

BIBLIOTEKA SZKOLNA ZDALNA

Drodzy uczniowie klas 4-8.

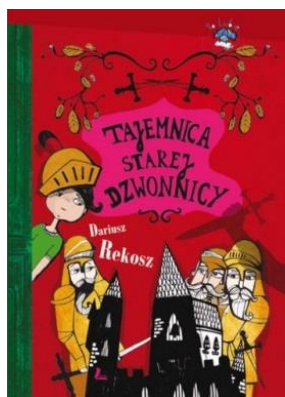
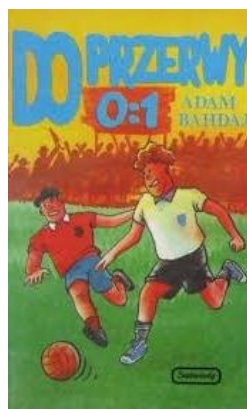
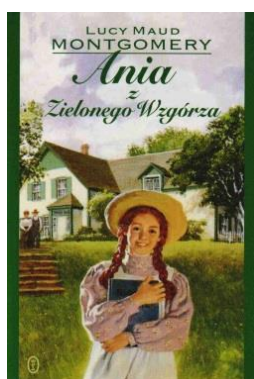
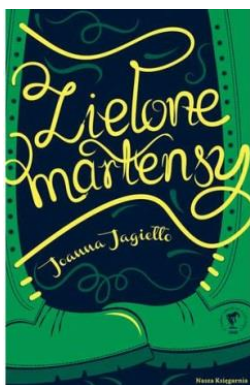
Biblioteka Szkolna Zdalna wita Was ponownie!

Na początek kolejna część naszej **cyklicznej zabawy**



ZABAWA CZYTELNICZA

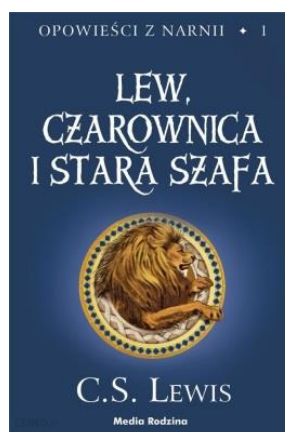
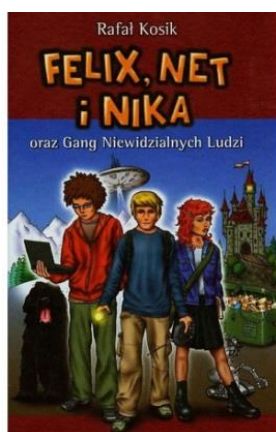
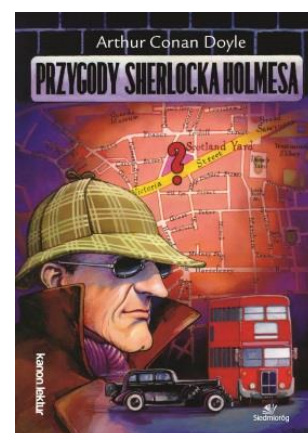
Pomyśl! Pamiętasz? Poszukaj! Odpowiedz!



Pomyśl chwilę i wymień po trzy tytuły :

- książek z imieniem chłopięcym w tytule
- książek ze słowem „tajemnica” w tytule
- książek z liczebnikiem w tytule
- książek z kolorami w tytule
- książek z nazwami geograficznymi w tytule
- książek ze słowem „przygoda” w tytule
- książek z imieniem dziewczęcym w tytule
- książek z nazwą zwierząt w tytule

Trudne? Potrzebujesz pomocy? Możesz skorzystać z własnej biblioteczki albo poszperać w Internecie. Dobrej Zabawy!



NASTOLATKIEM BYĆ

Zapraszamy Was do przeczytania serii krótkich opowiadań dla nastolatków. Każde z nich przeniesie Was w świat przeżyć, radości i problemów Waszych rówieśników. Na początek pierwsze opowiadanie pani Lidii Ippoldt pod tytułem:

„GIGANT – UCIECZKA Z DOMU”

Karolina wracała do domu w podłym nastroju. „Kolejna jedynka z matmy, ale tym razem to już na pewno znajdzie się na świadectwie” – rozmyślała. Od dawna nie spełniała oczekiwań rodziców. Ona, kiedyś wzorowa uczennica, teraz w starszych klasach nie radziła sobie kompletnie. Ciągle słyszała o zawodzie, jaki wszystkim sprawia.

„Jak mam teraz powiedzieć rodzicom, że skończę klasę z poprawką?” – zastanawiała się. Już dawno im mówiła, że szkoła jest nie dla niej, towarzystwo w klasie jakieś szpanerskie, patrzące na nią tak, jak gdyby pochodziła z innej planety. Do tego ciągle uśmiešky koleżanek na widok tego, jak się ubiera, i ironiczne docinki kolegów, gdy wyciąga komórkę. W dodatku belfrzy też nie traktują ją najlepiej. Rodzice nie bardzo chcieli słuchać tych wszystkich tłumaczeń Karoliny, uważając, że szuka winy w innych, a nie w sobie. Ale ona wiedziała swoje – że nie ma ochoty chodzić więcej do szkoły.

Dlatego nieoczekiwanie wpadł jej do głowy genialny – w jej mniemaniu – pomysł. Ponieważ miała trochę zaoszczędzonych pieniędzy, postanowiła, że natychmiast wyjedzie na kilka dni do Krakowa.

„Jest tam dużo galerii handlowych i innych ciekawych miejsc do odwiedzenia, a rodzice cały dzień zajęci pracą, nawet tego nie zauważą” – przekonywała samą siebie.

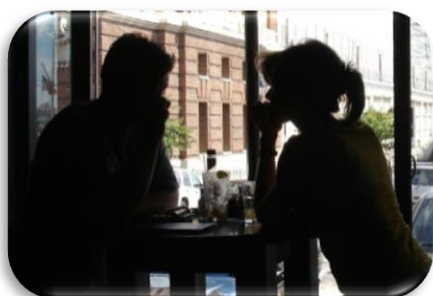
W domu wyjęła ze skrytki kasę i dobrze ją przeliczyła, po czym spakowała do plecaka kilka rzeczy, kosmetyki i pobiegła na dworzec. Zdążyła kupić bilet na nadjeżdżający właśnie pociąg do Krakowa.

Uf! Super, mam farta!” – pomyślała uradowana. Po godzinie Karolina chodziła już po sklepach królewskiego miasta, napawając się widokiem markowych ciuchów i wypasionych kosmetyków. Nawet się nie zorientowała, gdy w głośnikach zabrzmiał komunikat o zbliżającej się godzinie zamknięcia sklepów.

Noc spędziła na dworcu, kimając na ławce w poczekalni i pilnując tylko, by nie stracić plecaka. Rano co nieco obmyła się w dworcowej toalecie i wybrała się do drugiej galerii handlowej. Tak minął jej kolejny cały dzień w sklepach i następna noc na dworcu.

Nazajutrz zmęczona Karolina nie była jednak już tak entuzjastycznie nastawiona do tego, co robi. Ale choć głodna, brudna i zmęczona, do domu nie zamierzała wracać. Nie wiedziała też, czy rodzice jej szukają, gdyż komórkę na wszelki wypadek zostawiła w swoim pokoju na biurku.

I wtedy zobaczyła jego – młodego, przystojnego chłopaka w eks-tra ciuchach. Podszedł do niej i zagadał. Okazało się, że był studentem wynajmującym pokój w bloku leżącym niedaleko galerii



Gdy usłyszał, że Karola nie ma gdzie spać, zaproponował jej skorzystanie z noclegu u niego, bo kolega właśnie wyjechał.

Spadłeś mi chyba z nieba!” – ucieszyła się Karolina. Za chwilę siedzieli w kuchni mieszkania chłopaka i jedli jajecznicę. Później Karolina wzięła prysznic i postanowiła się chwilę przespać. Wieczorem było wspaniale, dziewczyna zapomniała o wszystkich kłopotach. Jeszcze nigdy z nikim nie gadała jej się tak dobrze. Wiktor, czarujący, szarmancki, podobał jej się coraz bardziej.

Noc minęła spokojnie. Rano Wiktor poszedł na uczelnię, a Karolina cały dzień oglądała swoje ulubione seriale. Wreszcie nikt jej nie truł, że marnuje czas.

Wieczorem chłopak zaproponował imprezę w pobliskim pubie. Karola nie wahała się nawet minuty. Trochę się tylko zdziwiła, że pojedą tam samochodem, ale doszła do wniosku, że chłopak pewnie chce się pochwalić swoim nowym nabytkiem, a później zostawi go na parkingu i wróci do domu tramwajem. Bez obaw więc wsiadła do auta Wiktora.



