

Koder og Morse



Ledervejledning

Udgave 1- 2021

© Don Juul Madsen

Forord:

Hej Medspejderledere.

Velkommen til dette lille hæfte i korder og morse. Jeg har lavet dette hæfte som en hjælp til mine egne medledere, men jeg håber på, at du også kan få glæde af det.

Jeg har brugt DDS "kodehoved" mæske vejledning som inspiration til at lave dette hæfte og en lille håndbog til spejderne.

Spejdernes håndbog er ikke tænkt til at skulle være lærebog hvor du starter på side et og slutter på den sidste side. Den er mere tænkt til at spejderne skal lære noget om de forskellige systemer som der findes til at lave en spejderkode på. Håndbogen er delt op i nogle emner.

- Skjult i ordet.
- Skjult i teksten.
- Bogstavsfor skydning.
- Tal er bogstaver.
- Skemakoder.
- Nøglekoder.
- System koder.
- Bog og sangbogskoder.
- Morse på forskellige måder.
- Usynlig skrift

Plus alle de andre koder, og systemer, til at skjule en besked på.

Der er sat nogle opgaver ind i håndbogen som dine spejder kan hygge sig med. Gå eventuelle sammen med en anden spejder gruppe i lokal området og få spejderne til at sende hinanden koder som de skal løse.

Indholdsfortegnelse

Forord:	2
----------------	----------

Forslag til program:	5
-----------------------------	----------

Første Juniormøde – til mærket Kodehoved	6
Andet Juniormøde – til mærket Kodehoved	13
Tredje Juniormøde – til mærket Kodehoved	20
Fjerde Juniormøde – til mærket Kodehoved	21
Femte Juniormøde – til mærket Kodehoved	22
Sjette Juniormøde – til mærket Kodehoved	23

Om de forskellige koder:	26
---------------------------------	-----------

-Skjult i ordet	26
Type nr. 1:	26
Type nr. 2:	26
Type nr. 3:	26
Type nr. 4:	27
Type nr. 5:	27
Type nr. 6:	27
Mellemrumskoden (type nr. 7):	28
Da Vinci koden (type nr. 8):	28
-Skjult i teksten	28
Linjebegyndelseskoden	28
Begyndelsesbogstavskoden:	29
Hvert andet ord koden	29
Stavefejlkode:	29
Store bogstaver koden	29
-Bogstavsforskydning	31
A til D koden	31
A/O-koden	31
Bogstavombytning 2 og 2	32
Bogstavombytning 3 og 3	32

Ekstra koder:	34
----------------------	-----------

Sun lolly koden	34
-----------------	----

Kodebeskederne til udlevering:	35
---------------------------------------	-----------

Skjult i ordet Type nr. 1 A-opgave	36
Skjult i ordet Type nr. 1 B-opgave	37
Skjult i ordet Type nr. 1 Eksempler	38
Skjult i ordet Type nr. 2 A opgave	39
Skjult i ordet Type nr. 2 B opgave	40
Skjult i ordet Type nr. 2 Eksempler	41
Skjult i ordet Type nr. 3 A opgave	42
Skjult i ordet Type nr. 3 B opgave	43
Skjult i ordet Type nr. 3 Eksempler	44
Skjult i ordet Type nr. 4 A opgave	45
Skjult i ordet Type nr. 4 B opgave	46
Skjult i ordet Type nr. 4 Eksempler	47
Skjult i ordet Type nr. 5 A opgave	48
Skjult i teksten	60
Bogstavsforskydning	73
Bogstavsforskydning, A til D koden A opgave	74
Mellemrumskoden	77
EDS-koden:	77
Talkode uden nøgle:	78

Til at printe ud: 80

Bogstavsforskydning:	81
Kodehjul	82
Bogstaver er tal:	85
Forskellige typer af skemakoder	86
5*5 skemakoderne:	86
2*13 skemakoderne:	86
5*6 skemakoderne	87

Forslag til program:

Du får mit udkast til et program. Dette program er et som jeg selv vil bruge når mine junior skal gå i gang med mærket "kodehoved". Emnet koder og morse er meget stort, og der kan bruges masser af tid på at nørde koder og morse, så bliver tiden hurtigt brugt. Der er derfor ikke meget tid sat af i programmet til at spejderne skal lære samtlige koder som der er oplistet i håndbogen. Det er din rolle som spejderledere at finde de typer af koder som dine spejder syntes er sjov at arbejde med, og så skal du bare give dine spejder et overblik over resten så de kan genkende dem hvis de skulle opleve dem på et spejderløb.

Hvis du har nogle erfarne "kodehoveder" blandt dine juniorspejder, så giv dem ansvaret for at lære de andre spejder om de forskellige koder.

Tidsplanen bygger på den mødeplan som vi bruger hos os i Hammermølle gruppe.



Første Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05	Introduktion til kodetyper. -Skjult i ordet. -Skjult i teksten. -Bogstavforskydning.	Håndbog om koder og Morse	Juniorleder
18:35	Syng en sang	Sangbog	Patruljelederne
18:40	Usynlig skrift. Lav en besked til en anden patrulje om en leg, de skal gennemføre.	Papir (gerne lidt kraftigt) Citronsaft opblandet med lidt vand (man kan også bruge fx appelsinjuice, skummetmælk eller løgsaft) Vatpinde (til at skrive med) - man kan også bare skrive med fingrene Varmekilde (fx strygejern, kraftig glødepære eller stearinlys – husk at være opmærksom på brandfare)	
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Håndbogen om koder og morse.

Giv hver spejder en papirkopi af håndbogen, og bed dem at skrive navn i den, så den ikke forsvinder eller bliver glemt. Lad spejderne kigge lidt i den. Der er nogle simple opgaver i den som de godt kan lave selv. Har de brug for yderlige udformninger så kan du give dem nogle opgaver som de i hver patrulje skal løse.

Du skal som spejderleder gennemgå følgende emner:

1. Skjult i ordet.
2. Skjult i teksten.
3. Bogstavsforskydning

Skjult i ordet er en god begynder kode at lege lidt med. Hvis du ikke syntes at eksemplerne i bogen er gode nok, så lav dine egne eller brug nogle af kodebeskederne i dette hæfte.

I håndbogen til spejderne er der laves nogle eksempler på forskellige typer af koder som er blevet skjult i ordet.

1. **Type nr. 1 koden**, som går ud på at sætte to bogstaver foran ordet i den hemmelige besked og et bogstav efter.
2. **Type nr. 2 koden**, som går ud på at man deler den hemmelige besked op i par af to bogstaver og skriver nogle tilfældige bogstaver i mellem de to par.
3. **Type nr. 3 koden**, som går ud på at flytte det første bogstav i hvert ord i den hemmelige besked om bag i ordet.
4. **Type nr. 4 koden**, gå ud på at skrive ordene i den hemmelige besked bagfra.
5. **Type nr. 5 koden**, gå ud på at skrive hele beskeden op bagfra, således at den kodet besked skal læses fra højre i mod venstre.
6. **Type nr. 6 koden**, gå ud på at dele ordet op på midten og sætte den bagerst halvdel op foran. Er der ikke et lige antal bogstaver, så er det den forreste halvdel af ordet som får et ekstra bogstav.
7. **Mellemrumskoden**, metoden i denne kode går ud på at dele ordene op på en anden måde end den som man normalt deler ordene op på., Skriv den hemmelige besked op uden brug af mellemrum, og del herefter beskeden op i mindre dele ved at sætte mellemrummene ind helt tilfældigt.
8. **Da Vinic Koden**, gå ud på at skrive den hemmelige besked op spejlvendt. Gem din tekst som et billede på computeren og spejlvend så billedet, teksten vil nu være spejlvendt.

Skjult i teksten er nok ikke de meste brugte spejderkoder, og du behøver nok ikke gøre andet end at spejderne kan kigge på de eksempler som er vist i håndbogen.

1. **Linjebegyndelseskoden**, er en kode, som også er kendt fra nogle bøger, her er det dog det første bogstav i hvert kapitel som kan danne en hemmelig besked. I linjebegyndelseskoden er det, det første bogstav i hver linje som danne den hemmelige besked.

2. **Begyndelsesbogstavskode**, er en kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked er blevet gemt i det første bogstav i hver ord i den besked som du giver til dine spejder.
3. **Hvert andet ord koden**, er en kode hvor den hemmelige besked er skjult ved, at hvert andet ord er et fup ord, som ikke skal bruges til noget.
4. **Stavefejl koden**, er en kode hvor ordene i den hemmelige besked indeholder en stavefejl, som gør spejderne opmærksom på at det er det ord som de skal have med for at finde den hemmelige besked.
5. **Store bogstaver koden**, er en eller nok mere rigtigt 3 typer af koder som benytter et stort bogstav til at markere et bogstev eller et ord.
 - a) Du kan skrive den hemmelige besked med store bogstaver og så gennem dem imellem en masse tilfældige andre bogstaver i ord eller bogstavsammensætninger. Det er altså det store bogstav som er en del af beskeden.
 - b) Du kan anvende et stort bogstav i begyndelsen af de ord som den hemmelige besked består af, og så gennem dem imellem en masse tilfældige ord. Det er altså kun de ord som begynder med et stort bogstav som indgår i beskeden.
 - c) Du kan anvende et stort bogstavet som er tilfældigt placeret i de ord som indgår i den hemmelige besked, disse ord er placeret imellem en masse andre ord. Det er altså de ord som indeholder et stort bogstav som indgår i beskeden.

I stedet for at benytte store bogstaver kan fed, kursiv, understreget, overstreget, gennemstreget, foran punktummet, med flere anvendes til at markere de bogstaver, eller ord som indgår i den hemmelige besked.

Bogstavsforskydningskoderne bliver brugt meget i spejderløb, og høre til blandt de traditionelle spejderkoder, som alle spejder skal kende.

Det er en fordel hvis du inden mødet, har printet en god stabel af nedenstående skema ud til spejderne (se bagerst i hæftet). Giv hver spejder et par stykker så de kan lege lidt med at lave forskellige bogstavsforskydningskoder.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

1. **A til D koden**, er en kode der fungere ved, at man skriver et D alle de steder hvor man normalt ville skrive et A, et B i den hemmelige besked ville blive skrevet som et E, et C bliver til et F, og så videre, og så videre. A til D koden er den mest anvendte udgave af bogstavsforskydningskoderne.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@	a	b	c
Bogskaver i den kodet besked.																													

A til X koderne, er en kode hvor x står for alle andre bogstaver i alfabetet, de er lavet på den samme måde som A til D koden. Du bestemmer selv hvor mange pladser som alfabetet skal flyttes, altså hvad "X" skal være for et bogstav. Der er et kodehjul i bilagene i dette hæfte, som dine spejder kan klippe ud og øve denne type af koder med.

2. **A/O-koden**, er en kode hvor alfabetet er delt på midten, Et A i den hemmelige besked bliver til et O i den kode besked og et O i den hemmelige besked bliver til at A i den kodet besked. Et K bliver til et Z og et U bliver til et G og så videre, og så videre.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	Æ	Ø	Å

Bemærk at W ikke er med.

3. **Bogstavombytning 2 og 2**, denne kode byttet rundt på bogstaverne i alfabetet to og to, så A bliver til B, B til A og D til C og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
b	a	d	c	f	e	h	g	j	i	l	k	n	m	p	o	r	q	t	s	v	u	x	w	z	y	ø	æ	@	å
Bogskaver i den kodet besked.																													

