



Co w życiu jest najważniejsze?

Artykuł postanowiłam napisać zaraz po wizycie w obozie koncentracyjnym Auschwitz-Birkenau, jednak nie będzie on o tym, co można tam zobaczyć, lecz o wartościach, które zrozumiałam zaraz po pobycie tam. Dla Niemców nie liczyło się, czy było się mężczyzną, kobietą czy dzieckiem. Wszyscy byli traktowani bestialsko. Dlaczego wspominałam o dzieciach? Ponieważ bycie nastolatkiem oznaczało tam praktycznie dorosłość. Młodzi ludzie nie zdążyli przeżyć tylu wspaniałych chwil, nie mieli czasu na zawarcie przyjaźni, wyjazdy do miasta na różnorakie imprezy. Umierali młodo. A za co? Tylko i wyłącznie za swoją narodowość. Natomiast w dzisiejszych czasach, czasach rozwoju gospodarczego i rozwoju demokracji nie doceniamy tego, co mamy. Przykładów jest wiele, chociażby rodzice. Kiedy ostatnio im szczerze podziękowałeś za trud włożony w twoje wychowanie?

A kiedy ostatnio myślałeś o czasie? Wielu z nas nie zdaje sobie sprawy, wbrew pozorom, ile tego czasu marnuje. Pochłania nas rutyna, zabija naturalną dla człowieka chęć poznawania nowych rzeczy, wyszalenia się. Jednak co by się stało, gdyby śmierć przyszła zniemacka? Często dopiero wtedy ludzie zdają sobie sprawę z ogromnej ilości czasu, który zmarnowali, a dodatkowo poczucia apatii dodaje fakt, że nie podjęli ryzyka, nie robili tego, co kochali, dali się pochłonać rutynie.

A o co ty się martwisz? O brak najnowszego telefonu? O brak modnych butów? Mam radę: pomyśl o tym, co masz, docień wreszcie fakt, że życie to nie tylko rzeczy materialne, lecz głównie - niezauważane przez dużą część społeczeństwa - wartości moralne. Nie szukaj szczęścia w markowych ubraniach, bo prędzej czy później i tak one się podrą. Zauważaj innych ludzi i szukaj tych wartościowych, spełniaj marzenia i skorzystaj z życia, bo nigdy nie wiesz, ile czasu ci zostało. Ci, którzy zmarli podczas II wojny światowej, też na początku nie wiedzieli, co ich czeka, a potem żałowali, że z tego życia nie skorzystali.

Anna Pogorzelska, kl. III a G





pod lupą

pixabay.com

POD LUPĄ

Dlaczego gramy w gry?

Odpowiedź na pytanie „Dlaczego gramy w gry” jest takie: Szukamy ROZRYWKI!

Najlepszymi konsolami dla osób w moim wieku są PlayStation i XBOX. Moją ulubioną grą na te dwie platformy jest *Rise Of The Tomb Raider*.

Ludzie kochają gry, platformy tych gier i w ogóle wszystko, co z grami związane. Lubimy też wiedzieć, co będzie dalej i nawet jeśli skończy się grę, chcemy nadal poruszać się bohaterem po świecie gry komputerowej. Przy niektórych seriach, takich jak *Crash Bandicoot* (imię: Crash, rasa: jamraj pasiasty) nie doczekały się sequela, więc ludzie się modlą, jak w przypadku Crasha, by prawa do marki odzyskały studia zapoczątkowujące daną serię. Zwykle scenariusze są mało prawdopodobne.

Tak to działa.

Paweł Zając, kl. 5 b

Gesty w historii

Czasami bywa tak, że chcemy kogoś pozdrowić albo wyrazić, że jest dobrze, ale nie do końca chcemy to mówić, dlatego używamy wtedy gestów, na przykład takich, jak zwykły kciuk uniesiony w górę. Tutaj zastanowimy się, co oznaczał ów gest na przestrzeni dziejów.

