

+7 años

8. Mastermind

Elige una combinación de colores para que el jugador contrario lo adivine. Si los colores están bien pero en el orden correspondiente, coloca una bola blanca, si está bien colocará una negra. El juego se termina cuando se adivine la combinación. Los intentos del compañero adivinando el código serán los puntos que se lleve el contrario.

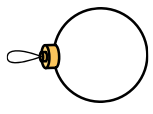
Trabajamos la atención, y la estrategia

Necesitaremos plantillas de los árboles y bolas de diferentes colores

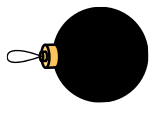
Anota aquí los puntos

Mastermind

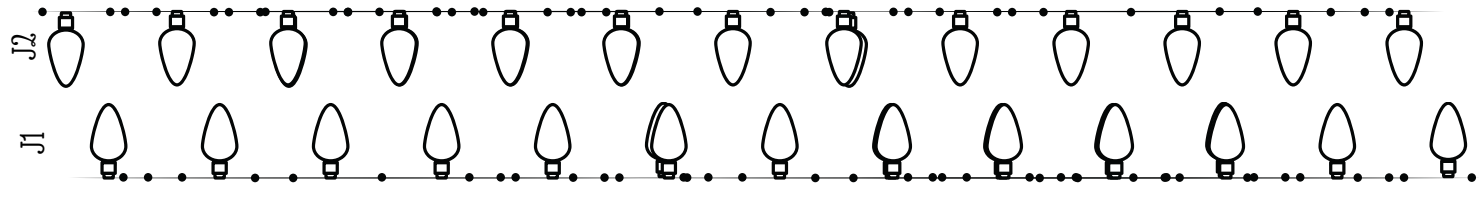
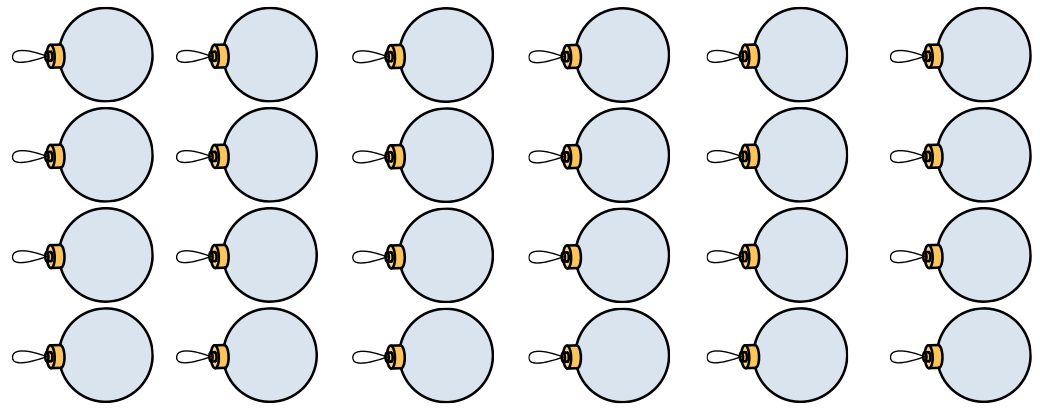
Intentos



