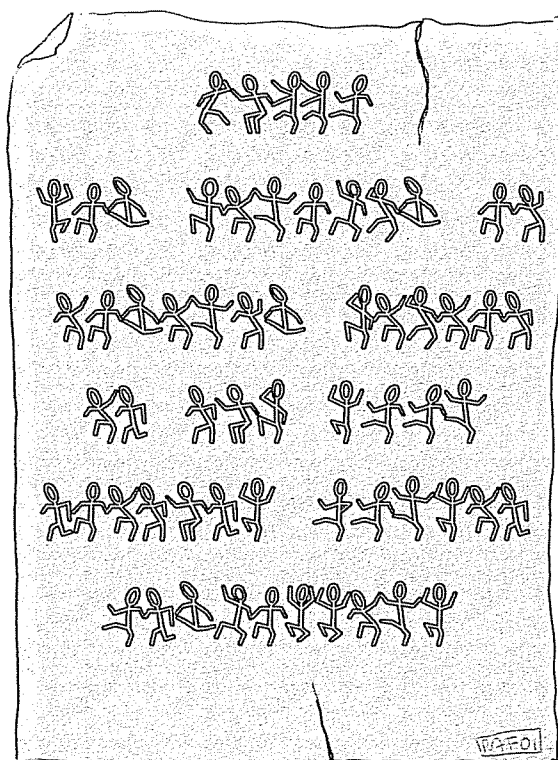


Codes kraken en maken

In deze les leer je een aantal handige manieren om zelf codes voor geheime boodschappen te bedenken. Maar we beginnen met een aantal voorbeeld-codes die je moet zien te kraken. Als je dát kunt, dan kun je ook je eigen codes bedenken!



VOORBEELD 1: DE +1 CODE

Als je deze code gebruikt, wordt het woord

ANS — BOT

ELS — FMT

ENKEL — FOLFM

VOORUIT — WPPSVJU

SLIM — TMJN

LEERLING — MFFSMJOH

1.a Kun jij de code kraken?

1.b En kun jij deze woorden nu omzetten in de "+3 code"?

VOORBEELD 2: DE CIJFERCODE

Codes kraken en maken

Voor deze code zullen we je eerst een beetje op weg helpen, want we hebben nu zoiets moois bedacht dat je daar vast nóóit zonder aanwijzingen uitkomt. Maar je mag het natuurlijk altijd proberen, hoor: In onze code wordt:

BOOM — 10.0.0.19

ZADEL — 29.5.12.3.18

En? Lukt het?

Hieronder vind je de aanwijzingen:

Het alfabet heeft 26 letters. Iedere letter krijgt een eigen getal.

Voor de 6 klinkers: a, e, i, o, u en, ij hebben we telkens het cijfer gezocht dat er in vorm het meest op lijkt (vinden wij, daarover kun je verschillend denken). Wij hebben het zo gedaan: a = 5, e = 3, i = 1, o = 0, u = 4, ij = 9

De andere 20 letters zijn de medeklinkers. Die hebben we gewoon op volgorde genummerd. De eerste tien met een 1 ervoor; de volgende tien met een 2 ervoor. Dus: b = 10, c = 11, d = 12, f = 13, n = 20, p = 21

OK? Kijk even of je zelf onze logica begrijpt en alle medeklinkers hun eigen nummer kunt geven. Schrijf dat goed overzichtelijk op een blaadje, dan kun je er voor de volgende opdracht goed mee werken.

Zet nu in de cijfercode om:

2. THEEMUTS =

IJSBEER =

Je leerkracht heeft de uitkomsten.

3.a Bedenk nu zélf een cijfercode. Maar niet zómaar één!

Als je goed kijkt, zie je dat wij onze code in weinig regels aan jou konden uitleggen: de zes klinkers hebben één cijfer de twintig medeklinkers zijn op volgorde genummerd (waarbij de klinkers dus overgeslagen worden, want die hebben al hun cijfer).

Nou jij! Bedenk een cijfercode die je IN HOOGUIT 3 REGELS aan je klasgenoten kunt uitleggen. Daarvoor kun je gebruik maken van een handigheidje dat wij hebben toegepast: we hebben eerst een manier bedacht om de 26 letters van het alfabet in groepen te verdelen: klinkers en medeklinkers. En toen hebben we voor elke groep een regel bedacht om daar cijfers aan te geven. Dat maakt het voor jou ook

Codes kraken en maken

gemakkelijker. Bedenk dus manieren om de letters van het alfabet in groepen te verdelen. Bijvoorbeeld: letters met en letters zonder een ronde lijn erin. Of: letters met en zonder uitsteeksel omhoog (b, d, h, k, l enzovoorts) of naar beneden (g, j, ij enzovoorts). Er zijn nog meer manieren te bedenken, hoor! Zorg wel dat je duidelijk maakt of je het over hoofd- of over kleine letters hebt.

Succes!

3.b TESTEN MET PROEFPERSONEN

Heb je je drie regel-code bedacht? Dan ga je nu proefpersonen zoeken. Geef ze je drie regels en ook drie woorden die ze volgens jouw regels in de cijfercode moeten omzetten. En kijk of het klopt.

3.c Maak er een klein verslag van en lever dat in bij je leerkracht:

jouw drie regels, je drie opdrachtwoorden, de goede oplossing en de oplossing van je proefpersoon. Als er iets is fout gegaan, is dat ook interessant voor in je verslag: wat ging fout? Lag het aan jouw regels? Of had de proefpersoon een foutje gemaakt? Zo beschrijven wetenschappers ook hun experimenten. Ze eindigen zo'n verslag dan meestal met een reeks aanbevelingen voor de toekomst: wat ze geleerd hebben van hun experiment en wat ze een volgende keer anders zouden aanpakken. Kijk, of jij jouw verslag ook zo kunt afsluiten.

