



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

### IDETYPE:

Leg og bevægelse

### ALDERSGRUPPE:

Fra 12 år

### REKVISITTER:

Aktivitetsringe, kegler og byggeplint.

### ANTAL:

2 el. flere

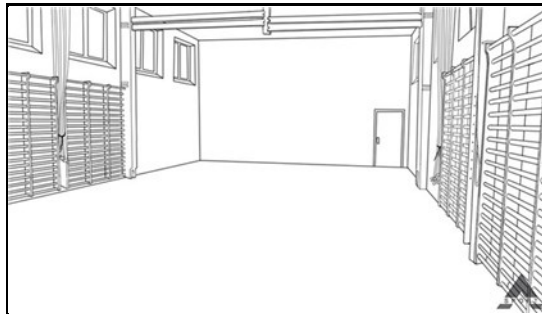
### VARIGHED:

Ca. 20 minutter

## Mastermind i bevægelse - Udskoling:

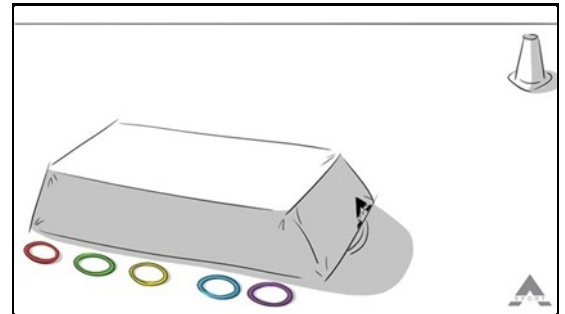
Bag ved en skumplint sidder en master, der fordeler 5 farvede ringe i et bestemt mønster. Foran og i en passende løbe-afstand står en lille gruppe som på skift hjælpes ad med at bryde koden. Deres opgave er altså at placere ringene i samme farve-mønster af ringe, som masteren har lagt bag plinten. De må dog ikke komme tættere på, end at de ikke kan se ringene bag plinten og dermed afsløre koden. Masteren har til opgave at guide holdet, og når de har placeret en ring på den rigtige position, skal masterchefen tilsvarende markere, at de har ramt rigtigt. Han placerer ringen på plinten, så det er nemt at se for deltagerne. For at skærpe tanke og hurtighed er det en oplagt ide at indføre en tidsfaktor og altså måle tiden eller have en stoptid og derefter tælle hvor mange af farvekoderne, de har "knækket". Hver gang en hel kode er fundet skifter man til en ny masterchef, der hurtigt vælger et nyt farve-mønster.

### SÅDAN GØR DU:



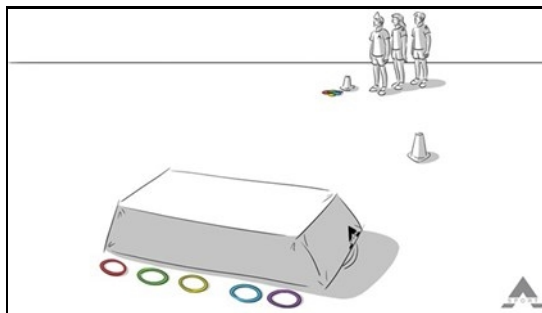
#### Område

I klasselokalet, i en gymnastiksal, på gangen eller udenfor på græsset finder I et rimeligt stort areal tømt for inventar/ting.



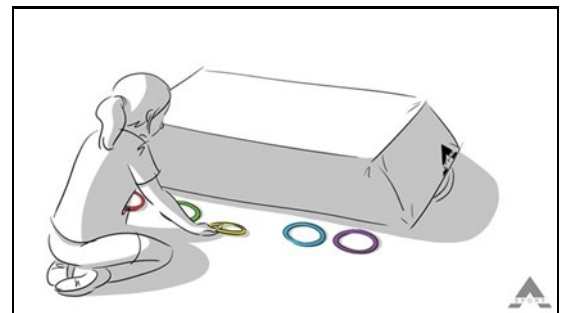
#### Opstilling

I får opstillet 'spil-området' ved hjælp af aktivitetsringe i 5 farver, 1 kegle og 1 plint.



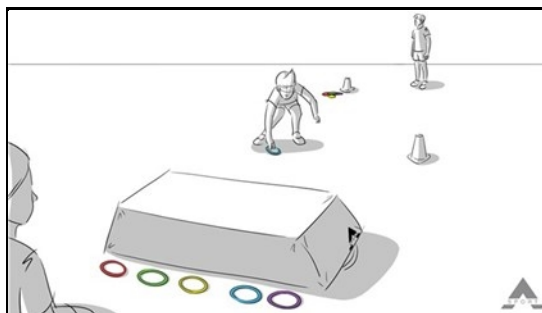
#### Start

I passende afstand fra 'spil-området' markerer I startpunktet evt. med en stor kegle.



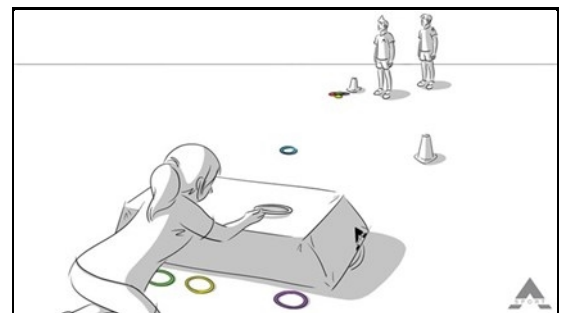
#### Master-chef

Inden spillet starter har master-chef fundet koden, som de andre deltagere skal knække.



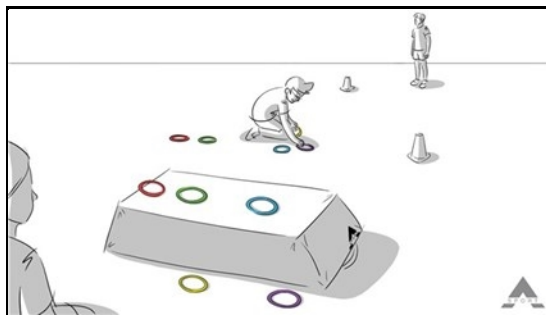
#### Skiftevis

I skiftes til at løbe hen til afleveringsstedet ved 'spil-området' for at placere én af farverne I har fået udleveret.



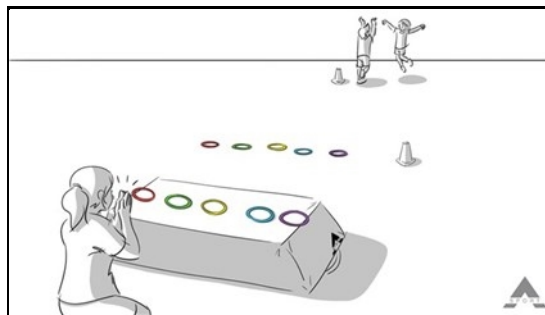
#### Korrekt farve

Hvis farven bliver placeret rigtigt, markerer master-chef en aktivitetsring i den rigtige farve og position på plinten.



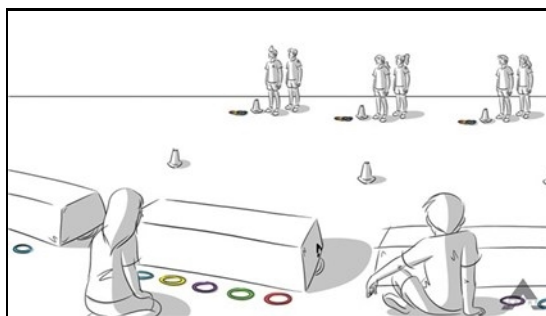
### Flytte farver

Når alle aktivitetsringe er placeret, dog uden at have knækket hele koden, er næste step at flytte en farve af gangen.



### Koden knækket

Spillet er slut, når alle farver er placeret korrekt i forhold til master-chefs kode.



### Flere hold

Det er oplagt at være flere hold, der kæmper mod hinanden. Hvert hold har deres eget 'spil-område'.



### Konkurrence

En pulsgivende vinkel kan være at køre tid på som faktor. Hvem er hurtigst til at knække koden? Held og lykke med Mastermind i bevægelse!

