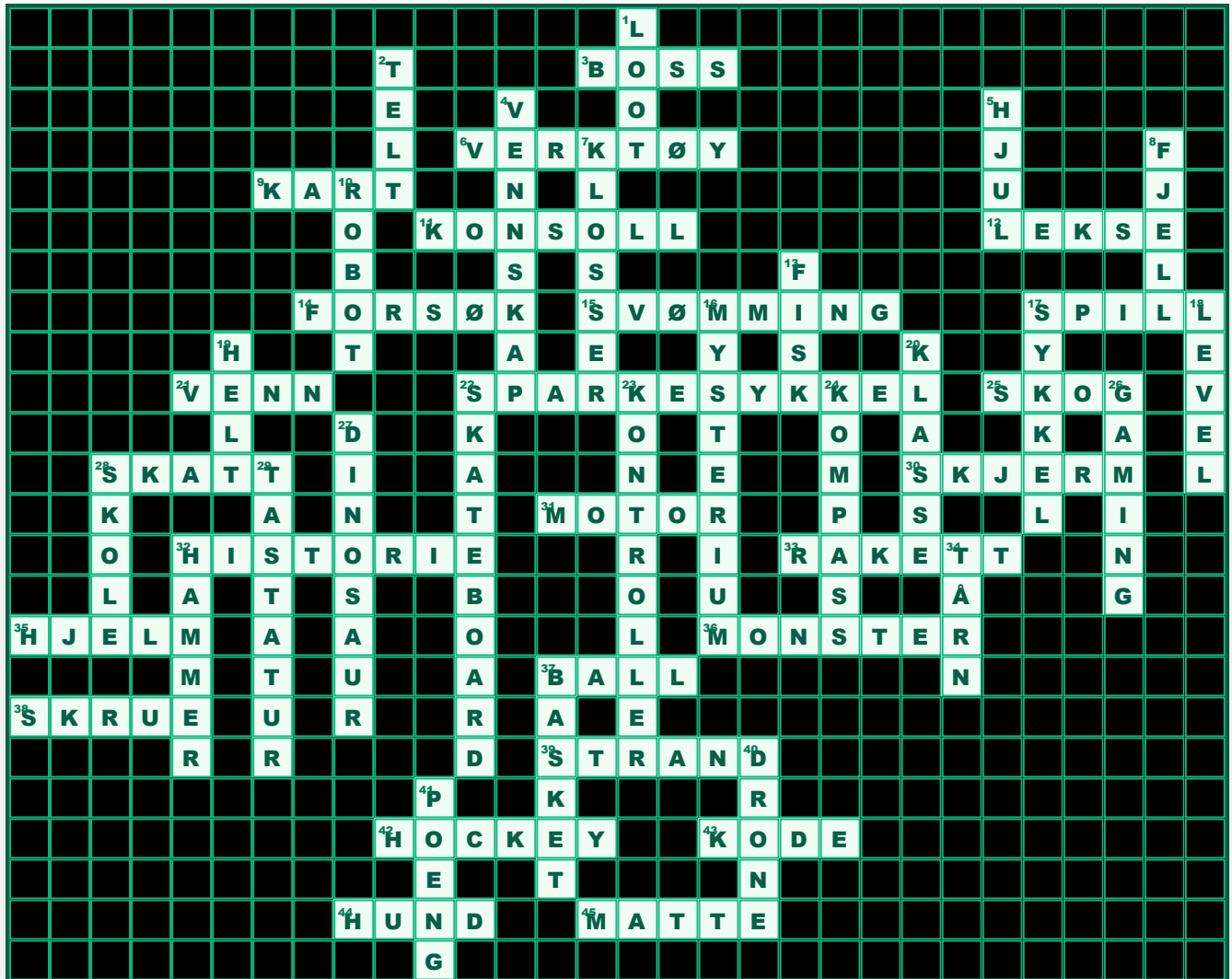




Fasit: Kryssord for guttemiks (50 ord)





Ledetråder: guttemiks (50 ord)

VANNRETT LØSNING →

- 3. **BOSS** — Sterk fiende i spill (4)
- 6. **VERKTØY** — Brukes til å fikse og bygge (7)
- 9. **KART** — Viser hvor steder ligger (4)
- 11. **KONSOLL** — Maskin laget for spill (7)
- 12. **LEKSE** — Skolearbeid hjemme (5)
- 14. **FORSØK** — Noe man tester i naturfag (6)
- 15. **SVØMMING** — Aktivitet i vann (8)
- 17. **SPILL** — Noe man spiller for moro (5)
- 21. **VENN** — Person du liker å være sammen med (4)
- 22. **SPARKESYKKEL** — Ståbrett med styre (12)
- 25. **SKOG** — Område med mange trær (4)
- 28. **SKATT** — Verdifullt funn (5)
- 30. **SKJERM** — Flate som viser bilde (6)
- 31. **MOTOR** — Får maskiner til å gå (5)
- 32. **HISTORIE** — Fortelling eller skolefag (8)
- 33. **RAKETT** — Farkost som skytes opp (6)
- 35. **HJELM** — Beskytter hodet (5)
- 36. **MONSTER** — Skummel fantasiskapning (7)
- 37. **BALL** — Rundt utstyr i mange idretter (4)
- 38. **SKRUE** — Lite feste som vrir inn (5)
- 39. **STRAND** — Område ved sjøen (6)
- 42. **HOCKEY** — Sport med kølle og puck (6)
- 43. **KODE** — Instruksjoner til en datamaskin (4)
- 44. **HUND** — Kjæledyr som bjeffer (4)
- 45. **MATTE** — Kort ord for matematikk (5)

LODDRETT LØSNING ↓

- 1. **LOOT** — Ting man får i spill (4)
- 2. **TELT** — Lite hus av duk på tur (4)
- 4. **VENNSKAP** — Det å være gode venner (8)
- 5. **HJUL** — Rund del som ruller (4)
- 7. **KLOSSER** — Små deler man kan bygge med (7)
- 8. **FJELL** — Høyt landskap (5)
- 10. **ROBOT** — Maskin som kan gjøre oppgaver (5)
- 13. **FISK** — Dyr som svømmer i vann (4)
- 16. **MYSTERIUM** — Noe man må finne svaret på (9)
- 17. **SYKKEL** — Farkost med pedaler (6)
- 18. **LEVEL** — Nivå i et spill (5)
- 19. **HELT** — Modig hovedperson (4)
- 20. **KLASSE** — Gruppe elever på skolen (6)
- 22. **SKATEBOARD** — Brett med hjul (10)
- 23. **KONTROLLER** — Håndholdt spillstyring (10)
- 24. **KOMPASS** — Viser retning (7)
- 26. **GAMING** — Å spille digitale spill (6)
- 27. **DINOSAUR** — Forhistorisk kjempedyr (8)
- 28. **SKOLE** — Sted for læring (5)
- 29. **TASTATUR** — Brukes til å skrive på datamaskin (8)
- 32. **HAMMER** — Verktøy til å slå med (6)
- 34. **TÅRN** — Høy konstruksjon (4)
- 37. **BASKET** — Sport med kurv (6)
- 40. **DRONE** — Fjernstyrt luftfarkost (5)
- 41. **POENG** — Telles når man gjør det bra (5)