RED JULEN!

Et gådeeventyr med opgaver, der hænger sammen, for børn på 7–10 år





Marina, Hugo og nissen Peber har brug for dig. Vil du hjælpe dem med at redde juleaften?

Denne bog tilhører _____

SÅDAN BRUGER DU BOGEN



Hej, jeg hedder Peber og er nissen, der holder styr på ledetrådene. Jeg vil fortælle dig en hemmelighed: juleaften er i fare, og kun en skarp hjerne som din kan redde den.

Bogen er en kæde af 60 opgaver fordelt på fem kapitler. Hver opgave, du løser, giver dig en brik: et bogstav eller et ciffer. Skriv den ALTID i tabellen med brikker … uden brikker bliver der ingen kode.

Efter hver sjette opgave laver jeg en kontrol: jeg afslører intet, men jeg fortæller dig, om du er på rette vej. Opgaverne med stjerneseglet giver en brik til koden, der åbner den store hængelås: saml alle ti, så åbner gavesækken sig.

Er du gået i stå? Bed en voksen om en ledetråd, eller læs opgaven roligt igen. De tegnede løsninger står bagest i bogen … men kig ikke, før du har prøvet, ikke?

☆ let udfordring	☆ ☆ mellemsvær udfordring	☆ ☆ ☆ svær udfordring

— Peber, mester i ledetråde

NATTEN I VÆRKSTEDET



Der er tre dage til juleaften, og et vindstød er suset ind gennem værkstedets vindue: det har revet slædens rutekort i stykker, det eneste kort, der viser, hvilken vej slæden skal flyve den nat. Og som om det ikke var nok, er den store hængelås på gavesækken smækket i … og ingen kan huske koden.

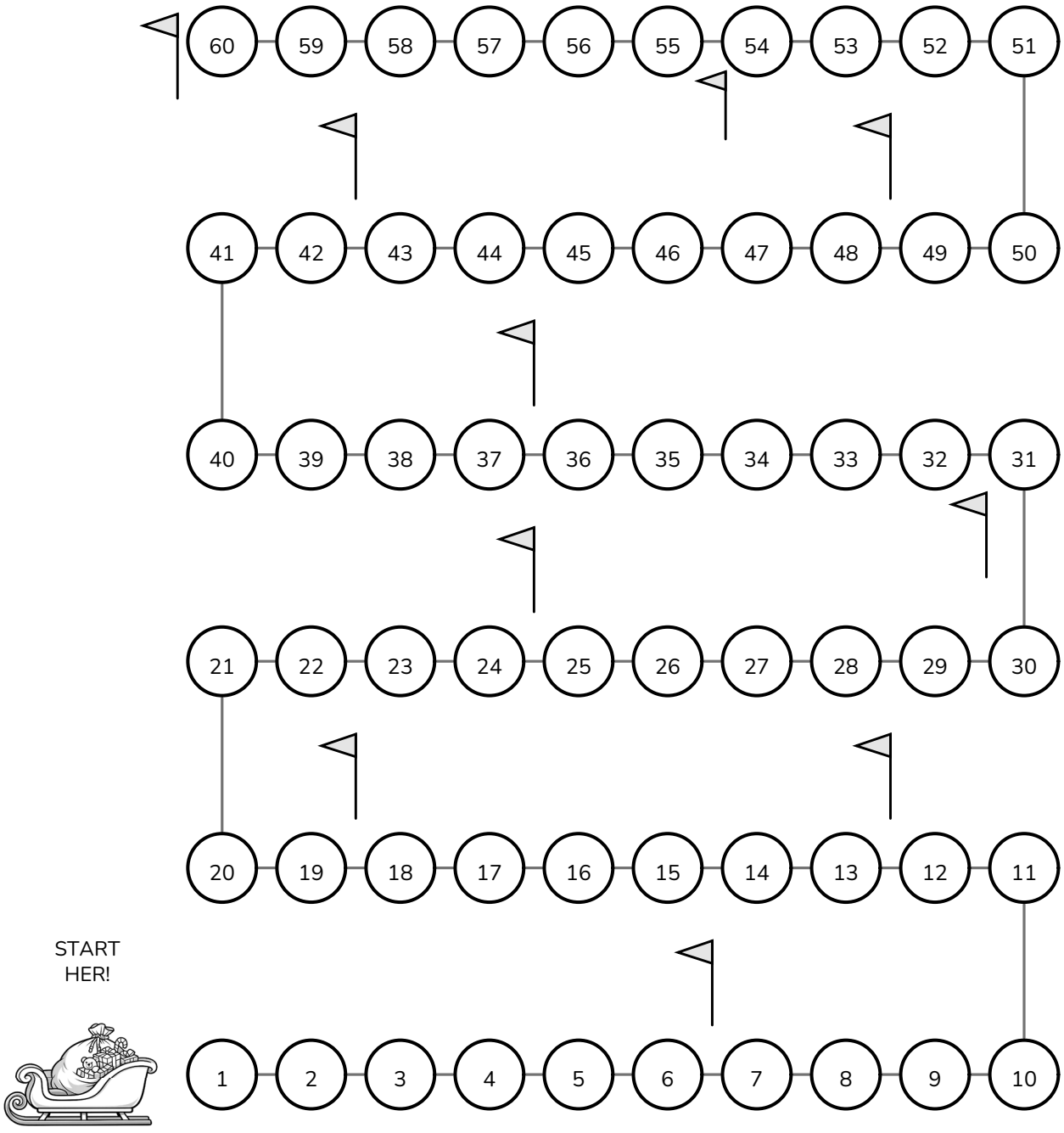
Marina og Hugo skyndte sig ind for at hjælpe, og der ventede Peber, nissen med ledetrådene, på dem: »I kommer lige til tiden! Uden rute og uden kode bliver der ingen gaver. Hver opgave, I løser, giver jer en brik. Er I klar? Så begynder vi!«

JERES MISSION

Løs de 60 opgaver i rækkefølge, og skriv hver brik i din tabel på side 84. Efter hver sjette opgave venter Peber med en kontrol. De ti brikker med stjerneseglet åbner den store hængelås på side 80.

DIT FREMSKRIDTSKORT

Farvelæg et felt for hver opgave, du klarer, og se slæden komme op ad bakken mod juleaften den 24. december. Pebers kontroller har deres egne segl ved flagene.
Når slæden når toppen, og du har samlet kodens ti brikker, kan du åbne den store hængelås på gavesækken.



KAPITEL 1 • ROD I VÆRKSTEDET



Der var vendt op og ned på alt i legetøjsværkstedet. »Ingen rute, ingen kode: ingen gaver«, sukkede Peber. Men Marina og Hugo smøgede allerede ærmerne op: hvis hvert hjørne af værkstedet gemte på en opgave, ville hver opgave give en brik tilbage.

Første mission: selve værkstedet. Sæt sammen, lås op, og tænk dig om. Opgaverne med stjerneseglet gemmer på brikkerne til koden, der åbner den store hængelås.

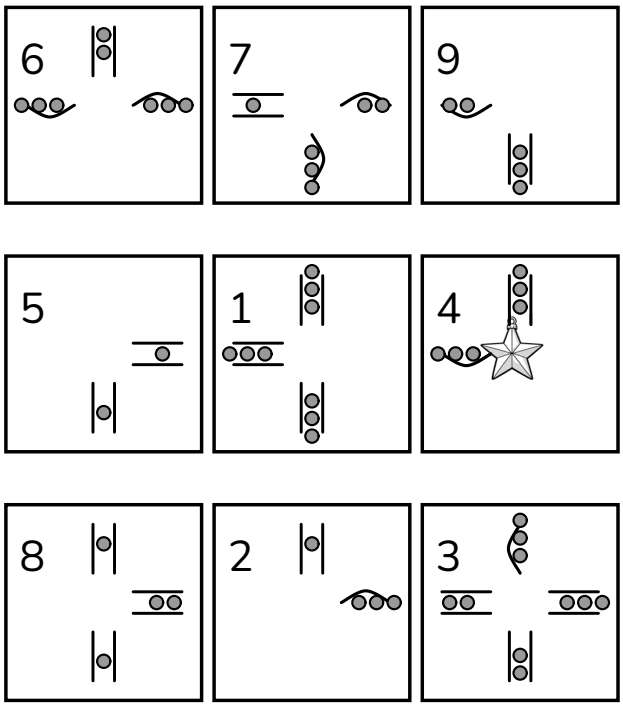
UDFORDRING 1 • DET ØDELAGTE KORT

☆ ☆ ☆ 1 SPILLER

Et vindstød har revet slædens rutekort i stykker. Hjælp med at samle det!
Sæt kortets ni stykker sammen uden at dreje dem (deres numre skal stå lige): hver kant passer med sin nabos, med stier af dobbelte streger, bølgende floder og prikmærker. Skriv hvert stykkes nummer i det felt, hvor det hører til. Din brik er bogstavet i feltet, hvor stykket med stjernen passer: skriv det i din tabel med brikker (side 84).



