

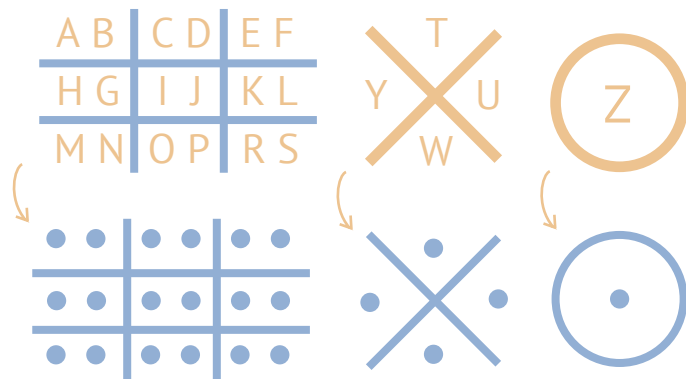
Szyfry

Chciałbyś być detektywem, rozwiązywać zagadki, porozumiewać się z innymi by nikt Was nie mógł zrozumieć, napisać komuś jakąś tajemnicę. Twórz szyfry!



CZEKOLADA

L A S



GA-DE-RY-PO-LU-KI

Szyfrowanie polega na podmienianiu liter w zakodowanym wyrazie. Literę występującą w wyrazie zastępujemy znajdującą się obok w szyfrze, a jeśli nie występuje, pozostaw ją bez zmian.

GA DE RY PO LU KI

Np. chcemy zaszyfrować słowo:

POLE
OPUD
LOT
UPT

Czy uda Ci się odszyfrować słowo?

T G J N D

KODUJ LITERY WEDŁUG ALFABETU

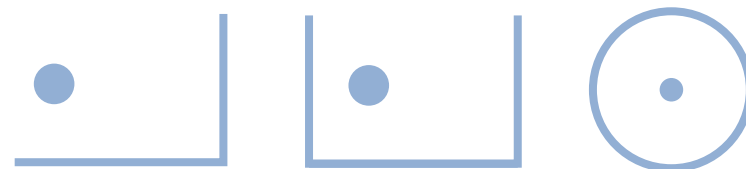
A Ą B C D E Ę F G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Ł M N O P R S T U W X Y Z
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Odszyfruj słowo!

24 1 20 21 27 1 24 1

Ktoś zaszyfrował trzy kolejne litery głównego hasła - czy wiesz jakie?



2/4 2/4 2/4

Trzy kolejne litery hasła to:



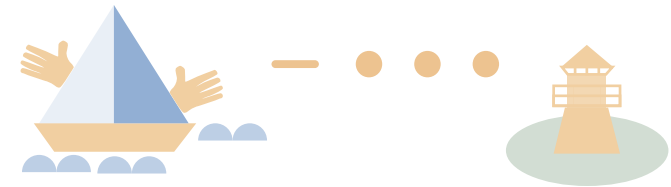
ROZWIĄŻ
ZAGADKĘ!

Celem zabawy jest rozwiązanie trzech zagadek. W każdej z nich odpowiedzią będzie litera/litery. Jakie słowo ukrywają zagadki?

1/4

Alfabet/kod Morse'a
wykorzystywany jest w łączności radiowej np. statków.

A ● —	M — —	Y — ● — —
B — ● ● ●	N — ●	Z — — ● ●
C — ● — ●	O — — —	1 ● — — — —
D — ● ●	P ● — — ●	2 ● ● — —
E ●	Q — — ● —	3 ● ● ● — —
F ● ● — ●	R ● — ●	4 ● ● ● —
G — — ●	S ● ● ●	5 ● ● ● ● ●
H ● ● ● ●	T —	6 — ● ● ● ●
I ● ●	U ● ● —	7 — — ● ● ●
J ● — — —	V ● ● ● —	8 — — — ● ●
K — ● —	W ● — —	9 — — — — ●
L ● — ● ●	X — ● ● —	10 — — — — —



Za jego pomocą można wysłać sygnał SOS w przypadku gdy chcemy kogoś pilnie poinformować. Można go wysłać w różnej formie za pomocą np. dźwięków, błysków światła, znaków zwanych kreską i kropką.



Jak byś zapisał/a nazwę miejscowości, w której mieszkasz alfabetem Morse'a? Ciekawe czy zmieści się w jednej linijce?



Dwie pierwsze litery zagadywanki!

● ● ●

— —

Główne hasło:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Podpowiedź, z których arkuszy, gdzie wpisać odgadnięte litery. Nr. arkusza w prawym górnym rogu.

Do czego prowadzi zagadka?

