

Nikola Kucharska

# WIELKA KSIĘGA

## ZAGADEK I ŁAMIGŁÓWEK

GREG  
WYDAWNICTWO



## Nikoła Kucharska Wielka księga zagadek i łamigłówek

Redakcja:  
Agnieszka Antosiewicz

Korekta:  
Agnieszka Antosiewicz, Agata Gruszczyńska, Maria Zagnińska

ISBN 978-83-7517-864-7

© Copyright by Wydawnictwo GREG® Sp. z o.o.

Wydawnictwo GREG®  
ul. Klasztorna 2B  
31-979 Kraków  
tel. (12) 680 15 50  
www.greg.pl

Księgarnia internetowa: [www.greg.pl](http://www.greg.pl)

Znak firmowy GREG® zastrzeżony w Urzędzie Patentowym RP.  
Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana  
lub przedrukowana bez pisemnej zgody Wydawnictwa GREG®.

Okładka:  
Nikoła Kucharska

Skład:  
Pracownia Register





# WIELKA KSIĘGA

ZAGADEK  
I ŁAMIGŁÓWEK

Nikola Kucharska

WYDAWNICTWO  
GREG

# Spis treści

ODPOWIEDZI DO ZAGADEK ZNAJDZIESZ NA STRONACH 225-247

## POZIOM TRUDNOŚCI:

Za każde poprawnie rozwiązane zadanie zostaniesz nagrodzony medalem odpowiadającym poziomowi trudności zadania.

Ile medali każdego rodzaju udało Ci się zdobyć?

Wpisz cyfry pod każdym orderem.

ŁATWE ZADANIE



.....

TRUDNE ZADANIE



.....

SUPER TRUDNE  
ZADANIE



.....

## Rozdział 1

ZWIERZAKI  
STR. 5



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /24

## Rozdział 2

POTWORY I STRASZYDŁA  
STR. 31



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /24

## Rozdział 3

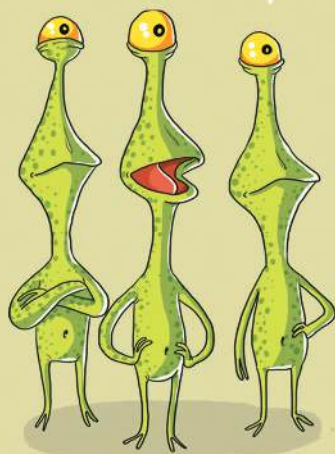
PIRACI  
STR. 57



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /23

## Rozdział 4

KOSMICI I ASTRONAUCI  
STR. 83



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /23

## Rozdział 5

DINOZAURY  
STR. 109



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /22

## Rozdział 6

KSIĘŻNICZKI I RYCERZE  
STR. 133



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /24

## Rozdział 7

DETEKTYWI  
STR. 159



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /24

## Rozdział 8

MORZA I OCEANY  
STR. 185



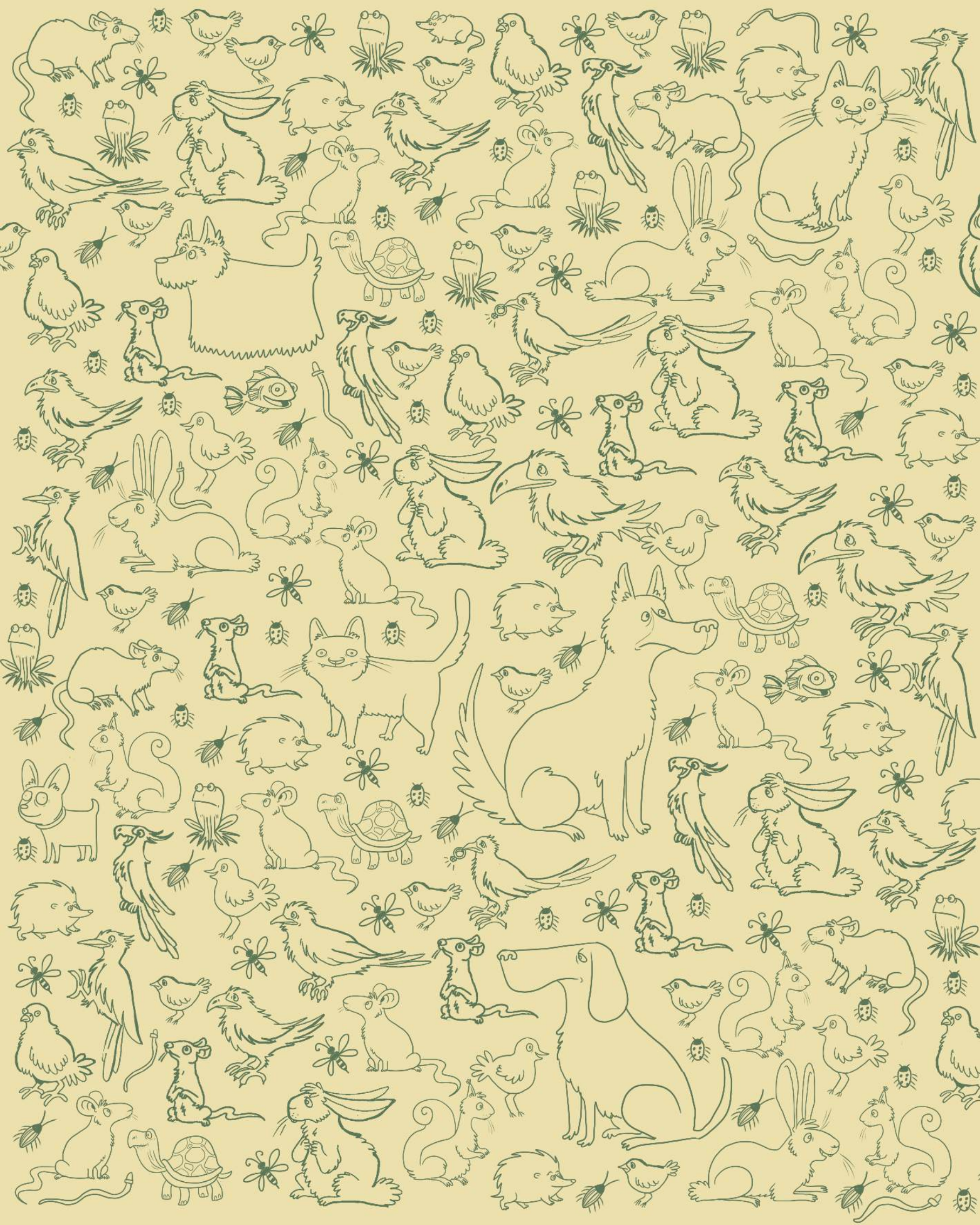
Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /24

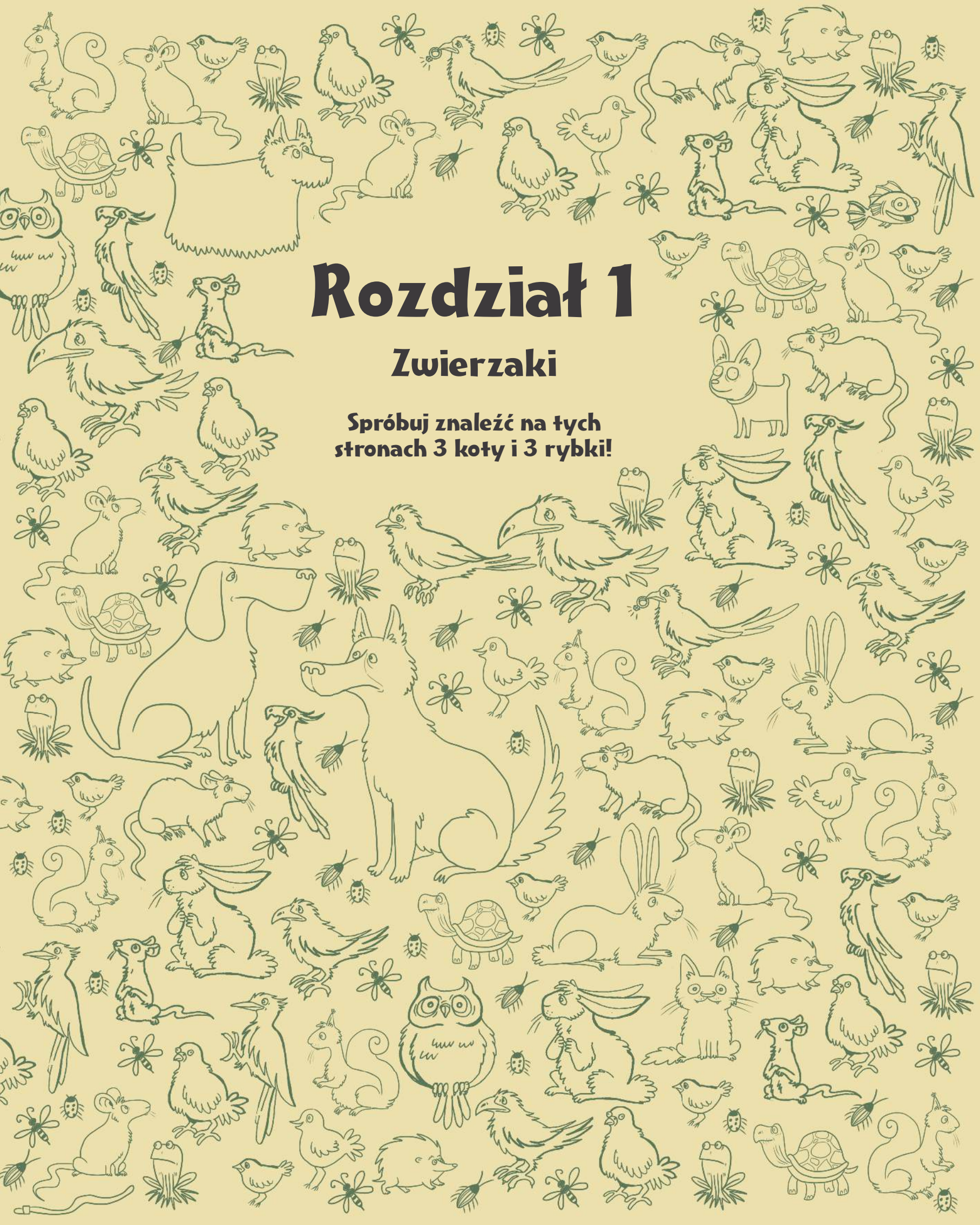
## Rozdział 9

POJAZDY  
STR. 211



Medale zdobyte  
za ten rozdział:  
..... /13





# Rozdział 1

## Zwierzaki

**Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 koty i 3 rybki!**



# Koci dom

Przyjrzyj się ilustracji. Wycięto z niej 9 małych fragmentów i umieszczono w kołach poniżej. Spróbuj je odnaleźć na dużej ilustracji i zaznacz kółkiem. Ile kotów widzisz?

