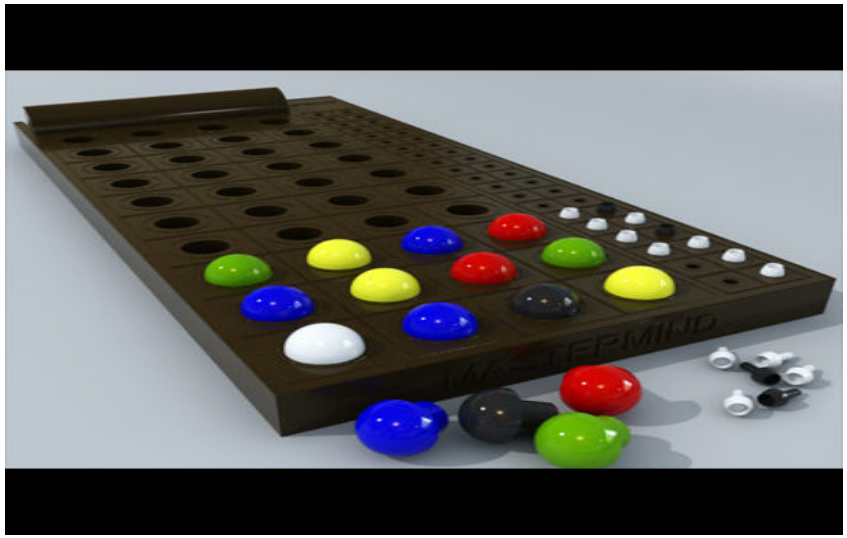
MASTER MIND

De la 5ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)

Jeu pour 2 joueurs

(6 couleurs pour 4 places)

- on peut jouer avec plus ou moins de pions et plus ou moins de couleurs
- ces variables permettent d'adapter le jeu aux différents degrés scolaires
- pour la 5ème année de programme, les élèves peuvent commencer par chercher 3 pions, avec 5 couleurs de base
- au fur et à mesure que la maîtrise de la solution augmente, on peut ajouter un pion et une couleur
- il existe un *MASTER MIND* avec 5 pions à trouver et 8 couleurs de base



PER

MSN 11 (espace)	*MSN 11 (géométrie)*	*MSN 15*	
MSN 21 (espace)	*MSN 21 (géométrie)*	*MSN 25*	✓
MSN 31 (espace)	*MSN 31 (géométrie)*	*MSN 35*	✓

CT ✓

FG ✓

Master Mind HD

Dans ce jeu de stratégie, le joueur cherche à découvrir une rangée de pions grâce à des informations données à propos de leur couleur et de leur position.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- chercher à établir des certitudes :
    * il y a un pion rouge
    * le pion bleu va forcément dans la deuxième case
    * il n'y a donc pas de pion vert
    * le pion jaune ne peut pas aller dans la première case
    * …
- poser des hypothèses et les vérifier :
    * il y a quatre pions de la même couleur
    * le pion vert se trouve dans la dernière case
    * …
- percevoir les informations déterminantes et les liens qui les unissent :
    * si l'information bonne couleur et bonne position se retrouve au premier et au troisième essai, chercher si je peux en déduire quel est le pion qui correspond
    * si je reçois un seul pion bonne couleur et bonne position, je peux en déduire que les trois autres pions ne sont ni de la bonne couleur, ni à la bonne place
- au fil des essais, distinguer les certitudes *(les couleurs et les positions correctes)* et les incertitudes *(les couleurs et les positions qu'il reste à déterminer)*
- à chaque essai, faire rapidement le point sur l'ensemble des essais déjà effectués :
    * les hypothèses de départ sont-elles confirmées ou non par les renseignements fournis par l'autre ?
    * quels sont les choix qui doivent être remis en cause ?
- décider de trouver d'abord la couleur des pions et interpréter les renseignements uniquement en fonction de cet objectif
- après quelques essais, anticiper les choix qui restent encore possibles : « j'essaie de mettre un pion rouge dans la troisième case, si c'est encore *mauvaise position*, il ne me reste plus que la deuxième case à essayer »
- avant de proposer un nouvel essai, vérifier qu'il est cohérent et s'inscrit en complément avec les renseignements reçus aux étapes précédentes
- coordonner les informations reçues aux différents essais

- émettre des hypothèses du type :
    * « si au premier essai je mets 4 pions de la même couleur, je pourrai savoir si cette couleur se trouve dans les pions à découvrir ou non »
    * après avoir reçu deux pions bonne couleur et bonne place, «si je décide que les deux premiers pions sont les bons, je change les deux autres et, au prochain essai, si je reçois de nouveau deux pions bonne couleur et bonne place, je proposerai encore un essai avec ces deux mêmes premiers pions pour valider mon hypothèse
- s'inspirer autant des informations codées par les pions noirs ou blancs que des informations non codées : un essai qui ne reçoit aucun pion « code » peut se révéler être un bon essai puisqu'il permet de se dire que tous ses éléments sont à éliminer
- ...