

Redakcja: Daryna Besshchastna, Alicja Błaszczuk, Wiktoria Bochnia, Franciszek Derbich, Julia Drabik, Melania Kosińska, Wilczan Mościcki, Maja Nikiel, Paweł Puterla, Franciszek Sajda, Zuzanna Sienniak, Zuzanna Stocka, Maria Trębińska, Hanna Wojtas, Grzegorz Wójciuk

Opiekunowie koła redakcyjnego: Marta Rutkowska, Wanda Wysocka

NUMER

3

LUTY
MARZEC 2024

Fair Play

Gazetka Szkoły Podstawowej nr 368 im. Polskich Olimpijczyków



Wstępniak od Redakcji...

Marta Rutkowska, Wanda Wysocka



Drodzy Czytelnicy,

Przed Wami wiosenno - świąteczne wydanie naszej gazetki szkolnej. Jak zwykle czekają na Was aktualności z życia szkoły, ciekawe artykuły, recenzje filmu, książki i gier zarówno planszowych jak i komputerowych, trochę humoru i zagadki do rozwiązania. Zwycięzcami z poprzedniego numeru zostali: Wiktoria Jakubiak 4d oraz Wiktor Książek 2h.

W imieniu całego zespołu redakcyjnego składamy Wam najserdeczniejsze życzenia świąteczne.

Wydarzenia ...

12.03.2024



EUFORIA

12.03-15.03.2024



DZIELNICOWE
MISTRZOSTWA
W SIATKÓWCE

21.03.2024



PIERWSZY DZIEŃ
WIOSNY

31.03-1.04.2024



WIELKANOC

Z życia szkoły!

„Superbohaterowie Uważności”

p. Joanna Jaruzal

KONCENTRACJA, UWAŻNOŚĆ, SAMOREGULACJA, ODPOCZYNEK – żadna z tych definicji nie jest obca uczniom klas 1B i 1G.

Superbohaterowie uważności to projekt współfinansowany przez m. st. Warszawa, w którym udział brali wyżej wymienieni uczniowie klas pierwszych. Celem projektu było wyposażenie dzieci w umiejętności uważności i koncentracji. Jednak, aby efekty programu były trwałe, część działań skierowana była do rodziców i wychowawców.

Podczas sześciu spotkań ze specjalistami stowarzyszenia QZMIANOM, uczniowie poznali metody koncentracji oraz sposoby radzenia sobie ze stresem, mieli okazję do wyciszenia i odpoczynku. Zajęcia te prowadzone były w miłej i serdecznej atmosferze, a dzieci z niecierpliwością czekały na kolejne spotkanie, odkrywając nową SUPERMOC UWAŻNOŚCI.



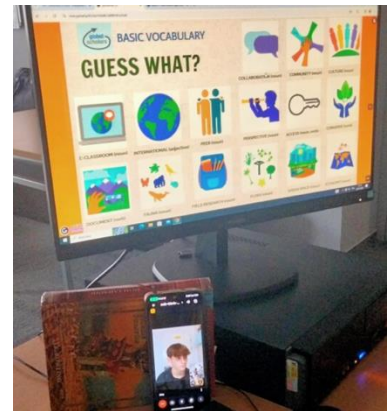
Guess what?

p. Małgorzata Sobczyk

Uczniowie klasy 7B, 7F oraz 8D brali udział w grze “GUESS WHAT?” realizowanej przy użyciu programu Genially wraz z partnerami programu Global Scholars z Hiszpanii. Połączenie online odbyło się 5 marca 2024 r.

Spotkanie dotyczyło praktycznego użycia słownictwa na temat ekologii i nawiązywało tematycznie do zagadnień z rozdziału czwartego “Our natural world”.

To była doskonała okazja do praktycznego użycia języka angielskiego i hiszpańskiego oraz naszej współpracy.



Wspieram, motywuję, nie hejtuję!

p. Beata Warda

1 marca w naszej szkole odbyło się podsumowanie dzielnicowego projektu **“Wspieraj, Motywuj, Nie Hejtuj – Od mowy nienawiści poprzez tolerancję do porozumienia”**, w którego realizację zaangażowali się uczniowie klas 3c, 6b, 6c, 6g. Wydarzenie miało na celu podniesienie naszej świadomości w zakresie trudności, z jakimi na co dzień spotykają się m.in. osoby z niepełnosprawnościami, osoby wykluczone z życia społecznego z uwagi na ich odmienność kulturową, kolor skóry, światopogląd, wyznawane wartości czy też wygląd zewnętrzny oraz zwrócenie uwagi na zjawisko hejtu, które coraz bardziej kreuje naszą rzeczywistość.

W wydarzeniu jako gość szkoły uczestniczyła Kinga Zawodnik – autorka projektu, która mierzy się z hejtem m.in. związanym z otyłością, z którą walczy od lat.

Uczniowie aktywnie uczestniczyli w realizacji wydarzenia, zaprezentowali scenki, pantomimę, piosenki, przygotowali wystąpienia i prezentacje, wzięli udział w aktywnościach zespołowych, których motywem przewodnim była walka z hejtem. Ważnym sprawdzianem empatii było uczestnictwo w krótkim warsztacie przygotowanym przez Kingę Zawodnik.

Nasi uczniowie pokazują czerwoną kartkę i mówią: STOP HEJTOWI!

Pamiętajcie: Każdy z nas jest wyjątkowy. Wspieram, motywuję, nie hejtuję!



EUFORIA

p. Marta Rutkowska

12 marca 2024 r. odbył się II Dzielnicowy Konkurs Tańca Sportowego EUFORIA 2024, którego organizatorem we współpracy z Białoleńskim Ośrodkiem Kultury była nasza szkoła.

Konkurs realizowany był w dwóch kategoriach: **plastycznym**, w którym uczniowie mieli niepowtarzalną okazję na wcielenie się w bohatera ulubionego filmu lub bajki; a także w **prześlądzie tańca sportowego**, w którym motywem przewodnim była oczywiście muzyka filmowa. Do udziału w konkursie zgłosiło się wiele szkół. W rywalizacji plastycznej niekwestionowani zwycięzcami okazali się uczniowie naszej szkoły, we wszystkich zdobyli I miejsce. W konkursie tanecznym w kat. juniorzy młodsi I miejsce zdobył zespół ze Szkoły Podstawowej nr 355 *Wedłowskie Chochliki*, natomiast w kat. juniorzy I miejsce przypadło zespołowi *Cheer Sparks* ze Szkoły Podstawowej nr 112. Najlepsza drużyna z naszej szkoły (klasa 2d) zajęła II miejsce w kat. juniorów młodszych.



Warszawska Olimpiada Młodzieży

p. Karol Wróblewski

16 marca 2024 r. uczeń klasy 7E **Tymon Gałęziewski** wywalczył **złoty medal** podczas Warszawskiej Olimpiady Młodzieży we florecie chłopców w kategorii Młodzików. Wysokie 9 miejsce zajął również Ksawery Błaszczński z klasy 7F. W turnieju wystartowało 54 zawodników.

Gratulujemy i życzymy kolejnych sukcesów!



Dzielnicowe Mistrzostwa w siatkówkę w SP 368

p. Wanda Wysocka

W dniach 12-15 marca 2024 nasza szkoła była gospodarzem zawodów finałowych w **Siatkówkę** dziewcząt i chłopców w kategorii „Młodzież” w ramach **LVII Warszawskiej Olimpiady Młodzieży**.

Szczególnie emocjonujący okazał się turniej chłopców, w którym wzięło udział 132 zawodników z jedenastu białoleńskich szkół podstawowych.

Reprezentacja naszej szkoły pod wodzą Krzysztofa Reka zdobyła tytuł Mistrza Dzielnicy Białoleka. II miejsce zajęła reprezentacja SP 356, trzecie przypadło SP 367. Najlepszym zawodnikiem zawodów wybrany został Patryk Rembelski - uczeń klasy 7d naszej szkoły. Wyjątkową atmosferę budowali kibice, którzy wspierali swoich kolegów.

Trzymamy kciuki na warszawskim etapie.



Z wizytą w Domu Seniora

Klasa 3e

Klasa 3e w ramach działalności wolontariatu po raz kolejny uczestniczyła w warsztatach międzypokoleniowych w [Domu Seniora Rezydencja Dąbrówka](#).

Seniorzy wraz z dziećmi dekorowali wielkanocne jaja, rozmawiali o tradycjach wielkanocnych. Uczniowie wręczyli podopiecznym domu seniora własnoręcznie zrobione kartki z życzeniami świątecznymi.

Czas upłynął na wspólnym działaniu i rozmowach.



Dzień Kolorowej Skarpetki

Klasa 3b



21 marca obchodziliśmy nie tylko pierwszy dzień wiosny, ale również **Światowy Dzień Osób z zespołem Downa**, święto ustanowione w 2005 roku z inicjatywy Europejskiego Stowarzyszenia Zespołu Downa. Jego celem jest podniesienie świadomości na temat życia i potrzeb osób z zespołem Downa. Data (21.) jest nieprzypadkowa – nawiązuje do obecności trzeciego chromosomu w 21 parze chromosomów.

Tego dnia uczniowie naszej szkoły na znak solidarności z osobami z Zespołem Downa założyli kolorowe niepasujące do siebie skarpetki, a także ozdabiali papierowe skarpetki, które potem zawisły na symbolicznym drzewie solidarności.

Niech ten dzień będzie świętem radosnym, a życie osób z zespołem Downa, barwne i szczęśliwe.



Wielkanoc

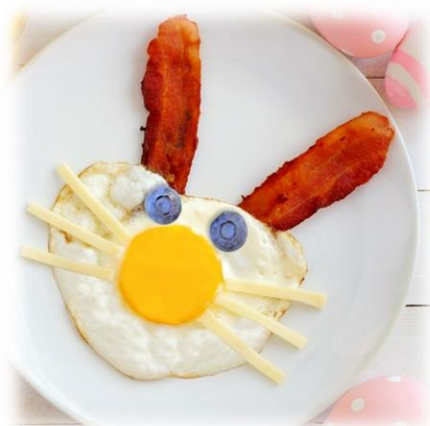
Daryna Besshchastna, 6f

Wielkanoc kończy okres Wielkiego Postu. To długo wyczekiwany czas rodzinnego ciepła i miłości. Święta Wielkanocne obfitują w tradycje oraz zwyczaje ludowe i choć część z nich niestety zanikła, to wiele nadal jest kultywowanych. Niedziela Palmowa, Droga Krzyżowa w Wielki Piątek, tradycyjna wielkanocna święconka, msza rezurekcyjna, śniadanie wielkanocne, malowanie jajek czy wreszcie śmigus-dyngus to powszechnie znane wielkanocne obyczaje. A jak jest w innych krajach?



Dania - wielkanocne listy z kropkami zamiast tradycyjnego podpisu

Duńczycy piszą do siebie listy, najczęściej wierszem – znane są tam pod nazwą Gækkebrev! Jeżeli jednak myślisz, że adresują je w tradycyjny sposób, to jesteś w błędzie. Podpisuje się je kropkami – a ilość kropek to ilość liter w imieniu autorki lub autora listu. Na rozwiązanie zagadki trzeba poczekać aż do wielkanocnego spotkania z bliskimi. W świąteczny czas zaczyna się prawdziwa zabawa – wszyscy zebrani odgadują, kto do nich napisał. Ten, kto nie zgadnie, musi podarować jajko z czekolady osobie, która podarowała mu list.



Francja i miasto Haux - gigantycznych rozmiarów omlet

Każdy, kto pojawi się w miasteczku o nazwie Haux w Poniedziałek Wielkanocny, ten będzie mógł obejrzeć jedyne w swoim rodzaju widowisko – przygotowuje się tutaj gigantycznych rozmiarów omlet. Do jego przyrządzenia zużywa się kilka tysięcy jaj. Co roku zjada go około 1000 osób. Tradycja ta wywodzi się z czasów Napoleona, kiedy to słynny dowódca wojskowy zatrzymał się ze swoją armią właśnie w tym mieście i miał rozsmakować się w lokalnym omlecie.

Nowa Zelandia - polowanie na wielkanocnego zajączka

Nie żartujemy z tym polowaniem na wielkanocnego zajączka. W Nowej Zelandii co roku odbywa się Wielkie Polowanie. W rejon Central Otago zjeżdżają setki myśliwych. Choć brzmi to brutalnie, tradycja ta ma na celu zmniejszenie populacji królika, który uważany jest tu za szkodnika negatywnie wpływającego na środowisko. Gryzonie niszczą pastwiska i uprawy, więc myśliwi każdego roku organizują wielkie polowanie, rywalizując o to, kto zabije ich najwięcej.



„Wędrująca książka”

Zuzanna Sienniak, 4g



Cześć. Chcę się z Wami podzielić moim pierwszym, szkolnym projektem, do którego chciałabym Was zachęcić.

Jest nim akcja „Wędrująca książka”. Głównym celem tego przedsięwzięcia jest popularyzowanie czytelnictwa wśród uczniów poprzez wymianę książek. Szymborska powiedziała kiedyś, że czytanie książek to najpiękniejsza rzecz, jaką ludzkość sobie wymyśliła. Ja się z tym w zupełności zgadzam. Książka pozwala zanurzyć się w świecie fantazji, podróży, sensacji, a nawet kryminału. Dlatego zachęcam Was do sięgania po książki.

Poniżej krótkie zasady dotyczące akcji:

- jeżeli w swojej domowej biblioteczce masz książki, które już dawno przeczytałeś i chciałbyś się nimi podzielić z innymi, przynieś je do szkoły i odłóż do pudełka w „zacytanym kąciku”. Jest to miejsce stworzone specjalnie z myślą o tej akcji. Znajduje się po stronie klas młodszych niedaleko szkolnego sklepiku. Jest oznaczone logiem akcji, więc na pewno go nie przegapisz.
- książki, które przyniesiesz, oznaczę pieczęcią „wędrującej książki” i odłożę je na półkę. Od tej pory będą mogły ruszyć w podróż do innych czytelników.
- możesz wybierać, przeglądać i zabierać do domu interesujące cię tytuły, ale pamiętaj, aby zabrać ze sobą nie więcej niż jedną książkę.
- jeśli nie chcesz zabierać książki do domu, skorzystaj z zacytanego kącika. Czekają tam na ciebie wygodne puffy i stolik.
- po przeczytaniu odłóż książkę na półkę i napisz o niej miłe słowa w „recenzyjce”. („recenzyjka” to album dostępny w zacytanym kąciku, w którym możesz napisać krótką rekomendację o tym, co ci się najbardziej podobało w przeczytanej książce).

Z myślą o maluchach, które razem z rodzicami odbierają swoje rodzeństwo ze szkoły, została stworzona osobna półka w Strefie Rodzica. Dzięki temu żaden maluch nie będzie się nudził, czekając na brata lub siostrę :)

Zachęcam Was do wzięcia udziału w tym projekcie, nawet jeżeli uważacie, że książki są nudne i szkoda na nie czasu. Nawet jeśli macie inne pasje niż czytanie, możecie znaleźć książki, które są właśnie o tym, co lubicie. Możecie poszukać poradników, które pomogą Wam się doskonalić w Waszych pasjach.

A jeżeli w swoich zbiorach macie takie tytuły, które niekoniecznie was zainteresowały i kurzą się na półce, przynieście je do zacytanego kącika i zróbcie w domu miejsce na książki, które naprawdę chcecie przeczytać :)

Liczę na Wasze zaangażowanie! :)

W świecie gier

Franciszek Derbich, 5f

„Wiedźmin: Stary Świat” to gra, która przenosi uniwersum stworzone przez Andrzeja Sapkowskiego (które istniało wcześniej jedynie w formie książek i gier komputerowych) na formę gry planszowej.

W grze wcielasz się w wiedźmina, aby odkryć historie, które miały miejsce setki lat przed wydarzeniami z wiedźmińskiej sagi.

Mechanika gry jest mieszanką eksploracji, rozwoju postaci, zbierania przedmiotów oraz walki z potworami i innymi wiedźminami, co oddaje ducha przygód wiedźmina w świecie pełnym magii i niebezpieczeństw. Każdy z bohaterów posiada unikalny zestaw umiejętności oraz indywidualny cel. Dążenie do niego wymaga zarówno strategicznego planowania, jak i umiejętności adaptacji do szybko zmieniających się warunków na planszy.



Efektorem przygód kierowanego przez gracza wiedźmina są punkty reputacji. Kiedy ich poziom wyniesie 4, wygrywasz. Jeżeli chodzi o elementy gry to mamy efektowną planszę, 90 kart akcji, 36 kart eksploracji miast, 36 kart eksploracji dzikich ostępów, 8 kart trofeów przypisanych atrybutom, 28 kart eliksirów, 56 kart zdarzeń, 2 zestawy kości, 35 żetonów złota, 28 kart potworów, planszетки wiedźminów oraz 5 figurek. Dodatkowo do gry można dokupić liczne dodatki.

Jednakże, "Wiedźmin: Stary Świat" nie jest pozbawiona wad. Czasami gra może ciągnąć się zbyt długo, szczególnie przy maksymalnej liczbie graczy, co może prowadzić do zmęczenia. Ponadto, choć gra oferuje dużo swobody i różnorodności w podejmowaniu decyzji, niektórzy gracze mogą odczuwać, że element losowości ma zbyt duży wpływ na rozgrywkę.

Podsumowując, uważam, że "Wiedźmin: Stary Świat" to doskonała propozycja dla fanów serii, jak i dla tych, którzy cenią sobie gry planszowe pełne przygód i wyzwań. Zapewnia godziny zabawy w towarzystwie znajomych, oferując bogatą, angażującą rozgrywkę i pięknie wykonane komponenty. Mimo pewnych niedoskonałości, gra zasługuje na uwagę i może być wspaniałym dodatkiem do kolekcji każdego miłośnika gier planszowych.

„Teardown”

Wstępny opis: Gra, którą chciałbym Wam przedstawić, nazywa się **Teardown** (ang. Demontaż). Jak sama nazwa wskazuje, będzie ona miała coś wspólnego z wyburzaniem i tak też jest! Gra oferuje kampanię, w której wcielamy się w właściciela firmy wyburzeniowej. Wasza firma popada w długi, przez co musicie przyjmować zlecenia, które nie są tak do końca legalne 😊. Istnieje też tryb sandbox (ang. piaskownicy), w którym mamy dostęp do wszystkich narzędzi bez limitów oraz tryb budowania, gdzie możemy uwolnić swoją kreatywność.



Oprawa graficzna: Gra posiada nietypową grafikę – cały świat składa się z wokseli (bardzo małych sześciątów (tak, tak, kwadrat w 3D)). Jest to bardzo ciekawe zastosowanie w grze, która polega na wyburzaniu obiektów. Mogłoby się wydawać, że taka grafika potrzebuje bardzo mocnego komputera. Nic bardziej mylnego. Gra działa u mnie bardzo płynnie pomimo nie najnowszego sprzętu

(NVIDIA GeForce GTX 1650). Oczywiście, pod warunkiem, że nie dzieje się zbyt dużo rzeczy w jednym momencie.

Narzędzia: Na początku gry macie dostęp do młota wyburzeniowego. Jak sama nazwa wskazuje, służy on do wyburzania mniej wytrzymałych rzeczy. Nie zniszczycie nim cegieł lub metalu. W ekwipunku jest również gaśnica do gaszenia pożarów. Jeśli w miejscu rozbiórki wybuchnie pożar, musicie go jak najszybciej ugasić. W przeciwnym razie uruchomi się alarm. Jednym z ważniejszych narzędzi jest aerozol. Zapytacie: Ale po co to komu? Otóż, jak już wspomniałem, interesy, które prowadzicie, nie są do końca legalne. Zatem kluczową kwestią w grze jest ucieczka pod presją czasu. Do planowania ucieczki służy właśnie wspomniany wcześniej aerozol.

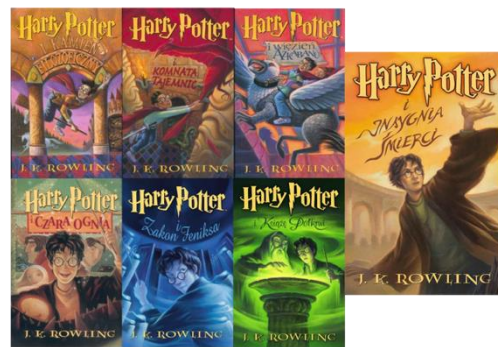
Mechanika alarmów: Jeżeli już o alarm chodzi, to w samej grze istnieją dwa typy alarmów. Alarm pożarowy, o którym wspomniałem wcześniej oraz alarmy, które aktywują się po wykonaniu celu misji. Po aktywacji alarmu macie minutę, aby się ewakuować. Jeśli nie zdążycie, przyleci policyjny helikopter i przegrywacie grę.

Podsumowanie: Teardown zdobyło wiele nagród.

Nie doszedłem jeszcze do końca gry, ale już teraz mogę stwierdzić, że gra jest warta uwagi. Ma ciekawą rozgrywkę oraz historię do opowiedzenia. Twórcy wciąż aktualizują fabułę, dodając do niej nowe rozdziały. Gra jest dostępna w sklepie Steam. Przy odrobinie szczęścia, możecie trafić na dobrą, promocyjną cenę.

„Harry Potter” - film czy książka?

Wilczan Mościcki, 6f



Chyba każdy zna serię pt. „Harry Potter”. Niestety, według mnie, większość zna Harry’ego – chłopca w okrągłych okularach – tylko z filmów. Ja chciałbym zachęcić Was do sięgnięcia po książkę. Dlaczego?

LEKTURA TO ZUPEŁNIE INNE DOZNANIA...

Oglądając film, nie poznajemy przecież całej fabuły. Zobaczymy tyle, ile pokaże nam reżyser. Film w żadnym momencie nie mówi np. o rodzicach Toma Riddla (Lorda Voldemorta), co jest ważnym elementem historii.

Różnice: Czytając książki, natrafiłem na kilka różnic. Oto przykładowe, które nie zawierają spoilerów:

- Pułapek broniących kamienia filozoficznego było 7, a nie jak w filmie - 5.
- O komnacie tajemnic nie opowiedziała profesor McGonagall, a profesor Binns. A jeżeli nie wiecie kto to, to w pełni was rozumiem. W filmie nie było w ogóle lekcji historii magii, a to właśnie tego przedmiotu uczył profesor Binns.
- Już pierwsza scena filmowego „Więźnia Azkabanu” jest sprzeczna z zasadami świata czarodziejów. W scenie tej Harry odrabia pracę domową, ćwicząc zaklęcie „Lumos Maxima”.
- W książce Potter nie odrabiał pracy domowej z zaklęć, a z historii magii na temat „Dlaczego palenie czarownic w XIV w. nie miało sensu”. W świecie czarodziejów istnieje bowiem Dekret o Uzasadnionych Restrykcjach wobec Niepełnoletnich czarodziejów, który traktuje o tym, że na terenie Wielkiej Brytanii czarodziejom poniżej 17. roku życia nie wolno używać magii poza Hogwartem.

Ciekawostki:

- Harry Potter w książce ma zielone oczy, a w filmie ma niebieskie. Aktor odgrywający rolę próbował założyć specjalne szkła kontaktowe, ale okazało się, że miał na nie alergię.
- Wiele osób nie wie, że jest 8 części Harrego Pottera. Ósma część nosi tytuł „Harry Potter i Przekłete Dziecko” i jest to dramat.
- Wiecie, że Asystent Google też zna zaklęcie „Lumos” i „Nox”?
- Na YouTube jest film przedstawiający wszystkie różnice między książką, a filmem. Oto kod:



Według mnie, seria *Harry Potter* to prawdziwe dzieło sztuki!
Książki można wypożyczyć w naszej bibliotece szkolnej.



Newsy muzyczne

Melania Kosińska, 5k

Meghan (Elizabeth) Trainor to amerykańska piosenkarka, autorka tekstów i osobowość telewizyjna. Urodziła się 22 grudnia 1993 roku. Zasłynęła po wydaniu swojego debiutanckiego singla "All About That Bass", który dotarł na pierwsze miejsce listy Billboard Hot 100 i sprzedał 11 milionów kopii na całym świecie!

Trainor wydała pięć albumów z wytwórnią i otrzymała różne wyróżnienia, w tym Nagrodę Grammy (2016) dla Najlepszego Nowego Artysty. Jej teksty często obejmują tematy kobiecości i ciała, chociaż czasami były krytykowane. Jej twórczość jest inspirowana popularną muzyką lat 50.

Poza koncertami piosenkarka podkładała głos w filmach animowanych "Smerfy: Poszukiwacze zaginionej wioski" (2017) i "Playmobil: Film" (2019). Była sędzią w talent show telewizyjnych "The Four: Battle for Stardom" (2018), "The Voice UK" (2020) i "Australian Idol" (2023).

Jej piąty album "Takin' It Back", został wydany 21 października 2022 roku, a jego singiel "Made You Look" dotarł do pierwszej piątki na listach przebojów, w tym w Wielkiej Brytanii, Irlandii, Australii i Nowej Zelandii.

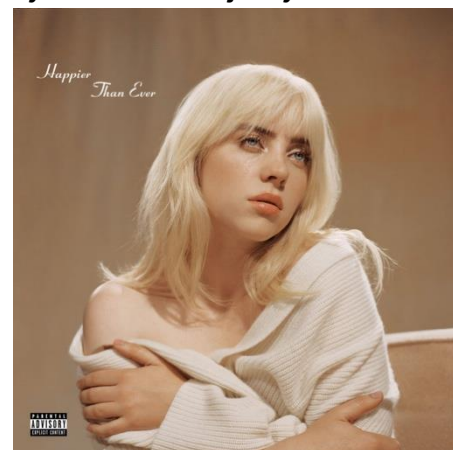


Billie Eilish Pirate Baird O'Connell, znana jako Billie Eilish, urodziła się 18 grudnia 2001 roku w Los Angeles. Jest amerykańską piosenkarką i autorką tekstów, śpiewającą muzykę pop. Jej kariera rozpoczęła się w 2015 roku, kiedy utwór „Ocean Eyes”, który stworzyła razem ze swoim bratem Finneasem O'Connell, zdobył popularność. W 2017 roku wydała swój pierwszy album, pt. "Don't Smile at Me", a także wyruszyła w trasę koncertową "Don't Smile at Me Tour".

W 2020 roku wydała utwór „No Time to Die” jako piosenkę oryginalną do filmu "Nie czas umierać". W 2021 roku ukazał się album pt. "Happier Than Ever", który zajął pierwsze miejsce na listach przebojów w 25 krajach.

W 2023 roku stworzyła piosenkę „What Was I Made For?” na potrzeby filmu "Barbie". Za swoje projekty muzyczne otrzymała wiele prestiżowych nagród, w tym Oscara, dziewięć nagród Grammy, trzy Brit Awards, dwa Złote Globy, sześć MTV Video Music Awards, trzy Billboard Music Awards i cztery iHeartRadio Music Awards.

Jej pięć singli zostało uwzględnionych w pierwszej dziesiątce utworów listy Billboard Hot 100. Została wpisana 16 razy do Księgi rekordów Guinnessa. Zapisana jest również, na liście 200 najlepszych piosenkarzy wszech czasów magazynu „Rolling Stone”.

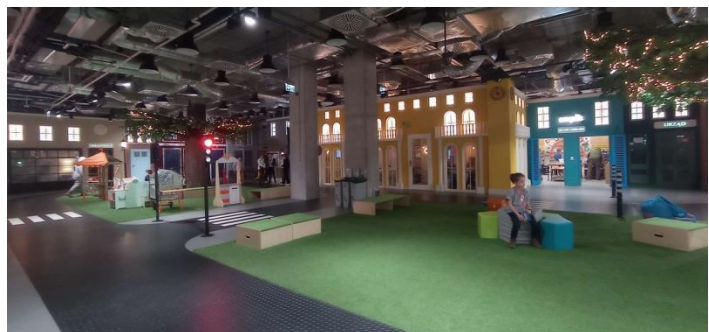


Klasa na wycieczce

Daryna Besshchastna, 6f, Wilczan Mościcki 6f



W środę 21.02.2024 r. nasza klasa wybrała się na wycieczkę do Miniciti. Miniciti, to miasteczko edukacyjne w którym rządzą dzieci! 😊 To nie tylko zabawa, to nauka przez doświadczanie! Każdy z nas wybrał 2 różne zawody. Mieliśmy do wyboru aż 13 miejsc pracy: Bank, Galeria sztuki, Warsztat Inżynierski, Klub fitness, Fabryka ciepła, Komisariat policji, Pracownia, Radio, Redakcja Internetowa, Serwis samochodowy, Straż pożarna, Studio telewizyjne i Szpital, w których mogliśmy pracować na prawdziwych sprzętach. Praca w jednym zawodzie trwała 45 minut.



Ale czym byłaby praca bez wynagrodzenia? Za swoją pracę otrzymaliśmy wynagrodzenie wyrażone w Miniasach, a po odprowadzeniu podatku mogliśmy wydać zarobione pieniądze w miasteczkowym Sklepiku Marzeń albo zaoszczędzić w miasteczkowym Banku. To była bardzo ciekawa wycieczka. Naprawdę warto odwiedzić Minicity.



Dni, których jeszcze nie znamy...

Daryna Besshchastna, 6f

4 marca - Dzień Gramatyki

Dla jednych zmora, dla innych coś naturalnego. Polacy mają szczególnie utrudnione zadanie, ponieważ w języku polskim aż roi się od różnych „pułapek”. Nic dziwnego - już nasz alfabet jest problematyczny. A, ę, ć, ń, nauka, kiedy używać ż-rz, h-ch, ó-u. Celem nauki gramatyki jest zawsze porozumiewanie się na co dzień i doskonalenie naszych wypowiedzi.



9 marca - Dzień Barbie

9 marca obchodzimy Międzynarodowy Dzień Lalki Barbie. Właśnie wtedy w 1959 roku na targach zabawek w Nowym Jorku pojawił się jej prototyp. Barbie stworzyła Ruth Handler, żona współwłaściciela firmy Mattel i późniejsza prezes tej firmy. Wygląd lalki został zainspirowany niemiecką Bild. W tamtych czasach dziewczynki miały do wyboru bawić się lalkami-niemowlakami, lalkami z papieru lub szytymi z materiału. Tak oto powstała Barbara



Millicent Roberts. Barbie miała przez te wszystkie lata wiele twarzy, imion, przyjaciół i członków rodziny. Stała się ikoną popkultury, inspiracją dla artystów i jest rozpoznawalna na całym świecie.

10 marca - Dzień Mario

Ogrodniczki, czapeczka na głowie, wąs - większość zna tę postać. Mario to jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci z branży gier wideo. Choć Mario ma już swoje lata, to jego popularność nie słabnie i kolejne już pokolenia poznają sympatycznego hydraulika. Mario ma rzesze sympatyków na całym świecie, którzy co roku świętują i nawet przebierają się w słynne niebieskie ogrodniczki.



14 marca - Dzień Motyli

Przepiękne i barwne owady wzbudzające same pozytywne emocje mają swój czas w kalendarzu, czyli Dzień Motyli. To moment, aby zwracać uwagę na konieczność m.in. dbania o jakość powietrza, która ma wpływ na przeżywalność populacji tych cudownych stworzeń. Motylom zawdzięczamy warzywa i owoce, które spożywamy. To właśnie te owady obok pszczół zapylają najwięcej roślin. Zawdzięczamy im też jedwab. W naszym kraju żyje ponad 3156 gatunków tych pożytecznych owadów.



18 marca - Światowy Dzień Recyklingu

Przeciętna osoba tworzy co roku ponad 300 kg śmieci. Światowy Dzień Recyklingu powinien zwrócić uwagę każdego człowieka na konieczność segregacji odpadów tak, aby choć część z nich dało się ponownie wykorzystać zamiast składować je latami na wysypiskach. Recykling to oszczędność ograniczonych zasobów naturalnych, a także zmniejszenie szkodliwego wpływu na środowisko.



7 kwietnia – Międzynarodowy Dzień Domków Lalek

Międzynarodowy Dzień Domków Lalek to wyjątkowe święto, które promuje wiedzę o historycznych domkach lalek jako materialnych świadectwach przeszłości. Święto zachęca do twórczości i wspólnego spędzania czasu, oferując konkursy, inspiracje do tworzenia miniatur i integracji rodzinnej. Odkryj pasję, która łączy pokolenia i stwórz wspólną pamiątkę z ukrytymi historiami i znaczeniami.



17 kwietnia – Światowy Dzień Kostki Rubika

Ta zabawka logiczna to wyzwanie dla największych mózgowców. KOSTKA RUBIKA to zabawka logiczna wynaleziona przez Erno Rubika w 1974 roku. Została skonstruowana i opatentowana w Japonii przez inżyniera Terutosiego Ishige. Do Polski trafiła w 1980 roku.



Czas na humor!

Franciszek Derbich, 5f

Naukowcy szukali najstarszego człowieka na świecie. Dotarli do informacji, jakoby gdzieś na Syberii mieszkał człowiek mający 187 lat. Wyruszyli z ekspedycją, szukali i znaleźli.

Pytają:

- Ile pan ma lat?
- W tym roku kończę 188.
- Pan musi iść z nami! Będzie pan sławny!
- Nie wiem, czy mnie tata puści.
- Tata?! A gdzie jest pana tata?
- Poszedł z dziadkiem na ryby.



Mama: Dlaczego zjadłeś lody przeznaczone dla Małgosi?

Jasiu: Bo nie wierzę w przeznaczenie.

Mama pyta syna:

- Zjadłeś kanapki?
- Ale ja nie lubię chleba.
- Ale musisz jeść, żebyś był duży i silny.
- Ale po co?
- Żebyś mógł w przyszłości zarobić na chleb.
- Ale ja nie lubię chleba...



Dlaczego wskazówka jest modna?

- Bo jest na czasie!

Nie waż się do mnie dzwonić i pisać więcej!

- Co się stało?
- Nic.
- Co ja takiego zrobiłem?
- Nie dzwonisz do mnie i nie piszesz...



Rusz głową!

W tym numerze mamy dla Was labirynt oraz matematyczne łamigłówki. Kupony z prawidłowymi odpowiedziami będą brały udział w losowaniu nagród.

Wypełniony kupon należy wrzucić do specjalnych pudełek zostawionych w obu bibliotekach szkolnych. Uczniowie klas młodszych mogą poprosić o pomoc swoich wychowawców.

Matematyczne łamigłówki

Łamigłówka 1 i 2 – dla młodszych, 3 i 4 dla starszych

1.

$$\text{tulipan} - \text{jabłko} = 7$$

$$\text{tulipan} - \text{jabłko} + \text{kwiat} = 10$$

$$\text{królik} + \text{kwiat} + \text{kwiat} = 15$$

$$\text{królik} - \text{jabłko} + \text{tulipan} = ?$$

2.

$$\text{królik} + \text{jabłko} = 10$$

$$\text{królik} + \text{jabłko} + \text{kwiat} = 16$$

$$\text{jabłko} + \text{kwiat} + \text{kwiat} = 15$$

$$\text{królik} - \text{jabłko} = ?$$

3.

$$\text{królik} + \text{królik} + \text{królik} = 36$$

$$\text{jabłko} \times \text{jabłko} \times \text{jabłko} = 27$$

$$\text{jabłko} + \text{królik} : \text{kwiat} = 6$$

$$\text{królik} \times \text{kwiat} - \text{jabłko} = ?$$

4.

$$\text{królik} + \text{królik} + \text{królik} = 45$$

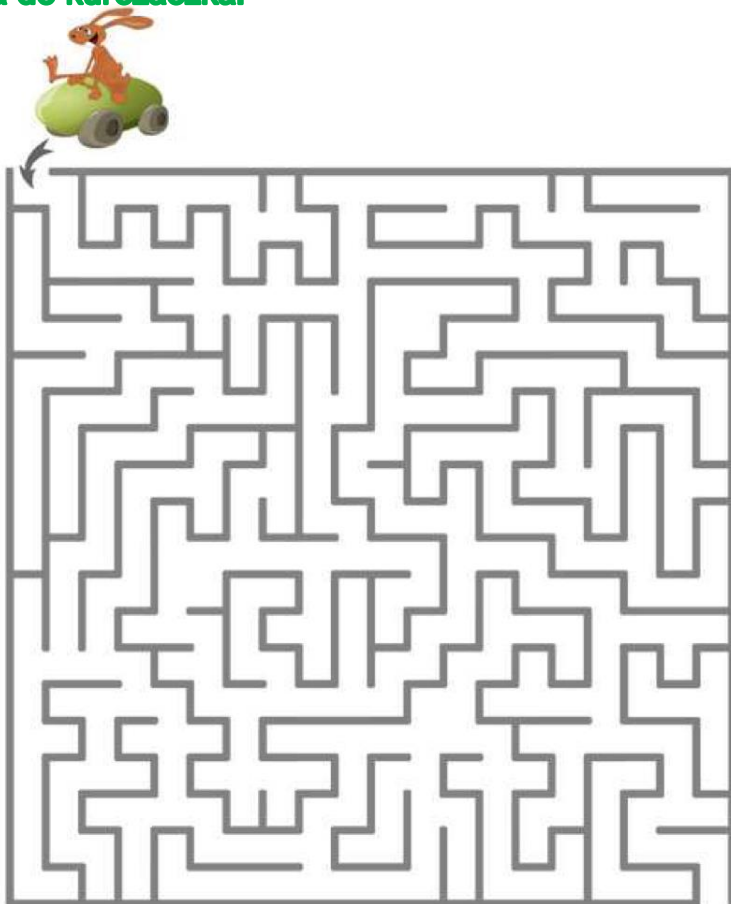
$$\text{jabłko} + \text{jabłko} + \text{królik} = 23$$

$$\text{jabłko} + \text{zając} + \text{zając} = 10$$

$$\text{zając} + \text{jabłko} + \text{jabłko} \times \text{królik} = ?$$

Labirynt

Zaprowadź zajączka do kurczaczka.






Kupony wrzucacie do pudełek pozostawionych w obu bibliotekach.



KUPON

Rozwiązanie łamigłówek:

1.  =  =  =  = ? =




2.  =  =  = ? =

Imię i nazwisko, klasa:



KUPON

Rozwiązanie łamigłówek:

3.  =  =  = ? =

4.  =  =  = ? =

Imię i nazwisko, klasa:

