



NUEIK NEŽINIA KUR, PARNEŠK NEŽINIA KĄ

Užduoties pavadinimas jums sufleruoja, kad bus kalbama apie pasakas. Kodėl apie jas? Todėl, kad pasakos – geriausias bendravimo būdas, o juk mūsų konkurso tikslas ir yra suburti jus į vieną draugišką būrį. Pasakos sujungia stebuklą su tikrove, todėl jums reikės iš realaus pasaulio persikelti į išgalvotą ir įspėti paslaptį.


Pasiruošę kelionei? Jei taip, atidžiai perskaitykite pirmąją užduotį.

Pirmoji užduotis.

Sekdami pasakoje pateiktomis užuominomis, suraskite miesto centre 8 skulptūras. Nepamirškite prie kiekvienos skulptūros nusifotografuoti, nes nuotraukų prireiks atliekant antrąją konkurso užduotį. Kiekviena surasta skulptūra jums duos po vieną ar dvi raides. Sudėkite iš tų raidžių žodį ir kartu su viena nuotrauka atsiųskite jį iki 18.00 val. el. paštu <.....>. Konkursą laimės greičiausiai atsakymą atsiuntusi komanda. Jeigu pateksite į akligatvį, galėsite pasinaudoti pagalbos telefonu Tik atsiminkite, kad kiekvienas skambutis prie jūsų sugaišto laiko pridės po 20 minučių, todėl gerai pagalvokite, ar verta naudotis svetima galva.

O dabar grįžkite į tą laikmetį, kada ypatingai mėgote skaityti pasakas. Nebeatsimenate? Pasinaudokite pirmąja užuomina, paslėpta skulptūros, kurios herojai palydi praplaukiančius laivus, pavadinime. Jums bus reikalinga pirmoji šios skulptūros pavadinimo raidė.

Pavyko? Tada pabandykite patekti į kurį nors laivą. Kad laivas sustotų, jums iš urvinio žmogaus reikės pasiskolinti vieną įrankį. Kuris įrankis reikalingas, nuspręskite patys. Teisingai nusprendę galėsite pasinaudoti pirmąja to daikto pavadinimo raide net du kartus!



Jūs jau laive? Šaunu! Kad kelionė neprailgtų, pasiimkite su savimi žaidimą. Jį rasti padės gyvūnas. Žaidimo taisyklių suprasti jam nepadeda nei užsispyrimas, nei ilgos ausys, tačiau jo varde slepiasi pasakos herojės, mokėjusios žaisti šį žaidimą, vardas. Jums bus reikalinga žaidimo nuotrauka ir pirmoji mergaitės vardo raidė.


Na ką, jei radote abu kelionei reikalingus daiktus, galite plaukti. Bet kas gi čia? Kodėl jūsų laivas išskleidė juodas bures? Gelbėkitės, jūs patekote į piratų laivą! Kodėl piratai atplaukė į jūsų miestą? Ko jie čia ieško? Raskite tai ir kuo greičiau atiduokite, tik saugokite pirmąją jūrų plėšikų ieškomo daikto raidę!

Kad piratai kartu su laimikiu neišsivežtų ir jūsų, paprašykite vienos pasakos herojaus paslėpti jus siauroje, bet saugioje vietoje. Išlindę iš jos, galėsite stebėti, kada piratai išplauks pro jūros vartus. Atsisveikindami su jus išgelbėjusiu pasakų herojumi, paprašykite, kad jis padovanotų pirmąją savo vardo raidę ir leistų paliesti savo drabužio sagą. Sakoma, kad tai neša laimę.

Manote, kad jau esate saugūs? Nieko panašaus! Žvilgtelėkite į dangų ir pamatysite ugnimi besispjaudantį gyvį. Jums teks akis į akį susidurti su juo, kad sužinotumėte, kur jo buveinė. Patys drąsiausi gaus net dvi raides: viena bus tikrajame gyvio varde, o antroji – jo vardo sinonime. Pasukę galvas drąsiai čiupkite pirmąsias raides ir bėkite kiek kojos neša!

O kas gi čia? Kodėl taip sunku kilnoti kojas? Trukdo tinklas? Ne, ne tinklas. Jūsų kojos virsta žvynuota uodega! Ieškokite į save panašios pasakos herojės. Tik ji žino, į ką kreiptis, kad uodega vėl virstų dviem kojomis. Prašykite grąžinti ne tik kojas, jums reikės ir pirmosios herojės vardo raidės.

Išalkote? Po tokių nuotykių laikas užkasti. Jums reikia „atkasti“ pirmąją šio valgio raidę. Tik neapsigaukite, nes vienai pasakų herojei mažas kąšnelis buvo mirtinas. Bet gal jums pavyks apgauti likimą!



O šis veikėjas, kurio vardą sudėsite iš surinktų raidžių, geba nuspėti ateitį.
Vieną kartą jis jau perspėjo miestiečius apie besiartinantį badą ir šaltį. Jums pasisekė,
nes šį kartą jis tyli.

Kas tas paslaptینگasis geradarys, saugantis mūsų miestą nuo negandų?