4. **Bogstavombytning 3 og 3**, denne kode byttet rundt på bogstaverne i alfabetet tre og tre, så et A bliver til et C, B bliver til A og C bliver til B.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
c	a	b	f	d	e	i	g	h	l	j	k	o	m	n	r	p	q	u	s	t	x	v	w	æ	y	z	@	ø	å
Bogskaver i den kodet besked.																													

5. **Bogstavombytning koder, hvor nogle bogstaver ikke ombyttes**, er en type af kode som ligner den alm bogstavombytningskode, men hvor nogle af bogstaverne ikke bliver ombyttet. Her springes det første bogstav over, hvorefter de to næste byttes rundt, det næste bogstave springes over, og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
a	c	b	d	f	e	g	i	h	j	l	k	m	o	n	p	r	q	s	u	t	v	x	w	y	æ	z	ø	@	å
Bogskaver i den kodet besked.																													

6. **Det Spejlvendt/omvendte alfabet**, er en kode hvor bogstaverne bliver byttes om med et alfabet som er skrevet op bagfra.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
@	å	ø	æ	z	y	x	w	v	u	t	s	r	q	p	o	n	m	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a
Bogskaver i den kodet besked.																													

7. **A=α-koden**, er en kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked erstattes med græske bogstaver i den kode besked. A bliver til α, B bliver til β, og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	ϕ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ω	ξ	ψ	ζ	(	)	Σ	≡	
Bogskaver i den kodet besked.																													

8. **Runer-koden**, er en kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked bliver erstattet af runer i den kode besked.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
ᐱ	ᐸ	ᐿ	ᐾ	ᐽ	ᐼ	ᐾ	ᐿ	ᐾ	ᐽ	ᐼ	ᐾ	ᐿ	ᐾ	ᐽ	ᐼ	ᐾ	ᐿ	ᐾ	ᐽ	ᐼ	ᐾ	ᐿ	ᐾ	ᐽ	ᐼ	ᐾ	ᐿ	ᐾ	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

Det er desværre ikke alle modernet bogstaver som findes som runer.

Usynlig skrift med citronsaft



En meddelelse som man ønsker at holde hemmelig kan skrives med usynlig skrift. Forskellige væsker kan bruges til dette. Man kan f.eks. skrive den hemmelige besked med citronsaft, mælk, løgsaft eller kartoffel saft. Skriften kan fremkaldes, med opvarmning. F.eks. ved hjælp af et strygejern. Man kan også bruge el stearinlys. Men så skal man passe på ikke at brænde papiret af

Vejledning

Sådan gør I:

1. Fortynd citronsaften (eller brug nogle af de andre væsker) med lidt vand. Det gør den mere 'usynlig'
2. Dyp en vatpind (eller bare en finger) i citronsaften og skriv den hemmelige besked på papiret
3. Lad saften tørre på papiret
4. Skriften kan nu fremkaldes ved opvarmning, fx med et strygejern. Man kan også bruge et stearinlys, men pas på ikke at brænde papiret af!

Aktiviteten er oplagt til fx et detektivløb, et tema om koder eller i en fantasiramme med et mysterium, der skal løses.

Hvad sker der?

Citronsaft er et organisk stof, der oxiderer og bliver brunt, når det opvarmes. Når citronsaften fortyndes med vand, bliver det meget svært at se det, når det puttes på papir.

Oxidation (iltning) er den samme proces, der sker, når fx et æblestykke eller et stykke banan ligger i luften og bliver brunt/mørkt. Her behøver processen ikke varme for at finde sted.

Materialer

- Papir (gerne lidt kraftigt)
- Citronsaft opblandet med lidt vand (man kan også bruge fx appelsinjuice, skummetmælk eller løgsaft)
- Vatpinde (til at skrive med) - man kan også bare skrive med fingrene
- Varmekilde (fx strygejern, kraftig glødepære eller stearinlys – husk at være obs på brandfare)

Reflektionsspørgsmål

Hvordan var spejdernes samarbejde under aktiviteten?

Hvad gjorde at det var en god aktivitet?

Hvad lærte du af denne aktivitet om dit samarbejde med andre?

Hvordan samarbejdede I under aktiviteten? Er I tilfredse med det, eller kunne noget være gjort anderledes?

Ting som kan bruges til usynlig skrift

1) Bagepulver.

Bland vand og bagepulver en til en. Brug opløsningen som blæk. Skriv din besked på et blankt stykke papir. Vent til "blækket" er tørt. Beskeden afsløres ved at varme papiret op. her kan der bruges en glødepære, et stearinlys eller et strygejern. beskeden/"blækket" bliver brunt og afslører sig selv.

2) Majsstivelse og jod.

Opvarm to dele majsstivelse og en del vand. Majsmelet skal opløses i vandet. Brug opløsningen som blæk og skriv din besked på et blankt stykke papir. Vent til papir og blæk er tørt. For at afslører den usynlige skrift laves der en blanding af vand og jod. Blandingen pensles over den skjulte tekst, som nu bør afsløre sig selv. Jodopløsningen kan godt være langsom om at reagere med majsstivelsen. Husk sikkerheden når i leger med kemi. Undgå at få jodkonsentratet på huden eller i øjnene.

3) Enhver sur frugtsaft (f.eks. Citron, æble eller appelsinjuice)

Citronsaft bruges som blæk til at skrive hemmelige beskeder med. Blæk og papir tørres. den hemmelige skrift afsløres ved at, varme papiret op. den hemmelige besked bør nu afslører sig selv ved at blive lysebrun. I stedet for citron kan der bruges mælk eller løgsaft.

4) UV tuscher eller blæk

Ultraviolette tuscher og maling kan naturligvis også bruges. Det kræver blot en UV lyskilde til at afslører den hemmelige skrift.

Til model 1,2, og 3 kan der bruges små pensler eller vatpinde som skriveredskaber.

Du kan også bruge:

5) Mælk

6) Løgsaft

7) Kartoffelsaft.

8) Eddike

9) hvidvin

10) Fortyndet cola

11) Sæbevand

12) Sucrose (bordsukker) opløsning

Andet Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05	Gennemgang af tal som bogstaver, skemakoder, systemkoder	Håndbogen og koder + dine egne koder	Juniorleder
18:35	Syng en sang	Sangbog	Patruljelederne
18:40	Lad spejderne lave koder til hinanden	Papir + håndbogen	
19:00	Leg en bevægelsesleg f.eks. mælkekasse stafetløb	Energi ☺	Juniorleder + Patruljelederne
19:05	Spejderne løser hinandens koder	Papir + håndbogen	Juniorleder + Patruljelederne
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Du skal som spejderleder gennemgå følgende emner:

1. Tal er bogstaver.
2. Skemakoder.
3. Systemkoder.

Tal er bogstaver:

For at gøre denne kode nemmer, så får du og dine spejder lige nogle redskaber som I kan bruge når I skal lave og løse tal er bogstaver koder. De er vis her, men de er også sat ind bagerst i hæftet, så du kan printe dem ud og udlever dem til spejderne.

Det normale tal alfabet – små bogstaver

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Det normale tal alfabet – store bogstaver

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	@
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Denne kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked bliver lavet om til tal, er en meget typisk spejderkode. Hvert bogstav har sig egen talværdi (det nummer som bogstaver er i alfabetet), så hvis der står et D i den hemmelige besked bliver det lavet om til et 4 tal, et T bliver til 20 og så videre og så videre. Beskeden skrevet om med mellemrum mellem tallene.

En kodet besked kunne se således ud:

19 16 5 10 4 5 18 14 5, 5 18, 5 14, 2 28 18 14 5, -, 15 7, 21 14 7 4 15 13 19 2 5 22 27 7 5 12 19 5, 13 5 4, 15 22 5 18, 70.000, 13 5 4 12 5 13 13 5 18.

For at finde den hemmelige besked udskiftes tallene med de bogstaver som stå over tallene.

Den spejlvendte talkode – små bogstaver

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Den spejlvendte talkode –store bogstaver

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	@
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Denne kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked bliver lavet om til tal, som er skrevet op i modsat rækkefølgen, er også en meget typisk spejderkode. Hvert bogstav har sig egen talværdi (det nummer som bogstaver er i alfabetet), så hvis der står et D i den hemmelige besked bliver det lavet om til 27, et T bliver til 11 og så videre og så videre. Beskeden skrevet om med mellemrum mellem tallene. For at gøre det nemmer som spejderne at sætte bogstaverne sammen til ord, kan man sætte komma (,) eller skråstreg (/) i mellem de forskellige ord i beskeden.

Skemakoder:

En typisk skemakode skema ser således ud:

	1	2	3	4	5	6
1	A	B	C	D	E	F
2	G	H	I	J	K	L
3	M	N	O	P	Q	R
4	S	T	U	V	W	X
5	Y	Z	Æ	Ø	Å	@

For at finde et J, så gør man først lodret ned til to tallet, og derefter vandret hen til 4 tallet. J kan herefter udskiftes med tallet 24. De vandrette tal skrives op som 1X, 2X, 3X, 4X og 5X.

Alle typer af størrelser af skemaer kan bruges til denne type af koder, men der er en fordel hvis antallet af kolonner og rækker til sammen giver 25 (W, æ, ø, å og @ er ikke med), 26 (æ, ø, å og @ er ikke med), 30 eller 40 (alfabetet + tallene 0-9)

Kig bagerst i hæftet for eksempler på skemaer. Du behøver ikke at vise dem til dine spejder, de er kun taget med for at give dig et billede af at der er virkelige mange forskellige måder som Skemakoder kan laves på. Brug den, eller de skemaer, som passer bedst til dine spejder, og brug resten til den dag hvor du skal lave nogle opgaver til et spejderløb.

SCOUT-koden

	S	C	O	U	T
S	a	b	c	d	e
C	f	g	h	i	j
O	k	l	m	n	o
U	p	q	r	s	t
T	u	v	x	y	z

Mikro-koden

	M	I	K	R	O
M	A	B	C	D	E
I	F	G	H	I	J
K	K	L	M	N	O
R	P	Q	R	S	T
O	U	V	X	Y	Z

Junior-koden

	J	U	N	I	O	R
J	a	b	c	d	e	f
U	g	h	i	j	k	l
N	m	n	o	p	q	r
I	s	t	u	v	w	x
O	y	z	æ	ø	å	@
R	?	!	+	-	*	/

En Kodet besked, hvor MIKRO- koden har været anvendt, vil komme til at se således ud:

RR RM MO IO MR MO RK KR MO, IK MM RK, MM KM RO IR OI IR RO MO RO MO RK, IM KO RK, MI KO MO RK KR, OM KR II MO, KO II, OI KO KM RR KR MO, RR KO KK, OM MR IM KO RK MR RK MO RK, KO II, OM MR OI KM IR KI MO RK

Du finder den hemmelige besked ved at det første bogstav skal findes i den MIKRO hvor bogstaverne er skrevet op under hinanden, du går så vandret ud end til du kommer til den andet bogstav i koden (der hvor MIKRO står vandret)

Brug lidt tid på at vise dem SCOUT-koden, Mikro-koden, Junior-koden (m.f.) samt brugen af tal, symboler og figurer i skemakoderne. Det er ikke vigtigt at de kender til alle de forskellige koder, men det er vigtigt at de får et kendskab til at skemakoderne kan laves på mange forskellige måder, og at koden altid vil være to tal, bogstaver, figurer eller ting i beskeden, og at spejderne ved hjælp af en tom skemaskabelon kan prøve at gætte sig frem til hvordan tallene, bogstaverne, figurerne eller tingene skal placeres i skabelonen.

