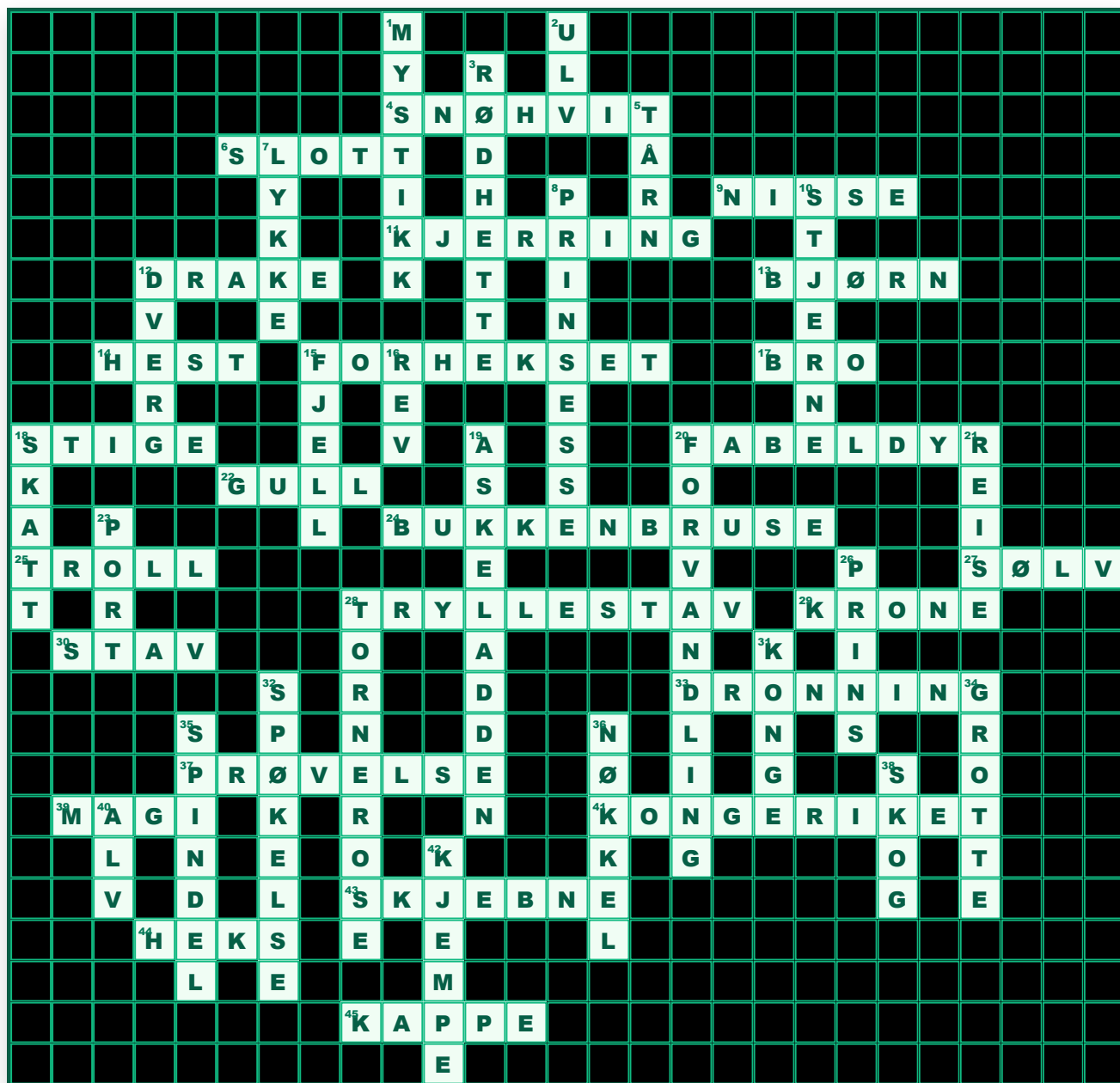




Fasit: Kryssord for eventyr og sagn (50 ord)





Ledetråder: eventyr og sagn (50 ord)

