

WYTROP DRZEWA!

RODZINNA GRA TERENOWA
PO KAZIENKACH KRÓLEWSKICH

Drzewa bezpiecznie w tej grze się czują,
nikt ich nie niszczy, wszyscy szanują.
Spacer wśród nich to przyjemność czysta,
choć zmęczą się nogi, to głowa skorzysta.

Dziewięć i pół tysiąca jest tu ich bez mała,
bardzo się starały, by ta gra powstała.
Jedenaście z nich wzywa do zabawy w tropienie,
same nudzą się szalenie.

Weźcie mamę, dziadka, brata,
niech się też przyłączy tata.
I ruszajcie szlakiem mapy,
w ogród w gatunki drzew bogaty.



WYTROP DRZEWA!

i W wytropieniu drzew pomogą Wam niebieskie wstążki zawieszane na drzewach.

Jak odkryć hasło główne?

Przykład: jeśli wybraliście odpowiedź nr I, to przepiszcie znajdującą się obok literkę „Z” do hasła głównego w kwadracie oznaczonym nr 1.

1. JESION WYNIOSKI

Jeśli chcecie poznać wysokość jesionu, stańcie przed drzewem i rozwiążcie zadanie matematyczne umieszczone na plastrze zawieszonym na pniu.

Wskażcie wynik matematycznego zadania.

I. 34 metry

II. 14 metrów

III. 27 metrów

2. KORKOWIEC AMURSKI

Jak wskazuje nazwa,

z korkowca można zrobić:

I. korek

II. koronki

III. korniszony

3. DĄB CZERWONY

Na monecie jakiej waluty można zobaczyć wizerunek liścia dębu czerwonego?

Rozejrzyjcie się uważnie, a znajdziecie odpowiedź.

I. dolarów

II. euro

III. złotych

4. MIŁOZĄB DWUKŁAPOWY (ZWANY JAPONSKIM)

Z jakiego kraju pochodzi miłoząb:

I. Australia

II. Chiny

III. Hiszpania

5. KATALPA

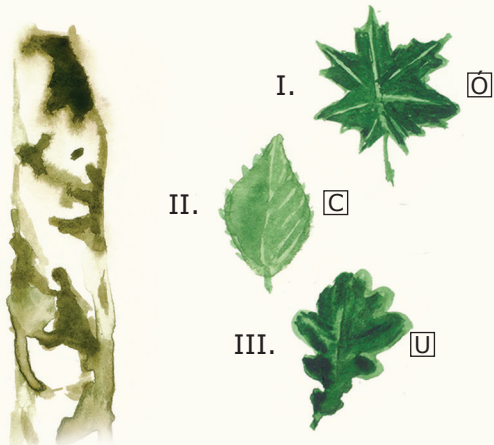
Odnajdźcie wskazane na mapie drzewo i, rozwiązując umieszczony na nim szyfr, zapiszcie jego drugie imię.

↑
Tę literkę przepiszcie do hasła głównego

WYTRÓP DRZEWA!

7. PLATAN KLONOLISTNY

Rozpoznajcie liść platana:



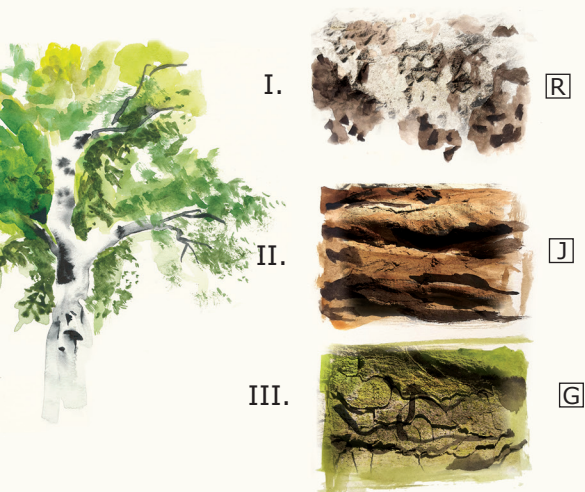
6. DAGLEZJA

Wskażcie szyszkę daglezi:



9. TOPOLA BIAŁA

Rozpoznajcie korę topoli białej:



8. OLSZA...

Jaki jest drugi człon nazwy olszy występującej w Łazienkach:



10. LIPA DROBNOLISTNA

Jak nazywa się wydzielina mszyc, która powstaje w wyniku wydalania nadmiaru substancji odżywczych pobranych z lipy:

- I. spadź E
- II. spać H
- III. szadz F

11. BUK ZWISAJĄCY

Ostatnia litera tu się ukryła, odszukajcie ją więc śmiało. Ułóżcie wszystkie literki starannie, by hasło gry powstało.



hasło:

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

4 9 1 10 2 5 6 3 8 7 11

A teraz wyślijcie hasło główne na adres mailowy: buk@lazienki-krolewskie.pl, a buk przyśle Wam „ebuk” gotowy :-)

WYTROP DRZEWA!

RODZINNA GRA TERENOWA
PO ŁAZIENKACH KRÓLEWSKICH



(mapa orientacyjna)

Organizator:



Mecenas Muzeum:



Gra inspirowana książką pt. „Muzeum zachwyków! Malarski przewodnik po Łazienkach Królewskich”
tekst Anna Zajda,
il. Agnieszka Palińska, Zofia Zaccaria

Autorki gry pt. „Wytrop drzewa”:
Monika Kawecka, Paulina Organiściak-
Kwiatkowska, Zofia Zaccaria,
Ewa Zagawa, Anna Zajda