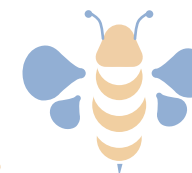
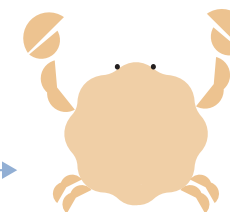
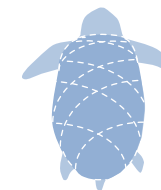
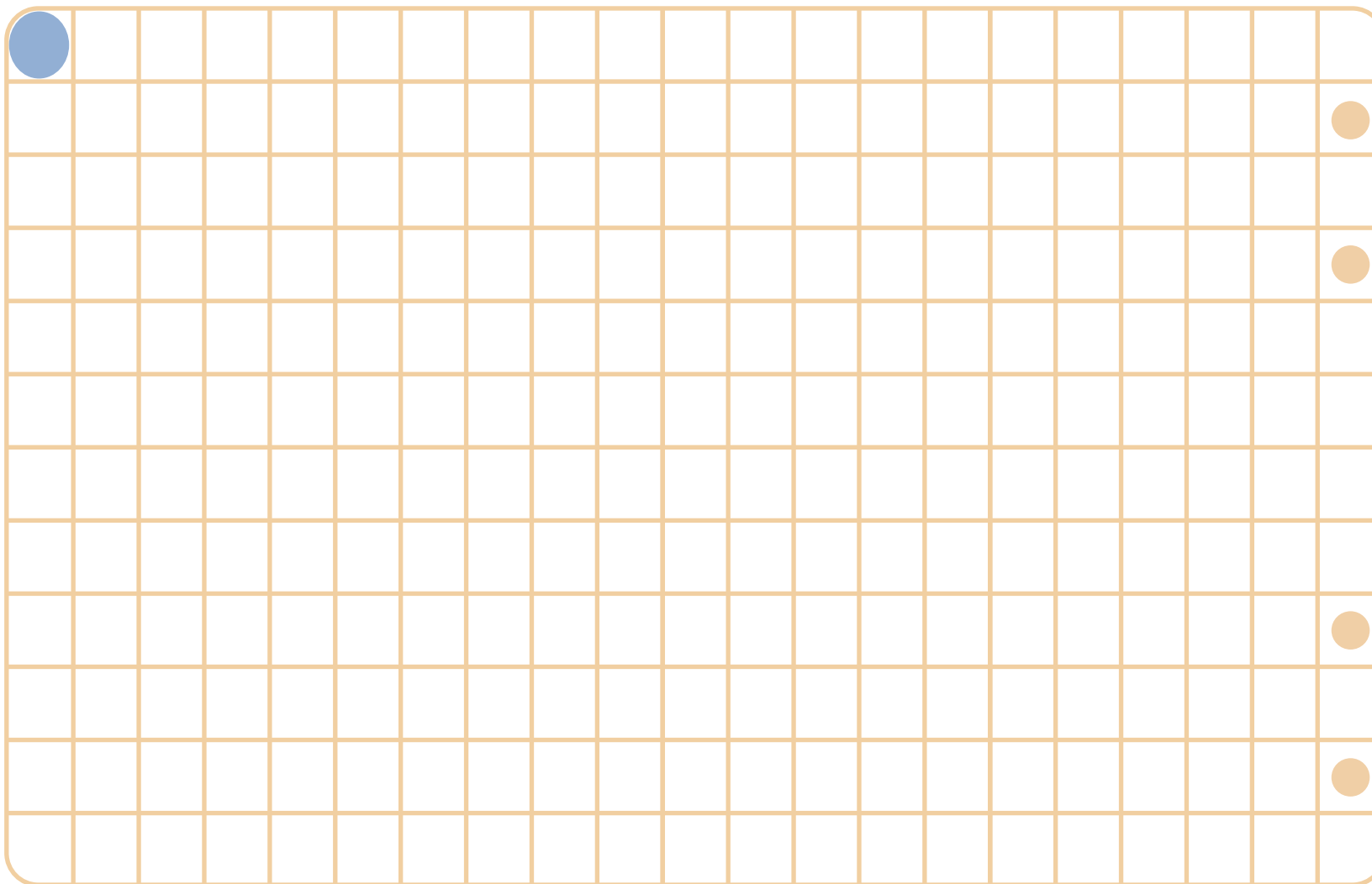


