

Séance 2.3

L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

Programme de la séance

- Les levées de longueur
- L'entame d'une petite carte
- Les paliers inutiles

Dans cette séance, les élèves découvriront comment créer des levées de longueur, toujours en manipulant les cartes.

Levée de longueur

Mettez les cartes sur la table et faites jouer cette couleur par vos élèves :

①	♣ V 10 7 ♣ 5 4 3	♣ A R D 2 □ ♣ 9 8 6	Après avoir joué l'As, le Roi et la Dame de Trèfle, si vous jouez le 2, il fera la levée.
---	---------------------	---------------------------	---

Après avoir joué l'exemple ci-dessus, faites passer le 6 d'Est en Ouest :

①bis	♣ V 10 7 6 ♣ 5 4 3	♣ A R D 2 □ ♣ 9 8	Cette fois, le 2 ne fait pas la levée. Pourquoi le 2 a-t-il fait la levée dans l'exemple précédent et pas ici ?
------	-----------------------	-------------------------	---

Faites dire à vos élèves que :

- dans l'exemple ①, c'est parce que les Trèfles restants étaient répartis 3-3 que le 2 a fait la levée.
- dans l'exemple ①bis, le 2 n'a pas fait la levée car la répartition des Trèfles était 4-2.



Une levée de longueur est une levée gagnée avec une petite carte affranchie

Proposez leur maintenant les diagrammes suivants

Pourra-t-on faire des levées de longueur dans ces exemples ? Si oui, combien et à quelle condition ?

Utilisez un jeu et montrez ces exemples à la table. Faites manipuler les cartes de la défense pour leur montrer les différentes répartitions adverses possibles.

Demandez à vos élèves combien de levées ils peuvent franchir dans chaque cas :

②	③	④
♦ A 4 3 □	♥ A R D 5 2 □	♠ A R 7 3 □
♦ R 7 6 5 2	♥ 7 6 4 3	♠ 6 2

Première donne de la séance (2.3.1)

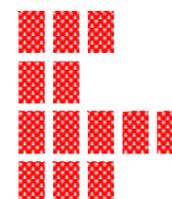
Donne 2.3.1.	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 17			
	♠ A 8 6 ♥ 6 5 4 ♦ A 4 3 ♣ 7 6 4 2	Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 10 4 ♥ V 10 9 3 2 ♦ D 10 9 ♣ R 10 3			Je passe J'ai 8 pts	Je passe
					
	♠ R D 5 ♥ A D ♦ R 7 6 5 2 ♣ A 8 5				
Entame : Valet de Cœur					
		J'ouvre Je joue 3SA L'entame à Cœur garantit deux levées dans la couleur car le déclarant joue la dernière carte de la levée. <i>Ne mentionnez pas ici le terme "impasse »</i> Le déclarant dispose de huit cartes à Carreau. En cas de partage 3-2 des Carreaux du flanc, Sud fera deux levées de longueur. Sud joue tout de suite As, Roi et petit Carreau. Score : 3SA +1 : 430.			

L'entame d'une petite carte

Avant d'entamer, il faut choisir une couleur. Les jeunes viennent de découvrir l'affranchissement de longueur. Nous vous proposons de leur faire faire un exercice rigolo mais pas si bête que ça 😊.

Préparez une main 5332, mais posez les cartes face cachée.

Quand ils ont choisi une carte à entamer, retournez les cartes ils découvriront :



- ♠ A R 3
- ⑤ ♥ 9 8
- ♦ D 8 7 5 2
- ♣ 10 7 2

Ainsi, ils n'auront pas entamé de l'As de Pique comme ils l'auraient fait instinctivement.
Si le joueur à l'entame n'a pas de tête de séquence dans sa couleur longue, il doit choisir sa plus petite carte.

Priorité à la couleur la plus longue !

Attitude du partenaire du joueur qui entame

Faites manipuler les cartes par vos élèves :

⑥	♣ 7 3 2 ♣ R V 9 6 5 ♣ A 10	□	♣ D 8 4	Ouest entame du 5. Est doit fournir la Dame pour aider son partenaire à franchir la couleur et ainsi faire tomber l'As. S'il met le 4 ou le 8, Sud fera une levée inespérée avec le 10...
---	----------------------------------	---	---------	---

Est doit aider son partenaire dans l'affranchissement de sa couleur. Il doit donc fournir son honneur s'il en possède un dans cette couleur.

⑦	♥ V 6 5 ♥ D 9 8 7 <u>3</u> □ ♥ R 10 4 ♥ A 2	Ouest entame du 3 de Cœur. Est doit mettre l'As et en rejouer pour affranchir la couleur de son partenaire.
---	--	---

Ouest doit compter les cartes et doit savoir qu'il ne reste plus qu'une seule carte dehors en plus du Valet du mort. Toutes les deux tomberont lorsqu'il jouera la Dame. Ainsi, ses deux dernières petites cartes seront maîtresses.

Faites découvrir maintenant aux élèves la carte qu'ils doivent jouer en Est selon la carte jouée du mort...

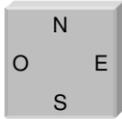
⑧	♥ D 5 2 ♥ <u>3</u> □ ♥ R V 6	Ici, mettre le Roi sur le 2 ou le 5 permet à Nord de faire sa Dame, que l'As soit en Sud ou en Ouest. Il faut mettre le Valet, mais si la Dame est jouée, il faut fournir le Roi.
---	------------------------------------	---

⑨	♠ V 6 4 ♠ <u>3</u> □ ♠ D 10 5	Si le mort joue le 6, que joue Est ? Et si le mort joue le Valet ? Pourquoi ?
---	-------------------------------------	--

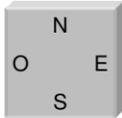
En troisième position, il faut aider son partenaire en jouant sa plus forte carte « utile ».

Attention : n'utilisez pas le mot "sacrifice". Ce n'en est pas un, mais plutôt une "promotion d'honneur"

Deuxième donne de la séance (2.3.2)

Donne 2.3.2.	Donneur : Est	Jeu fléché n° 1 - donne 18			
♠ 7 6 ♥ D 8 7 5 3 ♦ A R 4 ♣ 7 3 2 Entame : 3 de Cœur	♠ A 8 5 2 ♥ 10 2 ♦ 8 5 3 2 ♣ A R 4 <div style="text-align: center;">  </div> ♠ R 9 3 ♥ A R 6 ♦ D V 10 9 ♣ D 10 5	Sud J'ouvre Je joue 3SA	Ouest J'ai 11 pts	Nord J'ai 11 pts	Est Je passe
		Ouest entame du 3 de Cœur et Est doit jouer sa carte en fonction de celle jouée par le mort. Sud affranchit ses Carreaux mais le flanc a gagné la course de vitesse : trois Cœurs affranchis plus As et Roi de Carreau ... Score : 3SA -1 : 50 EO.			

Troisième donne de la séance (2.3.3)

Donne 2.3.3.		Donneur : Sud		Jeu fléché n° 1 - donne 19			
♠ R 7 5 ♥ 8 6 3 ♦ A 8 7 4 2 ♣ R 6		♠ V 9 8 4 ♥ D 9 7 ♦ R 10 ♣ D V 8 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 6 2 ♥ R 10 4 ♦ D V 6 ♣ 10 9 2		♠ A 3 ♥ A V 5 2 ♦ 9 5 3 ♣ A 7 5 3		J'ouvre		J'ai 10 pts	
Entame : 2 de Pique				Le déclarant doit affranchir la couleur longue du mort en en donnant deux aux adversaires. Il joue Carreau à la deuxième levée.			
				Score : 2SA = : 120 NS.			

Manche, chelems et paliers inutiles

Abordez maintenant les différents contrats "intéressants", ceux qui donnent un score élevé. Vous introduirez ensuite les paliers inutiles.