Kciuk uniesiony w górę to jeden z najbardziej popularnych gestów w historii świata. Przy jego pomocy pokazujemy najczęściej, że jest wszystko w porządku. Niby sprawa jest prosta, gest ten ma swoje korzenie w starożytnym Rzymie, a kciuk unoszony w górę przez cesarza albo zgromadzoną publiczność oznaczał darowanie życia pokonanemu gladiatorowi. Jednak „niby” stanowi dużą różnicę, ponieważ według niektórych historyków kciuk miał oznaczać skierowanie miecza na gardło człowieka, co się wiąże ze śmiercią. Z kolei inni specjaliści od kciuków mówią, że kciuk podniesiony i w górę i w dół oznaczał też śmierć, ale zadaną przez zwycięzcę. Niestety nigdy nie dowiemy się, jak było naprawdę, ale na razie musi wystarczyć nam to, co wiemy.

Kaja Gwiazdzińska, kl. 2 G



ok

pixabay.com

Czy wiedziałeś, że ołówek...

Polska nazwa ołówka pochodzi od ołowiu, który był używany do pisania w starożytnym Egipcie, Grecji oraz Rzymie. Do XVI wieku europejscy artyści używali prętów ołowianych, cynkowych lub ze srebra do tworzenia jasnoszarych rysunków zwanych silver-point.

Jak powstaje ołówek?

Otóż:

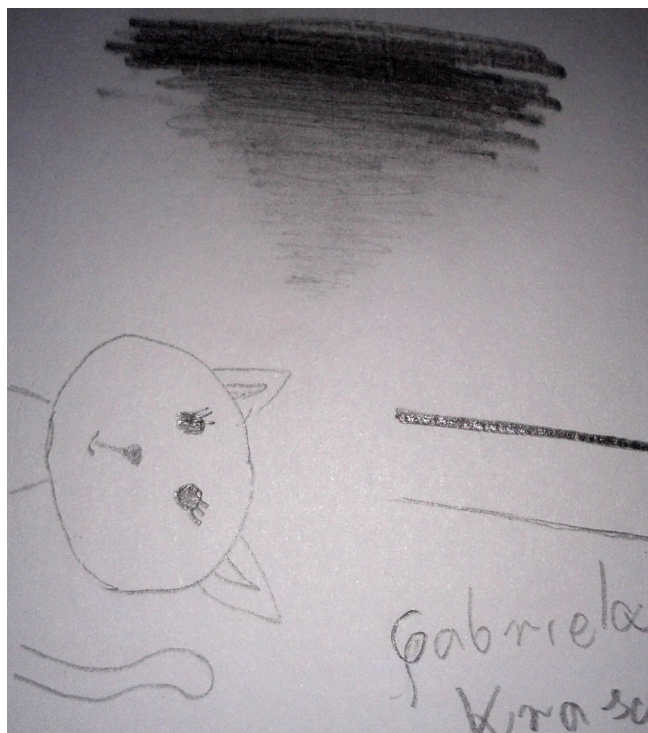
Najpierw rozdrabnia się grafit, lecz nie można tego robić w zwykłym młynku. Stosuje się do tego urządzenie, w którym, pod wpływem sprężonego powietrza, kawałki grafitu zderzają się ze sobą, krusząc się wzajemnie.

Ołówek jest wykorzystywany do wielu rzeczy, na przykład:

cieniowania, szkicowania, rysowania, pisania i do wielu innych czynności.

