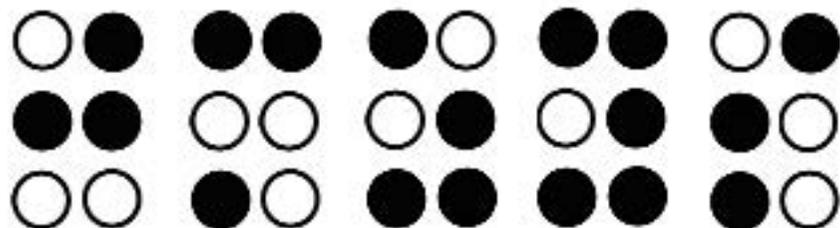




# LA CASQUETTE CODÉE - UNITÉ A - 32659

Renard a protégé ses précieuses casquettes de la convoitise de ses voisins de chambre en les enfermant dans un sac. Un cadenas à chiffre sécurise ce sac, mais quel est le code déjà ?

Renard est certain que ces drôle de petits points peuvent l'aider. Mais comment ?

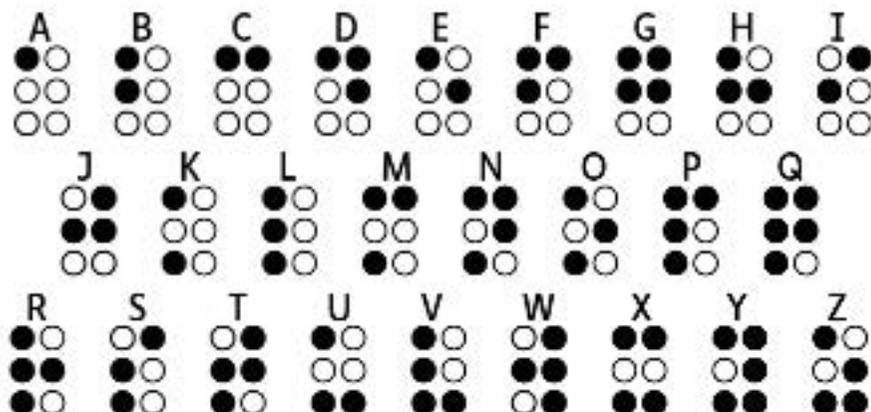


|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| W | Q | U | O | H | S | J | H | Y | P |
| R | R | T | W | H | D | X | V | I | C |
| I | T | K | T | P | G | O | M | N | Z |
| C | L | X | P | V | H | B | H | B | T |



# LA CASQUETTE CODÉE - UNITÉ B - 32659

Quelle est l'utilité de tous ces points et chiffres, échangez avec l'unité A pour essayer d'y voir plus clair !



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

C'est à votre unité de renseigner le code final, mais comment savoir quels chiffres renseigner ?



### Tips et pistes d'animation

Penser à traiter l'énigme en 2 temps :

- \* le 1er : identifier les 5 lettres représentées par les groupes de point de 2x3
- \* le 2ème : Pour chaque lettre, identifier la position de cette lettre dans le tableau de lettre. Puis transposer cette position dans le tableau des chiffres (de l'autre unité) pour identifier le chiffre à renseigner.

Il est important de conserver l'ordre d'apparition des lettres dans le tableau. 1ère lettre = 1er chiffre du code / 2ème lettre = 2ème chiffre du code

- \* Bien scinder les groupes de point par lettre
- \* Favoriser un référentiel commun pour identifier les lignes / colonnes, les numéroter par exemple Etc.

**La solution de l'énigme n° 32659**

Les 5 lettres sont : J - M - Z - Y - S

Le code chiffré du digicode est : 73841