Mastermind - Boerenkoolfuif 2020

*1 februari 2020*

# Uitleg

| **Post 7** | **:** | Mastermind (Mastermind) |
| --- | --- | --- |
| **Materialen** | **:** | * 7 kleuren (bier)dopjes (matchen met Tetromino’s) * Lijst met kleurcombinaties * “Codeformulier” * Stift om goede/foute kleuren te markeren |
| **Beschrijving** | **:** | * De spelers gaan Mastermind spelen. Als het lukt om de code binnen de tijd te kraken wint het groepje het spel en ontvangen zij een Tetromino. |
| **Postverloop** | **:** | * Er komt een groepje bij de post, zij willen spelen om een Tetromino te verdienen. Het doel is om de code van de postbemanning te kraken. Hiervoor krijgt het groepje 4 minuten de tijd. * Op een afstand van (ongeveer) 3 meter staan bakjes met gekleurde (bier)dopjes, om de beurt mag een teamlid naar een van de bakjes rennen een een dopje ophalen. **Pas als een teamlid terug is mag de volgende gaan rennen.** * Een kleur komt maar één keer voor in de code * Het opgehaalde dopje wordt op een “codeformulier” gelegd. * De postbemanning geeft aan of:   + Een kleur juist is, maar op de verkeerde plek ligt (maak de rand van het corresponderende vakje zwart)   + Een kleur juist is en op de goede plek ligt (kleur het corresponderende vakje zwart)   + Een kleur niet in de code zit (geen markering op de vakjes) * Als de juiste kleurencombinatie geraden is, krijgt het groepje een Tetromino |
| **Aandachtspunt** | **:** | In eerste instantie wordt pas aangegeven of een kleur goed is wanneer er vier fiches liggen. Als dit qua tijd niet goed uitkomt kan er ook direct na het neerleggen een vakje gekleurd worden. |

# Stroomdiagram

# Benodigdheden

* [Codeformulier](https://drive.google.com/open?id=1BeETQVzuRA3m7Vx-8KnkVNaL-TwLW__p)
* Zwart/witte fiches
* Gekleurde dopjes in 7 kleuren
* Bakjes
* Stopwatch/timer
* [Lijst met kleurcombinaties](https://drive.google.com/open?id=1QyjP8ZZ4zdfphPVOFreBuzH9bdtjgOz_)