Liczba kotów na obrazku .....



# Tropy na śniegu



Ślady zwierząt nazywamy tropami. Czy wiesz, jakie zwierzęta zostawiły tropy widoczne poniżej? Dowiesz się tego, porządkując litery znajdujące się na rysunkach. Uzyskane nazwy zapisz pod tropami.

1.



--	--	--	--

2.



--	--	--

3.



--	--	--	--

4.



--	--	--	--	--	--

5.



--	--	--	--	--	--	--	--

6.



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7.



--	--	--

8.



--	--	--	--	--

9.



--	--	--	--





# Rozdział 2

## Potwory i straszdyła

Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 żaby i dynie!  
Użyj białej kredki.

# Zjazd wampirów



Z okazji Halloween odbył się doroczny bal kostiumowy. Tegorocznym motywem przewodnim uroczystości były wampiry. Pośród przebierańców pojawił się jeden prawdziwy wampir! Odróżnić można go tylko po tym, że w przeciwieństwie do pozostałych nie ma cienia. Połącz uczestników zabawy z ich cieniami i wskaż prawdziwego wampira.

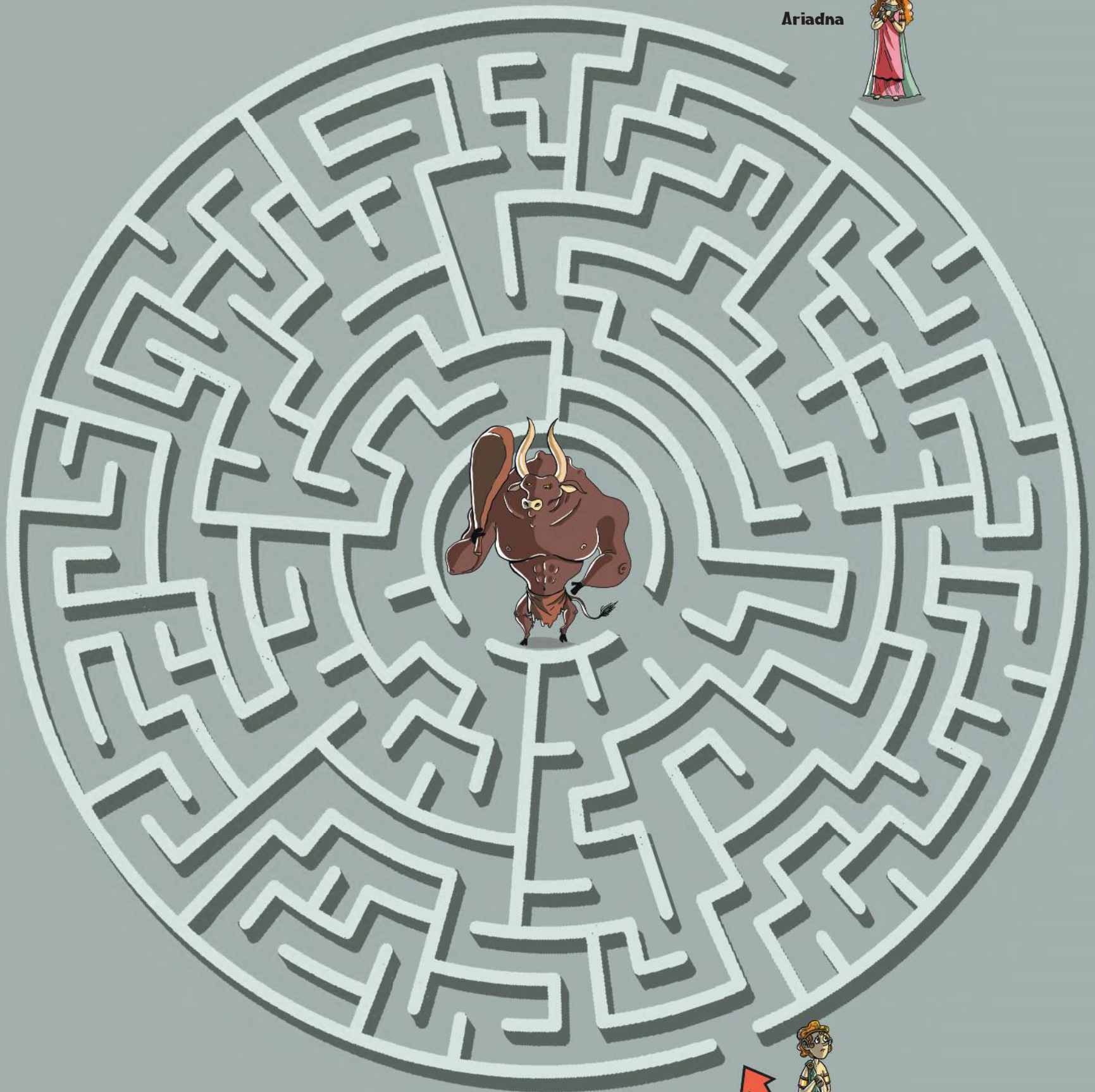


# Labirynt Minotaura



Na Krecie znajdował się wielki labirynt, który wybudował Dedal na zlecenie króla Minosa. Pomóż Tezeuszowi dotrzeć do komnaty Minotaura, zabić potwora i znaleźć drogę do oczekującej już ukochanej Ariadny.

Ariadna



Tezeusz







# Rozdział 3

## Piraci

**Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 monety i rybkę  
w koronie!**



# Dziwna wiadomość

Na plaży piraci znaleźli dziwną wiadomość.  
List leżał przy szkielecie. Odszyfruj treść, używając  
do tego klucza, podanego przez pana Rogersa.

ฝกึท คถาฉฝ ทถาฉษอึ กอ ขอทถาพอท  
ถึชอขกึ สอคกึอษททค ทษษคอึคฉกึฉ  
ทอ ฝอึ สคฉทอึ อึค ฉถกึทอคกึรอ  
ทษษคฝค ฝท ฉขอชอึ ฉอทอ  
ถฉ ทถากึโอม สถาฉถออาออ กถฉฝ ส  
อึทฝกึคอถ

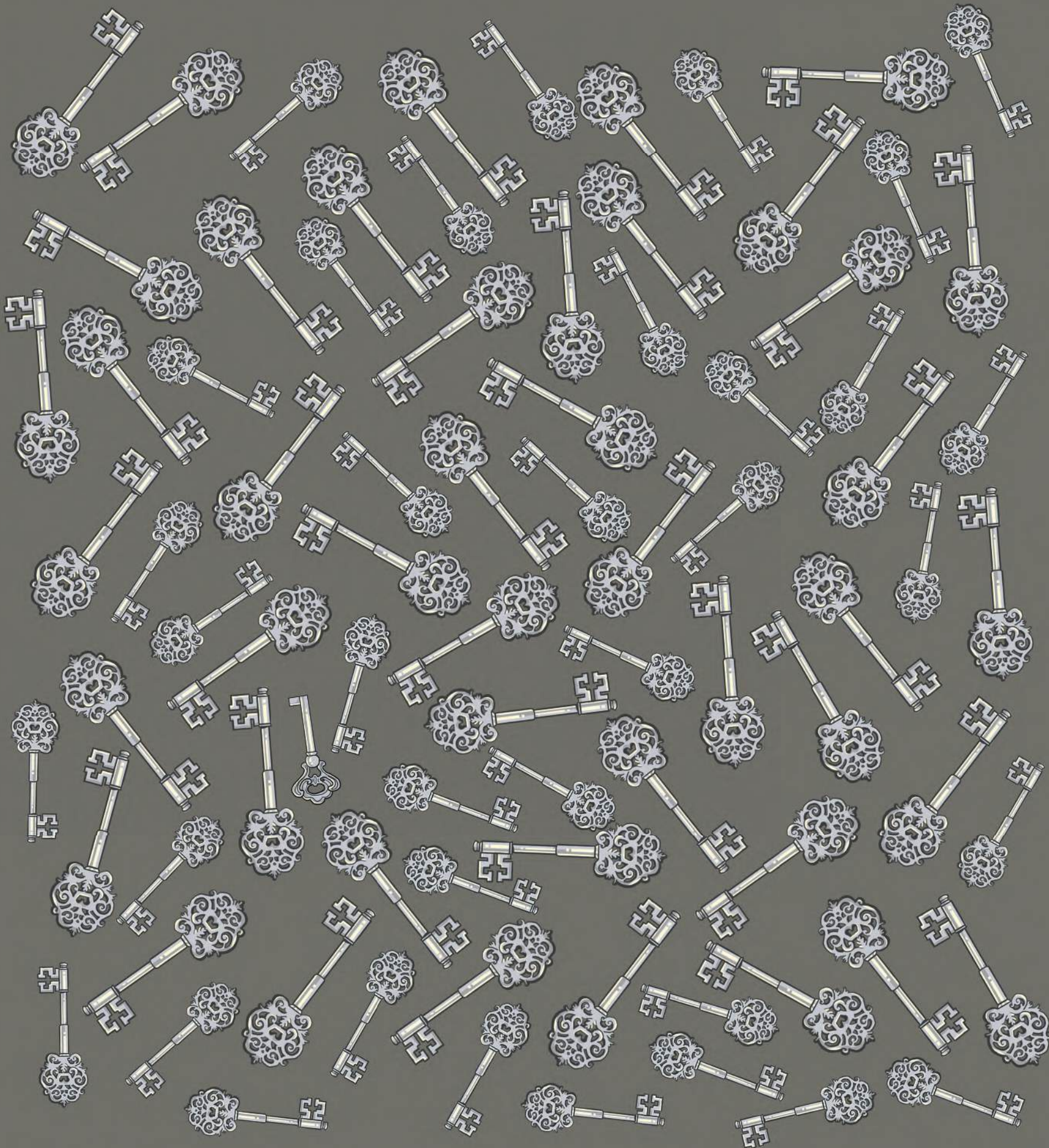
อ	อา	อึ	อุ	อุ
A	A	B	C	Č
ถ	ท	อึ	เอ	โ
D	E	E	F	G
ก	ท	ก	ข	ค
H	I	J	K	L
ฉ	ฉ	ท	ฉ	ฉ
L	M	N	O	Ó
ท	ษ	ฉ	ฉ	ฝ
P	R	S	S	T
ท	ล	ค	ษ	ร
U	W	Y	Z	Z

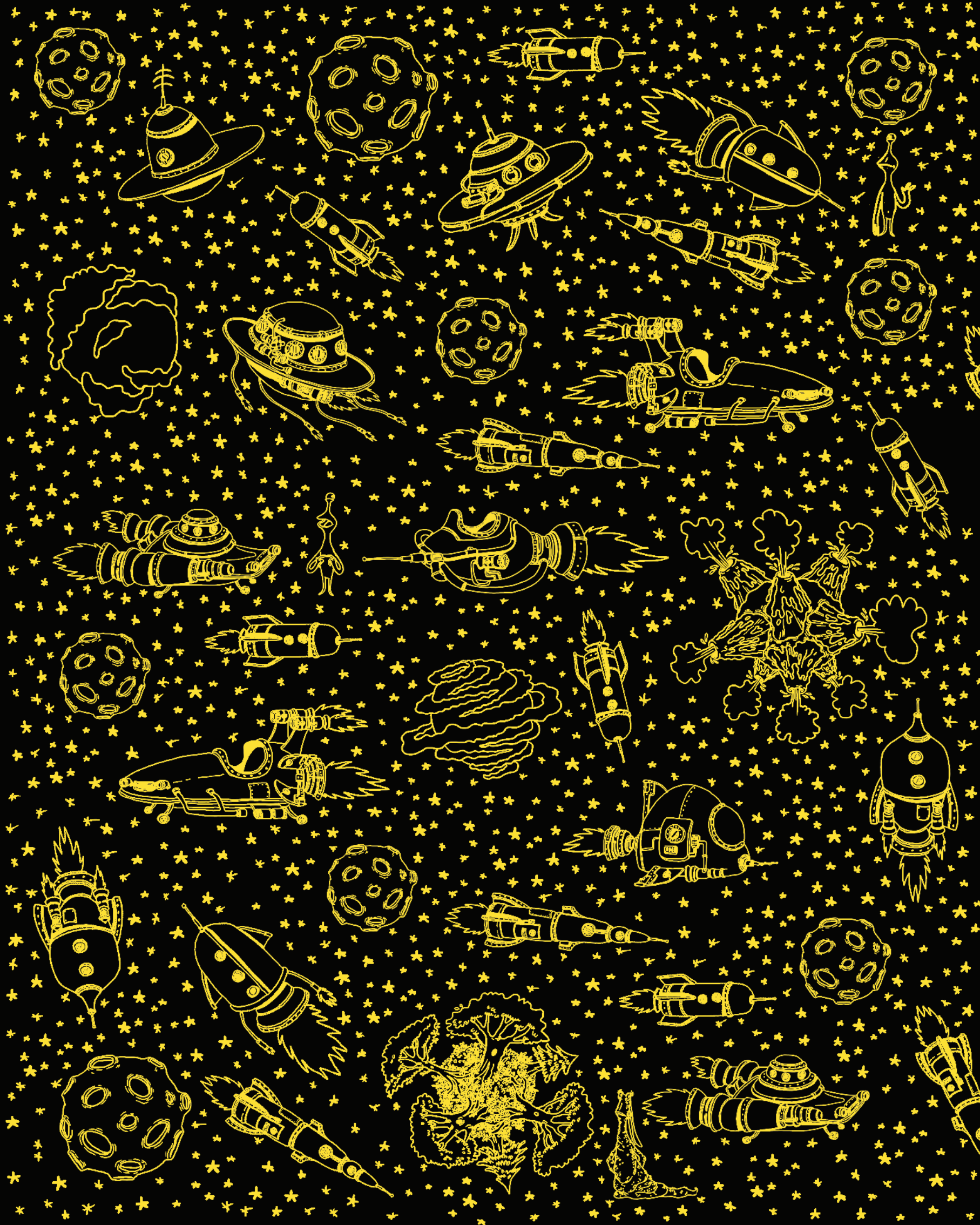


# Fura kluczy



W kufrze znajdował się nie jeden klucz do skarbca, ale cała fura różnych kluczy! Wszystkie są identyczne, poza jednym jedynym, który otwiera wrota skarbca. Znajdź go i zaznacz kółkiem.





# Rozdział 4

## Kosmici i astronauta

Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 jednookich kosmitów  
i jednego ślimaczego kosmitę!  
Użyj białej kredki.



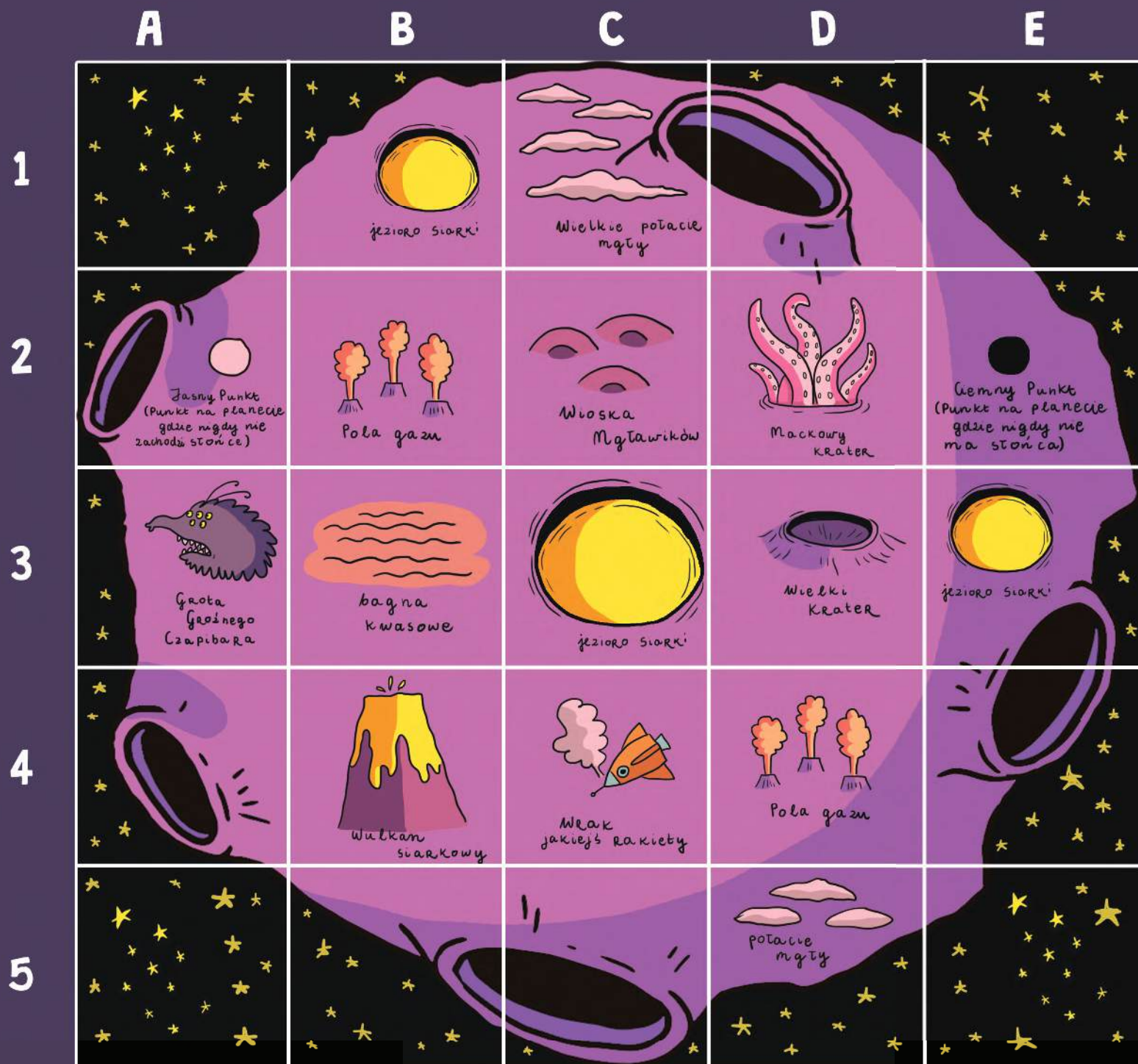
# Pokoloruj obrazek



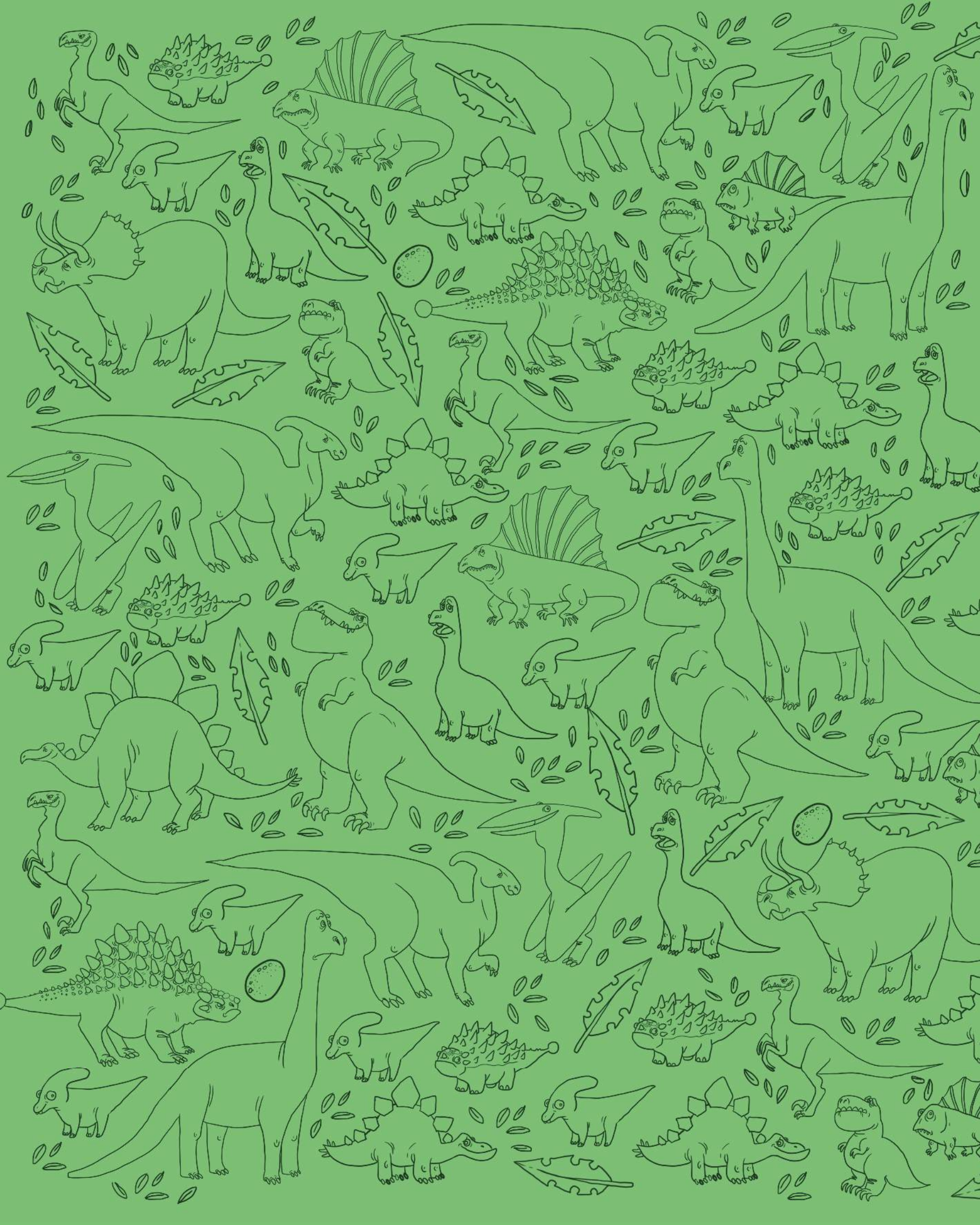
# Mapa Planety Mgiel



Oto mapa Planety Mgiel, narysowana przez jej odkrywców.  
Przyjrzyj się mapie i pomóż odpowiedzieć na pytania poniżej.  
Uwaga! Nie można poruszać się po skosie.



1. W których kwadratach znajdują się jeziora siarkowe?
2. Kto mieszka w kwadracie A3?
3. W którym kwadracie znajduje się rozbita rakieta kosmiczna?
4. Jaka jest najkrótsza droga z wioski Mgławików do wulkanu siarkowego (wypisz numery kwadratów, przez które przejedziesz)
5. W którym kwadracie znajduje się Ciemny Punkt?
6. Którądy rozbitkowie z rakiety mogli dotrzeć do wioski Mgławików? Pamiętaj, że musieli ominąć jezioro!
7. Dwóch rozbitków chce dotrzeć do wraku rakiety. Który będzie tam szybciej – ten, który jest w kwadracie C1, czy ten startujący z A2?





# Rozdział 5

## Dinozaury

Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 dinozaurze jaja  
i jedną kość dinozaura!



# Prehistoryczne zwierzęta

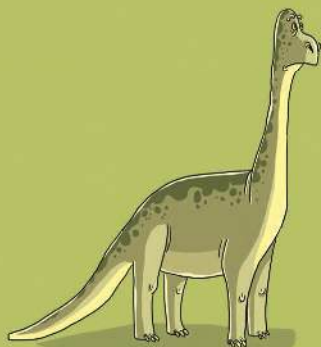
W poniższej wykreślance schowało się 14 nazw różnych gatunków dinozaurów, których podobizny widzisz wokół tabelki. Spróbuj znaleźć w płataninie liter podkreślone wyrazy. Mogą być umieszczone pionowo, poziomo lub ukośnie.



PLEZJOZAUR



MICRORAPTOR



DIPODOK



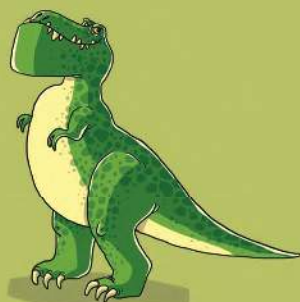
KORYTOZAUR



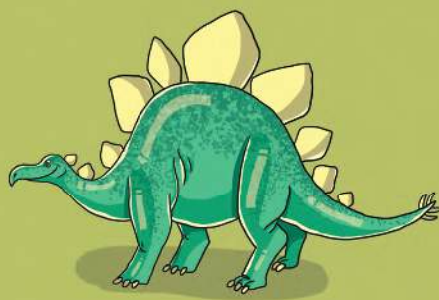
VELOCIRAPTOR



SARKOZAUR



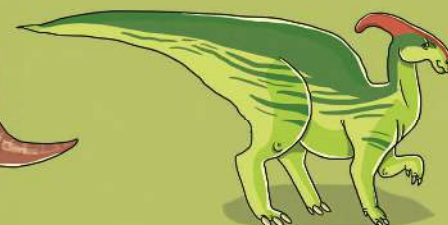
TYRANOZAUR



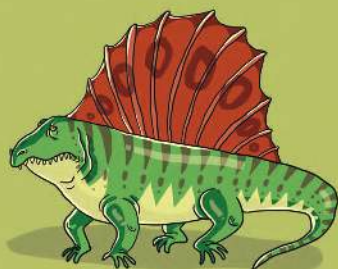
STEGOZAUR



TRICERATOPS



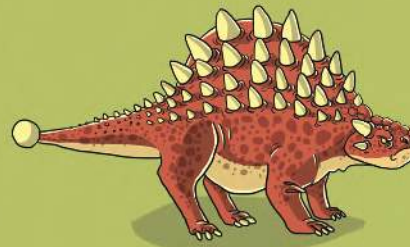
PARAZAUROLOF



DIMETRODON



SPINOZAUR



ANKYLOZAUR



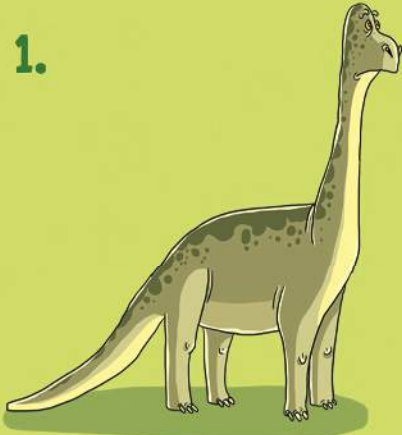
PTERODAKTYL

# Jaki to dinozaur?

Przeczytaj opisy i dopasuj do każdego z nich właściwego dinozaura.



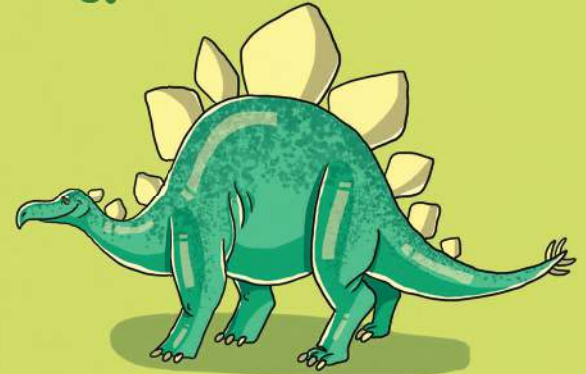
1.



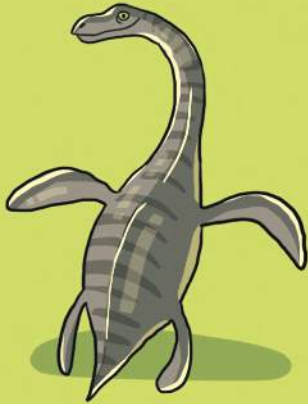
2.



3.



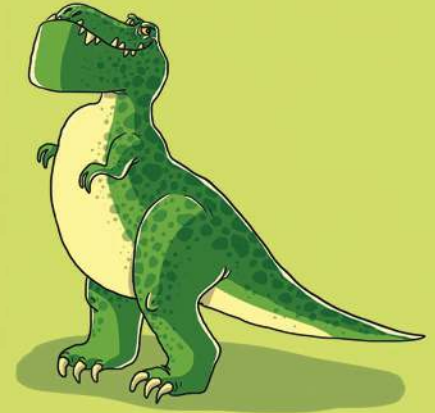
4.



5.



6.



**A.** Duży dinozaur roślinożerny, żyjący w okresie późnej kredy. Nazwa tego dinozaura pochodzi z języka greckiego i oznacza „twarz o trzech rogach”. Porusza się na czterech nogach i przez charakterystyczny róg na nosie trochę przypomina nosorożca. Posiada również wspaniałą kostną kryzę – czyli coś w rodzaju kołnierza.

**B.** Dinozaur występujący na Ziemi pomiędzy okresem triasu a kredy. Były wielkimi dinozaurami – mogły osiągać długość nawet 20 metrów! Posiadały długą szyję i cztery płetwy. Były to dinozaury mięsożerne.

**C.** Ten duży roślinożerca zamieszkiwał Ziemię w okresie jury. Nazwa tego dinozaura pochodzi z języka greckiego i oznacza mniej więcej „zadaszonego dinozaura”. Ten wielki jaszczur należy do najbardziej rozpoznawalnych dinozaurów. Przyczyniają się do tego jego kolce na ogonie i wielkie płyty na grzbiecie.

**D.** Wielki mięsożerca, żyjący w okresie kredy. Był dinozaurem dwunożnym, z bardzo małymi przednimi kończynami i ogromną czaszką. Pomimo dziwnej budowy ciała ten charakterystyczny dinozaur potrafił utrzymać równowagę dzięki długiemu ogonowi.

**E.** Ogromny, roślinożerny dinozaur, żyjący w okresie jury. Był dinozaurem czworonożnym i charakteryzował się bardzo długą szyją i ogonem. Co ciekawe, potrafił też utrzymać się pionowo na tylnych kończynach.

**F.** Niewielki mięsożerca, żyjący w okresie jury. Był pierwszym latającym gadem, który został odkryty przez badaczy. Kiedy polował na ryby, potrafił nurkować do wody, jak żyjące dzisiaj kaczki. Posiadał skórzaste skrzydła, rozpięte między tułowiem a łapami.

A	B	C	D	E	F





# Rozdział 6

## Księżniczki i rycerze

Spróbuj znaleźć  
na tych stronach  
zabę w koronie i 3 flagi!



# Łucznicy

W Darzygrodzie zorganizowano zawody łucznicze. Stało do nich czterech najlepszych łuczników królestwa. A kto wygrał? Policz punkty, które każdy z nich zdobył, i napisz, które miejsca zajęli.

1



liczba punktów: .....

miejsce: .....



2



liczba punktów: .....

miejsce: .....



3



liczba punktów: .....

miejsce: .....

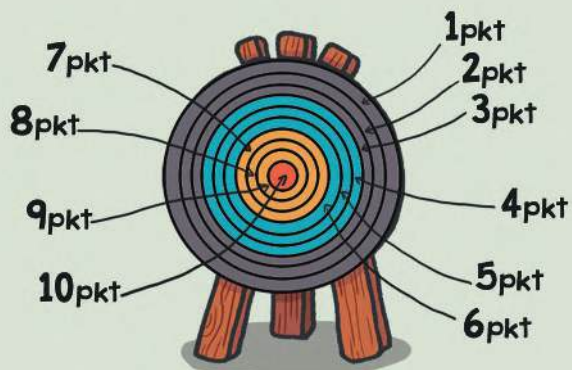


4



liczba punktów: .....

miejsce: .....





# Karocą przez trzęsawisko

Gdy księżniczka Petrella wybrała księcia, którego chciałaby bliżej poznać, wybranek wyruszył na jej spotkanie. Niestety droga do zamku w Darzygrodzie biegnie przez okropne trzęsawisko. Jedna niefortunna decyzja i karoca utonie w bagnie... Uratuj księcia i wyznacz bezpieczną drogę, przestrzegając wskazanej poniżej kolejności kamieni. Droga może zakreślać.



1



2



3



↓ ZACZNIJ STĄD



DOTRZYJ TUTAJ ↓







# Rozkład jazdy pociągów

Tropy doprowadziły detektywów na dworzec kolejowy.  
Należy teraz zastanowić się nad dalszym planem działania.  
Przestudiuj znajdujący się poniżej rozkład jazdy i odpowiedz na pytania.

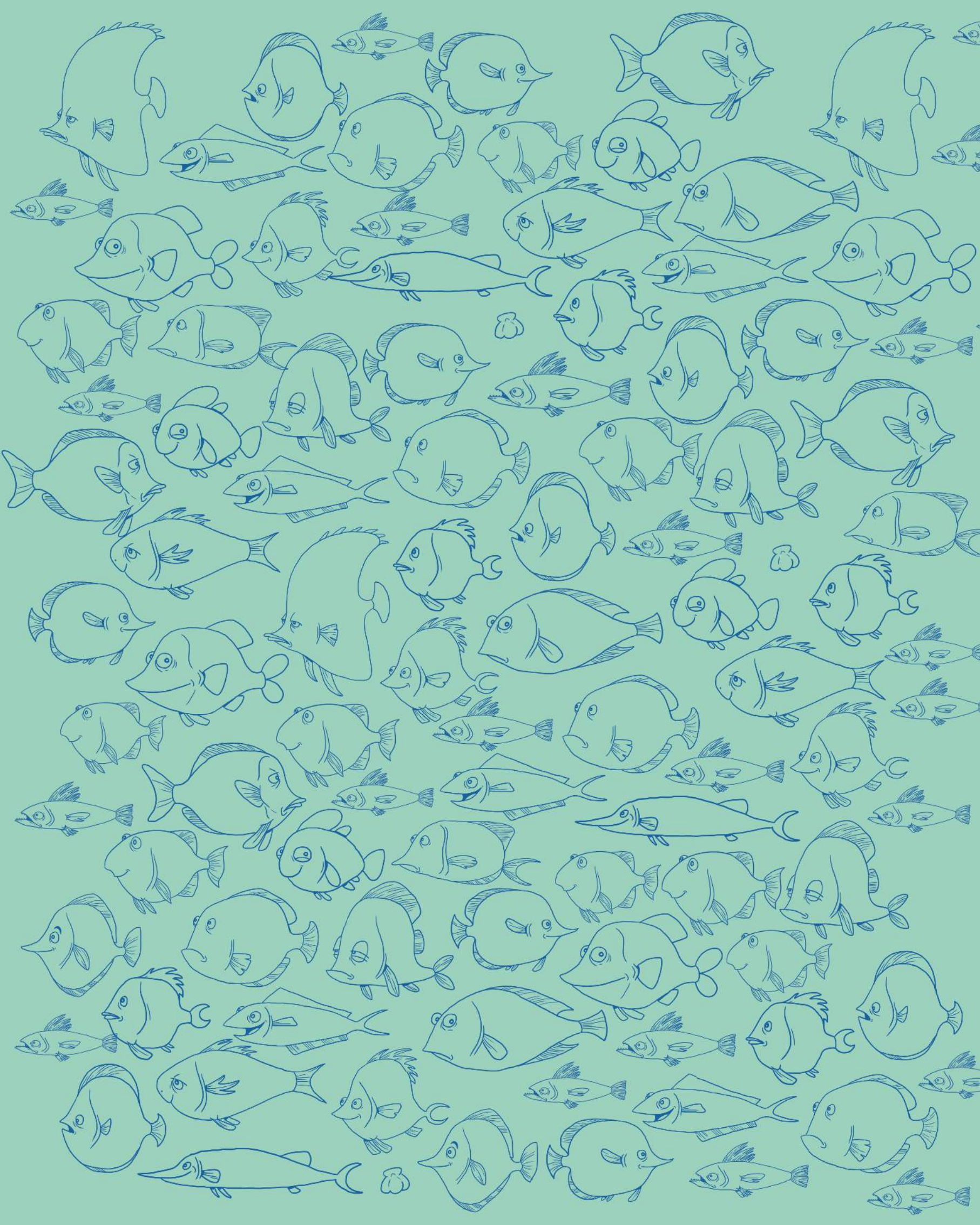
KATOWICE - WROCLAW - POZNAŃ - GDAŃSK							
KATOWICE	ODJAZD	10:20	12:00	14:10	16:35	18:15	21:00
WROCLAW	PRZYJAZD	12:40	14:10	16:35	18:50	20:30	23:20
	ODJAZD	13:00	14:30	16:50	19:10	20:50	23:45
POZNAŃ	PRZYJAZD	15:10	17:20	18:20	21:30	23:00	02:00
	ODJAZD	15:30	17:45	18:40	21:50	23:25	02:20
GDAŃSK	PRZYJAZD	17:30	20:00	21:00	00:00	01:30	04:40

1. O której godzinie odjeżdża pierwszy pociąg z Wrocławia?
2. Ile trwa podróż z Katowic do Poznania, jeżeli jedziemy pociągiem o 14:10?
3. Jeżeli złoczyńca wsiadł do pociągu w Katowicach o godzinie 16:35,  
to o której godzinie powinno się go oczekiwać w Gdańsku?
4. Jeżeli detektyw Stefan chce dotrzeć do Poznania przed północą,  
to który pociąg powinien wybrać?
5. Który pociąg z Wrocławia do Gdańska jest najwolniejszy?
6. Który pociąg z Katowic do Poznania jest najszybszy?
7. Jeżeli detektyw Stefan wyjedzie z Katowic pociągiem o 10:20, a detektyw Renata tym o 12:00, to ile  
Stefan będzie musiał czekać w Poznaniu na swoją asystentkę?
8. Jeżeli Stefan chce być w Gdańsku co najmniej półtorej godziny wcześniej od podejrzanego, który  
wyjeżdża z Katowic o 14:10, to którym pociągiem powinien pojechać?
9. O której godzinie odjeżdża ostatni pociąg z Poznania?



Detektyw Stefan próbuje wyciągnąć od opryszków przydatne informacje, dlatego w przebraniu gra z nimi w karty. Musi mieć oczy szeroko otwarte... Pomóż mu, znajdź 10 różnic między dwoma poniższymi rysunkami i zaznacz je kółkami na górnej ilustracji.







