

GAZETA

WIARUS

numer 2 (ale nie ostatni)
Kwidzyn 13.II.2020 r.



Rzeczpospolita
Polska



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS

S P I S T R E Ś C I



- 1. NARODOWE ŚWIĘTO NIEPODLEGŁOŚCI**
- 2. URODZINY MARTYNY - WSZYSTKIEGO NAJLEPSZEGO :)**
- 3. 366 RZECZY KTÓRE MOŻESZ ZROBIĆ ŻEBY ŚWIAT BYŁ LEPSZY**
- 4. GALERIA SZTUKI**
- 5. POLSKI DISNEY PALACE**
- 6. JESIENNY ŚWIECZNIK**
- 7. KĄCIK POETYCKI**
- 8. SUPER BAJKA, KTÓREJ NIKT NIE ZNA**
- 9. MOJE ULUBIONE GRY PLANSZOWE**
- 10. GRA PLANSZOWA - RYCERSTWO**
- 11. AMUNG - US**
- 12. HISTORIA POKEMON**
- 13. KĄCIK FILMOWY NA DŁUGIE JESIENNE WIECZORY**
- 14-16. "PREHISTORYCZNE" SPOSOBY NA NUDE**
- 17. KĄCIK KULINARNY**
- 18. DOMOWA NUTELLA**
- 19. NONOGRAMY**
- 20. WYNIKI KONKURSU PLASTYCZNEGO**

Narodowe Święto Niepodległości

11 LISTOPADA 2020

Ponad 200 lat temu nasz kraj wzięły sobie sąsiednie kraje (Rosja, Prusy i Austria) – podzieliły Polskę między siebie i zniknęła ona z mapy – jako państwo przestała wtedy istnieć na 123 lata. Stało się tak, bo Polska wtedy była osłabiona wojnami i najazdami, a sąsiadów miała silnych i coraz większe wpływy w Polsce miała Rosja.

Jednak przez ten czas rozbiorów na terenach polskich nadal mieszkali Polacy. Mieli bardzo trudno, bo nie mogli sami decydować o swoim losie, nie uczyli się w szkołach polskiego i kazano im mówić w innych językach. Nie mieli też swojego króla ani prezydenta.

Polacy bardzo chcieli mówić po polsku, obchodzić polskie święta i nadal mieć swój kraj. **11 listopada 1918 r.** Niemcy przegrały I wojnę światową, a **Marszałek Józef Piłsudski został dowódcą Wojsk Polskich** i odtąd wraz z dzielnymi żołnierzami polskimi walczył o Polskę i odbudowanie polskości.

Dlatego dziś cieszymy się, że mamy nadal swój język, swoją flagę i tożsamość. Wiemy, że nasz kraj ma ponad tysiąc lat i że mamy bogatą tradycję i historię. Wiemy też, że wielu polskich rycerzy, żołnierzy i innych bohaterów poświęciło swoje życie, by uratować kraj w czasie wojen, gdy atakowały Polskę inne kraje. Teraz cieszymy się, że możemy żyć w wolnym, swoim kraju i że mamy pokój, możemy się uczyć, pracować i sami o sobie decydować wybierając władze w wyborach i mogąc mówić i pisać po polsku.

Aby przetrwał nasz naród, musimy wiedzieć o tym wszystkim, szanować naszą historię i tradycję oraz kiedyś przekazać tę wiedzę swoim dzieciom, a te dzieci – swoim dzieciom....

W kopercie czeka na was mały quiz o Polsce :)

MIŁEJ ZABAWY

**URODZINY MARTYNY !
WSZYSTKIEGO NAJLEPSZEGO !**



Martyna do nas niedawno trafiła,
Ale już się zadomowiła.
Maluje piękne obrazy różne
gra w Fifę, Totem, układa puzzle.
Ma fisia na punkcie swoich koników,
Gier, butów i innych damskich trików.
Z Oliwią jeździ wciąż na hulajnodze
po mieście, sklepach i polnej drodze.
Do klubu przyjeżdża jak tylko może
Choć teraz z tym jest nieco gorzej
Ale jak skończy się kwarantanna
To zrobimy w klubie imprezę do ranna!!!



**ZDROWIA SZCZĘŚCIA I
PIENIĘDZY
- Seba G**

Martynko nasza kochana,
bądź zawsze taka
roześmiana, z koźmi
częściej rozmawiaj i
uśmiechy też im sprawiaj.
Częściej na rozmowy
klubowe wbijaj i nigdy
nam tam nie zasypiaj.
Zdrówka, szczęścia i
radości, niech Ci dalej tyle
miłości w serduszku gości.
-Ania



**Zdrowia, szczęścia i
przyjaźni, sielskich
wakacji oraz mnóstwa
pasji.
- Pani Hania**

366 RZECZY KTÓRE MOŻESZ ZROBIĆ ŻEBY ŚWIAT BYŁ LEPSZY - MARTA OKLIŃSKA



- "Od jutra będę odrabiać prace domowe"
- "Nauczę się w końcu tabliczki mnożenia"
- "Posprzątam swój pokój"
- "Rzucę palenie" - to doroślioczywiście!
- "Przestanę się kłócić z siostrą"

Znacie to?

