

CODIGOS Y CLAVES PARA LOBATOS Y SCOUTS

Estos son varios códigos para enviar mensajes secretos:

1. BADEN POWEL

B	A	D	E	N
P	O	W	E	L

Ejemplo:

MANADA SEEONEE

MOLOWO SEEALEE

2. REVERSO:

Es un muy fácil código para usar!, solo lea cada palabra al revés:

Ejemplo: "siempre listo" usando el código seria "erpmeis otsil "

Aquí un código para que tú traduzcas:
Sedeup revloser nu ogidoc licaf?

3. ALFABETO AL REVES:

En esta clave, cada letra de la misma se traduce por otra letra, de esta manera:

A POR Z

B POR Y

C POR X

Y así sucesivamente.

Para ayudar a resolver esta clave primero escribe el alfabeto y luego escribe el alfabeto al revés debajo del primero, así:

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

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

Ejm: Scout: Hxlfq

Aquí un código para que tú zanjes:
Vhgv vh fn xlwrtl ñzh wrurxo

4. PALABRA CLAVE

Puedes hacer un código basado en una especial palabra clave acerca de la cual solo tu sabes.

Aquí se escogió la palabra "CLARINETE".

Así primero que todo, escribimos el alfabeto normal, y debajo nosotros escribimos el alfabeto código, empezando con la palabra clave omitiendo las letras que se repiten, y después se escribe el alfabeto normal omitiendo las letras de la palabra clave.

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

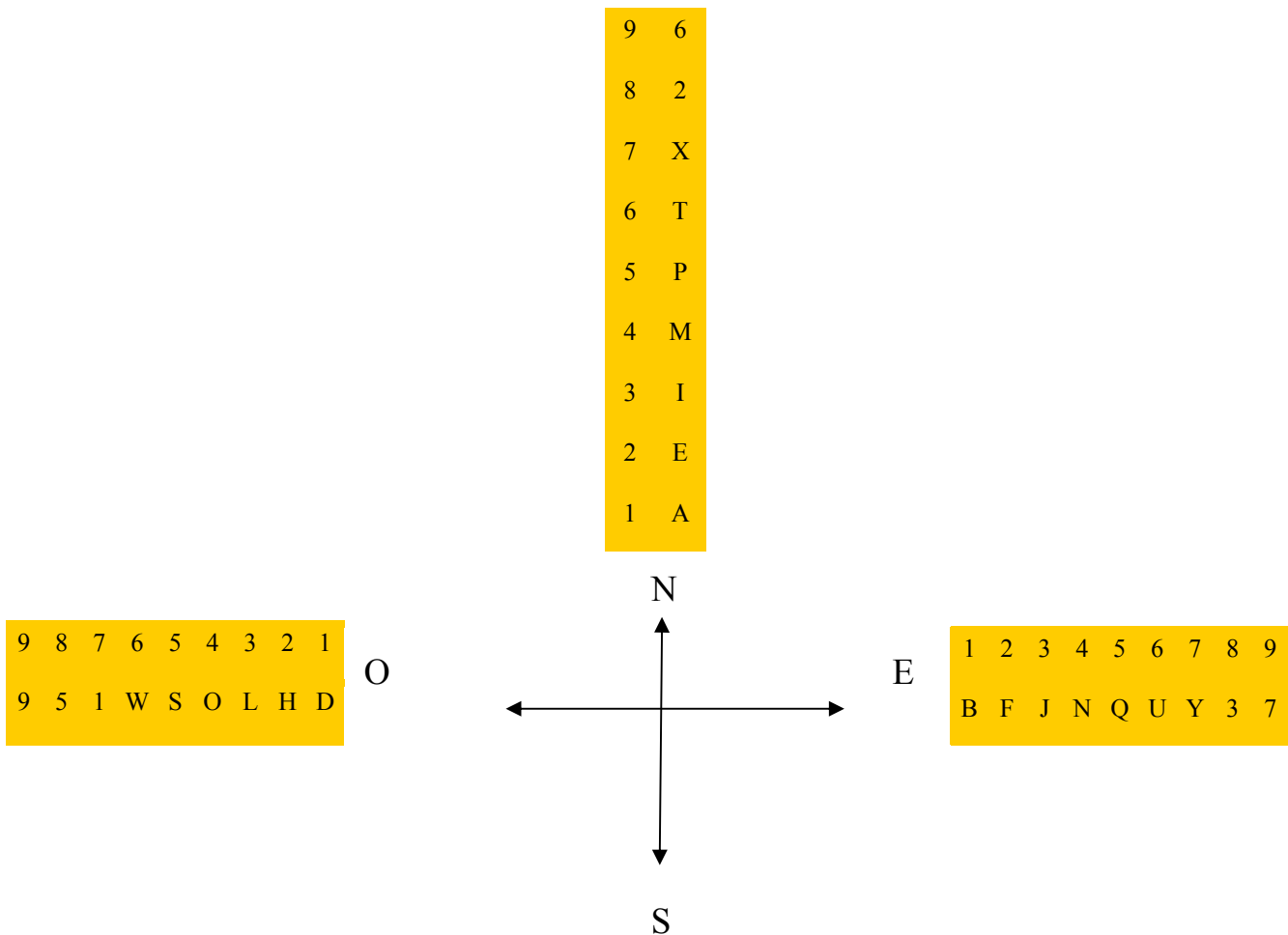
Alfabeto Código: C L A R I N E T B D F G H J K M Ñ O P Q S U V W X Y Z

Ejemplo: Scout: qamus

Aquí un código para que tú zanzas:
Ñuiriq usbgbzcp vcpbcq zgcviq

Así puedes crear infinidad de códigos cambiando las palabras claves.