# Rozdział 8

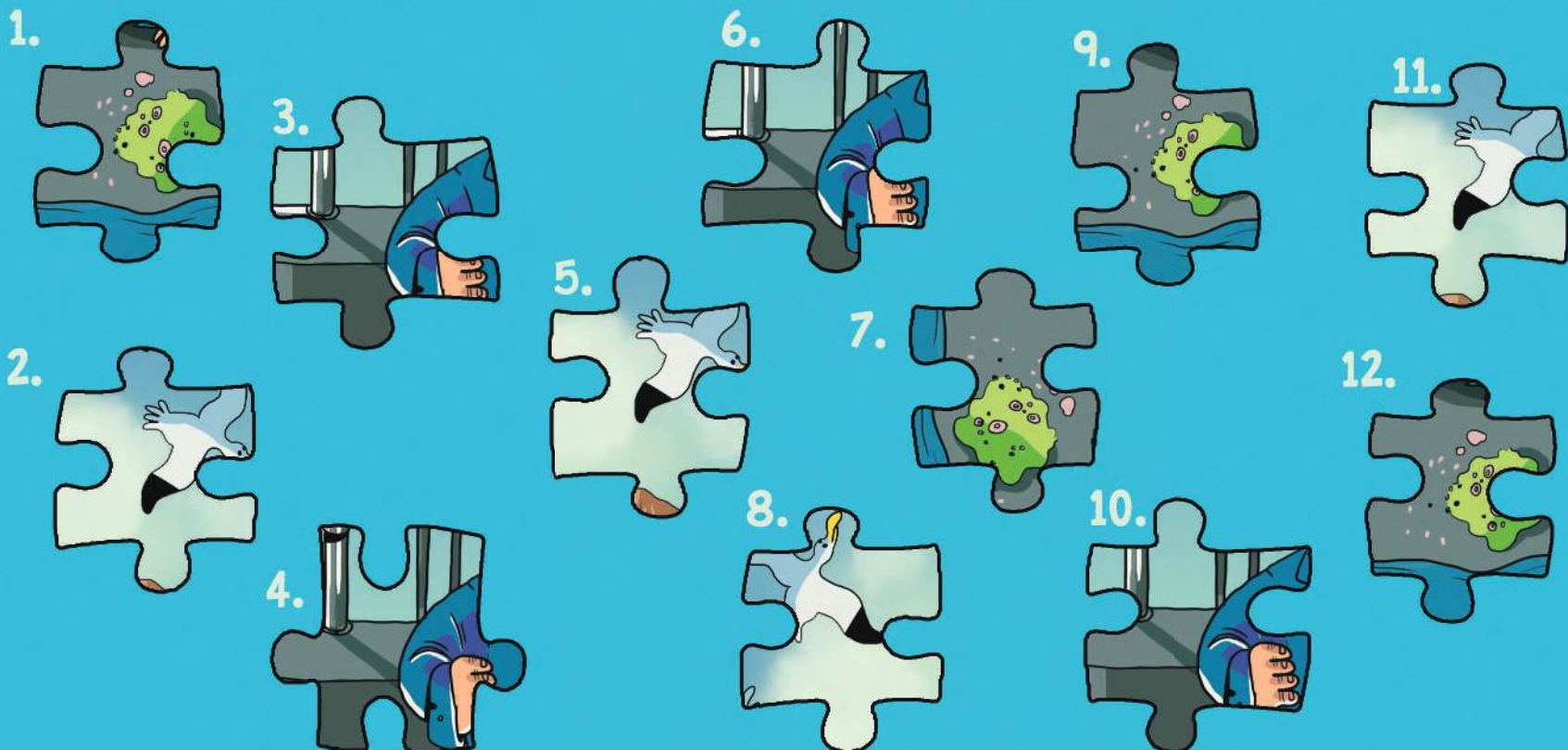
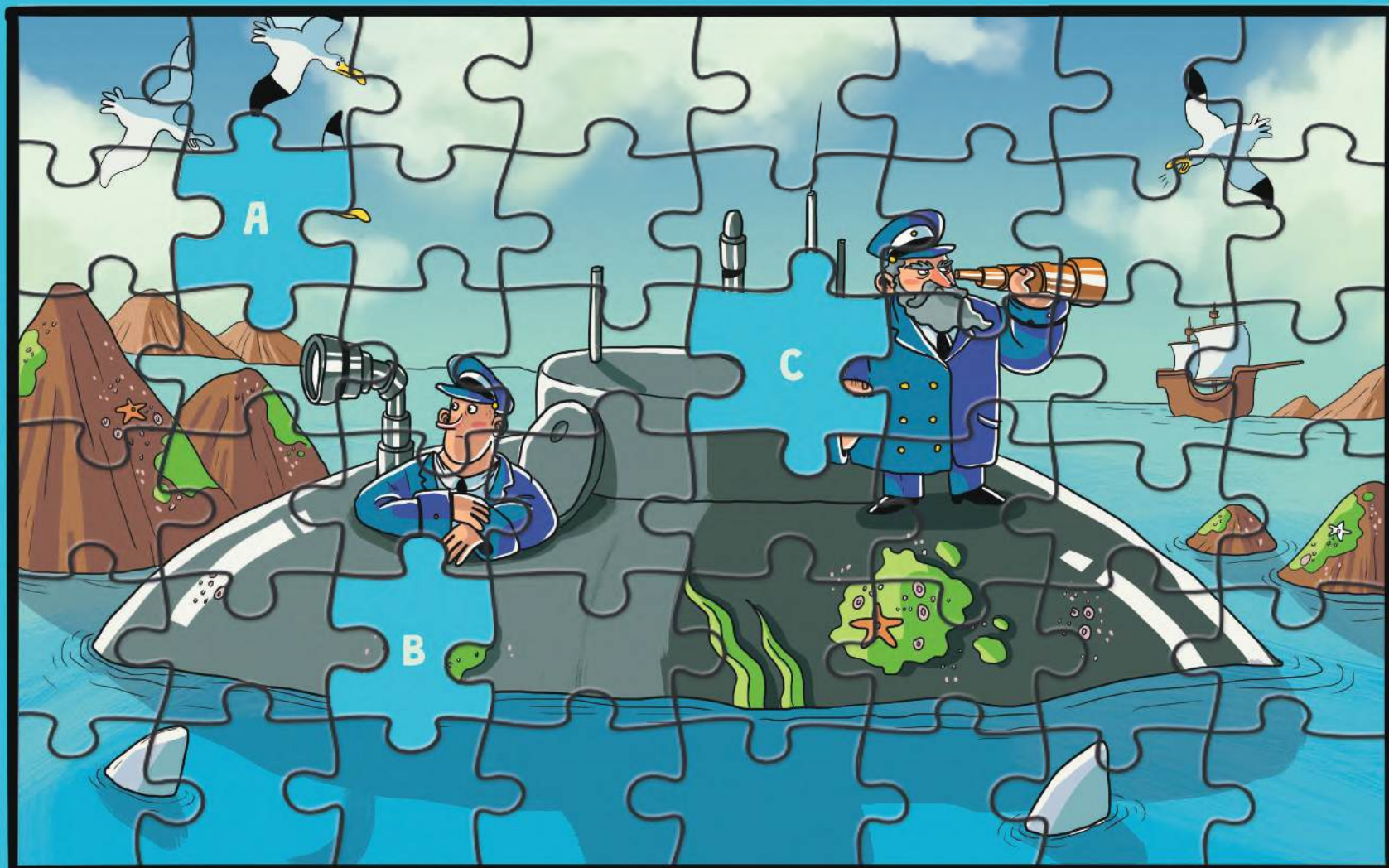
## Morza i oceany

**Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 muszelki  
oraz rozgwiazdę!**



# Łódź podwodna

Poniżej znajduje się ilustracja przedstawiająca łódź podwodną. Wycięto z niej trzy fragmenty. W znajdującej się pod ilustracją rozsypance znajdź trzy puzzle pasujące do zaznaczonych miejsc – połącz je.



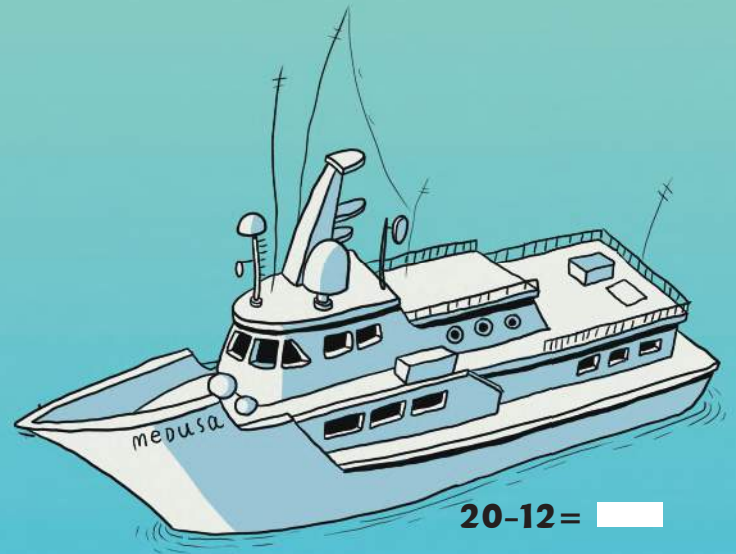
# Zamieszanie na przystani



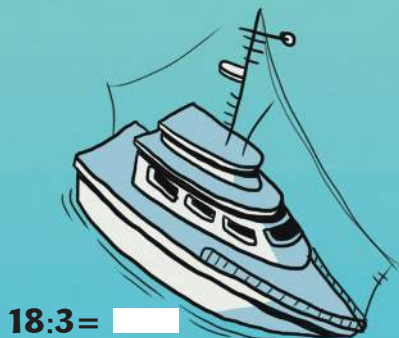
Rozwiąż działania matematyczne i przyporządkuj marynarzy do ich łodzi i statków. Która łódź należy do kogo?