N	G	M
H	B	V
F	L	E

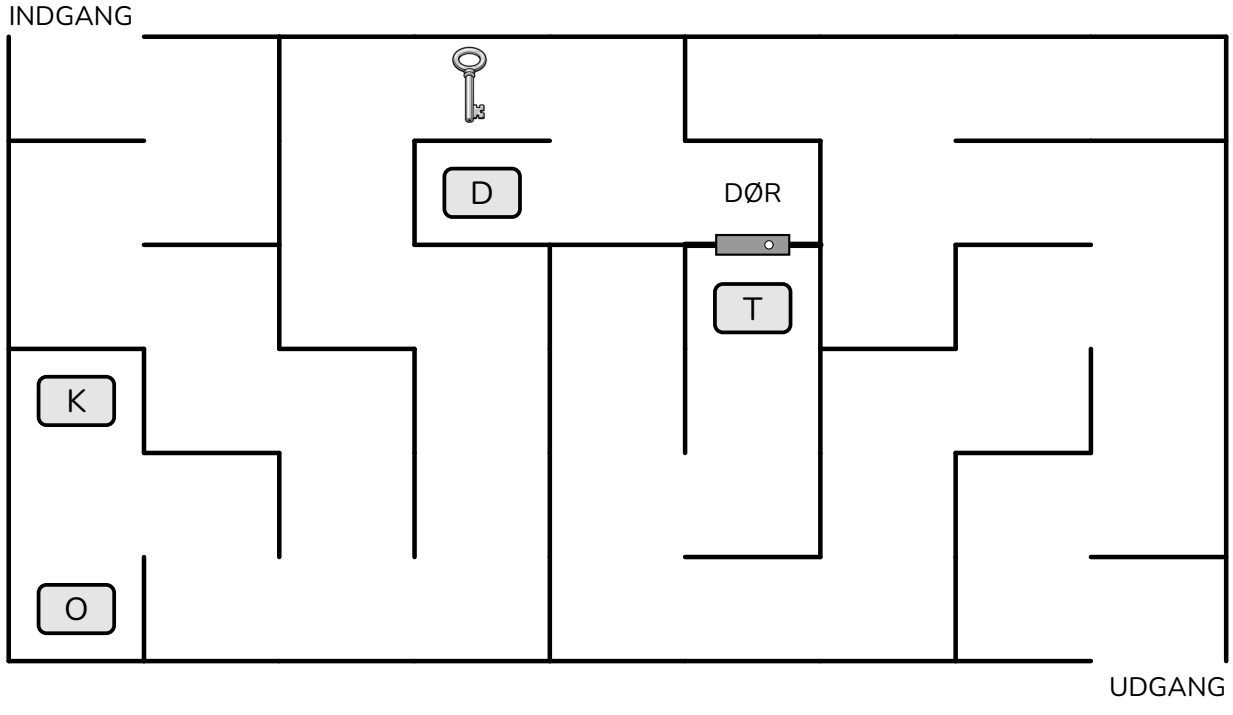


UDFORDRING 2 • DET LÅSTE LAGER

★ ☆ ☆ 1 SPILLER

Slædens reservedele er låst inde på lageret … som er en labyrint med en nøgle.
Tegn vejen fra INDGANG til UDGANG: døren med det store håndtag åbner kun, hvis du først går forbi den store NØGLE. Der er flere skilte med bogstaver, men kun ét ligger på den rigtige vej, efter døren. Dens bogstav er din brik: skriv det i din tabel med brikker (side 84).

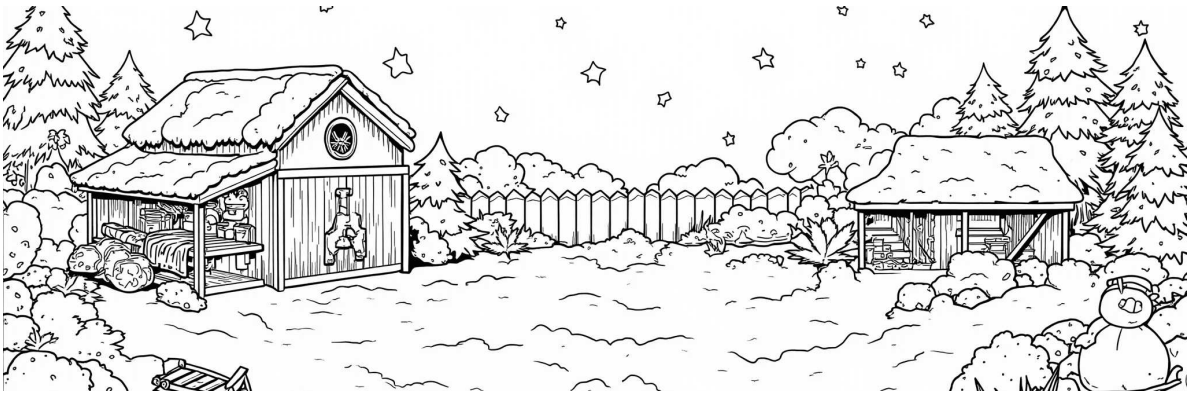




UDFORDRING 3 · SNEMÆNDENE PÅ GÅRDEN

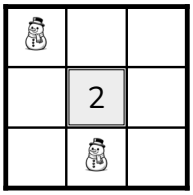
☆ ☆ ☆ 1 SPILLER

På værkstedets gård har nisserne gemt snemænd under snebunkerne.
Sæt et X i de felter, hvor snemændene gemmer sig: hvert tal fortæller, hvor mange der er omkring det. Der er kun én snemand i rækken med pilen. Din brik er bogstavet i hans kolonne: skriv det i feltet DIN BRIK, og kopiér det i din tabel med brikker (side 84).



	M	B	S	E	I	C
				0		1
		0		1		
→			1			
	1				3	1
		1			2	
					1	

EKSEMPEL



2-tallet siger: i de 8 felter omkring er der 2 skjulte figurer.

