



Seniorspejder: Kodeknækkere

Formål

Formålet med dette mærke er en videreførsel og større prøvelse af spejdernes kodekendskaber. De udfordres ikke længere kun på kendskab, men også på at kunne gennemskue selv de mest komplekse skjulesteder. Trinforløbet ender med en udfordring af dimensioner – spejderne skal nemlig opklare en forbrydelse, hvor alt kan ske!

I dette mærke bliver spejderne udfordret på deres kommunikationsevner, kreative tænkning og logiske sans. De vil lære om skjulte budskaber på mange forskellige måder, og de vil lære at "gemme" budskaber og knække vanskelige koder.

Forudsætninger for spejderne

Det forventes, at spejderne behersker koder og er i stand til at knække dem uden hjælpemidler. Det kræves af spejderne, at de har et vist kodekendskab, og har beskæftiget sig med kreativ kodetænkning, da dette mærke stiller store krav til, at de kan "regne den ud".

Spejderne skal alle være glade for natløb, før det bliver en succes, da det er sådan, hele udfordringen forløber.

Forudsætninger for lederne

Dette mærke kræver en del planlægning, men når det er sagt, kan det med indlevelse blive et mærke langt ud over det sædvanlige.

TIP! Oplagt at gennemføre flere grupper sammen, så planlægningsopgaven bliver mindre.

Om trinene

Først skal kode-knækker-kundskaberne genopfriskes så alle er helt klar til at arbejde videre med koder. Spejderne bliver fanget i et rum, hvor de skal løse en masse koder som er gemt i rummet for at slippe ud igen. De skal også have en forståelse af, hvordan sociale kodesprog fungerer, fx at vores mimik er en form for kodesprog, som vi ikke altid tolker ens. Der er en KODEKAMP. Til udfordringen er der lagt op til et brag af et natløb, hvor spejderne skal efterforske en forbrydelse og finde gerningsmanden!

Trin 1

Kode-knækker-kundskaber.

Trin 2

Escape-room.

Trin 3

Kommunikationskoder.

Trin 4

KODEKAMPEN.

Udfordring

Den Ultimative Spionmission (natløb).





Trin 1- Kode-knækker-kundskaber

Introduktion

Dette trin har til formål at genopfriske de kreative tankegange, det kræver at løse koder, og patruljen møder eventuelt koder, de aldrig før har stiftet bekendtskab med, men dog på egen hånd skal forsøge at "regne ud".

Aktiviteter

Spejderne skal ud på et lille løb, hvor de vil finde mange forskellige koder.

På hver post findes en todelt kode. Første del af koden er et udsnit af en historie. Den anden del af koden fortæller, hvor næste post ligger.

Lav gerne løbet som en stafet, hvor to hold gennemfører løbet samtidig. Det hold, der kommer hurtigst igennem, vinder. Løsningerne skrives ned og tages med tilbage. For hver fejl, holdet laver, gives 3 sekunders tidsstraf. Det nytter altså ikke noget kun at løse sidste del af koden og finde næste post uden at have løst første del. Hvis de ikke er i stand til at løse koden, skal de kunne komme i kontakt med lederen, der kan hjælpe med metode (find eller ring). Det koster 6 min. tidsstraf (eller mere, hvis I gør det flere gange).

Brug gerne koder fra Kodeknækker for spejdere.

Afslutning

Kunne I huske koderne? Var det muligt at knække koderne uden hjælp?

Materialeliste

- Print af poster
- Papir + blyant





Trin 2 - Escape-room

Introduktion

På dette trin skal spejderne igennem en spændende miniudfordring, idet de skal "løse" sig ud af et rum i spejderhuset. Det sker gennem en række skjulte beskeder og koder, som til sammen løser "låsen" til rummet.

Alle de skjulte beskeder hører sammen i rummet, og leder frem mod en talkode til en hængelås, der har låst pigerne inde i rummet.

For at underbygge stemningen endnu mere, er det sjovt hvis rummet udformer sig omkring et tema og derigennem danner et helt scenarie (dagligstue, laboratorie eller lignende).

OBS! Kræver en del forberedelse. Samarbejd gerne med andre, så I også kan prøve hinandens rum.

Aktiviteter

Spejderne introduceres for rammen, og bliver derefter placeret i et rum med en masse skjulte beskeder, som lederen har gemt. Koderne kan ikke nødvendigvis løses i vilkårlig rækkefølge, men giver stykvis adgang til nye løsninger.

Lige et par tanker med på vejen:

- Måske reagerer pigerne hårdt på at blive "låst inde".
- Lederen er selvfølgelig altid i nærheden og er klar til at hjælpe.
- Lederen introducerer aktiviteten og siger:
Pas på ikke at flytte på noget. Måske er det lige netop således som det forholder sig nu, at det danner en kode!

Eksempel på forløb: Der står en række vandglas på bordet med gennemsigtige væsker, evt. med forskellige mængder. De er stillet således at de efter smag danner en morse; salt = prik, sukker = streg, neutralt = nyt bogstav.

Der står så: "åbn vindue".

På ydermuren er der ved siden af vinduet en seddel med en A-K kode hvor der står:

Tegnene på væggen skal erstattes en efter en, og låsen vil gå op.

Forslag til skjulte beskeder

Billedramme med billede – tegn eller skrift skjult i billedet.

Besked bag den skævt hængende ramme.





Glas med forskellige væsker – mængde, smag eller farve angiver tegn i en morsekode.

Morse på siden af dørkarmen.

Pæren i en given lampe skyder kode op på væg når den tændes.

Vase med blomster - småt, rullet papir i stilken med en kode.

Papir lagt løst ind i en bog, der står blandt mange andre.

Avis med prikker under bogstaver.

Papirlap under flap i kapsel til vandflaske.

Usynlig skrift.

Flødeboller med kodebrudstykker i bunden.

Rebus med fysiske ting.

Balloner uden luft – oppustet ses en kode.

Seddel uden for vindue – åben og se.

Et lys der brænder, og afslører noget.

Is, der smelter og afslører noget.

Skriv koden inde i en tændstikæske.

Flæk en tændstik, skriv morse, lim den sammen igen og put den tilbage i æsken (svær).

Indrids koden på selve skiven på en ubrugelig diskette (og har du ikke en ubrugelig diskette - så har du helt sikkert en bagefter - så får spejderne også set en diskette fra dengang far var en lille pige).

Gem koden under sålen på en gammel sko.

Skriv koden i loftet.

Skriv koden med klar tape på en rude.

Afslutning

Hvordan gik forløbet? Opstod der ubevidst forskellige roller i gruppen?

Materialiste

- Alt muligt (det er vist nemmere selv at konstruere listen :))





Trin 3 - Kommunikationskoder

Introduktion

På dette trin gælder det for spejderne om at øve deres sociale egenskaber, så de kan spotte og aflæse mystiske og mistænkelige personer, de møder på deres vej. Dette bliver meget relevant for udfordringen, men er også en god egenskab for dem at mestre i "den virkelige verden".

Intentionen er ydermere, at spejderne bliver bevidste om de fordomme, de møder andre mennesker med i dagligdagen.

Til det en række forskellige øvelser/lege.

Aktiviteter

20 spørgsmål til professoren: For at komme blidt ind i emnet lægges der ud med en runde "20 spørgsmål til professoren". Det foregår således, at alle sidder samlet, noterer en kendt person på en post-it og klistrer den i panden på personen til højre for. Derefter går det på tur til at stille spørgsmål til ens pandeperson – "er det er mand?", "er han fra Danmark?" osv. Udelukkende Ja/Nej spørgsmål er tilladte.

Afkod sociale signaler: En kort øvelse, til lige at få gang i kroppen.

Rammen er Gæt og Grimasser. I en skål ligger en bunke sedler, der hver har en følelse eller et udtryk skrevet på sig – sur, bange, forvirret osv.

Spejderne viser, en af gangen og uden lyd, de forskellige udtryk, mens resten gætter. Hvad signalerer det til jer andre? Og bliver I påvirket af det, der vises?

Hvem er hvem – tøjstafet: *Hvem er hvem* som en måde at øve, hvad de mest karakteristiske kendetegn hos et menneske er.

Tanken med denne aktivitet er, at spejderne ved hjælp af nogle få rekvisitter skal foregive at være en bestemt persontype.

