

Code – Grille cartésienne (et variante)

Dans une grille de 5 X 5 on écrit les lettres de l'alphabet (en omettant le W) et chaque lettre est codée par les coordonnées de la grille. Image pour exemple :

Grille cartésienne :

5	A	B	C	D	E	Exemple pour coder la lettre O : D4 ou II 4 ou 4,4
4	F	G	H	I	J	
3	K	L	M	N	O	
2	P	Q	R	S	T	
1	U	V	X	Y	Z	

pour coder L :
 33
 ou II 3
 ou 2,3

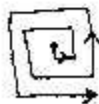
1 2 3 4 5 → Plus difficile

Code escargot : phrase codée :
 allez vers le peuplier
 situé au nord

5	S	R	E	I
4	T	E	V	Z
3	U	R	A	E
2	E	S	L	L
1	A	L	E	P

V N O R D

Enroulement de l'escargot :



Voir la variante à la page suivante.

Variante : **Le code LAPIN**

On garde le principe de grille mais les coordonnées ne sont pas des chiffres, mais le mot LAPIN, donc a=LL, b=LA ... z=NN

	L	A	P	I	N
L	a	b	c	d	e
A	f	g	h	i	j
P	k	l	m	n	o
I	p	q	r	s	t
N	u	v	x	y	z

Exemple : "Le scoutisme" devient : PALN IILPPNNLINAIIPPLN

Si on a besoin d'un W, on l'écrit tel quel...

Une infinité de variantes est possible avec n'importe quel mot de cinq lettres, ou aussi en mettant deux mots différents horizontalement et verticalement, par exemple :

	L	A	P	I	N
E	a	b	c	d	e
C	f	g	h	i	j
R	k	l	m	n	o
O	p	q	r	s	t
U	u	v	x	y	z

Ici, "le scoutisme" devient : RAEN OIEPRNULONCIOIRPEN