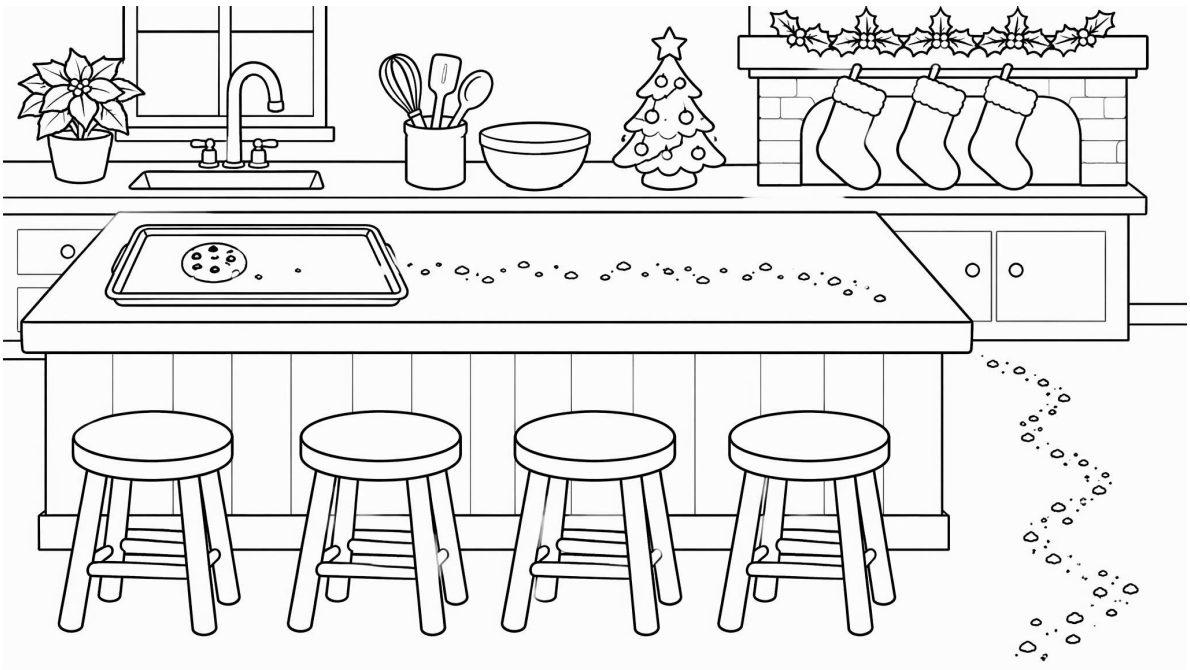
Der er 5 snemænd gemt. Hvert tal siger, hvor mange der er omkring feltet (også diagonalt). Felter med tal gemmer ingen snemand.
Tegn et X, hvor der er en figur. I pilens række er der kun én.

DIN BRIK

UDFORDRING 4 • HVEM SPISTE SMÅKAGEN?

★ ★ ☆ 1 SPILLER

Der mangler en småkage på fadet. Hør, hvad hver nisse på vagt siger.
En af disse fire nisser spiste småkagen; en af de fire lyver ALTID, og de andre taler sandt. Læs, hvad de siger, og find ud af, hvem der er skyldig. Din brik er det første bogstav i hans navn: skriv det i din tabel med brikker (side 84).