Lad spejderne selv få lov til at laves deres egne skemakoder, men husk at hvert tal, bogstav, tegn eller symbol kun må stå en gang i den vandrette linje og også kun en gang i den lodrette linje.

Systemkoder.

Systemkoderne er en type af koder, som benytter et fastlagt system til at bytte om på bogstaverne.

5*6 system koden

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Metoden i denne type af koder er at man sætter sin besked ind i et 5*6 skema. Efterfølgende byttes bogstaverne rundt efter et fastlagt system. Det system kunne se således ud.

Beskeden:

Hej spejder vi skal ud i skoven

Vi sætter beskeden ind i skemaet, det første bogstav på plads nr. 1, andet bogstav til plads nr.2 i skemaet og så videre. Er der ikke bogstaver nok til at fylde skemaet, så sættes der X ind i skemaet for at fylde det ud. Er der for mange bogstaver til et skema, så benyttes to eller flere skemaer til beskeden.

Beskeden sættet ind i skemaet

H	E	J	S	P
E	J	D	E	R
V	I	S	K	A
L	U	D	I	S
K	O	V	E	N
X	X	X	X	X

Det fastlagte system, som beskriver hvordan beskeden kodes.

↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓

Den kodet besked kommer til at se således ud: HEVLOX EJIUVX JDSDVX SEKIEX PRASNX

Man løser/finder beskeden ved at sætte den kodet besked ind i skemaet

Det fastlagte system

↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓
↓	↓	↓	↓	↓

Rækkefølgen som bogskaverne skal sættes ind i skemaet på.

1	7	13	19	25
2	8	14	20	26
3	9	15	21	27
4	10	16	22	28
5	11	17	23	29
6	12	18	24	30

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	23	25	26	27	28	29	30
H	E	V	L	O	X	E	J	I	U	V	X	J	D	S	D	V	X	S	E	K	I	E	X	P	R	A	S	N	X

Bogstaverne sættes ind i skemaet

H	E	J	S	P
E	J	D	E	R
V	I	S	K	A
L	U	D	I	S
O	V	V	E	N
X	X	X	X	X

Bogstaverne skrives nu op efter start nummer orden

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Beskeden kommer til at se således ud: HEJSPEJDERVISKALUDISKOVEN

Vi sætter mellemrum ind de rigtige steder

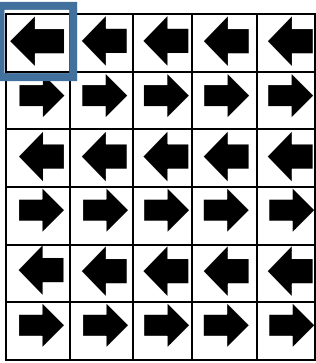
HEJ SPEJDER VI SKAL UD I SKOVEN

Du kan prøve at lege lidt med at lave nogle forskellige måder som sætte bogstaverne ind i skemaet på, ligesom du kan bruge forskellige måder som systemet fastlægges på.

Rækkefølgen som bogskaverne skal sættes ind i skemaet på.

30	24	18	12	6
29	23	17	11	5
28	22	16	10	4
27	21	15	9	3
26	20	14	8	2
25	19	13	7	1

Det fastlagte system



Koden skrives op herfra

Tredje Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05			Juniorleder
18:35	Syng en sang	Sangbog	Patruljelederne
18:40			
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Fjerde Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05	Morse bingo	Papir og blyant til alle deltagere Alfabetet i morse udklippet og puttet ned i en skål slik	Juniorleder
18:35	Syng en sang	Sangbog	Patruljelederne
18:40	Byg et simpelt morse apparat	Træklemme Ledninger Lommelygtepære eller lysdiode Batteri, tegnstifter	
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Bingo med morsetegn for at øve de mindre spejdere i brugen af morse

Vejledning

Alle spejdere får et stykke papir og en blyant. De skal derefter lave en bingoplade ved at tegne 3 lodrette streger og 2 vandrette streger så de i alt får 12 felter.

De skal herefter skrive et bogstav i hver af felterne (bogstaverne skal selvfølgelig alle være forskellige).

En leder trækker derefter en slip fra en skål med alfabetet skrevet i morse i og læser derefter bogstaverne op med morse, så ledes at et A fx. hedder *- og børnene skal derefter finde bogstavet og sætte et kryds over det hvis det befinder sig på sin bango plade.

Får de en vandret række får de noget slik og får de en plade fuld får de også slik. Man kan dele slik ud når alle får en række og en plade på den måde får alle en succesoplevelse

Materialer

Papir og blyant til alle deltagere

Alfabetet i morse udklippet og puttet ned i en skål

Slik

Refleksionsspørgsmål

Hvad fungerede godt?

Hvad har spejderne fået ud af aktiviteten?

Hvad gjorde at det var en god aktivitet?

Hvad kunne man gøre for at det blev en endnu bedre aktivitet?

Femte Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05	Morse trænes	Morse apparatet Signalflag	Juniorleder
18:35	Syng en sang	Sangbog	Patruljelederne
18:40	Der øves i at sende og modtage beskeder (lys, flag, lyd)		Juniorleder
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Sjette Juniormøde – til mærket Kodehoved

Kl.	Emne	Materialer	Instr.
18:00	Spejderne stiller op i patruljer. Spejderne bydes velkommen	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
18:05	Miniløb - hvor man føres fra sted til sted med forskellige kodebeskeder.	Et planlagt løb en tur rundt i byen	Juniorleder
19:00	Sidste frist for at komme tilbage	Spejderne	Patruljelederne
19:00	Snak med spejderne om hvordan mærkeforløbet kodehoved har været, husk at dele mærker ud.	Mærker - kodehoved	
19:20	Spejderne stiller op i patruljer, og der synges og siges farvel.	Patruljestander	Juniorleder + Patruljelederne
19:30	Mødet er slut		

Der skal planlægges et miniløb, hvor spejderne få en kode som de skal løse, beskeden giver dem en adresse eller et kendt sted hvor den næste besked hænger, spejderne skal løse denne besked for at komme videre til den næste osv. Lav 4 til 5 poster. Det kunne f.eks. være:

Fang tyven med spor og koder.

Juniorleder skal lave et løb, hvor spejderne bliver skal løse nogle koder, og spor som skal pege hen på en af juniorlederne som tyven.

Brug:

- Juniorkode/frimurerkode
- Talkode (eget hemmelige system, evt. kombineret med nøgle)
- Morse
- Bogstav ombytning f.eks. A=D
- Sangbogskoden

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.

Aftalte koder er fx:

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

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.

Lave en konkurrence med andre spejder grupper i lokal området, hvem er bedst til at løse koder, kodestafetten osv.

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.

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.

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 døgnet's gang, eller andre ting, der ikke umiddelbart har noget med koden at gøre.

Referencekoder er fx:

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

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!).

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 man kan knække eller genkende systemet, så man kan løse koden.

Koordinat-/systemkoder er fx:

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

Om de forskellige koder:

-Skjult i ordet

Type nr. 1:

Type nr. 1 skjult i ordet koden er en simpel kode hvor den hemmelige besked bliver skjult ved at sætte to bogstaver foran ordet i beskeden, og et bogstav efter ordet i beskeden.

Der er frit valg mellem hvilken bogstaver som man bruger til at sætte foran og bagved, men prøv at vælge bogstaver som "skjuler" det hemmelige ord. Jo længere et ord i beskeden er, jo nemmer er det at finde, så prøv at lave nogle beskeder til spejderne med forskellige længder.

Spejder kan f.eks. blive til **hjspejdert**

Spejd er sejt bliver f.eks. til **Fespejdy kyert cvsejtl**

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 1 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Type nr. 2:

Type nr. 2 koden er en kode som skjuler de rigtige bogstaver ved at komme en masse ligegyldige bogstaver i mellem de to første og de to sidste bogstaver. Man sætter bogstaverne sammen to og to i hele den sætning som men ønsker at spejderne skal finde. Er der et bogstav for lidt så sæt et x ind i slutningen af koden.

Spejder kan f.eks. blive til **sptyhgej deuokrx**

Spejd er sejt bliver f.eks. til **spjkyej detyppers ejkterdtx**

Sig til dine spejder at de skal være opmærksomme på Xer som står i staten, eller slutningen, af en kodebesked, da de nogle gang kan være med til at give en ledetråd om hvilken kode som bliver brugt.

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 2 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Type nr. 3:

Type nr. 3 koden er en anden både at skjule sin hemmelige besked på. I stedet for at sætte ekstra bogstaver ind i ordene, så flytter vi bare det sidste bogstav op foran ordet. Denne type af kode findes også i andre varianter hvor der er de sidste to, tre eller fire bogstaver som sættet op foran. Du kan godt lære dine spejder om disse varianter, men de burde selv kunne regne det ud når det har fået lidt kendskab til type nr. 3 koden. Kig også på type nr. 6 koden.

Spejder kan f.eks. blive til **rspejde**

Spejd er sejt bliver f.eks. til **dspej re tsej**

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 3 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Type nr. 4:

Type nr. 4 koden er en anden simpel måde at skjule sig hemmelig besked, man skriver bare ordet op bagfra. Denne type at kode er nem at lave og nem at løse, en god kode til de spejder som ikke har arbejdet med koder før.

Spejder kan f.eks. blive til **derspej**

Spejd er sejt bliver f.eks. til **jdspe re jtse**

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 4 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Type nr. 5:

Type nr. 5 koden minder meget om type nr. 4 koden, men med den forskel at man skriver hele teksten op bagfra, og ikke kun ordene. Det betyder at det sidste bogstav i ens hemmelige besked kommer til at være det første bogstav i den kodede besked, hvor det første bogstav i den hemmelige besked nu bliver det sidste bogstav i den kodede besked.

Spejder kan f.eks. blive til **derspej**

Spejd er sejt bliver f.eks. til **tjes re djeps**

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 5 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Type nr. 6:

Type nr. 6 koden er en anden måde at skjule sin hemmelige besked på. I stedet for at sætte ekstra bogstaver ind i ordene, så deler vi bare ordet på midten og sætter den bagerst halvdel om foran. Det er en simpel kode, som de yngste spejder også burde kunne løse. Koden kan være for nem for de ældre spejder, men prøv at give dem en type nr. 6 kode på engelsk, eller tysk, i stedet for på dansk. Det kan være at de skal bruge lidt tid før de kan indse, at det bare er en simpel opdeling af ordet. Hvis der er ulige antal bogstaver i ordet så er det den bagerste del af ordet som får et bogstav mindre.

Spejder bliver til **derspej**

Spejd er sejt bliver til **jdspe re jtse**

Hvis dine spejder går helt i sort over type nr. 6 koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Mellemrumskoden (type nr. 7):

Mellemrumskoden går ud på at skjule ens besked ved at dele ordene op med mellemrum så teksten ikke længere er til at læse. Mellemrumskoden kan f.eks. benyttes sammen med type nr. 5 koden for at gøre teksten svære at løse. Koden tilhører gruppen af nemme koder, og er derfor bedst egnede til de yngste spejder.

Spejder bliver til **sp ejd er**

Spejd er sejt bliver til **spe jders ejt**

Hvis dine spejder går helt i sort over mellemrumskoden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Da Vinci koden (type nr. 8):

Da Vinci koder er sjovt nok opfundet af Leonardo di ser Piero da Vinci, der er om ikke andet ham som har fået æren for at have opfundet koden. Koden går ud på at skrive alt teksten spejlvendt. Koden ser mærkelig ud, men er nem at læse, hvis man læser den ved hjælp af et spejl. Der kan komme meget sjov ud af få spejderne til at "skrive spejlvendt". Brug koden til at bringe lidt sjov ind i arbejdet med at lære om koder. Kan spejderne (uden et spejl) skrive deres navn eller patruljenavn spejlvendt?

Spejder bliver til **ɹɐɟɟɐɹ**

Spejd er sejt bliver til **ɹɟɟɹ ɹɐ ɟɟɐɹ**

Hvis dine spejder går helt i sort over Da Vinci koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

-Skjult i teksten

Linjebegyndelseskoden

Linjebegyndelseskoden er en simpel måde at skjule en besked på. I nogle bøger så er der gemt en besked ved hjælp af det første bogstav som hvert kapitel begynder med. Her er det sammen metode, det første bogstav i hver ny linje er en del af koden. Problemet er at få lavet en tekst som giver mening, og som skjuler at der er noget særligt ved den møde som hver linje begynder på. Det koster tid og energi, og som du vil se på mine forslag så er det noget som alle godt kan blive bedre til. Jo bedre som du får teksten til at passes og give mening, jo svære er det at se at der ligger en hemmelig besked gemt. Hemmeligheden med denne koder er, alt efter alderen og erfaringen på spejderne, at få spejderne til at tro, at koden ligger gemt blandt alle de andre bogstaver, end det første bogstav i hver linje. Start dog med at give dine spejder en nem kode så de lære koden at kende.

Spejder kan skjules således:

Solen skinner fra en klar blå himmel.

På himmelen er der kun små hvide skyer.

Efteråret er ikke langt væk.

Julen kommer før du ved af det.

Der er tid endnu til at komme ud og opleve de sidste dage af sommeren.

Efter en varm sommer er det ikke dårligt at der kommer et skift i vejret.

Regn og sne hører jo også til, hvis man skal opleve et dansk vejrår.

Hvis dine spejder går helt i sort over Linjebegyndelseskoden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Begyndelsesbogstavskoden:

Begyndelsesbogstavskoden bygger på det samme princip som linjebegyndelseskoden, dog er det en kode som er meget svære for den eller de som skal lave koden, idet det er svært (og ikke andet for mig) at skrive en besked /tekst som giver mening, når man skal bruge ord som starter med de bogstaver som er i den hemmelige besked. Meget hurtigt bliver teksten til noget vrøvl, med mindre man bruger meget tid og energi på at få teksten til at se godt ud. Jo bedre som du får teksten til at passes og give mening, jo svære er det at se at der ligger en hemmelig besked gemt.

Spejd er sejt kan komme til at se således ud: **Signes pyjamas er Jasminfarvet, den er Ribstrikket. Signe elsker jordbær tærte.**

Hvis dine spejder går helt i sort over Begyndelsesbogstavskoden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Hvert andet ord koden

Stavefejlkode:

Stavefejlkode er en kode som benytter sig af stavefejl i de ord som indgår i koden. Koden er ikke egnet for de yngste spejder, og du skal være opmærksom på dine spejders niveau inden for stavning, så du ikke ved et uheld kommer til at udstille en eller flere spejder. Tænk over hvor nemme, eller hvor sværere, som de stavefejlene er i koden.

Spejd er sejt kan komme til at se således ud: **Spæjd kommer tidligt i år. eer du klar til spejder? Spejder er sejtt.**

Hvis dine spejder går helt i sort over stavefejlkode, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Store bogstaver koden

Store bogstaver koden fungerer ved at det kun er de bogstaver som er store som indgår i den hemmelige besked, du kan skrive rigtige ord eller du kan benytte kode ord.

Spejd er sejt kan komme til at se således ud: **juhrSgth PtebhyEh hJtydrD Effer Reet SEjkig Jer Til**

Der findes også nogle andre typer af denne kode hvor man "bare" skriver et stort bogstav i de ord som den hemmelige besked består af.

Type nr. 2.

Store bogstaver koden benytter sig af metoden med at bruge stort bogstav i starten af de ord som er den del af den hemmelige kode. Denne kode er nok bedst egnet til de yngre spejder.

Spejd er sejt kan komme til at se således ud: **jan er cool, han går til Spejd. jan Er en frisk ung spejder, det er bare Sejt.**

Type nr. 3

Store bogstaver koden kan også laves ved at et tilfældigt bogstav i de ord som indgår i den hemmelige besked skrives med stort f.eks.

jan er cool, han går til speJD. jan eR en frisk ung spejder, det er bare sEjt.

Tænk over hvilke spejder som du har og hvilket niveau og lyst som dine spejder har til koder, om du vil bruge den ene eller den anden udgave af Store bogstaver koden.

Metoden ved at bruge store bogstaver til at markere et bogstav eller et Ord, kan også udvides med f.eks. at bruge understreget, fed, kursiv, overstreget, bogstaver før et punktum, efter et komma mf. Det er kun din fantasi som sætter grænserne for hvordan du vil gemme den hemmelige besked.

At kommunikere i koder er en klassisk spejder aktivitet 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 Adventure spejdligaen skal man fx benytte koder, enten som en del af tilmeldingen, eller under selve løbet.

Men husk at det skal jo også være muligt for spejderne at løse koden.

Hvis dine spejder går helt i sort over Store bogstaver koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

-Bogstavsforskydning

A til D koden

A til D koden er en kode som fungerer ved at alfabet forskydes således at et A i den hemmelige besked skrives som et D i beskeden, et B bliver til E og så videre, og så videre

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@	a	b	c
Bogstaver I den kodet besked.																													

A til D koden er en af de meste brugte bogstavsforskydningskoder, men det er muligt at bruge alle andre typer af bogstavsforskydning, f.eks. A til P, A til G eller A til U. Hvordan bogstavsforskydning laves er helt op til den person som står for at lave koden, men når spejderne første gang skal lære om bogstavsforskydning er det en god ide at lære dem om A til D koden først, og så vente med de andre udgaver til senere, når de har fået lidt mere erfaring.

Spejder bliver til **vshmgghu**

Spejd er sejt bliver til **vshmg hu vhmw**

Hvis dine spejder går helt i sort over A til D koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

A/O-koden

A/O-koden, er en kode hvor alfabetet er delt på midten, Et A i den hemmelige besked bliver til et O i den kode besked og et O i den hemmelige besked bliver til at A i den kodet besked. Et K bliver til et Z og et U bliver til et G og så videre, og så videre.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	Æ	Ø	Å

Bemærk at W ikke er med.

Du skal være opmærksom på, at det kun er Danmark som benytter Æ, Ø og Å. Dine spejder kan derfor risikere at møde andre koder hvor alfabetet er delt på midten. Hvis man benytter bogstaver fra det engelsk alfabetet så vil det ikke være A/O-koden, men vil være A/N-koden.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Spejder bliver til **ebsyrsd**

Spejd er sejt bliver til **ebsyrsd sd esyf**

Hvis dine spejder går helt i sort over A/O koden, så prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet

Bogstavombytning 2 og 2

Bogstavombytning 2 og 2, er en kode hvor der byttet rundt på bogstaverne i alfabetet to og to, så A bliver til B, B til A og D til C og så videre, og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
b	a	d	c	f	e	h	g	j	i	l	k	n	m	p	o	r	q	t	s	v	u	x	w	z	y	ø	æ	@	å
Bogstaver i den kodet besked.																													

Bogstavombytningskoderne er meget simple, og er nok ikke de sværeste at løse, men de er gode at bruge i kombination med andre koder f.eks. Rune-kode, spejlvendt-koden. Men pas på, at koderne ikke bliver umulige for spejderne at løse.

Spejder bliver til **toficfq**

Spejd er sejt bliver til **tofic fq tfis**

Hvis dine spejder går helt i sort over **Bogstavombytning 2 og 2-koden**, så **prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet**

Bogstavombytning 3 og 3

Bogstavombytning 3 og 3, denne kode byttet rundt på bogstaverne i alfabetet tre og tre, så et A bliver til et C, B bliver til A og C bliver til B. Metoden er det som ved 2 og 2 koden.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
c	a	b	f	d	e	i	g	h	l	j	k	o	m	n	r	p	q	u	s	t	x	v	w	æ	y	z	@	ø	å
Bogstaver i den kodet besked.																													

Spejder bliver til **urdlfdq**

Spejd er sejt bliver til **urdlf dq udls**

Hvis dine spejder går helt i sort over **Bogstavombytning 3 og 3-koden**, så **prøv at give dem listen over eksempler, se bagerst i hæftet**

Der findes også **5 og 5 udgave**.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
e	a	b	c	d	j	f	g	h	i	o	k	l	m	n	t	p	q	r	s	y	u	v	w	x	@	z	æ	ø	å
Bogstaver i den kodet besked.																													

Du kan lave alle mulige forskellige udgaver af Bogstavombytning koden, f.eks. tage bogstaverne 4 og 4 og bytte dem om, 6 og 6 og så videre, og så videre. Det er ikke vigtigt at spejderne læse dem alle sammen at kende, de skal bare kende til systemet. Prøv at lade spejderne selv lave deres egne bogstavombytning koder, vis den 2 og 2 koden og lad dem selv opdage de andre.

1. **Bogstavombytning koder, hvor nogle bogstaver ikke ombyttes**, er en type af kode som ligner den alm bogstavombytningskode, men hvor nogle af bogstaverne ikke bliver ombyttet. Her springes det første bogstav over, hvorefter de to næste byttes rundt, det næste bogstave springes over, og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
a	c	b	d	f	e	g	i	h	j	l	k	m	o	n	p	r	q	s	u	t	v	x	w	y	æ	z	ø	@	å
Bogstaver i den kodet besked.																													

2. **Det Spejlvendt alfabet**, er en kode hvor bogstaverne bliver byttes om med et alfabet som er spejlvendt.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
@	å	ø	æ	z	y	x	w	v	u	t	s	r	q	p	o	n	m	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a
Bogstaver i den kodet besked.																													

3. **A=α-koden**, er en kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked erstattes med græske bogstaver i den kode besked. A bliver til α, B bliver til β, og så videre.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
α	β	χ	δ	ε	φ	γ	η	ι	φ	κ	λ	μ	ν	ο	π	θ	ρ	σ	τ	υ	ϖ	ω	ξ	ψ	ζ	(	)	Σ	≡
Bogstaver i den kodet besked.																													

4. **Runer-koden**, er en kode hvor bogstaverne i den hemmelige besked bliver erstattet af runer i den kode besked.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Bogstaver i den kodet besked.																													

Det er desværre ikke alle modernet bogstaver som findes som runer.

Bogstavombytning 3 og 3, denne kode byttet rundt på bogstaverne i alfabetet tre og tre, så et A bliver til et C, B bliver til A og C bliver til B.

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
c	a	b	f	d	e	i	g	h	l	j	k	o	m	n	r	p	q	u	s	t	x	v	w	æ	y	z	@	ø	å
Bogstaver i den kodet besked.																													

Ekstra koder:

I dette afsnit vil der blive præsenteret en række koder, som ikke er oplyst i spejdernes håndbog.

Sun lolly koden

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶	▼	◀	▲	▶
Bogstaver i den kodet besked.																													

W og @ er ikke med i der rigtige Sun Lolly kode, men er sat ind i denne kode, ved er bruge nogle andre farver.

Kodebeskederne til udlevering:

Skjult i ordet

Type nr. 1 - 2/1

Type nr. 2

Type nr. 3

Type nr. 4 - ord bagfra

Type nr. 5 - besked bagfra

Type nr. 6 - delt på mitten

Type nr. 7 - Mellemrumskoden

Type nr. 8 - Da Vinci koden

Skjult i teksten

Linjebegyndelseskoden

Begyndelsesbogstavskode

Hvert andet ord koden

Stavefejl koden

Store bogstaver kode

Bogstavforskydning

A til D koden

A til X koderne

A/O-koden

Bogstavombytning 2 og 2

Bogstavombytning 3 og 3

Bogstavombytning spring en over og ombyt de næste to

Spejlvendt alfabet

A=α-koden

Runer-koden

Skjult i ordet	Type nr. 1	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:

Som spejder er man ude i naturen, man bliver god til at samarbejde, og man udfordrer sig selv og hinanden på ture, løb og lejre. Som spejder lærer man gennem at gøre – det, vi kalder 'learning-by-doing'. Det vil sige, at man lærer selv at finde løsningen på en opgave, frem for at de voksne fortæller præcis, hvordan det skal gøres.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 1	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Gtsome lospejderd keert temand yaudei heie munaturenr, lpmans ve bliveræ øbgodt attile waarl zysamarbejder, pooge keman piudfordrery hgsigt acselvb loogt mehinandeni løpåq batureh, xqløby kaogv kelejrey. Mesomt akspejderi åhlærerq bemanf higennemz itatt pogørey – vcdetr, cvvie kekalderrf "kelearningf-kjbyr-kodoingt". Hedety mevilu clsigeæ, ølaty jemanp åxlærery ajselvt påatl hgfindez øsløsningeni mopåw deent bvopgaveg, ghfremu jhfors opate hjdef bcvoksnei hjfortællera okpræcisw, jdhvordank cvdetr lkskali htgøresp.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 1	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:

Spejdergrupper består normalt af fem til seks enheder (familiespejder, mini, mikro, junior, troppe, klaner), hvori spejderne er opdelt efter alder. I hver enhed bliver spejderne delt op i et antal smågrupper (patruljer, familier, sjak) med hver tre til otte spejdere.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 1	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Axspejdergrupperty hbeståri klnormaltz hgaft hjfemy ivtilu zxseksi openhederl (ghfamiliespejderp, klminiq, lkmikrop, ghjuniort, hjtroppeh, hjklanery), fghvoriw afspejderneh yuert hjopdelty hyefterc zqalderp. Klio klhverx qwenhedo plbliverm cvspejderneh pådeltz opopk uqix tyetm plantaln vøsmågrupperj (unpatruljerv, hjfamilierq, visjakå) wimedå ælhverz uitrei astild ototteo gbspejdereb

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 1	Eksempler
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Eksempel på ordet som kode:
spejder	ku <u>s</u> pej <u>d</u> er <u>v</u>
hej	æi <u>h</u> ej <u>v</u>
er	ke <u>e</u> rt
skal	wsska <u>ll</u>
telt	påte <u>l</u> th
pløk	ty <u>p</u> løk <u>g</u>
økse	qzø <u>k</u> sex
patrulje	oi <u>p</u> atrulj <u>e</u> h
sjak	vwsj <u>a</u> ky
løb	oblø <u>b</u> c
du	op <u>d</u> ut
hytten	kjhytten <u>å</u>
skoven	xgskoveng
hensynsfuld	tyhensynsfuld <u>c</u>
natløb	iy <u>n</u> atløb <u>z</u>
bål	må <u>b</u> ålg
gamle	er <u>g</u> amlei
mørke	oqmør <u>k</u> ey
sjov	xb <u>s</u> jovp
ting	lk <u>t</u> ingq

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i ordet	Type nr. 2	Eksempler
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord	Eksempel på ordet som kode
spejder	<u>S</u> phtv <u>d</u> e <u>j</u> <u>d</u> ehy <u>g</u> r <u>x</u>
hej	<u>h</u> ekinh <u>j</u> <u>x</u>
er	e <u>r</u> lonhgtdvhygl <u>x</u>
skal	<u>s</u> klo <u>i</u> a <u>l</u>
telt	<u>t</u> ejhygl <u>t</u>
pløk	<u>p</u> lkihtvbtrds <u>k</u> in <u>ø</u> <u>k</u>
økse	<u>ø</u> khybdoixgth <u>s</u> e
patrulje	<u>P</u> ahygb <u>t</u> r <u>u</u> ljhg <u>i</u> e
sjak	<u>s</u> jkh <u>a</u> k
løb	<u>l</u> øjuh <u>b</u> <u>x</u>
du	<u>d</u> utter <u>x</u> <u>x</u>
hytten	<u>H</u> yjhgf <u>r</u> tt <u>e</u> niuhvd <u>e</u> <u>x</u> <u>x</u>
skoven	<u>S</u> kiuybgov <u>e</u> nuhyg <u>x</u> <u>x</u>
hensynsfuld	<u>H</u> ejuvtec <u>n</u> s <u>y</u> nji <u>u</u> n <u>s</u> <u>f</u> uko <u>i</u> l <u>d</u>
natløb	<u>N</u> tyt <u>l</u> <u>ø</u> bo <u>x</u> <u>x</u>
bål	<u>b</u> åiunhtvsløhyenlo <u>k</u> <u>l</u> <u>x</u>
gamle	<u>G</u> ajuht <u>m</u> l <u>e</u> xoju <u>h</u> <u>x</u> <u>x</u>
mørke	<u>M</u> øjiserk <u>e</u> xju <u>x</u> <u>x</u>
sjov	<u>s</u> jio <u>v</u>
ting	<u>t</u> ijybhtf <u>n</u> <u>g</u>

X er sat ind i slutningen af koden hvis der ikke er nok bogstaver i beskeden. Kodeordet kan ikke blive mindre end 5 bogstaver.

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord	Eksempel på ordet som kode
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i ordet	Type nr. 3	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:

BP, som han bliver kaldt af alle verdens spejdere, udgav den nu verdenskendte bog "Scouting for Boys", der fortsatte i seriehæfter, og blev solgt i kiosker rundt omkring i England. Det fik tusindvis af drenge til at gå i gang med spejderlivet.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 3	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

PB, mso nha rblive tkald fa eall sverden espejder, vudga ned un everdenskendt gbo" gtcoutin rfo sboy", rde efortsatt i rseriehæfte, go vble tsolg i rkioske trund gomkring i denglan. Tde kfi stusindvi fa edreng lti ta åg i ggan dme tspejderlive.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 3	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:
Der var også piger, der ville være med, selvom BP i begyndelsen ikke mente, aktiviteterne var for piger. Da Robert Baden-Powell blev gift med Olave Soames fortsatte de sammen udviklingen af spejderbevægelsen, hvor Olave havde fokus på pigespejderne. Sammen rejste de verden rundt for at besøge spejderlejre og jamborees.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 3	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrolje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked
Rde rva åogs rpige, rde evill evær dme, mselvo pb i nbegyndelse eikk ement, eaktivitetern rva rfo rpige. Ad trober nbade – lpowel vble tgif dme eolav ssoame efortsatt ed nsamme nudviklinge fa nspejderbevægelse, rhov eolave ehavd sfoku åp epigespejdern. Nsamme erejst ed nverde trund rfo ta ebesøg rspejderlejr go sjamboree.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 3	Eksempler
-----------------------	-------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	rspejde
hej	jhe
er	re
skal	lska
telt	ttel
pløk	kplø
økse	eøks
patrulje	epatrulj
sjak	ksja
løb	blø
du	ud
hytten	nhytte
skoven	nskove
hensynsfuld	dhensynsful
natløb	bnatlø
bål	lbå
gamle	egaml
mørke	emørk
sjov	vsjo
ting	gtin

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i ordet	Type nr. 4	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:

Allerede i 1909 begyndte de første drenge at starte en spejdergruppe i Hellerup, og i 1910 blev Det Danske Spejderkorps dannet. Allerede samme år fik vi også pigespejdere i Danmark. De startede som en patrulje i en drengetrop og først i 1914 fik pigerne deres egen spejderchef.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 4	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Ederella i 9091 etdnygeb ed etsrøf egnerd ta etrats ne eppurgredjeps i purelleh, go i 0191 velb ted eksnad sprokredjeps tennad. Ederella emmas rå kif iv åsgo eredjepsegip i marknad. Ed edetrats mos ne ejlurta i ne portegnerd go tsrøf i 4191 kif enregip sered nege fehcredjeps.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 4	B Opgaven
-----------------------	-------------------	------------------

Den hemmelige besked:

Den første spejderlejr i Danmark var på Eremitagen i 1911 og den blev besøgt af BP. Danmark var i front med udviklingen af spejderarbejdet og var værtsland ved den anden verdensjamboree i 1924.

I 1973 blev Det Danske Spejderkorps og Det Danske Pigespejderkorps slået sammen til et fælles korps: Det Danske Spejderkorps.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 4	B Opgaven
-----------------------	-------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Ned etsrøf rjelredjeps i kramnad rav åp negatimere i 1191 go ned velb tgøseb fa PB. Kramnad rav i tnorf dem negnilkivdu fa tedjebraredjeps go ravdnalstræv dev ned nedna eerobmajsnedrev i 4291.

I 3791 velb ted eksnad sprokredjeps go ted eksnad sprokredjepsegip teåls nemmas lit te sellæf sprok: ted eksnad sprokredjeps.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 4	Eksempler
-----------------------	-------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	redjeps
hej	jeh
er	re
skal	laks
telt	tlet
pløk	kølp
økse	eskø
patrulje	ejlurta
sjak	kajs
løb	bøl
du	ud
hytten	nettyh
skoven	nevoks
hensynsfuld	dlufsnysneh
natløb	bøltan
bål	låb
gamle	elma
mørke	ekrøm
sjov	vojs
ting	gnit

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i ordet	Type nr. 5	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Skjult i ordet Type nr. 5 A opgave

Den hemmelige besked:

I 2007 samarbejdede alle spejderkorpserne i Danmark første gang om et fælles arrangement "Reload" og i dag afholder den fælleskorpslige lejr Spejdernes Lejr hvert fjerde år. Spejderideen har spredt sig til det meste af verden

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 5	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Nedrev fa etsem ted lit gis tdreps rah neediredjeps. Rå edrejf trevh rjel senredjeps rjel egilsproksellæf ned redlohfa gad i go " daol-re" tmemegnarra sellæf te mo gnag etsrøf kramnad i enesprokredjeps ella ededjebramas 7002 i.

