

# BIBLIOTEKA SZKOLNA ZDALNA

## Drodzy uczniowie klas 4-8.

Biblioteka Szkolna Zdalna wita Was ponownie!



## ZDJĘCIE PRAWDĘ CI POWIE

Poniżej prezentujemy fotografie przedstawiające różne scenki. Przyjrzyj się im dokładnie i wybierz jedno lub kilka zdjęć, które najbardziej Ci się podobają. Wybrałeś? Sprawdź teraz jakiego rodzaju książki pasują do Ciebie i mogą być zgodne z Twoimi zainteresowaniami.

1



2



3



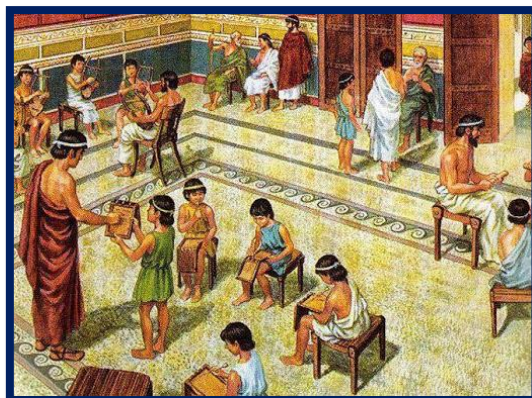
4



5



6



7



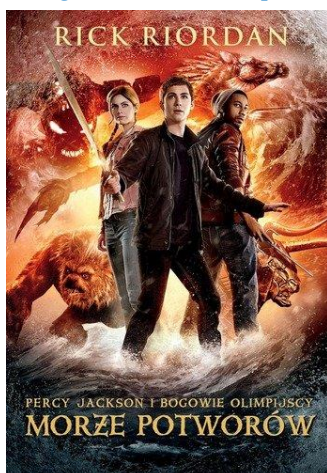
8



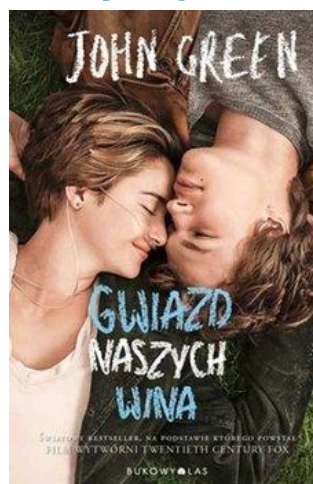
## Rozwiązanie

Wybrałeś fotografie? Sprawdź ich numery, bo poniżej znajdziesz rozwiązanie. Pod wybranym numerem kryje się odpowiedź jakie książki i filmy pasują do Twoich zainteresowań.

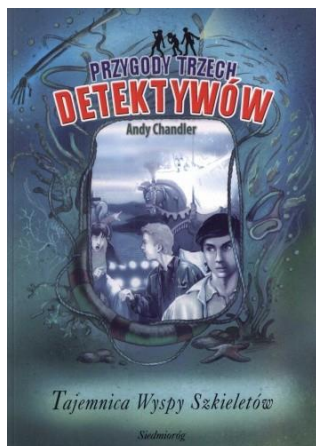
### 1. Książki fantastyczne



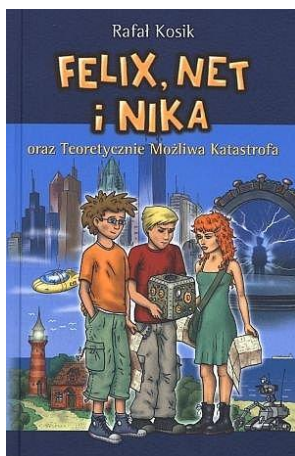
### 2. Książki obyczajowe



### 3. Książki przygodowe



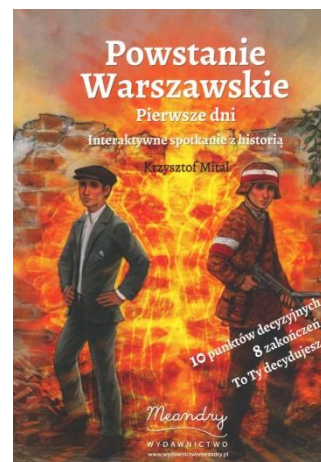
### 5. Książki science fiction



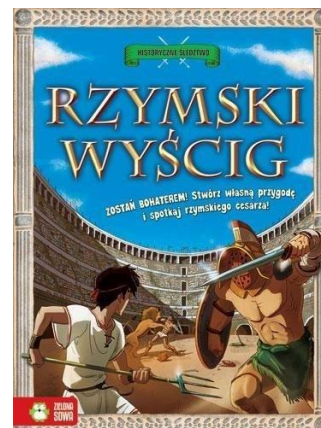
### 7. Książki historyczne



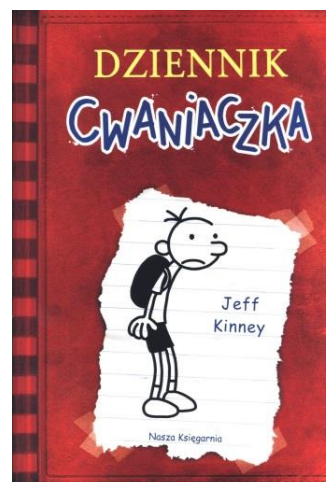
### 4. Książki wojenne



### 6. Książki o starożytnych czasach



### 8. Książki o szkolnych perypetiach



Oprac. własne



## Czy znasz te zwroty?

### Zabawa

#### Na początek trochę wyjaśnienia.....

Na co dzień używamy różnych zwrotów i zestawień wyrazów np. **Pilnuj swego nosa** czy **Wpadłeś jak po ogień**, czasem nawet dokładnie nie wiedząc co one oznaczają i skąd się wzięły.

Taki połączenia wyrazów nazywamy związkami frazeologicznymi.



Według słownika języka polskiego związek frazeologiczny to utrwalone w danym języku połączenie wyrazów, którego znaczenie nie wynika ze znaczeń tych wyrazów.

Brzmi to trochę nielogicznie, nieprawdą? Po co zatem w językach – bo nie tylko język polski posiada frazeologizmy – takie zestawienia wyrazów, które znaczą coś zupełnie innego niż wynikałoby to z ich elementów składowych? Odpowiedź jest bardzo prosta. Frazeologizmy wzbogacają język. Im język bogatszy, tym więcej można w nim spotkać związków frazeologicznych.

Związkami frazeologicznymi mogą być wspomniane wyżej zestawienia wyrazów, ale także przysłowia, porzekadła czy maksymy.

We frazeologizmach często znajdujemy odwołania do dawnych, zapomnianych już czasów, a stąd już niedaleka droga do błędnych interpretacji i niepoprawnych przekształceń.

## A teraz czas na naszą zabawę! Spróbuj swych sił!

Dopasuj podane zwroty do ich objaśnień. Gdy masz wątpliwości, skorzystaj z Internetu. Powodzenia!

- |                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. <b>Przełamać pierwsze lody.</b>  | A. <b>Przewodzić, być pierwszym.</b> |
| 2. <b>Prowadzić dom otwarty.</b>    | B. <b>Lekceważyć kogoś.</b>          |
| 3. <b>Mieć klasę.</b>               | C. <b>Zakochać się.</b>              |
| 4. <b>Dusza towarzystwa.</b>        | D. <b>Osoba wesoła, dowcipna.</b>    |
| 5. <b>Przyjść z pustymi rękami.</b> | E. <b>Postępować samowolnie.</b>     |
| 6. <b>Podać komuś rękę.</b>         | F. <b>Pasować do siebie.</b>         |
| 7. <b>Wpaść jak po ogień.</b>       | G. <b>żyć własnymi sprawami.</b>     |
| 8. <b>Sam na sam.</b>               | H. <b>Postępować bezwzględnie.</b>   |
| 9. <b>Wodzić rej.</b>               |                                      |



10. **Być z kimś za pan brat.**
11. **Znać się jak łyse konie.**
12. **Chodzić własnymi drogami.**
13. **Nie mieć do kogo ust otworzyć.**
14. **Stać z boku.**
15. **Zamknąć się jak ślimak w skorupie.**
16. **Odwrócić się plecami.**
17. **Pilnować swojego nosa**
18. **Stracić kogoś z oczu.**
19. **Zamykać drzwi przed nosem.**
20. **Przypiąć komuś łątkę.**
21. **Rządzić się jak szara gęś.**
22. **Rozpychać się łokciami.**
23. **Dobrać się jak w korcu maku.**
24. **Wyścig szczurów.**
25. **Być na świeczniku.**
26. **Stracić głowę dla kogoś.**

Odpowiedzi:

1.W. 2.P.3.T. 4.D. 5.N. 6.I.7.Z. 8.R. 9.A.  
10.X. 11.U. 12.Y. 13.Q. 14.V. 15.K.  
16.B.17.G.18.L.19.J. 20.M. 21.E. 22.H.  
23.F. 24.S. 25.O. 26.C.



- I. **Witać się.**
- J. **Zamknąć dom przed innymi**
- K. **Izolować się od innych.**
- L. **Nie wiedzieć, gdzie ktoś jest.**
- M. **Mówić złośliwie na czyjś temat.**
- N. **Przyjść bez podarunku.**
- O. **Zajmować ważne stanowisko.**
- P. **Często przyjmować gości.**
- Q. **Być samotnym.**
- R. **Być razem z jedną osobą.**
- S. **Ostra rywalizacja.**
- T. **Być obytym.**
- U. **Znać się bardzo dobrze.**
- V. **Nie brać udziału z własnej woli.**
- W. **Pokonać nieśmiałość.**
- X. **Mieć z kimś dobre stosunki.**
- Y. **Postępować po swojemu.**
- Z. **Przyjść tylko na chwilę.**

Źródło: Czasopismo „Biblioteka w szkole” 02/2016



## Ciekawostka

**Czy wiesz skąd się wzięło powiedzenie : „Niedźwiedzia przysługa” ?**

**Nie wiesz? To przeczytaj:**

Dawno temu po wsiach wędrował kuglarz z oswojonym niedźwiedziem, potrafiącym wykonywać różne sztuczki. Niedźwiedź był bardzo związany ze swoim właścicielem. Pewnego dnia na nosie kuglarza usiadła osa. Niedźwiedź, chcąc uchronić swojego pana przed użądleniem, strząsnął łapą osę z nosa. Osa padła martwa, niestety wraz z nią i kuglarz.

**Niedźwiedzia przysługa to taka, która oddana w dobrej intencji, prowadzi do szkody.**

## ZAGADKI LOGICZNE

- 1. Koń jest na łańcuchu o długości 20 metrów i udało mu się sięgnąć jabłko, które było w odległości 30 metrów od niego. Jak to zrobił?**
- 2. Marcin i Kuba są bliźniakami. Marcin twierdzi, że przyszedł na świat przed Kubą, a jednak jego urodziny przypadają dzień później niż urodziny Kuby. Jak to możliwe?**
- 3. Człowiek mył okna w 20-piętrowym budynku. W pewnym momencie stracił równowagę i spadł, ale nie został ranny. Jak to możliwe?**
- 4. Kierowca jechał autem bez włączonych świateł. Nie było też światła księżycowego. Mimo to mężczyzna dostrzegł człowieka idącego poboczem. Jak to możliwe?**
- 5. Dwoje graczy grało w szachy. Każdy z nich grał trzy partie i wygrał trzy razy. Jak to możliwe?**

1. Po prostu podszedł, bo łańcuch nie był do niczego przymocowany. 2. Chłopcy przyszli na świat podczas podróży samolotem lub statkiem. Między urodzeniem jednego i drugiego chłopca, samolot przekroczył linię zmiany daty z zachodu na wschód. Formalnie rzecz biorąc Kuba przyszedł więc na świat dzień wcześniej niż jego starszy brat. 3. Mył okna na pierwszym piętrze i stamtąd spadł. 4. Podróż odbywała się w dzień. 5. Grali partie nie z sobą a z innymi graczami.

Zaczerpnięto ze strony [miastodzieci.pl](http://miastodzieci.pl)



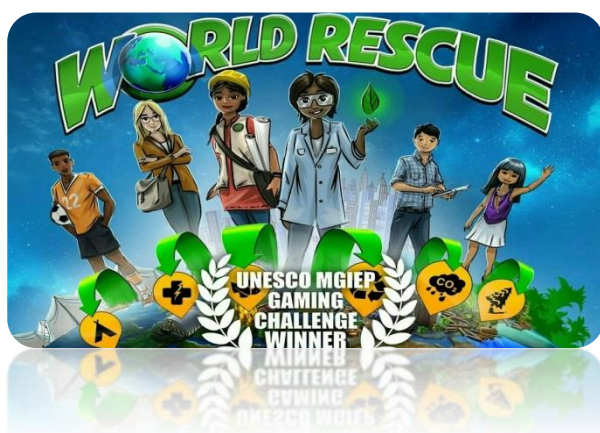
## GRY KOMPUTEROWE

Ostatnio mieliście okazję zapoznać się z ciekawymi i lubianymi grami planszowymi. Z pewnością niektóre z nich są Wam znane, może część z nich macie w domu lub graliście w nie u przyjaciół. Dzisiaj pora na gry komputerowe. Dobrze dobrane, rozwijają wyobraźnię i kształtują chęć rywalizacji, uczą i sprawiają wiele radości.

Pamiętajcie jednak, że nawet najciekawsza gra komputerowa nie zastąpi Wam spotkania z rówieśnikami i że z komputera należy korzystać rozsądnie i bezpiecznie.

Poznajcie kilka z wybranych i najbardziej polecanych gier.

### World Rescue



Gra dotyczy dbania o naszą planetę. Zaczynamy w Kenii, gdzie pomagamy m. in. dotrzeć ludziom do szpitali, a następnie przenosimy się do Norwegii, Brazylii, Indii i Chin i w każdym z tych krajów uczymy się tego, w jaki sposób możemy przyczynić się do opieki nad wspólnym dobrem, jakim jest Ziemia.

### Sims

Kultowa już gra, w którą można grać w nieskończoność, tworząc nowe światy. Gra The Sims™ 4 to wyjątkowa symulacja życia, w której będziesz mógł pogrywać życiem Simów i tworzyć szalone historie.

Nowi Simowie są sprytni, mają skomplikowaną osobowość i emocje. W aplikacji Stwórz Sima i w trybie budowania wyzwolisz swoją kreatywność. Kontroluj umysły, ciała i serca swoich Simów. Poznajaj nieograniczone możliwości gry w dynamicznym sąsiedztwie, w którym ożyją Twoje historie. Oglądaj, udostępniaj i dodawaj do swojej gry elementy z Galerii.



### Need for speed

To jedna z gier wyścigowych, gdzie gracz może pobijać swoje kolejne rekordy szybkości i zdobywać nowe auta.



## MovieStarPlanet

**MovieStarPlanet** – komputerowa gra edukacyjna

W *MovieStarPlanet* gracze tworzą własne gwiazdy filmowe, które mogą uczestniczyć w produkcji krótkich filmów. Istnieje również możliwość umeblowania własnego domu, porozmawiania z innymi graczami oraz uczestniczenia w minigrach (np. rysowanie, projektowanie ubrań itp.). Gra sprzyja tworzeniu społeczności graczy, którzy mogą się wymieniać stworzonymi filmami oraz nawiązywać przyjaźnie z innymi użytkownikami. Produkcja jest oparta na systemie mikropłatności, w ramach którego gracze mogą za drobne opłaty uzyskać np. dodatkowe, luksusowe ubrania.



## Astroneer

Akcja *Astroneer* rozgrywa się w XXV wieku, kiedy to ziemską cywilizację osiągnęła wystarczająco wysoki poziom rozwoju, by loty międzygwiazdne stały się codziennością.

Akcja *Astroneer* toczy się w czasach, gdy ludzkość dynamicznie rozszerza swoje strefy wpływów w galaktyce. Technologie umożliwiające szybkie i tanie podróże gwiazdne sprawiły, że sytuacja zaczęła przypominać czasy gorączki złota. Przedsiębiorczy odkrywcy na własną rękę udają się na granice zbadanej przestrzeni kosmicznej, ryzykując życiem w zamian za szansę na zdobycie fortuny. To właśnie w takich śmiałków wcielają się gracze.



### Surviving Mars

Fantastycznonaukowa strategia ekonomiczna z gatunku city builder.



Istotą rozgrywki jest budowa i zarządzanie pionierską kolonią marsjańską. W *Surviving Mars* zadaniem gracza jest zbudowanie sprawnie działającej kolonii na powierzchni Czerwonej Planety. Do naszych obowiązków należy zatroszczenie się o szereg kwestii, które mają wpływ na sukces projektu: zapewnienie dostępu do tlenu, wody, jedzenia i innych zasobów istotnych dla życia i zdrowia kolonistów, utrzymanie nieprzerwanego dopływu energii elektrycznej, prowadzenie operacji górniczych i rozwijanie zaplecza naukowego.



## Fifa 20

FIFA 20 ponownie pozwala graczom na rozgrywanie meczów, spotkań i turniejów z udziałem licencjonowanych reprezentacji narodowych i klubowych drużyn piłkarskich z całego świata. Szczególny nacisk położony został na zwiększenie realizmu zabawy. Poprawiona została sztuczna inteligencja – szczególnie w zakresie zachowania obrońców oraz bramkarzy.



## League of Legends



Akcja League of Legends rozgrywa się w klasycznym świecie fantasy zwanym Valoran. Kraina przez lata była trawiona przez wojnę, która coraz bardziej ją wyniszczała, dlatego też pewnego dnia skłócone państwa postanowiły, że od teraz będą rozwiązywać konflikty w inny sposób. Przedstawiciele nacji utworzą tytułową ligę legend, dobraćą się w drużyny i będą toczyli starcia na specjalnie przygotowanych arenach. W ten sposób - przy minimalnym rozlewie krwi - rozstrzygane są wszelkie spory międzynarodowe.



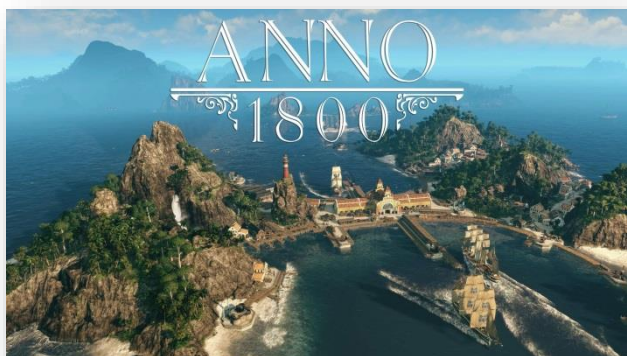
## Minecraft

Gracze wcielają się w górnika, który wprawdzie pozyskuje duże przypominające cegły bloki, a potem tworzy z nich różnego rodzaju konstrukcje.

Cała gra to w gruncie rzeczy jedna wielka piaskownica, nieograniczająca w żaden sposób swobody gracza. Zostajemy wrzuceni do wygenerowanego proceduralnie świata zbudowanego w całości z trójwymiarowych bloków. Bawiąc się w górnika uzyskujemy materiały, z których potem produkujemy wszystko, co tylko sobie wymarzymy – broń, narzędzia czy budynki.

Świat Minecrafta zbudowany jest jedynie z takich właśnie bloków i w grze znajdziemy pięćdziesiąt pięć różnych ich rodzajów, każdy posiadający własne cechy i nadający się do różnych celów.





