MOZKOKRUH

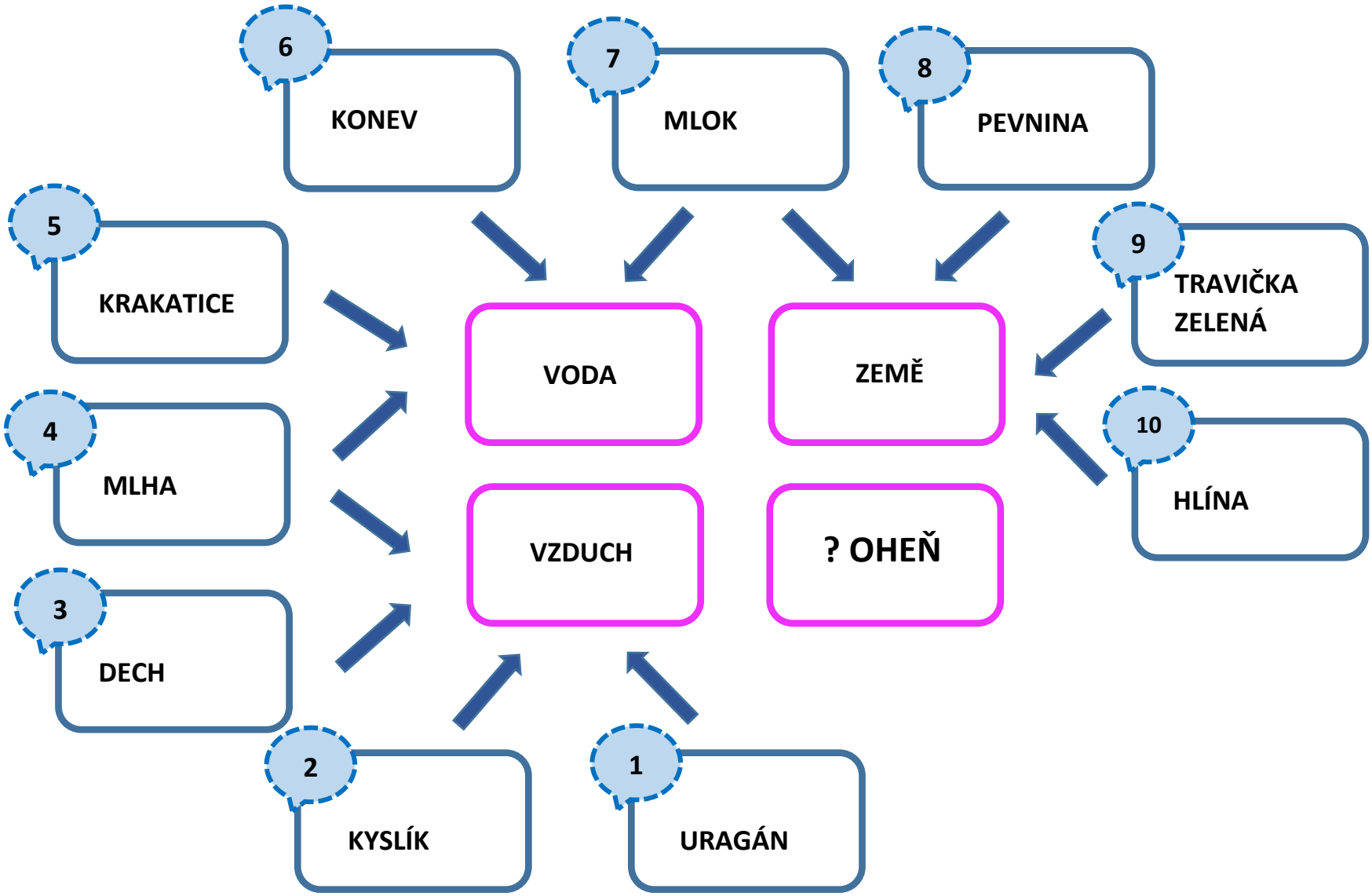
VELKÁ ŠIFROVACÍ HRA

ŘEŠENÍ PRO LEKTORY

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

ZÁPISNÍK INDICIÍ – ŘEŠENÍ



ZÁPISNÍK INDICIÍ – POSTUP ŘEŠENÍ ÚKOLŮ

6

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.

7

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.

8

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.

5

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

9

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

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.

4

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.

10

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.

Společný prvek je **VZDUCH.** MLHA je tvořena vodou a vzduchem, podstatou DECHU je vzduch, KYSLÍK je součást vzduchu, URAGÁN je druh větru – vzduchu.

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.

3

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

2

V expozici je nutné najít exponát se znakovým jazykem.
Nalezením překladu znaku do českého jazyka vznikne heslo KYSLÍK.

1

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.