Skriv den hemmelig besked her:



Skjult i ordet	Type nr. 5	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:

I alle lande har man tilpasset Baden-Powells idéer og tanker til tidens ånd og landets kultur. Der er derfor stor forskel på spejderarbejdet der udføres rundt om i verden, men alle steder er grundtanken den samme.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 5	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Emmas ned neknatdnurg re redets ella nem, nedrev i mo tdnur serøfdu red tedjebraredjeps åp leksrof rots rofred re red. Rutluk stednal go dnå snedit lit reknat go reédi sllewop- nedab tessaplit nam rah ednal ella i.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 5	Eksempler
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
Spejder sover i telt	Tlet i revos redjeps
Hej med dig	Gid dem jeh
Er det i dag vi skal på tur?	?rut åp laks iv gad i ted re
Skal vi op nu?	?un po iv laks
Telt er klar til teltorden	Nedrotlet lit ralk re tlet
Pløk er banket ned	Den teknab re kølp
Økse er slebet	Tebels re eskø
Patrulje er klar til nye opgave	Evagpo eyn lit ralk re ejlurta
Sjak melder til	Lit redlem kajs
Løb er nemt	Tmen re bøl
Du skal denne vej	Jev enned laks ud
Hytten er hvor vi mødes	Sedøm iv rovh re nettyh
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	Emmehj reøh rejeps rovh red re nevoks
Hensynsfuld er alle spejder	Redjeps ella re dlufsnysneh
Natløb er bare det sejeste	Etsejes ted erab re bølta
Bål er det spejder allerhelst vil	Liv tslehrella redjeps ted re låb
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	Tgitgir girdla redjeps revilb elmag
Mørke er stjerne i skoven	Nevoks i enreots re ekrøm
Sjov er alle spejder opgaver	Revagpo redjeps ella re vojs
Ting skal man huske når man skal på tur.	Rut åp laks nam rån eksuh nam laks gnit

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
Besked er blevet sendt	
Kammerat er alle spejder	
Ombytning sker aldrig	
Symboler kan være svære at forstå	
Morse er nemt for dem som har øvet sig	
Tal er nemme at forstå	
Bogstaver skal danne ord	
Runer bliver ikke brugt mere	
Lodrette skal ens teltstang være	
Tovværk kan bruges til at bygge med	
Gryde skal holdes rene og pæne	
Koder kan være svære	
Sammen stor alle spejder	
Sovepose er god at have med på overnatning	

Skjult i ordet	Type nr. 6	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:
Baden-Powell troede på, at hvis han viste børn tillid og gav dem udfordringer, ville de klare opgaverne, hvilket var helt nyt i hans tid. Hvorfor han gav alle børnene uniformer, er der stor diskussion om. Nogle mener, det var fordi de skulle forberedes på at være soldater, andre mener at det bare var en praktisk påklædning, der fjernede skellet mellem rige og fattige børn

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 6	A Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked Enbed – ellpow detro åp, ta ishv nha tevis rnbø lidtil go vga mde ringerudford, livil ed rekla erneopgav, kethvil rva lthe tny i nsha dti. Forhvor nha vga leal enebørn rmerunifo, re rde orst ssiondisku mo. Lenog ermen, tde rva difor ed llesku redesforbe åp ta revæ atersold, reand ermen ta tde reba rva ne tiskprak dningpåklæ, rde nedefjer letskel lemmel geri go igefatt rnbø.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 6	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Den hemmelige besked:
Spejderbevægelsen blev startet af Lord Robert Baden-Powell i England i 1907 med en stor lejr på Brownsea Island, og har i dag tusindvis af medlemmer verden over. Robert Baden-Powell ville gerne gøre noget for den engelske ungdom. Han satte sig derfor det mål "at vise ungdommen en vej, der var værd at følge".

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Type nr. 6	B Opgaven
----------------	------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked vægelsenSpejderbe evbl tetstar fa rdlo ertrob enbed – ellpow i andengl i 0719 edm ne orst jrle åp nseabrow andsil, go arh i agd dvistusin fa mmermedle denver erov. Ertrob enbed – ellpow levil neger regø etnog orf end lskeenge domung. Anh tesat igs forder etd ålm ”ta sevi mmenungdo ne ejv, erd arv rdvæ ta geføl”

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i ordet	Type nr. 6	Eksempler
-----------------------	-------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord	Ordet som kode
spejder	derspej
hej	ejh
er	re
skal	alsk
telt	ltte
pløk	økpl
økse	seøk
patrulje	uljepatr
sjak	aksj
løb	øbl
du	ud
hytten	tenhyt
skoven	vensko
hensynsfuld	sfuldhensyn
natløb	løbnat
bål	ålb
gamle	legam
mørke	kemør
sjov	ovsj
ting	ngti

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord	Ordet som kode
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i ordet	Mellemsrumskoden	Eksempler
----------------	------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Eksempel på ordet som kode:
Spejder sover i telt	S pejd erso veri te lt
Hej med dig	Hejm eddig
Er det i dag vi skal på tur?	E rde tid agvi skalp åtur?
Skal vi op nu?	Ska lvio pnue?
Telt er klar til teltorden	Te lter kla rtelt elto rden
Pløk er banket ned	P løke rban ketn ed
Økse er slebet	Øks eers lebet
Patrulje er klar til nye opgave	Pat rul jeerk larti lny eopg ave
Sjak melder til	Sja kmel dert il
Løb er nemt	Lø bern emt
Du skal denne vej	Dus kalde nnev ej
Hyttten er hvor vi mødes	Hyt tener hvo rvim ødes
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	Sk ovener de rhv orspe jderhø rehj emme
Hensynsfuld er alle spejder	He nsy nsfu ldera llespe jder
Natløb er bare det sejeste	Na tlø berb ared ets ejeste
Bål er det spejder allerhelst vil	Bå ler detsp ejde ralle rhel stvil
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	Gam lebli verspe jderal drigr ig tigt
Mørke er stjerne i skoven	Mø rkee rst ienei sko ven
Sjov er alle spejder opgaver	Sjo ver al lespe jderop gaver
Ting skal man huske når man skal på tur.	Tingsk alman hu skenå rmans kalp åtur

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
Besked er blevet sendt	
Kammerat er alle spejder	
Ombytning sker aldrig	
Symboler kan være svære at forstå	
Morse er nemt for dem som har øvet sig	
Tal er nemme at forstå	
Bogstaver skal danne ord	
Runer bliver ikke brugt mere	
Lodrette skal ens teltstang være	
Tovværk kan bruges til at bygge med	
Gryde skal holdes rene og pæne	
Koder kan være svære	
Sammen stor alle spejder	
Sovepose er god at have med på overnatning	

Skjult i ordet	Da Vince koden	A Opgaven
----------------	----------------	-----------

Den hemmelige besked: Vi spejdere har et mål, som er virkelig stort. Vi vil nemlig bygge en bedre verden. Ikke bare en bedre hverdag, et bedre Værløse, Vejle, Vedbæk eller Vestsjælland, men en bedre verden. Målet er så stort, at man ikke kan andet end at blive fuld af inspiration, når man tænker på det. Men samtidig kan det også let tage pusten fra en. For hvordan bygger man verden bedre på et spejdermøde en tirsdag aften? Hvordan ved man, at man har bygget en bedre verden, når man sidder i bussen på vej hjem fra weekendens hyttetur?

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Da Vince koden	A Opgaven
----------------	----------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked Vi spejdere har et mål, som er virkelig stort. Vi vil nemlig bygge en bedre verden. Ikke bare en bedre hverdag, et bedre Værløse, Vejle, Vedbæk eller Vestsjælland, men en bedre verden. Målet er så stort, at man ikke kan andet end at blive fuld af inspiration, når man tænker på det. Men samtidig kan det også let tage pusten fra en. For hvordan bygger man verden bedre på et spejdermøde en tirsdag aften? Hvordan ved man, at man har bygget en bedre verden, når man sidder i bussen på vej hjem fra weekendens hyttetur?

Skriv den hemmelig besked her:

Den hemmelige besked:

I mere end 100 år har spejderne arbejdet for at bygge en bedre verden. Med 60 millioner spejdere på verdensplan og 70.000 i Danmark rykker det noget, når vi går sammen.

Det er netop tanken bag aktivitetshæftet Sammen om mere biodiversitet i Danmark, som er udgivet i samarbejde med WWF Verdensnaturfonden.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i ordet	Da Vince koden	B Opgaven
----------------	----------------	-----------

Navn: _____

Patrulje:_____

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodede besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

når vi når sammen.
60 millioner spejdere på verdensplan og 70.000 i Danmark rykker det noget, I mere end 100 år har spejderne arbejdet for at bygge en bedre verden. Med

Danmark, som er udgivet i samarbejde med WWF Verdensnaturfonden.

Skriv den hemmelig besked her:

This block contains a large, empty white rectangle, which appears to be a placeholder or a redacted section of the document. It occupies most of the page below the header information.

Skjult i ordet	Da Vince koden	Eksempler
----------------	----------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	ꞑɐɔɔɐɔ
hej	ɔɐɔ
er	ɐɐ
skal	ɔɐɔ
telt	ɔɐɔ
pløk	ɔɐɔ
Økse er slebet	ꞑɐɔɔɐɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔɔ
Patrulje er klar til nye opgave	ꞑɐɔɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ
Sjak melder til	ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Løb er nemt	ɔɐɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔ
Du skal denne vej	ɔɐɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Hytten er hvor vi mødes	ꞑɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	ꞑɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Hensynsfuld er alle spejder	ꞑɐɔɔɔɔɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Natløb er bare det sejeste	ꞑɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Bål er det spejder allerhelst vil	ꞑɐɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔɔɔ ɐɐɔɔɔɔɔ
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	ꞑɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Mørke er stjerne i skoven	ꞑɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ
Sjov er alle spejder opgaver	ꞑɐɔɔɔ ɐɐ ɔɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ
Ting skal man huske når man skal på tur.	ꞑɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ ɐɐɔɔɔ

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i teksten

Skjult i teksten	Linjebegyndelseskoden	A Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Den hemmelige besked:
Teltet er stillet op

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Linjebegyndelseskoden	A Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked

Skriv den hemmelig besked her:
Torsdag aften er der møde i spejderhytten. Erik skal huske at tage kage med, og Line skal stå for kaffe og te. Teen skal være en Sort Earl Grey. Ellen har lovet at tage nogle æbler med hjemme fra haven, til dem som ikke vil have kage. Tidspunktet for starten af mødet er kl 18:30. Ellen vil komme op til hytte allerede kl 18:00 for at gøre klar til at I kommer. Resten skal være i hytte allerseneneste kl 18:35. Signe har meldt afbud Teltet skal kigges i gennem Ingen af lynlåsene i teltet virker længer og skal udskiftes Lampen inden i patruljehytten trænger til en ny pære. Lars har lovet at skifte den Erik har lovet at fortælle om hvordan han har lavet kagen. Teen og kaffen skal efter brug stilles op i skabet, da der kan være mus i hytten. Oven skal rengøres inden I går fra hytten Programmet til næste møde vil Peter stå for.

Skjult i teksten	Linjebegyndelseskoden	B Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Den hemmelige besked:
Vi mødes i hytten

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Linjebegyndelseskoden	B Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked Vinden blæser i toppen af træerne. Ilden bulder inde i kaminen. Mørket har sænket sig uden for storhytten. Ørnen har for længst søgt til sin rede. Dagen synger på sidste vers. Ellen gør kaffe og te klar. Spejderne kommer trætte og glade tilbage fra løb. Ingen spejder er blevet efterlade eller føler sig udenfor. Hele troppen er endeligt samlet til lidt hygge. Yrsa er klar til nye opgaver, men tropslederen har andre ideer. Trætte spejder skal i seng, så alle kan være klar til opgaverne i morgen. Tæt pakket løber alle spejderne over på toilettet for at gøre klar til at sove. Ellen vasker de sidste ting op, og siger tak for i dag. Natten er så mørk, men alle spejder finder deres soveposer, godnat til alle.

