




Twoja baśniowa przygoda właśnie się rozpoczęła. Wysłuchaj historii i pomóż odnaleźć zagubione dzieci, Meridę i Kristoffa , które uwięziła zła czarownica. Rozwiązaniem każdego zadania jest jedno słowo. Wykonaj prawidłowo wszystkie 10 zadań, aby uzyskać treść zagadki – odpowiedz na nią i uwolnij dzieci!


1. Aby ruszyć w drogę musisz przejść labirynt. Podążaj za strzałkami i zdobądź pierwsze słowo zagadki.

Start 

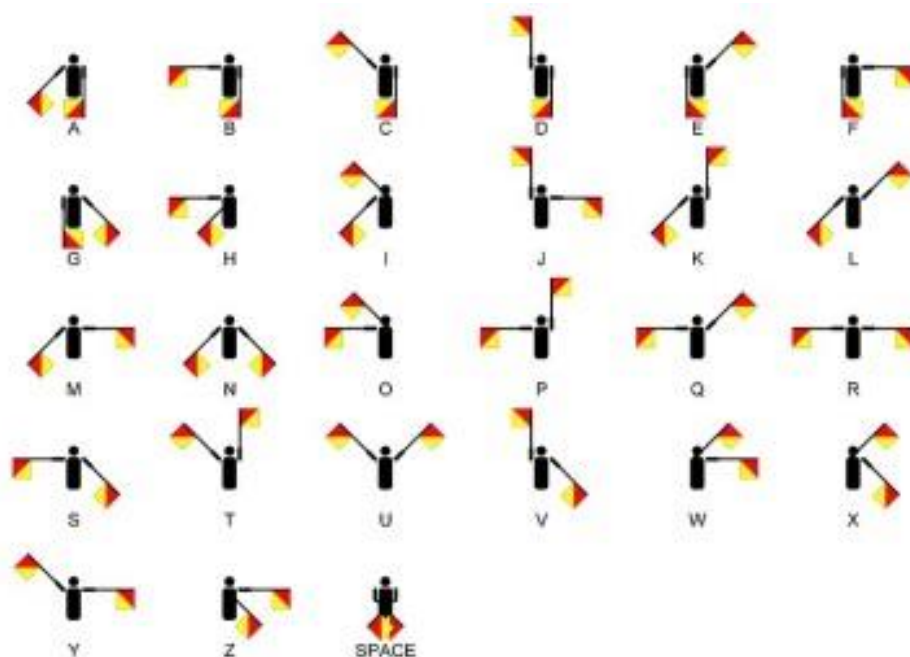
→	↓	↓	↑	←	↓	↑	←	↓	→
→	↓	→	↑	←	→	→	→	→	↑
↑	↓	←	↓	←	↑	←	←	→	↓
←	↓	↓	←	↓	→	↓	↑	←	↓
↓	→	→	→	↓	↓	←	↑	↑	←
↑	←	→	↓	↓	←	↑	↑	←	↓
↓	↑	↓	←	→	→	→	↑	↓	←
↓	←	←	↓	←	↑	↓	←	←	→

Imię 

Zamek 

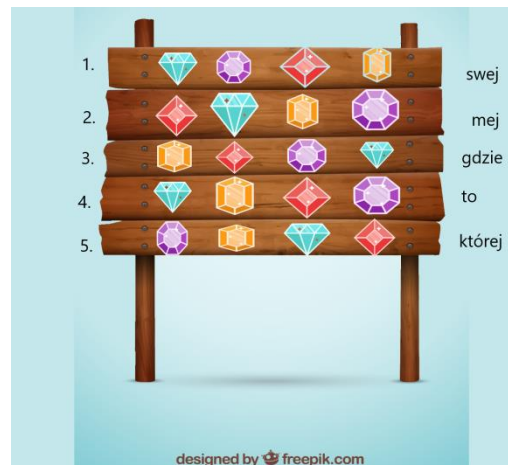
Czy 

2. Wyszedłeś z labiryntu. Znajdujesz się na skraju mrocznego lasu. Aby podążać dalej obejrzyj nagranie z ukrytą wiadomością i odgadnij słowo.



Źródło: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Semaphore\\_Signals\\_A-Z.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Semaphore_Signals_A-Z.jpg)

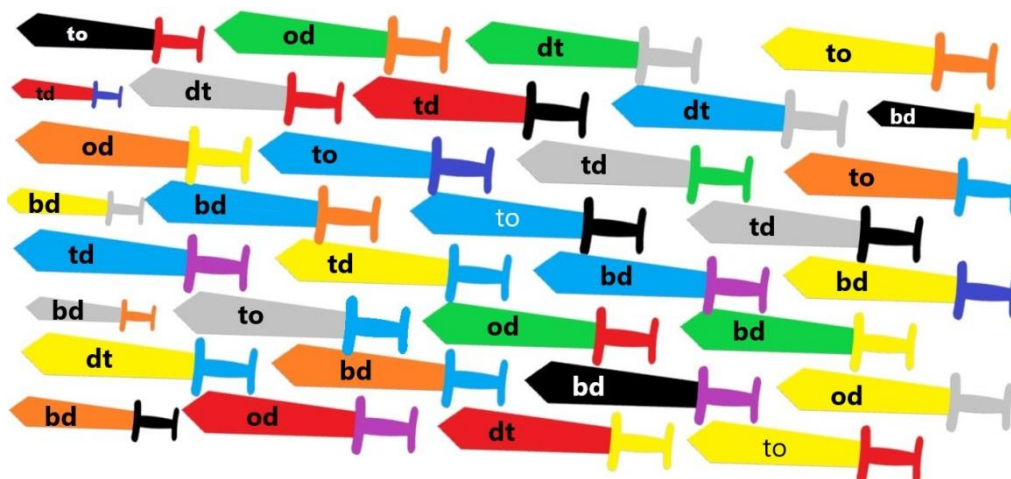
3. Świetnie ci poszło! Wiesz gdzie dalej podążać, by uratować Meridę i Kristoffa. Ale na swojej drodze spotykasz przeszkodę. Musisz usunąć jedną deskę, aby w każdej pionowej linii było po jednym kamieniu każdego koloru. Słowo z tej deski będzie kolejnym elementem końcowej zagadki.