Acierto en color



Acierto en color y orden

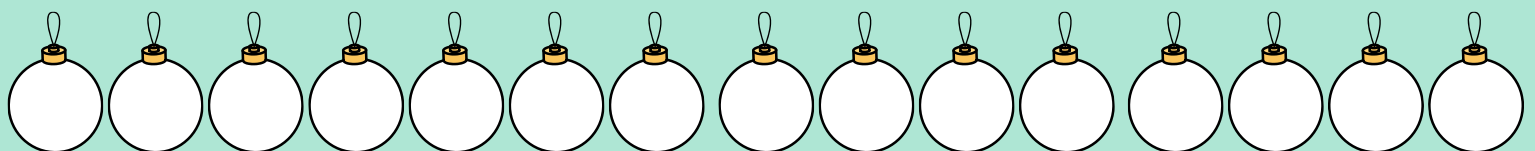
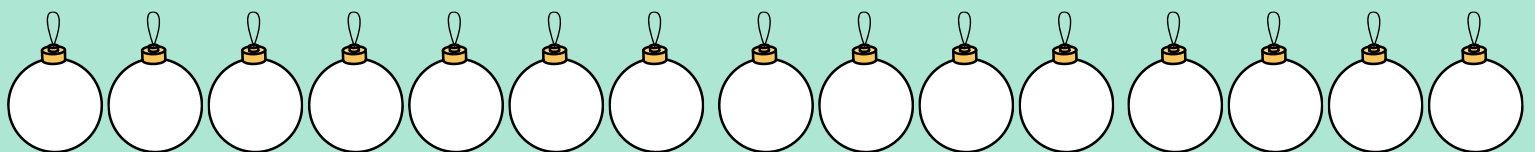
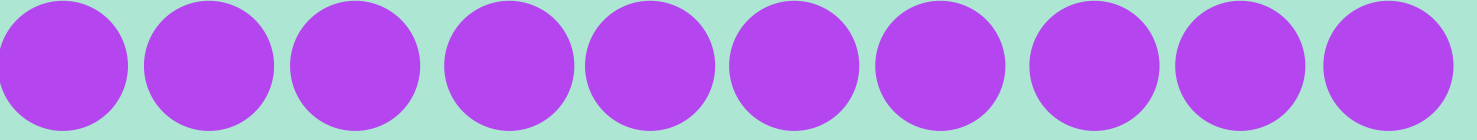
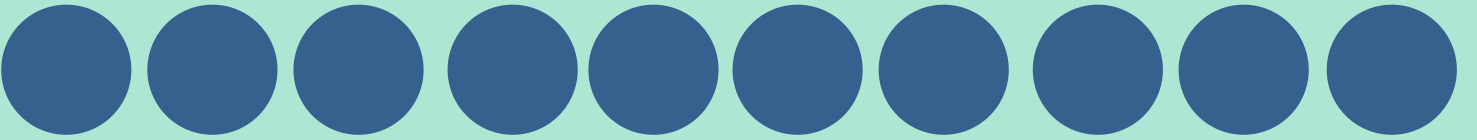
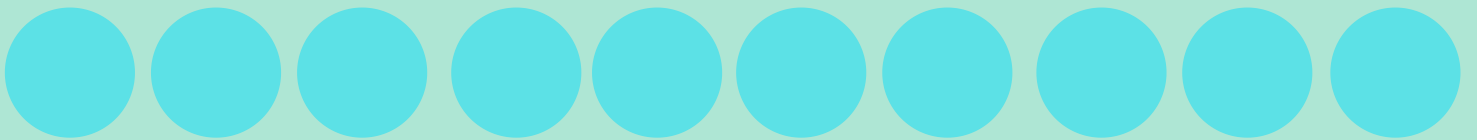
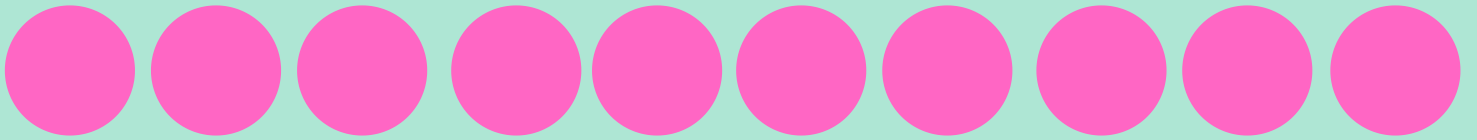
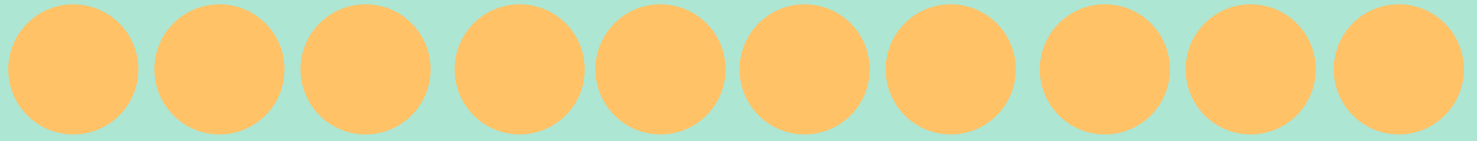
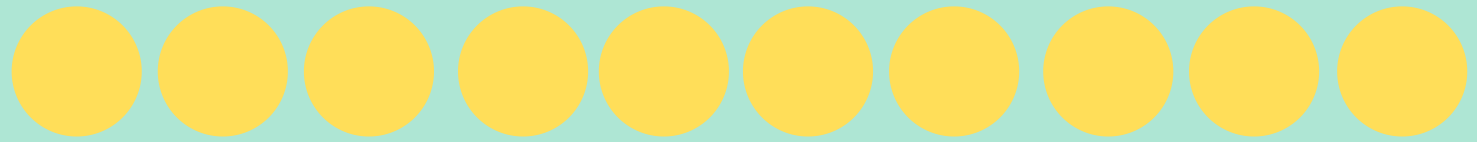
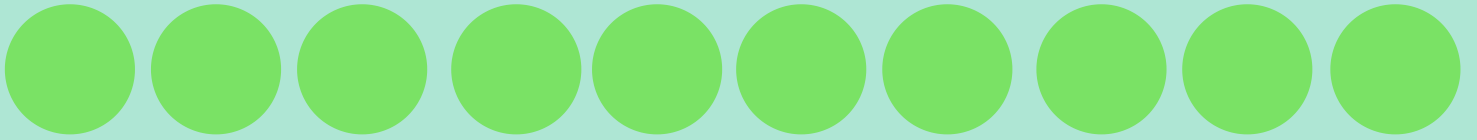
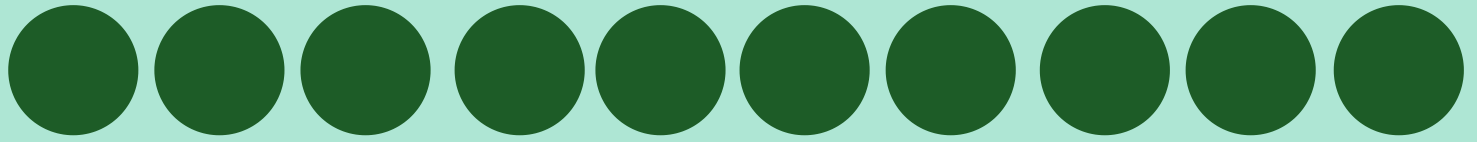
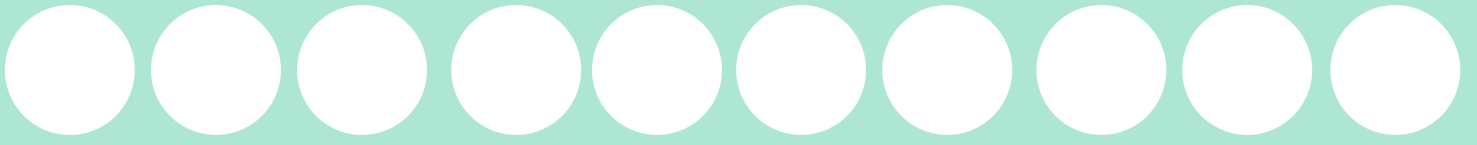
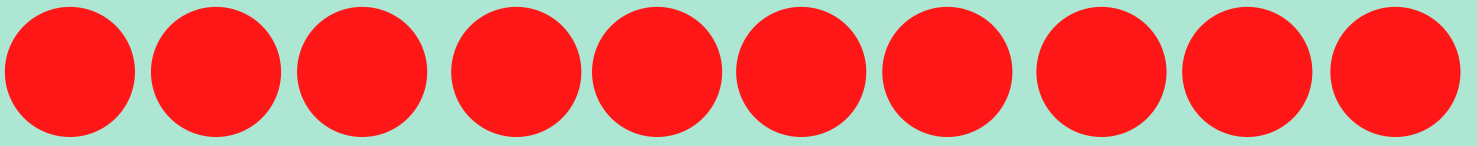


 Mastermind

Elige tu
combinación secreta



Bolas a imprimir



Bolas a imprimir

