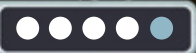




Päiväkirja 29



VAIKEUS



Dimitris Chassapakis wsoy

Saksankielinen alkuteos
Tagebuch 29

© 2018

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart, Germany

Suomenkielinen laitos

© Tapani Kilpeläinen ja WSOY 2022

Werner Söderström Osakeyhtiö

ISBN 978-951-0-47333-7

Painettu EU:ssa



Päiväkirja 29 on täynnä arvoituksia

Tarvitset:

- *Päiväkirja 29:n*
- kynän
- verkkoyhteyden (älypuhelin, tietokone, tabletti)

Jokainen *Päiväkirja 29:n* aukeama muodostuu kahdesta osasta: arvoitussivusta (oikealla) ja avainsivusta (vasemmalla).

Vaihe 1:

Ratkaise arvoitussivun arvoitus.

Vaihe 2:

Käy verkkosivulla, jonka osoite avainsivulla annetaan.
(Kirjoita verkkosivun osoite selaimen tai lue QR-koodi.)
Sieltä saat myös vihjeitä ratkaisuun.

Vaihe 3:

Vastaa arvoitukseen. (Jos vastaus on oikein, saat avainsanan.)
Merkitse muistiin, montako vihjetä tarvitsit. Niin voit arvioida, miten hyvin onnistuit pelissä.

Vaihe 4:

Kirjoita avainsana sille tarkoitettuun kenttään avainsivulla.
(Tarvitset näitä avainsanoja arvoitusten ratkaisemiseen.)

Tehtävissä korvaa kohta *{Avain.xx}* saamallasi avainsanalla.

Arvoituksia ratkaistessasi sinun täytyy ajatella luovasti. Kirjoita, piirrä, etsi, taita sivuja, yhdistele... kokeile kaikkea mahdollista. Et tarvitse kirjan pelaamisen mitään erityistä sovellusta, pelkkä verkkoselain riittää.

Käännä sivua ja ratkaise koearvoitus!



Vaihe 2:
Käy tällä verkkosivulla
tai lue QR-koodi:



paivakirja29.fi/0



*Lue koodi
tai käy ohjeisessa
verkkosivustossa,
niin voit vastata
arvoitukseen ja
saat avainsanan.*

Vaihe 3:
Ratkaise arvoitus ja merkitse
saamasi avainsana tähän:

Avainsana 0: _____



Vaihe 1:

Tämä on arvoitussivu.
Ratkaise seuraava:



$$25+4$$

Erittäin salaiset kaivaukset
eivät tuottaneet tuloksia 28 viikkoon.
29. viikolla tapahtui kuitenkin
jotain odottamatonta.

Koko tiimi katosi jälkiä jättämättä,
ja jäljelle jäi vain tämä päiväkirja.

1



paivakirja29.fi/1



*Lue koodi
tai käy oheisessa
verkkosoitteessa,
niin voit vastata
arvoitukseen ja
saat avainsanan.*

Avain 1: _____

*Mikä olisikaan
parempi tapa aloittaa päivä?*





Päiväkirja 29

Interaktiivinen pakopeli haastaa arvoituksillaan kokeneetkin pelaajat.

Tarvitset:

- Päiväkirja 29:n
- kynän
- verkkoyhteyden (älypuhelin, tietokone, tabletti).

Jokainen aukeama koostuu kahdesta sivusta: arvoitussivusta ja avainsivusta.

Vaihe 1: Ratkaise arvoitussivun arvoitus.

Vaihe 2: Skannaa QR-koodi ja käy verkkosivulla.

Vaihe 3: Vastaa arvoitukseen. Jos vastaus on oikein, saat avainsanan.

Vaihe 4: Kirjoita avainsana sille tarkoitettuun kenttään kirjassa.

Tarvitset avainsanoja uusien arvoitusten ratkaisemiseen.

Arvoituksia ratkaistessasi sinun täytyy ajatella luovasti.

Kirjoita, piirrä, etsi, taita sivuja, yhdistele... kokeile kaikkea mahdollista.

WWW.PAIVAKIRJA29.FI

