

Attività - Intercettazione della chiave

Numero di giocatori: da 8 giocatori in su.

Materiale utilizzato: [carte ruolo \(in appendice\)](#), dei fogli su cui scrivere ed una penna.

È molto importante nascondere la chiave crittografica e non renderla pubblica o renderebbe inutile la crittografia. Dobbiamo custodirla bene e non darla a sconosciuti! È vero che tramite il brute force potrebbero risalire comunque al messaggio originale ma far avere la chiave a curiosi o malintenzionati significa semplificarci di moltissimo il lavoro!

Ruoli:

RE: è colui che decide il testo da cifrare e la chiave crittografica.

CITTADINO: dovrà dare una mano al *RE* a cifrare il messaggio scelto dal *RE* stesso se fa parte del gruppo 1. Dovrà decifrare il messaggio ricevuto se farà parte del gruppo 2.

MESSAGGERO: è colui che si occuperà di trasportare il testo cifrato e la chiave dalla capitale al villaggio. Questo ruolo verrà assegnato a una persona con il ruolo di *CITTADINO* direttamente dal *RE*.

SPIA: ha il compito di consegnare la chiave e il messaggio alla capitale della fazione opposta. Può farlo solamente se verrà scelto come *MESSAGGERO* dal *RE*.

Preparazione:

1. Dividere la classe in due gruppi, fazioni: un gruppo rappresenterà la fazione dei Romani e l'altro rappresenterà i Galli.
2. Ogni fazione dovrà poi essere divisa in 2 sottogruppi:
 - i. Gruppo 1 – capitale: ci devono essere almeno 3 persone
 - ii. Gruppo 2 - villaggio: ci deve essere almeno una persona
3. Stampare e tagliare una copia delle [carte ruolo](#). Se nel gruppo 1 il numero di ragazzi è maggiore del numero di carte stampare altrettante copie ma assicurarsi che sia presente una sola carta *RE* ed una sola carta *SPIA*. Dare una carta ruolo ad ogni componente del gruppo 1 facendo attenzione che le carte siano coperte in modo tale che nessuno capisca il ruolo degli altri. Fare questa operazione per entrambe le fazioni.
4. Ogni persona gira la propria carta per conoscere il proprio ruolo, facendo attenzione che gli altri membri del gruppo non ne vengano a conoscenza.
5. Le persone del gruppo 2 avranno tutte il ruolo di *CITTADINO*

Istruzioni

Una volta eseguiti i preparativi l'insegnante dovrà far eseguire le seguenti azioni. Le istruzioni evidenziate in verde sono istruzioni che andranno impartite ai ragazzi:

1. I *RE* di entrambe le fazioni dovranno decidere un testo e una chiave da cifrare con il *Cifrario di Cesare* e li scriveranno su 3 fogli: su un foglio scriveranno il messaggio da cifrare e sugli altri due scriveranno la chiave in duplice copia.
2. I *RE* ed i *CITTADINI* della stessa capitale dovranno cifrare il messaggio. La *SPIA* dovrà far finta di essere un *CITTADINO*.
 - a. Il testo cifrato andrà scritto su due fogli. Al termine dovremo avere su fogli separati il testo cifrato e la chiave, entrambi in duplice copia.
3. Il *RE* di ogni fazione dovrà decidere chi sarà il *MESSAGGERO* tra i propri *CITTADINI*. Per deciderlo a turno ogni *CITTADINO* dovrà dire qualcosa per convincerlo a farsi scegliere. La *SPIA* dovrà convincere il *RE* e cercare che essere scelto!
4. **“Chiudete tutti quanti gli occhi!”**

5. "Aprano gli occhi solo i MESSAGGERI"
6. Se il MESSAGGERO era una SPIA dovrà:
 - Consegnare una copia del messaggio cifrato e una copia della chiave il messaggio al villaggio opposto (se la SPIA si trova nella capitale romana dovrà consegnarlo al villaggio dei Galli) e al villaggio della fazione in cui sta giocando.Se il MESSAGGERO era un CITTADINO dovrà:
 - Consegnare il messaggio al villaggio della propria fazione.Dopo aver consegnato il messaggio il CITTADINO dovrà ritornare alla capitale da cui era partito.
7. I CITTADINI dei villaggi dovranno decifrare il testo ricevuto. Finita la decifrazione del messaggio dovranno dire: "Abbiamo decifrato il messaggio ricevuto" per far capire all'insegnante che sta dando istruzioni che hanno terminato.
8. Quando entrambi i villaggi avranno decifrato i messaggi, a turno diranno ad alta voce il contenuto del messaggio.
9. I RE di ogni fazione dovranno dire se il proprio messaggio è stato intercettato o meno.

Vincono le fazioni che riescono ad intercettare il messaggio della fazione opposta. È possibile terminare la partita in parità.