



GAZETA Y ROGAMI

Gazetka z rogami Nr 2 12/13 Cena 3 zł.

Ciekawostki

Opowiadania

Gry komputerowe

Dowcipy



Redaktor naczelny: Aleksandra Białek

Aniela Wojciechowska, Paulina Dąbrowska, Julia Kulpa, Natalia Klusek,
Karina Piątkowska, Tymon Potowski, Dorota Cichocka, Piotr Koźmiński,
Mateusz Przybytniak, Dominika Dolna, Tomek Murawski, Michał Geneja

WARTO ZAGRAĆ, WARTO ZNAĆ.

PRZEGLĄD WYBRANYCH GIER NA RÓŻNE PLATFORMY.

Awesomenauts to dzieło holenderskiego studia Romino Games, które w dorobku ma bardzo dobrze przyjętą przez graczy i krytyków dwuwymiarową strategię czasu rzeczywistego Swords & Soldiers. Tym razem deweloperzy, wywodzący się ze znanej uczelni Utrecht School of the Arts, postanowili stworzyć grę z gatunku MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) inspirowaną klasycznymi kreskówkami z lat 80. ubiegłego wieku. Rozgrywka w Awesomenauts utrzymana jest w klimacie platformówki 2D. Gracze kierując poczynaniami małych odrzutowych plecków, żab z tomahawkami, dziwacznych robotów i innych równie

absurdalnych postaci mają za zadanie pokonać przeciwnika. Nie brakuje przy tym akcentów humorystycznych, chociażby w postaci akcesoriów i umiejętności bohaterów gry.

Pod względem oprawy wizualnej Awesomenauts wyróżnia się kreskówkową stylistyką i bogactwem kolorów. Jak przystało na produkcję z gatunku MOBA, w grze wykorzystano szereg funkcji sieciowych, pozwalających toczyć emocjonujące pojedynki z przeciwnikami z całego świata.

Ocena:

gra średnio dobrej grafiki ale zawsze według mnie będzie najlepszą grą w 2d.





CHIVALRY

Medieval Warfare

Chivalry Medieval Warfare to niezależna gra akcji sfinansowana przez graczy w serwisie crowdfundingowym Kickstarter. Gra została wyprodukowana i wydana przez Torn Banner Studios, jej światowa premiera odbyła się 16 października 2012 roku.

Chivalry Medieval Warfare to gra akcji przeznaczona do rozgrywki wieloosobowej, w której gracze wcielają się w rycerzy i toczą bitwy na średniowiecznych arenach. W zależności od upodobań gracz może wybrać perspektywę pierwszej, lub trzeciej osoby.

Gracz wciela się w rycerza należącego do jednej z dwóch frakcji – Zakonu Masońskiego, albo Rycerzy Agathiańskich i jednej z czterech klas. Postać można wyposażać w broń główną, poboczną oraz wyekwipować w dodatkowe przedmioty takie jak tarcze, noże do rzucania i bomby zapalające. Gracz w trakcie walki może ciąć w poziomie, w pionie, pchnąć oraz łączyć ciosy w różne kombinacje. Ponadto

może blokować ataki innych graczy oraz kopać, aby przełamać blok i wykonać fintę.

Chivalry Medieval Warfare zostało ciepło przyjęte uzyskując średnią ocen 83.75% i 79/100 w agregatorach GameRankings i Metacritic. Nathan Meunier z serwisu IGN zachwalał rozległe mapy na których gracze toczą bitwy, system walki oraz satysfakcjonującą rozgrywkę. Natomiast krytykował strzelania z łuku, które jest niedopracowane i bezwartościowe w trakcie walki z innymi graczami oraz ograniczenia klas.





OGIEŃ I WODA



To jest gra podzielona na trzy świątynie: lodu, światła i lasu. Gra polega na tym by dogadać się ze swoim partnerem, bo inaczej nie da się jej przejść. Wodą steruje się następującymi klawiszami: W, S, A, D. Natomiast ogniem steruje się głównymi strzałkami. W świątyniach są rzeki ognia i wody obie postacie mogą przechodzić tylko przez swój żywioł. W

świątyni lodu ogień morze przechodzić po wodzie kiedy jest zamrożona. W świątyni światła najczęściej są murki i promienie światła. Całość jest zbudowana z jasno pomarańczowych cegieł. We wszystkich świątyniach są brylanty czerwone i niebieskie przyporządkowane do odpowiednich postaci.

Leśna świątynia jest zbudowana z ziemi i liści. Tło tej świątyni jest ciemno zielone. Grę tę znajdziecie na stronie www.ogień-i-woda.pl.

Dorota Cichocka i Natalia Namysłowska 4B

WII SPORTS

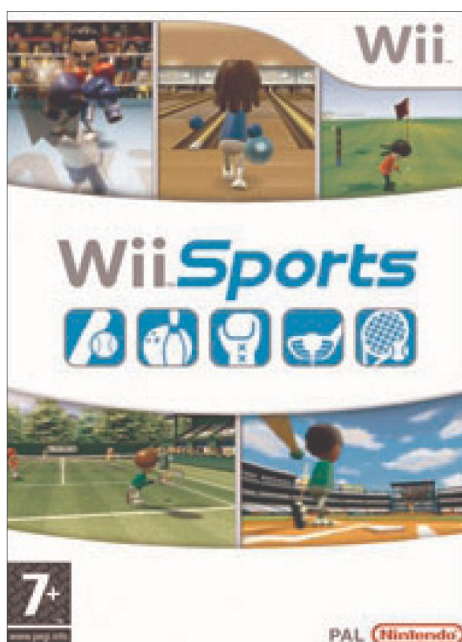
Wii Sports jak sama nazwa wskazuje to gra sportowa. Do wyboru gracz ma kilka zróżnicowanych dyscyplin. Pilot reaguje bardzo dobrze lecz grafika mogłaby być lep-

sza i powinno być więcej sportów, bo jest ich tylko 5.

Ocena 7/10

Piotr Koźmiński

www.gryonline.pl



SUPER MARIO 64 DS. PAPER MARIO STICKER STAR



W tej grze razem z Mario, Wario, Luigi i Yoshi ratujesz księżniczkę Peach. Bardzo dobra jakość gry. W grze wchodzisz do różnych obrazowych światów i w każdym jest kilka poziomów, a po ich ukoń-

czeniu dostajesz power star. W grze jest 150 power stars, aby ukończyć grę trzeba zebrać wszystkie. Na początku gry otrzymujesz 3 bonusowych wrogów do pokonania. Na początku możesz grać tylko Yoshim, a po pokonaniu wroga zdobywasz klucz którym odblokowujesz kolejną postać. Na końcu gry trzeba pokonać Bowsera, głównego wroga. W grze jest też jeden dodatkowy świat. Każda postać ma w grze siedem królików, które musi złapać.

W grze są też power flowers, które dają specjalne zdolności, u Yosiego jest to zianie ogniem, u Mario unoszenie w powietrzu, u Luigiego przenikanie przez ściany, a u Wario bycie metalowym.

Piotr Koźmiński



Bowser niszczy sticker fest kradnąc sticker comet. W tej grze chodzisz po papierowym świecie i zbierasz części sticker comet, a jest ich 5. Każdą znajdujesz po pokonaniu wroga, 6 część po poko-

naniu Bowsera. Walczysz na specjalnych planszach używając bat tle stickers i rare stickers. Jest też opcja skoku młota i papierze. Papierze to opcja wklejania i odklejania. Piękna grafika.

Moja ocena 10/10.

Piotr Koźmiński

www.mariowiki.com

www.papermario.com

nintendo.com



CYKL GIER SCOOPY DOO

Scooby - Doo and the spooky swamp to druga gra ze Scooby - Doo i jego paczką. W tej grze wybieramy się na ciemne bagna i staramy się roz-

wikłać zagadkę pewnej dziewczyny. Sterowanie łatwe, grafika ładna, gra długa.

Moja ocena 10/10

Piotr Koźmiński

Scooby Doo First Frights. W tej grze rozwiązujesz 4 tajemnice. W każdej trzeba walczyć, uciekać oraz szukać tropów. W grze odblokowuje się też

kostiumy, każda postać ma inne zdolności. Grafika dobra, lecz gra bardzo szybko się kończy.

Ocena 8\10

Piotr Koźmiński



Obydwie gry wydano na Nintendo Wii



GITARA



Gitara

– instrument muzyczny z grupy strunowych szarpanych z pudłem rezonansowym, gryfem i progami na podstrunnicy. Przeważnie ma 6 strun, lecz można spotkać również gitary z 4, 5, 7, 8, 10 oraz 12 strunami. Instrument ten odgrywa ważną rolę w muzyce bluesowej, country, flamenco, rockowej oraz w wielu formach popu. Muzyk, który gra na gitarze to gitarzysta. Muzyk grający na gitarze basowej to basista (ewent. gitarzysta basowy).

wikipedia.pl

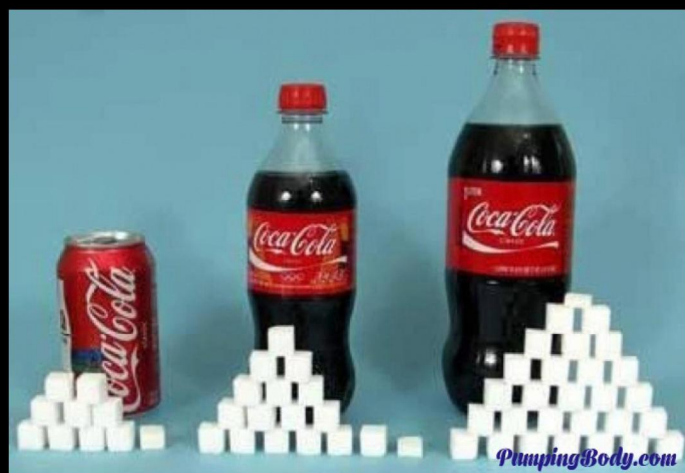
Tymon Potowski

CZY WIESZ, CO PIJESZ?

Coca Cola

Coca Cola zawiera wielkie ilości cukru. W litrowej butelce Coli jest aż szklanka cukru. Z czego 30 gram to maksymalne zdrowe dzienne spożycie. Pozostaje nam do zagospodarowania aż 7 i 1/3 dziennej porcji! Poza tym zawiera ona kwas fosforowy, który jest używany do produkcji nawozów sztucznych, lutowania, jest on także składnikiem odrdzewiacza.

Coca Cola posiada barwnik E 150d i możliwe, że jest on rakotwórczy, jak również może wywoływać nadpobudliwość i problemy z jelitami.



Czy nadal masz ochotę na ten sztuczny napój???

Maksymilian Świrski



„Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia”



„Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia”- jest to kontynuacja powieści J.R.R. Tolkiena „Hobbit, czyli tam i z powrotem”. Są jeszcze dwie części tego filmu. „Władca Pierścieni: Dwie wieże”, a także „Władca Pierścieni: Powrót Króla”.

„AVATAR”



„Avatar”- film ten powstał w 2009 roku. „Avatar” jest najbardziej dochodowym filmem w historii kina. Opowiada o jakimś mężczyźnie, który nosi imię Jake. Dostaje on zadanie przeszukania planety, na której mieszka obca rasa.

Dominika Dolna

„IGRZYSKA ŚMIERCI”

„Igrzyska Śmierci” to dramat science-fiction z 2012 reżyserii Gary’ego Rossa. Opowiada o dziewczynie, która żyje w przyszłości, a dokładniej w dwunastym dystrykcie. Nie ma już Stanów Zjednoczonych - zamiast nich na terenach Ameryki Północnej powstaje państwo Panem. Władze stolicy zmuszają podległe re-

jony do corocznej "daniny" w postaci chłopca i dziewczyny pomiędzy dwunastym a osiemnastym rokiem życia. Ofiary muszą brać udział w transmitowanym przez telewizję turnieju na śmierć i życie. Bierze w nim udział Katniss, czyli główna bohaterka tego filmu.

Dominik Dolna



Steam (ang. para) – system dystrybucji cyfrowej, system zabezpieczeń oraz system gry wieloosobowej stworzony przez Valve Corporation. Steam zastąpił WON,

oryginalny system gry wieloosobowej dla gry Half-Life. Odegrał ważną rolę na rynku gier komputerowych na jego wzór powstały inne systemy antypirackie.

Obsługiwane gry Steam początkowo używany był jedynie do dystrybucji i zarządzania grami stworzonymi przez Valve (w tym Half-Life, Half-Life 2) oraz ich modyfikacjami, np. Counter-Strike, jednak w chwili obecnej, platforma ta ma w bazie przeważającą liczbę gier, autorstwa innych developerów. We wrześniu 2012 roku za pośrednictwem tej platformy było dostępnych ponad 1700 gier.

Historia Platformę utworzono w 2003 roku. Rozwinięto w niej ideę sklepu, w którym można znaleźć więcej informacji na temat oferowanych tytułów, zobaczyć zdjęcia i oce-

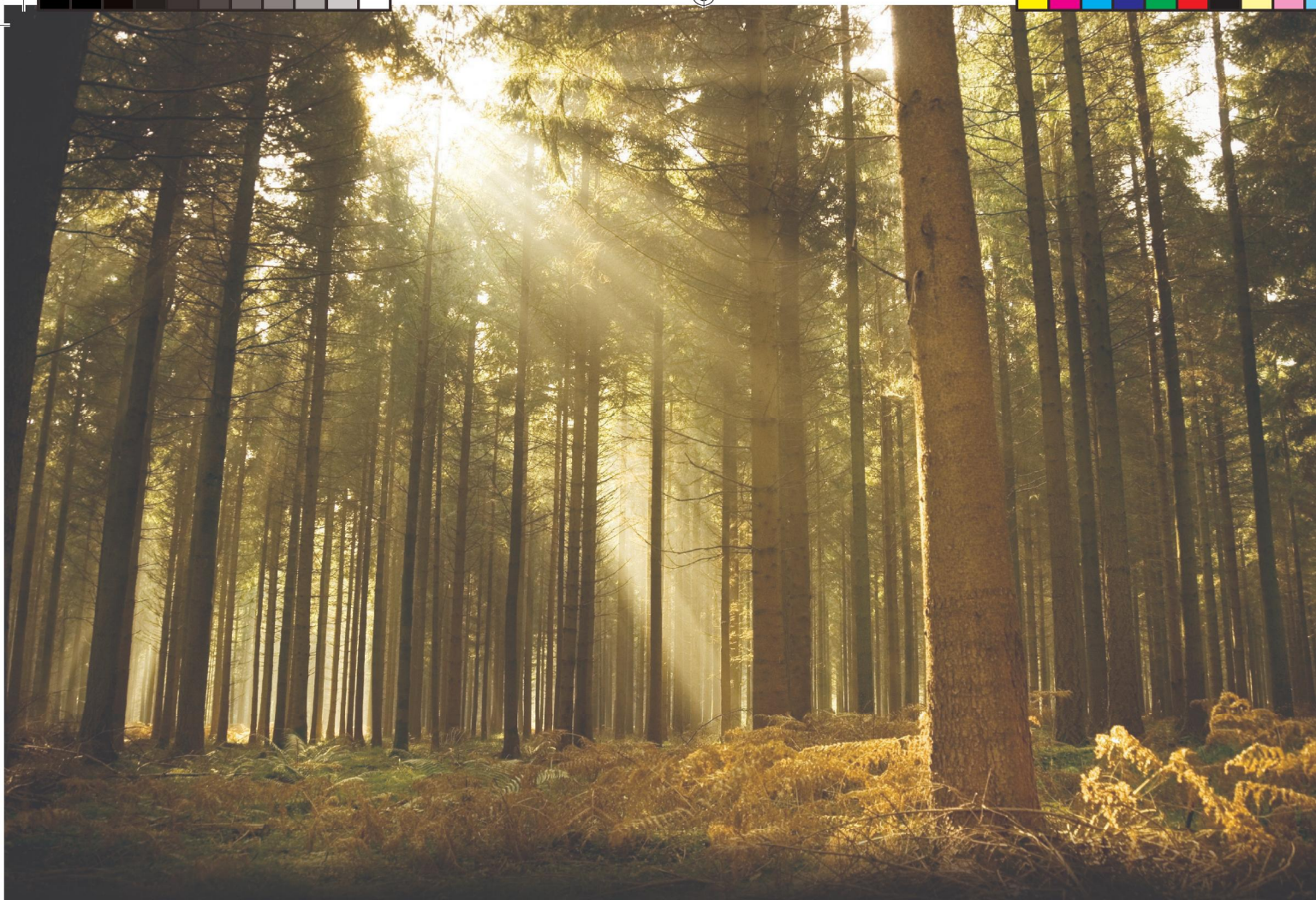
ny krytyków za pomocą serwisu Metacritic, a także pobrać ich wersje demonstracyjne. Utworzono również serwis „My Media”, umożliwiający pobieranie filmów wysokiej jakości.

31 maja 2006 roku uruchomiono wersję 3.0 usługi „Friends”, umożliwiającej komunikowanie się użytkowników Steama na poziomie gry.

Ja oceniam bardzo dobrze program steam dlatego że można na nim ściągać gry demo. Gry płatne na zachodzie kosztują około 18% mniej, w polsce niestety nadal jest drogo.

wikipedia.pl

Mateusz Przybytniak



LEŚNA PRZYGODA

Spacerowałem raz w le- sie gdy nagle zza drzewa wyskoczył wilk. Przestraszyłem się i krzyknąłem głośno. Po chwili zjawił się czerwony kapturek i kopnął wilka w nos. Wilk się popłakał i uciekł.

-Kim jesteś?- zapytałem

-Jestem czerwony kapturek- odpowiedział nieznajomy

-Zacząłeś chodzić na karate?

-Tak.

-Skąd się tu wziąłeś?

-Zbierałem grzyby usłyszałem wilka i jestem.

-A skąd się wziąłeś w le-

sie?

-Głodny byłem bo jestem na wyprawie.

-Jakiej?

-Szukam księżniczki kapturkowej. Porwała ją babcia.

-To niebezpieczna wyprawa, mogę iść z tobą?

-Jasne!

-A skąd wiesz, że gdzieś tu została uwięziona?

- Ponieważ z tego lasu wysyłała listy. Szliśmy bardzo długo i spotkaliśmy wróżkę, która leciała na ptaku.

-Cześć!- zawołała

-Ćwir!- zawołał ptak

-Witajcie.- powiedział kapturek

-Dlaczego nie latasz wróżko?- spytałem

-Babcia wyrwała mi skrzydła.

-Ojej!- krzyknąłem

-Nic nie szkodzi! Skrzydła odrastają! Na razie Pinokio pożyczył mi ptaka. Kapturek twoja mama jest w północnym zamku.

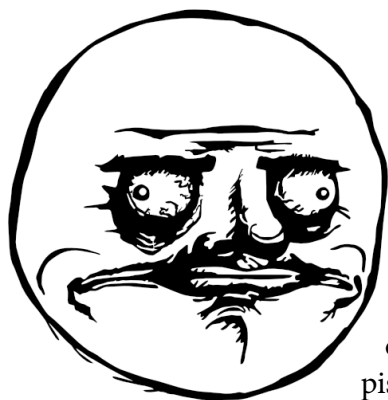
-Dzięki za wiadomość- powiedział kapturek

- Księżniczka jest twoją mamą?- spytałem

-Tak, chodźmy.

Biegliśmy długo, aż dotarliśmy do wielkiej wieży. Nagle usłyszeliśmy

krzyk. To była babcia. W jednej chwili uderzyła mną o kapturka. Ja straciłem przytomność, a w tym czasie kapturek zdążył powalić babcie, a wróżka zamieniła ją w kamień. Weszliśmy do wieży i zobaczyliśmy, że drzwi do komnaty księżniczki są zamknięte na szyfr. Na szczęście znalazłem kartkę z szyfrem i otworzyłem drzwi. Kapturek uwolnił mamę, a ja wróciłem do domu. I wszyscy żyli długo i szczęśliwie oprócz babci.



Me Gusta

Me Gusta to obrazek z serii Rage Comics, który przedstawia twarz o dziwnym wyrazie podpisaną "Me Gusta", co po hiszpańsku oznacza 'lubię to', 'podoba mi się'. Jest używana w 4 kratkowych komiksach i jako reakcja na jakiś obrzydliwy, odstręczający, dziwny obraz lub sytuację. Twórcą Me Gusta jest użytkownik serwisu Reddit o nicku Insert. Po stworzeniu obrazku wrzucił go na 4chan. Jako dowód przedstawia swój post w serwisie Tumblr - tutaj - oraz stronę w serwisie Deviant Art - tutaj. Pierwszy komiks został opublikowany na Reddit 18 marca 2010 przez użytkownika "me_gusta", który w komentarzu napisał, że znalazł obrazek na 4chan.

Znalezione w sieci przez:
Mateusza Przybytniaka

CZAS NA CHUCKA



- Chuck Norris potrafi zamknąć szufladę na klucz tak szybko, że jeszcze zdąży zostać w środku.
- Każdy wie, że Chuck Norris doliczył do nieskończoności dwa razy. Ale nie każdy wie, że zaczynał od minus nieskończoności
- Chuck Norris nie zmiata kurzy, to kurze zmiatają przed nim.
- Chuck Norris ma w swojej drukarce tylko czarny tusz. Nie przeszkadza mu to jednak w drukowaniu kolorowych zdjęć
- Chuck Norris na kłacie ma wytatuowaną mapę teksasu. W skali 1:1.
- Kręgi w zbożu to sposób Chucka Norrisa aby wytłumaczyć światu, że kiedy on mówi "leżeć!" to słucha nawet zboże
- Chuck Norris potrafi upiec tosty w lodówce.
- Chuck Norris potrafi nalać wody do sitka.
- Wystarczy, że Chuck Norris spojrzy na równanie matematyczne a X sam się ujawnia.
- Ślimak, ślimak pokaż rogi... Chuck cię kopnie z prawej nogi.
- MacGyver potrafi zrobić z nici i kawałka deski betoniarkę, a Chuck z betoniarki nić, deskę i zostanie mu na rower

- Chuck Norris je tylko i wyłącznie mięso... ale nie przeszkadza mu to być wegetarianinem.
- W Top Gear nigdy nie nabijali się z samochodu Chucka Norrisa. Nigdy.
- Chuck Norris z samych grzybów potrafi ugotować zupę... pomidorową.
- Chuck Norris potrafi nacisnąć Ctrl-Alt-Del jednym palcem.
- Chuck Norris na obiedzie u Rysia z Klanu nie musi myć rącek. Nigdy.
- Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na dowolne zdjęcie z Chuckiem Norrisem dostępna jest tylko opcja "ustaw jako tapetę". Tylko.
- Kiedyś Chuck Norris wpadł pod pociąg. Stan pociągu oceniono jako krytyczny.
- Z rodziną dobrze wychodzi się tylko na zdjęciach. Z Chuckiem Norrisem wszędzie.
- Chuck Norris potrafi jeść trociny, a wydalać deski.
- Chuck Norris potrafi utopić rybę.
- Kiedyś Chuck Norris wygrał 1 na 1 z Jordanem. W butach narciarskich i kebabem w ręku.
- Dlaczego w Titanicu obsadzili w głównej roli Di Caprio? Bo Chuck Norris wszystkich by uratował.
- Chuck Norris potrafi załatać dziurę budżetową.
- Chuck Norris potrafi kozłować piłką lekarską na plaży.
- Kiedyś dla żartu porównano Stevena Seagala z Chuckiem Norrisem. Chuck się nie śmiał.
- Co się dzieje kiedy Chuck schodzi pod wodę i nie wypływa po 10 min? Woda zaczyna się dusić.
- Chuck Norris słyszy ultradźwięki oraz infradźwięki. Może też usłyszeć światło.
- Kiedyś Chuck Norris bardzo się spieszył do domu, dlatego wysiadł z metra i poszedł pieszo.
- Chuck Norris wie "jakby to było gdyby Cię nie było".
- Kiedy dzieci idą spać, sprawdzają czy pod łóżkiem nie ma potwora. Kiedy potwór idzie spać, sprawdza czy pod łóżkiem nie ma Chucka Norrisa.
- Chuck Norris pije piwo prosto z cysterny. Później zgniata ją na czole.
- Górniak śpiewa to nie ja byłem ewą. Bo Ewą był Chuck Norris.
- Chuck Norris nie potrzebuje szafy żeby dostać się do Narni
- Kiedy Chuck Norris był mały bawił się łopatką. Tak powstała Nizina Amazonki.
- Bazyliśzek nie zginął od spojrzenia w lustro. On zginął od spojrzenia Chucka Norrisa.
- Chuck Norris potrafi zawrócić Wisłę kijem.
- Przeciętny człowiek nie zdaje sobie sprawy, że "Strażnik Teksasu" to tak naprawdę reality show.

Wybrał: Tomek Murawski

SPOTKANIE Z KRZYSZTOFEM HOŁOWCZYCEM

W dniu 08.03.2013r. spotkał się z klasami starszymi sławny kierowca rajdowy Krzysztof Hołowczyc. Na sali padły pytania z kategorii: dzieciństwo, rajdy i życie prywatne.

Na pytania z kategorii dzieciństwo, które brzmiały:

Czy miał pan rodzeństwo?, Kiedy zaczęła się pana przygoda z wyścigami?

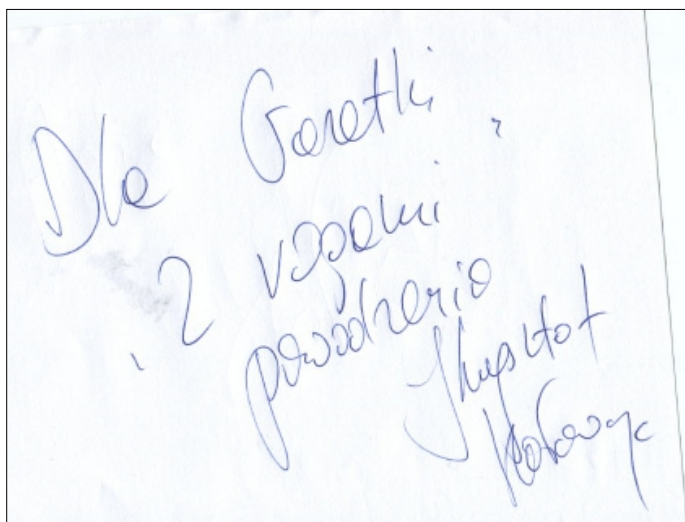
Odpowiedział: Nie, nie mam rodzeństwa, ale za to mam trzy córki. Moja przygoda zaczęła się od rywalizacji gokartami.

Z kategorii rajdy były pytania o rajd Dakar, tak różne, że gdybyśmy wszystkie je opisały, to zajęłoby nam to kilka stron, więc napiszemy o najciekawszych rzeczach. Przygotowania do rajdu trwają nawet kilka miesięcy, pan Krzysztof mówił, że nie są łatwe. Z opowieści zrozumieliśmy, że spędza je w górach, ponieważ wtedy ćwiczy swoją kondycję.

O życiu prywatnym pan Krzysztof powiedział nam ciekawe rzeczy. Na co dzień jeździ Nissanem. Oprócz wyścigowych samochodów lubi także samochody terenowe, którymi można „przejechać przez wszystko”, jak sam powiedział. Na pytanie „Jakie jedzenie lubisz najbardziej?” odpowiedział, że sushi, włoskie jedzenie, ale i inne przysmaki.

Bardzo przyjemnie było o tym wszystkim posłuchać.

Paulina Dąbrowska, Julia Kulpa, Aniela Wojciechowska



PROJEKT MEWA



Przez najbliższe dwa lata w naszej szkole będzie odbywał się projekt MEWA, czyli projekt, w którym udział biorą: szkoła w Belgii, Anglii, Szwecji, Turcji i nasza. Podczas projektu będziemy kręcić filmy krótko metrażowe i pisać scenariusze. W tym czasie uczniowie chcący brać udział w wymianach muszą nazbierać jak najwięcej punktów za różne prace związane z Polską, ponieważ każdy kraj przedstawia w projekcie swoją ojczyznę i jej przyrodę. Na lekcjach pisaliśmy też o mewie pospolitej a chętni robili prace samodzielne.

Aleksandra Białek kl. 5a

PEWNEGO DNIA NA MARSA SPADŁA GWIAZDA.

Wszyscy Marsjanie chcieli ją znaleźć i odesłać z powrotem.

Niestety gwiazda wylądowała po ciemnej stronie Marsa, na którą wybierają się tylko najodważniejsi. Wybrano dwie dziewczynki i jednego chłopca. Dziewczynki miały po dziesięć lat, a chłopiec dziewięć lat. Wszyscy byli do siebie podobni, ponieważ mieli brązowe włosy i niebieskie oczy, a ich imiona brzmiały: Kasia, Ela i Maciek. Dzieci wyruszyły z samego ran-



ka. Już na początku drogi czekała wioska Indianin. W wiosce dzieci przyjęto bardzo miło. Indianie na złotej tacy podali im jedzenie. Po obiedzie dzieci wyruszyły dalej w drogę. Ela na drodze zobaczyła małą Marsjańską żabkę.

- Zgubiłam się. pomożecie mi? - zapytała żabka

- Tak, a jak ci na imię? - odpowiedziała pytaniem na pytanie Kasia.

- Jadzia - powiedziała podenerwowana żabka

- Ekstra, kolejna dziewczyna - pomyślał zdenerwowany Maciek.

- Kiedy będzie chłopak?

Dokładnie w tej chwili na powłokę Marsa spadł Kosmo - ptak.

- Złamałem skrzydło - powiedział ptaszek

- Pomożemy ci - powiedział Maciek.

Minęły dwie godziny i byli strasznie zmęczeni, więc poszli spać. Obudzili się w dziwnie pachnącym miejscu. Rozejrzeli się i zobaczyli czarownicę.

- No obudziliście się! - krzyknęła czarownica. - Ha, ha, ha, witam w starej wieży!

- Gdzie jest żabka Jadzia? - spytała Kasia

W moim lochu. - odpowiedziała nieprzyjemnym głosem czarownica. - Wasz ptak siedzi z żabką Andzię, czy jak ją tam nazwaliście

- To jest Jadzia. - powiedział Maciek

- Musimy ich uwolnić, tylko jak? - spytał Maciek ścisłym głosem

- Masz rację, chodźmy już. - powiedziała Ela

- Nie! - krzyknęła Kasia. - Zaczekajmy do momentu jak czarownica usnie

- Oni nic mi nie zrobią! Nie zrobią! - podśpiewywała czarownica

Wieczorem, gdy czarownica usnęła dzieci uwolniły zwierzątka i uciekły ze starej wieży. Biegły bardzo szybko, a po długim dystansie zobaczyli gwiazdę. Była małą kuleczką wiszącą w powietrzu.

- Witajcie mali Marsjanie - powiedziała gwiazda. - Nazywam się Pol.

- Ja jestem Ela, to jest Kasia i Maciek.

-Hm... - inni towarzysze upomnieli się o przedstawienie.

- O przepraszam to jest Żabka Jadzia, a to Kosmo Ptak - Pomórzcie mi wrócić do moich sióstr. Po prostu mnie podnieście, bardzo wysoko.

- Dobrze. - odpowiedziała Kasia

- Dziękuję wam.

Po drodze dzieci Spotkały mamę Marsjańskiej żaby. W wiosce, z której dzieci wyruszyły, zobaczyły ptaka szukającego swojego dziecka. Kosmo ptaszek i żabka Jadzia wrócili do rodziców. Wszyscy w wiosce czcili dzieci. Kasia, Ela i Marek byli uważani za bogów.

Dorota Cichocka 4b

PIŁKA WIDMO

Dawno, dawno temu za górami, za lasami żyła sobie zła czarownica. Miała na imię Kunegunda Gertruda Mała i miała tysiąc sto pięćdziesiąt dziewięć lat.

Pewnego dnia postanowiła zrobić najbardziej podłą żyjącą na ziemi formę życia. Nazwała ją PIŁKĄ WIDMO, wyglądała jak zwyczajna piłka do siatkówki w kolorach czerwonym, niebieskim, zielonym, białym i czarnym. Piłka Widmo była ukochaną pupilką wiedźmy. Niestety pewnego dnia porwał ją Bartłomiej Bartłomiejski i zawiózł do sklepu. Wiedźma nie mogła znieść utraty Piłki, więc postanowiła zemścić się na Bartłomieju i na sklepie w którym sprzedano piłkę.

Minął rok. Wiedźma zebrała już wszystkie składniki na przygotowanie „ZEMSTY”. W środę poszła do sklepu i podłożyła tam swój eliksir nieszczęścia. Eliksir wylewając się unosił dym, który sprawiał, że wszyscy ludzie byli źli i bardzo smutni. Potem postanowiła zemścić się na Bartłomieju. Ku jej zdziwieniu Bartłomiej był czarodziejem i mieszkał w świecie czarów, a tam wiedźma nie miała wstępu. Wiedźma była zrozpaczona, ciągle wołała: „Piłko, Piłeczko!!! Gdzie jesteś!!! Choć tu Piłko Widmo, czekam na ciebie!!!”

Piłkę Widmo dawno ktoś kupił, ale szybko zorientował się, że ona nie jest zwyczajną piłką, więc oddał ją swojemu koledze. Ten kolega nazywał się Marek i miał 12 lat, bardzo ucieszył się z piłki. Jednej nocy równo o 24 piłka usłyszała czarownicę, niestety musiała coś zrobić z Markiem, więc zamroziła go, że był kostką lodu. Piłka poturlała się do czarownicy, ale jej już tam nie było. Następnego dnia mama Marka zobaczyła Marka trzęsącego się z zimna, na pół przykrytego bryłą lodu.

- Co ci się stało? - zapytała mama Marka.

- Piłka!!! To piłka!!! - krzyknął Marek.

- Wiesz Marku, jeszcze jako mała dziewczynka czytałam o Piłce Widmo mówiono, że stworzyła ją czarownica i wszystkich zamrażała w bryły lody - powiedziała mama Marka.

- To może była ona - zamyślił się Marek.

Następnego dnia Marek poszedł do szkoły, a tam zobaczył tą samą piłkę. Domyślił się, że to jest Piłka Widmo.

Niewiadomo może piłka nadal żyje wśród nas i ciągle szuka czarownicy, a może tylko postanowiła zamrażać z zemsty lub znalazła czarownicę i żyje sobie z nią szczęśliwie. Nic nigdy niewiadomo!!!

Julia Kulpa 4a



DUCHY

Widuje się je na cmentarzach, w ruinach starych zamków i w nawiedzonych domach. Ale także na ulicy w środku miasta albo w mieszkaniu w bloku.

Zjawa:

- Można ją zobaczyć,
- zwykle ukazuje się jednej osobie,
- spokojna, statyczna, powolna,
- cicha,
- pojawia się nocą,
- jej pojawieniu się towarzyszy przenikliwie zimno,
- jest nieszkodliwa.

Poltergeist:

- Jest niewidzialny,
- świadkiem jego działania jest wiele osób,
- zachowuje się gwałtownie,
- hałaśliwy,
- pojawia się o każdej porze,
- nie ma zmian temperatury w pomieszczeniu,
- może być niebezpieczny.

Zjawy:

Podobno ponad połowa ludzi wierzy w duchy, a jedna czwarta twierdzi, że miała z nimi kontakt. W każdej kulturze występują duchy. Mnóstwo ludzi mówi, że widzieli je na własne oczy. Według legendy dusze zmarłych, które z różnych powodów nie mogą oderwać się od tego świata, wciąż wędrują po ziemi. Mają tu niezłatwione sprawy, więc ukazują się innym, najczęściej swoim bliskim, próbując

nawiązać kontakt i przekazać ważną wiadomość. Zjawy to także dusze ludzi, którzy umarli nagle i niespodziewanie. Ci po prostu nie zauważyli, że nie żyją. Dlatego wciąż „mieszkają” w swoich dawnych domach, „siadają” na ulubionych krzesłach i „przechadzają się” trasą codziennych spacerów. Istnieją nawet przypadki duchów samochodów i pociągów, które nadal są słyszane i widziane na trasach, którymi niegdyś jeździły. Nawet jeśli nie ma tam już drogi ani torów. Określane są jako pojazdy-widma.

Poltergeisty:

Są też inne duchy, zwane poltergeistami. Nie można ich zobaczyć, za to robią mnóstwo zamieszania. W domu, w którym zagnieździł się poltergeist, pojawiają się i znikają przedmioty, obrazy spadają ze ścian, nawet ciężkie meble latają po pokoju. Zapala się i gaśnie światło, sam odkręca się kran, słychać różne stuki i hałasy. Nie jest do końca pewne, czy poltergeist jest manifestacją ducha. Możliwe, że ktoś z mieszkańców takiego „nawiedzonego” domu ma zdolności telekinetyczne (umie przenosić przedmioty siłą umysłu) i nieświadomie z nich korzysta.

Dominika Dolna 6a



1. Nauczyciel Historii pyta Jasia:

Gdzie leży Hiszpania?

Jasio: Tam gdzie zawsze.

2. Jasiu pyta babci:

Babciu, jak ci smakował cukierek?

-Bardzo dobry.

-Dziwne! Ania go wypłula, pies go wypłuł, a tobie Smakował...

3. Pani w szkole zadaje pracę domową, żeby wiedzieć co jego rodzice robią w domu.

Mamo co robisz?

-nie nie teraz obieram ziemniaki.

Jasiu zapisuje.

-Tato co robisz?

- Nie nie teraz podpisuje dokumenty.

Jasiu zapisuje.

- siostra co robisz?

Siostra wtedy rozmawiała przez telefon

- ok

Następnego dnia pani mówi :

- Jasiu przeczytaj swoją pracę domową.

- Nie nie teraz obieram ziemniaki.

- Jasiu poproszę dzienniczek.

- nie nie teraz podpisuję dokumenty.

- Jasiu idziesz ze mną do dyrektora!

- ok.

Dominika Dolna 6a

