

Fiche enseignant / Mission 3 : Le code secret

Domaine : Mathématique

Objectif : Apprendre à chercher

Compétence disciplinaire :

- ✓ Mettre en place un raisonnement mathématique : essai, erreur, hypothèse, déduction.



But à atteindre : Trouver le code secret de 4 chiffres pour ouvrir un coffre. La combinaison est composée des chiffres de 0 à 9, un même chiffre n'apparaît qu'une seule fois.

Matériel :

- ✓ ¹Fiche élève mission 3 « Le code secret »
- ✓ Brouillon ou ardoise pour les essais

Variables didactiques :

- ✓ Le nombre de chiffres dans la combinaison de 3 à 4
- ✓ La possibilité d'avoir deux chiffres identiques ou pas.
- ✓ Une deuxième combinaison (plus difficile), ainsi qu'une grille vierge sont proposées en page 2

Difficulté éventuelle :

Il peut être nécessaire de préciser aux élèves que la position des étoiles n'a pas de rapport avec la position des chiffres de la combinaison.

Réponse attendue :

4802 : L'élève va choisir la carte « 4802 »

Carte piège :

La carte « 4137 » permet d'avoir dans le panel un autre nombre de 4 chiffres commençant par 4, afin d'éviter que l'élève ne choisisse une carte par défaut.

Autres exploitations :

Master mind en EPS <http://capuchonalecole.eklablog.com/mastermind-a132165688>

Master mind en anglais <http://ekldata.com/ohTgpsZIHOBw6rwadq8MD6kb4BA.pdf>

Master mind en ligne <https://www.jeux-gratuits.com/jeu-gratuit-master-mind.html>

<http://www.regledujeu.fr/mastermind/>

Master mind à télécharger pour jouer en local (version limitée mais offrant déjà bien de possibilités)

https://www.pcastuces.com/logitheque/mastermind_deluxe.htm

¹ D'après Access éditions « 70 jeux de logique »

SOLUTIONS Niveau 1

4 9 5 1	X
3 1 6 9	
4 0 3 5	X O
3 1 2 8	O O
8 7 1 2	X O
4 8 0 2	CODE

Autre exercice envisageable (pour s'entraîner, ou pour en refaire un autre...)

6 9 4 3	O O
6 7 5 9	
9 6 0 7	X
3 8 6 0	X O O
2 4 1 3	X O
3 4 0 8	CODE

SOLUTIONS Niveau 2

	CODE
--	------

D'après Acces