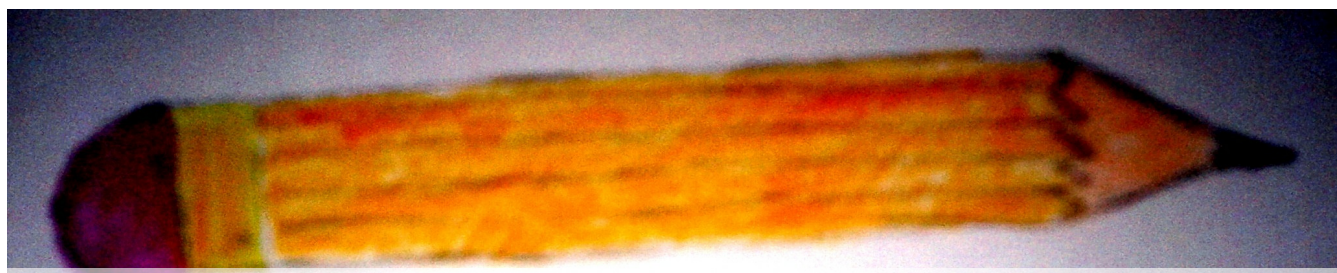
Opracowała na podstawie Wikipedii:

Gabriela Krasuska, kl. 4 a



możliwości ołówka

Gabrysia Krasuska



SKĄD SIĘ WZIĘŁO SŁOWO „QUIZ”

Istnieje pewna anegdota o pochodzeniu słowa 'quiz'. Wyobraźcie sobie zwykłego właściciela zwyczajnego teatru prowadzonego w 1791 r. w Dublinie. Pewnego dnia James Daly założył się ze znajomym o to, że wprowadzi w ciągu 24 godzin do użytku nowe słowo. Ale zaraz, zaraz... w ciągu dwudziestu czterech godzin? To przecież niemożliwe...

A jednak on miał pomysł. Pomogli mu w tym pracownicy jego teatru. Przez całą noc pisali po budynkach, drzwiach, wszędzie gdzie się dało, jedno słowo: 'quiz'. Następnego dnia cały Dublin zadawał sobie jedno pytanie: „Co to za słowo, co ono oznacza?”.

Początkowo myślano, że to jakiś tekst. Jednak nie otrzymano żadnego dowodu. Tak właśnie przyjęto słowo 'quiz', które obecnie oznacza: test, zagadki polegające na pytaniach, ale gdyby się głębiej zastanowić, to 'quiz' oznacza znak zapytania (?).

Jest jeszcze jedno pytanie: co wygrał James Daly? Pieniądze, alkohol, czy może coś bardziej znaczącego? To nurtujące pytanie składam na wasze ręce.

Kaja Gwiaździńska, kl. 2 G

CHODŹMY DZIŚ NA ROLKI

Jestem Marta. Moim hobby jest jazda na rolkach, o tym właśnie dziś wam opowiem. Ja zaczęłam jeździć trzy lata temu, początki wcale nie były łatwe, bo dopiero po roku zaczęłam dobrze jeździć. Potem zaczęły się już trudniejsze figury, a później już zaczęłam sama wymyślać figury. Moim zdaniem jazda na rolkach jest dla każdego, kto nie boi się spróbować. Lubię jeździć dlatego, że sprawia mi to przyjemność i radość.

Kiedy dostałam rolki?

Pierwsze rolki dostałam trzy lata temu, były one różowo-białe ze świecącymi kółkami, były piękne, lecz źle mi się na nich jeździło. Potem, gdy się popsuły, kupiłam nowe rolki - fioletowo-białe. Na nich jeździło i nadal jeździ mi się świetnie!

Co lubię w moich rolkach?

W moich rolkach lubię to, że dobrze mi się w nich jeździ, są piękne i jeżdżą świetnie nawet na złym do jazdy terenie.

Gdzie można kupić rolki?

Rolki można kupić prawie w wielu sklepach, np. w: Decathlonie, Auchan, sklepach sportowych, internecie.

