

9. Wytnij i złóż rysunek.



PRZYGODY PLIKA I FOLDERA W SIECI

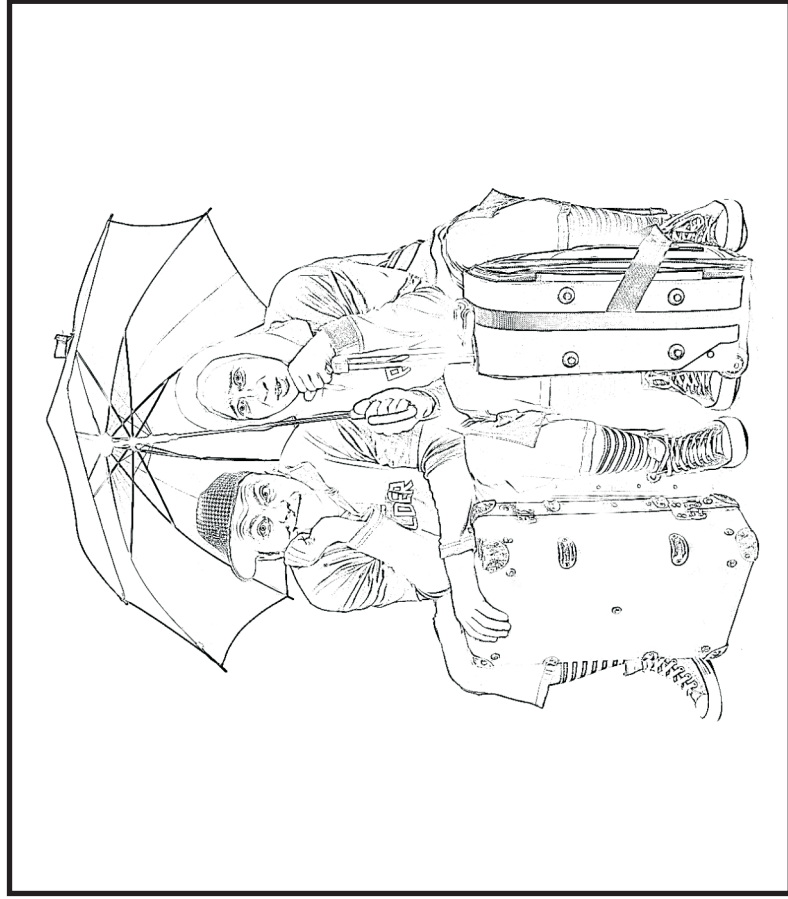


krzyżówki • łamigłówki • kolorowanki

Kontakt:

Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa
Dział Akademia NASK
ul. Wąwozowa 18, 02-796 Warszawa
akademia@nask.pl

