

Endurance Ligretto



Formation des équipes :

Préparer les cartes en fonction du nombre d'élèves pour avoir quatre équipes équitables. Les élèves tirent chacun leur tour une carte et l'enseignant lui donne un sautoir de la couleur de la carte.

Relais Ligretto :

D'un côté de la salle, les cartes d'un jeu Ligretto (40 cartes de 4 couleurs – rouge, jaune, vert et bleu - numérotées de 1 à 10) sont retournées. Les élèves sont de l'autre côté de la salle en colonne par équipes (mettre les sautoirs des 4 couleurs). Un par un, les élèves traversent la salle en courant pour aller retourner une carte. Si elle est de la même couleur que son équipe, l'élève peut la prendre, sinon il la repose à l'envers (attention à bien cacher sa carte lorsqu'on la regarde). En revenant, les élèves tapent dans la main des suivants. Le but est d'être la première équipe à ramener les 10 cartes de sa couleur.

Course Ligretto :

Avec les 4 mêmes équipes. Dans un jeu de Ligretto mélangé, enlever une carte. Une équipe va devoir trouver de laquelle il s'agit. Pendant ce temps, le reste de la classe fait des tours de salle.

L'enseignant compte le nombre de tour qui est fait (1 élève qui passe = 1 tour). Le but est que l'équipe qui cherche la carte manquante soit le plus rapide possible, c'est-à-dire que le nombre de tours réalisés pendant ce temps soit le plus petit.