

Explications du jeu des énigmes avec solutions :

Le but du jeu est de décrypter en équipe le plus de **phrases** (et savoir les expliquer), le plus rapidement possible !

La phrase-énigme est en bas de la côte, les solutions sont en haut.

- Vous disposez de crayons et papiers QUI RESTENT EN BAS !
 - Vous disposez de matériel en haut pour communiquer, éventuellement (foulard, lampe).
- Chacun a un numéro dans l'équipe, et tous les numéros doivent avoir fait un aller-retour dans la partie au moins

Enigme n°1 : 2 mots codés sous forme de chiffres, et un mot sous forme de rébus :

22 . 11 . 22 . 33 . 11 . 33 . 44	42 . 15 . 51 . 15 . 45 . 42	REBUS 6 ^{ème} :	5 ^{ème} 4 ^{ème} :	3 ^{ème} :	
		Mon 1 ^{er}	1 ^{ère} lettre de l'alphabet	Interjection marquant la surprise	Préposition de destination
		Mon 2 nd	Assise publique collective	Groupement de poissons	Proclamation solennelle d'un futur mariage à l'église ou à la mairie
		Mon 3 ^{ème}	Note de musique entre le si et le ré	Note de musique	Face supérieure du corps des animaux
		Mon 4 ^{ème}	Le cabestan en est un	Le huit en est un	En grammaire, il peut s'accompagner du "pas"
(Ce tableau et le rébus étaient en haut de la butte)		Mon tout est la déf de "laisser définitivement"			

Astuce : s'ils comprennent comment est construit le tableau, ils peuvent le retracer en bas...

Astuce : le rébus 6^{ème} est-il plus facile que celui des 3^{ème} ?

Réponses : 22 = G ; 11 = A ; etc... 42 = R...

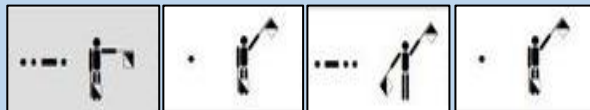
Donc, ça donne « Un **GAGNANT** ... est un **REVEUR**... »

«a (à)» ; ban(c) ; do(s) ; ne (nœud) ...qui n'**ABANDONNE** jamais »

Enigme n°2 :

		Etc...	(Schémas en haut de la butte) :
<p>Astuces : comprendre que le sommet du triangle sans point, c'est le A. Puis la logique de la codification : 3 côtés, puis 3 côtés avec un point ; 4 côtés... 6 côtés... Et les lettres sont ordonnés dans le sens des aiguilles d'une montre. Complexifier le tout ? Donner les mots dans le désordre, à eux de les remettre dans l'ordre !</p>			
Réponses : SANS	PLUIE	PAS	DE FLEURS

Enigmes 3 : obligation de communiquer par code morse et/ou sémaphore, entre ceux qui sont montés et ceux qui sont restés en bas :



Réponse F. E. L. E.

Réponse : « N'oubliez pas d'être un peu **FELE** pour faire passer la **LUMIERE** »

Dernière énigme : Que le Code morse, mais on leur a volé la lampe !

Astuce : Lever le bras = début d'une lettre (lever la main pour demander l'attention). Tendre le bras = un tiret ; plier le bras = un point. Baisser les 2 bras = fin de la lettre. Erreur ? Bras en croix : on reprend au début de la lettre.

Solution : « Savoir **ECOUTER**, c'est posséder, outre le sien, Le **CERVEAU** de l'autre. »

Bonus :

Trouvez leur auteur ! De Vinci – proverbe africain – Nelson Mandela - proverbe – Hémingsway – Einstein.