OBS! *To pointgivere er nødvendigt!*

Stafetten foregår som en dyst mellem to hold. En deltager fra hvert hold løber hen bag et hjørne/gardin, trækker en seddel med en persontype, og iklæder sig i skjul de rekvisitter, der bedst beskriver den pågældende type. Når deltageren mener at være færdig, løber denne ud i syne og det tilhørende hold må så gætte. Der gives point efter antal gæt:

1 gæt = 3 point

2 gæt = 2 point

3 gæt = 1 point

3+ gæt = 0 point

Herunder ses inspiration til persontyperne

Professor	Fin dame	Mystisk mand
Fodboldspiller	Landmand	Jyde
Københavnerv	Spejder	Skolelærer
Dansepige	Direktør	Rengøringsdame
Kok	Cykelrytter	Præst
Hippie	Hipster	Skater
Kriminel	Politiker	Politibetjent

Afslutning

Kan man overhovedet vide, hvad andre tænker/føler, eller er det altid et gæt?

Hvordan spiller fordomme ind på den måde, vi opfatter andre mennesker? Har vi fx en helt klar opfattelse af, hvordan en præst ser ud i hverdagen?

Materialeliste

- Udklædningstøj
- Papir
- Blyant
- Skål



Trin 4 - KODEKAMPEN

Introduktion

KODEKAMPEN for seniorspejdere indeholder koder, som er komplekse og svære at gennemskue. Mange af dem er dobbeltkodede og skal dermed løses af to omgange.

Desuden er der placeret et tal i slutningen af hver af koderne, som tilsammen danner koordinatsættet for udfordringen. Det vil sikkert undre spejderne, men lederen ved hvorfor og i hvilken rækkefølge koderne skal sættes. De løste koder skal nemlig lægges i alfabetisk orden, og danner så de to koordinatsæt.

Aktiviteter

Inden KODEKAMPEN påbegyndes, skal seniorspejderne oplyses, at de følgende koder er svære, og ikke helt er, som de ser ud i første omgang (de skal løses af flere runder).

Rammen er en slags *tegn og gæt-lykkehjul*, hvor alle spejderne kæmper mod hinanden i to hold. Det sker på tid, og alt efter hvor meget hjælp de skal bruge, mister de point.

5 P = ingen hjælp over hovedet

3 P = har valgt en genstand (fx. Sangbog, lommeuide)

1 P = får ledetråd af lederen og genstand til hjælp

På bordet foran dem ligger der to sæt af alle de ting, der skal til for at løse koderne plus et par vildledninger.

Sangbog, lommeuide, nøddeknækker, bibel og. Lign.

Holdene skifter til at dreje lykkehjul/trække seddel, hvor alle står samlet med lederen. Derefter "løber" begge hold til deres holdplads, og løser koden. Holdet, der først knækker koden løber tilbage og ringer/bipper/båtter (alt efter genstand til melding). Hvis koden er korrekt løst, udløser dette point efter den førømtalte skala. Det er udelukkende det hurtigste hold, der modtager point.

Der er en række forskellige kategorier, angivet med et symbol fx:

Morse, frimurerkoden, 28 (nr i alfabet = bogstav), fonetisk alfabet, XJ (AK kode), 12.2.7 (sangbogskode), 10010 (binær kode)

Til sidst finder de en hemmelig besked, med GPS-koordinater til at finde den hemmelige pakke....

A.bcde ; O.pqrs



Røversprog

anfksqaovy sotå dasybkiålb fzdxxnmo, hxjoky grbtvotårycohåkyiol soaå ksluhuco
cbdzbxxnmo

Nkqoy oå aykåb zxxo, xoy rtoåyoåyo oå suuo bzxxo

Dagen er snart omme, men hjernerne er ikke tomme

28 (nr i alfabetet)

5.12.5.6.1.14.20.5.18 – 5.18 – 5.14.15.18.13.20 – 11.12.15.7.5 – 15.7 –
5.12.19.11.5.18 – 16.5.1.14.21.20.19

Elefanter er enormt kloge og elsker peanuts

10010 (binær kode) A-K løsning

00111.01011.11011.10000.10000.10111.01000 – 00001.10100.00100 –
01100.10001.01000.10111 – 01001.01100.10001.01000.10111

7.11.27.16.16.23.8 – 1.20.4 – 12.17.8.23 – 9.12.17.8.23

GKØPPXH – ATD – LQHX – ILQHX

Quizzer kan være svære

12.2.7 (sangbogskode) begyndelsesbostav løsning

Nr.vers.linje.ord.bostav

109.4.6.5 / 190.1.4.4 / 62.1.3.4 / 142.1.1.5 / 206.1.6.4 / 117.7.1.6 / 85.1.2.6 /
109.3.7.3 / 152.2.1.4

Silkeflor / luft / arme / nat / gå / engle / hverandre / amazone / mønningen

Slangeham

Afslutning

Var det svært at knække koderne? Hvad synes I om måden at udføre
aktiviteten på? Snak evt. om udfordringen.

Materialeliste

- Papirlapper med koder
- Evt. lykkehjul





Udfordring - Den Ultimative Spionmission (natløb)

Introduktion

Eftersom det er en lidt omfattende udfordring (mærke generelt) kunne det være givtigt at samarbejde med andre om forberedelserne. Er det ikke muligt, kan udfordringen også sagtens tages alene.

Tanken er, at en gruppe i fællesskab skal løse udfordringen – nogle elementer opdelt, nogle individuelt og andre alle deltagere sammen.

Aktiviteter

Rammen: Er en forbrydelse. Spejderne skal nu finde, opsøge og afkode spor, der tilsammen skal afsløre hvem den skyldige er. En slags mystikspil i levende live. Det bliver en nat, hvor mystikken er i fokus, alt er til diskussion, og intet er, som det syner.

Hvorvidt det bliver en succes afhænger af indlevelsen både blandt arrangører og deltagere!

Kontakt mellem spejder og leder

Det er bygget op om kontakt gennem mobiltelefon. Alt efter hvilke medier ledere og spejdere mestrer, kan anvendes flere af følgende kontaktformer, alt efter hvordan opgaverne skal besvares.

- Video
- Fotos
- Koder i sms
- Snapchat
- Instagram
- Facebook
- Opkald

Regler:

- Spejderne skal have mulighed for, til alle tider, at kontakte lederen, hvis noget går galt eller det hele bliver for meget
- Det skal være en god oplevelse, men en udfordrende en af slagten, noget man husker og tænker tilbage på med stolthed og glæde.
- De individuelle opgaver løses indendørs eller på et meget afgrænset område. Vi skal sikre, at alle bliver hvor de skal.
- Det skal være spændende, men ikke alt for uhyggeligt. Det er uhyggeligt i sig selv, at det er i mørke.

Natløbet: Spejderne møder op på den koordinat de fandt frem til på trin 4. Herfra er Udfordringen i gang. Lederne er også tilstede på dette punkt, introducerer Udfordringen og uddeler breve til deltagerne, med de involveredes navne og et klokkeslæt på kuverterne. Nogle har alles navne på, nogle har kun et enkelt. Navn/-e angiver, hvem der skal løse opgaven i kuverten.

I kuverterne ligger en placering og en opgave – begge på kodeskrift, og forløbet for Udfordringen er som følger:

Tidspunkt efter start	Personer	Opgave	Materialer
00:00	Alle	Introduktion Efter introduktionen begiver spejderne sig afsted mod det, der viser sig at være gerningsstedet.	-
00:30	Alle	Crime scene = gerningsstedet Her finder spejderne to hovedspor, som de efterforsker i to grupper af samme størrelse.	
01:00	2 grupper	Gruppe 1 –	
		Gruppe 2 –	
01:30	2 grupper	Gruppe 1	
		Gruppe 2	
02:00	Individuel t	Alle befinder sig på samme adresse, men bliver placeret i forskellige rum. Spejderne har mulighed for at tale sammen inden.	
02:30	Alle (Minus en)	Da spejderne igen frigives mangler der en spejder, som har fået en specialopgave.	
03:00	Alle	Der er klar forvirring blandt gruppen over den manglende person	
	En person	Den individuelle opgave	
04:00	Alle	Den pige, der har været alene afleveres til resten, idet hun bliver "smidt ud" af en bil foran dem, inden den kører hurtigt videre. De skal bruge nummerpladen til noget.	
04:30	Alle	Alle sporerne sammenlignes, og spejderne skal finde ud af, hvordan de fanger forbryderen	
05:30	Alle	Den rigtige forbryder dukker op, spejderne anmelder til "politiet", der med høj fart kommer og anholder alt imens spejderne kigger med fra busken.	
06:00	Alle	Samling + morgenmad + TAK for nu	Mad + drikke



Idéer til opgaver

- Ring til dette nummer mellem kl. X og X.05 og sig kodeordet
- To låse kode – modtag pakke med lås, lås den med din egen og så og send tilbage. Modtag den senere med kun egen lås på (så er afsender sikker på at det er den rette, der låser kassen op)
- Lydskrift
- Spotte en mystisk person, der afslører noget
- Noget der handler om kropssprog

Afslutning

Hvad har spejderne mon lært?

Materialeliste

- Se løbet

