

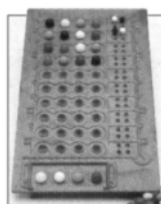
Meester Mint

In het bewegingsonderwijs spreekt men van verschillende arbeidsverhoudingen: leren, oefenen (trainen), kampen en spelen. De verhoudingen tot de bewegingsopdrachten komen vaak gemengd voor. Zo kan men spelend leren of spelend oefenen of kampend spelen. In een artikelenreeks willen we het spelelement in het recreatief turnen terug in de spotlights zetten. Een dankbare techniek om het spelelement in de gymzaal te brengen is het ombouwen van gezelschapsspellen tot bewegingspelen. Mastermind is een klassieker onder de spelen in logisch denken en deductie.



1. HET OORSPRONKELIJK SPEL

Dit bordspel "Mastermind" werd ontworpen door de Israëliische postbode Mordechai Meirovitz en voor het eerst uitgegeven in 1971. Het gezelschapspel wordt normaal tussen twee personen gespeeld. De ene speler is de codemaker en vormt achter een schermpje een geheime code met 4 gekleurde pionnen. De andere speler is de codebreker en moet in zo weinig mogelijk beurten trachten te raden welke kleuren in welke volgorde achter het schermpje prijken. Na elke beurt vertelt de codemaker a) hoeveel kleuren er juist gekozen zijn, en b) hoeveel er op de juiste plaats staan. Er wordt niet vermeld om welke kleuren en om welke plaats het gaat! Met wat inzicht of tactiek is het mogelijk om na vier tot vijf beurten de code te kraken.

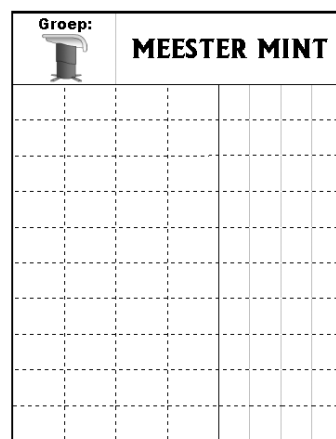


2. 'MEESTER MINT' IN DE GYMZAAL

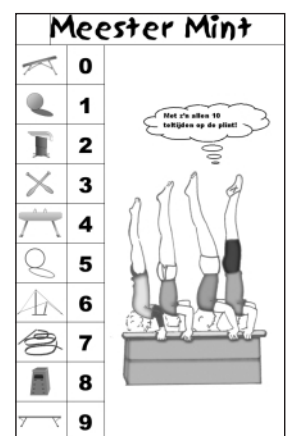
Meester Mint kan ook in de gymzaal gespeeld worden. Echter, om iedereen gelijktijdig mee te kunnen laten spelen dient het spel omgevormd tot worden tot een soort één-tegen-alleen. De trainer is codemaker en maakt een geheime code van vier cijfers. De gymnasten zijn ingedeeld in kleine groepjes en zij zijn de codebrekers. Zij moeten om het eerst, via het uitvoeren van gymopdrachten, de cijfercode trachten te achterhalen.

3. WAT HEB JE NODIG?

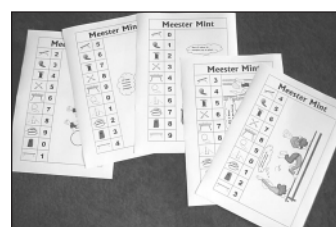
- » 10 (lege) invulbladen met 10 verschillende groepssymbolen (figuur 1) + 10 balpennen
- » 10 kijkwijzers met haalbare gymopdrachten, met telkens een verschillende nummering van de oefeningen (figuur 2 en 3)
- » nodige gymmateriaal voor deze 10 standen



figuur 1: een leeg invulblad van de groep Pegases



Figuur 2: Opdrachtblad met ploegsymbool, nummering en kijkwijzer.



figuur 3: Iedere opdracht krijgt een andere nummering!

4. ORGANISATIE

De gymnasten worden ingedeeld in groepjes van drie of vier gymnasten, met een maximum van tien groepjes. Elk groepje krijgt een verschillend toestel of tuig als groepssymbool (vb. hoepel, paard met bogen, springplank..) en een leeg invulblad. In de gymzaal staan alle toestellen klaar opgesteld voor de tien verschillende opdrachten. Bij elk stand ligt een blad met de opdracht (kijkwijzer figuur 2 en 3) en het cijfer van de opdracht voor elke groep. Er ligt eveneens een balpen.

Na opwarming en speluitleg, starten alle groepjes met het uitvoeren van vier opdrachten naar eigen keuze. Na het correct vervullen van elke opdracht noteren ze het cijfer dat volgens die opdracht hoort bij hun groep. Telkens ze vier opdrachten correct uitgevoerd hebben, bieden ze hun invulblad met de 4 overeenkomstige cijfers aan de trainer aan. Deze noteert hoeveel cijfers er juist geraden zijn (kruisje) en hoeveel van die cijfers er op de juiste plaats staan (kruisje in cirkel).

In overleg met alle groepsleden beslist elk groepje vervolgens welke opdrachten ze nu zullen uitvoeren. Na weer vier opdrachten leggen ze hun invulblad terug aan de trainer voor. Dit tot de code gekraakt kan worden.

Groep: MEESTER MINT									
7	2	3	6	X	⊗				
9	1	4	6						
7	5	2	8	X	X				
2	0	3	5	X	X	X			
3	2	8	0	⊗	⊗	⊗	⊗		

figuur 4: invulblad 'Meester Mint'

5. BESPREKING

Om te beletten dat de spelers geïnspireerd geraken door het voorlopig resultaat van de andere groepjes moet elk groepje andere opdrachten uitvoeren om eenzelfde cijfer te behalen. Vandaar de verschillende nummers voor de opdrachten voor de verschillende groepen.

Je kan het moeilijker maken door een cijfer meerdere keren in de code te laten voorkomen of door een code door meer dan 4 cijfers te vormen. De keuze van de opdrachten wordt bepaald door de mogelijkheden van de gymzaal en van de deelnemers. Je kan als trainer het helpen toelaten of stimuleren. De controle op het correct uitvoeren van de bewegingsopdracht kan door de concurrerende groepjes waargenomen worden. Naast gymthema's kan je ook conditioefeningen als onderwerp nemen. Je kan je laten inspireren door de opdrachten uit het Gymrapport of de Gymmatches. Je kan de jongens laten genieten van de meisjestoestellen en omgekeerd. Je kan onderwerpen kiezen uit de alle takken van de gymnastiek (acro, tumbling, maxitramp, rope skipping...), als het maar veilig en haalbaar is (zie voorbeelden).

Voorbeelden oefenstof 'Meester Mint'



6. BRONNEN

Gantois J; Schroven W, 1992, Turnen speels inoefenen en toepassen van wat we geleerd hebben, in: Looxck A, Bijscholing lichamelijke opvoeding: voor en door leerkrachten, Leuven/Amersfoort: Acco.

- <http://www.anderspel.nl/mastermind.html>
- <http://www.gamingcorner.nl/board-rules.htm>
- http://home.planet.nl/~krull018/onze_spellen.htm
- <http://kongtechnology.com/index.asp?im=mastermind>
- <http://www.abstractstrategy.com/mastermind.html>
- <http://www.spieletest.at/cgi-bin/spiele.cgi?Spiel=22>