Relais Mastermind

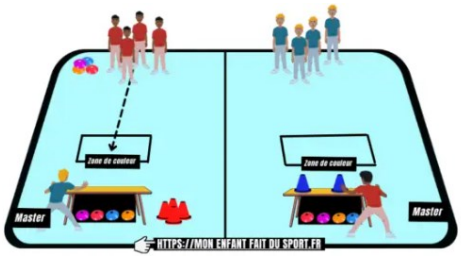
Jeu de Poursuite

But du Jeu

Trouver la bonne combinaison du Maître le plus rapidement possible.

- Avant de commencer le jeu, les maîtres (adultes ou enfants) composent une combinaison de couleurs qu'ils gardent secrète.
- Au signal de départ, le 1er de chaque équipe prend une coupelle, court, et la pose dans la zone de couleur.
- Une fois posé, il revient dans son camp puis le 2e joueur fait de même et ainsi de suite pour chaque joueur.
- Une fois que toutes les couleurs sont posées, le maître doit valider la combinaison. Si celle-ci n'est pas bonne, chacun à leur tour, les joueurs courent dans la zone de jeu et déplacent une couleur jusqu'à ce que le maître valide la combinaison.
- Une couleur qui est placée au bon endroit est validée par le maître en plaçant un cône devant celle-ci.
- L'équipe qui réussit à trouver la bonne combinaison de couleurs du maître avant l'équipe adverse remporte 1 point.

Source: https://www.monenfantfaitdusport.fr/regle-du-mastermind/



Matériel

- 4 x 4 coupelles ou pastilles de même couleur.
- 4 x 4 cônes de même couleur.
- 2 bancs.

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde

simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**