



Mastermind (cycle 3)

Inspiré du jeu du même nom tiré du site <http://despelles.nl/2017/09/21/mastermind-in-de-gymles/>



- **But du jeu** : être la première équipe à trouver le code couleur mystère de son contrôleur.
- **Nombre de joueurs** : effectif classe
- **Terrain** : 3 terrains de 15 m de long x 7 m de large, environ (en salle comme à l'extérieur)
- **Matériel pour chaque terrain** :
 - ✓ 1 grand calendrier cartonné et 5 pinces à linge, pour le contrôleur
 - ✓ 2 lots identiques de 5 cartons de couleurs différentes, plastifiés (1 pour l'équipe des relayeurs / 1 pour le contrôleur)
 - ✓ Des plots pour délimiter le terrain et la zone de défense
- **Avant de jouer** :
 - ✓ Constituer 4 équipes : 3 équipes « relayeurs » et 1 équipe « arbitres/contrôleurs » sur chaque partie. Annoncer le rôle des équipes sur chacune des parties.

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3	Partie N°4
Equipe 1 : relayers terrain 1	Equipe 1 : arbitres/contrôleurs	Equipe 1 : relayers terrain 3	Equipe 1 : relayers terrain 2
Equipe 2 : relayers terrain 2	Equipe 2 : relayers terrain 1	Equipe 2 : arbitres/contrôleurs	Equipe 2 : relayers terrain 3
Equipe 3 : relayers terrain 3	Equipe 3 : relayers terrain 2	Equipe 3 : relayers terrain 1	Equipe 3 : arbitres/contrôleurs
Equipe 4 : arbitres/contrôleurs	Equipe 4 : relayers terrain 3	Equipe 4 : relayers terrain 2	Equipe 4 : relayers terrain 1

- ✓ Dans chaque équipe « relayeurs » désigner un défenseur, les autres joueurs sont relayeurs.
 - ✓ Chaque défenseur rejoint le terrain d'une équipe adverse et se positionne sur la ligne de fond de la zone de défense (cf. représentation).
 - ✓ Tout comme le contrôleur, chaque équipe de relayeurs dispose de 5 cartons de couleurs différentes. Le contrôleur, à l'abri des regards, positionne ses 5 cartons, les uns à côtés des autres, derrière son calendrier. Sur le calendrier, maintenu verticalement, accrocher 5 pinces à linge (chacune au-dessus d'un carton).
- **Déroulement du jeu** :

Au signal de départ, les 2 premiers relayeurs de chaque équipe prennent un carton de couleur et choisissent secrètement le porteur ce dernier (qui le garde dans une main). Puis ils partent, mains fermées, en direction du contrôleur.

 - ✓ Si le porteur du carton se fait toucher par le défenseur (dans la zone de défense), les 2 relayeurs reviennent au départ et transmettent leur carton au 2 relayeurs suivants qui, après avoir choisi secrètement le porteur de ce dernier, essayent à leur tour de franchir la zone de défense.
 - ✓ Si le porteur du carton franchit la zone de défense sans être touché par le défenseur (que son partenaire ait été touché ou non), son partenaire et lui, après concertation, viennent déposer le carton au sol, à l'aplomb d'une des cinq pinces à linge du calendrier du contrôleur.

Le contrôleur compare alors le positionnement du carton déposé par les relayeurs avec le positionnement de son carton de la même couleur.

 - ✓ S'il correspond au sien, il positionne son carton sur le calendrier, à l'aide de la pince à linge correspondante, de telle sorte que les relayeurs le voient.
 - ✓ S'il ne correspond pas au sein, il ne fait rien.

Quoi qu'il arrive, les 2 relayeurs reviennent taper dans la main de leurs 2 partenaires suivants.

Le défenseur ne peut pas les toucher au retour.

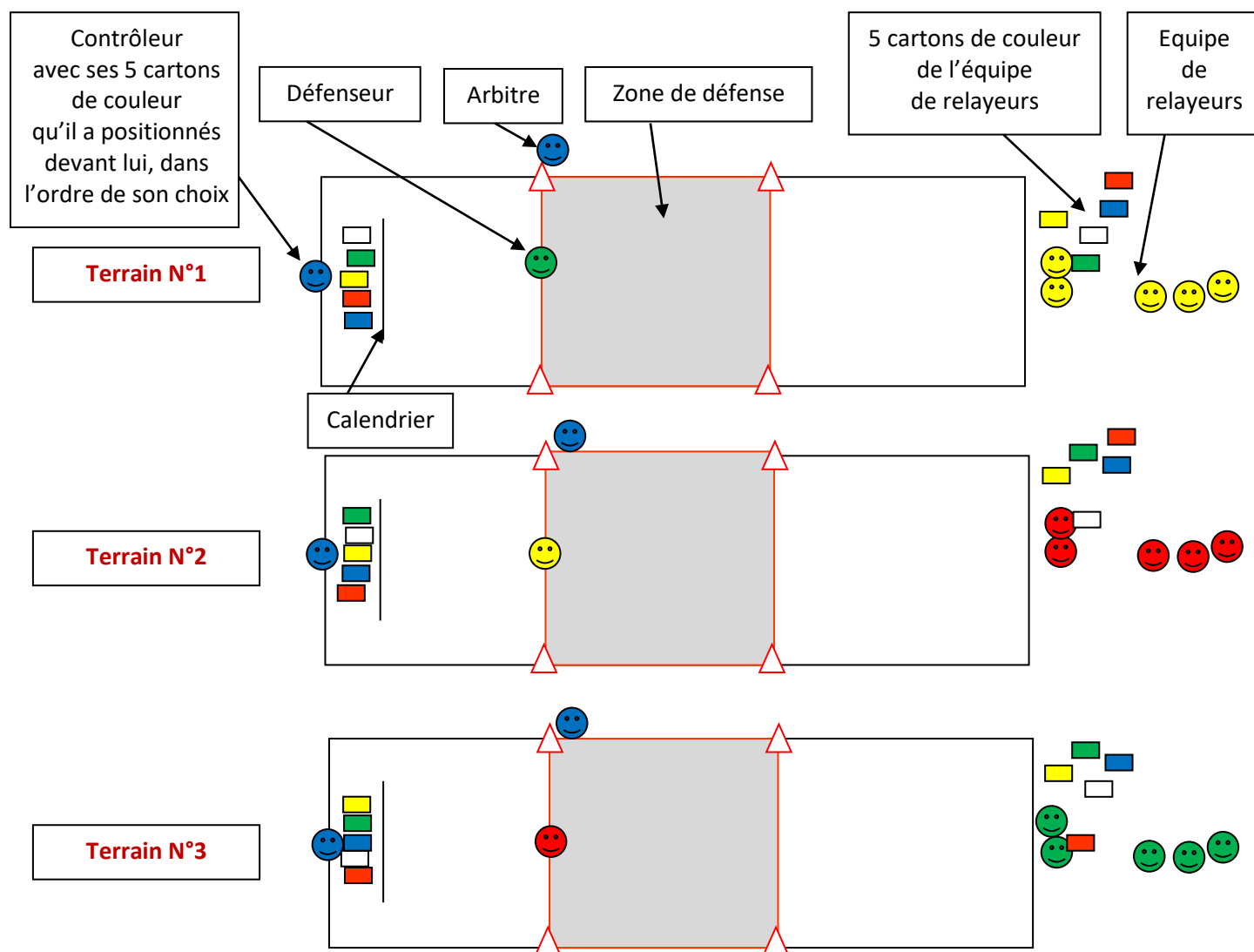
Les 2 relayeurs suivants partent avec un autre carton de couleur.

A chaque relais, le défenseur doit se replacer sur la ligne du fond de la zone de défense et ne peut se déplacer que lorsque les 2 relayeurs suivants partent.

Dès qu'une équipe de relayeurs a réussi à disposer au sol tous ses cartons, tant que le code couleur mystère du contrôleur n'est pas intégralement trouvé, chaque duo de relayeurs qui parvient jusqu'au contrôleur doit uniquement inverser 2 cartons ! Dès que le code couleur mystère est intégralement découvert, le contrôleur annonce « Gagné ! ».

La 1^{re} équipe de relayeurs qui trouve le code couleur mystère de son contrôleur remporte la partie.

• Représentation du jeu avant son lancement :

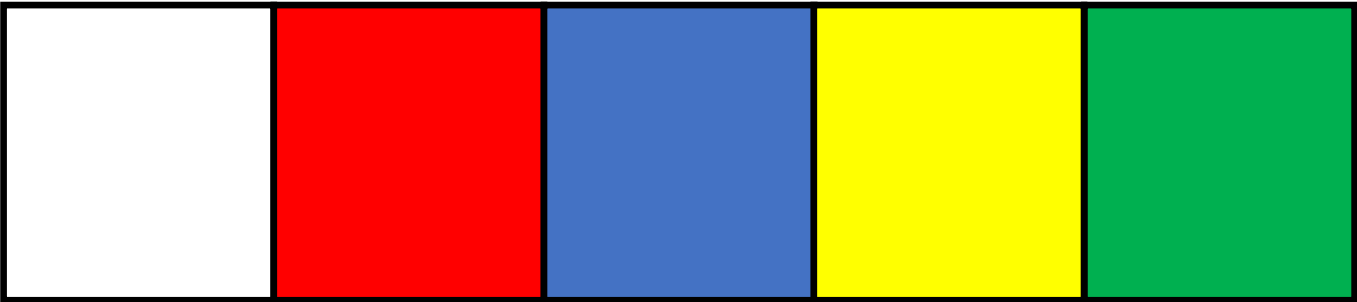
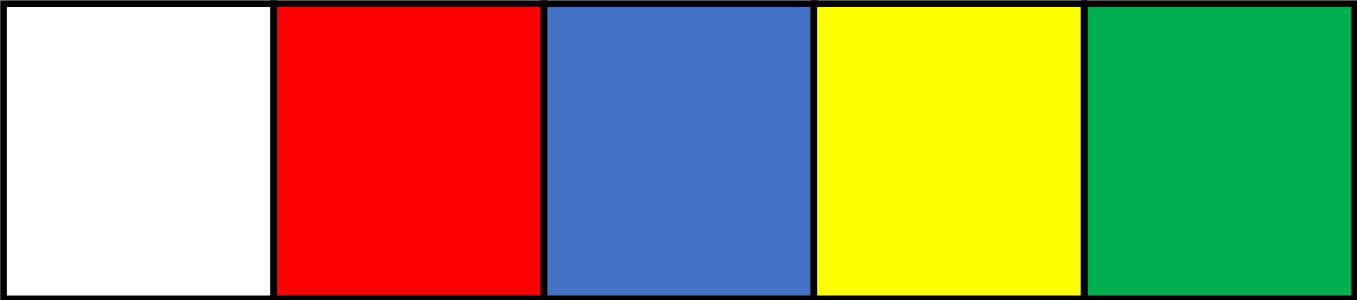


• Variable(s) :

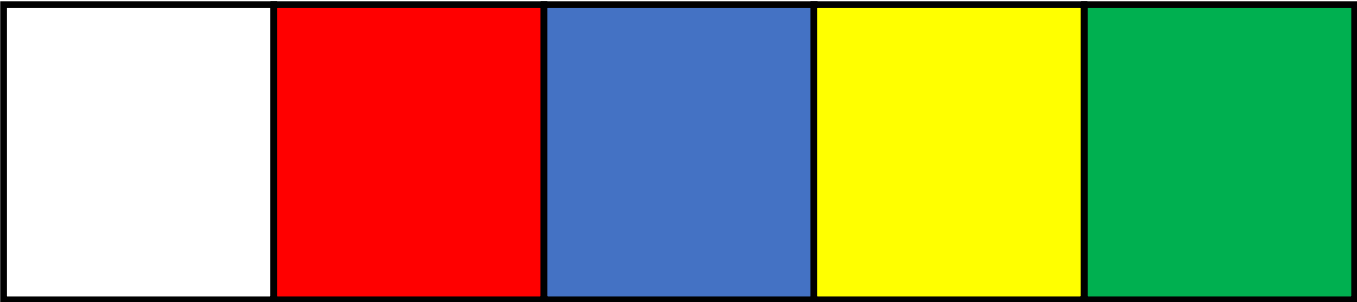
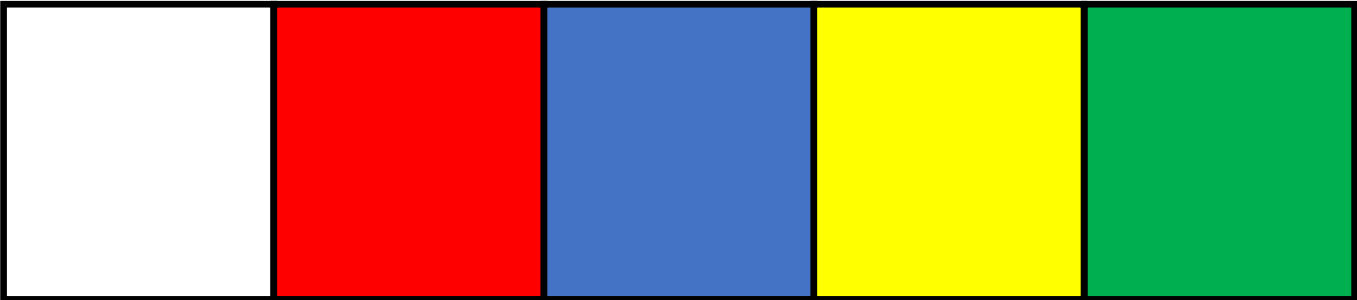
- ✓ Largeur et longueur de la zone
- ✓ 4 cartons dans le code couleur mystère (au lieu de 5), si les parties sont trop longues !

Planche de cartons de couleur à imprimer et à plastifier

Terrain 1 : 1 lot de cartons pour le contrôleur ; 1 lot de cartons identique pour l'équipe de relayeurs



Terrain 2 : 1 lot de cartons pour le contrôleur ; 1 lot de cartons identique pour l'équipe de relayeurs



Terrain 3 : 1 lot de cartons pour le contrôleur ; 1 lot de cartons identique pour l'équipe de relayeurs

