

# CODES SECRETS

## Le message invisible :

Un message toujours aussi connu et efficace, le principe est très simple, un message invisible qui apparaît après le passage d'une flamme.

Pour réaliser ce message, tu peux utiliser différentes méthodes:

- L'effaceur, c'est la méthode la plus simple et celle qui marche le mieux.
- Le jus de citron pour les plus courageux, le résultat est le même mais la confection du message demande plus de temps.

## Le message triple :

Le message est écrit partiellement sur trois feuilles différentes, chaque feuille est ainsi illisible mais en combinant les trois le message devient clair.

Tu peux utiliser par exemple du papier calque ou des feuilles blanches pas trop épaisses pour que la lumière puisse passer à travers les trois couches.

## Le message percé :

Pour ce message, il suffit de cacher le véritable message dans un autre message "bidon" : les lettres du véritable message sont poinçonnées d'un trou dans le texte du message "bidon". Ainsi, lorsqu'on regarde le message, les trous ne sont pas visibles mais dès que l'on place le message dos à la lumière ceux-ci apparaissent parfaitement.

Par exemple: "A terre tout le monde, je distingue une ombre tapis au coin du champ", en poinçonnant les lettres soulignées, on obtient le message suivant: "attendre ici".

## Quelques codes classiques :

- Avocat: " A vaut K "
- Cassé: "KC" c'est à dire " K=C "
- Cassis: "K6" c'est à dire " K=6 "
- Casette: "K7" c'est à dire " K=7 "
- Ciseaux: "6O" c'est à dire " 6=O "
- WC: "V=C"
- Hélène: "L=N"
- Elle aime: "L=M"

## Le code à symboles :

Pour ce code, il suffit de faire correspondre à chaque lettre de l'alphabet un symbole différent.

Bien sûr il vaut mieux donner un mot voir une phrase déjà traduite pour les scouts car sinon il est pratiquement impossible de le traduire.

## Les codes à l'aide d'un dictionnaire :

La première façon de procéder est de remplacer chaque mot du message par le mot qui le suit dans le dictionnaire, le message devient alors une succession de mots sans queue ni tête qu'il est facile de traduire à l'aide d'un dictionnaire.

Il est également possible de varier l'indice de décalage, par exemple cinq mots plus loin.

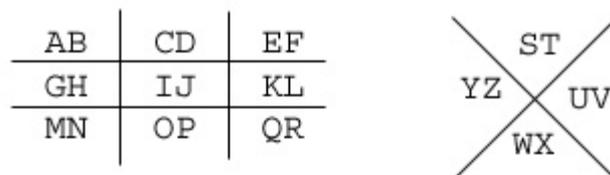
Attention à utiliser le même dictionnaire pour l'encodage et le décodage, car certains dictionnaires sont plus complets que d'autres.

Pour cette méthode il est préférable d'utiliser un livre ordinaire (exemple : l'Azimut ou le Guide) plutôt qu'un dictionnaire. Cette méthode consiste à donner pour chaque mot du message, le numéro de la page, le numéro de la ligne dans laquelle le mot est situé et enfin l'ordre du mot dans la ligne.

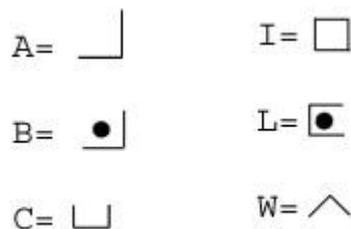
Par exemple cela donnerait : 64, 7, 4 / 45, 3, 8 / ...

## La grille des templiers :

Ce code est facile dès que l'on a compris le système, pour décoder il suffit d'utiliser la forme de la case et le point, il est composé de deux grilles formant treize cases.



Pour chiffrer, on ajoute un point à la deuxième lettre, ce qui donne:



## Le code des nuages :

Pour ce code chaque lettre est représentée par un nuage, pour déterminer de quelle lettre il s'agit, il faut dessiner autant de boules dans le nuage que la place de la lettre dans l'alphabet.

Le A devient donc un rond, le B a deux boules, le C trois boules et ainsi de suite...

## Le code du téléphone :

Pour pouvoir utiliser ce code, il faut connaître les lettres inscrites sur un téléphone portable, puis on peut le coder comme cela:  $X^Y$

X représente le numéro de la touche et Y vaut 1, 2, 3 ou 4 et désigne la première, la deuxième, la troisième ou la quatrième lettre sur la touche correspondante.

Par exemple:  $2^1 = A$  et  $5^1 = J$

## Les codes jouant sur les lettres :

La première façon de procéder consiste à intercaler 1, 2 ou 3 lettres entre chacune des lettres du message. Il suffit juste d'indiquer le nombre de lettres à ne pas lire.

Pour ce message: " RETOURNEZ AU CAMP ", on obtient :

1/2 RJEBTDOJUMRPNAEYZGALUVCKAWMVP

Il est également possible d'intercaler toujours les mêmes lettres entre les lettres du message à coder.

Un autre code consiste à inverser tous les mots de la phrase, la phrase " FAUSSE PISTE " donne :  
ESSUAF ETSIP

Il est possible d'inverser en plus toute la phrase, pour la même phrase on obtient : ETSIP ESSUAF

Un autre code consiste à mélanger les lettres dans des colonnes. Tout d'abord, il faut choisir le nombre de colonne, prenons en trois. Pour " RETOURNEZ AU CAMP ", on obtient :

RET

OUR

NEZ

AUC

AMP

Une fois que l'on a fait cela, il faut mettre le message sur une ligne en prenant chaque bloc de lettre et en commençant par celui du bas, on obtient alors :

AMP AUC NEZ OUR RET

## Le code des fautes d'orthographe :

Ce code est très simple, il suffit de mettre volontairement des fautes d'orthographe dans le message, il faut les relever puis les noter une à une : c'est le message!! Pour le faire on peut soit oublier une lettre, soit en mettre une à la place d'une autre, soit en rajouter une.

Par exemple: " je ne sui pas très rassurét quand je suis tut seul dans la forep ".

Le message est " stop "