

S' amuser en pratiquant la gymnastique – lors d'une journée sportive ou pendant une leçon, lors du remplacement d'un collègue absent - c'est possible. On adapte un jeu de société et on choisit des exercices qui correspondent au niveau des élèves. Dans cet article nous avons opté pour le MASTER MIND.



### I. L'IDEE DU JEU

Master Mind est un jeu de société, qui se joue à deux. L'idée du jeu est très simple. La personne "A" a le choix entre dix pions colorés de couleurs différentes. Il place quatre pions masqués d'un petit écran. La personne "B" doit deviner la couleur et l'ordre des pions. Après chaque tour la personne "A" donne l'information concernant le nombre des pions dont la couleur est exacte et le nombre des pions qui se trouvent à leur place exacte.

### II. LES BESOINS MATERIELS

- Différents tableaux préparés -> un pour chaque groupe d'élèves, sur lequel ils pourront noter leurs propositions (voir exemple ci-après)

Groupe:	MASTER MIND
7 2 3 6	✓ ✖
9 1 4 6	-
7 5 2 8	✓ ✓
2 0 3 5	✓ ✓ ✓
3 2 8 0	✖ ✖ ✖ ✖

- Des stylos à bille
- Des agrès, des tapis (voir les exercices fig. 2)
- La description des exercices avec les codes pour chaque groupe (voir roulade avant).

### III. LE JEU DANS LA SALLE

Après avoir positionné le matériel, les élèves se réunissent au milieu de la salle pour l'explication du jeu.

Chaque atelier est accompagné d'une feuille qui représente les instructions pour l'exercice à réaliser et un tableau avec tous les postes numérotés de 0 à 9 (fig. 2).

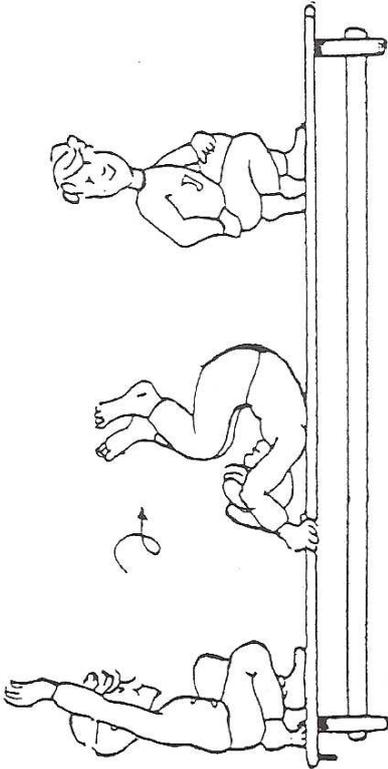
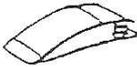
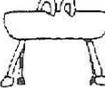
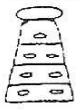
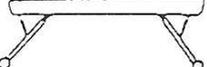
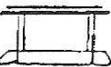
MASTER MIND		
	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	

Fig. 2

On divise les élèves en petits groupes (dix groupes au maximum). Chaque groupe reçoit une feuille à remplir avec le symbole du groupe (le cheval arçons, la poutre, les cerceaux, le saut..) (fig. 3).

Groupe:	<b>MASTER MIND</b>

Fig. 3

Le professeur choisit un code secret de quatre chiffres. Il montre les différents exercices et il met l'accent sur l'objectif à atteindre (par exemple: se relever sans aide des mains).

Quand le jeu commence, chaque groupe exécute un exercice de son choix. Quand chaque membre du groupe a réalisé l'exercice choisi et de manière correcte, on note le numéro de l'exercice dans la première colonne de la feuille à remplir.

Quand le groupe a rassemblé quatre chiffres, les élèves montrent leur feuille au professeur. Celui-ci note combien de chiffres sont exacts, et combien de ces chiffres sont correctement placés (fig. 4). Le groupe qui arrive à trouver le code secret est le vainqueur.

Groupe:	<b>MASTER MIND</b>
<b>1 5 8 4</b>	2 bonnes couleurs 1 à la bonne place

Fig. 4

#### IV. DISCUSSION

Chaque membre du groupe doit exécuter l'exercice mais il peut éventuellement être aidé par ses collègues. Il faut tenir compte des objectifs. Le contrôle se fait par des blessés ou par des adversaires. Les exercices doivent être accessibles à tout le monde.

Dans cet article j'ai choisi la roulade avant (fig. 5). Evidemment on peut lier ce jeu à d'autres mouvements de gym.

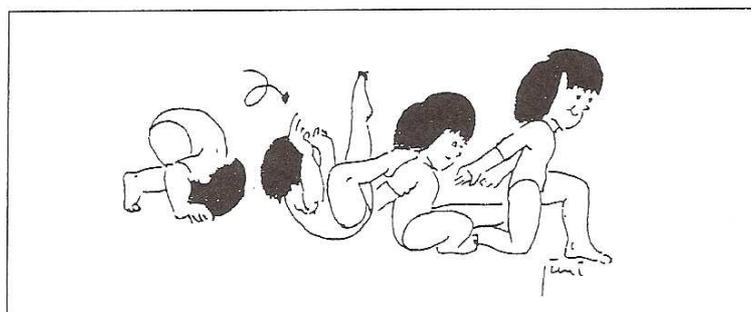


Fig. 5

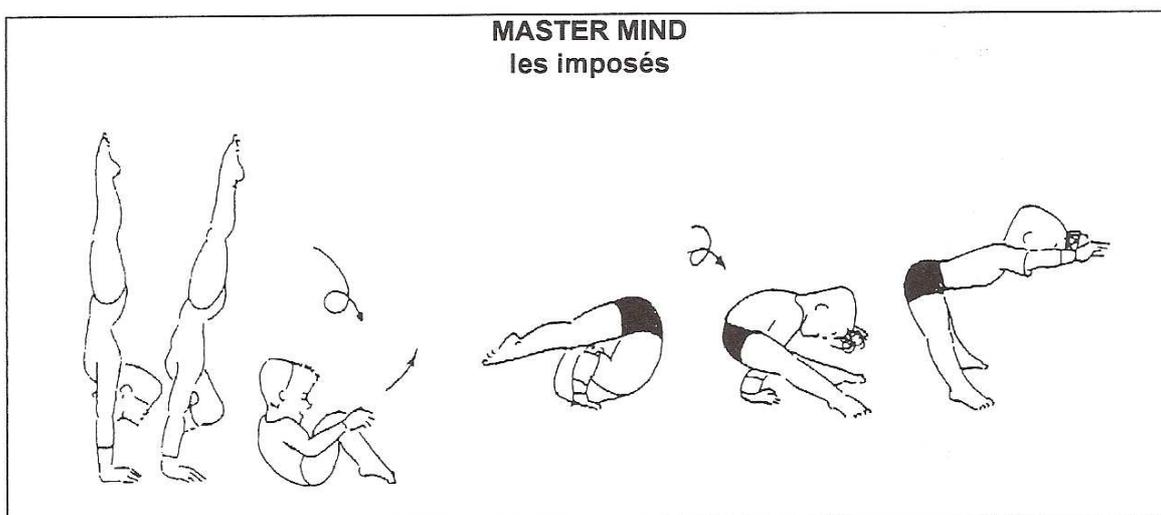
On peut proposer que chaque chiffre ne figure qu'une seule fois dans le code secret. C'est important pour cette organisation que chacun cherche le code mais exécute des exercices différents. Cela empêche les élèves de tricher.

Une première solution pour créer ces conditions, est de prévoir une numérotation des postes différentes pour chaque groupe mais cela surcharge les fiches. Une seconde solution est de prévoir un code différent à trouver pour chaque groupe.

Néanmoins il faut savoir qu'à la fin du jeu, chaque groupe répète constamment les mêmes chiffres dans un autre ordre.

L'expérience nous a appris qu'une heure de leçon suffit pour trouver le code secret. Si on constate que cela dure trop longtemps on peut livrer un chiffre.

#### V. EXEMPLES D'EXERCICES



**MASTER MIND**  
**les imposés**

