**DECODE**

Nombre d'élèves : 1 à 4

Matériel : PDF "règle du jeu"

PDF "énigmes à décoder"

PDF "disques décodeurs"

PDF "réponses"

Crayons gris + stylos

Une table

Des chaises (5x)

* **But du jeu :**

**Résoudre les énigmes à l'aide du décodeur**

**L'élève qui résout le plus d'énigmes remporte la partie.**

* **Déroulement :**

1. **Répartir les énigmes à résoudre (voir PDF "énigmes à décoder") ainsi que les disques décodeurs (voir PDF "disques décodeurs") aux élèves.**
2. **La feuille des énigmes comporte deux côtés : à gauche les phrases "cryptées" et à droite les espaces vides pour les phrases en anglais. Les "\_" sont des espaces entre les mots.**

**Exemple : 23\_myuz\_xgon\_wz21b = I have four legs**

1. **Chaque élève, à son rythme, doit déchiffrer les phrases "cryptées" et les traduire en anglais en utilisant les disques décodeurs. Afin d'y parvenir, il s'agit de chercher les lettres/nombres indiqués dans les cercles antérieurs et reporter les lettres correspondantes sur les cercles extérieurs des disques décodeurs.**
2. **Les élèves lisent à haute voix les phrases qu'ils et elles déchiffrent.**
3. **Pour chaque énigme, le déchiffrage des trois phrases correspondantes permet aux élèves de répondre à la question "Who am I?" en anglais.**

**Attention : En cas d'utilisation des disques décodeurs originaux et non des photocopies, il faut configurer le disque "chiffres" en alignant m à 1 et configurer le disque "lettres" en alignant x à p.**