$4 \times 5 = \square$



$20 - 12 = \square$



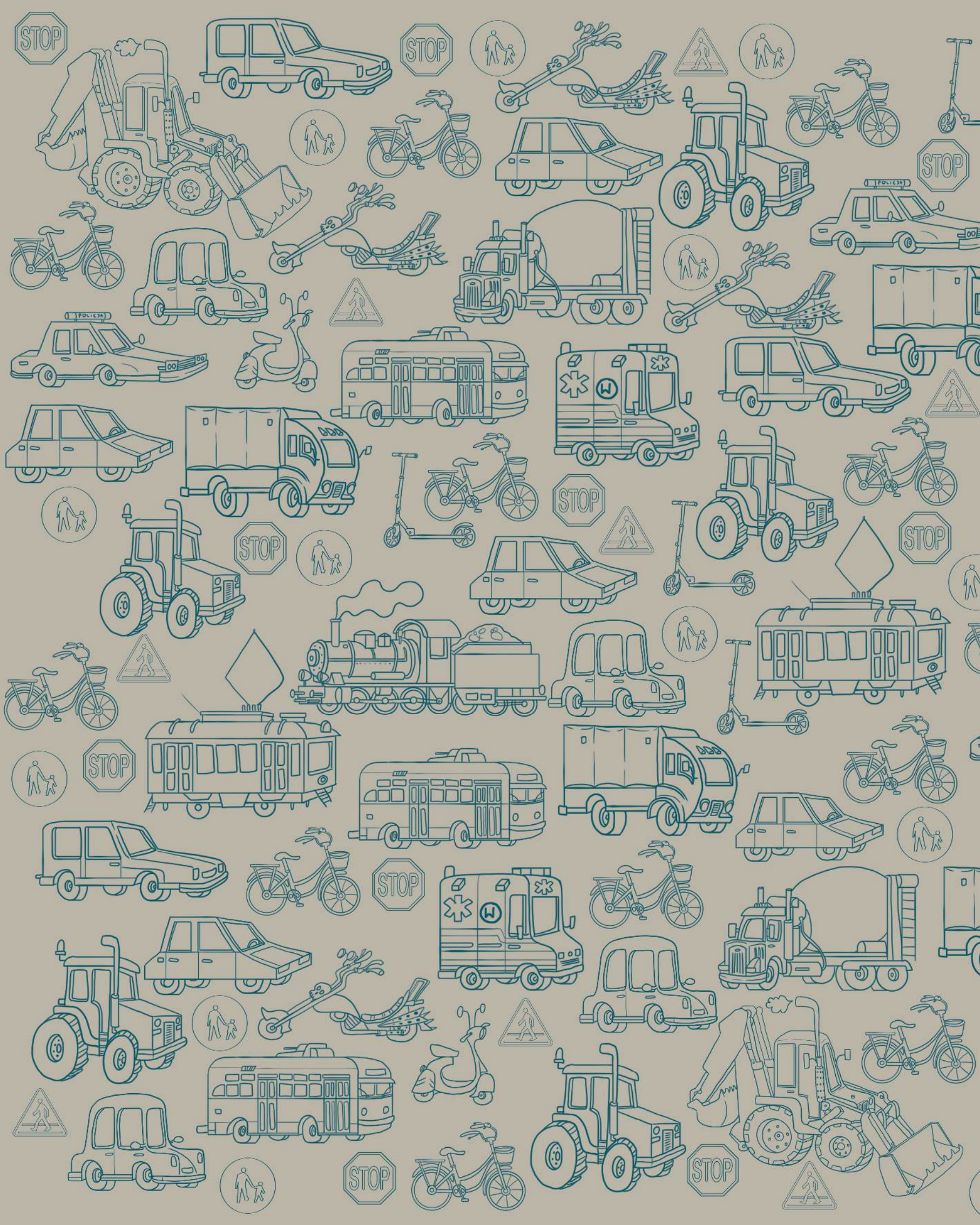
$18 : 3 = \square$



$3 + 3 + 4 + 2 = \square$



$3 \times 5 = \square$



# Rozdział 9

## Pojazdy

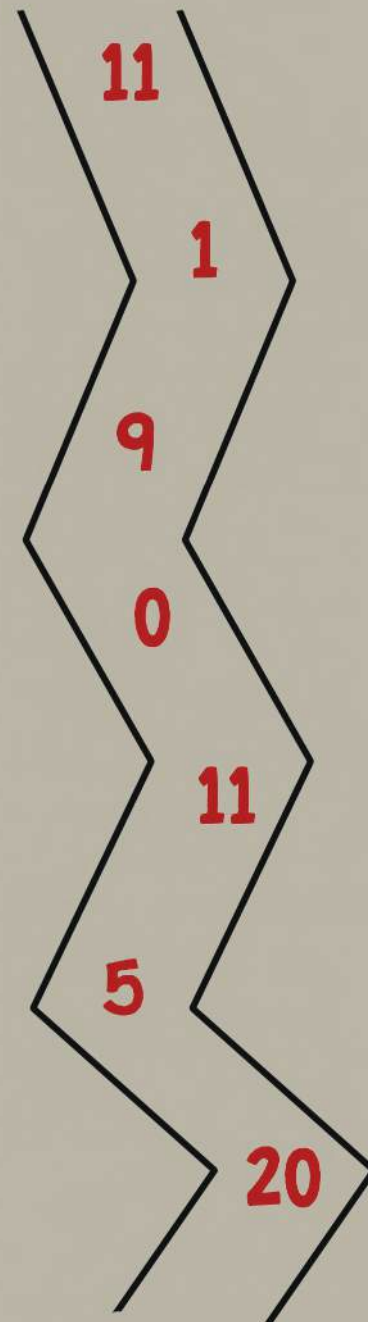
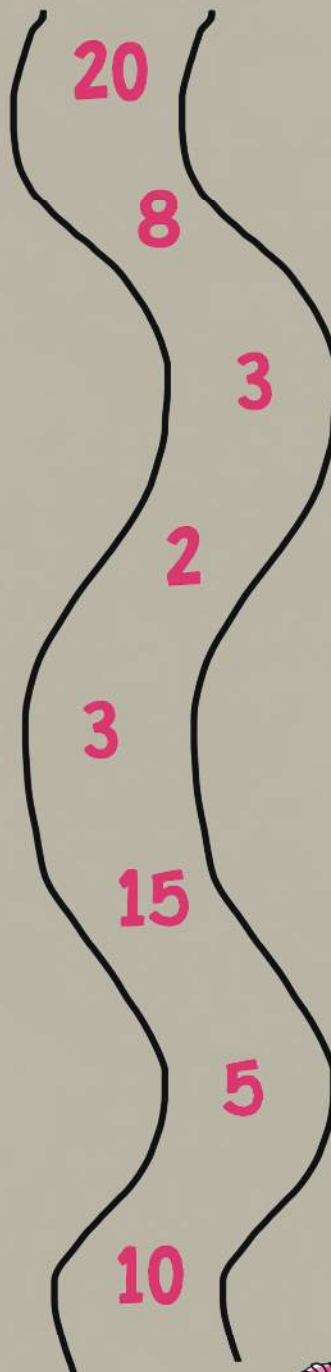
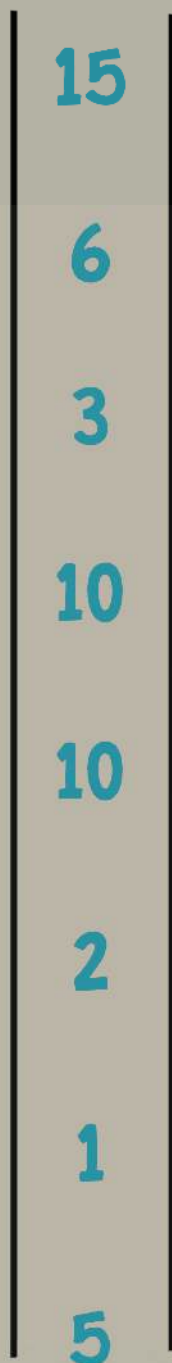
**Spróbuj znaleźć na tych  
stronach 3 skutery  
oraz helikopter!**





# Wyścig rowerowy

Ściga się czworo rowerzystów – Bartosz, Mirella oraz jadący w tandemie Hans i Krystyna. Kto dojedzie pierwszy do mety, a kto ostatni?  
Policz punkty na ścieżkach i wpisz wyniki poniżej.



Bartosz

wynik: .....

miejsce: .....



Mirella

wynik: .....

miejsce: .....



Hans i Krystyna

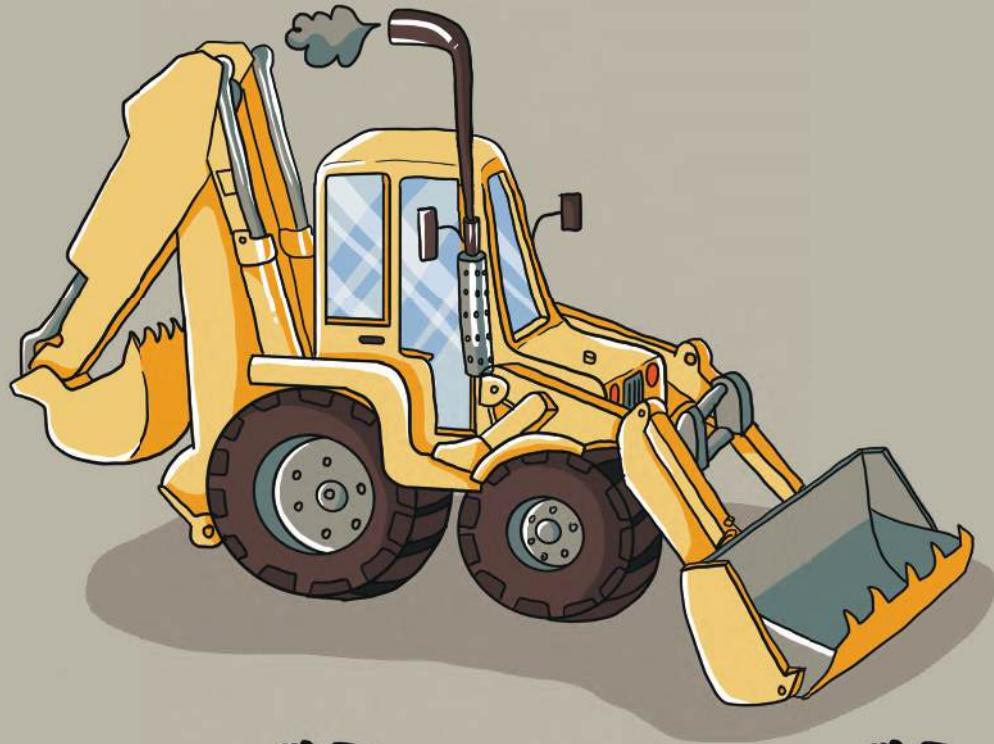
wynik: .....

miejsce: .....

# Cień koparki



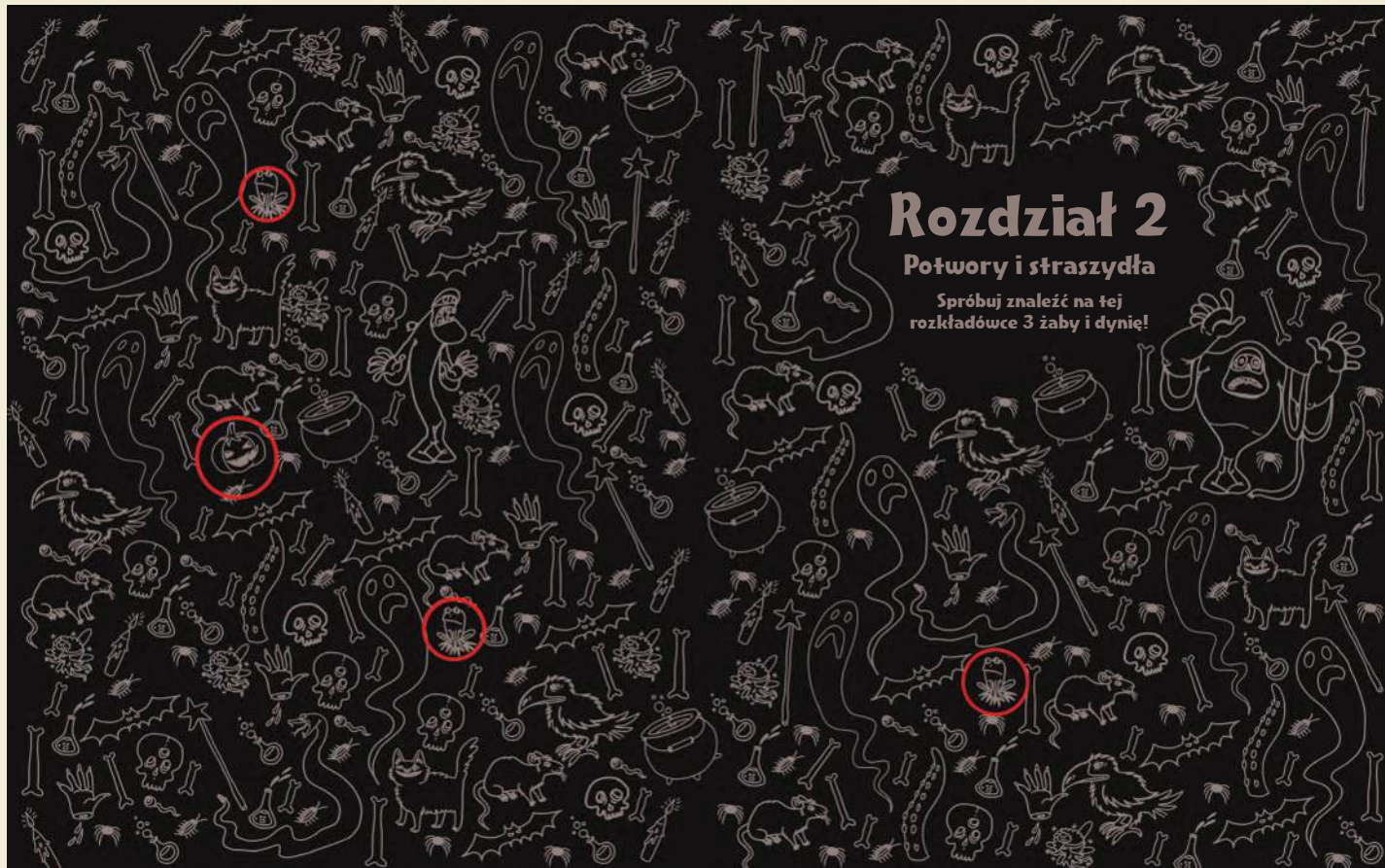
Oto koparka i jej 9 cieni... Jednak tylko jeden do niej pasuje, pozostałe różnią się małymi szczegółami. Znajdź właściwy cień i otocz go kółkiem.