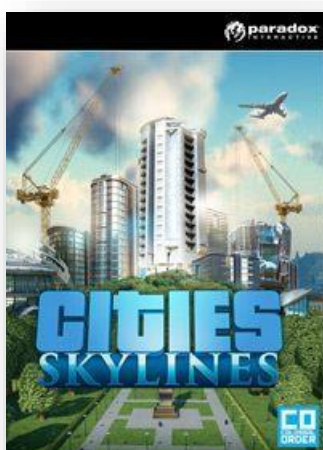
## Anno 1800

Anno 1800 jest grą z cyklu strategii ekonomicznych. Akcja została osadzona w czasach rewolucji przemysłowej.

Gracz wciela się w rolę władcy, na którego barkach spoczywa zadanie stworzenia dobrze prosperującej metropolii.



Rozpoczynając zmagania z zaledwie garstką poddanych i skromną osadą, gracz musi kierować ludźmi do pracy przy pozyskiwaniu surowców niezbędnych do przetrwania oraz wznoszenia kolejnych budowli oraz tworzyć skomplikowane łańcuchy produkcyjne; ważne jest także umiejętne zaplanowanie miejskiej infrastruktury w celu przyspieszenia procesów zachodzących w mieście. Nadwyżkami dóbr można swobodnie handlować lub wymieniać je na takie, których brakuje.



## Cities: Skylines

Cities: Skylines to klasyczny przedstawiciel strategii typu city builder.

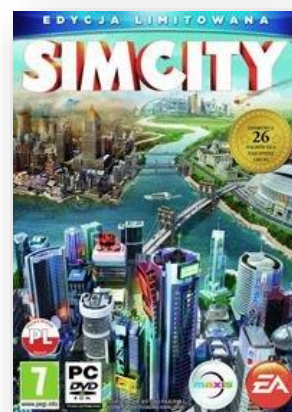
Celem rozgrywki jest wybudowanie sprawnie funkcjonującego miasta przy jednoczesnym zachowaniu jego płynności finansowej.

Całość należy zaprojektować od podstaw – gracz zaczyna na obszarze o rozmiarze 4 km kwadratowych (z czasem może go powiększyć do maksymalnie 36 km) i musi poprowadzić na nim drogi, rozmieścić strefy mieszkalne, handlowe i przemysłowe, zaprojektować trasy komunikacji miejskiej oraz dbać o zadowolenie ludzi. Kolejne elementy związane z zarządzaniem miasta odblokowywane są stopniowo, wraz ze wzrostem populacji.

## SimCity

SimCity to kolejna część słynnej serii, symulacji życia i rozwoju miasta.

Gracze wcielają się w burmistrza nowo powstałego miasta. Ich zadaniem jest zajęcie się rozwojem gospodarczym, ekonomicznym, handlowym oraz zagospodarowaniem przestrzennym tak, by uatrakcyjnić miasto i w przyszłości stworzyć z niego wielką metropolię.



## PROPOZYCJE DLA STARSZYCH UCZNIÓW

### Star Wars Jedi Upadły Zakon



Gracz wciela się w padawana, który mimo dramatycznych wydarzeń poznaje kolejne tajemnice Mocy i mierzy się z przeszłością.

#### 2 DYNAMICZNE POJEDYNKI

Połącz Moc rycerza Jedi i techniki walki mieczem świetlnym, by tworzyć własne kombinacje śmiertelnych ataków.

#### 3 GALAKTYCZNA PRZYGODA

Zawartość w grze stanowią zarówno kultowe, jak i zupełnie nowe miejsca, bronie, droidy i stworzenia!

### Total War: Three Kingdoms

Jest to gra strategiczna łącząca rozgrywkę z widowiskowymi bitwami, w czasie których kontrolujemy potężne armie.

Akcja toczy się w starożytnych Chinach. Start kampanii przypada na rok 190 n.e., czyli schyłek dynastii Han – w tzw. Epoce Trzech Królestw, w czasie której dzisiejsze Państwo Środka było miejscem podzielonym i rozdartym przez wewnętrzne konflikty.

Gracz wciela się w jednego z kilkunastu dowódców opisanych w eposie Opowieści o Trzech Królestwach i podejmuje próbę zjednoczenia krainy.



### Life is strange

Jest to epizodyczna gra przygodowa.

Jej bohaterką jest osiemnastoletnia Max Caulfield, która po latach powraca do rodzinnego miasteczka Arcadia Bay w Oregonie.

Rozpoczyna naukę w Blackwell Academy, prestiżowej szkole wyższej dla pasjonatów fotografii. Na miejscu spotyka się ponownie ze swoją dawną przyjaciółką, Chloe Price.



Razem z nią stara się rozwiązać zagadkę tajemniczego zaginięcia innej studentki Rachel Amber. Już na samym początku Max odkrywa, że posiada moc manipulowania czasem, co jest jedynie początkiem dziwnych zdarzeń i wydaje się powiązane z nękającymi ją wizjami gigantycznego tornada.

## Wiedźmin 3



W grze Wiedźmin 3: Dziki Gon ponownie wcielamy się w znanego z wcześniejszych odsłon wiedźmina.

Główna oś fabularna obraca się wokół kilku oddzielnych wątków. Wśród nich znalazło się poszukiwanie utraconej miłości Geralta oraz inwazja Nilfgaardu na Królestwa Północy.

Spróbujemy też powstrzymać tytułowy Dziki Gon, prześladujący wiedźmina zarówno w powieściach, jak i obecny w pierwszej i w nikłym stopniu w drugiej części serii.

Wszystkie te główne zadania oferują filmową jakość opowiadanej historii, z rozgałęzionymi ścieżkami wydarzeń, imponującymi scenkami przerywnikowymi i starannie wyreżyserowanymi sekwencjami.

## Metro

Metro 2033 to strzelanina osadzona w stosunkowo niedalekiej przyszłości.

Fabula opowiada o nuklearnej apokalipsie, wskutek której ludność wszystkich miast uległa anihilacji, zaś same środowisko doświadczyło potężnego napromieniowania i nieprawdopodobnej degradacji. Ocalała jedynie kilkudziesięciosa garstka ludzi, która akurat w momencie apokalipsy znajdowała się w moskiewskim metrze, największym w historii schronie przeciwatomowym,



## A way out

Jest to przygodowa gra akcji, zaprojektowana z myślą o **rozgrywce kooperacyjnej dla dwóch osób**.

A Way Out posiada dwóch głównych bohaterów, Vincenta i Leo, skazańców o kontrastujących ze sobą osobowościach. Początkowo łączy ich jedynie przypadkowe spotkanie i wspólny cel, którym jest ucieczka z więzienia. Za sprawą wspólnie przeżywanych trudności oraz przeszkód szybko stają się jednak prawdziwymi przyjaciółmi.

W trakcie przygody staramy się wydostać z więzienia, a następnie wymknąć się pościgowi stróżów prawa. Obaj protagoniści mają swoje indywidualne cele – chcą nie tylko wydostać się na wolność i ponownie spotkać z rodziną, ale też zemścić na osobach, przez które zostali wsadzeni za kraty.

Źródło: <https://www.gry-online.pl>

## NASTOLATKIEM BYĆ Cz. 7

Zapraszamy Was do przeczytania kolejnego odcinka z serii krótkich opowiadań dla nastolatków. Każde z nich przeniesie Was w świat przeżyć, radości i problemów Waszych rówieśników. W czasie naszego drugiego spotkania proponujemy Wam lekturę opowiadania Marty Jurek pod tytułem: „Niebezpieczna lekcja”



gg96838060 www.gograph.com

Iza patrzyła na piętrzący się przed nią na biurku stos przedmiotów: zeszyt, podręcznik, kalkulator, tablice matematyczne, ołówki, gumki do mazania, bateria długopisów, przybory kreślarskie i geometryczne oraz mnóstwo zapisanych kartek z notesu, i nie kryła przerażenia.

W największy popłoch wprawiał ją jednak kalendarz i oznaczony przez nią czerwonym długopisem dzień 9 stycznia. Trzy wykrzykniki nakreślone zamasyście koło daty nie pozwalały zapomnieć o sprawdzianie z matematyki z całego semestru.

Siedząc przy biurku i próbując ogarnąć spojrzeniem cały ten bałagan, musiała przyznać jedno: nie nauczy się ogromu materiału w ciągu tak krótkiego czasu. Czerwone okienko na pasku kalendarza wskazywało bowiem 8 stycznia. Iza westchnęła tylko... Za oknem rozpościerało się złowieszcze, pochmurne niebo. Jego kontrast z białą firanki dawał wyjątkowo smutny efekt. Ani śladu śniegu, za to kobieta sunąca w czerwonym płaszczu po chodniku trzymała w ręce parasol. Wszystko wokół, nawet pogoda, wydawało się podzielać przygnębienie dziewczyny.

Zgniotła pustą puszkę po napoju energetyzującym i wstała, by wyrzucić ją do kosza. Idąc do kuchni, zajrzała przelotnie do pokoju młodszej siostry. Dziewczynka oglądała jakąś bajkę i nawet jej nie zauważyła. Iza zgodziła się popilnować siostry, wiedząc, że i tak dzisiaj zostanie w domu. Siostra nie sprawiała żadnych problemów i bawiła się grzecznie, sama nie skupiając niczyjej uwagi.

Iza wróciła do swojego pokoju i otworzyła drugą puszkę napoju, zasiadła przy biurku. Podparła głowę, otworzyła zeszyt i sięgnęła po zbiór zadań. Bezskutecznie próbując się skupić, rozwiązała jakoś dwa zadania, ale utknęła przy trzecim, najtrudniejszym.

Spojrzała na zegarek i w popłochu uświadomiła sobie, że zajęło jej to dwie godziny. Nie powtórzyła nawet jednej czwartej materiału...

„Chyba najwyższy czas podjąć decyzję...” – pomyślała. Wyjęła z plecaka telefon i wyszukała numer koleżanki. Jola odebrała po drugim sygnale.

– Cześć! Nie przeszkadzam ci? – zapytała Iza

– Nie, właśnie kończę powtarzać matematykę przed jutrzejszym sprawdzianem. Iza przełknęła ze zgrozą ślinę.



– A co u ciebie? – zagadnęła z ciekawości Jola

.– Kiepsko mi idzie. Nawet bardzo kiepsko... . Nastała cisza. Mimo że Iza zadzwoniła do Joli w konkretnym celu, teraz nie bardzo wiedziała, jak zacząć rozmowę. Szybko przypomniała sobie jednak, że nie ma już nic do stracenia.

– Słuchaj, wspominałaś mi kiedyś, że masz jakieś tabletki na koncentrację czy coś takiego. Przypominasz sobie? Przez chwilę po drugiej stronie nikt się nie odzywał, tak, że Iza bała się, iż Jola się rozłączyła

– Mam. A co, chciałabyś spróbować?

– Tak, bez tego nie zdążę z przygotowaniem się do jutrzejszego sprawdzianu. Rozumiesz... Mogłabyś mnie wspomóc jedną?

– Dobra... – westchnęła Jola. – Ale ostrzegam, że jest to naprawdę mocne! Mnie zawsze pomaga w nauce. Wpadnij, to ci dam.

– Dziękuję, ale nie dam rady, teraz nie przyjdę, bo pilnuję siostry. Gdybyś mogła ty do mnie przyjść ... – poprosiła Iza

– Będę za piętnaście minut – odparła Jola. Mieszkała na tym samym osiedlu, tylko że dwa bloki dalej. Czekając na koleżankę, Iza przygotowała siostrze kolację. Ledwie wyłączyła telewizor i posadziła dziewczynkę przy stole, rozległ się dzwonek u drzwi. Jola okazała się niezawodna...



– Nie martw się, jak zażyłam tę tabletkę pierwszy raz, efekt przerósł moje oczekiwania. Zaliczysz matkę od ręki – zachwalała produkt, żegnając się z koleżanką.

– Dzięki! To moja ostatnia szansa. Wiesz, nie mogę zawieść mamy, muszę zaliczyć tę straszną matkę, a w ogóle nie mogę się skupić.

Gdy tylko Iza zamknęła za Jolą drzwi, od razu zażyła pastylkę i nie mając czasu do stracenia zabrała się do nauki. Przekartkowała podręcznik i notatki, a następnie w krótkim czasie rozwiązała kilka zadań, przy których wcześniej czuła się znużona. Zaczęła od tego, na którym utknęła przed telefonem do Joli. Oderwana od pracy przez śpiącą siostrę, zrobiła sobie jedynie małą przerwę na pomoc dziewczynce w umyciu się i ułożeniu jej do snu.

Wracając do nauki, spojrzała na zegar, który wskazywał dziewiętnastą. Po przerobieniu arytmetyki zajęła się geometrią. Zawsze bardziej lubiła rachunki, ale i tym razem nie czuła znużenia, tylko jakiś rodzaj dziwnego – nieco utrudniającego naukę – pobudzenia.

Gdy zegar wskazywał pierwszą w nocy, ze zdziwieniem i z zadowoleniem uznała, że w ogóle nie jest senna, mimo iż uczy się bez przerwy. Miała poczucie, że szansa na pozytywne napisanie sprawdzianu jest realna.



shutterstock.com • 1032070876

Uczyła się jak w transie i – choć nie wszystko w zadaniach jej wychodziło, nie wszystko się zgadzało, było jasne i oczywiste, że sprawdzian potencjalnie wydaje się do zdania.

Do czasu, gdy nagle poczuła się bardzo senna... Wiedząc, że nie zostało jej wiele do powtórzenia, postanowiła położyć się na chwilę. Poczowała ulgę, ale zaraz zrobiło jej się słabo. W uszach słyszała oszalały rytm serca, a w ustach czuła ogromną suchość. Spróbowała wstać, by otworzyć okno, lecz nogi ugięły się pod nią, jakby nie miała nad nimi żadnej władzy.

W końcu leżąc, udało jej się szarpnąć za framugę okna; po chwili poczuła zimne, świeże powietrze. Ogromna duszność i słabość jednak nie ustąpiły. Było jej na przemian zimno, a chwilę potem niewyobrażalnie gorąco. Zrobiło jej się niedobrze, więc przechyliła się na bok i spróbowała wymiotować, ale nie mogła. Nagle pojawiła się w jej głowie przerażająca myśl, że umiera. Pewnie powinna zadzwonić na pogotowie, ale nie miała sił doczołgać się do telefonu. Zresztą nie skończyła jeszcze osiemnastu lat, więc lekarz musiałby zgłosić sprawę rodzicom i policji. Wołała umrzeć w samotności, niż żeby rodzice się dowiedzieli.