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i teksten	Linjebegyndelseskoden	Eksempler
------------------	-----------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	Signe leger. Pludseligt hopper et egern forbi. Egernet leger med pynten på juletræet. Juletræet er pyntet, med alle slags godter Duften af jul breder sig Egernet har tømt kræmmerhuset for nøder. Røver...råber Signe til egernet
hej	Hunden gør hele dagen. Egernet jager efter nødder. Jeg vil heller til spejder.
er	Egen er et flot træ, som vi bruger til mange ting. Rabarber er en god grønsag, god i kage.
skal	Solen skinner, og dagene er varme. Kolde sodavand er man nød til at drikke. Alle har brug for noget koldt om sommeren. Længes du ikke også efter foråret?
telt	Trine vil på spejdertur. egoist...siger trines lille bror Lars. Lars vil heller en tur i biografen. Taber tænker Trine, alle vil da på spejdertur.

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i teksten	Ordbegyndelseskoden	Eksempler
------------------	---------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	Svend peger egnet jævnt drejningen, ejere rambuk?
hej	Hele elefanter jubler
er	Elsker rabarber
skal	Signe køber ananas lampe
telt	Trine elsker Lars' traktor

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i teksten	Hvert andet ord koden	A Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Den hemmelige besked:

Det er Det Danske Spejderkorps' erklærede formål er at udvikle børn og unge til vågne, selvstændige mennesker, der er villige til efter bedste evne at påtage sig et medmenneskeligt ansvar.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Hvert andet ord koden	A Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Navn:

Patrulje:

Hej Spejder

Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked?

Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Vil det virke? er ræven det rigtige danske dyr, spejderkorps vil erklærede krig. Formål vil/er ikke at få udvikle spejder børn eller/og spejder unge for til at vågne, umulige selvstændige kloge mennesker, som der kan/er måske villige for/til at efter deres bedste kompetencer, evner måske at ville påtage nogle/sig en/et miljø, medmenneskeligt, socialt ansvar.

Skriv den hemmelig besked her:

This image shows a completely blank white rectangular area enclosed within a thin black frame. There are no markings, text, or illustrations on the page.

Skjult i teksten	Hvert andet ord koden	B Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Den hemmelige besked:
Det Danske Spejderkorps er ejer af Spejder Sport som ud over at sælge spejderudstyr også sælger udstyr til friluftsliv, klatring, ski og kajak.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Hvert andet ord koden	B Opgaven
------------------	-----------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked

Skriv den hemmelig besked her:

Skjult i teksten	Hvert andet ord koden	Eksempler
------------------	-----------------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	Hej spejder ven
Økse er slebet	En økse, øh er den slebet ?
Patrulje er klar til nye opgave	
Sjak melder til	
Løb er nemt	
Du skal denne vej	
Hytten er hvor vi mødes	
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	
Hensynsfuld er alle spejder	
Natløb er bare det sejeste	
Bål er det spejder allerhelst vil	
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	
Mørke er stjerne i skoven	
Sjov er alle spejder opgaver	
Ting skal man huske når man skal på tur.	

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Skjult i teksten	Stavefejlkode	A Opgaven
------------------	---------------	-----------

Den hemmelige besked:
Spejder er ikke noget som man gør til, som f.eks. fodbold. Spejder er noget som man er, også uden for spejdermøderne. Man er spejder nede i skolen, når man er sammen med vennerne, når man er ude i naturen.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Stavefejlkode	A Opgaven
------------------	---------------	-----------

Navn: _____

Patrolje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked

Skriv den hemmelige besked her:

Skjult i teksten	Stavefejlkode	B Opgaven
------------------	---------------	-----------

Den hemmelige besked:
Det er ikke alle som synes at spejder er noget for dem. Der er nogle mennesker som kun vil opleve de sjove ting, men som ikke gider alt det som skal til, for at blive god til noget, som f.eks. at øve sig på knob og knuder, så du kan lave et køkkenbord som holder en hel sommerlejr.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Skjult i teksten	Stavefejlkode	B Opgaven
------------------	---------------	-----------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din leder eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked

Skriv den hemmelige besked her:

Skjult i teksten	Stavefejlkode	Eksempler
-------------------------	----------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
spejder	Hej spæjder er du klar?
hej	Heg med dig
er	Eer det her det sner?
skal	Hvem skel vaske op
telt	Hvor skal tælt stå
pløk	Skal vi spille plok?
Økse er slebet	Oksen eer slebæt
Patrulje er klar til nye opgave	Vores Patruljje eer nu klarg tiil nyee opgaaver
Sjak melder til	
Løb er nemt	
Du skal denne vej	
Hytten er hvor vi mødes	
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	
Hensynsfuld er alle spejder	
Natløb er bare det sejeste	
Bål er det spejder allerhelst vil	
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	
Mørke er stjerne i skoven	
Sjov er alle spejder opgaver	
Ting skal man huske når man skal på tur.	

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
besked	
kammerat	
ombytning	
symboler	
morse	
tal	
bogstaver	
runer	
lodrette	
tovværk	
gryde	
koder	
sammen	
sovepose	

Bogstavsforskydning

Bogstavsforskydning	A til D koden	A Opgaven
----------------------------	----------------------	------------------

Bogstavsforskydning, A til D koden A opgave

Den hemmelige besked:
Spejder tager ud på spejderløb for at få nye oplevelser og for at møde andre spejder. Spejdermøderne i hytten er kun en lille del af det at være spejder. Alt det sjove sker udenfor møderne i hytten, så se at kunne ud på spejderløb.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Bogstavsforskydning	A til D koden	A Opgaven
----------------------------	----------------------	------------------

Navn: _____

Patrulje: _____

Hej Spejder Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.
Den kodet besked

Skriv den hemmelig besked her:

Bogstavsforskydning	A til D koden	B Opgaven
----------------------------	----------------------	------------------

Den hemmelige besked:
Spejdermøderne er til for at give dig nogle redskaber som du og din patrulje skal bruge når I er ude på tur, eller er ude på spejderløb. Jo mere I øver på spejdermøderne jo nemmer/sjovere bliver jeres oplevelser når I er ude.

-----Klip her og udlever til spejderne-----

Bogstavsforskydning	A til D koden	B Opgaven
----------------------------	----------------------	------------------

Navn: _____ Patrulje: _____

Hej Spejder
Kan du finde den hemmelige besked i denne kodet besked? Hvis du har svært ved det så prøv at spørge din ledere eller prøv at kigge i din håndbog om koder, det kan være at løsningen er tættere på, end du tror.

Den kodet besked

Skriv den hemmelig besked her:

Bogstavsforskydning	A til D koden	Eksempler
---------------------	---------------	-----------

Navn: _____

Patrulje: _____

Det hemmelige ord:	Beskeden som kode:
Spejder	vshmghu
Hej	Khm
tur	Wyu
Skal vi op nu?	Vndo yl rs qx?
Telt er klar til teltorden	Whow hu nodu wlo whowrughq
Pløk er banket ned	Soan hu edqnhw qhg
Økse er slebet	Anvh hu vohehw
Patrulje er klar til nye opgave	Sdwuxomh hu nodu wlo røh rsjdyh
Sjak melder til	Vmdn phoghu wlo
Løb er nemt	
Du skal denne vej	
Hytten er hvor vi mødes	
Skoven er der hvor spejder høre hjemme	
Hensynsfuld er alle spejder	
Natløb er bare det sejeste	
Bål er det spejder allerhelst vil	
Gamle bliver spejder aldrig rigtigt	
Mørke er stjerne i skoven	
Sjov er alle spejder opgaver	
Ting skal man huske når man skal på tur.	

Prøv at skriv disse ord om til kode

Det hemmelige ord:	Skriv koden her:
Besked er blevet sendt	
Kammerat er alle spejder	
Ombytning sker aldrig	
Symboler kan være svære at forstå	
Morse er nemt for dem som har øvet sig	
Tal er nemme at forstå	
Bogstaver skal danne ord	
Runer bliver ikke brugt mere	
Lodrette skal ens teltstang være	
Tovværk kan bruges til at bygge med	
Gryde skal holdes rene og pæne	
Koder kan være svære	
Sammen stor alle spejder	
Sovepose er god at have med på overnatning	

Løsningsark til håndbog til koder:

Mellemrumskoden

Løsning: Det er sjovt at være på tur og sove i telt.

EDS-koden:

Løsning: Skal I ud på løb

Opgave †) SCOUT-koden

CO ST CT OO ST SU CT ST UO, CU UU
OS SS OC CU UU OS OT TC ST OU OT CC
OC OT ST SC ST

Løsning:

Hej med jer, I skal i skoven og løbe.

Talkode uden nøgle:

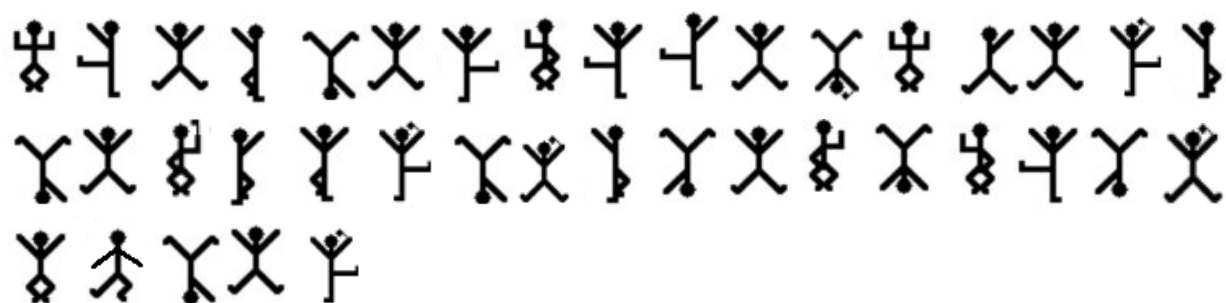
Løsning: Spejder passer på naturen, ikke fordi vi skal, men fordi vi kan.

Bog koden (spejderlommebogen Ilden)

(10,1,3,4) (56,6,5,1) (31,5,7,2) (23,5,2,2)
(45,1,1,5) (6,16,1,13) (38,3,2,2) (68,1,2,6)
(30,11,2,3) (50,3,1,1) (61,8,3,2) (17,2,1,3)

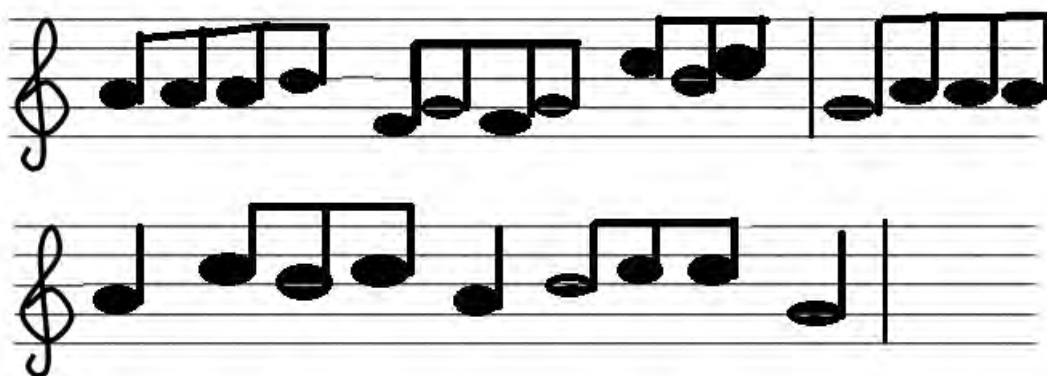
Løsning: spejderloven

De dansene mænd kode:



Spejderlivet sker uden for de ugentlige møder.

Node kode.



