

Code-breaking activity adventure

Ce livre est conçu pour enseigner aux enfants comment décoder les codes et les chiffres anciens dans une série de casse-têtes destinés à rendre plus malins même les cryptographes les plus intelligents. Une fois qu'ils ont réussi à naviguer dans les codes, ils sont récompensés par une visite de première classe de l'Académie.

Le livre commence par un mot de bienvenue à la recrue et contient six missions, suivies des solutions (au cas où le joueur serait bloqué). Les joueurs sont à l'Académie, et ils auront le rare privilège d'apprendre directement auprès d'une faculté composée des personnes les plus renommées au monde. Le jeu emmène les joueurs dans des lieux historiques et majestueux du monde entier.

Le Conseiller du Dortoir s'adresse directement aux joueurs, ce qui rend les jeux plus personnels.

Particularités:

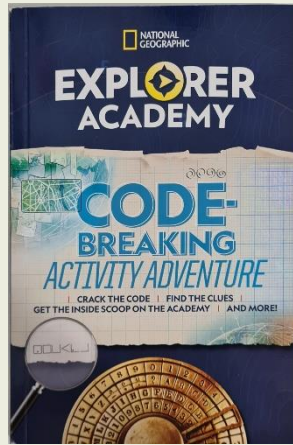
Ce jeu permet d'enseigner et de tester les joueurs sur une variété d'énigmes : code morse, code atbash, sémaphore, code pigpen, code swirl, code drapeau, message acrostiche, codes de cartes, lettres brouillées, code barrière, carré de Polybius, pour n'en citer que quelques-unes.

Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues

La compétence la plus évidente que les joueurs devront exercer est la lecture, puisqu'ils devront étudier les explications, les codes et les messages. De plus, le vocabulaire que les joueurs vont acquérir est varié, puisqu'il va des notions scientifiques aux mots plus basiques mais peu utilisés liés aux nombres, aux couleurs, aux formes, au corps humain, aux noms et drapeaux des pays, à la lecture de cartes et bien d'autres encore.



Code-breaking activity adventure



Référence :

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



Code-breaking activity adventure

