

Curiozitatea l-a adus pe Horik tocmai în camera secretă de magie. Petrus, bătrânul magician al palatului, are nevoie de un ucenic, așa că și-a propus să-l impresioneze pe simpaticul dragonaș cu trucuri și poțiuni magice.

Ce spectaculos!  
Vreau să învăț și eu  
să fac magie!

În cealaltă parte a palatului, omul de știință Tino Inventino pregătește un experiment interesant. Vrea să-i demonstreze lui Horik că orice vrajă de-a lui Petrus are o explicație științifică. Dragonul e tare nedumerit și vrea să le descopere secretele celor doi.

Mă fascinează  
știința, dar îmi place  
și magia. Dare ce să  
aleg?

## Curcubeu într-un pahar

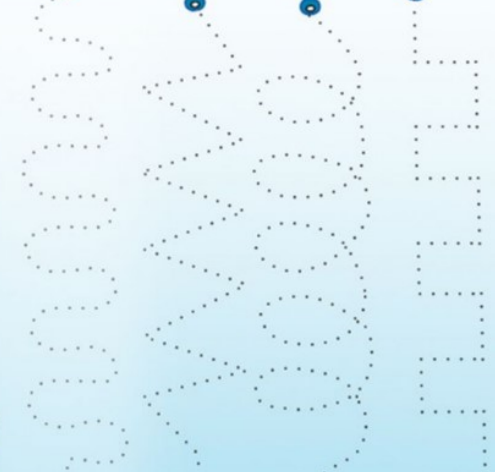
Cu un strop de magie am colorat apa din pahare. Așa obțin eu băuturi extra-răcoritoare. Am însă o mică problemă: am uitat ingredientele, dar sunt sigur că mă vei ajuta tu să le aflui decupând imaginile de la pagina 53 și lipindu-le lângă paharul care respectă ordinea culorilor date de fructe și legume.

La final, realizează și tu o băutură magică, colorând straturile după culoarea fructelor indicate.



Cine are nevoie de magie, când ai la îndemână știința? Am inventat o mașinărie de făcut sucuri. Trasezi drumul înșorțocheat spre fiecare pahar și gata, acesta se umple cu o delicioasă băutură. Nu uita să o colorezi la final!

Hei, vrei să faci un experiment fantastic? Toarnă încet într-un pahar puțină miere, săpun lichid, apă, apoi ulei, exact în ordinea menționată. Ce observi?



## Furtună într-un ... borcan

Harik e pasionat de fenomenele naturii așa că i le-am adus pe toate aici, în camera magiei și i-am cerut să unească câte două fenomene identice. El nu s-a descurcat prea bine printre atâtea simboluri. Vrei să-i dai o mână de ajutor?



34



Urmărește timp de cinci zile starea vremii din localitatea ta și desenează pentru fiecare zi un simbol reprezentativ. Ți propun să faci cel mai interesant experiment: furtună într-un borcan. Da, da, ai auzit bine. Ai nevoie de un borcan cu apă (cann trei sferturi) și câteva picături de săpun lichid. Închide bine de tot borcanul, rotește-l cu viteză și iată, ai creat un borcan „furtunos”.

1 Luni

2 Marți

3 Miercuri

4 Joi

5 Vineri



35

# Horik și magia științei



The main game area features three central characters: a scientist in a white lab coat holding a magnifying glass, a purple dragon with yellow wings, and a wizard with a white beard and a purple robe holding a black hat with a rabbit. A large orange play button is positioned in front of the dragon. Surrounding them are ten numbered icons: 1. A goldfish in a bowl; 2. A color wheel; 3. A blue briefcase; 4. A horseshoe magnet; 5. A colorful pinwheel; 6. A pink cotton candy; 7. A mirror; 8. A golden teapot; 9. Two glasses of water; 10. A magnifying glass and a wand. The background is a vibrant mix of blue and purple with light effects.

CUPRINS















