

CIFRARIO DI CESARE

Materiale necessario: matita, gomma, foglio

Gioco che riprende il sistema attribuito a Cesare per spedire messaggi criptati, così nel caso fossero stati intercettati da spie o nemici non potevano essere compresi.

Le informazioni e i comandi che Cesare inviava dovevano essere letti solo dai destinatari, per cui lui forniva la chiave di lettura e poi scriveva testi apparentemente incomprensibili, semplici serie di lettere, che erano capiti solo da chi era in possesso della chiave di lettura.

Cosa era la chiave di lettura? Il numero di caselle da spostare (cerchio minore) per decifrare il messaggio, contando a partire dalla lettera successiva alla prima lettera, per cui si inizia a contare facendo combaciare la A del cerchio maggiore con la A del cerchio minore.

Le lettere che detteremo si leggono sul cerchio mobile/piccolo, la soluzione si legge sul cerchio grande.

Es. per scrivere la parola CANE

Con chiave di lettura + 2 = AYLC

Con chiave di lettura + 3 = ZXKB

Ecc.

Il livello di difficoltà può aumentare con chiavi di lettura alte, + 6, + 8 ecc, o invertendo la direzione in cui contare, o dettando delle parole le cui iniziali siano le lettere da decifrare (es. per cane: Casa-Ali-Notte-Entrata) che i bambini devono appuntare in fretta.