W tym momencie czarujący student złapał ją mocno za ręce, jednym zgrabnym ruchem związał i zakneblował usta, gdy właśnie próbowała krzyczeć. Ostro ruszył z miejsca, rzucając parę wulgarnych ostrzeżeń w jej stronę. Karolina była w szoku. Nie miała pojęcia, gdzie jadą i w jakim kierunku, ale wiedziała już, że ów młodzieniec nie ma nic wspólnego z tym czarującym Wiktorem, i musi się za wszelką cenę z tego wykaraskać. Gorzko też pożałowała, że komórkę zostawiła w domu, bo gdzieś kiedyś słyszała, że dzięki nadawanemu przez nią sygnałowi można namierzyć właściciela.

Kiedy Wiktor – o ile to było jego prawdziwe imię, w co Karolina zaczęła wątpić – lekko zwolnił na skrzyżowaniu, ostatkiem sił udało jej się łokciem otworzyć drzwi, których wcześniej chłopak nie domknął, i wyskoczyć, cudem unikając rozjechania przez mijający ich właśnie samochód.

Mężczyzna z drugiego pojazdu wyskoczył wściekły, już chciał zrobić jej awanturę, gdy zobaczył, w jakim jest stanie. Od razu zadzwonił na policję i do matki dziewczyny, której numer na szczęście córka pamiętała.

Po dwóch godzinach spędzonych na wyjaśnieniach w najbliższym komisariacie, gdzie dotarli też zdenerwowani rodzice, Karolina była wolna i bezpieczna.

Gdy znalazła się w domu, rzuciła się mamie i tacie w ramiona i rozplakała się. Zdradziła im też powody swojej ucieczki. Ci przyznali, że dopiero teraz uświadomili sobie, iż za mało rozmawiali z córką i nie wiedzieli, jakie piekło przechodzi w nowej szkole. Po długiej dyskusji wszyscy uznali, że na nic nie jest jeszcze za późno: Karolina zda poprawkę z matmy i zmieni szkołę, a na wakacje wspólnie pojedą do Chorwacji.

„Mam całkiem fajnych rodziców” – przyznała w duchu Karola. – „Szkoda, że zmarnowałam tyle czasu na udawanie, że nie można się z nimi dogadać...” – szczerze żałowała.



W tajemniczym ogrodzie

Za oknem wspaniała wiosenna pogoda, która kusi nas, aby spędzać czas na łonie natury. Niestety w obecnych warunkach nie możemy w pełni z tego korzystać. Ale od czego mamy książki i naszą wyobraźnię?

Dlatego dzisiaj polecamy Wam książkę

„Tajemniczy ogród” F. H. Burnett.

Książka opowiada o samotnej dziewczynce i jej trudnym dzieciństwie. Mary była dzieckiem chorowitym, niegrzecznym i niemiłym. Je rodzice zmarli na epidemię cholery w Indiach. Dziewczynka została potem adoptowana przez wuja i zamieszkała w jego angielskim zamku.

W tym wielkim domu czekało ją wiele przygód i niespodzianek

Mary uczy się nowego życia, poznaje nowych ludzi, z niektórymi zaprzyjaźnia się. Odkrywa niezwykle, tajemnicze, zapomniane miejsce.

Jeśli jeszcze nie znacie tej książki, teraz jest doskonały czas na czytanie. Możecie to zrobić w wirtualnej bibliotece. [Tutaj](#) znajdziecie książkę.