5. CLAVE BRUJULA



1	C
2	G
3	K
4	ñ
5	R
6	V
7	Z
8	4
9	8

Se coloca la letra del punto cardinal, y el número de la letra que se quiere poner!!

6. ALFABETO MEDIO

Aquí tu puedes usar el mismo alfabeto para codificar y decodificar.

Sólo escribe las letras de la A a la M, y debajo escribe el resto del alfabeto, solo que debes excluir la ñ.

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

Así la A se cambia por N, la N se cambia por A

B se cambia por O, la O se cambia por B

C se cambia por P, la P se cambia por C

Y así sucesivamente.

Ejemplo: Scout: fpbhg

Aquí un código para que tú zanjes:
Nytb qvsreagr

7. TINTA INVISIBLE

Has escrito alguna vez un mensaje con tinta invisible?. Puedes muy fácilmente hacer tu propia tinta invisible. es muy fácil!. Todo lo que necesitas es algo de leche del refrigerador, y escribir con un pincel o un copito de algodón. Cuando la leche está aún mojada es fácil leer el mensaje porque aún brilla, pero una vez seco no puedes decir que hay allí.

Para leer el mensaje secreto solo tienes que calentar la página, puede acercarse la página a una llama, pero ten cuidado y no te quemes, ten agua cerca, por si acaso.

También puedes usar jugo de limón como tinta invisible, para leer el mensaje haz lo mismo que con la leche.

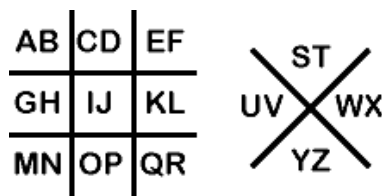
8. NUMEROS CLAVE MORSE

En este código se reemplazan las letras del mensaje por la clave.


Números:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Clave Morse:	.-----	..----	...-----	-....	--...	---..	----.	-----


9. CLAVE PIGPEN

Es una clave derivada de la clave gato, solo que tiene otros anexos



Aquí la primera letra se representa con el cajón y la segunda con el cajón y un punto en el centro.

Así la A se vería así: 

La B se ve así: 

Ejm. "LISTEN TO THE WIND" ESCUCHA AL VIENTO



10. EL BLOQUE

Se escribe el mensaje en un bloque rectangular con 3 o mas filas según el tamaño del texto y entonces se lee por columnas.

Ejm: Es muy fácil leer los mensajes

E S M U Y F A C I
L L E E R L O S M
E N S A J E S

El mensaje clave se vería así: ELE SLN MES UEA YRJ FLE AOS CS IM

Para decodificar es muy fácil, solo escribe los grupos de letras en columnas, los juntas y se encuentra el mensaje!

10. Párrafo-palabra-letra.

Este tipo de código necesita referirse a una específica pieza de texto. Por ejemplo, la primera página del periódico, o un texto de un libro en especial, cada tripleta de números da cual número de párrafo, palabra y letra usar.

Por ejm, en esta explicación 1.3.2. significa el primer párrafo (arriba), 3. la tercer palabra (de), y 2, la segunda letra (e), así 2.5.7. indica el segundo párrafo (este), quinta palabra (explicación) y séptima letra (a). Es muy fácil.

Ejm 1.1.2 1.5.3. 2.1.2. 1.8.1. 1.1.3 Scout

También se puede utilizar siendo el primer código, el párrafo y el segundo la palabra completa.

Ejm 1.1 1.4 2. 2.37 2.39 Este código es fácil

11. LETRAS A NUMEROS

Este es uno de los códigos más fáciles, solo se cambian las letras por números

Así A se cambia por 1

B se cambia por 2

C se cambia por 3 y así sucesivamente.

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

Alfabeto números: 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

12. CRIPTOGRAFIA (ESCALA)

En esta clave para obtener el alfabeto código, se desliza el alfabeto una o mas letras, de esta manera:

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

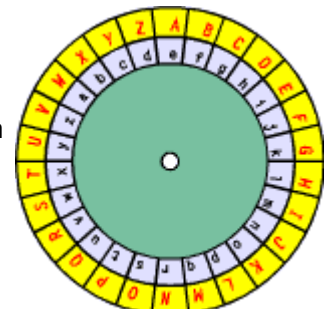
Alfabeto clave: Z A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y

Ejm. Scout: rbñts

Tu puedes hacer un especial Criptógrafo para resolver criptogramas. Primero haz dos círculos en cartulina, uno mas pequeño que el otro y divídelo con un compás en 27 partes, mas o menos de 13,33 grados cada una, y después escribe cada una de las letras del alfabeto en cada una de las casillas.

Entonces une los 2 círculos con un pin para que puedan rotarsen ambos círculos.

Así ya tienes tu criptógrafo, solo lo deslizas y ya tienes como formar diferentes claves!



13. CLAVE CARACOL

En este código se escriben las palabras de la clave en forma de caracol, formando un bloque.
Se descifra iniciando por la letra del centro de derecha a izquierda.

Ejm.

I C I L
F E E N B L
I J **E** L M O
D A S N E Q
S E O N E U

El mensaje en bloque no es difícil.