Jazda na rolkach jest dla każdego, kto nie boi się spróbować!!! :))))

Marta Pogrzeba, kl. 4 a



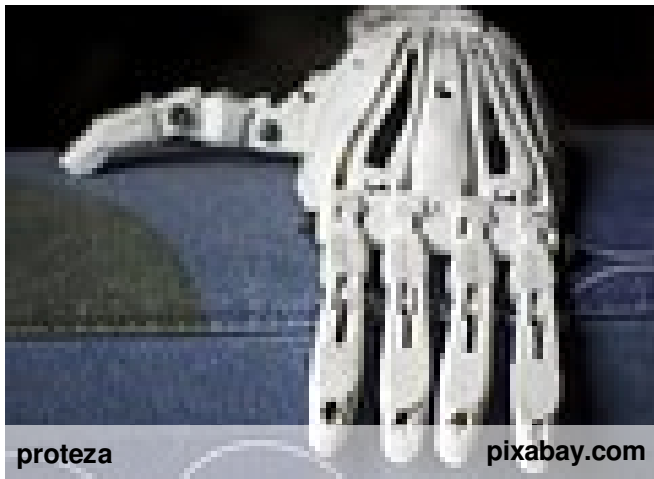
MARGARET

Margaret to właściwie Małgorzata Jarmoży. Ma 25 lat. Jest blondynką i ma długie, kręcone włosy. Posiada rodziców i brata Tomka. Pisze piosenki z gatunku jazz i pop. Z wykształcenia jest projektantką mody, a zajmuje się pisaniem piosenek. Ma psa o imieniu Grażyna, lecz ma problem z wymową „r”.

Moim ulubionym utworem jest *Cool me down*.

Margaret jest super piosenkarką. Dlaczego? Już mówię. Jej teledyski są świetnie dopasowane do piosenek, które śpiewa. Jest w jej teledyskach dużo ruchu. Polecam ją.

Blanka Perkosz, kl. 4 a



NIEPOPULARNA

NAUKA

Nadzieja dla osób okaleczonych

Epoka odtwarzania utraconych części ciała [czyt. bionika] nadchodzi coraz większymi krokami. Już niedługo sztuczna dłoń będzie tak samo sprawna jak utracona.

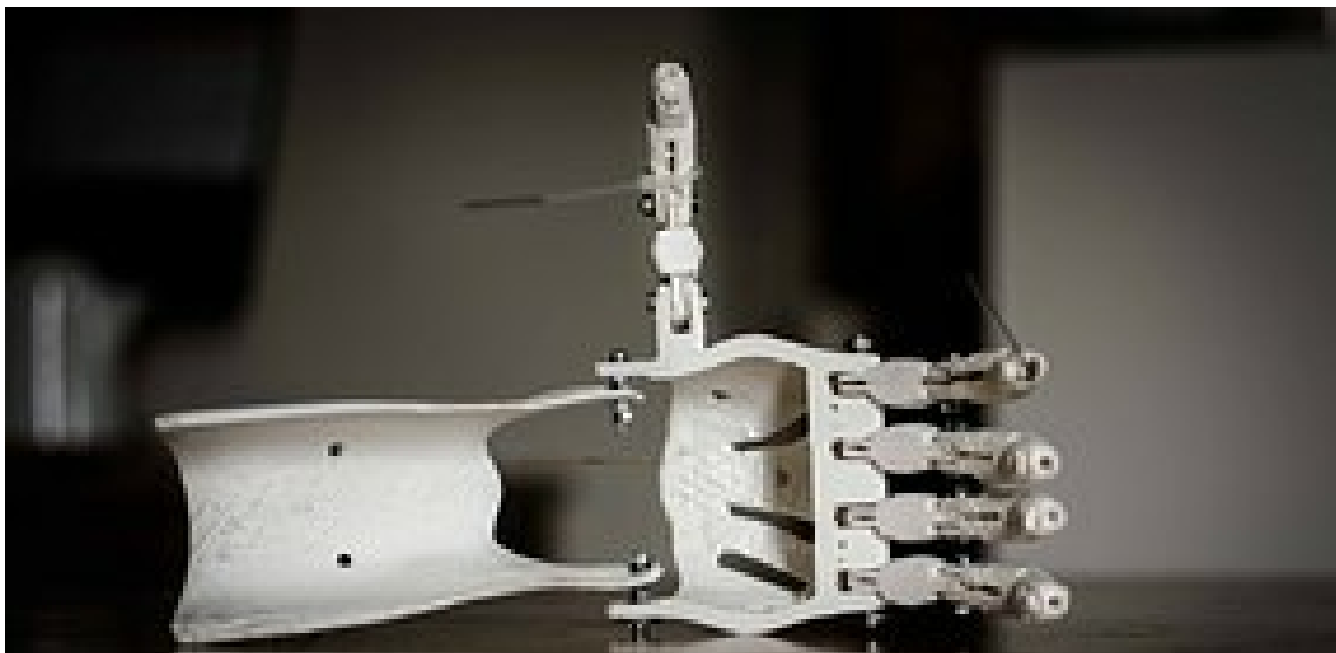
Naukowcy właśnie opracowali sztuczną dłoń, w której odtworzyli zmysł dotyku, donosi „Nature”.

