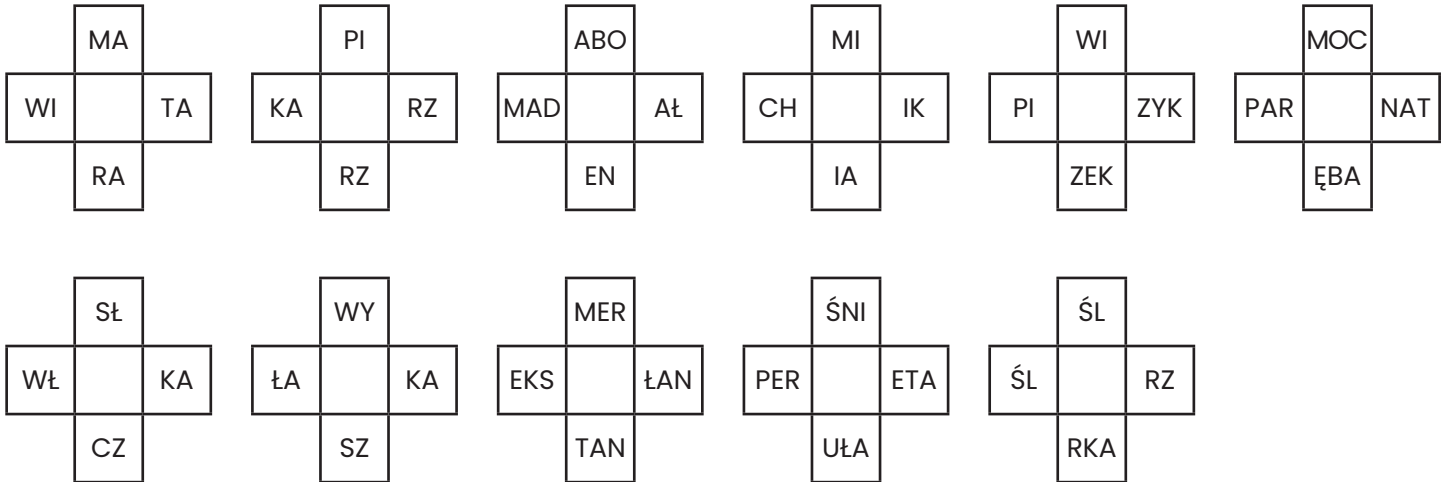


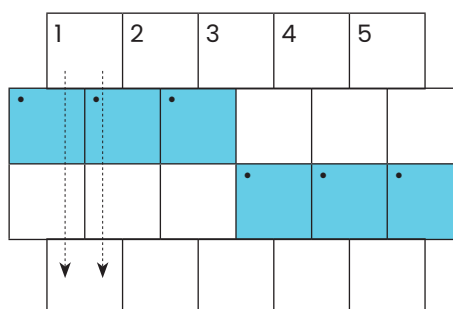
SKRZYŻOWANIA

Po uzupełnieniu pustego pola trójką liter powstaną dwa krzyżujące się wyrazy. Dopisane litery, czytane rzędami, utworzą rozwiązanie: tytuł utworu Edmunda Niziurskiego.



CZEPKA

Do diagramu wpisujemy wyrazy o jednakowej liczbie liter w pokazany strzałkami sposób. Litery w kolorowych polach, czytane rzędami, utworzą rozwiązanie: imię postaci z powieści Edmunda Niziurskiego.



- 1) Starogrecka budowla halowa ♦ ryba słonych wód, podeszwica.
- 2) Rodzaj rewolweru ♦ bułgarski wójt.
- 3) Przepowiednia, wróżba ♦ miejsce akcji *Dżumy* Alberta Camusa.
- 4) Wada, uchybienie ♦ przedstawiciel hiszpańskiej wspólnoty autonomicznej.
- 5) W zoologii jednostka niższa od gatunku ♦ miara ilości papieru.

LOGOGRYF

Litery z kolorowych kratek, czytane rzędami, utworzą rozwiązanie: tytuł, na który Edmund Niziurski w pełni zasługuje.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

- 1) Ciepłarnia.
- 2) Naczynie laboratoryjne.
- 3) Zajmuje się teorią racjonalnego wyboru.
- 4) Władca, luminarz.
- 5) Alvin Toffler, twórca terminu szok przyszłości.
- 6) Reakcja chemiczna zwana saponifikacją.
- 7) Skowyt psa.
- 8) Interwał muzyczny o dwunastu stopniach.
- 9) Gra na dętym instrumencie drewnianym.
- 10) Inspekcja kuratora w szkole.
- 11) Architekt i malarz rosyjski, znany przedstawiciel konstruktywizmu.
- 12) Antybiotyk działający bakteriobójczo.