

DÉFI 1 – Le Mot Runique

Lettre remise : S

Installation :

- Une table ou un coin calme
 - Une nappe sombre ou un tissu pour donner un effet mystérieux
 - L'alphabet runique affiché ou plastifié
 - Un parchemin avec une phrase codée (voir exemple ci-dessous)
 - Le grimoire ou une ancienne page où est caché un indice visuel (optionnel, pour les plus grands)
-

Objectif pour les enfants :

Traduire correctement le mot codé écrit en runes pour découvrir un **mot-clef magique** (ex : "Sorcier").

Matériel :

- 1 affiche ou fiche plastifiée de l'**alphabet runique** (A-Z)
 - 1 message codé en runes (voir exemple plus bas)
 - 1 fiche réponse pour l'animateur
 - Crayons ou ardoises pour noter
 - Enveloppe avec la **Lettre S** à remettre si réussite
-

Exemple de message codé (à imprimer sur un faux parchemin) :

Rôle de l'animateur :

- Fournir l'alphabet et le message codé
- Guider les enfants s'ils sont perdus (sans donner la réponse)

- Une fois le mot "SORCIER" trouvé et justifié, donner la **Lettre S** dans une enveloppe ou parchemin scellé
- Féliciter et les inviter à déposer leur lettre à la table centrale

 **Idée d'indice caché dans une page du grimoire :**

👉 Sur une des pages remises au Jeu 7 (ex : *Le Chant des Sortilèges*), tu peux faire apparaître une **bordure de runes discrètes** ou une **annotation marginale** comme :

« Le mot que je garde est inscrit en vieilles lettres... »

Ou insérer une phrase runique en bas de page, que seuls les plus attentifs remarqueront :

ᚼᛇᚻ< | ᛉᛆ → SORCIER

 **Alphabet runique simplifié (correspondance A-Z)**

Lettre	Rune
A	ᚨ
B	ᛒ
C	ᚲ
D	ᛈ
E	ᛖ
F	ᚦ
G	ᚫ
H	ᚩ
I	ᛁ
J	ጀ
K	ᚺ
L	ᛚ
M	ᛘ
N	ᚾ
O	ᛟ

P	ƿ
Q	ȝ (rare / stylisé)
R	ᚱ
S	ȝ
T	ᛏ
U	ᚢ
V	ᚢ (souvent remplacé par F ou U)
W	ᚢ
X	ᚢ (ou K + S)
Y	ጀ
Z	ጀ

✨ Exemple : Mot "SORCIER" en runes

Lettre Rune

S	ȝ
O	ᛇ
R	ᚱ
C	ᚲ
I	ᛁ
E	ᛘ
R	ᚱ

Donc, **SORCIER** → ȝᛇᚱᚲᛁᛘᚱ