



Les messages codés

Se Déplacer



Un peu de piment pour des jeux en patrouille, par équipes de deux ou trois : des messages le long du chemin, avec des codes plus ou moins originaux. **ATTENTION** : indique la clé (sous forme déguisée, sous forme de devinette) sur les messages aux codes peu courants.

Le morse

- allo .-
- bonaparte -...
- coca-cola -.-
- docile -..
- est .
- farandole ...-
- gondole --
- hilarité ...
- ici ..
- jablonovo ----
- koïnor -.-
- limonade .-..
- moto --
- noël -.
- ostrogoth ---
- philosophe ...-
- quoquorico ---
- ramoneur .-
- sardine ...
- thon -
- union ..-
- valparaiso ...-
- wagon-post ...-
- x porte des lunettes -.-
- yoshimoto -.-
- zoroastre -.-

- 1 .----
- 2 ..---
- 3-
- 4-
- 5
- 6 -....
- 7 ----
- 8 ---
- 9 ----
- 0 -----

L'astuce

- Le son « o » ou « on » dans une syllabe => une barre
- Un autre son => un point

Décoder du morse

Voici maintenant une grille pour t'aider à décoder un message reçu en morse.

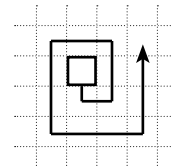
- Les cases blanches représentent un point.
- Les cases grisées représentent une barre.

1		E				T			
2	I		A		N		M		
3	S	U	R	W	D	K	G	O	
4	H	V	F	L	D	B	X	C	Y

L'escargot

Tu dessines un quadrillage. La première lettre du message est inscrite au centre du quadrillage. Les autres sont portées dans les cases en suivant une spirale partant de la case centrale. Exemple : Allez vers le peuplier situé au nord.

		I	S	R	E	I
		T	E	V	Z	L
		U	R	A	E	P
		E	S	L	L	U
		A	L	E	P	E
		U	N	O	R	D



L'alphabet des templiers

La présence d'un point dans le deuxième tableau et dans la deuxième croix permet de distinguer toutes les lettres.

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R
	T		X		
S		U	W	.	Y
	V			Z	

Exemple : Archie devient :



La grille magique

Tu prends une grille normale. Ensuite, tu découpes un papier de même dimension que cette grille. Dans ce papier, d'une manière aléatoire, tu fais quelques trous.

Chaque trou correspond à une case de la grille. En superposant les deux éléments, ton message apparaît alors. Seul le possesseur de la « grille trouée » peut lire ton message. Exemple : Allez vers le peuplier au nord.

A	X	M	L	U	W	E	L	J	P
Z	E	W	D	Z	E	V	O	K	E
R	O	P	S	J	I	Q	N	S	Q
I	K	L	E	K	O	E	S	I	O
L	E	S	P	T	E	M	P	R	U
L	P	D	F	U	B	A	L	J	P
X	U	L	G	I	L	E	M	Z	R
S	M	I	F	M	T	K	X	H	I
E	U	E	E	C	V	S	A	T	U
C	D	N	D	R	O	N	R	G	D

A		L			L				
	E		Z		V				E
R		S							
		L			E				
		P			E				U
	P								
		L			I		E		R
S		I			T				
	U		E				A		U
		N			O				



A l'encre sympathique

Tu trempe ta plume dans du jus de citron. Tu écris ton message sur un papier. Tu laisses sécher. Ton message disparaît alors.

Tu peux utiliser aussi de la salive, du lait, du vinaigre, du jus de pomme de terre ou d'oignon (coupe le légume en deux et frotte directement ta plume sur la pulpe).

Pour le voir réapparaître, tu passes une flamme sous le papier. Attention pas trop près ! Quelques essais sont nécessaires pour tester la qualité du papier et la quantité de jus nécessaire.

En deux lignes

Ecris ton message sur deux lignes : en alternance, une lettre sur la ligne du haut, une sur celle du bas. Pour compliquer les choses, on peut écrire les lettres de chaque ligne par groupes de trois ou quatre, comme s'il s'agissait de mots.



Eau et savon

Trempe une plume à dessin dans un peu de savon liquide (savon vaisselle ou shampoing pour mains) et ensuite écris ton message. Au fur et à mesure que tu écris, l'encre disparaît. Pour faire réapparaître le texte, place la feuille sous un jet d'eau... miracle le message peut être lu.

En carré

Les lettres se succèdent dans un carré, simplement !
Si on découpe le carré, en bandes, on crée un code à tirettes.

Lettres décalées

Chaque lettre est remplacée par celle qui la suit ou la précède dans l'alphabet. Tu peux décaler de plusieurs lettres aussi : le code de Jules César utilisait un décalage de trois lettres.
Un autre exemple est celui de l'avocat (A vaut K).

Le message chiffré

On remplace les lettres par un groupe de deux chiffres. Par exemple : A = 01, B = 02

Le livre codé

Il faut pour cela un livre en deux exemplaires identiques (même édition) ou deux annuaires téléphoniques.

Message lié

Tous les mots sont écrits sans aucun espace, aucune ponctuation entre eux : bonjourlesamiscestarchielamascottedesscoutsécclairseursquivoussalue.

Le principe : tu choisis une page. Tu inscrites son numéro sur une feuille de papier. Ensuite, parcours la page jusqu'à trouver la première lettre de ton message. Tu lui donnes un code en deux chiffres : le premier indique la ligne, le second la position de la lettre. Exemple : 14-4 : la lettre se trouve à la ligne quatorze, c'est la quatrième lettre de cette ligne.

Pour décrypter un message

Pour comprendre un message secret dont tu ne connais pas le code, voici quelques petits trucs :

1. La fréquence des lettres
Par exemple, sur 100 lettres, on rencontre en moyenne 18 lettres E, 8 lettres S...

+ lettre très fréquente	E	environ 18 %
+ lettres fréquentes	SANTIRULO	de 8 à 5 %
+ lettres peu fréquentes	DCPM	de 5 à 3 %
+ lettres rares	QVGF	de 2 à 1 %
+ lettres exceptionnelles	KW	
2. La proportion de voyelles sur l'ensemble des lettres d'un texte clair est d'environ 44 %.
3. Les lettres doublées les plus fréquentes sont, par ordre décroissant : SS LL TT NN MM.
4. Une consonne doublée est toujours précédée d'une voyelle, elle est suivie soit d'une voyelle, soit d'un « R » ou d'un « L ».
5. La voyelle « E » est pratiquement la seule qui est souvent doublée.

