

# Bilag 2 – KODER OG SPORTEGN

- A-K-koden:

Skriv altid det bogstav som står over det du har (hvis du løser koden).

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÆØÅ  
KLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅABCDEFGHIJ

- Alfa-nummer-koden:

A=1, B=2, C=3 osv.

- Spejd-koden:

Skriv det bogstav som står over eller under det du har.

SPEJDABC FGHIKL  
MNOQRTUVXYZÆØÅ

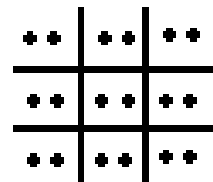
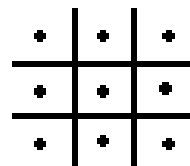
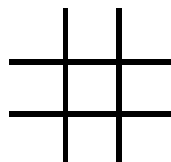
- Kinesisk tekst:

Læs teksten bagfra; JEH=HEJ

Der kan også være fjernet eller indsat nye mellemrum mellem ordene.

- Frimurer-koden:

A	B	C
D	E	F
G	H	I



Tabellen med bogstaver herover svarer til de bogstaver der burde stå i den første tabel (uden prikker). Alfabetet fortsætter videre i de to tabeller med prikker.

For eksempel; E = en firkant uden prik, men med 4 sider omkring.

## Sportegn



Gå denne vej



Gå ikke denne vej



Jeg er gået hjem



Gå 4 m i denne retning