



# Spejder: Kodeknækkere

## Formål

Spejderne begiver sig ind i en hemmelig verden. Gennem spionmystik udfordres deres kreative tankegang og udvider deres kendskab til koder og skjulte budskaber. De lærer, at intet nødvendigtvis er, som det giver sig ud for at være.

## Forudsætninger for spejderne

Det forventes, at spejderne er nysgerrige og har lyst til at samle sig om noget, der måske i begyndelsen er ret kompliceret. Det er en fordel, hvis pigerne har stiftet bekendtskab med koder før, særligt morsekoden, men ikke en forudsætning.

## Forudsætninger for lederne

Det er vigtigt, at lederen er bevidst om, at nogle spejdere kan være ret længe om at mestre kodeknækning, og det derfor kan være nødvendigt både at differentiere lidt samt at gøre tingene på flere måder.

## Om trinene

Spejderne skal lære først og fremmest om morsekoder på mange forskellige måder. De lærer også om mange andre former for koder og bliver gode til at finde og knække koder. De skal også teste deres individuelle kodeknækker-færdigheder. Til sidst skal de på Spionmission, hvor der skal kommunikeres via koder og hemmelige beskeder.

### Trin 1

Den hemmelige spion.

### Trin 2

Kodekampen.

### Trin 3

Koder, koder, koder.

### Trin 4

Den hemmelige opgave.

## Udfordring

Spionmission.



## Trin 1 - Den hemmelige spion

### Introduktion

På dette trin tager vi udgangspunkt i morsesystemet, fordi det giver en god baggrund for det videre arbejde med andre og mere komplicerede koder. Morse er en gammel kommunikationsform, der er blevet brugt til søs, i militæret og i spejderarbejdet i mange år.

Læring gennem leg!

Det er vigtigt at vide, at alle mennesker lærer forskelligt – alle har sin egen læringsstil. Derfor introduceres morse på en hel del måder, der giver mulighed for at finde lige netop den metode, der virker for den enkelte spejder. Giv derfor spejderne mulighed for at prøve så mange aktiviteter som muligt og lad dem vælge selv.

### Aktiviteter

I kan vælge mellem alle nedenstående aktiviteter, lav eksempelvis jeres mødelokale om til en markedsplads og brug den tid, der er nødvendig for at pigerne forstår kodesystemet til fulde.

- Spil vendespil med morsebogstaver og rigtige bogstaver.
- Tegn morsepladen. I stedet for bogstaver skriver I sjove, fjollede eller mærkelige ord, med det korrekte for bogstav, der kan hjælpe jer til at huske, hvor de respektive bogstaver står.
- Hæng sokker op på en tørresnor, hvid sok=prik, sort sok=streg, én mønstret sok=nyt bogstav, to mønstrede sokker=nyt ord. Prøv først med simple ord og til sidst med sætninger. Lav koder til hinanden.
- Gå sammen to og to. Den ene er prik, og den anden er streg. Lederen siger et bogstav, og I skal nu morse. Bogstavet D morses sådan: D = streg prik prik. Den person, der er streg, laver et enghop, og den person, der er prik, laver to enghop. Til sidst drejer begge personer én gang rundt om sig selv for at signalere nyt bogstav.
- En stor prik og en stor streg hænges op med 3-5 meters afstand. Alle deltagere står klar i den anden ende af området med en fluesmækker eller lignende. Lederen siger et bogstav eller et ord, som deltagerne skal løbe hen og smæk-morse hurtigst muligt. Den, der er først færdig, må sige det næste bogstav.

- Lav en hinkerude med prikker, streger og nyt bogstav mellem hinanden og hink fx jeres navn eller alfabetet.
- Lav en halskæde med jeres navn eller spejdersnavn. Brug røde perler som streger, hvide perler som prikker og sorte perler som nyt bogstav og nyt ord.
- Stå 4 på striben. Lederen siger et bogstav fx K. Den første pige skal nu strække sig på tæer med hænderne over hovedet som en streg, den næste skal krølle sig sammen som en prik, den tredje skal også være en streg og den sidste skal vende ryggen til. Prøv 2-3 bogstaver og byt så plads, så den samme ikke er nummer 4 hele tiden.
- Tændstikker, tandstikker eller andre småpinde knækkes i store stykker til streger og små stykker til prikker, og klistres på karton eller lægges på bordet, hvorefter alle pigerne skal føle sig frem til ordet med bind for øjnene.

## Afslutning

Hvordan var det sjovest at lære morse?

