1. Индеец

Фон: тёмно-серый камень с прожилками. Справа внизу ногами влево-вниз, головой вправо-вверх лежит индеец, вождь, в головном уборе с перьями. Слева горит костёр, над которыми летают духи тотемов. Лось, орёл, волк, лиса и кабан. Они в виде облачков в форме соответствующего животного или птицы, облачка белые, полупрозрачные. Они летают по кругу. Посередине лежит еда, подходящая этим животным. Морковка, куриная ножка, жёлудь и т.д. Индеец лежит, укрывшись одеялом или шкурой. Если правильно потянуть, то можно снять с него одеяло. Тогда видно, что у него на груди изображение лося. Значит, это его тотем. Но духа нужно приманить, покормить. Справа от костра – углубление в камне. Если морковку просто подтаскивать к лосю, то ничего не выйдет, он себе летает, морковка просто падает. Но если положить в углубление и резко стучать по морковке пальцем, то она летит вверх. Нужно подбросить так, чтоб лось в этот момент в этом месте пролетал. Тогда он «съедает» морковку, прискакивает к индейцу и копытом толкает в плечо. Индеец просыпается.

1. Викинг

Фон: снег и лёд. Справа внизу на шкуре лежит викинг в облачении и храпит. У его головы стоит сундук с добытым богатством. Чтобы разбудить героя, нужно попытаться украсть его золото и серебро. Для этого – открыть сундук. Ключ спрятан в снегу, но вручную разгрести сугробы нет возможности. Нужно «сделать весну» с помощью ласточки, которая сидит на ветке над головой викинга. Если нажать на ласточку, она снимается с места и пролетает один круг. И садится обратно. Но за это время весна не успевает настать. Чтобы получилась весна, ласточке нужен партнёр. Он сидит на ветке на другом конце. Если нажать одновременно на ласточек, то они будут летать вместе и радоваться. Тут же тает снег, вырастает трава. На освободившейся земле виден ключ. Если вставить его и открыть сундук, то викинг вскакивает и хватается за топор.

1. Матадор

Фон: глинистая земля с цветами. Справа внизу калачиком свернулся матадор, слева загончик с быком. Бык пасётся, иногда нетерпеливо роет копытом землю. В середине стоят два шеста с пятью перекладинками, на которых сидят птички. Если нажать на быка, он мычит мелодию, которую в качестве нот изображают птички. Они изначально сидят в порядке, в котором бык мычит мелодию пионерского отбоя (спать, спать по палаткам). А нужно сделать мелодию пионерского подъёма (вставай, вставай!). Лишних птичек можно пересаживать на дерево. Как только бык мычит правильно, матадор вскакивает и спешит работать. Если с нотками слишком сложно, то есть другой вариант. У быка на стенке загончика висит тряпка, у которой есть зелёная и красная стороны. Видно только зелёную. Если повернуть её и повесить красной стороной, он будет мычать правильно. Тогда он может мычать и мелодию посложнее. К примеру, «Спи, моя радость, усни» и «Тореадор, смелее в бой».

1. Эскимос

Фон: озеро, покрытое льдом. Эскимос в традиционной зимней одежде дремлет на санях с явным приспособлением для собачьей упряжки. По снегу бегают три собаки, что-то нюхают, играют. Если вести перед собакой палец, она бежит за ним. Но собак нужно подогнать в правильном порядке. У них ошейники красный, жёлтый и зелёный. А слева стоит покосившийся светофор, на котором ничего не горит. Если впрячь собаку в красном ошейнике, то загорается красный, если после этого жёлтый, то жёлтый, а потом нужно впрячь зелёный. Как только впрягаются все собаки, то они бегут и везут сани. Эскимос просыпается и хватается за вожжи.

1. Папуас

Фон: песок и галька. Папуас лежит на спине, руки под головой, живот и грудь открыты. Рядом стоят баночки с краской. Нужно сделать ему боевую раскраску. Но порядок, в котором наносить цвета, скрыт. На груди у папуаса есть контуры узора, белый пунктир, и уже закрашена одна область каким-то цветом (жёлтым). Чтобы узнать, какие цвета нанести, нужно увидеть внутреннюю сторону крыльев птицы. Лежит горсть зёрен. Если взять одно зерно и притащить птице, то она раскрывает крылья. И почти тут же опускает их. Нужно успеть нарисовать всё правильно, пока не кончились зёрна. Если они кончились, то можно только разве что начать уровень сначала. Если нарисовать узор, папуас просыпается и пляшет пляску воина с копьём в руках.

1. Пират

Фон: доски палубы. Пиратский капитан спит, а его помощники, два человека, сидят слева. Перед ними три кружки: красная, белая и жёлтая. Красная – бодрящая, белая усыпляющая, а жёлтая веселящая. Если дать не спящему человеку красную, он начинает проявлять сверхактивность, драит палубу усиленно. Если жёлтую, танцует джигу. Если белую – засыпает. Если спящему дать красную, то он проснётся. Если спящему дать жёлтую – хихикает во сне, не просыпаясь. Если веселящемуся дать красную, бросает танец и драит палубу. Если веселящемуся или сверхактивному дать белую, то становится обычным бодрствующим человеком. Фишка в том, что капитану нельзя дать эти кружки, он пьёт только из своих. А свои кружки стоят в шкафчике у его изголовья. Но сперва видно только одну дверцу, светло-оранжевую, на которой три точки цветов кружек. Сначала игрок понимает, что не может дать капитану кружки – потом начинает экспериментировать на помощниках. Если удалось усыпить, а потом разбудить помощника, то открывается главная дверца, видно кружки капитана, можно дать ему красную, и он проснётся и пойдёт к штурвалу.

1. Мексиканец

Фон: пространство с кактусами. Герой лежит, надвинув сомбреро на лицо, и спит. Маракасов нет, их нужно сделать, чтоб разбудить мексиканца. Слева растёт дерево, на котором нарисованы маракасы. Но на самом дереве нет плодов. Это калибасовое дерево. Сначала нужно полить дерево, распустятся цветы. Потом нужно сбросить движениями пальцев лепестки цветов, тогда появляются плоды. Их нужно сорвать и положить на участок, освещаемый солнцем. Они высыхают. После чего нужно подобрать те куски веток, которые упали вместе с плодами. И приставить к высохшим плодам, получатся маракасы. Затем их нужно одновременно потрясти. Мексиканец вскочит с забавным кличем, наденет сомбреро и станет плясать с маракасами.