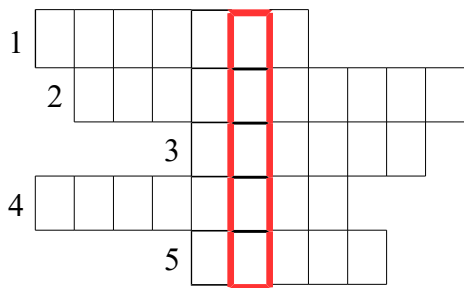


# Zaczynamy zabawę!

**1** Witamy w bibliotece!

**Zadanie:** Rozwiąż krzyżówkę. Przepisz hasło do pola rozwiązania na dole strony.

1. Stoją na półce w bibliotece i uwielbiamy je czytać.
2. Budynek, do którego chodzimy wypożyczać książki.
3. Stoją na nich książki w bibliotece.
4. Zaznaczamy nią miejsce, w którym skończyliśmy czytać.
5. Na książce, obok autora.



**Rozwiązanie:** \_\_\_\_\_

**2** Czy znasz budowę książki?

**Zadanie:** Rozszyfruj nazwy elementów z okładki książki. Tajnego kodu szukaj wśród książek o Harrym Potterze.



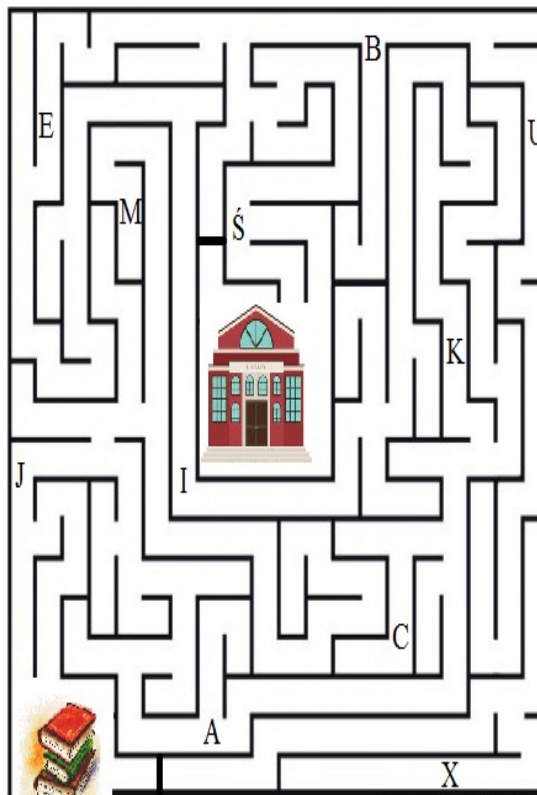
Rozszyfruj też hasło tej części Gry i wpisz je w polu rozwiązania poniżej:



**Rozwiązanie:** \_\_\_\_\_

**3** Wiesz już dużo o książkach - czas oddać je do biblioteki.

**Zadanie:** Aby oddać książki do biblioteki musisz pokonać labirynt. Po drodze zbieraj litery i wpisz je kolejno w polu rozwiązania na dole strony (! nie wszystkie litery tworzą rozwiązanie).



**Rozwiązanie:** \_\_\_\_\_

**4** Książnica Kopernikańska z dumą nosi imię wielkiego polskiego astronoma Mikołaja Kopernika.

Aby dowiedzieć się więcej na jego temat i rozwiązać zagadkę znajdź w bibliotece książkę, w której ukryte są wskazówki → IDŹ DO DZIAŁU ASTRONOMIA → ODSZUKAJ „ZAGADKOWĄ” KSIĄŻKĘ.

**Zadanie:** Wykreśl z poniższej tabeli 11 wyrazów wskazanych w poleceniu z książki (mogą być napisane wspak). Z pozostałych liter odczytaj hasło i wpisz je w polu rozwiązania na dole strony.

A	D	Z	A	I	W	G	W
K	S	I	Ę	Ż	Y	C	Ą
O	M	E	R	K	U	R	Y
S	A	M	T	P	L	W	U
M	R	I	I	W	O	E	R
O	S	A	T	U	R	N	A
S	Ś	N	E	P	T	U	N
C	I	J	O	W	I	S	Z

**Rozwiązanie:** \_\_\_\_\_