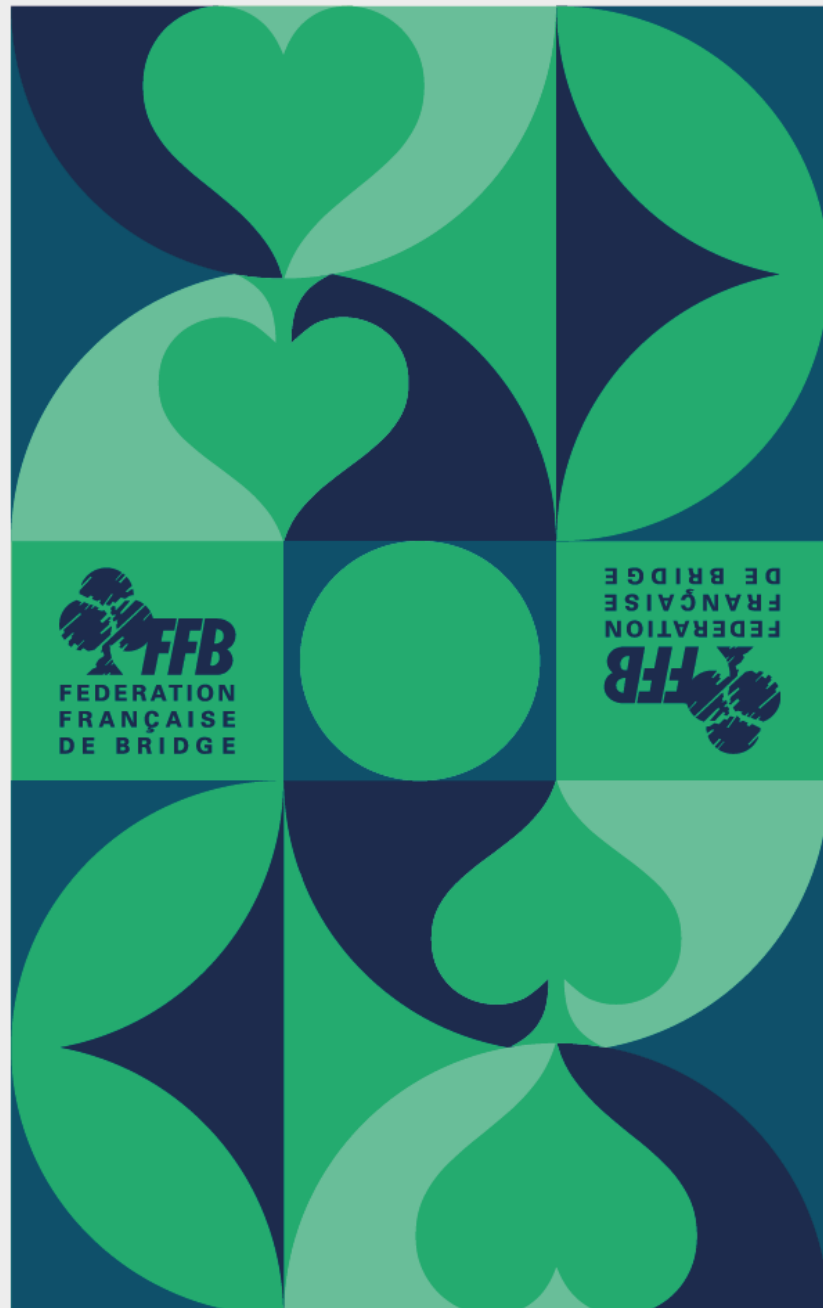




Saison 25/26

PREPARONS LA RENTREE

Animation de vos Portes Ouvertes –
à destination des bénévoles



LA DECOUVERTE RAPIDE ET EFFICACE

Animation des Portes Ouvertes en club

1 Principes généraux & présentation

2 Présentation du jeu

3 1^{ère} étape : La Bataille à 2x2

4 2^{ème} étape : Le Mort

5 3^{ème} étape : Les contrats annoncés



Les étapes 2 et 3 sont indiquées pour rappel . Elles sont facultatives lors des Portes Ouvertes si les personnes présentes ont déjà joué sur un stand

1. PRINCIPES GÉNÉRAUX



Ces bonnes pratiques sont primordiales et à appliquer tout au long de l'animation.

Bonnes pratiques 👍

- ✓ Je laisse jouer. Je n'interviens pas.
- ✓ Je ne donne aucun conseil technique
- ✓ Je transmets avec passion
- ✓ Je parle du bridge dans sa globalité et de mon club.

Pourquoi ? 😬

→ Mise en difficulté de l'initié : rupture de concentration, mise en évidence d'erreur commise

→ Un seul objectif : passer un bon moment et s'amuser.

→ Pour convaincre, la passion est le maître mot.

→ Convaincre par le jeu, pour le club !



Même à la table de **bridge et** cartes en main, nous sommes toujours dans le processus de recrutement, ne perdons pas cet objectif de vue !

2 – PRÉSENTATION DU JEU



On utilise des mots SIMPLES pour désacraliser le bridge !

Un JEU

52 cartes, 4 couleurs

Un ORDRE

A, R, D, V, 10...2.

Une REGLE

Je fournis à la couleur demandée

Un MOT

Je fais des plis, pas des points !

Un PRINCIPE

J'ai un partenaire, je joue en équipe !

→ ON JOUE ! 

3- LA 1ÈRE ÉTAPE : LA BATAILLE EN EQUIPES

- Bridge ≠ complexe
- Introduire les notions au fur et à mesure ! 😍
 - C'est parti pour la donne numéro 1 ! Je distribue les cartes, celui qui veut commence avec la carte qui lui fait plaisir !
 - ✓ Je fournis à la couleur.
 - ✓ Je compte mes plis devant moi.
 - ✓ Je jette une carte quand je n'ai plus la couleur, mais je ne peux pas gagner 😞
 - ✓ Je compte les levées et j'identifie le vainqueur ! 🏆

4 - LA 2ÈME ÉTAPE : LE MORT

- Continuité avec la découverte en 10 min
- Donne aléatoire, en autonomie à la table



- **Affichage** des principes généraux dans le club (affiche, tableau en fonction de la configuration de la salle)
 - Rappel des **4 couleurs**
 - Rappel de **l'ordre des cartes**
 - Règle : **on fournit à la couleur**



- Montrer aux visiteurs qu'ils sont capables de rejouer, de façon autonome
- **Mise en confiance**, avec une réappropriation rapide des règles du jeu



Lors des Portes Ouvertes, pour gérer les arrivées successives, prévoir des bénévoles qui accueillent à la table en faisant jouer les 2èmes donnes, avant de réintégrer les visiteurs dans le déroulé de la Porte Ouvertes ou de lancer un nouveau cycle de donnes

5 – LES CONTRATS ANNONCES

ASTUCES POUR ANIMER CES DONNES

- Présenter la réalisation des levées comme un DEFI
- Introduire la notion de place à la table
 - Faire référence aux points cardinaux indiqués sur la table
 - Faire lever la main des gens en Nord, puis en Est par exemple
- Préférer l'utilisation des étuis aux jeux fléchés
 - Préparer plusieurs étuis de chaque donne
 - Renforcer l'utilisation des repères sur la table
 - Présenter un « accessoire » du bridge
 - Eviter les manipulations de jeux fléchés
- Introduire le jeu de comparaison
 - Demander à chaque table le nombre de levées gagnantes
 - Comparer les résultats de chaque table
 - Indiquer que les joueurs viennent de jouer leur 1^{er} tournoi

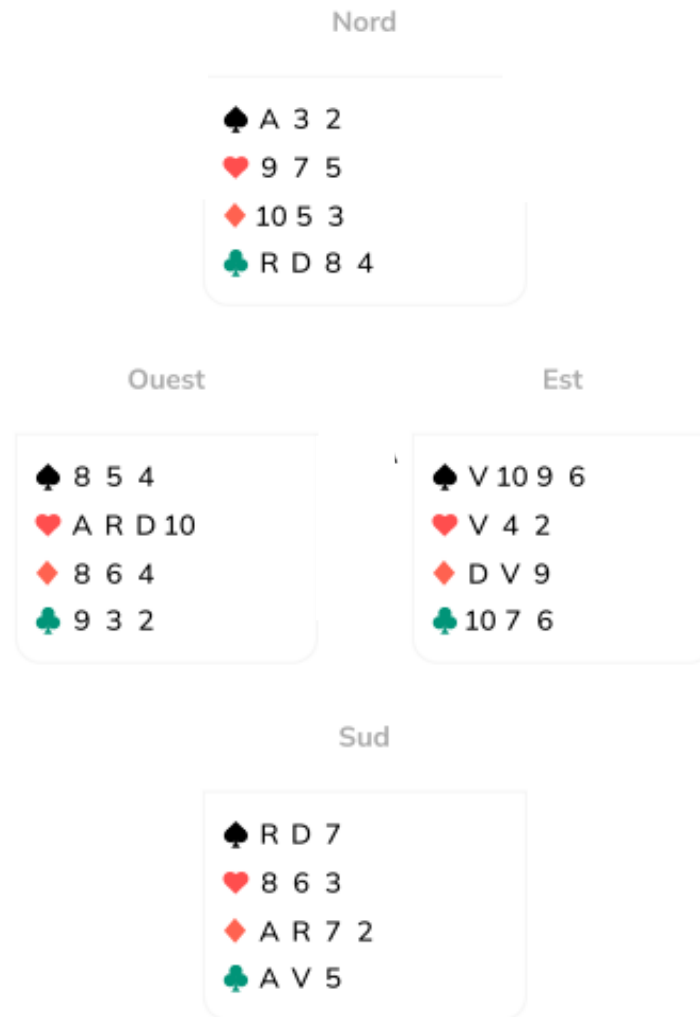


ON LAISSE
JOUER,

PAS BESOIN
DE DONNER
DES
« CONSEILS »

5 – LES CONTRATS ANNONCES

Donne 1 : Réaliser 9 levées gagnantes par SUD



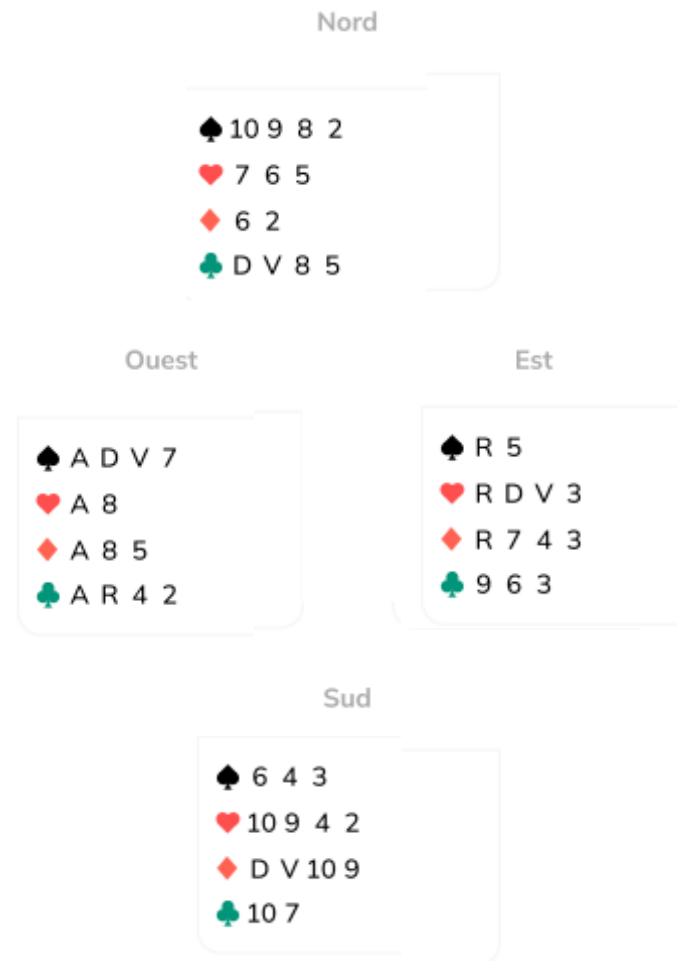
CONSIGNES DE JEU

1. Ouest est le 1^{er} à jouer
2. Nord pose ses cartes sur la table, une fois qu'Ouest a joué
3. Sud doit essayer de réaliser (au moins) 9 levées gagnantes
4. On applique les mêmes règles que pour les donnes précédentes

💡 On peut proposer à Nord de s'asseoir avec Sud pour jouer ensemble

5 – LES CONTRATS ANNONCES

Donne 2 : Réaliser 12 levées gagnantes par OUEST



CONSIGNES DE JEU

1. Nord est le 1^{er} à jouer
2. Est pose ses cartes sur la table, une fois que Nord a joué
3. Ouest doit essayer de réaliser (au moins) 12 levées gagnantes
4. On applique les mêmes règles que pour les donnes précédentes

💡 On peut proposer à Est de s'asseoir avec Ouest pour jouer ensemble



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

reseau-dev@ffbridge.fr