4. Dotarłeś do zamkniętej pieczonej. Aby ją otworzyć musisz rozwiązać równanie. Policz i sprawdź, jakie będzie kolejne słowo.

- a) 13 – liczone
- b) 12 – czytane
- c) 11 – malowane
- d) 10 – wybrane

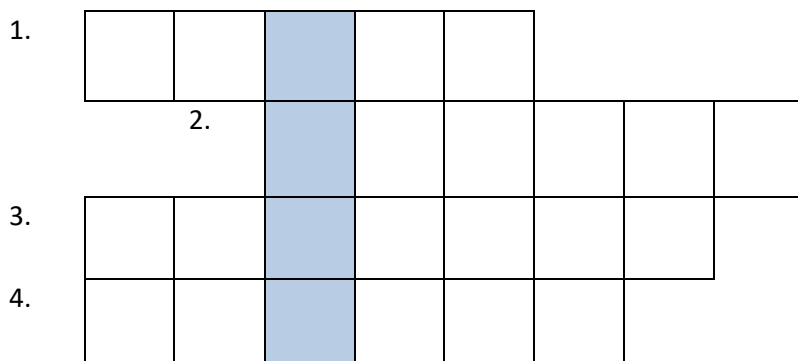
5. Udało się! Otworzyłeś drzwi a twoim oczom ukazało się mnóstwo mieczy. Tylko jeden z nich jest prawdziwy. Odszukaj go dzięki wskazówkom. Na nim napisane jest kolejne słowo zagadki.



6. W ciemnej pieczonej nie jesteś jednak sam. W mroku dostrzegasz dwa płonące punkty. Zdajesz sobie sprawę z kim masz do czynienia. Wielki, straszny smok budzi się ze snu. Musisz uciekać. Drzwi pieczonej otwiera magiczne słowo, które jest rozwiązaniem rebusu.

.....

7. Wydostałeś się z pieczary straszego smoka. Biegiesz przed siebie ile sił w nogach. Kiedy nie ma już zagrożenia wyczerpany przysiadasz pod jednym z drzew. Zabłądziłeś. Czujesz się zrezygnowany. Nagle w oddali dostrzegasz dobrą wróżkę, która spieszy ci z pomocą. Musisz odpowiedzieć na jej cztery pytania, aby użyć następną wskazówkę.



8. Jesteś już bardzo blisko! Ale zła czarownica nie pozwoli żebyś tak łatwo odnalazł jej chatkę. Musisz obrać odpowiedni kierunek swojej wędrówki. Na drzewach spostrzegasz różne flagi. Rozwiąż sudoku i odgadnij, jaka flaga powinna się znaleźć w zaznaczonym kwadracie. Poznasz kolejne słowo zagadki i dowiesz się, w którą stronę skierować swe kroki.



9. Wędrując po mrocznym lesie i szukając chatki złej czarownicy na swojej drodze spotykasz starego Czarnoksiężnika. Ma on dla ciebie pelerynę, dzięki której możesz stać się niewidzialny. Aby ją zdobyć musisz rozwiązać zagadkę. Wykreśl imię naszej bohaterki, a z pozostałych liter utwórz słowo.

M	B	M	E	R	I	D	A	M	M	M	O	M
E	M	M	E	R	I	D	A	E	E	E	M	E
R	E	M	E	R	I	D	A	R	R	R	E	R
I	R	M	G	M	M	I	M	I	I	I	R	I
D	I	E	M	E	E	M	E	D	D	D	I	D
A	D	R	E	R	R	E	R	A	A	A	D	A
N	A	I	R	I	I	R	I				A	
		D	I	D	D	I	D					
		A	D	A	A	D	A	I				
		A				A						

10. Świetnie! Jesteś teraz niewidzialny. Dotarłeś pod drzwi domku złej czarownicy, ale tylko magiczne słowo je otworzy. Używając kodera rozszyfruj hasło i wejdź do środka.

## THLŹYAJÓ

.....

Już prawie ci się udało! Aby zamienić złą czarownicę w ropuchę i uwolnić dzieci musisz jeszcze odgadnąć jej imię i wypowiedzieć na głos!

Rozwiąż ostatnią zagadkę układając pytanie z poszczególnych słów z każdego zadania a poznasz jej imię:

.....

.....

IMIĘ CZAROWNICY: .....

Gratulacje!!! Pokonałeś złą czarownicę i uwolniłeś Meridę i Kristoffa. Treść zagadki oraz imię czarownicy prześlij na nasz adres email: [wddpokojbajek@mbp.opole.pl](mailto:wddpokojbajek@mbp.opole.pl) . O wygranej poinformujemy cię mejlowo.