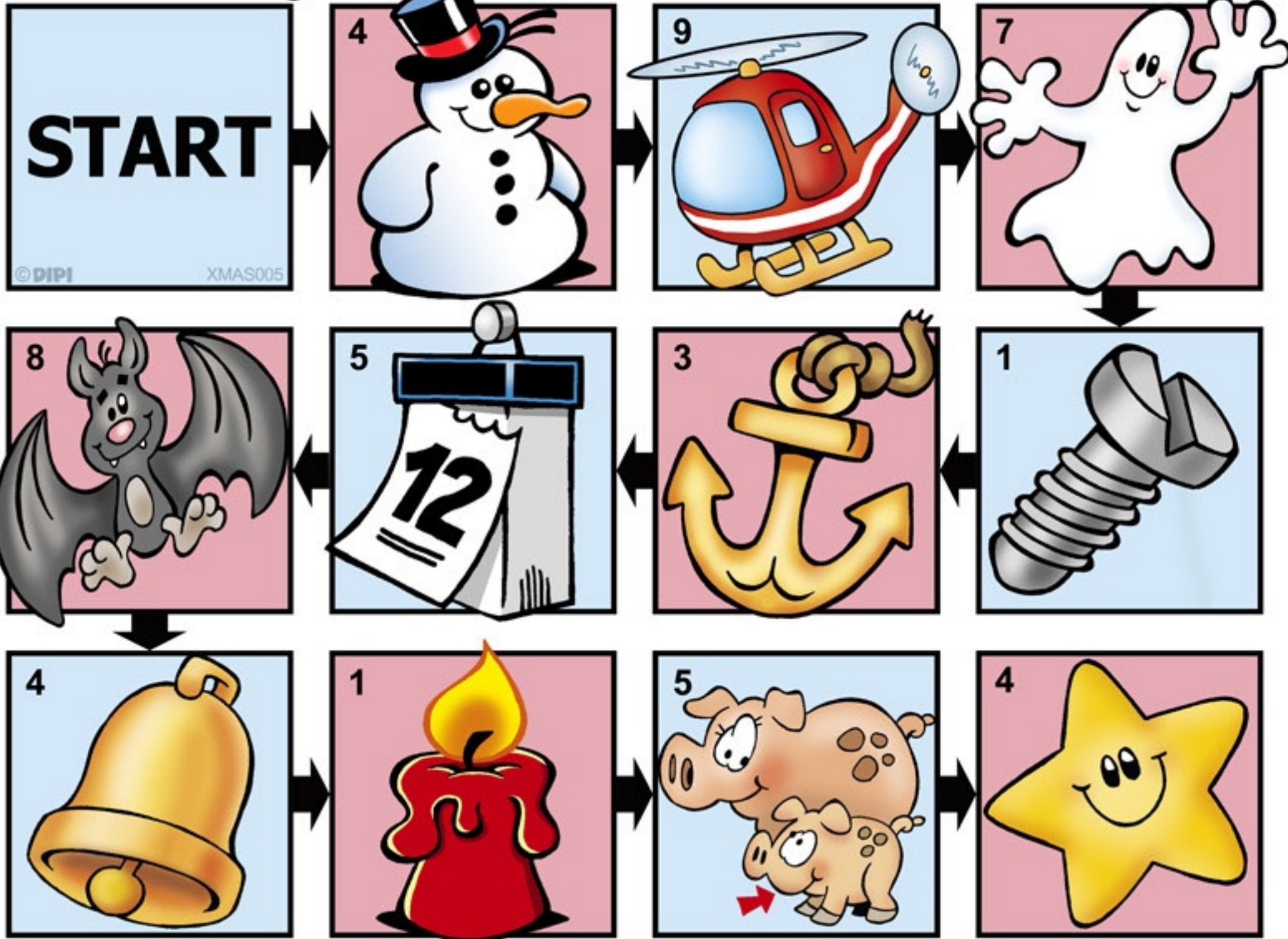


PFADFINDER



Vom **START** aus führt der Weg in Pfeilrichtung durch das Bilderfeld. Bei der "Wanderung" sind Buchstaben zu sammeln. Die Zahlen in den jeweiligen Kästchen verraten, der wievielte Buchstabe des Begriffes mitzunehmen ist. Zusammengesetzt ergeben diese dann das Lösungswort.

LÖSUNG: SCHNEEMANN/HUBSCHRAUBER/GESPENST/SCHRAUBE/ANKER/
KALENDER/FLEDERMAUS/GLOCKE/KERZE/FERKEL/STERN = **NUSSKNACKER**