

Mastermind

Prépare ton matériel

- 2 lots de bouchons d'au moins 6 couleurs.
- 15 cônes : 5 cônes verts, 5 cônes rouges et 5 jaunes.
- 1 craie pour tracer la bande de 5 cases à 6 mètres du départ.
- Une fiche mémoire avec des crayons de couleur.



Retrouve le plus rapidement possible les 5 couleurs de la bande !

Règle du jeu

A deux : un joueur, un juge !

- Le juge a une mini bande tracée devant lui. Il dispose sa combinaison de bouchons puis la cache.
- Au départ, le coureur choisit un bouchon d'une couleur et court le poser sur l'une des 5 cases de la bande.
- Le juge valide ou non l'emplacement en plaçant :
 - Un cône vert si le bouchon est bien placé.
 - Un cône rouge si le bouchon est mal placé.
 - Un cône jaune si la couleur n'existe pas.
- Le coureur fait ainsi des allers et retours jusqu'à trouver la bonne combinaison (5 cônes verts).
- Inversez les rôles : le juge devient coureur et le coureur devient juge.



Relève les défis !

Invente d'autres défis à partir de ce jeu !

Voici quelques pistes :

- Diminue ou augmente le nombre de cases
- Augmente ou réduis la distance de course
- Place des obstacles sur la course entre le départ et la ligne d'arrivée (haies, cerceaux...)

À trois :

- Deux coureurs qui se relaient et un juge qui valide.

À quatre :

- Deux coureurs, deux juges et deux bandes mais la même combinaison ! L'équipe gagnante est celle qui trouve la première !



Pour être en forme, **bouge 1 heure** chaque jour ! Alors ne reste pas devant un écran, **sors** et **rejoins** les copains pour jouer !



Le sport
scolaire
de l'École
publique

Mastermind

COURIR



As-tu pris du **plaisir** à jouer ?



Sur ta réglette des émotions, **désigne le visage** qui correspond le mieux à ce que **tu ressens**.

le **sport scolaire** de l'**Ecole** publique