



# Lektion 1

## Code knacken

### Bezug zu Lehrplan 21

MI.2.1.c: Die Schülerinnen und Schüler können Daten mittels selbstentwickelter Geheimschriften verschlüsseln.

#### Anknüpfungen:

Deutsch 4.B.1.b: Die Schülerinnen und Schüler kennen Schrift als Trägermedium von Bedeutung und als Instrument, um Gedanken festzuhalten und bei anderen etwas zu bewirken (z.B. Geschenkbrief, Dankeskarte, Wunschliste).

NMG 9.3.c: Die Schülerinnen und Schüler können aus Funden und alten Gegenständen Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen.

### Zeitbedarf

90 Minuten

### Material

- Papierstreifen
- Schere
- vers. dicke Rundhölzer

### Arbeitsform

- Teamarbeit
- Plenum

### Idee

Schon die Spartaner kannten die **Skytale**, um Geheimnisse auszutauschen: Man wickelt ein beschriebenes Pergamentband um einen Stab mit dem richtigen Durchmesser. Nun kann man die wichtigen Buchstaben nebeneinander lesen.

Das funktioniert allerdings nur, wenn der Stock den richtigen Durchmesser hat – und die Empfänger\*in auch weiss, welchen Stab sie benutzen muss. Er ist der Schlüssel, ohne den die Zeichen keinen Sinn machen.

### Ablauf

#### Sequenz 1

1. Im Plenum stellen die Kinder Vermutungen zum vorgelegten Gegenstand (Skytale) an.
2. Sie untersuchen den Gegenstand und versuchen den **Code** zu knacken.
3. Erkenntnisse werden im Plenum zusammengetragen und diskutiert.
4. Input zur Skytale. Fachwissen wird vermittelt.

#### Sequenz 2

1. Jedes Kind **verschlüsselt** eine eigene Botschaft mit der Skytale und lässt sie von ihren Mitschüler\*innen **entschlüsseln**.