

#### Fiche 4 : d'après la brochure jeux 5 de l'APMEP

L'atelier « messages codés » permet de travailler les tables de multiplication « à l'envers ». Il faut retrouver une décomposition multiplicative de chacun des nombres qui composent le message codé puis utiliser la grille pour trouver la lettre cachée.

Décode le message en utilisant la grille

[12-9-56] [8-80-54-12-35-10-18] [10-60-16] [20-10]

[27-55-6-16-18-22-28-18-10] [24-10] [44-63-64-16]

[12-9-56] [15-10-11-25-35-10-36-10] [10-60-16]

[20-10] [27-55-6-16-18-22-28-18-10] [24-10] [18-22-8-35-

15-10]

[12-9-56] [16-18-9-35-60-35-10-36-10] [10-60-16] [20-10] [27-55-6-16-18-22-28-18-10] [24-

10] [36-22-16-35-6]

[12-9-56] [16-9-11-16] 48 ' [22-27-27-18-9-27-44-10] [22-11-25] [30-18-22-6-27-44-10-48]

15' [11-6] [22- 18-30-18-10]

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	W	Y	K	J	Q	N	F	P	O	E	U	M
2	Y	J	N	P	E	M	Q	T	R	L	A	D
3	K	N	O	M	D	R	P	D	C	B	V	M
4	J	P	M	T	L	D	I	R	M	O	H	S
5	Q	E	D	L	X	B	I	O	P	F	O	S
6	N	M	R	D	B	M	G	S	E	S	B	T
7	F	Q	P	I	I	G	V	N	A	H	C	S
8	P	T	D	R	O	S	N	U	T	R	L	E
9	O	R	C	M	P	E	A	T	D	A	I	T
10	E	L	B	O	F	S	H	R	A	Z	G	L
11	U	A	V	H	O	B	C	L	I	G	B	N
12	M	D	M	S	S	T	S	E	T	L	N	M