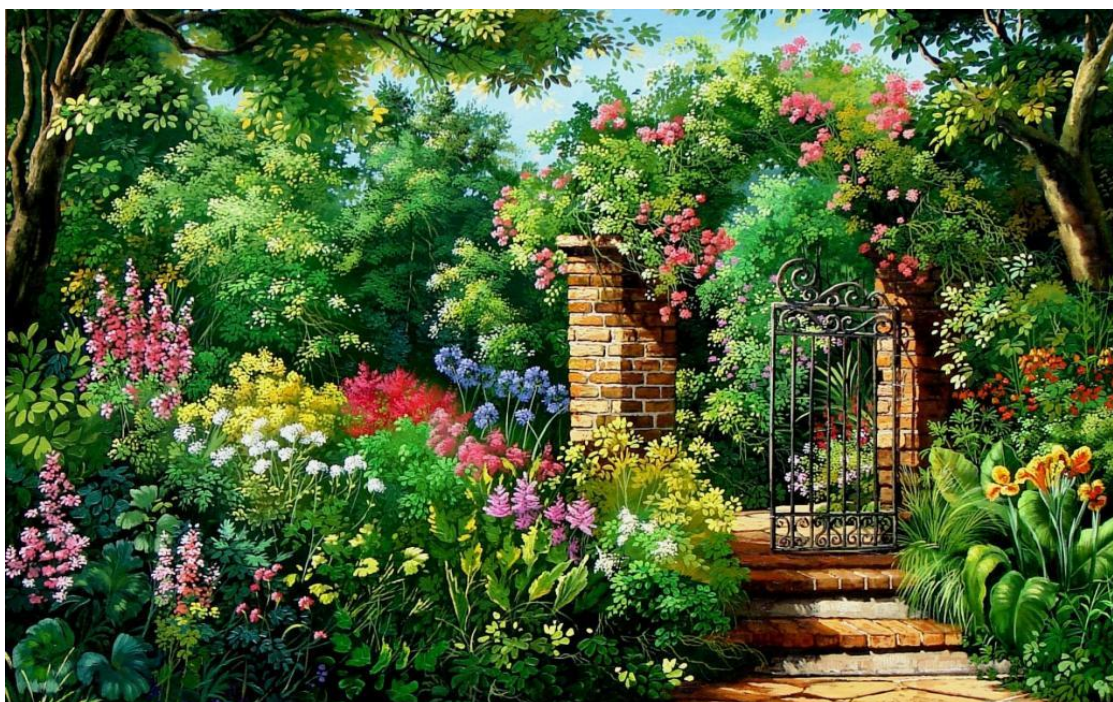
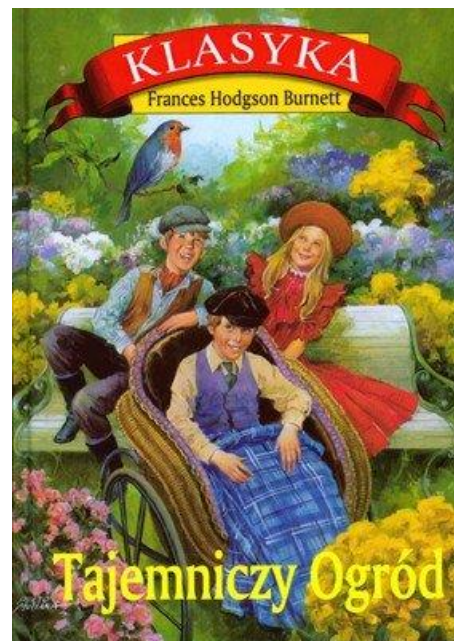
Obecnie nie możemy przebywać w parkach, czy ogrodach, więc może stwórzmy je sami?!

Jak wyobrażacie sobie tajemniczy ogród?

Namalujcie własny ogród marzeń. Wykorzystajcie do tego program

<https://sketch.io/sketchpad/pl/> lub inny, dowolny, znany wam program graficzny.

Życzymy miłej lektury i dobrej zabawy !



Czas na kolejną zabawę czytelniczą...

CZY ROZPOZNASZ KSIĄŻKĘ PO OKŁADCE?

Poniżej znajdziesz fotografie okładek oraz tytuły różnych książek (głównie lektur) dla dzieci i młodzieży.

Dopasuj każdą okładkę do odpowiedniego tytułu książki. Prawda, że proste? Na końcu znajdziesz rozwiązanie.





- A. Akademia Pana Kleksa
- B. Lew czarownica i Stara Szafa
- C. Przygody Tomka Sawyera
- D. Mały Książę
- E. Opowieść Wigilijna
- F. Księga dżungli
- G. Chłopcy z placu broni
- H. Pinokio
- I. Biały Kieł
- J. Hobbit czyli tam i z powrotem
- K. Szatan z siódmej klasy
- L. W pustyni i w puszczy
- M. Krzyżacy
- N. Ania z Zielonego Wzgórza
- O. Kamizelka

Rozwiązanie: 1-H, 2-G, 3-N, 4-J, 5-I, 6-K, 7-C, 8-E, 9-M, 10-O, 11-D, 12-B, 13-F, 14-A, 15-L.

NOWY CYKL PROPOZYCJI INNYCH ZABAW NA CZAS KWARNTANNY

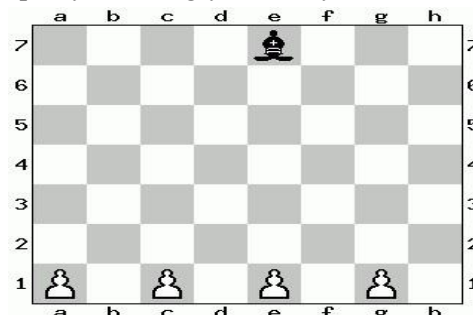
Cz. 1

Przygotowaliśmy dla Was kilka pomysłów na różne proste gry. Bawcie się dobrze i pamiętajcie – Wasza wyobraźnia nie ma ograniczeń, sami możecie stworzyć nie 101 pomysłów na gry i zabawy a 1001 !

Na dobry początek : **WILKI I OWCE**

Potrzebujecie:

- ✓ Planszę do szachów lub warcabów
- ✓ 1 czarny pionek
- ✓ 4 białe pionki



Na szachownicy wyznaczcie kwadrat 8 na 8 pól. Jeden z graczy otrzymuje jeden pionek (czarny) – on właśnie jest wilkiem. Przeciwnik otrzymuje 4 pionki (białe) – owce.

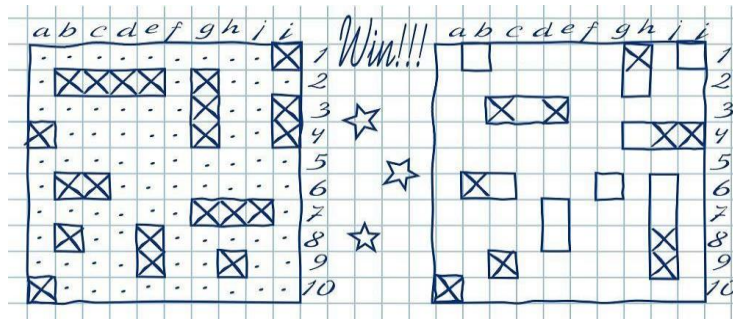
Gra toczy się na ciemnych polach szachownicy. Owce stoją na czterech ciemnych polach pierwszej linii, wilk na dowolnym ciemnym polu. Owce poruszają się jako pierwsze. Poruszać mogą się one tylko na ukos do przodu, natomiast wilk może się również cofać.

Celem gry jest zablokowanie wilka przez owce w ten sposób, aby nie mógł się on poruszać. Jeżeli jednak wilkowi uda się przejść przez blokadę owiec, wygrywa on, ponieważ owce nie mogą ścigać go cofając się.

A może teraz te trochę zapomniane?

STATKI

Gra może się toczyć na kartce papieru w kratkę. Każdy z graczy posiada po dwie plansze o wielkości, zazwyczaj, 10x10 pól. Kolumny są oznaczone poprzez współrzędne literami od A do J i liczbami 1 do 10. Na jednym z kwadratów



gracz zaznacza swoje statki, których położenie będzie odgadywał przeciwnik. Na drugim zaznacza trafione statki przeciwnika i oddane przez siebie strzały. Statki ustawiane są w pionie lub poziomie, w taki sposób, aby nie stykały się one ze sobą ani bokami, ani rogami. Okręty są różnej wielkości i zazwyczaj więcej jest jednostek o mniejszej wielkości, np. gracze mogą posiadać po jednym czteromaszowcu wielkości czterech kratek, dwóch trójmaszowcach wielkości trzech kratek, trzech dwumaszowcach o wielkości dwóch kratek i po czterech jednomaszowcach.

Trafienie okrętu przeciwnika polega na strzale, który jest odgadnięciem położenia jakiegoś statku. Strzały oddawane są naprzemiennie, poprzez podanie współrzędnych pola (np. B5). W przypadku strzał trafionego, gracz kontynuuje strzelanie (czyli swój ruch) aż do momentu chybienia. Zatopienie statku ma miejsce wówczas, gdy gracz odgadnie położenie całego statku. O chybieniu gracz informuje przeciwnika słowem „pudło”, o trafieniu „trafiony” lub „(trafiony) zatopiony”.

Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika.