de cette séance.

Proposez aux élèves la première donne de la séance, ils sont sans doute impatients de commencer.

*Demandez à chacun de **garder ses cartes à chaque pli** comme nous le faisons en tournoi, il faut bien sûr leur expliquer comment les orienter pour qu'ils puissent comptabiliser leurs levées à la fin de la donne.*

Première donne de la séance (1.3.1)

Donne 1.3.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 5			
	<p>♠ V 8 6 4</p> <p>♥ R 8 7 5</p> <p>♦ V 10</p> <p>♣ 4 3 2</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
<p>♠ 9 5</p> <p>♥ 10 4 3</p> <p>♦ A R D 9 8</p> <p>♣ 8 6 5</p>		<p>♠ R D 10 7</p> <p>♥ D V 9</p> <p>♦ 6 5 3 2</p> <p>♣ 9 7</p>	<p>Je passe</p> <p>J'ouvre</p> <p>Je joue 2SA</p>	<p>Je passe</p> <p>J'ai 5 pts</p>	
	<p>♠ A 3 2</p> <p>♥ A 6 2</p> <p>♦ 7 4</p> <p>♣ A R D V 10</p>	<p>Ouest entame de l'As de Carreau et, à la vue du mort, constate que s'il joue par la suite le Roi, tous ses Carreaux seront devenus maîtres.</p> <p>Score : 2SA = : 120 NS.</p>			

Le seul problème de Sud est de bien défausser, vous allez simplement le mettre en garde de ne pas défausser des cartes qui feront des plis par la suite, mais laissez le choisir sa carte.

A la fin de la donne les élèves **notent les points** obtenus au tableau, comme ils l'ont fait à la séance précédente.

Chacun reprend ses cartes, les trie par couleur, les range par ordre croissant et les pose, faces cachées, sur la table.

Attention, il n'est question ni de rejouer la donne ni de faire l'analyse de son déroulement, vous allez simplement faire **repérer** à tous les cartes maîtresses.

- Nord et Sud retournent leurs cartes et les quatre joueurs comptent alors les cartes maîtresses du camp du déclarant.

Il vaut mieux ne pas compter les cartes maîtresses du déclarant, puis celle du mort et faire l'addition, mais il faut commencer par **une couleur et regarder les cartes du mort et du déclarant** dans cette couleur, puis passer à la couleur suivante.

- à Pique : le camp de la défense ne possède pas de carte supérieure à l'As, le camp du déclarant a une carte maîtresse.
- à Cœur : le camp de la défense ne possède aucune carte supérieure à l'As et au Roi, le camp du déclarant a deux cartes maîtresses.
- à Carreau : le camp de la défense possède l'As, le Roi et la Dame, le camp du déclarant n'a aucune carte maîtresse.
- à Trèfle : le camp de la défense n'a pas de carte supérieure aux cartes du camp du déclarant qui a donc cinq cartes maîtresses.

Le camp du déclarant possède donc huit cartes maîtresses, il doit réussir son contrat à condition de ne pas défausser l'une d'elles.

- Sud ramasse maintenant ses cartes et Ouest étale son jeu. Les élèves sont invités à rechercher les cartes maîtresses d'Ouest :
 - ⊙ à Pique à Cœur et à Trèfle, pas de cartes maîtresses,
 - ⊙ à Carreau, il y en a trois : l'As, le Roi et la Dame.
- Invitez-les à **regarder les cartes du mort** à Carreau et faites leur dire qu'après avoir joué l'As et le Roi de Carreau (ou la Dame), le 9 et le 8 sont **devenues des cartes maîtresses**.

On passe à la donne suivante sans oublier bien sûr de changer de déclarant.

Deuxième donne de la séance (1.3.2)

Donne 1.3.2.	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 6			
	♠ V 8 2 ♥ V 7 5 4 ♦ R V 10 ♣ D V 10 ♠ A R D 10 ♥ 9 8 3 2 ♦ 7 4 2 ♣ 9 7 ♠ 6 5 4 ♥ A 6 ♦ A D 3 ♣ A R 5 4 2		Sud J'ouvre Je joue 3SA	Ouest J'ai 9 pts	Nord J'ai 9 pts
	♠ 9 7 3 ♥ R D 10 ♦ 9 8 6 5 ♣ 8 6 3			Est Je passe	
			Dans 90 % des cas, Ouest entame de l'As de Pique. Le mort étale son jeu : tout le monde est invité à observer le jeu du mort. Score : 3SA = : 400 NS.		

Ouest doit remarquer que le Valet de Pique est troisième au mort et qu'il va tomber quand il rejouera le Roi et la Dame de Pique. Son 10 de Pique deviendra maître.

Il va donc réaliser les quatre premières levées.

A la fin de la donne, comme ils en ont maintenant l'habitude, ils comptent leurs levées et notent les points obtenus.

Invitez Nord et Sud à étaler leur jeu et faites refaire très rapidement le calcul du nombre de cartes maîtresses du camp du déclarant.

Puis Ouest s'étale et les élèves calculent combien il a de cartes maîtresses à la vue du mort.

Bien sûr on ne commente pas le déroulement de la donne, et on ne la rejoue pas.

Vous passez à la donne suivante en procédant de la même façon.

Troisième donne de la séance (1.3.3)

Donne 1.3.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 7			
		Sud	Ouest	Nord	Est
		J'ouvre		J'ai 11 pts	
		Je joue 3SA			
<div><div><div>♠ 10 8 3</div><div>♥ A R D 8 7</div><div>♦ 8 2</div><div>♣ 10 7 4</div></div><div><div>♠ R V 4</div><div>♥ V 10 9</div><div>♦ R D V 9</div><div>♣ 9 5 2</div></div><div><div>♠ A D 5 2</div><div>♥ 6 5 2</div><div>♦ A 10 3</div><div>♣ A 8 6</div></div></div> <div><div><div>N</div><div>O</div><div>S</div><div>E</div></div></div> <div><div><div>♠ 9 7 6</div><div>♥ 4 3</div><div>♦ 7 6 5 4</div><div>♣ R D V 3</div></div></div>	<p>Sud ouvre et son partenaire lui indique qu'il a 11 points. Sud arrive à un total de 25 points et demande donc 3SA. Ouest entame de l'As de Cœur et voit au mort Valet 10 et 9 de Cœur. Donc après avoir joué l'As, le Roi et la Dame, son 8 et son 7 seront maîtres.</p> <p>Score : 3SA -1 : 50 EO.</p>				

Quatrième donne de la séance (1.3.4)

Avec cette nouvelle donne les élèves rencontrent une situation nouvelle, le camp de l'ouvreur n'étant pas majoritaire doit passer.

Donne 1.3.4		Donneur : Ouest	
<p>♠ 7 5 2</p> <p>♥ D 10 9</p> <p>♦ V 10</p> <p>♣ A D 10 9 2</p> <p>♠ D 4 3</p> <p>♥ 8 7 6 2</p> <p>♦ 6 5 3</p> <p>♣ 8 7 3</p> <p>♠ A 9 6</p> <p>♥ A R V</p> <p>♦ 8 7 4 2</p> <p>♣ R V 4</p>		<div><div><div>N</div><div>O</div><div>E</div><div>S</div></div></div>	
Jeu fléché n° 1 - donne 8			
Sud	Ouest	Nord	Est
	Je passe	Je passe	J'ouvre
	J'ai 2 pts		Je passe
Combien as-tu de points ?		J'ai 9 points	
Je joue 3SA			
<p>Est, avec ses 13 points, déclare qu'il ouvre, son partenaire annonce à haute voix : "j'ai 2 points".</p> <p>Est calcule que la force de son camp n'est que de 15 points. La Table de Décision lui indique qu'il n'a pas les moyens de jouer un contrat, il annonce donc : "je passe".</p>			

C'est donc Sud, situé juste après Est (selon le sens des aiguilles d'une montre), qui va pouvoir décider d'un contrat puisqu'il sait maintenant que son camp est majoritaire.

Il demande à son partenaire : "combien as-tu de points ? " Nord répond à haute voix : "j'ai 9 points".

Avec une force de 25 points, la Table de Décision indique que l'on peut jouer un contrat de 9 levées, Sud déclare : "je vais jouer 3SA".

Score : 3SA = : 400 NS.