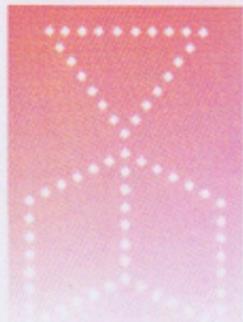
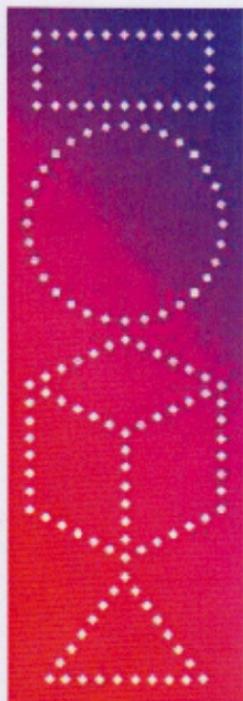


## Cycle 3 – Problème 3

### Les cadenas



1.  Aucune couleur bien placée.
2.  Deux couleurs bien placées.
3.  Deux couleurs bien placées.
4.  Deux couleurs bien placées.

Ce jeu se joue seul ou à 2.  
Vous devez trouver la bonne combinaison  
de couleurs pour ouvrir le cadenas.



### Comment faire pour gagner ?

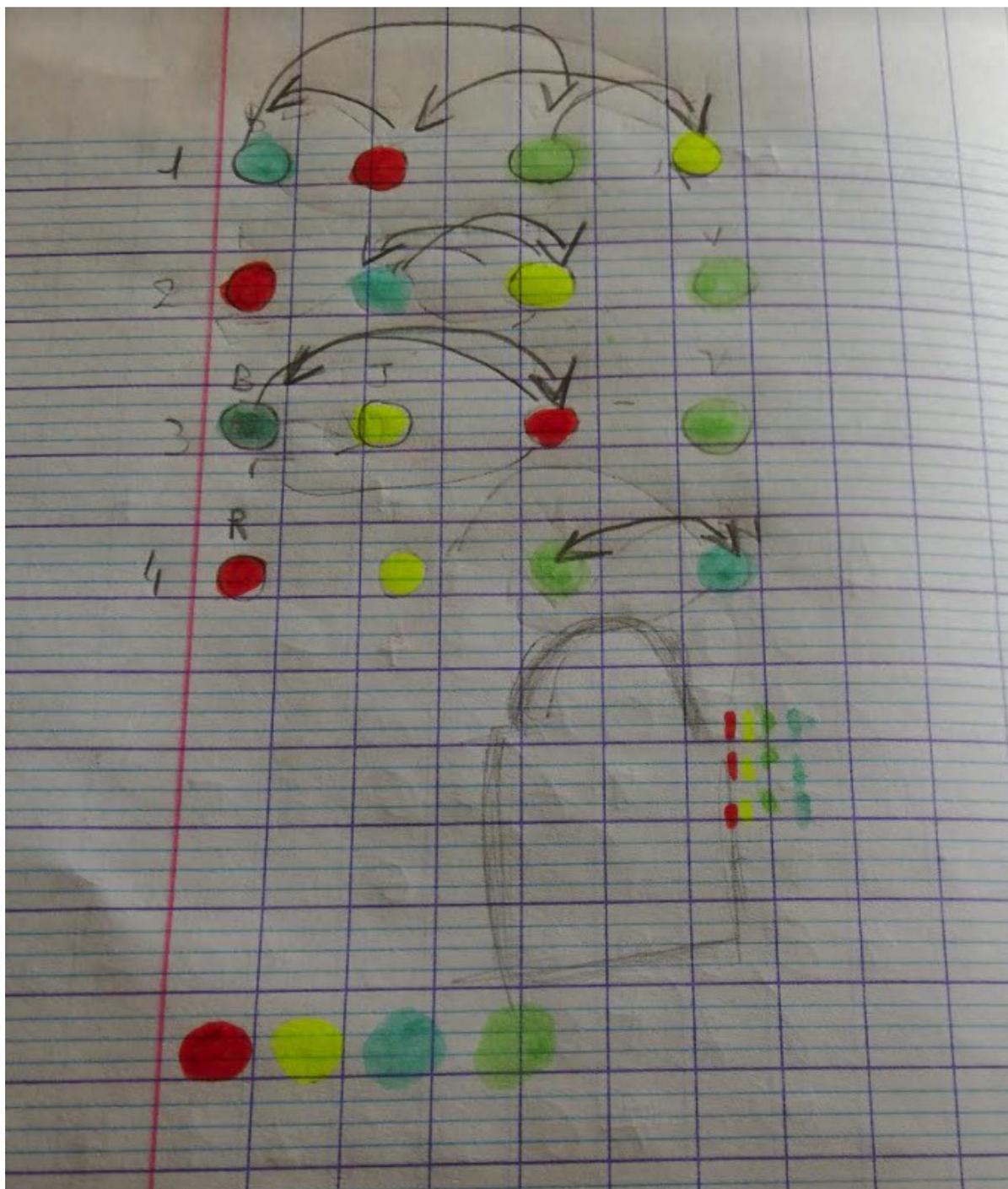
### Activité finale : le coffre-fort

Pour ouvrir un coffre fort, vous devez trouver les trois chiffres du code...



- |              |              |              |                                       |
|--------------|--------------|--------------|---------------------------------------|
| <del>1</del> | <del>2</del> | <del>3</del> | aucun chiffre correct.                |
| <del>6</del> | <del>1</del> | <del>2</del> | un seul chiffre correct - mal placé.  |
| <del>4</del> | <del>5</del> | <del>6</del> | un seul chiffre correct - bien placé. |
| <del>7</del> | <del>4</del> | <del>5</del> | un seul chiffre correct - bien placé. |
| <del>2</del> | <del>1</del> | <del>8</del> | un seul chiffre correct - mal placé.  |
- 7 8 6

## Une procédure de résolution du problème



Certains groupes ont utilisé  
le jeu du Master Mind.