# Odpowiedzi

# STRONY DZIAŁOWE



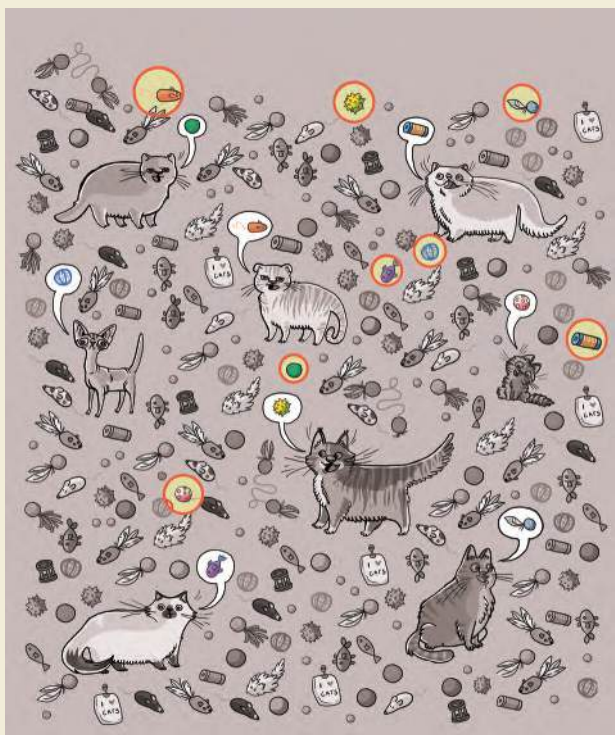
# ROZWIĄZANIA ZAGADEK

## ZWIERZAKI

### Koci dom, str. 6



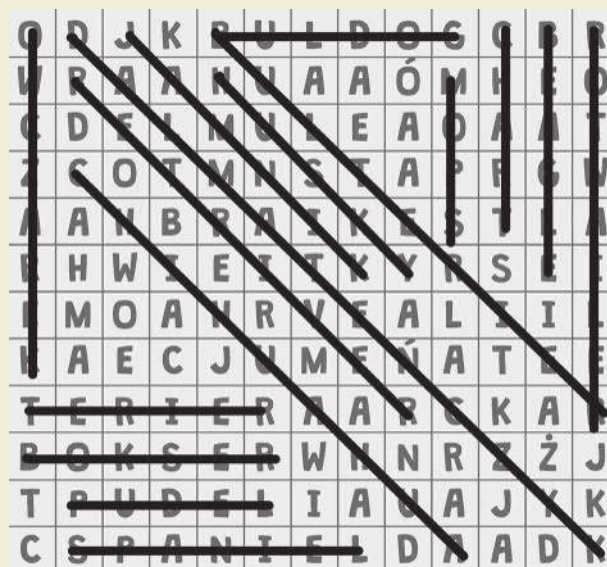
### Kocie zabawki, str. 7



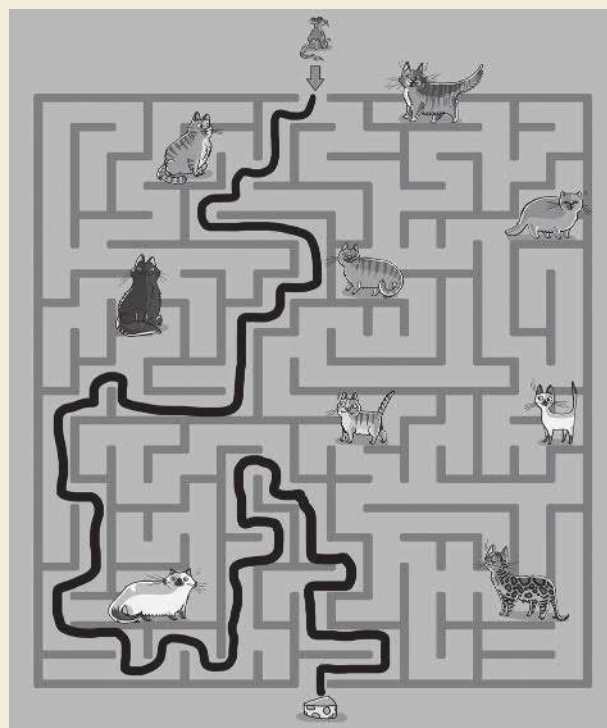
### Zaplątane smycze, str 8

A6, B4, C5, D1, E3, F2

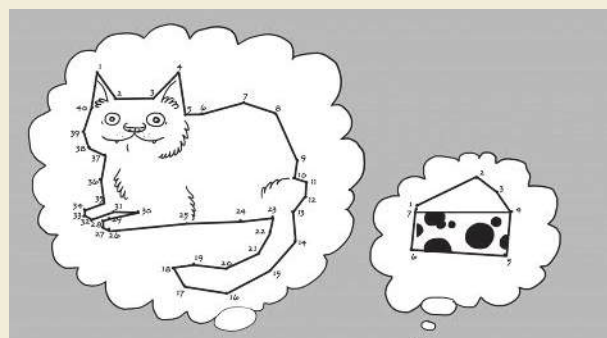
### Rasowa wykreślanka, str. 9

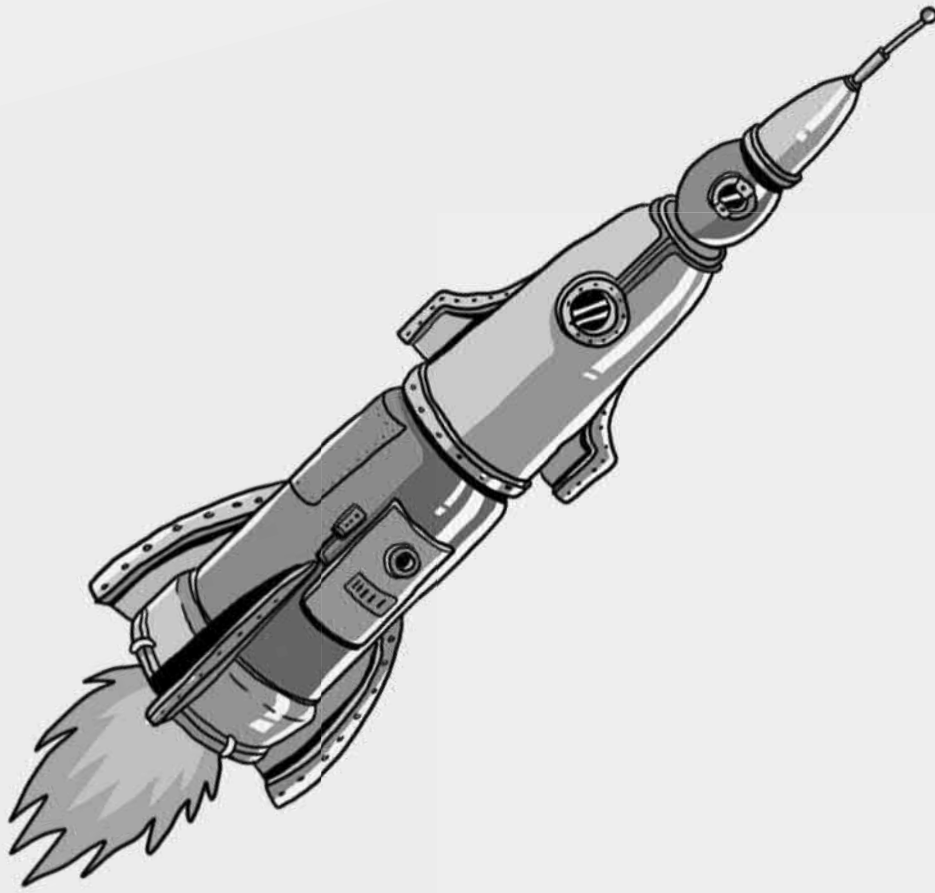


### Labirynt po ser, str. 10



### Szczurze sny, str. 11





# WIELKA KSIĘGA ZAGADEK I ŁAMIGŁÓWEK

WYRUSZ W WIELKĄ ZAGADKOWĄ PRZYGODĘ!

To jedyna na rynku książka z tak dużym i różnorodnym wyborem zagadek i zabaw dla dzieci. Gwarantuje zabawę przez długie godziny! W środku znajdują się wszystkie ciekawe typy zadań: znajdź różnice, labirynty, połącz kropki, rebusy, krzyżówki, a nawet szyfry! Zadania posiadają skalę trudności – od najłatwiejszych do super trudnych.

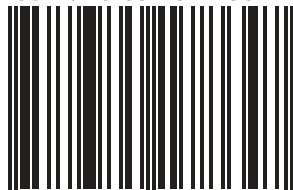
Wraz z bohaterami książki dzieci mają szansę pływać po morzach z groźnymi piratami, badać przestrzeń kosmiczną, przenieść się w czasy średniowiecznych rycerzy, księżniczek i smoków! Wśród potworów i straszdeł nauczą się, jak przygotowywać magiczne wywary. Zwiedzą najbardziej niedostępne głębiny mórz i oceanów, a nawet spotkają dinozaury! Dzieciaki mają szansę przekonać się, jak to jest być prawdziwym detektywem i jak wyglądają przybysze z obcych planet.

Z tą wyjątkową książką każde dziecko przeżyje mnóstwo niezapomnianych przygód!

Polecamy!

Wydawnictwo GREG  
ul. Klasztorna 2B  
31-979 Kraków

ISBN 978-83-7517-864-7



9 788375 178647 >

Zajrzyj do innych naszych książek:

