

NUMER IV

MARZEC 2013

kulturka28@gmail.com

// Kulturka

MIESIĘCZNIK UCZNIÓW GIMNAZJUM NR 28 WE WROCŁAWIU

W NUMERZE

- Czy gry komputerowe mają tylko negatywny wpływ na człowieka?
- Noc Biologów
- Wszechnica Teatralna
- Mass Effect 3
- Minecraft
- *Hobbit*
- Wycieczka do Ossolineum
- Tolkienowskie Inspiracje
- Historia Dnia Kobiet
- Kalendarz na marzec
- Nasza Twórczość
- Komiks

Święto Kobiet



Nawiązując do Mistrza z Czarnolasu i jego poczucia humoru, z okazji Dnia Kobiet, przypominamy fraszkę *Raki*. Serdecznie zachęcamy do jej przeczytania, koniecznie do przodu i wstyk!)

Raki

*Folgujmy paniom nie sobie, ma rada;
Miłujmy wiernie nie jest w nich przysada.
Godności trzeba nie za nic tu cnota,
Miłości pragną nie pragną tu złota.
Miłują z serca nie patrzą zdrady,
Pilnują prawdy nie kłamają rady.
Wiarę uprzejmą nie dar sobie ważą,
W miarę nie nazbyt ciągnąc rzemień każą.
Wiecznie wam służę nie służę na chwilę,
Bezpiecznie wierzcie nierad ja omylę.*

Czy gry komputerowe mają tylko negatywny wpływ na człowieka?

2

Większość uważa, że gry komputerowe to złodziej czasu, który nie dość, że nie rozwija żadnych umiejętności, to jeszcze w negatywny sposób wpływa na nasze zdrowie – szczególnie na układ nerwowy. Myślałem w podobny sposób - „bombardowany” przez opinie starszych osób - do czasu, gdy obejrzałem pewien wykład, którego tematem przewodnim były właśnie gry, a dokładniej ich wpływ na ludzki mózg (tytuł ang. „Your brain on video games”). Wykładowca prezentował w ciekawy sposób wyniki badań naukowych oddziaływania gier na ludzki umysł.

Na wstępie wykładu Profesor Daphne Bavelier (wykładowca na Uniwersytecie Rochester w Stanach Zjednoczonych – Wydział Nauk Mózgu i Poznawczych [ang. Brain and Cognitive Sciences Departament], Centrum Obrazowania Mózgu [ang. Rochester Center for Brain Imaging], wyróżniona wieloma nagrodami), przedstawia ciekawe dane statystyczne - nikogo nie dziwi, że 90% osób w wieku szkolnym gra na komputerze, lecz nie zdajemy sobie sprawy, że wśród osób w wieku 33 lat znajdziemy aż 70% graczy, którzy wieczorem po powrocie z pracy siedzą na kanapie z „padem” (kontroler gier wideo) w ręku. Możemy sobie zatem wyobrazić, że już za kilka lat seniorzy będą pokoleniem graczy. Pani Profesor prezentuje również, ile godzin spędzono łącznie, grając w popularną „strzelankę” (ang. action-packed shooter game) „Call of Duty – Black Ops” - liczby są ogromne – 600 milionów godzin, co daje 68000 lat! W dalszej części wykładu Bavelier omawia wyniki przeprowadzonych pod jej nadzorem badań, które, o dziwo, wykazały pozytywny wpływ grania na koncentrację (ang. focusing), wykonywanie wielu zadań równocześnie (ang. multitasking). Gracz zdecydowanie szybciej rozpoznaje różne detale znajdujące się na ekranie, czy też w jego otoczeniu, bardzo szybko analizuje sytuację i podejmuje decyzje, w odróżnieniu od osoby niegrającej w gry komputerowe, która potrzebuje więcej czasu oraz nie jest w stanie zapamiętać równocześnie tylu szczegółów.

Profesor opowiada przykładową sytuację, kiedy takie umiejętności przydają się w życiu codziennym i mogą mieć ogromny wpływ na nasze życie - jazda samochodem po autostradzie w czasie mgły - osoba, która miała dość częsty kontakt z grami jest mniej narażona na spowodowanie wypadku, gdyż jest bardziej spostrzegawcza i potrafi rozróżnić niewyraźne kształty.

Na zakończenie Pani Profesor zachęca do rozważań na temat przyszłości gier komputerowych, które będą tworzone jako narzędzia edukacyjne, rehabilitacyjne dla ludzi w każdym przedziale wiekowym.

Powyższy wykład, do obejrzenia którego gorąco zachęcam (wykład dostępny jest na stronie <http://www.ted.com>) wykazuje bardzo pozytywny wpływ gier komputerowych na rozwój naszego mózgu. Dodatkowo, dzięki grom komputerowym, możemy odreagować stres i odpocząć od codziennego życia. Szczególnie są przydatne podczas spotkań ze znajomymi, kiedy można wspólnie ze sobą rywalizować. Gry przysposobiają do logicznego myślenia i podejmowania trudnych decyzji. W pewien sposób uczą odpowiedzialności, a także uczą nas rozwiązywać różne zadania. Gry wideo pobudzają wyobraźnię i przede wszystkim zapewniają rozrywkę. W tym momencie większość rodziców powiedziałaby, że są ciekawsze sposoby na zorganizowanie sobie czasu wolnego. Zgodzę się z tym, lecz nie taki jest temat tej pracy. Ma ona na celu ukazać zalety gier. Podsumowując - gry komputerowe mają pozytywny wpływ na rozwój człowieka - oczywiście zgodnie z przysłowiem „co za dużo to niezdrowo”.

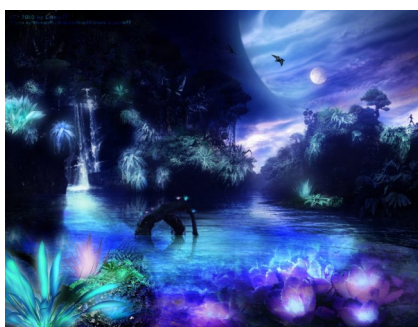
Albert Górecki

Noc Biologów

11 stycznia 2013 roku razem z nauczycielkami biologii udaliśmy się na Uniwersytet Przyrodniczy na wydział Mikrobiologii, który znajduje się przy ulicy Przybyszewskiego.

Odbyły się tam dwa wykłady, które prowadził jeden ze studentów czwartego roku specjalizujący się w biologii. Pierwszy dotyczył bioluminescencji, czyli świecenia żywych organizmów. Natomiast drugi był o farmakologii – nauce o działaniu leków. Oba były ciekawe i jednocześnie humorystyczne. Oprócz wykładów można było także uczestniczyć w różnych doświadczeniach. Niestety trzeba było się na nie udać indywidualnie, gdyż nasza szkoła wybrała godziny wyjścia, w których odbywały się tylko i wyłącznie wykłady.

Nasze wrażenia po całym wyjściu są bardzo pozytywne. Podczas zajęć dowiedzieliśmy się wielu ciekawych rzeczy oraz poznaliśmy nowe zagadnienia z dziedziny biologii. Zachęcamy wszystkich do udziału w podobnych wyjściach.



Agnieszka Barton i Patrycja Fedorszczak,

//Kulturka | Miesięcznik Uczniów Gimnazjum nr 28

im. Kawalerów Orderu Orła Białego we Wrocławiu, redagowany w ramach zajęć koła dziennikarskiego, pod opieką nauczycieli: Joanny Bartków, Łukasza Gregorowicza

Zespół Redakcyjny:

Agnieszka Barton, Laura Kwaśniewska, Katarzyna Lipińska, Martyna Bołtuć,

Alina Strugała, Beata Raczka, Urszula Stankiewicz, Eliza Zaremba,

Patrycja Fedorszczak, Adrianna Wróbel, Nikola Dawidowicz,

Krzysztof Pędzik, Piotr Wesołek, Martyna Działo, Yasmin Al- Beldawe

e-mail: kulturka28@gmail.com

Wszechnica teatralna

Już po raz kolejny uczniowie naszej szkoły brali udział we „Wszechnicy Teatralnej” w Teatrze Polskim. Tym razem wykład dotyczył nawiązań do starożytności w twórczości Jana Kochanowskiego.

