MASTERMIND.



Find farver, i den rigtig rækkefølge

Der laves en bane. I den ene halvdel er der afmærket et startsted, hvor holdet står. Der skal være 3-5 deltagere på hvert holdet. De har 5 farvekort, som de skal forsøge at placere i den rækkefølge, som masteren har lavet. (Masteren er den person, som laver en farvekode, som holdene så skal gætte).

I den anden ende sidder masteren, som skal placerer 5 farvekort i en bestemt rækkefølge. Man kan gemme farverækkefølgen bag en kasse. Det er vigtigt, at holdene ikke ser den.

Den første deltager fra holdet løber op til masteren og placere en farve. Løber tilbage til holdet og den næste løber og placerer sin farve. Når holdet har afleveret alle farverne, må der byttes rundt på farverne. Dette sker dog først efter at Masteren har guidet holdet.

Masteren har til opgave at guide holdet, og når de har placeret en farve på den rigtig position, skal masteren tilsvarende markere, at de har ramt rigtigt. Han/hun placerer farven foran kassen.

Nu må holdet så løbe op, en af gangen for at bytte rundt på de farver, som ikke er rigtige.

For at skærpe tanke og hurtighed er det en oplagt ide at indføre 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 master, der hurtigt vælger et nyt farvemønster.

Der kan fint laves flere hold. Som så kan dyste mod hinanden.

Antal:
Hvert hold består af 3-5 personer.

Materialer:
En kasse eller andet der kan skærme
Kort med farver. Rød, gul, blå, grøn, sort (kan være farvet papir/karton)
En kegle eller andet til afmærkning

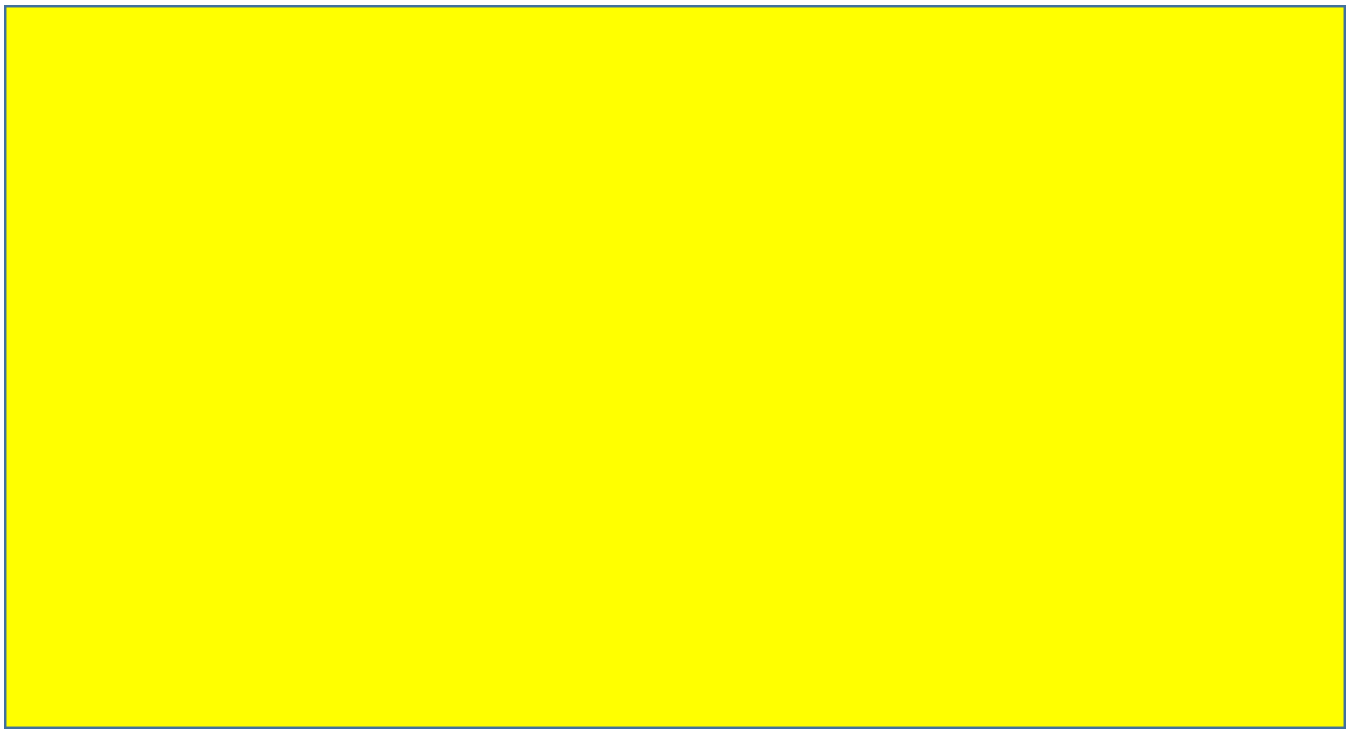
HENTET FRA
SOENDAGSSKOLER.DK

FARVER TIL MASTERMIND.



HENTET FRA
SOENDAGSSKOLER.DK

FARVER TIL MASTERMIND.





FARVER TIL MASTERMIND.



