

# Jeu Mastermind, décoder c'est gagné

En une étape (juste le décodage)

## MATÉRIEL PAR ÉQUIPE



5 chevalets de couleurs différentes (cf. supports en annexe 1).

2 contenants :

- Dans le 1<sup>er</sup> : les 5 chevalets de couleurs différentes / y seront déposées les pièces de puzzle remportées.
- Dans le 2<sup>nd</sup> : 10 fiches « code secret » + pièces du puzzle.

10 fiches « code secret » (cf. supports en annexe 2).

Plots ou marquage au sol pour matérialiser :

- La ligne de départ,
- La ligne derrière laquelle se situe les « Gardien du coffre-fort ».

S'il y a du vent :

- Accrocher 1 à 2 pinces à linge à chacune des pièces de puzzle.
- Poser un objet lesté (sac à grains ...) à l'intérieur de chaque chevalet.

## ORGANISATION

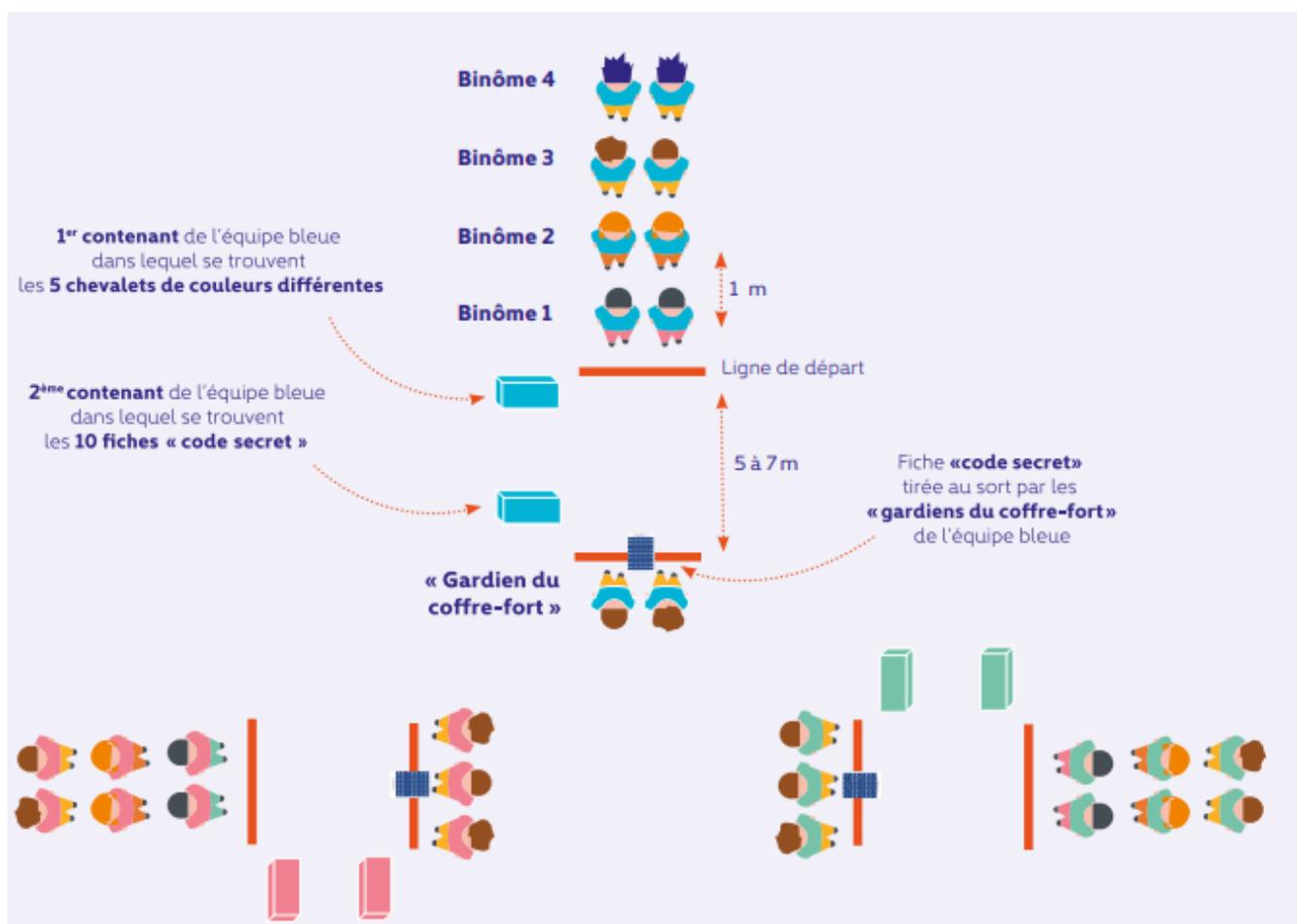
Une fois le matériel installé, au sein de chaque équipe :

Désigner les « Gardiens du coffre-fort » (binôme ou trinôme).

Ils se positionnent à l'emplacement prévu, face aux joueurs de leur équipe ; tirent au sort une des fiches « code secret », l'observent et gardent secrètement le code.

Constituer des binômes

Ils se donnent la main et se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ.





## DÉROULEMENT

### 1 TOUS AU RELAIS MASTERMIND

#### DÉCODER LES CODES SECRETS

En équipe, le plus rapidement possible, décoder successivement **4 codes secrets**.

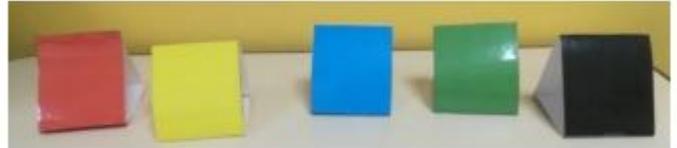
Au signal de départ (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe.

#### Le binôme N°1 :

1. Prend un chevalet de couleur, aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ.
2. Court jusqu'aux « gardiens du coffre-fort ».
3. Dépose le chevalet de couleur devant eux.
4. Revient au point de départ, tape dans la main du binôme suivant, puis vient se positionner en queue de file, en passant sous le pont formé par ses partenaires.

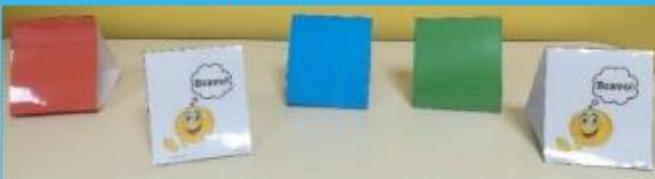
#### Le binôme N°2 :

S'élançait à son tour et effectue les mêmes actions que le **binôme N°1**. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 chevalets de couleurs soient alignés devant les « Gardiens du coffre-fort ».



Dès lors, à l'aide de la fiche « **code secret** », ces derniers indiquent aux joueurs situés devant eux le(s) chevalet(s) bien placé(s), en faisant apparaître pour chacun la face « **bravo** » - visible pour l'équipe.

**Dans cet exemple :**



À la lecture de sa fiche « code-secret », les « Gardiens du coffre-fort » :

1. Repèrent les chevalets bien placés : « jaune » et « noir ».
2. Les retournent pour faire apparaître la face « bravo ».

Ensuite, le **binôme** revient au **point de départ** et passe le relais au binôme suivant, qui part à son tour intervertir **2 chevalets mal positionnés** (et uniquement 2).

Les « Gardiens du coffre-fort » indiquent aussitôt si les chevalets sont bien placés ou non.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 5 chevalets **soient bien placés** (tous face « bravo » visible).



On compte « un point » et on recommence en changeant les gardiens du coffre.