

Kraak de code

Zondag 10 mei

Een nieuwe zondag betekent natuurlijk tijd voor een nieuw spel! Deze week is het jullie taak om een code te kraken. Hoe doe je dat? Wel, per opdracht die je tot een goed einde brengt, verdien je een letter. Als je alle opdrachten voltooid hebt, moet je een beetje puzzelen en alle letters in de juiste volgorde proberen te leggen. Als dat lukt, kan je op de volgende stippelijntjes een zin aflezen:

-- - - - - - - - - - - - - - - - -

Helemaal achteraan dit spel vind je alle letters die je nodig hebt en de uiteindelijke oplossing. Geef deze oplossingen aan je mama/papa/broer/zus/... en vraag hen om je een letter te geven telkens als je een opdracht voltooit. Je kan de oplossingen ook zelf bijhouden, maar dan mag je niet spieken!

Opdrachten:

1. Doe twee dansjes van Just Dance (of twee dansjes die je op Youtube vindt).
2. Stuur een briefje naar iemand die je mist.
3. Het hele alfabet is door elkaar gehaald! Het is jouw taak om de volgende zin te ontcijferen:

Rcr gukw sdcuocrq snnv gnu scw muvqw! Su ouwwuv scu ru inuqw ct q. Fnus fushhx!

Hiervoor moet je de onderstaande tabel gebruiken. Elke letter uit de zin moet je veranderen door de letter eronder in de tabel. Zo kan je bijvoorbeeld het woordje 'tpndwt' ontcijferen tot 'scouts'.

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

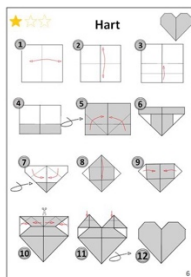
4. Blaas een ballon op totdat die kapot springt.
5. Maak een foto van de klok om 15u23.
6. Gorgel 3 liedjes. Je mama/papa/broer/zus/... moet kunnen raden welke liedjes je gorgelt!
7. Maak een tekening van je lievelingsdier met een stift tussen je tenen.
8. Zoek 5 insecten in je tuin/huis en trek er een foto van. Laat ze daarna ook weer vrij!
9. Maak een puzzel! Kies er een eentje op jouw niveau.
10. Lap, weeral een rare code.

◆☉◆ Ⓜ■ erHer ⚡Ⓜ□ ʎ□ⓂⓂ Ⓜ■☞ ⓂⓂⓂⓂ
 Ⓜ□ⓂⓂ ⚡ⓂⓂⓂⓂⓂ ʎⓂⓂ■ ʎⓂⓂ⚡ⓂⓂⓂⓂ■ ◆□□□
 er□◆☞ erⓂ ◆Ⓜ□ⓂⓂⓂ■◆ ⓂⓂ •Ⓜ◆◆Ⓜ□ Ⓜ☞

Kan jij dit ontcijferen met behulp van de onderstaande tabel? Het brievenbusje (de gespiegelde versie van dit symbooltje: ☞) vind je niet in de tabel, maar staat gelijk aan ‘.’

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
☉	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	ʎ	⚡	Ⓜ	er	&	•	○	■
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
□	□	□	□	•	◆	◆	◆	◆	⊗	⊗	Ⓜ		

11. Maak een origami hartje



12. Maak het Scoutslogo zo goed mogelijk na met voorwerpen.

13. Neem een stukje zeep en was het helemaal op!

14. Tijd voor een rekenvraagstuk! Los de onderstaande formule op.

Als de uitkomst gelijk is aan 1, dan is de letter die je zoekt de eerste letter van het alfabet, dus de letter ‘a’. Als je het getal 2 uitkomt, dan is het antwoord de letter ‘b’, enzovoort.

$$18 - 2 * 6 + 8 / 4 * 3 - 3 * (18 - 17) = ?$$

15. Vul een fles water met een lepeltje

16. Maak een kunstwerk met al je schoenen

17. Leg een parcours geblinddoekt af in je huis.

Letters:

Als je een opdracht voltooit, krijg je de letter die hieronder bij het nummer van die opdracht staat. Pas op, dit komt nog niet overeen met de plaats van die letter in de zin! Daarvoor zal je een beetje moeten puzzelen 😊

1. n	2. o	3. k	4. o	5. a	6. p
7. e	8. a	9. k	10. d	11. m	12. m
13. e	14. i	15. r	16. n	17. v	

Oplossing:

Als je goed puzzelt en alle letters op de juiste plaats legt, dan vind je de code:

'Ik droom van een kamp'