VANNRETT LØSNING →

- 4. **SNØHVIT** — Prinsesse med syv små hjelpere. (7)
- 6. **SLOTT** — Stort kongelig hus. (5)
- 9. **NISSE** — Liten skapning med mye jul og eventyr i seg. (5)
- 11. **KJERRING** — Gammel kvinne i mange folkeeventyr. (8)
- 12. **DRAKE** — Stor ildsprutende skapning. (5)
- 13. **BJØRN** — Sterkt dyr som ofte blir farlig i eventyr. (5)
- 14. **HEST** — Trofast dyr for riddere og prinser. (4)
- 15. **FORHEKSET** — Rammet av magi eller en forbannelse. (9)
- 17. **BRO** — Noe som kan føre over elv eller juv. (3)
- 18. **STIGE** — Kan hjelpe helten opp til noe høyt. (5)
- 20. **FABELDYR** — Dyr som bare finnes i fortellinger. (8)
- 22. **GULL** — Metall som ofte symboliserer rikdom. (4)
- 24. **BUKKENBRUSE** — Tre bukker som vil over en bro. (11)
- 25. **TROLL** — Skremmende skapning i norske folkeeventyr. (5)
- 27. **SØLV** — Metall som ofte er nest best i eventyr. (4)
- 28. **TRYLLESTAV** — Verktøy for hekser og trollmenn. (10)
- 29. **KRONE** — Hodetøy for konge og dronning. (5)
- 30. **STAV** — Kort magisk pinne eller støttepinne. (4)
- 33. **DRONNING** — Kongens partner eller kvinnelig hersker. (8)
- 37. **PRØVELSE** — Test helten må komme gjennom. (8)
- 39. **MAGI** — Det som får det umulige til å skje. (4)
- 41. **KONGERIKET** — Landet eller riket kongen styrer. (10)
- 43. **SKJEBNE** — Det som er bestemt å skje. (7)
- 44. **HEKS** — Mektig kvinneskikkelse med magi. (4)
- 45. **KAPPE** — Klesplagg som kan skjule eller beskytte. (5)

LODDRETT LØSNING ↓

- 1. **MYSTIKK** — Det som er uklart og hemmelighetsfullt. (7)
- 2. **ULV** — Dyret som jakter på Rødhette. (3)
- 3. **RØDHETTE** — Jente med rød hette og ulv i skogen. (8)
- 5. **TÅRN** — Høyt byggverk i eventyr og slott. (4)
- 7. **LYKKE** — Godt utfall i en fortelling. (5)
- 8. **PRINSESSE** — Kongedatter i eventyr. (9)
- 10. **STJERNE** — Lyspunkt på himmelen eller tegn på håp. (7)
- 12. **DVERG** — Liten skikkelse i eventyrverdenen. (5)
- 15. **FJELL** — Bratt landskap som ofte skjuler hemmeligheter. (5)
- 16. **REV** — Lurt dyr som ofte sniker seg inn i historier. (3)
- 18. **SKATT** — Noe verdifullt som kan være gjemt. (5)
- 19. **ASKELADDEN** — Norsk eventyrhelt som er klok og heldig. (10)
- 20. **FORVANDLING** — Når noe blir helt annerledes. (11)
- 21. **REISE** — Ferden helten legger ut på. (5)
- 23. **PORT** — Åpning inn til borg eller slott. (4)
- 26. **PRINS** — Kongesønn i mange fortellinger. (5)
- 28. **TORNEROSE** — Prinsesse som sovner i hundre år. (9)
- 31. **KONGE** — Råder over riket i mange historier. (5)
- 32. **SPØKELSE** — Urolig ånd som kan dukke opp i gamle hus. (8)
- 34. **GROTTE** — Hulrom i fjell eller stein. (6)
- 35. **SPINDEL** — Brukes i gamle eventyr om arbeid og tråder. (7)
- 36. **NØKKEL** — Kan åpne hemmelige dører. (6)
- 38. **SKOG** — Ofte et sted der det skjer noe mystisk. (4)
- 40. **ALV** — Lett og magisk skogvesen. (3)
- 42. **KJEMPE** — Stor figur som ofte er sterk. (6)