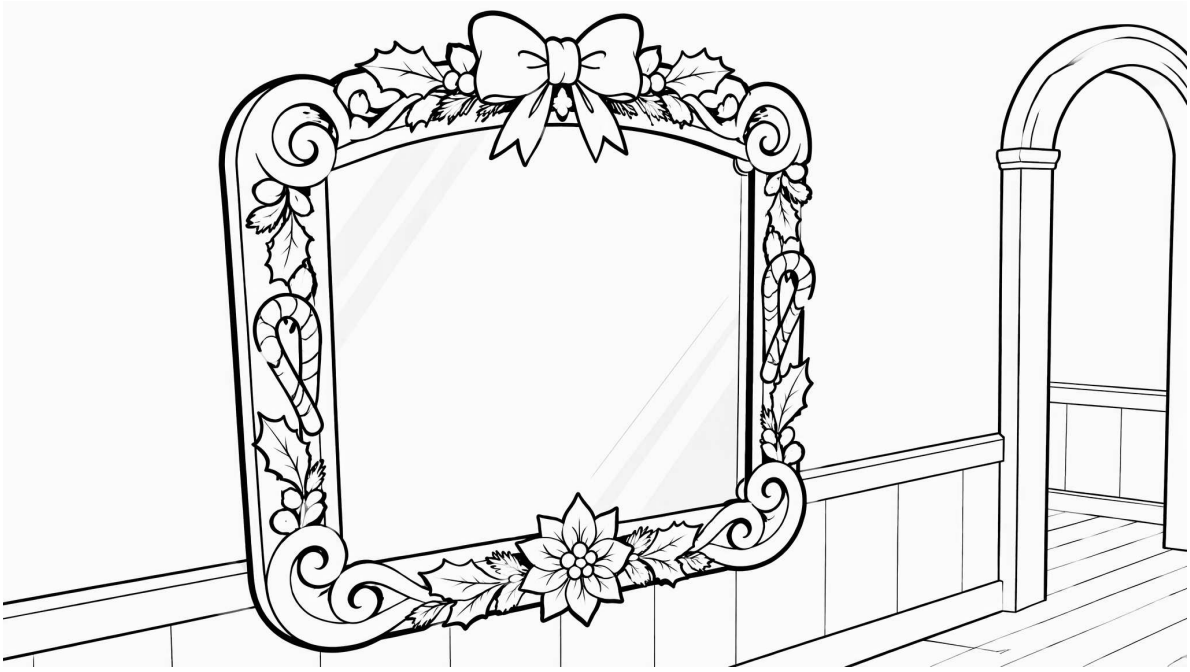


Bombo Tito Lila Nico

UDFORDRING 5 · SPEJLETS BESKED

★ ☆ ☆ 1 SPILLER

Spejlet i entreen blev pludselig dugget: nogen har skrevet på det.
Beskeden er skrevet baglæns, som i et spejl: læs den med et spejl ved siden af, eller kopiér den selv bogstav for bogstav. Løs gåden, som den gemmer på. Din brik er det første bogstav i svaret: skriv det i din tabel med brikker (side 84).



Et nålestræ, som vi pynter til jul.

Skriv gådens svar her:

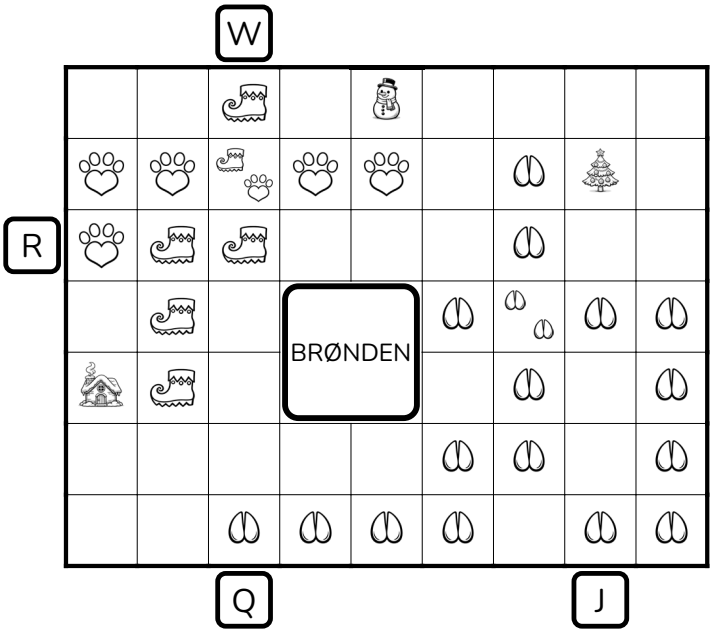
UDFORDRING 6 • SPOR I SNEEN

★ ★ ☆ 1 SPILLER

☆ KODEBRIK

Ved værkstedets dør er der spor efter gæster, som ingen har inviteret.
Følg hvert spor, felt for felt, fra dets bogstav i kanten: kun ét ender ved det lille felt ved den store ramme. Din brik er bogstavet, hvor det spor begynder: skriv det i feltet DIN BRIK, og kopiér det i din tabel med brikker (side 84).





= ren

= nisse

= kat

Hvert spor begynder ved et bogstav i kanten og ender ved et sted. Der er 2 rensdyrspor: det er ikke nok at se på aftrykket, følg hvert spor skridt for skridt.
Hvor to spor krydser hinanden, bærer feltet begge aftryk, og hvert spor fortsætter lige ud.
Kun ét spor slutter her: BRØNDEN.

DIN BRIK