## Materialeliste

- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| • Print af bilag             | • Klemmer          |
| • Pen                        | • Fluesmækkere     |
| • Papir                      | • Flisekridt       |
| • Sokker i sort+hvid+mønster | • Perler           |
| • (Tørre-)snor               | • Smykkesnor       |
|                              | • Små stykker træ. |



## Trin 2 - Kodekampen

### Introduktion

På dette trin udvides kodekunderskaberne til at indeholde mere end den traditionelle morse. Desuden skal pigerne lære at aflæse koder i naturen og i deres omverden - der er koder overalt, og i dag gælder det om at blive fortrolig med så mange som muligt, så I er godt forberedt til Udfordringen.

### Aktiviteter

Begynd trinnet med at opfriske morsealfabetet, ved at gentage den mest vellykkede aktivitet fra trin 1, som igen kunne være sjov for spejderne at gennemføre.

Derefter skal spejderne indvies i en række nye koder. Dette foregår gennem en quiz "KODEKAMPEN". KODEKAMPEN kan bruges af både den helt nye kodeknækker og den mere øvede - erfaringen viser sig i hhv. pointantal og tidsforbrug.

Rammen er en slags *tegn og gæt-lykkehjul*, hvor spejderne kæmper mod hinanden i to hold.

5 P = ingen hjælp over hovedet

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

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, lommeguide, 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 fra kode fx:

Morse, frimurerkoden, 28 (nr. i alfabet = bogstav), fonetiske alfabet, XJ (AK kode), 12.2.7 (sangbogskode), 10010 (binær kode),(rebus), gab (bagvendt skrift) og røv (røversprog)

Når kampen er ovre, og alle koderne løst modtager det vindende hold, med flest point, en (symbolsk) præmie for deres sejr.



Eksempler på koderne er her, find gerne selv på andre og flere:

**Fonetisk:** *Nogle koder er til for at undgå misforståelser.*

November Oscar Golf Lima Echo Kilo Oscar Delta Echo Romeo Echo Romeo Tango  
India Lima Foxtrot Oscar Romeo Alfa Tango Uniform November Delta Golf Åse  
Mike India Sierra Foxtrot Oscar Romeo Sierra Tango Åse Echo Lima Sierra Echo  
Romeo.

**Røversprog (et falsk bogstav efter hvert af de reelle):** *Faktisk er det mere simpelt end som så.*

Fsarkatgiuskkc esrt daeuti mmegrtes sdiymøphevlotte esnydf sdonmæ stây.

**Basis morse:** *Morsekoden er din ven, derfor skal du kunne den.*

-- / --- / . - . / ... / . / - - - / - - - / - . . / - . // . / - . // - . . / . - . // ... - / . / - . // - . . / .  
- . / - . . - / - - - / - . . // ... / - - - / - . / - . - - // - . . / - - - / - . - . / - . // - . . / . / - . //

**A til K kode:** *Når Anne jagter Kalle jubler alle, men nogle gange er det Kalle der jagter Anne, og det må man også sande.*

Xjø kxxo tkqaoø ukvvo tblvoø kvvo, wox xyqvo qkxqo oø noa ukvvo noø tkqaoø  
kxxo, yq noa wj wkx yqāj åkxno.

**Talkoder (tallet angiver bogstavets nummer i alfabetet):** *28 skal der stå på min faders storetå, tak!*

BH / 19 11 1 12 / 4 5 18 / 19 20 28/ 16 28/ 13 9 12 / 6 1 4 5 18 19 / 19 20 15 18 5  
28 /20 1 11!

**Sangbogskode (sangnummer.afsnit.linje.ord.bogstav):** *Pige-spejdere er kønne. De vandrer med sweater på og spiste bål-frikardeller.*

7.1.1.5 / 47.1.1.1 / 88.1.3.4.8 / 147.2.3.3 / 225.2.4.5 /

85.1.2.1 / 42.1.5.2 / 126.1.6.3 / 228.1.8.4 / 184.1.2.4 / 122.3.7.4 / 222.3.3.3 /  
62.1.11.5 / 235E.1.2.5 ///

**Binær talkode:** *Det er ikke kun computeren, der bruger det binære talsystem!*

00100 00101 10100 / 00101 10010 / 01001 01011 01011 00101 / 01011 10101  
01110 / 00011 01111 01101 10000 10101 10100 00101 10010 00101 01110 /  
00100 00101 10010 / 00010 10010 10101 00111 00101 10010 / 00100 00101  
10100/ 00010 01001 01110 11011 10010 00101/ 10100 00001 01100 10011  
11001 10011 10100 00101 01101 ///





## Afslutning

Hvilken kode var din yndlings? Var de svære at løse? Tror du man kan huske dem udenad?

## Materialeliste

- Print af koder
- Papir
- Blyant
- Præmie
- 2 x (sangbog + lomme-guide + nøddeknækker + bibel)





## Trin 3 - Koder, koder, koder

### Introduktion

På dette trin gælder det for spejderne at omdanne deres nye hvervede kodeviden til selv at udvikle et kodesprog.

### Aktiviteter

Spejderne deles i mindst to hold, og skal så i fællesskab opfinde en kode, og evt. producere en kodeknækket. Inspirationen henter de i tidligere trin og modtager entusiasme og måske lidt ekstra inspiration fra lederen, hvis de ikke ved, hvor de skal begynde. Koder kan eksempelvis bestå af tegn, bogstaver, figurer, billeder, lyde, bevægelser – det er kun fantasien, der sætter grænser.

Når begge hold har fundet på en kode, skal de opskrive/danne en kodet besked til det andet hold. Denne kode indeholder en opgave som holdet enten selv beslutter, eller som er besluttet af lederen på forhånd.

I skal benytte jer af disse kodesprog på udfordringen, og I skal således også gøre brug af dem fremadrettet i jeres gruppe, så I ikke glemmer det. I kan måske også hele tiden videreudvikle på det I finder ud af er det bedste.

Alt efter varighed, kan der her igen indskrives nogle af morseaktiviteterne fra det første. Det er vigtigt, at de kan koderne udenad

**Spionspil:** På nettet findes et spionspil, hvor alle logger ind i samme spillerum, og ved spillets start får tildelt en rolle. En af deltagerne bliver spion og skal gætte stedet, hvor alle de andre befinder sig, uden at afsløre sin identitet. Alle de andre har fået oplyst et sted og en personfunktion. De skal forsøge at gætte spionens identitet. Alle parter stiller på skift hinanden spørgsmål. Når spillets stopur er rendt ud, skal først spionen udpeges, hvorefter hun skal forsøge at gætte placeringen.

**OBS!** Kræver at alle deltagere har en telefon med internetadgang.

**TIP!** Kan spilles offline ved at skrive X antal sedler til alle patruljens medlemmer med de samme oplysninger.

### Afslutning

Var det nemt selv at finde på et kodesprog? Hvad skal der til før en kode er god?

### Materialeliste

- Pen
- Papir





## Trin 4 – Den hemmelige opgave

### Introduktion

På dette trin skal al spejdernes indsamlede viden om koder bruges individuelt til at løse en speciel opgave. De skal også arbejde sammen om at dekryptere den hemmelige opgave og dermed forberede sig til Udfordringen.

### Aktiviteter

Det er tanken, at dette trin er en individuel "prøvelse" af spejderne.

Hver pige får en seddel med en kode – mest oplagt at de alle får en forskellig kode. Løsningen på denne fortæller spejderen, hvor hun skal gå hen for at finde næste ting.

På dette sted ligger en puslespilsbrik. På den ene side af brikken er en hel kode, der fortæller "du skal nu gå til XX" (XX er et kendt sted for spejderne, som lederen beslutter) og bag på er en brøkdelt af en kode, som først giver mening, når alle spejdernes brikker samles.

Alle spejderne mødes på punktet, uden lederen. De kan nu samle puslespillet og aflæse den samlede kode som fortæller følgende, hvor lederen har erstattet XX'erne med reelle steder og tidspunkter:

*"I skal afhente en pakke på adressen: XX. Det skal ske XX/XX-XX kl. XX. I skal medbringe gadekridt, et garnnøgle, tændstikker, saks, en dåseåbner og en sangbog".*

**OBS!** Lederen skriver i det kodesprog, hun finder bedst.

Det er den hemmelige opgave, de skal løse på Udfordringen. Pigerne skal nu sammen finde hjem og meddele lederen, hvad opgaven er.

Resten af mødet skal bruges på at gøre klar til Udfordringen, og træne en masse koder, så de sidder lige i skabet.

**TIP!** Alle meddelelser på puslespilsbrikkerne står naturligvis med koder, så det er oplagt, at pigerne bytter indbyrdes og løser hinandens.

### Afslutning

Hvordan kan I hjælpe hinanden under Udfordringen? Hvordan kan I bedst samarbejde. Forstår I hvilken opgave I skal løse?



## Materialiste

- Seddel med kode til hver pige
- Puslespilsbrik til hver pige





## Udfordring – Spionmission

### Introduktion

Spejderne har gennem de sidste fire trin tilegnet sig viden om en række koder. De er nu i stand til at løse koder på egen hånd med en række redskaber ved hånden. Derfor skal de ud på et kodeløb, hvor udelukkende et skridt er givet af gangen.

De bliver testet på både tålmodighed og samarbejdsevner, når en hel patrulje i fællesskab skal klare Udfordringen. Rammen omkring udfordringen er at anvende flest mulige koder og kodeord, der tilsammen skal lede spejderne gennem lokalområdet.

