

MASTERMIND OLYMPIQUE

METTRE EN PLACE 2 OU 3 ÉQUIPES

OBJECTIF : REPRODUIRE LE CODE DANS LE BON ORDRE. PARCOURS EN BINÔME. CHAQUE ÉQUIPE DÉSIGNE UN MASTER.

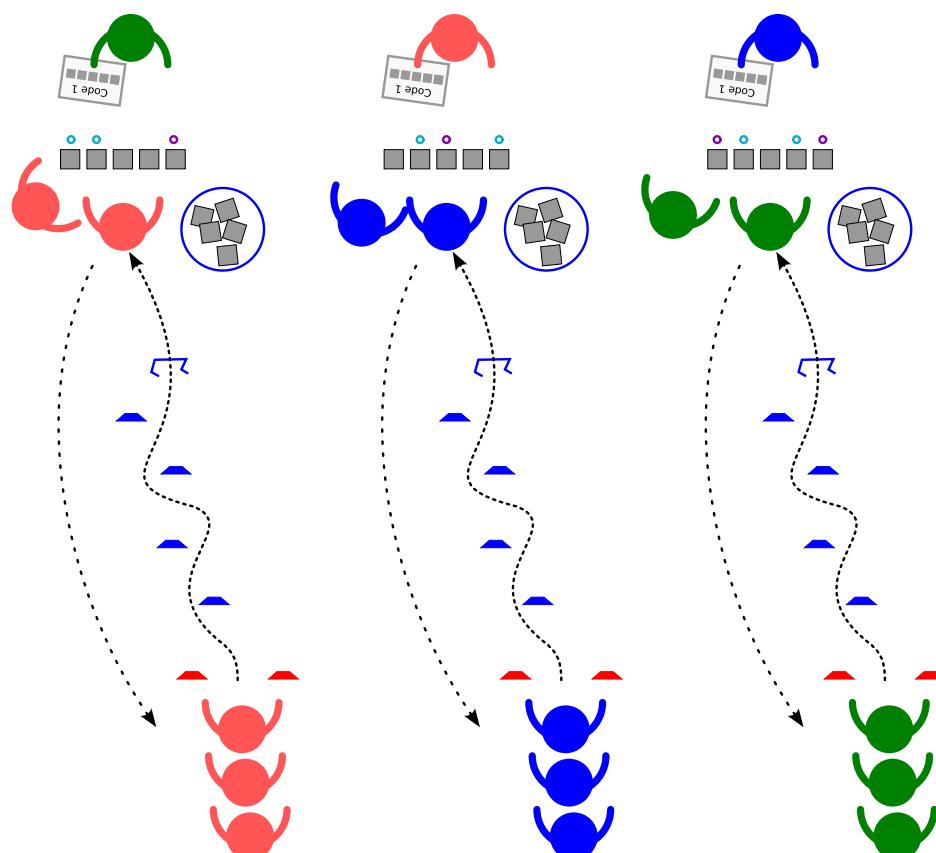
LES PARTICIPANTS RÉCUPÈRENT UNE IMAGE DANS LA RÉSERVE ET LA PLACENT DANS L'UNE DES 5 CASES POUR RECONSTITUER LA SÉRIE. LE MASTER PLACE ALORS UN ANNEAU DE COULEUR EN FONCTION DE LA POSITION DE L'IMAGE SUR SON MODÈLE.

1- IMAGES BIEN PLACÉES : JETON BLEU

2- IMAGES PRÉSENTES DANS LE CODE, MAIS MAL PLACÉES : JETON VIOLET

3- IMAGES ABSENTES DANS LE CODE : PAS DE JETON

VARIANTE POUR LES PLUS PETITS : CHERCHER SIMPLEMENT À REPRODUIRE CODE VISIBLE. LES CARTES SONT RETOURNÉES AU DÉBUT DU JEU. L'ENFANT PIOCHE UNE CARTE. SI CELLE-CI EST PRÉSENTE DANS LE CODE, IL LA PLACE AU BON ENDROIT. SI ELLE N'EST PAS PRÉSENTE, IL PEUT LA METTRE DE CÔTÉ. IL PASSE ENSUITE LE RELAIS.



● L'image est bien placée

● L'image est mal placée

Pas d'anneau → L'image n'est pas dans le code