Vær beredt

- / *-*/*-*/ -/*/*-*/*-**/-//

Til at printe ud:

Bogstavforskydning.

Kodehjul.

Bogstaver er tal, hjælpeskemaer.

Bogstavforskydning: Navn_____

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

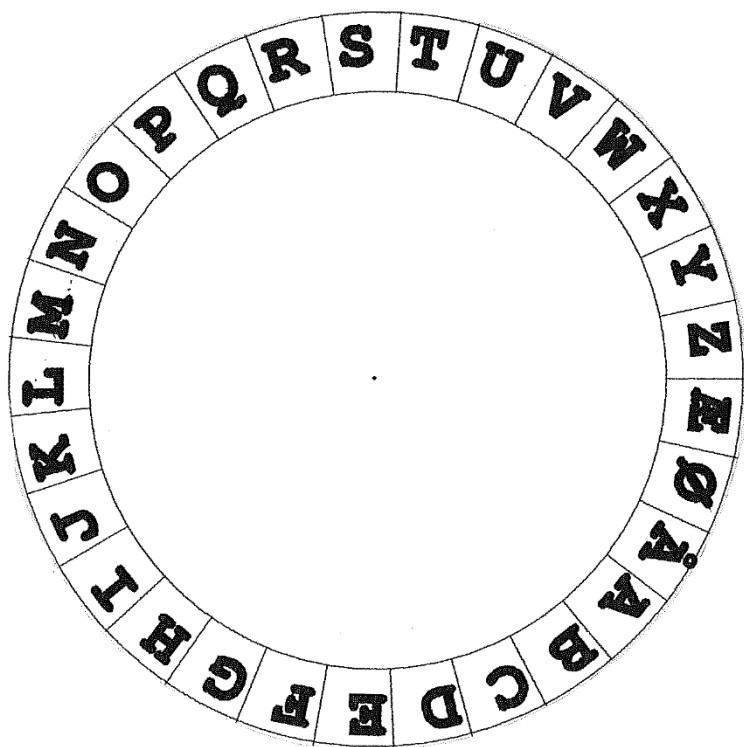
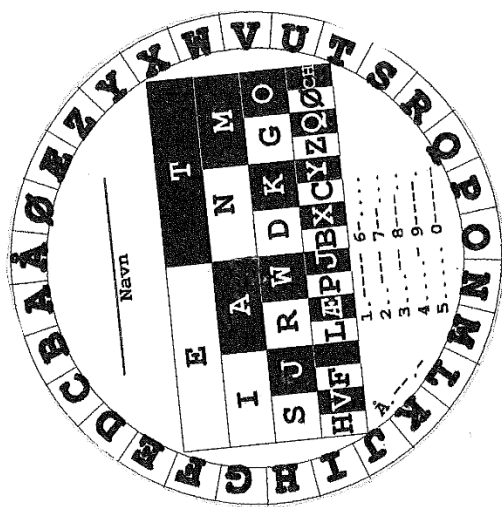
Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

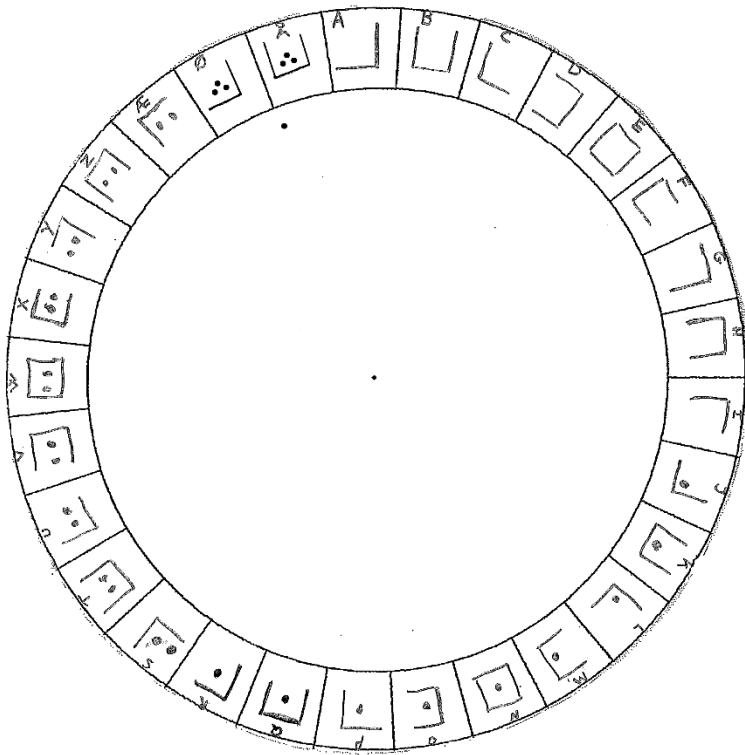
Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

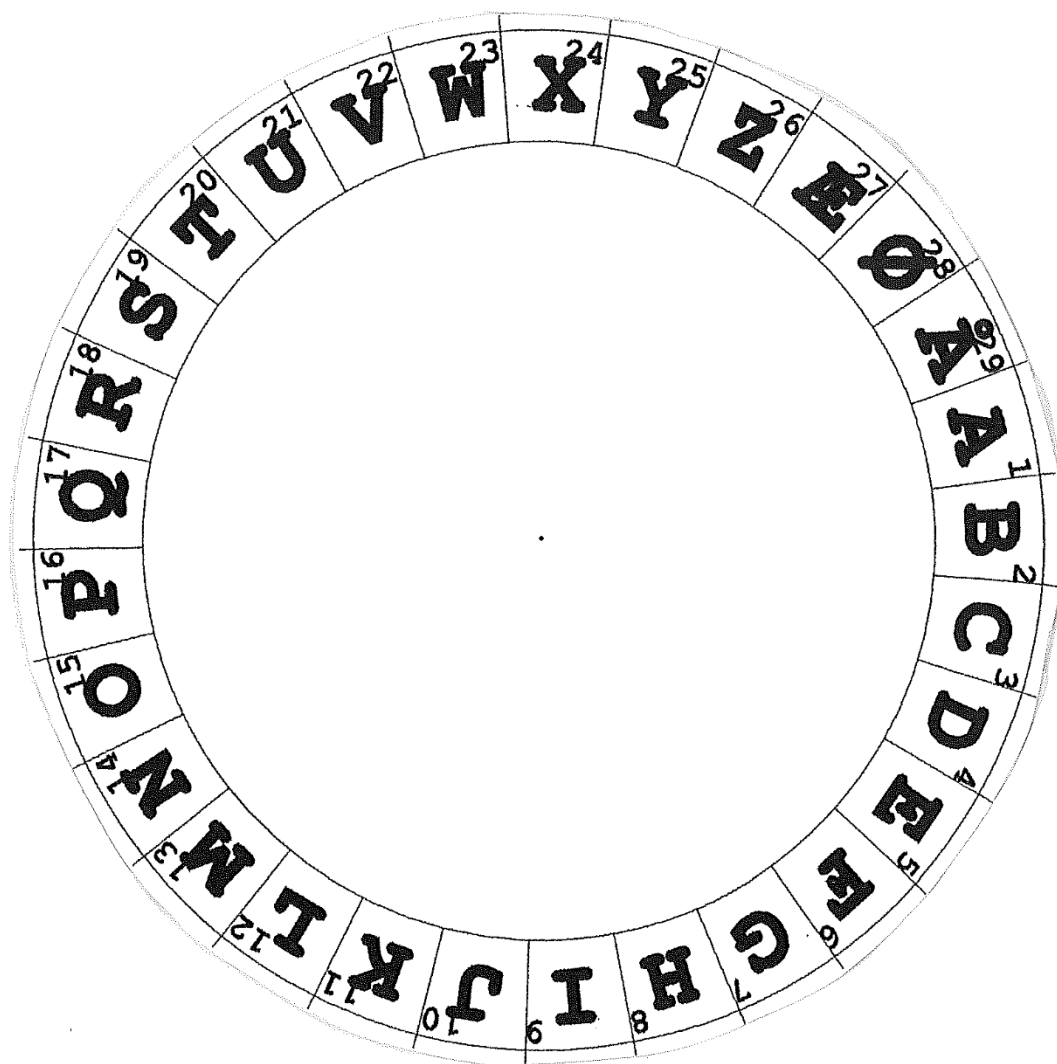
Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

Bogstaver i den hemmelige besked.																													
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
Bogskaver i den kodet besked.																													

Kodehjul







Bogstaver er tal:

Navn: _____

Det normale tal alfabet – små bogstaver

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Det normale tal alfabet – store bogstaver

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	@
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Den spejlvendte talkode – små bogstaver

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	æ	ø	å	@
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Den spejlvendte talkode –store bogstaver

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	@
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Forskellige typer af skemakoder

5*5 skemakoderne:

5*5 skemakoden

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	X	Y	Z

5*5 skemakoden omvendt

	1	2	3	4	5
1	Z	Y	X	V	U
2	T	S	R	Q	P
3	O	N	M	L	K
4	J	I	H	G	F
5	E	D	C	B	A

5*5 vandret/lodret

	1	2	3	4	5
1	A	F	K	P	U
2	B	G	L	Q	V
3	C	H	M	R	X
4	D	I	N	S	Y
5	E	J	O	T	Z

5*5 vandret/lodret omvendt

	1	2	3	4	5
1	Z	T	O	J	E
2	Y	S	N	I	D
3	X	R	M	H	C
4	V	Q	L	G	B
5	U	P	K	F	A

2*13 skemakoderne:

2*13 skemakoden

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
2	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

2*13 skemakoden omvendt

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N
2	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

13*2 skemakoden

	1	2
1	A	B
2	C	D
3	E	F
4	G	H
5	I	J
6	K	L
7	M	N
8	O	P
9	Q	R
10	S	T
11	U	V
12	W	X
13	Y	Z

13*2 skemakoden omvendt

	1	2
1	Z	Y
2	X	W
3	V	U
4	T	S
5	R	Q
6	P	O
7	N	M
8	L	K
9	J	I
10	H	G
11	F	E
12	D	C
13	B	A

5*6 skemakoderne

5*6 skemakode

	1	2	3	4	5	6
1	A	B	C	D	E	F
2	G	H	I	J	K	L
3	M	N	O	P	Q	R
4	S	T	U	V	W	X
5	Y	Z	Æ	Ø	Å	@

5*6 skemakode omvendt

	1	2	3	4	5	6
1	@	Å	Ø	Æ	Z	Y
2	X	W	V	U	T	S
3	R	Q	P	O	M	N
4	L	K	J	I	H	G
5	F	E	D	C	B	A

5*6 skemakode, vandret/lodret

	1	2	3	4	5	6
1	A	F	K	P	U	Z
2	B	G	L	Q	V	Æ
3	C	H	M	R	W	Ø
4	D	I	N	S	X	Å
5	E	J	O	T	Y	@

5*6 skemakode, vandret/lodret, omvendt

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						

eller 40 (alfabetet + tallene 0-9)

Vandmærke

Usynlig skrift L.an la,c1- som vandmærke. Et stykke papir gøres vadt under vandhanen. Et tørt stykke papir lægges over. og meddelelsen skæres på det tørre stykke. Når det fjernes. kan man tydeligt se det skrevne på det vade papir. men når det tørrer er meddelelsen usynlig. Den fremkaldes ved igen at gøre papiret vadt. og se tydeligst når det holdes op mod lyset. For at forvirre L.an man med blyant skrive ...: en ligegyldig

bemærk på papiret.