Complétez la table de scores que les élèves connaissent déjà en introduisant les notions de manche et de chelem.

La manche

Quand on demande et qu'on réussit le contrat de 3SA (9 levées), on marque au moins 400 points. On dit qu'on a demandé **la manche**.

Il est important de le faire dès qu'on en a les moyens (25 points H dans le camp).

Les chelems

Déclarer et réussir le contrat de 6SA (12 levées, c'est à dire toutes les levées sauf une), rapporte au moins 990 points. Il s'agit du **petit chelem**. A partir de 33 points, il faut s'y risquer.

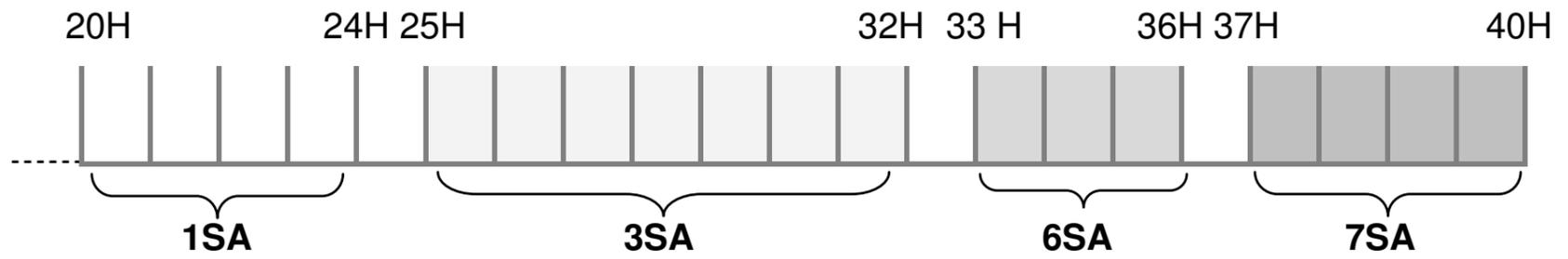
Déclarer et réussir le contrat de 7SA (13 levées, soit toutes les levées), rapporte 1520 points. Il s'agit du **grand chelem**. A partir de 37 points, il faut le demander.

Les paliers inutiles

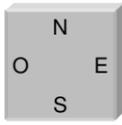
Demander 1SA et réaliser une levée supplémentaire donne le même score que 2SA juste faits (soit 120 points). Il est donc inutile de jouer le contrat de 2SA. Autant rester au palier de 1, diminuant le risque de chute.

Faites éventuellement découvrir aux enfants quels sont les paliers inutiles (2SA, 4SA et 5SA)

- Dès qu'on a 25 points H dans le camp, il faut demander la manche (3SA).
- Si on a entre 33 et 36 points H, il faut demander le petit chelem (6SA).
- Avec au moins 37 points H, il faut demander le grand chelem (7SA).
- Entre 20 et 24 points H, il faut rester au palier de 1SA.
- Entre 26 et 32 points H, il ne faut pas demander les contrats de 4SA et 5SA, mais se contenter de 3SA.



Quatrième donne de la séance (2.3.4)

Donne 2.3.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 20			
♠ 9 7 ♥ A 6 ♦ V 8 6 4 ♣ R V 9 4 3 Entame : 3 de Trèfle	♠ R 8 6 ♥ 5 4 2 ♦ A R 3 2 ♣ 7 6 5  ♠ D 10 3 2 ♥ R D V 10 ♦ D 9 5 ♣ A 10	Sud J'ouvre Je joue 1SA	Ouest Je passe	Nord Je passe J'ai 10 pts	Est Je passe
		Ouest entame du 3 de Trèfle. Est doit coopérer et mettre sa Dame pour faire tomber un gros honneur. Ainsi, lorsqu'Ouest prendra la main, il pourra faire tous ses Trèfles. Ceux qui ont joué 2SA auront chuté ! Score : 1SA = : 90 NS.			