



Kodehoved

At kommunikere i koder er en klassisk spejderaktivitet og en sjov måde, hvor spejderne dels kan udvide deres forståelse af kommunikation og træne deres logiske sans.

Koder kan se ud på mange forskellige måder, og kan variere i sværhedsgrad fra de relativt lette til de næste ubrydelige. Koder bruges ofte i forbindelse med konkurrencer, hvor den, der hurtigst gætter eller bryder koden, opnår fordele frem for de andre. På flere af løbene i

Adventurespejdligaen skal man fx benytte koder, enten som en del af tilmeldingen, eller under selve løbet. Omvendt kan en kode også være en sjov måde for spejdere at kommunikere med hinanden på, lige foran næsen på andre, som ikke ved, at der er en kode i spil.

Gren

Junior (10-12 år)

Spejderne skal:

Spejderne skal for at få kodemærket:

- Kende til og have prøvet forskellige kodekoncepter.
- Have brugt koder i forbindelse med en aktivitet.
- Have eksperimenteret med selv at producere en kodebesked.

Varighed:

Forløbet kan gennemføres over 3-4 møder. Det er dog også oplagt at bruge det i kombination med andre forløb med fantasirammer og/eller en tur.

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

Forløbsforslag:

	Møde 1	Møde 2	Møde 3
Aktivitet 1	Gæt en sang. Forskellige kodebeskeder med en sangtitel, der synges.	Usynlig skrift. Lav en besked til en anden patrulje om en leg, de skal gennemføre.	Fang tyven med spor og koder.
Aktivitet 2	Introduktion til kodetyper.	Miniløb - hvor man føres fra sted til sted med forskellige kodebeskeder.	
Aktivitet 3	Morse. Morsebingo.		Evaluerings.

Aktivitetforslag:

Aktiviteter med fantasiramme:

- Fang tyven med spor og koder: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/803>
- Spionløb <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/699>
- Usynlig skrift med citronsaft <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/831>
- Kodebog <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1025>

Koordinat/systemkoder:

- Juniorkode <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/994/1>
- Bogstavmatrix <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/995>

Referencekoder:

- Koder i tekster <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/996>
- Bogstavmatrix <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/997/1>

Aftalte koder:

- Morsebingo <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/242>
- Rundkredsmorse <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/121>
- Morsekodeløser morsealfabetet <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/992>
- Byg en morsesender
- Semifore alfabetet <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/993/1>

Tips og ideer til mærket:

Kodekoncepter:

Når I vil lære spejderne om koder, er det oplagt at lade det indgå som et element i en større fantasiramme. Det er fint at give en introduktion til nogle af de mest almindelige systemer og koncepter, men derefter er det sjovest og mest motiverende for spejderne selv at arbejde med koderne, og måske lade dem finde deres egne hemmelige versioner og varianter.

Koordinat-/systemkoder

Koder i denne kategori har det til fælles, at de tager udgangspunkt i en særlig måde at opstille alfabetet på. Enten i en særlig ramme eller på en særlig måde over for hinanden. Koder af denne type kan altså løses ved at sætte ordene og bogstaverne ind i det rigtige system. Det vil også sige, at kan man knække eller genkende systemet, så kan man løse koden. Koordinat-/systemkoder er fx:

- Juniorkode/frimurerkode
- Talkode (eget hemmelige system, evt. kombineret med nøgle)
- Kodeur
- Bogstavmatrix (Skriv beskeden i et koordinatsystem, skriv derefter ordene nedefter i stedet for vandret)

Referencekoder

En referencekode er en kode, der tager udgangspunkt i en reference. Det kan være en særlig bog eller et særligt ord, som man skal kende til for at kunne løse koden. Hvis det er et tal, kan man lade det skifte med døgnets gang, eller andre ting, der ikke umiddelbart har noget med koden at gøre.

- Koder i tekster

- Bogstavforskydning (Alfabetet forskydes et antal pladser over for hinanden - du skal kende referencetallet).

Aftalte koder

Koder i denne kategori er egentlig ikke så meget koder, som de er et alternativt alfabet. Den mest almindeligt kendte kode er eksempelvis morsealfabetet, som – hvis man kender det – ikke er svært at afkode. Morse kan dog være pakket ind på forskellige mere eller mindre kreative måder, der gør det svært at se, at det er morse. Fx en blomsterdekoration i skiftende røde og hvide farver. Koderne i denne kategori kan også være allerede aftalte tegn, der gør det ud for bogstaver eller ord. Sender man derfor koder til hinanden på denne måde, kræver det, at både afsender og modtager har løsningen. Dem, der opsnapper sådan en kode, kan have let ved at se, at der er tale om en kode, men have svært ved at afkode den.

- Egne tegn (Eget hemmelige system) - mini
- Aftalte Sportegn
- Morse
- Semafore

Forslag til fantasiramme:

Det kan være sjovt at lade spejderne arbejde med koder i et halvt års tid ved siden af det øvrige program. Der kan så være en kode ved hvert møde, og spejderne opøver derved deres opmærksomhed på koder og systemer. Koderne kan være placeret alle mulige steder, og i forskellig form. Det kan være på Facebook, Instagram, YouTube, Den Blå Avis, i et læserbrev eller andet. En kode behøver ikke blive udleveret på et stykke papir.

Koderne kan indeholde mødesteder, tidspunkter eller andre beskeder.

En oplagt fantasiramme kan også være at lade spejderne ansætte i et opdigtet detektivbureau, hvor de skal hjælpe med opklaringen af et mord eller en hemmelig kult. Man kan også bringe spejderne på sporet af to, der taler sammen i kodesprog via en annonce, et kommentarfelt eller andet, og så lade det være spejdernes opgave at finde ud af, hvad det er, de to taler om.

Når spejderne er blevet lidt mere vant til koder, kan det være rigtig sjovt at udsætte dem for en kode, uden at de får at vide, at der er en kode, de skal finde og løse. De skal så selv opdage, at der er en kode og så reagere på det. Man kan lade et møde starte på denne måde og så lade det være introduktionen til et løb.

Evaluerings:

Som opfølgning på forløbet er det oplagt at lave et skriftligt oplæg i en kode – og bede patruljerne skrive det vigtigste, de synes om projektet, i en kode retur til jer (hvis I tør!).