1. Pokoloruj.



7. Znajdź 5 różnic.

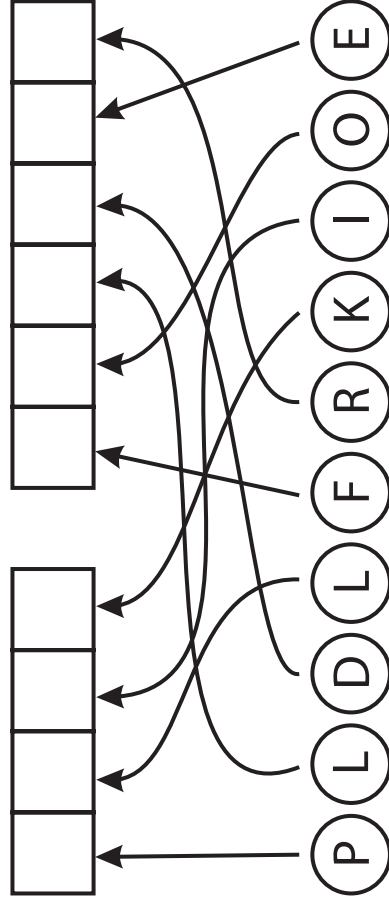


8. Wykreśl co drugą literę, a dowiesz się co napisał Plik.



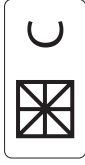
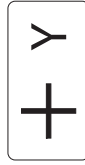
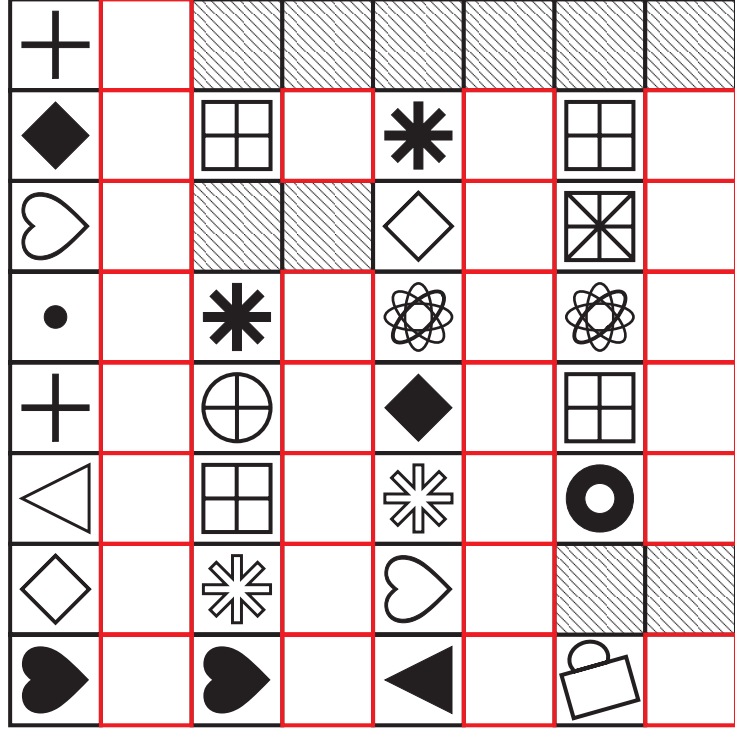
D	A	O	O	Z	R
O	B	B	P	A	B
C	L	Z	R	E	Z
N	Z	I	Z	A	A
W	I	K	A	R	I
Ó	G	T	B	C	O
					E

Wpisz litery we właściwe kratki, a dowiesz się jak nazywają się bohaterowie.

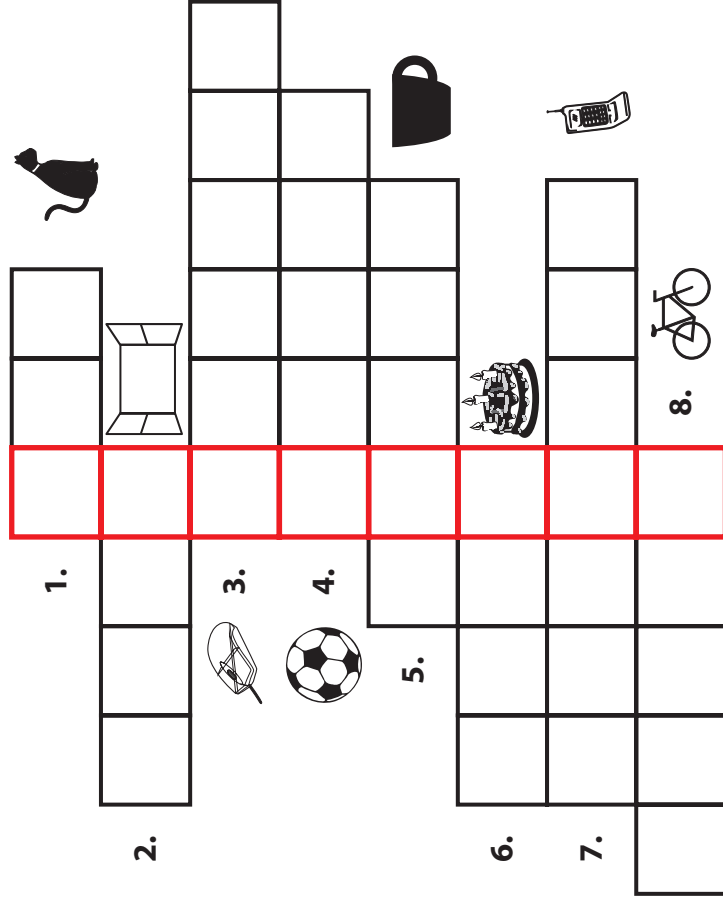


6. Odczytaj zaszyfrowany tytuł.

Wpisz litery do odpowiednich krzyżówek zgodnie z podanymi symbolami.

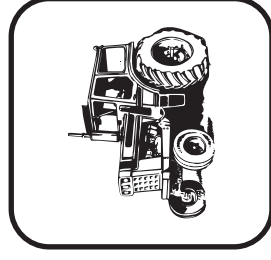


2. Rozwiąż krzyżówkę.

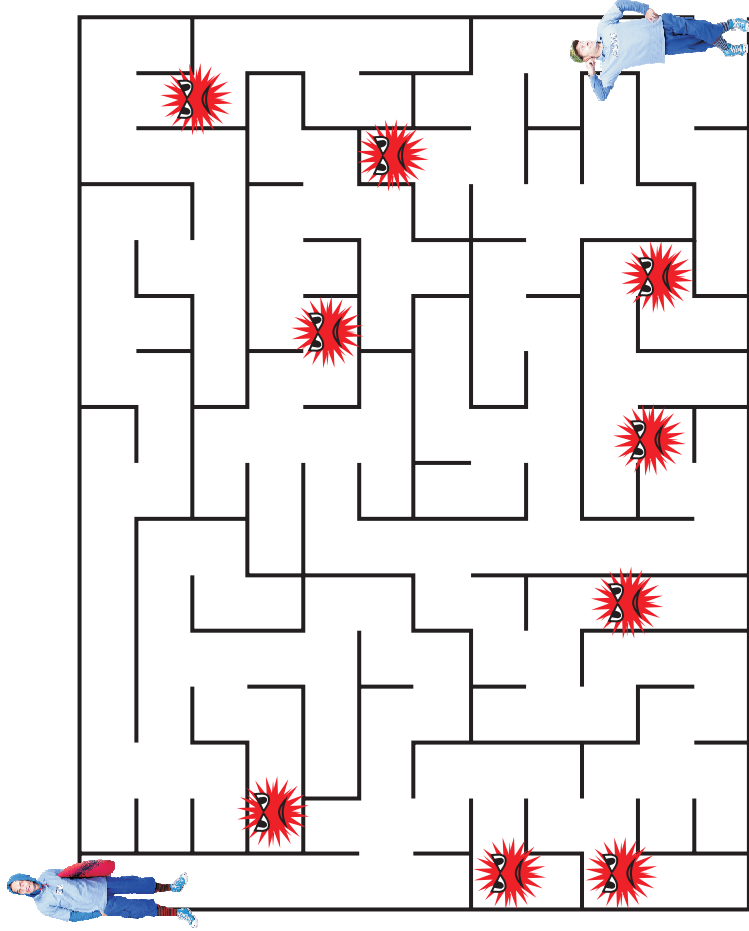


Który z obrazków przedstawia rozwiązanie krzyżówki?

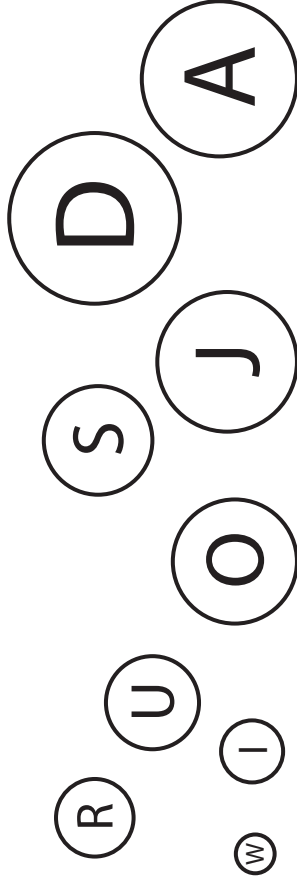
Otocz pętelką.




3. Plik idzie na spotkanie z Folderem. Wskaż mu bezpieczną drogę.



4. Jeśli chcesz wiedzieć w jaką grę grał Plik, połącz koraliki od najmniejszego do największego.



5. Wpisz litery w odpowiednie kratki zgodnie z poleceniami, a dowiesz się jak nazywa się pies Plika i Foldera.

ostatnia litera wyrazu K A R P	↑	<input type="text"/>
ta litera występuje dwa razy w 	↑	<input type="text"/>
pierwsza litera wyrazu l i z a k	↑	<input type="text"/>
ta litera występuje w wyrazach l i s p i k	↑	<input type="text"/>
k a <u>?</u> e l u s z	↑	<input type="text"/>

Wpisz rozwiązanie.



Pies Plika i Foldera nazywa się

.....