Udało się to badaczom z Case Western Reserve University w Cleveland. Komputerowy system, który opracowali, potrafi emitować delikatne sygnały elektryczne do końcówek nerwów w ręce, a poprzez nie do mózgu, stwarzając złudzenie dotyku. Osoby, biorące udział w badaniach, potrafiły dzięki tej protezie rozpoznać waciki czy wodę.

System reaktywuje rejony w mózgu odpowiedzialne za uczucie dotyku, które wcześniej uległy wyciszeniu, bo wraz z utratą dłoni zostały utracone nerwy czuciowe, pobudzające ten obszar – mówi prof. Dustin Tyler, szef zespołu.

Po połączeniu z siecią czujników w protezie dłoni system może na stałe przywrócić chorym nie tylko zmysł dotyku, ale także uczucie posiadania dłoni, które – jak dowiodły już pierwsze eksperymenty – może zlikwidować nękające osoby po amputacjach bóle fantomowe, czyli dokuczliwe bóle nieistniejącej kończyny.

Opracował w oparciu o nesweek.pl: Albert Skowron, kl. II a G



Nauka jak w *Matrixie*

Pewnie każdy by chciał przyswajać wiedzę tak, jak w jednej ze scen klasyka science fiction, kiedy Neo uczy się kung fu w kilka sekund po tym, jak do jej mózgu „wgrano” odpowiedni zestaw danych.

Teraz dzięki naukowcom z HRL Laboratories udało się stworzyć prototyp urządzenia, które działa na podobnej zasadzie, w realu.

Badacze twierdzą, że udało im się stworzyć system nauki, który niewiele różni się od tego z *Matrixa*.

Twierdzą, że skonstruowane przez nich urządzenie jest w stanie przyspieszyć przyswajanie wiedzy a także zdobywanie nowych umiejętności, co zostało zweryfikowane przez badania zorganizowane pod kierownictwem dra Matthew Phillipsa.

W testach brali udział wyszkoleni piloci odrzutowców oraz osoby, które nie miały styczności z pilotowaniem. Na początek przestudiowano aktywność mózgu pilotów, a zdobyte dane przetransmitowano metodą neurostymulacji osobom, które z lotnictwem nie miały nic wspólnego. „Ściągnięte” do ich mózgów za pomocą specjalnego czepka z elektrodami informacje znacznie przyspieszyły proces nauki – ci, których stymulowano odpowiednimi impulsami, zdobywali wiedzę o 33 proc. szybciej niż ci, którzy nie otrzymali dodatkowego zestawu danych.

Dr Phillips uważa, że stymulacja mózgu będzie mogła wkrótce wspomagać nas podczas nauki języków obcych i prowadzenia pojazdów, a także podczas przygotowywania się do egzaminów. To pierwszy system stymulacji mózgu tego typu. Brzmi jak science fiction, ale ma solidną naukową podstawę – przekonuje Phillips.