Pomyślała o młodszej siostrze w pokoju obok. Dobrze, że śpi. Nic nie powie. O niczym się nie dowie. Jedyne, co pozostawało, to leżeć nieruchomo. Wszystko i tak wirowało jej nad głową, aż w końcu przestała myśleć o czymkolwiek...

Gdy otworzyła oczy, była bardzo słaba. Od razu zorientowała się, że jest w swoim pokoju, który na szczęście przestał wirować. Przeraźliwie bolała ją głowa i wydawało jej się, że budzi się po ciężkiej chorobie. Na szczęście z ulgą stwierdziła, że najgorsze minęło i czuje się już lepiej. Udało się jej przetrwać i pomyślała, że nigdy więcej nie chce już tego przeżywać! Dobrze wiedziała, że mogła się nigdy nie obudzić.

Nagle poczuła przenikający chłód. Przypomniała sobie o otwartym oknie i podeszła, by je zamknąć. Brr..., jaki ziąb. Dobrze, że nie zamarzła.

Niespodziewanie przypomniała sobie coś jeszcze. Ruszyła do pokoju siostry, pchnęła drzwi i ku swemu przerażeniu ujrzała... puste łóżeczko. Było niezaścielone i wyglądało zupełnie tak, jakby ktoś wstał na chwilę i zaraz miał wrócić. Pędem pobiegła do łazienki, ale nikogo tam nie było. Stwierdziwszy, że w mieszkaniu nie ma nikogo poza nią, ruszyła w stronę drzwi. Były zamknięte, ale nie na zamek. Próbowwała sobie przypomnieć, czy w ogóle zamknęła je za Jolą, czy nie. Jeśli zamknęła, to siostra i tak umiała je otworzyć.

Ale co się stało? Nie mogła pojąć tego, co zastała po przebudzeniu się. Może ma jakieś halucynacje?



Nagle z zamyślenia wyrwał ją dzwonek u drzwi. Otworzyła w nadziei, że zobaczy w nich siostrę całą i zdrową i koszmar się skończy. W progu stała policjantka. Iza cofnęła się w panice w głąb przedpokoju.

„Czyżby policja tak szybko dowiedziała się o tym co wczoraj zrobiła?” – pomyślała. .

Miała ochotę zaklinać się, że to już nigdy więcej się nie wydarzy. Jej strach zanikał stopniowo, ustępując miejsca zupełnie innym, przytłaczającym emocjom.

Słuchając kobiety, nagle Iza zobaczyła siostrę, jak budzi się w nocy i wstaje z łóżeczka. Wychodzi z pokoju, pewnie do łazienki, widzi zapalone światło u Izy i próbuje ją obudzić. Siostra jednak nie reaguje, leżąc bezwładnie w wyiębionym pokoju z otwartym na oścież oknem. Są same w mieszkaniu.



Mała próbuje szukać pomocy, więc otwiera drzwi i zapewne puka do sąsiadów, ale w nocy, kiedy wszyscy śpią, nie tak szybko ktoś usłyszy delikatny głos dziecka i otworzy, pytając, co się stało.



Dziewczynka w panice zbiega więc na dół, wypada na zewnątrz, wprost pod samochód. Na szczęście kierowca nie odjeżdża – nawet gdyby dziecku nic się nie stało, nie miałyby szans na ulicy w styczniu w samej piżamie. Zatrzymuje się i zabiera dziecko do szpitala. Okazuje się, że nie doznało ono większych obrażeń poza otarciami.

Lekarzom zajmuje jednak sporo czasu ustalenie, jak dziewczynka się nazywa, bo przecież nikt nie zgłosił zaginięcia dziecka, a ono samo jest w szoku i powtarza tylko, że coś się stało siostrze.

W końcu, po kilku godzinach, dziewczynka powiedziała, jak się nazywa i gdzie mieszka. Szpital skontaktował się z policją, by ta sprawdziła, co takiego się stało, że pięciolatka znalazła się sama na ulicy w środku nocy i czy coś złego nie przytrafiło się starszej siostrze, co mogło spowodować całą tę sytuację. Przede wszystkim zaś należało zbadać, gdzie są rodzice dziecka.



Iza poinformowała policję, że mieszkają tylko z mamą, która dopiero wieczorem wróci z delegacji. Ona zaś uczyła się do późna i po prostu zasnęła. Siostra musiała znaleźć ją śpiącą i przestraszyła się, że coś się stało. A ponieważ potrafi otwierać drzwi, przekręciła klucz i wyszła sama.

Policjantka z pewnym niedowierzaniem przyjęła to do wiadomości.

Przynajmniej na razie, bo poprosiła o numer telefonu do mamy.



Iza odetchnęła z ulgą. Udało się! Nikt się niczego nie domyślił. Nikt jej o nic nie podejrzewa, a ona już nigdy więcej tego nie spróbuje. Zaraz jednak zamyśliła się:

„Czy jednak naprawdę się udało? I co ze sprawdzianem...?”.