

# Fonctions exécutives

## Pratique : Jeu de société Mastermind

**Sujet : Mastermind**

**Objectif : Travailler la mémorisation, planification**

### Compétences :

Transversales : Compétences transversales instrumentales :

- Agir et réagir
- Se donner une stratégie de recherche
- Mettre en œuvre (PIASC)

➔ **Intérêt pédagogique :** Travailler la réflexion , la déduction, la logique et la planification

## Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

## Matériel

### Contenu du jeu :

- Le plateau de Mastermind.
- Les pions de 4 couleurs différentes.
- Règle du jeu.



Source image :  
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Mastermind>

### Cycle ou classe du public visé :

Tous

# Déroulement

## Mise en place du jeu :

Le but du jeu est de trouver une combinaison secrète de quatre pions en un minimum de combinaisons.

Dans un premier temps, les élèves doivent choisir avec leur adversaire qui va élaborer la combinaison secrète et qui va essayer de la trouver. Le choix fait, chaque joueur se positionne du côté du plateau correspondant à son rôle. Avant de lancer la partie, les élèves vont devoir décider du nombre de manche qu'ils souhaitent jouer afin de s'assurer d'avoir un gagnant à la fin du jeu.

Pour commencer le jeu, le joueur qui lance le défi, élabore sa combinaison sans la dévoiler à l'autre joueur ! Le second joueur peut alors commencer à faire des propositions de combinaisons. Pour ce faire il doit insérer quatre pions dans la première ligne situé la plus près de lui.

Ensuite, le joueur qui a élaboré la combinaison secrète utilise des pions blancs pour indiquer qu'un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison mais pas à la bonne place. Si dans la proposition, un ou plusieurs pions de couleurs sont bien dans la combinaison et à la bonne place, celui-ci l'indique avec des pions rouges.

Le joueur devant deviner la combinaison continue ainsi en proposant sur la seconde ligne une autre proposition, en prenant en compte les indications des pions rouges et blancs. Si la combinaison est correcte, le joueur qui a élaboré la combinaison secrète révèle le code et la manche est terminée.

Les rôles sont alors inversés et la seconde manche peut commencer !



## Les points positifs

Le jeu peut être joué de deux à cinq joueurs.

La durée maximum du jeu est de 30 minutes.

Peut avoir une valeur thérapeutique sur l'exercisation de l'observation, de la mémoire et du décodage d'informations.

Motive les élèves

Permet de travailler des fonctions exécutives importantes qui sont utiles à l'élève afin de s'organiser et de prévoir diverses activités.