Albert Skowron, kl. III a G



mózg

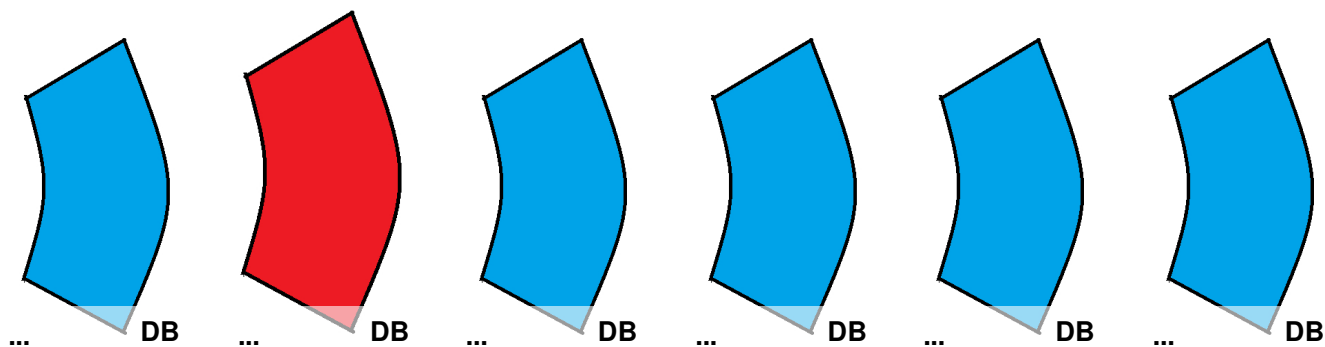
pixabay.com



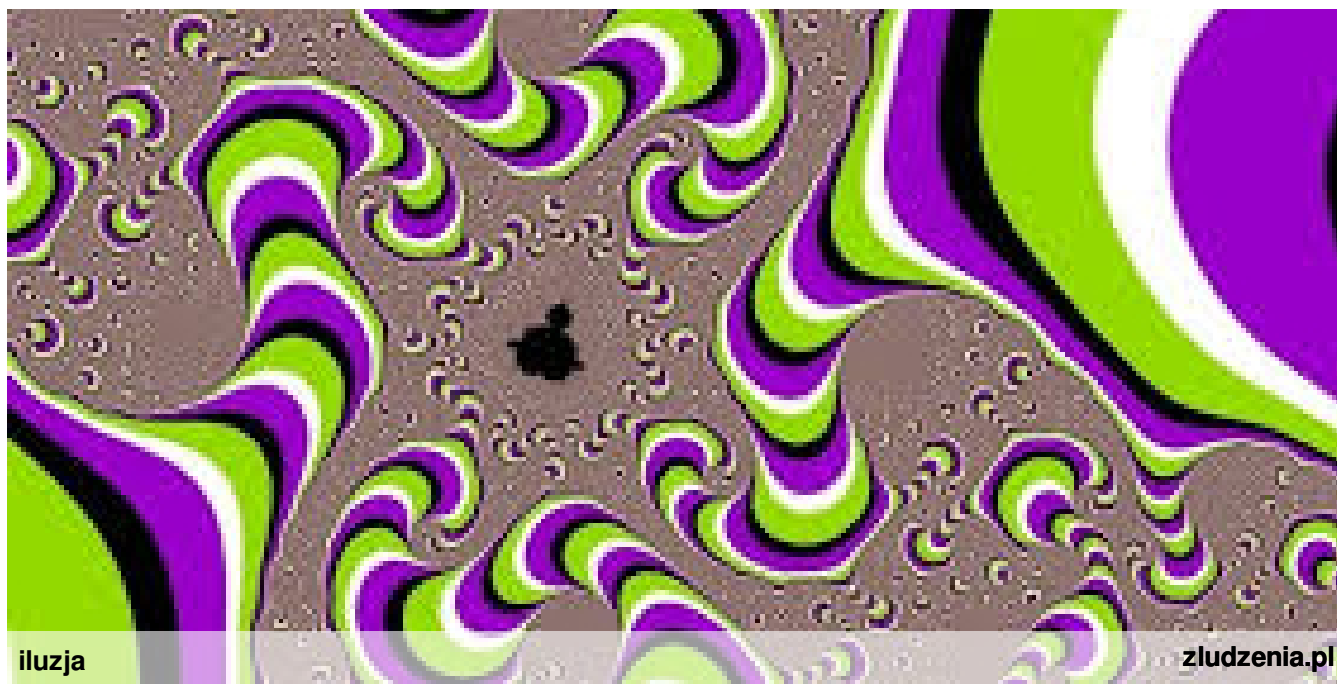
mózg.com · 3119 pixabay.com

Umysł przyłapany

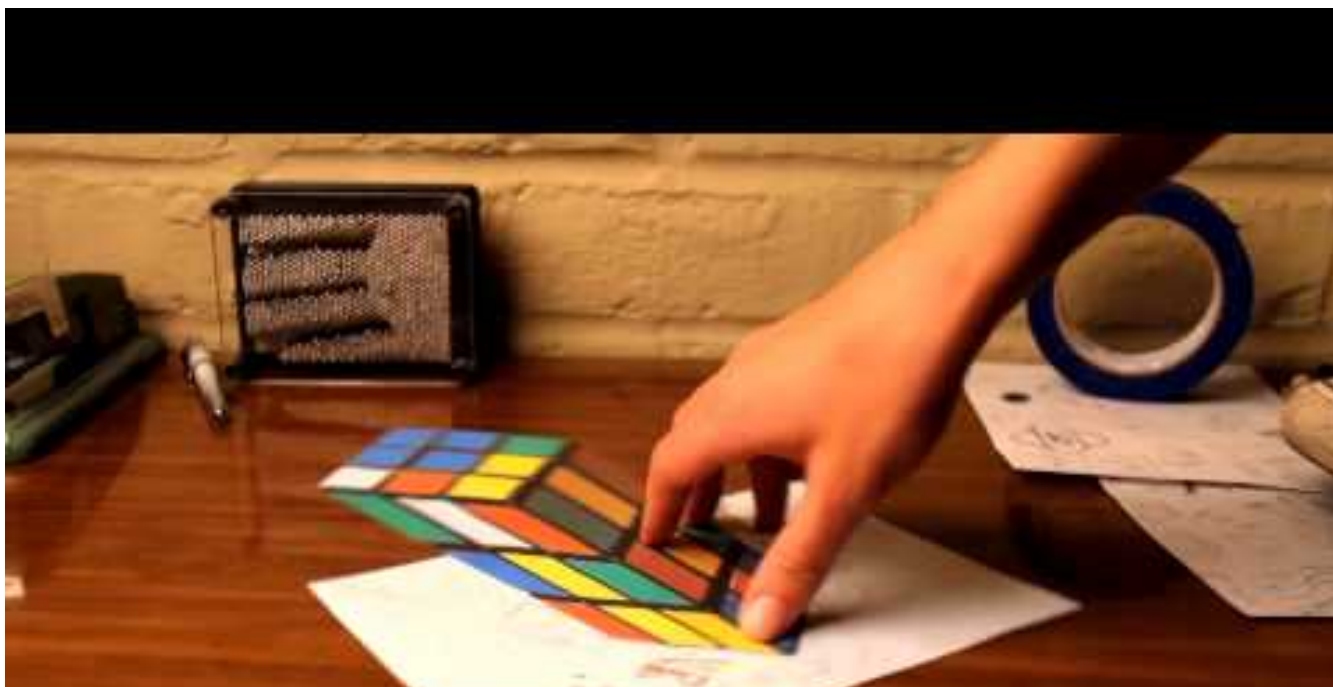
Iluzja optyczna jest najczęściej wykorzystywana przez iluzjonistów do wielu ich trików, np. zmiany wielkości przedmiotów pomimo, że są jednakowej wielkości.



Dzieje się tak, gdyż nasz umysł nie jest doskonały i poszczególne kontrasty i kolory inaczej interpretuje, może również zamienić nieruchomy obraz w taki, który się porusza.



Nasz umysł potrafi też znacznie więcej, np. interpretować figury płaskie jako przestrzenne.



