



kód **tygr**

*Tma jako v hrobě, mráz v okna duje,
v světlici teplo u kamen;
v krbu se svítí, stará podřimuje,
děvčata předou měkký len.*



Milí hráči,
vaším úkolem je upříst z materiálu, který dostanete od přítomného organizátora, kus příze. Nezapomeňte, že musí být zároveň dostatečně dlouhá i pevná – a to natolik, abyste s její pomocí dokázali vytáhnout heslo ze dna lahve, kterou má organizátor před sebou. K tomuto úkonu se vám může hodit i matka. Pokud ji s sebou žádný člen týmu nevzal, nezoufejte, organizátor vám s tím pomůže.

Po úspěšném splnění aktivity **vraťte veškeré zapůjčené předměty** zpět organizátorovi, ve hře vám již nijak nepomohou.

Řešením aktivity je **heslo**, podstatné jméno v prvním pádě. Zadejte jej do webinfa ve tvaru

HESLO tygr **heslo**

Pokud zadáte chybné **heslo**, můžete zadat další až po 5 minutách.