Ten najsłynniejszy i najwybitniejszy poeta polskiego, a i europejskiego renesansu znany był ze swej miłości do antyku i wielkiej wiedzy o tym okresie. Odrodzenie wręcz obligowało ówczesnych twórców do odświeżania pamięci o starożytności w swych utworach. Mistrz z Czarnolasu czerpał więc obficie z okresu przed upadkiem Rzymu.

Niektóre odwołania nie są trudne do odszyfrowania – to postacie i wydarzenia mitologiczne, te bardziej i mniej znane. Najlepszym przykładem będzie tu chyba utwór ‘Odprawa posłów greckich’, którego już nie tylko temat, ale i kompozycja nawiązywały do starożytności. Kochanowski zachował zasadę trzech jedności, mimo iż zdawał sobie sprawę z nieprawdopodobieństwa, jakie narzuca w ten sposób sztuce.

Jednakże Kochanowski nie na darmo został nazwany mistrzem – potrafił operować faktami z antyku w taki sposób, w jaki nie potrafił nikt inny. Na początku swych słynnych ‘Fraszek’ zaznacza, że nie przejmuje się krytycznymi głosami (w przeciwieństwie np. do Mikołaja Reja, kolegi po piórze, który z góry przeproszał ze swe błędy...), nawiązując do krytyka żyjącego właśnie w starożytności...

Kochanowski jest najbardziej znanym polskim poetą doby odrodzenia na świecie – tylko o nim można znaleźć wzmiankę w podręcznikach Hiszpanów, Francuzów czy Greków... Był nie tylko wybitnym pisarzem, ale i historykiem. Na jego życie można patrzeć z wielu perspektyw. Może więc warto popatrzeć z perspektywy jego miłości – antyku..?



Katarzyna Lipińska



Mass Effect 3

Mass Effect 3 to fabularna gra akcji stworzona przez studio BioWare, a wydana przez Electronic Arts. Trzecia część serii jest zwieńczeniem przygód komandor Shepard, ale twórcy zapowiedzieli, że seria będzie kontynuowana. Jeżeli ktoś grał w pierwszą i drugą część Mass Effect może importować postać, którą grał. Decyzje podjęte w pierwszej jak i drugiej mają wpływ na to, co wydarzy się w trzeciej. Przy tworzeniu postaci można wybrać jedną z sześciu klas. Są to: żołnierz, szpieg, szturmowiec, strażnik, adept i inżynier. Każda z nich zawiera specjalne moce, które później będzie można użyć. Rozgrywka rozpoczyna się na ziemi w trakcie spotkania komandor Shepard z radą obrony, której próbuje powiedzieć, że nie są przygotowani na atak Żniwiarzy, ale spotkanie przerywają Żniwiarze, którzy pojawili się wcześniej niż wszyscy sądzili. Zaczyna się ewakuacja ludzi, ale większość statków próbujących opuścić miasto, zostaje od razu zniszczona. Na początku, kiedy już mamy kontrolę nad postacią, dowiadujemy się, jak nią chodzić, skakać, przeładowywać broń, rzucać mocami itp. W czasie naszej podróży po różnych planetach spotykamy członków naszej poprzedniej załogi, którzy dołączają do nas. Wykonując zadania główne jak i poboczne, zdobywamy armię, która jest w stanie powstrzymać Żniwiarzy. W skład armii wchodzi różne rasy, np. asari, drelle, kroganie, salarianie, quarianie, turianie, gethy i batarianie. W trzeciej części Mass Effect twórcy zrezygnowali z polskiego dubbingu. Jednym może się to podobać, a drugim nie. Mnie osobiście podobał się dubbing, ponieważ podczas wykonywania różnych misji z dwoma towarzyszami u boku jest się zajęтым bieganiem do jakiegoś punktu lub pokonywaniem przeciwnika, więc dodając do tego tekst, który trzeba przeczytać nie można całkowicie skupić się na wykonywanym zadaniu. Miejsce, gdzie znajduje się cała załoga, jest statek o nazwie Normandia, a miastem, w którym wykonuje się wiele misji i kupuje nowe bronie, pancerze itp. jest Cytadela. Oprawa graficzna w grze stoi na bardzo wysokim poziomie tak samo jak i dźwięki, które nadają niesamowity klimat. Uważam, że gra jest godna polecenia. Zapewnia ona kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy. Szczególnie polecam ją osobom, które lubią gry, w których można się wcielić osobę z nadprzyrodzonymi mocami, która jednoczy wszystkich aby pokonać wroga.

Kamil Kowalski



Flash Mob

Myślę, że niewiele osób słyszało o Flash Mobie, ale założę się, że znajdzie się ktoś, kto widział to niezwykle i bardzo zaskakujące wydarzenie. Co trzeba zrobić, by coś takiego obejrzyć?

Co to Flash Mob?

W dosłownym tłumaczeniu z języka angielskiego Flash Mob oznacza sztuczny tłum. Osoby biorące udział w tym wydarzeniu zbierają się w jednym miejscu, aby w krótkim czasie przeprowadzić zaskakujące widowisko. Pierwszy raz zorganizowano coś takiego w Polsce, w 2003 roku. Flash Mob polegał na tym, że 60 osób zachwycało się doskonałością bułek z serem. Co trzeba zrobić, by zobaczyć to wydarzenie? Znaleźć się w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie!

Która to lewa? Grup

Od niedawna we Wrocławiu funkcjonuje grupa organizująca taneczne Flash Moby. Jak powstała? Zaczęło się od przygotowań do udziału w Gangam Style na Wrocławskim rynku. Niestety, nie doszło do występu. Później narodził się pomysł stworzenia stałej grupy. Początki były ciężkie, przychodziły nowe osoby, które zaraz odchodziły, ale z czasem udało się stworzyć grupę składającą się z 45 osób, która zaczęła przygotowania do swojego pierwszego Flash Mobu świątecznego. Aktualnie liczba członków zwiększa się, a liderka ma nadzieję, że kolejne Flash Moby będą organizowane z coraz to większą liczbą osób.

Skąd nazwa?

Chyba każdy przyzna, że nazwa nowopowstałej grupy Flash Mobowców jest dość oryginalna. Pomysł narodził się na jednej z prób. Członkowie, Która to lewa? właśnie uczyli się nowego układu. Alicja Makowska, założycielka grupy, powiedziała, że kroki do układu zaczynamy od lewej nogi. Zaraz wszyscy chórem zapytali się, która to lewa, dając jednocześnie oryginalny pomysł na nazwę grupy.

Świąteczny Flash Mob i co dalej?

20 grudnia grupa doczekała się swojego pierwszego występu, który odbył się w Galerii Dominikańskiej. Teraz szykują się do kolejnego Flash Mobu w stylu lat 50-tych, który odbędzie się na Wrocławskim rynku, a zaraz po tym czekają ich przygotowania do trzech kolejnych. Grupa dostała też świetną propozycję reprezentowania firmy Cinnabon, która już niedługo otworzy swój pierwszy sklep w Polsce. Oczywiście na uroczystym otwarciu pierwszego sklepu nie zabraknie tam Która to lewa? Grup.

Patrycja Krupa

Recenzja *Hobbita*

Większość z nas wspomina powieść Tolkiena jako jedną z najlepszych w literaturze fantasty. Właśnie z tego powodu chętnie kupiliśmy bilety na ekranizację „Hobbita”. Okazuje się jednak, że to pieniądze wyrzucone w błoto. Fabuła jest nieprzemyślana, a efekty specjalne nie robią większego wrażenia na tych, którzy widzieli wcześniej trylogię „Władcy Pierścieni”. Jacksonowi zdawało się chyba, że dokona przełomu, film niestety okazał się klapą.

Reżyser dodał wiele od siebie, co tylko psuje fantastyczny klimat Tolkiena. Początkowa scena w norze Froda ciągnie się tak długo, że po niej, miałam ochotę wybiec z sali, gdyż nie wiedziałam, co może zaskoczyć bardziej.

Z jednej strony to dobrze, że twórcy zwracają uwagę bardziej na akcję, niżeli na nudne sceny długich rozmów. To w końcu film przygodowy. Pozostawiam jednak pod znakiem zapytania to, czy ludzie właśnie nienasyceni tejże części przybyli do kin, zappełniając niemal wszystkie sale w całości.

Nie polecam, w szczególności fanom literatury i kina fantastycznego. To zdecydowanie nie jest film dla was. Brak w nim magii, która wypełnia wasze ulubione powieści. Szkoda czasu, pieniędzy ... Tak właściwie, szkoda wszystkiego, czym musielibyście zapłacić za obejrzenie tego ‘czegoś’.

Urszula Stankiewicz



Trzecioklasiści w Ossolineum

W ramach ostatnich lekcji wychowawczych uczniowie klas trzecich udali się do Zakładu Narodowego im. Ossolińskich we Wrocławiu. Dla nieorientowanych: Ossolineum to instytut ufundowany przez Józefa Maksymiliana Ossolińskiego, w którym zgromadzono cenne zbiory książek i rękopisów. Do niedawna w skład Ossolineum wchodziło również wydawnictwo. To miejsce jest kojarzone z biblioteką uniwersytecką i rzeczywiście większość osób korzystających ze zbiorów, to studenci. Rękopisów nie można oglądać, bo mogą ulec zniszczeniu, ale w Internecie można znaleźć ich skany.

Obejrzelśmy tam prezentację dotyczącą polskich noblistów. Może kilka słów o nagrodzie Nobla. Jest przyznawana za szczególne zasługi w zakresie nauki (szczególnie w dziedzinie chemii, fizyki i medycyny), literatury albo za szczególne działania na rzecz pokoju.

Pierwszym noblistą, o którym usłyszeliśmy, był Henryk Sienkiewicz (1846 – 1916). Nagrodę Nobla otrzymał w 1905 roku za całokształt twórczości. Pierwsze kroki w świecie literatury stawiał jako dziennikarz. Jego utwory były drukowane w gazetach. Największe dzieła pisarza to m.in.: *Quo Vadis?*, *W pustyni i w puszczy*, *Krzyżacy*, *Na marne*, *Trylogia*, czyli: *Ogniem i mieczem*, *Pan Wołodyjowski* i *Potop* oraz *Latarnik*, *Janko Muzykant*, *Szkice węglem*. Wiele powieści i nowel Sienkiewicza zostało zekranizowanych, a on sam był naprawdę bardzo popularnym autorem. Żył w czasach pozytywizmu i w jego utworach wyraźnie można dostrzec charakterystyczne cechy literatury tego okresu.

Drugim bohaterem prezentacji był Władysław Reymont (1867 – 1925). Nagrodę Nobla dostał w 1924 roku za czterotomową „epopeję chłopską”, czyli powieść pt. *Chłopi*, opowiadającą o losach ludności pewnej wioski. Każdy tom opisywał jedną porę roku. Inne utwory Reymonta to *Bunt* opowiadający o zwierzętach, które postanowiły (jak sugeruje tytuł) zbuntować się przeciwko człowiekowi. Rewolucja zaczyna się od pięknych haseł typu „Równość, sprawiedliwość i szczęście dla każdego”, a kończy na krwawej rzezi – jak chyba większość rewolucji. Choć ta akurat powieść była zainspirowana rewolucją komunistyczną w 1917 roku, którą Reymont miał sposobność obserwować. Innym słynnym dziełem tego autora jest *Ziemia obiecana*, która została sfilmowana w 1927 roku przez Aleksandra Herta i w 1974 roku przez Andrzeja Wajdę. Ta historia opowiada o trzech przyjaciółach zakładających wspólnie fabrykę w Łodzi, która wówczas stała się miastem kapitalistycznym. Zresztą Reymont z reguły uważał, że środowisko miejskie jest środowiskiem „patologicznym”, a „naturalne” środowisko jest na wsi, wśród chłopów, a ich system wartości i sposób na życie jest właściwy. Podobnie jak Sienkiewicz, Reymont był twórcą pozytywistycznym.

Kolejna postać, która była prezentowana w ramach wykładu, wychodzi poza regułę Nobla literackiego. Nagrodzono ją za osiągnięcia w dziedzinie nauk ścisłych. Na dodatek była to kobieta. Ściślej rzecz biorąc- pierwszą kobietą naukowcem na świecie. Mowa o Marii Skłodowskiej - Curie (1867 – 1934). Była prekursorką nowej gałęzi chemii – radiochemii; razem z mężem opracowała teorię promieniotwórczości i wynalazła pierwiastki: polon i rad.

Pierwszy raz dostała Nobla w 1903 roku razem z mężem i Henrim Becquerelem za badania nad promieniotwórczością, a po raz drugi w 1911 roku za wydzielenie czystego radu. Jest jedyną kobietą dwukrotnie nagrodzoną Noblem i jedynym uczonym nagrodzonym w dwóch różnych dziedzinach. Podczas I wojny światowej Maria Skłodowska - Curie wpadła także na pomysł zorganizowania specjalnych samochodów, które będą jeździły na pola bitwy i w których będzie można prześwietlać rannych. Mąż, Piotr Curie, prowadził badania razem z nią i zawsze byli sobie bardzo bliscy. Zginął w 1916 roku potrącony przez konny wóz ciężarowy. Żona kontynuowała jego pracę naukową w katedrze z fizyki i prowadziła tam wykłady. Maria Skłodowska - Curie zmarła z powodu złośliwej anemii wywołanej m.in. chorobą popromienną.

Ostatnim laureatem nagrody Nobla, którego losy poznaliśmy podczas prezentacji, był Czesław Miłosz (1911 – 2004). Został nagrodzony w 1980 roku w dziedzinie literatury. Przed wojną jego wiersze miały tematykę katastroficzną, z częstymi wizjami apokalipsy. Ich cechą charakterystyczną jest rozmach, metaforyczność i rytmiczność. Utwory z okresu powojennego mają tematykę bardziej filozoficzną, dotyczą mentalności, sumienia, wiary i pragnienia odbudowania wartości kultury europejskiej. W czasach PRL poeta został uznany za zdrajcę i uroczyście potępiony przez Związek Literatów Polskich i niektórych autorów. Część środowiska emigracyjnego również była mu nieprzychylna z powodu jego początkowego poparcia dla przemian w Polsce. Jego wiersze były zakazane i drukowane jedynie w podziemiu lub przemycane z zagranicy. Zmieniło się to dopiero po otrzymaniu nagrody Nobla, ale nawet po tym utwory Miłosza były cenzurowane.

Prezentacja przybliżyła nam życie i osiągnięcia polskich noblistów. Szkoda tylko, że zabrakło w niej anegdot, w które obfituje życie każdego człowieka, nawet jeżeli jest nim uczony lub literat.

Emilia Biesiada,



Krótką historia Dnia Kobiet

Pierwsze obchody Narodowego Dnia Kobiet odbyły się 28 lutego 1909 r. w Stanach Zjednoczonych, jednak za pierwowzór uznaje się umówienie rzymskie *Matronalia*. Było to starożytne święto przypadające na pierwszy tydzień marca, związane z początkiem nowego roku, macierzyństwem i płodnością.

W dzisiejszym świecie wielu osobom to święto kojarzy się z czasami PRL-u, kiedy to wręczano masowo goździki oraz produkty użytku codziennego tj. kawa, mydło, ręczniki, rajstopy. Współcześnie Dzień Kobiet w Polsce jest obchodzony 8 marca. Natomiast w innych krajach święto to przypada w różnych dniach. Wtedy też mężczyźni obdarowują swoje matki, żony, córki, przyjaciółki i koleżanki drobnymi upominkami. Najczęściej są to kwiaty, słodkości lub biżuteria.

Agnieszka Barton, Patrycja Fedorszczak

W imieniu całej redakcji *Kulturki* życzymy wszystkim Paniom oraz uczennicom z naszej szkoły składamy najserdeczniejsze życzenia; spełnienia marzeń oraz uśmiechu na twarzy.

Redakcja



Tolkienowskie Inspiracje

Zemgan

Z daleka już widać było Góry Mgliste, więc wędrowcy przyspieszyli kroku. Im szybciej szli, tym bardziej góry się oddalały. Gandalf ze zdziwieniem przyglądał się całej sytuacji, a jednocześnie wyczuwał nową nieznaną magię. Nie działało się nic niepokojącego, więc zmęczeni wędrowcy położyli się spać. W nocy usłyszeli hałas, jakieś cienkie głosiki. Okazało się, że przez przypadek weszli do krainy Skalnych Skrzatów. Mali mieszkańcy potrafią wytwarzać wspólnie pole, które ochrania ich przed niebezpieczeństwem i jest ono jednocześnie ich krainą o nazwie Zemgan. Pole jest niewidzialne dla innych istot i dlatego wędrowcy nie wiedzieli, że przekroczyli jego granicę. Skrzaty zaczarowały podróżników, aby dowiedzieć się jakie są ich zamiary. Gandalf porozumiał się ze Starym Skalnym Skrzatem, aby pomógł im opuścić Zemgan. Skrzat zdjął czar z grupy przyjaciół i wskazał im drogę wyjścia z magicznej krainy. Wędrowcy niezwłocznie wyruszyli w stronę Gór Mglistych.

Monika Czaja



Marzec 2013

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	So	N
					1	2
					Dzień Puszystych	
3	4	5	6	7	8	9
Międzynarodowy Dzień Pisarzy		Dzień Dentysty	Dzień Logopedy		Dzień Kobiet	Dzień Psa
10	11	12	13	14	15	16
40 Męczenników—Dzień Mężczyzn		Dzień Sołtysa	Światowy Dzień Drzenki w Pracy	Dzień Liczby Pi	Światowy Dzień Poezji	
17	18	19	20	21	22	23
Światowy Dzień Morza	Europejski Dzień Mózgu	Dzień Wędkarza	Dzień Astrologii	Pierwszy Dzień Wiosny Dzień Wągarowicza	Światowy Dzień Wody	Dzień Wiatry
24	25	26	27	28	29	30
Niedziela Palmowa Narodowy Dzień Życia	Dzień Czytania Tolkiena		Międzynarodowy Dzień Teatru		Dzień Metalowca	Dzień Budynku

Tolkienowskie Inspiracje

Tajemnicza dolina

Była to niewielka dolina o surowym, wysokogórskim wyglądzie. Nigdzie nie można było dostrzec drzew ani nawet kosodrzewiny, która tak bujnie porastała stoki poniżej. Kępy traw pojawiały się tak rzadko, że nie starczyłoby ich do wykarmienia nawet jednego kuca. Gdziekolwiek byś się nie obejrzał, widać było jedynie ciemnoszare, granitowe skały i płaty przybrudzonego śniegu. Kilka metrów od wędrowców rozpościerało się gładkie jak lustro jezioro, idealnie odbijające dolinę i otaczające ją góry. Szczyty wokół były ostre i wystrzępione, sprawiały wrażenie, jakby za wszelką cenę próbowały zatrzymać pędzące po niebie chmury. Wiał zimny, porywisty wiatr. Wędrowcy słyszeli przeciągłe, niesamowite świsty. Z pewnością nie było to dobre miejsce na obóz. Dolina sprawiała wrażenie, jakby nigdy nie zagościło w niej życie. Ale była na swój dziki, surowy sposób piękna.



Nasza twórczość

"Po świętach"

Witajcie chłopcy i dziewczęta,
Niestety skończyły się już święta.
Podręczniki powracają
Do nauki zapraszają
Czas wyteńczyć swoje główki,
Gdy szykują się kartkówki.
Marzycielski wzrok maślany,
Znika, gdy pojawiają się sprawdziany.
Jedyne co teraz pozostaje,
To na ferie oczekiwanie.



Adrianna Wróbel,

"Sen"

Stoisz na pustkowiu, a wokoło,
Tylko śnieg, wszędzie biało,
Ruszasz, idziesz przed siebie
I zatrzymujesz się przy wielkim dębie,
Gałęzie, jego niczym schody wyrosły,
Prowadzą na szczyt daleki, wzniosły
Na stopni końcu, potężne wrota
Nie większe, niż nie jedna grota.
Nagle otworzyły się, a ty się przebudziłeś
I z własnymi myślami borykałeś,
Czy to ma znaczenie,
Czy to zwykłe fantazji tchnienie.

Adrianna Wróbel



