Mozkokruh

Velká šifrovací hra

Řešení pro lektory



**TRAVIČKA ZELENÁ**

**100**

**HLÍNA**

**7**

**6**

**5**

**KRAKATICE**

**MLOK**

**KONEV**

**4**

**3**

**DECH**

**MLHA**

**kyslík**

**URAGÁN**

**1**

**2**

**8**

**9**

**PEVNINA**

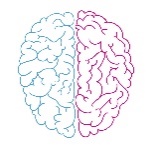
**? oheň**

**země**

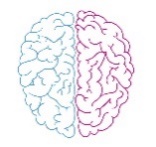
**voda**

**vzduch**

**Zápisník indicií – řešení**



**zápisník indicií – postup řešení úkolů**



V expozici je nutné stoupnout si přesně na místo, odkud byla vyfocena zobrazená fotografie. Z tohoto místa je vidět nalepené písmeno. Tato písmena v pořadí dávají slovo konev.

Principem je grafická šifra. Na hrací kartě je nutné spojit vždy podstatné jméno s příslušnou barvou na té skvrně, která je na kartě nejblíže (případně s více nejbližšími barevnými skvrnami). Tímto postupem je postupně napsáno slovo pevnina.

**8**

Společný prvek je **voda.**

MLOK žije jak na zemi, tak ve vodě, konví se zalévá vodou, krakatice žije v moři, mlha je tvořena vodou a vzduchem země.

Společný prvek je **země.**

MLOK žije jak na zemi, tak ve vodě, pevnina se jinak řekne země, tráva roste při zemi, hlína je součástí země.

Čtvrtým doplňující prvkem k heslům voda, země, vzduch, je **oheň.**

**To je výsledné heslo. Při použití číselného převodníku vyjde kód k otevření zámku na truhlici.**

Společný prvek je **vzduch.**

mlha je tvořena vodou a vzduchem, podstatou dechu je vzduch, kyslík je součást vzduchu, uragán je druh větru – vzduchu.

Pokud projdete řeku (grafický prvek na podlaze expozice), která protéká celou expozicí, naleznete postupně devět písmen hesla KRAKATICE.

V expozici je nutné najít exponát s hmatkami. První číslo je číslo boxu, jedná se o hmatky pemza (kámen), brýle, struhadlo, kartáč. Číslo v závorce je pořadí písmene ve slově (pomůže i tabulka). Spojením těchto písmen do slova (nebo ve sloupci tabulky) vznikne heslo mlha.

**5**

Složením přiložené skládačky dle návodu vznikne parníček. Na lícové straně skládačky se objeví slovo dech.

V expozici je nutné najít exponát se znakovým jazykem.

Nalezením překladu znaku do českého jazyka vznikne heslo kyslík.

V expozici je nutné najít exponát s ponorkou. Pumpujeme-li do ponorky vzduch, ponorka stoupá vzhůru (na obrázcích k písmenům U R, A N), pumpujeme-li vodu, klesá dolů (k písmenům A G), postupujeme-li podle pořadí obrázků, spojením slova vznikne heslo uragán.

**1**

**4**

**3**

**2**

Principem je grafická šifra. Od každé trojice písmen v červených kroužcích vede šipka. Trojice písmen se čte zleva, na obrázku na kartě vlevo nahoře se začíná uvnitř kruhu výběrem výseče vnitřního kruhu podle prvního z písmen. Z této výseče se pokračuje do mezikruží výběrem navazující výseče podle druhého písmene z trojice. Podle posledního písmene a výseče vnějšího kruhu vybereme značku aminokyseliny a napíšeme do zelené elipsy. Podle ní vybereme na spodní řádek odpovídající písmeno ze seznamu. Zopakováním postupu pro každou trojici vznikne na spodních řádcích heslo Hlína.

V expozici je nutné najít exponát s klávesami a zahrát podle not. Noty jsou k písni travička zelená.

**9**

**100**

**6**

Principem je grafická šifra. Na mapě expozice je nutné vést linku postupně podle popisu cesty a spojit popisované exponáty. V každé sekci vznikne písmeno, jejich přečtením vznikne slovo mlok.

**7**