Wszyscy to znamy - kiedyś to zrobię.

I kiedyś, jak to kiedyś nie przychodzi, bo znów jest dzisiaj, a kiedyś - będzie kiedyś.

Stąd mój kolejny pomysł, na to, żeby świat stał się lepszy: szanujmy obietnice, jakie składamy samym sobie.

I ponieważ taki mam plan, odszukałam właśnie mój podręcznik do hiszpańskiego wraz z płytą!

GALERIA SZTUKI

MARTYNA CHRZANOWSKA



MATEUSZ ULASZEWSKI



POLSKI DISNEY

PALACE

AGNIESZKA ULASZEWSKA

PIERWSZY PRAWIE ORYGINALNY PAPIEROWY ZAMEK !

Pałac imienia Agaty zaprojektowany przez Agnieszkę. Został stworzony z grubego białego arkusza i rolki od papieru toaletowego. Dodając do tego pół opakowania taśmy dwustronnej i kilkanaście wykałaczek od szaszłyków, stworzyłam pałacyk idealny dla zabawek z Kinder jajek! Posiada piętro z balkonem wieżyczkowym, niesamowite wnętrze - kwiatową tapetę na parterze, srebrne misternie zdobione taśmienia oraz otwierane drzwi i okna! W zestawie znalazły się także pufo-stoły w kwieciste wzorki. Macie patent na inne fajne meble?



JAKIEŚ
POMYSŁY?



Jesienny świecznik

Potrzebne nam będą :
liście
słoik
klej
pędzelek
sznurek
świeczka/podgrzewacz



KROK 1
Pokrywamy
dokładnie liście
klejem i
przytwierdzamy do
słoika.



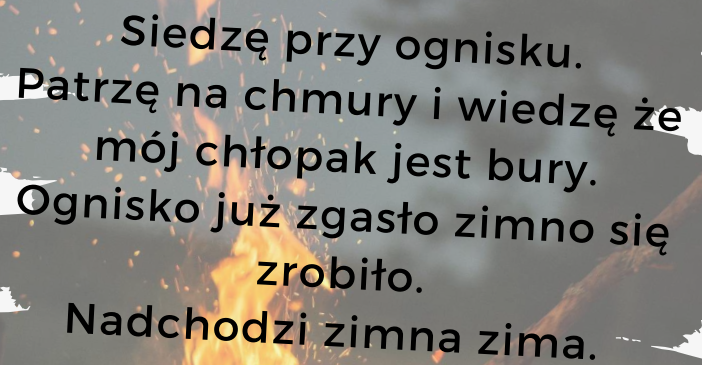
Krok 2
Czekamy aż klej
wyschnie, między
czasie dekorujemy
słoik sznurkiem.



Świecznik jest gotowy !
Ciesz się jesiennym klimatem.

Pani Hania

KĄCIK POETYCKI

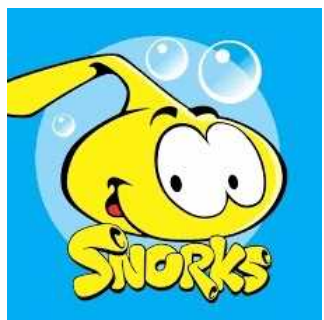


Siedzę przy ognisku.
Patrzę na chmury i wiem że
mój chłopak jest bury.
Ognisko już zgasło zimno się
zrobiło.
Nadchodzi zimna zima.

Ola. R

Super bajka, której nikt nie zna...

Agnieszka Koguciuk



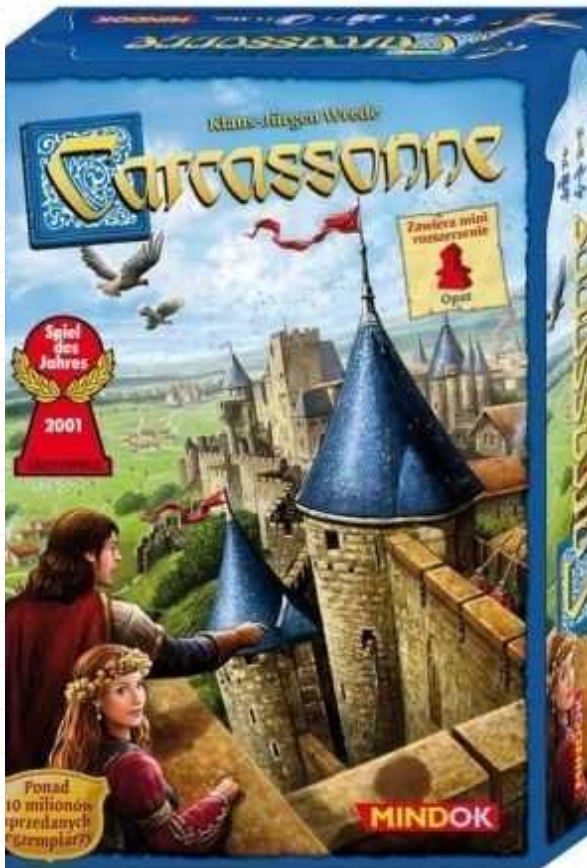
Dawno, dawno temu kiedy byłam nastolatką oglądałam super bajkę, której okazuje się nikt oprócz mnie nie pamięta. Informacji na jej temat zaczęłam szukać w Internecie, bo sama zwątpiłam w to czy ją faktycznie kiedyś oglądałam... I bingo! Znalazłam, okazało się nawet, że Wikipedia o niej pisze!!! „Snorksi / Snurki (ang. The Snorks, 1984-1989) – amerykański serial animowany stworzony przez belgijskiego rysownika komiksowego Nic Broca. Został wyprodukowany przez studio Hanna-Barbera dla telewizji NBC. „Snurki (ang. Snorks) są rasą małych, kolorowych istot, które żyją szczęśliwie w podwodnym świecie o nazwie Snurklandia (ang. Snorkland). Mają one charakterystyczne snorki na głowach, których używają do poruszania się szybko pod wodą. Snurki używają małż jako waluty. Wyobraźcie sobie, że powstały 4 serie/sezony przygód Snurków, czyli aż 68 odcinków!!!!

A sama historia zaczyna się dość poważnie: pewien młody marynarz znalazł i przeczytał dziennik pokładowy kapitana Ortegi, w którym opisał podwodny świat, nie większych od kciuka, tajemniczych morskich stworzeń. Gdy okręt kapitana Ortegi został zaatakowany i zatopiony przez piratów, a on sam znalazł się wraz ze statkiem pod wodą, walcząc rozpaczliwie o życie, na pomoc przybyły Snurki, które pomogły mu wydostać się z tonącego okrętu. Nieco później Ortega został znaleziony nieprzytomny na plaży przez miejscowych marynarzy, jednak nikt mu nie wierzył w opowieści o podwodnych małych istotach, biorąc z pewnością jego historie za pijackie majaczenia starego marynarza. Potem w bajce poznajemy historię pełną ciepłych i zabawnych perypetii z udziałem naszych sympatycznych podwodnych bohaterów – Snurków, które żyją i pracują w nierozłącznej gromadzie, a każdy z nich posiadał swój własny, unikatowy charakter i szczególny wygląd. Powiem szczerze, że noisłam nawet dłużej fryzurę ala Snurk.



MOJE ULUBIONE GRY PLANSZOWE

Sebastian Gołąb



CARCASSONE

polega na zdobyciu jak największej liczby punktów poprzez łączenie kwadratowych kart (kafelków) z fragmentami terenu, które przedstawiają drogę, miasto, klasztor i rozwidlenia.

Gra od 2 do 6 osób.



STAR REALMS

Gra dla 2 osób oparta na zadaniu przeciwnikowi 50 punktów życia przez karty, które zdobywa się przez zakup ich za karty z walutą.



GRA PLANSZOWA – RYCERSTWO

Chyba jedna z pierwszych gier, które dostałem. Na pewno jedna z tych, które wspominałem najlepiej.

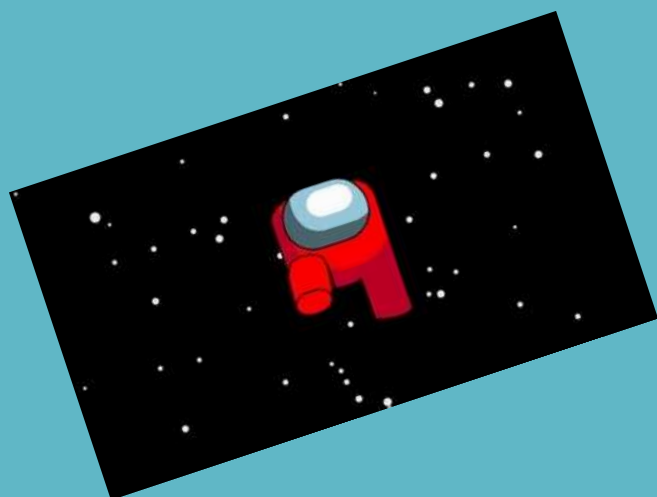
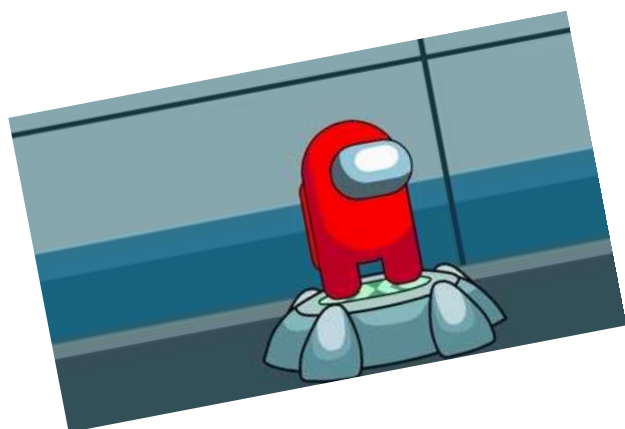
W grze wcielamy się w rolę rycerza i przemierzamy niebezpieczne krainy, aby zdobyć skarb.

Po drodze musimy jednak pokonać m.in. dzikie bestie jak i zagrożenia ze strony natury.



AMONG US

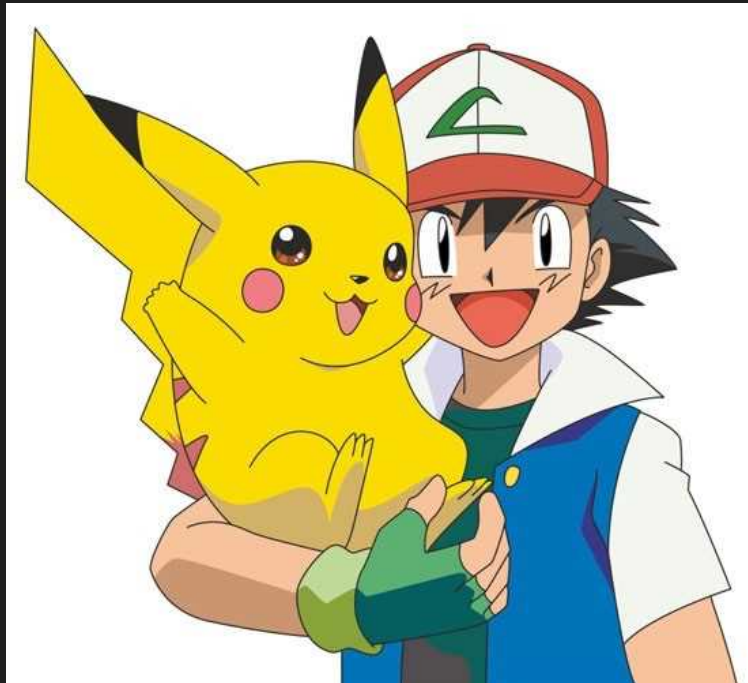
RECENZJA
BARDZO POPULARNEJ GRY SIECIOWEJ



OD PEWNEGO CZASU, MOŻNA ZAUWAŻYĆ WZROST DUŻEJ POPULARNOŚCI TEJ GRY. PRODUKCJA TA ZADEBIUTOWAŁA W 2018 ROKU, ALE DOPIERO TERAZ PRZYKUŁA UWAGĘ. JEST TO PRODUKCJA FIRMY: INNERSLOTH, DATĘ PREMIERY 15 CZERWIEC NA PLATFORMĘ ANDROID, NA IOS 17 CZERWCA A NA KOMPUTER STACJONARNY 16 LISTOPAD 2018. O ILE GRA NA TELEFONY JEST DARMOWA TO NA PC TRZEBA ZAPŁACIĆ ZA JEJ UŻYTKOWANIE.

AMONG US TO DWUWYMIAROWA GRA MULTIPLEYEROWA. GŁÓWNYM CELEM JEST PRZYGOTOWANIE STATKU KOSMICZNEGO DO ODLOTU- MUSIMY ZROBIĆ TO PRZY WSPÓŁPRACY Z INNYMI GRACZAMI. WYKONUJEM WSPÓLNIE ZADANIA. NATOMIAST MUSIMY BYĆ OSTROŻNI PONIEWĄŻ W GRZE, UKRYWAJĄ SIĘ SABOTAZYSKI, KTÓRYCH ZADANIEM JEST PRZESZKODZENIE NAM W TEJ MISJI. JEDNA Z LOSOWO WYBRANYCH OSÓB JEST ZDRAJCĄ, ALE TYLKO ONA WIE O TYM FAKCJE. ZAŁOGA REALIZUJE NATOMIAST SERIĘ CEŁÓW NA POKŁADZIE I MUSI ODKRYĆ TOŻSAMOŚĆ OSZUSTA. DOZWOLONE - A NAWET WSKAZANE - JEST OCZYWIŚCIE BLEFOWANIE I ZRZUCANIE WINY NA INNĄ OSOBĘ POPRZEZ CZAT TEKSTOWY, AKTYWOWANY W TRAKCIE SPECJALNYCH ZEBRAN, NA KTÓRYCH GRACZE DEBATUJĄ NAD WYRZUCENIEM DANEGO ASTRONAUTY W PRZĘSTRZEN KOSMICZNA. GRUPY MAJĄ MOŻLIWOŚĆ ZWOŁYWANIA SPOTKAN, NA KTÓRYCH DYSKUTOWANE SĄ WYDARZENIA I ODBYWA SIĘ GŁOSOWANIE, KTO ZOSTANIE WYRZUCONY ZE STATKU. ALTERNATYWNYM SPOSOBEM ZAKOŃCZENIA ZABAWY JEST ZNALEZIENIE I WYRZUCENIE ZE STATKU WSZYSTKICH UKRYTYCH WROGÓW.

*Marcin H
Gra ta jest multimedialną formą mafii, w którą
chętnie gramy w klubie*



HISTORIA POKEMON

TWÓRCA POKÉMONÓW, SATOSHI TAJIRI, W DZIECIŃSTWIE KOLEKCJONOWAŁ OWADY. PORZUCIŁ HOBBY, PONIEWAŻ ŁĄKI, NA KTÓRYCH ŁAPAŁ OKAZY, BYŁY Z CZASEM URBANIZOWANE.

SWOJE ZAINTERESOWANIA PRZENIÓSŁ NA GRANIE NA AUTOMATACH. WTEDY MIAŁ PO RAZ PIERWSZY POMYŚLEĆ O HIPOTETYCZNEJ GRZE, POLEGAJĄCEJ NA ŁAPANIU I KOLEKCJONOWANIU STWORZEŃ.

W 1989, DOROSŁY JUŻ TAJIRI ZAŁOŻYŁ AMATORSKI MAGAZYN GAME FREAK, W CAŁOŚCI POŚWIĘCONY GROM ELEKTRONICZNYM. TWORZĄC GO, WSPÓŁPRACOWAŁ Z INNYMI PASJONATAMI GIER, W TYM Z RYSOWNIKIEM KENEM SUGIMORIM. WKRÓTCE REDAKCJA POSTANOWIŁA TWORZYĆ WŁASNE GRY I PRZEKSZTAŁCIŁA WYDAWNICTWO W FIRMĘ PRODUKUJĄCĄ GRY KOMPUTEROWE. PREMIERA SERIALU POKEMON GO W POLSCE ODBYŁA SIĘ 4 WRZEŚNIA 2000 ROKU.

NAZWA PIKACHU JEST PRAWDOPODOBNIIE ZŁOŻENIEM SŁOWA PIKA (PO JAPOŃSKU BŁYSK) I SŁOWA CHU, KTÓRE JEST ONOMATOPEJĄ POCHODZĄCĄ Z JEZYKA JAPOŃSKIEGO, MAJĄCĄ ODDAWAĆ DŹWIĘKI WYDAWANE PRZEZ MYSZ.

KĄCIK FILMOWY NA DŁUGIE JESIENNE WIECZORY

PANI KLAUDII

THE AREONAUTUS

REŻYSERZY:

TOM HARPER

PRODUCENCI:

TOM HARPER,
JACK THORNE

SCENARZYŚCI:

JACK THORNE,
TOM HARPER

PREMIERA (ŚWIAT):

30 SIERPNIA 2019



Film rozgrywa się w 1862 roku i opowiada o pilotce balonu Amelii Wren, która razem z meteorologiem Jamesem Glaisherem wzbija się w przestworza, wyżej niż ktokolwiek w historii, by naukowiec mógł rozwinąć wiedzę na temat pogody.

Dla mnie osobiście jest to typowo hollywoodzka produkcja. Dwoje bohaterów podczas swojej przygody odnajduje między sobą silną więź opartą głównie na różnicach, które są między nimi.

W niektórych momentach film jest przewidywalny i lekko sztampowy, ale ma w sobie też momenty, w których historia wciąga i mrozi krew,

The Aeronauts imponuje za to wizualnie. Zdjęcia są wspaniałe. Podróż balonem ma świetną oprawę - wszystko jest tutaj niezwykle malownicze. Od urokliwych krajobrazów, przez wielobarwną kolorystykę (balony, kostiumy, scenografia), aż po pełne rozmachu sceny rozgrywające się wysoko w chmurach.

Jest to lekkie kino idealne na długie jesienne wieczory.



"PREHISTORYCZNE" SPOSOBY NA NUDE

WIDOCZKI-

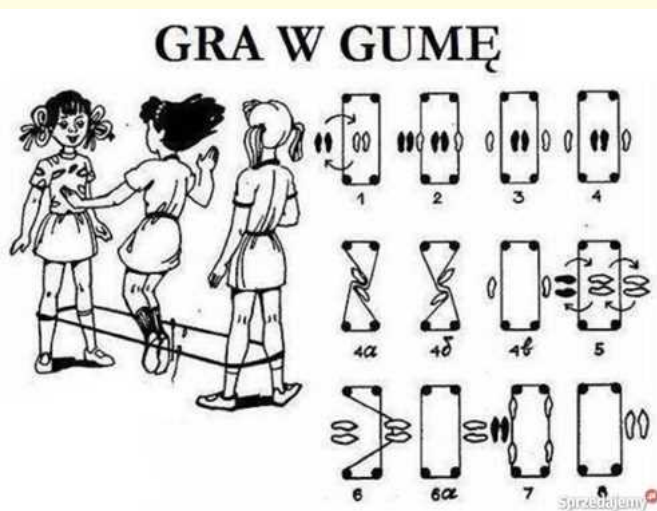
MARTA OKLIŃKSA



Chcę wam opowiedzieć o zabawie w widoczki, którą bardzo lubiłam jako dziewczynka. Polegała ona na tym, że trzeba wziąć kawałek szybki (teraz od razu mam odruch, żeby wam powiedzieć "skorzystajcie z pomocy dorosłych", ale kiedyś nikt się tym nie przejmował, dzieci bawiły się same, więc po prostu bądźcie ostrożni, żeby się nie skaleczyć). Potem trzeba wykopać dołek i umieścić w nim kompozycję z kwiatów i liści, nakryć szkiełkiem i przysypać ziemią.

Odkopując widoczek odstawiamy tylko środek szybki, żeby nie odstawiać jej krawędzi. Trzeba też zaznaczyć miejsce liściem albo patykiem, żeby wiedzieć, gdzie potem szukać widoczka. Z perspektywy osoby dorosłej myślę, że to jest też fajne obserwować przez szybkę jak kolory kwiatów płowieją i potem zamieniają się w ziemię, ale jako dzieci traciliśmy nimi zainteresowanie znacznie szybciej.

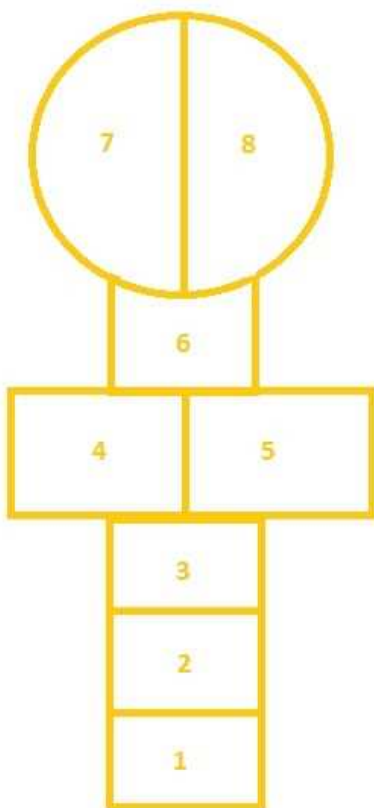
GRA W GUMĘ



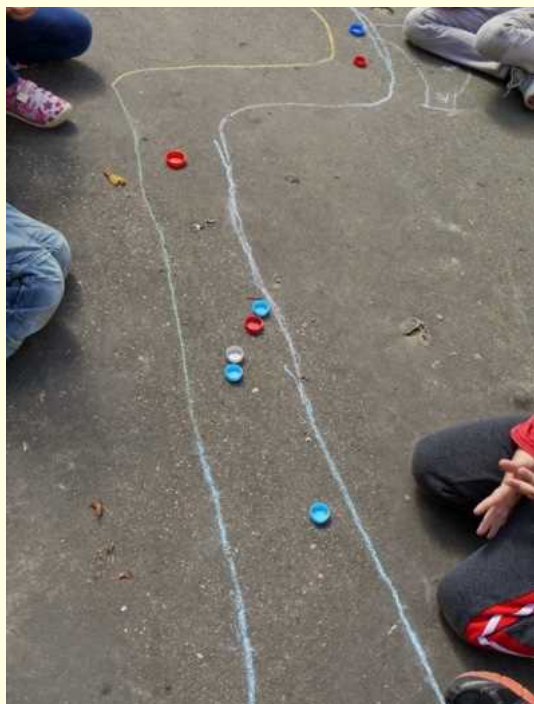
Ogólnie chodzi o skakanie przez gumę – umieszczoną najpierw na poziomie kostek (z czasem guma jest podnoszona na poziom kolan a potem ud), bez skuchy (bez pomyłki). W wersji hardcorowej graliśmy do wyższych poziomów – pamiętam nawet szyjkę $\square A$ jak to wygląda dokładnie? Dwóch graczy utrzymuje rozciągniętą gumę swoimi nogami. Inne osoby skaczą po kolei do pierwszej skuchy, po czym następuje zmiana skaczącego. Ten, co skusił w następnej kolejce musi zacząć od poziomu, na którym skończył. Wygrywa ten, który pierwszy zaliczy ostatni poziom. Skaczemy od jedynek do dziesiątek.

KLASY

Potrzebne: kawałek asfaltu lub ziemi, na której można coś narysować. Do rysowania na asfalcie potrzebujemy kredy. Przyda się również kamyk do rzucania. Ilość graczy: co najmniej dwójka. Zasady gry: Są banalnie proste, ale dokładnych zasad na pewno dobrze nie pamiętacie. Chodzi o narysowanie na ziemi tzw. chłopka składającego się z 8 pól. Pola 1, 2, 3, 4 rysujemy w linii prostej, 5 i 6 to ramiona po obydwu stronach tej linii, 7 to kolejne pole w linii prostej a 8 wpisane jest w wieńczące „chłopka” koło/główkę. Zadanie polega na zaliczeniu wszystkich 8 klas. Gracz rozpoczyna od rzucenia kamykiem w pierwsze pole. Jeśli trafi, zaczyna skakanie na jednej nodze po kolei po polach, po drodze podnosi kamyk. W polach 5 i 6 staje dwiema nogami (po jednej w jednym polu), potem znowu przeskakuje na pole 7 na jednej nodze a w polu 8 wykonuje obrót i wraca z powrotem do 1 na jednej nodze. Potem skacze kolejny gracz. Kolejny etap to wyrzucenie kamyka na pole nr 2 i znowu przeskakiwanie całości, tak do samej 8. Gracz gra, dopóki nie popętni skuchy, czyli nie podeprze się drugą nogą, nie wyjdzie poza obszar skakania lub kiedy nie trafi kamykiem w odpowiednie pole. Jeśli skusił, w następnej kolejce zaczyna od poziomu, na którym skończył. Wygrywa ten, który jako pierwszy ukończy 8 klas.



KAPSLE



Potrzebne: kapsle od butelek (by zwiększyć ich ciężar – można wypełnić je plasteliną), kawałek ziemi bez trawy lub asfaltu, kreda do rysowania (w przypadku ziemi – patyk). Ilość graczy – co najmniej dwójka. Zasady: Bardzo prosta gra, ale dostarczająca mnóstwo frajdy. Na ziemi rysujemy tor, po którym będą się przemieszczać kapsle. Tor może być bardzo kręty, trudniejszy lub łatwiejszy, dłuższy lub krótszy – uzależniamy to od zaawansowania graczy. Można na torze ustawić przeszkody, by gra była jeszcze bardziej emocjonująca. Zaczynamy od startu kierując się do mety. Gracze po kolei pstrykają palcami w swoje kapsle po torze, po jednym ruchu każdy i tak od nowa. Ten, kto skusi, czyli jego kapsel wyleci poza tor, musi wrócić na poprzednie miejsce i spróbować powtórzyć ruch przy następnej kolejce. Wygrywa ten, którego kapsel dotrze do mety jako pierwszy.

KOZIOŁ

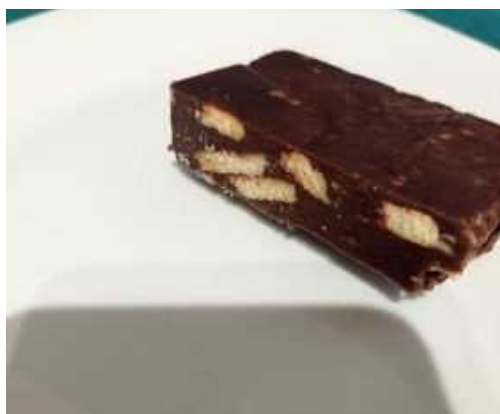
odbijanie piłki o mur i skok przez nią



ZABAWA NA TRZEPAKU



KĄCIK KULINARNY :)



Blok czekoladowy - Wiktorii S.

SKŁADNIKI:

- 1 kasia,
- 1,5 szkl cukru,
- 0,5szkl.wody,
- 3 łyżki kakao

Wszystko gotować chwilę,
trochę przestudzić i dodać 2 szkl
mleka w proszku i pokruszone
herbatniki. Potem wylewamy
wszystko do foremki i
wstawiamy do lodówki na kilka
godzin.

