



Čas přípravy
1–2 dny



Čas realizace
12 hodin



Prostor
venku v terénu



Roční období
mimo zimu



Počet účastníků
3–4 členná družstva



Věková kategorie
15+

ŠIFROVAČKA

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, pracovní, k učení, ke komunikaci, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Komunikace, spolupráce a pomoc ve skupině, překonávání vlastních hranic, orientace v terénu, práce s mapou, posílení fyzické zdatnosti a procvičení logického myšlení.

Motivace: Šifrování neboli kryptografie je nauka o metodách utajování smyslu zpráv převodem do podoby, která je čitelná jen se speciální znalostí. Luštění zašifrovaných zpráv se nazývá kryptoanalýzou. Kryptografie se po staletí vyvíjela k větší složitosti zároveň s lidskou civilizací a mnohokrát ovlivnila běh dějin, zejména ve vztahu k vojenským informacím, politickým intrikám či atentátům. První doložení o zašifrování zprávy pochází z roku 480 př. n. l. z období řecko-perských válek. Do historie kryptografie se zapsal i významný římský vojevůdce a politik Julius Caesar, a to vynalezením šifry, která byla pojmenována jako Caesarova šifra. V klasickém období kryptografie (trvalo do poloviny 20. století) stačily k šifrování většinou pouze tužka a papír. Následné období moderní kryptografie se vyznačovalo složitějšími postupy při šifrování, k čemuž byly užívány i zvláštní přístroje. V dnešní době se k šifrování zpravidla používají klasické počítače.

Legenda: Planeta Poznání – viz příběh v úvodu metodiky.

Potřeby: Mapy daného území, promyšlená trasa se stanovišti, šifry, šifrovací klíče, papíry, tužky, rozhodčí na stanovištích; účastníci – jídlo a pití, výbava na jednodenní výpravu, příp. noční výpravu. Lze využít přílohy S3A až S3O.

Provedení: Tři- až čtyřčlenné týmy na startu obdrží mapu a šifru o tom, kde se nachází další šifra. Na něm pak obdrží další šifru, jejímž vyřešením získá další cíl pochodu – další stanoviště. Týmy vypouštíme na trasu najednou. Tým se snaží co nejrychleji dosáhnout cíle. Na každém stanovišti má každý tým 45 minut na vyřešení šifry a při překročení limitu obdrží náповědu. Po dalších 45 minutách jim může rozhodčí na stanovišti předat klíč k vyřešení šifry nebo jim může sdělit řešení. Je dobré dát každému týmu obyčejnou mapu okolí. Pro zpestření soutěže je možné vyslat týmy k večeru a nechat je šifrovat přes noc. Skupiny se smí přesunovat na stanoviště jen pěšky.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Pomoc, Přátelství a Překonání.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Používat šifry s velkými znaky. Těžší stupeň postižení – nevhodné.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby účastník byl poblíž a měl možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího – vysvětlování krok za krokem. Vedoucí hry i rozhodčí na stanovištích by měli jasně gestikulovat a stát tak, aby na ně bylo dobře vidět.

Mentálně postižení – záleží na postižení, u lehčích forem postižení srozumitelné vysvětlení hry v jednoduchých krátkých větách. Jednodušší úkoly, kratší trasa.

Řečově postižení – bez omezení.

Obtížně vychovatelní – stanovit striktní hranice a pravidla při hře.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení. Lépe tyto jedince časově neomezovat a zaměřit se na splnění úkolu.

Pozor na: Trasu a stanoviště vybírat s ohledem na bezpečnost účastníků. Pro případ nouze dát týmům k dispozici mobil, ale nesmí jej používat k luštění šifer – důraz na fair play.

Moje poznámky:

Moje poznámky: