Nos codes secrets

Un nombre entier de 1 à 99. On l'écrit ici, caché derrière le paravent. Quand il est cassé, on en choisit un nouveau.

1 ☐ cassé au tour .....

2 ☐ cassé au tour .....

3 ☐ cassé au tour .....

4 ☐ cassé au tour .....

5 ☐ cassé au tour .....

Répondre honnêtement à toutes les questions. En fin de partie, les codes sont montrés pour vérifier ; une réponse fausse coûte 5 points.

Les questions

Clés	Question posée à une équipe
1	Est-il pair ?
1	Est-il divisible par 3 ?
1	Est-il divisible par 5 ?
1	Est-il divisible par 7 ?
1	Est-il premier ?
1	Est-il un carré parfait ?
1	Est-il supérieur ou égal à 10 ? à 20 ? ... à 90 ?
2	Quel est le reste de sa division par 3 ? par 4 ?
4	Quelle est la somme de ses chiffres ?
4	Quel est son chiffre des unités ?
4	Quel est son chiffre des dizaines ?
1	**Proposer un nombre** : juste, le code est cassé (+5) ; faux, l'équipe visée gagne 1 point.

Notre tour

1. Une flashcard : juste, 2 clés ; fausse, 1 clé. Pas plus de 8 clés.
2. Poser des questions, proposer des nombres... ou garder ses clés.

Points : code cassé +5 ; proposition fausse : +1 pour l'équipe visée ; en fin de partie : +2 si notre code n'a jamais été cassé. Les clés restantes ne comptent pas.

Astuce : les réponses sont publiques. Garder ses clés pour poser plusieurs questions dans le même tour évite de travailler pour les autres.



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....

Nos codes secrets

Un nombre entier de 1 à 99. On l'écrit ici, caché derrière le paravent. Quand il est cassé, on en choisit un nouveau.

1 ☐ cassé au tour .....

2 ☐ cassé au tour .....

3 ☐ cassé au tour .....

4 ☐ cassé au tour .....

5 ☐ cassé au tour .....

Répondre honnêtement à toutes les questions. En fin de partie, les codes sont montrés pour vérifier ; une réponse fausse coûte 5 points.

Les questions

Clés	Question posée à une équipe
1	Est-il pair ?
1	Est-il divisible par 3 ?
1	Est-il divisible par 5 ?
1	Est-il divisible par 7 ?
1	Est-il premier ?
1	Est-il un carré parfait ?
1	Est-il supérieur ou égal à 10 ? à 20 ? ... à 90 ?
2	Quel est le reste de sa division par 3 ? par 4 ?
4	Quelle est la somme de ses chiffres ?
4	Quel est son chiffre des unités ?
4	Quel est son chiffre des dizaines ?
1	**Proposer un nombre** : juste, le code est cassé (+5) ; faux, l'équipe visée gagne 1 point.

Notre tour

1. Une flashcard : juste, 2 clés ; fausse, 1 clé. Pas plus de 8 clés.
2. Poser des questions, proposer des nombres... ou garder ses clés.

Points : code cassé +5 ; proposition fausse : +1 pour l'équipe visée ; en fin de partie : +2 si notre code n'a jamais été cassé. Les clés restantes ne comptent pas.

Astuce : les réponses sont publiques. Garder ses clés pour poser plusieurs questions dans le même tour évite de travailler pour les autres.



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....

Nos codes secrets

Un nombre entier de 1 à 99. On l'écrit ici, caché derrière le paravent. Quand il est cassé, on en choisit un nouveau.

1 ☐ cassé au tour .....

2 ☐ cassé au tour .....

3 ☐ cassé au tour .....

4 ☐ cassé au tour .....

5 ☐ cassé au tour .....

Répondre honnêtement à toutes les questions. En fin de partie, les codes sont montrés pour vérifier ; une réponse fausse coûte 5 points.

Les questions

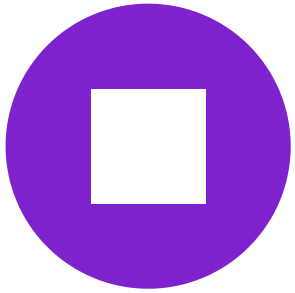
Clés	Question posée à une équipe
1	Est-il pair ?
1	Est-il divisible par 3 ?
1	Est-il divisible par 5 ?
1	Est-il divisible par 7 ?
1	Est-il premier ?
1	Est-il un carré parfait ?
1	Est-il supérieur ou égal à 10 ? à 20 ? ... à 90 ?
2	Quel est le reste de sa division par 3 ? par 4 ?
4	Quelle est la somme de ses chiffres ?
4	Quel est son chiffre des unités ?
4	Quel est son chiffre des dizaines ?
1	**Proposer un nombre** : juste, le code est cassé (+5) ; faux, l'équipe visée gagne 1 point.

Notre tour

1. Une flashcard : juste, 2 clés ; fausse, 1 clé. Pas plus de 8 clés.
2. Poser des questions, proposer des nombres... ou garder ses clés.

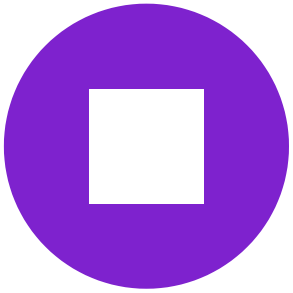
Points : code cassé +5 ; proposition fausse : +1 pour l'équipe visée ; en fin de partie : +2 si notre code n'a jamais été cassé. Les clés restantes ne comptent pas.

Astuce : les réponses sont publiques. Garder ses clés pour poser plusieurs questions dans le même tour évite de travailler pour les autres.



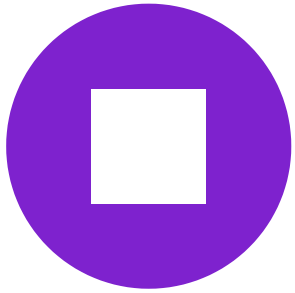
Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....

Nos codes secrets

Un nombre entier de 1 à 99. On l'écrit ici, caché derrière le paravent. Quand il est cassé, on en choisit un nouveau.

1 ☐ cassé au tour .....

2 ☐ cassé au tour .....

3 ☐ cassé au tour .....

4 ☐ cassé au tour .....

5 ☐ cassé au tour .....

Répondre honnêtement à toutes les questions. En fin de partie, les codes sont montrés pour vérifier ; une réponse fausse coûte 5 points.

Les questions

Clés	Question posée à une équipe
1	Est-il pair ?
1	Est-il divisible par 3 ?
1	Est-il divisible par 5 ?
1	Est-il divisible par 7 ?
1	Est-il premier ?
1	Est-il un carré parfait ?
1	Est-il supérieur ou égal à 10 ? à 20 ? ... à 90 ?
2	Quel est le reste de sa division par 3 ? par 4 ?
4	Quelle est la somme de ses chiffres ?
4	Quel est son chiffre des unités ?
4	Quel est son chiffre des dizaines ?
1	**Proposer un nombre** : juste, le code est cassé (+5) ; faux, l'équipe visée gagne 1 point.

Notre tour

1. Une flashcard : juste, 2 clés ; fausse, 1 clé. Pas plus de 8 clés.
2. Poser des questions, proposer des nombres... ou garder ses clés.

Points : code cassé +5 ; proposition fausse : +1 pour l'équipe visée ; en fin de partie : +2 si notre code n'a jamais été cassé. Les clés restantes ne comptent pas.

Astuce : les réponses sont publiques. Garder ses clés pour poser plusieurs questions dans le même tour évite de travailler pour les autres.



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....



Les Cryptographes

Équipe : .....