SMACZNEGO !!!!

Ciasto "KUBUŚ"

SKŁADNIKI:

- 1 LITR KUBUSIA (BIAŁEGO)
- 2 BUDYNIE ŚMIETANKOWE
- 1 CZEKOLADA MLECZNA
- 1/2 LITRA ŚMIETANY 30%
- 2 ŁYŻKI CUKRU PUDRU
- 2 PACZKI ŚMIETAN-FIX



Krok 1: Upiec biszkopt według własnego przepisu.

Krok 2: Kubusia wlać do rądla, budynie rozpuścić w
szklance wody z trzema łyżkami cukru, dodać do rądla,
ugotować i wylać na biszkopt (gorące).

Krok 3: Śmietanę ubić na sztywno z cukrem pudrem, dodać
śmietan-fix, wyłożyć na zimny krem. Na wierzch potrzeb
czekoladę.



Nikoła Żuk

DOMOWA NUTELLA



SKŁADNIKI : 3 KG SŁODKICH, MOCNO DOJRZAŁYCH ŚLIWEK WĘGIEREK
1 KG CUKRU
150 G GORZKIEGO, CIEMNEGO KAKAO
100 G GORZKIEJ CZEKOLADY

A TERAZ DO DZIEŁA !

1. Śliwki myjemy, osuszamy, pozbawiamy ogonków, przecinamy na połówki i wyciągamy z nich pestki.

2. Czekoladę siekamy na drobne kawałeczki, żeby łatwiej się rozpuściła. Kakao przesiewamy do miski.

3. Owoce razem z cukrem umieszczamy w garnku, mieszamy i odstawiamy na około pół godziny, aby śliwki puściły sok.

4. Po tym czasie garnek ze śliwkami ustawiamy na średnim ogniu, dusimy przez około 40-45 minut, często mieszając.

5. Następnie miksujemy śliwki w garnku za pomocą ręcznego blendera na gładki mus i ponownie ustawiamy na ogniu. Dusimy przez kolejne 30-35 minut.

6. Pięć minut przed końcem gotowania, do gęstego musu ze śliwek dodajemy przesiane kakao i posiekaną czekoladę. Mieszamy do rozpuszczenia i połączenia się wszystkich składników





NONOGRAMY

Agnieszka Ulaszewska

- to obrazki logiczne, które używają wskazówek liczbowych wokół planszy do stworzenia obrazka.

1. Każda wskazówka podaje liczbę sąsiadujących ze sobą kwadratów o takim samym kolorze.



→ Grupa pięciu

2. Pomiędzy każdą wskazówką jest przynajmniej jeden pusty kwadrat.



↑ Pusty Kwadrat

3. Wskazówki muszą być zaznaczane w prawidłowej kolejności.



					5	5				
	6	7	8	9	3	3	9	8	7	6
2										
4										
6										
8										
10										
4	4									
4	4									
10										
10										
10										

Wskazówka : bywa zrobiony z piernika.

							1	1	1	
					1	1	1	1	1	
	2	4	4	8	1	1	2	4	4	8
4										
3	1									
1	3									
4	1									
1	1									
1	3									
3	4									
4	4									
4	2									
2										

Wskazówka : potrafisz ją zagrać na instrumencie.



WYNIKI KONKURSU NA PRACĘ PLASTYCZNĄ



MIEJSCE PIERWSZE -
ŚWIETLICA

*Katarzyna
Lewandowska*

MIEJSCE PIERWSZE -
KLUB MŁODZIEŻOWY

*Agnieszka
Ułaszewska*



WYRÓŻNIENIA



Wiktoria Cyglicka

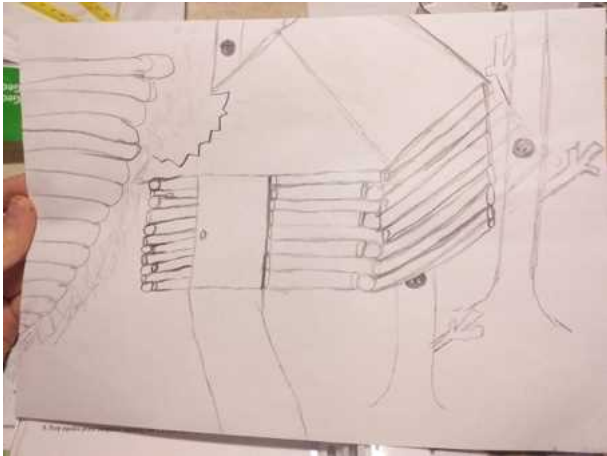
Sylwia Cyglicka



Nikola Žuk



WYRÓŻNIENIA



Mateusz Ulaszewski



Agata Ulaszewska



Anna Jankowska