

LE MASTERMIND SPORTIF

MATERIEL : 8 petits objets de couleur (par exemple : 2 bleus, 2 rouges, 2 verts , 2 jaunes).

BUT DU JEU : Tu vas devoir reconstituer la combinaison qu'un parent, frère, sœur ou copain/copine aura cachée.

ORGANISATION : Le départ se fait loin de l'endroit où la personne attend avec la combinaison cachée devant elle. (Dans une autre pièce par exemple).



Pendant ton trajet, tu dois varier les types de déplacements, et tu dois faire un trajet au moins :

- 1 fois en à quatre pattes, sans que les genoux en touchent le sol, bras tendus.
 - 1 fois en serpent, allongé au sol, comme si tu rampais à la force de tes bras.
 - 1 fois en grenouille ou en lapin.
 - 1 fois en crabe, de côté, une jambe après l'autre. (ATTENTION : cette position peut être douloureuse)
 - 1 fois en araignée
- > à toi de choisir l'ordre.

Tu ne peux transporter qu'un seul objet de couleur à la fois.

Une fois devant le maître de la combinaison, tu dois poser l'objet que tu tiens devant l'endroit où tu penses que se trouve l'autre objet de la même couleur !

- 1- Si tu as bon, le maître de la combinaison dévoile l'objet de couleur et le pose à côté.
- 2- Si tu t'es trompé(e), tu retournes vite chercher un nouvel objet.
- 3- Tu ne peux changer un objet de place que si tu as obtenu une bonne réponse sur le trajet précédent.

VICTOIRE : Tu gagnes lorsque tu as réussi à reproduire la combinaison cachée.

REMEDIATION : Si c'est trop facile, tu peux augmenter le nombre d'objets, mais il y aura beaucoup plus d'aller-retour à faire !

Cet exercice te fera travailler les déplacements, ta logique et ta mémoire

Bonne activité !