**OBS!** Alle SMSer fra lederen er kodet, og hun bestemmer selv hvordan det giver bedst mening for hende og patruljen.

**OBS!** Udfordringen varer nok lidt længere end et almindeligt spejdermøde.

**Den hemmelige pakke:** De finder i begyndelsen af udfordringen en pakke, der indeholder fem genstande, alle separat indpakket. De er alle markeret med et tydeligt nr., og pakkerne indeholder følgende koder, som pigerne skal løse undervejs:

1. Postkort med morse på kanten rundt, og tekst med feriehilsen. (kan være en tidsrøver at gennemskue - så ikke for meget skrift)
2. En pose skumfiduser med minimorse (rækkefølgen er ikke givet, og prik og streg er to forskellige tuschfarver. Skal gerne være ret usynlig)
3. Avis med huller under bogstaver, som tilsammen danner en sætning.
4. Tipskupon, der er udfyldt med 1 x 2 (morse)
5. En dåse flåede tomater, hvor papiret har været pillet af og klistret på igen, og der står en kode på bagsiden.

### Aktiviteter


Spejderne møder op på det aftalte sted, på det aftalte tidspunkt, og de har medbragt de ting, der stod listet i den hemmelige besked på trin 4.

Lige omkring ankomsttidspunktet sender lederen dem en SMS hvori der står:

(over/under/ved XX) XXX rej lit ekkap ne reggil reD. dets egilemmeh ted tednuf rah I ta tdef, regip jeH

(bagvendt skrift = Hej piger, fedt at I har fundet det hemmelige sted. Der ligger en pakke til jer XXX (over/under/ved XX)

... hvor lederen selvfølgelig har indskrevet en placering.



På dette sted finder spejderne den hemmelige pakke med skriften "MÅ IKKE ÅBNES! GIV BESKED TIL LEDEREN AT DEN ER FUNDET".

Spejderne sender en SMS til lederen.

Lederen svarer med en ny kode, der fortæller pigerne hvor de skal gå hen:

*Godt I fandt pakken! Hvor mange vinduer er der i sportshallen ved XX skole?*

**Regler for resten af forløbet:** Spejderne går til stedet, sender svaret kodet tilbage, og får gennem en ny SMS at vide, at de skal åbne den pågældende del af den hemmelige pakke.

Sådan fortsætter udvekslingen resten af udfordringen igennem. De følgende koder afslører hver et spørgsmål, der skal løses på stedet. Svaret sendes derefter i SMS til lederen, som ved korrekt svar oplyser, hvilken pakke, der nu skal åbnes. For hver kode de løser, skal de altså finde hen til et nyt sted med en ny kode osv.

**OBS!** Hvis nogle af nedenstående koder ikke giver mening i jeres lokalområde, må i selvfølgelig finde på nogle andre.

### Åbn pakke nr. 3

*Gå til (XXX) og undersøg hvem der bor i nr (XX)*

### Åbn pakke nr. 1

*I skal vandre til (XXX) og fortælle mig tidspunktet hvornår den næste bus har afgang herfra.*

### Åben pakke nr. 4

*Find knoldselleri pris i (XXX)*

### Åben pakke nr. 5

*På kirken står et byggeår, hvilket årstal er det?*

### Åben pakke nr. 2

*Find vej tilbage til spejderhuset, her venter jeres leder.*



### Bonusopgaver

Tingene, de har fået besked på at medbringe på trin 4, skal anvendes til at løse tre bonusopgaver, som lederen sender afsted, når hun føler for det:

- Brug gadekridtet til at tegne, hvor i er på jorden. Den må ikke kunne forstås af alle. Send et billede tilbage til lederen.
- Skriv jeres patruljenavn med håndtegn. Send billede til lederen
- Lav et spind af garn mellem træer, lygtepæle eller lignende, som viser jeres patruljenavn. Send et billede til lederen.

Efter Udfordringen ender spejderne igen hos lederen, der har bagt boller eller lignende, der alle indeholder en lap papir med en *allersidste* kode. På denne står:

"ekyllit ud re un ne dnas redokretsem!"

*(bagvendt: Tillykke du er nu en sand mesterkoder!)*

### **Afslutning**

I kan nu hygge jer med boller og te, mens I snakker om, hvordan det har været at afkode og sende koder frem og tilbage. Var det svært, tog det lang tid? Prøv og tænk på nogle af de forkortelser eller smileys I sender til hinanden over mobil, hvordan virker det på ældre mennesker – lidt som et kodesprog måske?

### **Materialeliste**

- Gadekridt
- Et garnnøgle
- Tændstikker
- Saks
- Dåseåbner
- Sangbog
- Postkort
- Små skumfiduser
- Avis, tipskupon
- Uåbnet dåse evt. tomater
- Mobiltelefon
- Evt. papkasser til indpakning
- Boller
- Te

