

# Code – breaking activity adventure

El libro está diseñado para enseñar a los niños a descifrar antiguos códigos y claves en una serie de rompecabezas diseñados para burlar incluso a los criptógrafos más inteligentes. Una vez que navegan con éxito los códigos, son recompensados con una visita de primera clase a la Academia.

El libro comienza con una nota de bienvenida al recluta, y contiene seis misiones, seguidas de las soluciones (en caso de que el jugador se atasque). Los jugadores se encuentran en la Academia, y disfrutarán del raro privilegio de aprender de primera mano de un claustro de las personas más reputadas del mundo. El juego llevará a los jugadores a lugares históricos y majestuosos de todo el mundo.

El Dorm Adviser se dirige directamente a los jugadores, lo que hace que las partidas sean más personales.

## Particularidades:

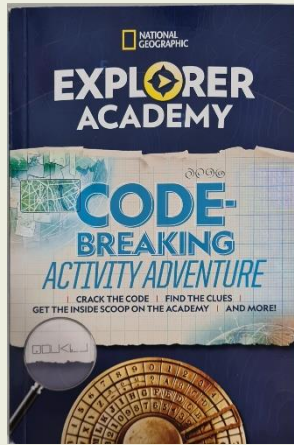
El juego enseñará y pondrá a prueba a los jugadores en una variedad de rompecabezas: código morse, cifrado atbash, semáforo, cifrado pigpen, cifrado swirl, código de la bandera, mensaje acróstico, códigos de mapa, letras revueltas, cifrado de la valla de ferrocarril, cuadrado de Polybius, sólo por mencionar algunos.

## ¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?

La habilidad más evidente que los jugadores practicarán es la lectura, ya que tienen que estudiar las explicaciones, los códigos y los mensajes. Además, el vocabulario que adquirirán los jugadores es muy variado, ya que va desde conocimientos científicos hasta palabras más básicas pero poco utilizadas relacionadas con los números, los colores, las formas, el cuerpo humano, los nombres y las banderas de los países, la lectura de mapas y muchas otras.



# Code – breaking activity adventure



## Fuente:

Moore, G (2019), Code-breaking activity adventure, 1st ed, National Geographic Partners, LLC