Poruszaj się po polach według wskazówek w okręgach. Np. **2↓** to dwa pola w dół. Oznaczaj swoją drogę np. kropkami. Na planszy wygląda to tak: dwa do dołu od ostatniej pozycji



start

5→ 5↓ 3← 2↓ 6→ 3→ 5↑ 2← 1↑ 4→ 2↓ 2→ 4↓ 2← 2↓ 3→ 2↓ 2→ 1↑ 2↑ 1→ 2↓ 1→



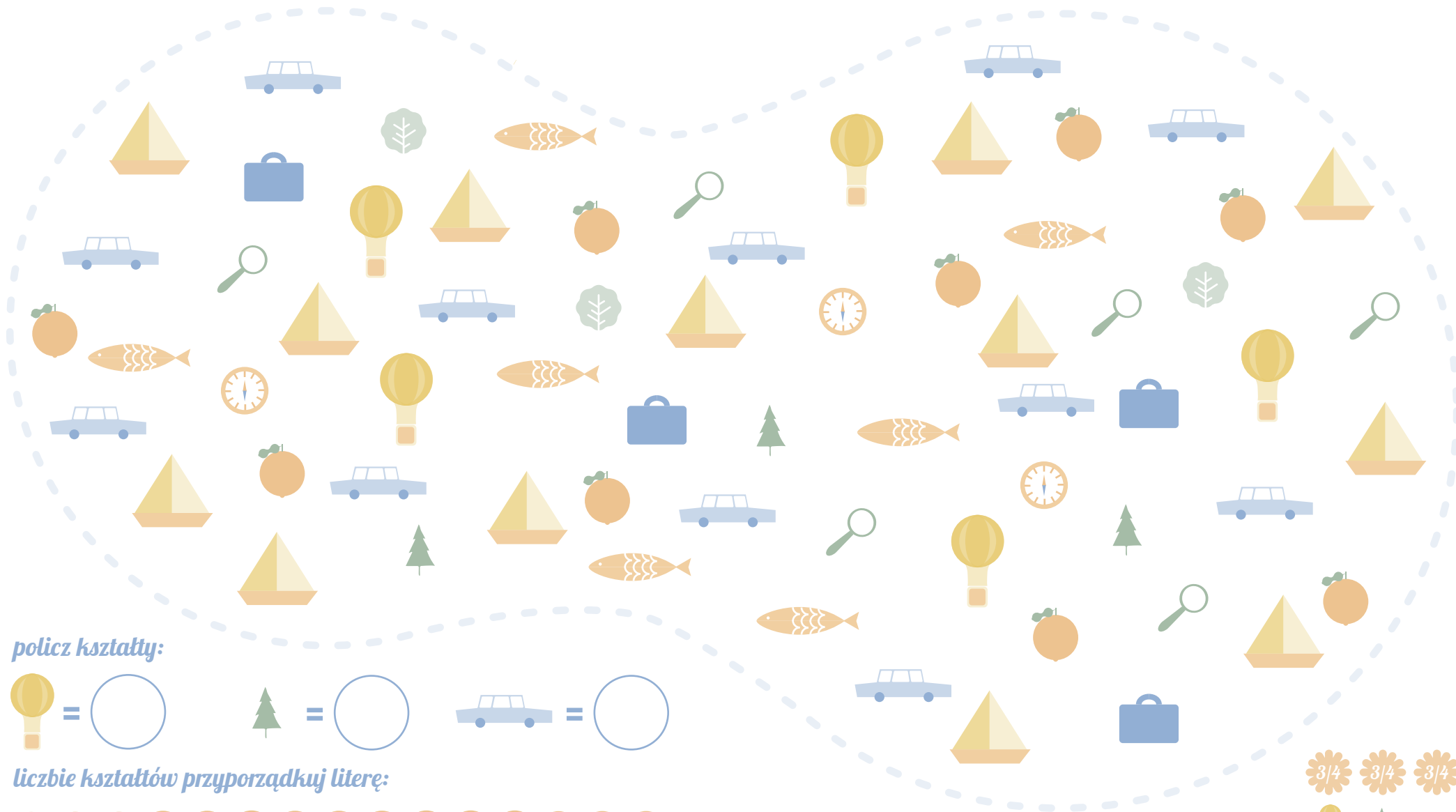
hasło:

Do czego doprowadziła Cię zagadka? Pierwsza litera hasła:

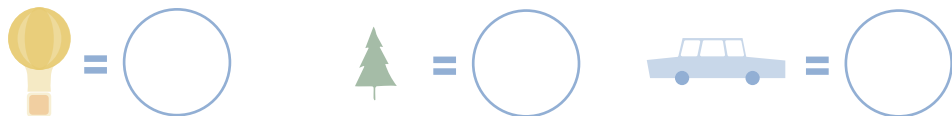


Ile kształtów widzisz w tym zbiorze?

Policz ile latających balonów, choinek oraz samochodów znajduje się pośród różnych obrazków. Następnie znajdź jaka litera przyporządkowana jest danej liczbie. Pomoże Ci to odgadnąć hasło.



policz kształty:



liczbie kształtów przyporządkuj literę:



trzy kolejne litery hasła to:

