Sled številka 1

KVIZI ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ KIANI

(1. črtica: Drsi (v hrvaščini); 2. črtica: Podolgovati kovinski predmeti z ušesom, ki se zabijejo v skalo za pomoč pri plezanju; 3. črtica: Umetno narejeni rastlinski ali živalski organizmi, ki so popolnoma enaki; 4. črtica: Skupine ljudi, ki jih tesno družijo enaki interesi, prizadevanja)

Končna rešitev: 1, 4, 2, 5, 3

(opis končne rešitve: Kar nastane s prepletom in zategnitvijo koncev, delov niti, vrvi, traka)



Sled številka 2

ŽURKA ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ MILKA

(1. črtica: Dramsko delo s šaljivo, včasih grobo vsebino, komiko; 2. črtica: Večji, delno pokrit čoln; 3. črtica: Ovca (prekmursko); 4. črtica: Steblo žit ali trav)

Končna rešitev: 1, 2, 4, 5, 3

(opis končne rešitve: Hitenje – pogovorno)



Sled številka 3

ZMAGA ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ _____ ♦ VLOMI

(1. črtica: Kar počne, kdor dela, da kaj pride v položaj z manjšo površino; 2. črtica: Manjša količina tekočine, zlasti vode, na površini česa ali v čem; 3. črtica: upodobitev osebe v dramskem delu; 4. črtica: S silo, na neustrezen način odpreti kaj zaklenjenega (rešitev je v dvojini))

Končna rešitev: 2, 1, 5, 4, 3

(opis končne rešitve: Dejstvo, da je kdo na tekmovanju, pri družabni igri najboljši, da dosega najboljši rezultat)

Navodila

Dragi ljubitelji revije Problem.

Pred vami je avtorska uganka, imenovana »*Sled*«. Njena značilnost je, da pojem na vsaki naslednji črtici dobite tako, da prejšnjemu pojmu zamenjate le eno samo črko. Pri iskanju pojmov so vam v pomoč opisi pojmov po posameznih črticah.

Vsako črko, ki jo v predhodnem pojmu zamenjate, si zapišite oziroma si jo zapomnite. Končno rešitev namreč dobite tako, da zamenjane črke preberete v zaporedju, kot je v rubriki »*Končna rešitev*« označeno s številkami (zaporedja).

Zdaj pa svinčnike v roke in veselo na delo.

vabljeni na spletno stran

www.prometej.si





Končne rešitve: SLED ŠTEVILKA 1: Vozli; SLED ŠTEVILKA 2: Žurba; SLED ŠTEVILKA 3: Zmaga