

Cycle 2

Jour 1 : Le relai du Master Mind

Domaine :

Mathématiques : Résolution de problèmes

Education physique et sportive : Conduire un affrontement collectif ou inter individuel

Compétence :

- ✓ Chercher collectivement à résoudre un problème atypique

Organisation : Equipes de 5 joueurs

- ✓ 1 meneur de jeu
- ✓ 4 relayeurs

But du jeu : être la première équipe à trouver la combinaison secrète du meneur adverse.

Matériel :

Par équipe :

- * Coupelles de couleurs

Niveau 1: 3 couleurs

Niveau 2: 4 couleurs

Niveau 3: 5 couleurs

- * Plots

Niveau 1: 3 plots

Niveau 2: 4 plots

Niveau 3: 5 plots

- * Une feuille avec des feutres de chaque couleur pour le meneur

- * Un cerceau pour chaque équipe

Déroulement :

Le meneur de chaque équipe doit sur une, feuille de papier, écrire son code secret. Il n'a le droit d'utiliser chaque couleur qu'une seule fois.

Il aligne devant lui les plots couchés et place sur le coté les coupelles à utiliser par l'équipe adverse.

Les 4 relayeurs de l'équipe adverse sont placés dans leur embut matérialisé par le cerceau, en face du meneur et à bonne distance pour que les élèves soient obligés de courir.

Au top départ, le premier relayeur va venir placer une coupelle devant 1 des plots. Il n'a droit qu'à un seul déplacement. Si celle-ci est à la bonne place, le meneur relève le plot, sinon, il le laisse couché.

Le second relayeur peut, à son tour, prendre une nouvelle coupelle ou changer de place celle déjà positionnée devant le meneur. Et ainsi de suite...

Si toutes les coupelles ont été positionnées mais de manière incorrecte, les relayeurs n'ont droit qu'à une seule inversion par passage.

Attention, comme pour le relai classique, un relayeur ne peut partir que si le coéquipier précédent lui a taper dans la main

Variables :

- * Mettre plus de coupelles de couleur que de plots
- * Possibilité pour le meneur de mettre plusieurs fois la même couleur dans son code secret