

Werkblad Briljant Kwartier 26: KRAAK DE CODE! (mastermind)

Kies samen acht cijfers, letters, kleuren of figuren en schrijf deze in onderstaande tabel:

--	--	--	--	--	--	--	--



Speler 1 (de codemaker) kiest er vier uit en schrijft de code hieronder op.

--	--	--	--



Speler 2 (de codekraker) probeert de code te raden. In hoeveel rondes lukt dit?
Speel het spel daarna nog een keer met de rollen omgedraaid.

Aantal rondes		Speler 1 (codekraker)				Speler 2 (codemaker)		
	1.							
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								

Niet in de code.

Wel in de code.
 Niet de juiste plek.

Op de juiste plek.

Tip 1: Om het spel moeilijker te maken kun je twee keer dezelfde cijfer/kleur/... in de code stoppen.

Tip 2: Om de spellen sneller te spelen speel je twee spellen tegelijk, in plaats van om de beurt.