Możemy wywnioskować, że nasz umysł nie jest doskonały, ale to dobrze. Dlatego właśnie nasz obecny świat jest bardziej kolorowy i bogaty w fascynujące kształty.

Darian Bonk, kl. III a G

Autor pierwszego rysunku: Darian Bonk

PEŁNA

COOLTURKA



Lark's tales

1.
 Obudziła się w ciemnym korytarzu. Odruchowo podniosła się i oparła o ścianę. „Gdzie jestem”, pomyślała, lecz w swej głowie zastała pustkę.
 Nagle usłyszała dudnienie, a po chwili przez znajdujące się obok okno zauważyła błysk. „Burza” - odpowiedziała sobie w myślach.
 Rozejrzała się, lecz w mroku ledwo co dostrzegła koniec korytarza. Pod jej nogami coś błysnęło. Schyliła się. Był to medalion zawieszony na rzemieniu.
 Krzyknęła.
 Coś się jej przypomniało, lecz uleciało tak prędko, jak się pojawiło.
 Szybko podniosła medalion. Był w kształcie głowy kruka.
 Za swoimi plecami usłyszała trzask. Szybko skręciła za róg. Ostrożnie zajrzała do korytarza, w którym przed chwilą się znajdowała. W błysku pioruna zauważyła kształt podobny do ludzkiego.

Znowu ukryła się za ścianą.
Naprzeciwko zobaczyła drzwi. Podbiegła do nich i nacisnęła klamkę.
Były otwarte.
Szybko znalazła się w pokoju.
Nie znajdowało się w nim wiele rzeczy. Pod oknem stało biurko, przy ścianie - szafa, a obok drzwi - łóżko.
Pokój wyglądał jakby w pośpiechu go opuszczono.
Pobieżnie przeszukała pomieszczenie.
Znalazła skórzaną kurtkę, buty oraz zapalniczkę.
„Co się tutaj wyrabia? Wszystko wygląda na opustoszałe. I jeszcze jedno: kim jestem?”
Po cichu wyszła z pokoju i skierowała się do miejsca, w którym się obudziła. Znalazła tam notes.
„Jak mogłam go nie zauważyć?”

2.
Pobieżnie przejrzała notes. Zauważyła jedynie, że ktoś prowadził w nim pamiętnik, bądź dziennik. Sprawdziła jeszcze okładki, by dowiedzieć się, do kogo należał. Znalazła tylko napis: „nr 113”.
Nagle usłyszała powolne kroki. Instynktownie wpełzła pod łóżko. To coś stało obok drzwi, czuła to, lecz nie słyszała żadnych niepokojących dźwięków. Drzwi rozleciały się w drzazgi. O mały włos, a zaczęłyby krzyczeć. Mutant, bo innego określenia na to nie było, mierzył ponad dwa metry wzrostu. Jego twarz była okropna. Oczy, bez tęczówek i źrenic, były całe białe, z ust wystawały cztery kły. Cała twarz była obryzgana krwią, mieściła 3 rzędy zębów.
Podbiegł do łóżka i zmiotł je pod ścianę, a dziewczynę chwycił za kark i rzucił nią przez drzwi. Uderzając w ścianę, straciła dech, a przed oczyma miała mroczki.
Znalazła jednak siłę, by podnieść się i uciec.
Lark, kl. III a G



Sprawiedliwość

Człowiek. Niby każdy sobie równy, niby każdy podobny,
 Aczkolwiek przecucie często bywa złudne.
 Niby każdy taki sam, kieruje się według tych samych nagród i kar.
 Jednak sprawiedliwość wyrzeka się czasem swej roli,
 Karząc żyć ludziom w okropnej niedoli.
 Coraz lepiej wielu się żyje, dobro szerzy się na cały świat,
 Lecz nic już nie zasklepi pokoleniowych ran
 Zadanych przez barbarzyński biały świat.
 Wzięli do niewoli biedny, analfabetyczny lud,
 Kopiając go brutalnie w brzuch.
 Gdzie tu moralność? Wielu się pyta
 Zapalając nad grobem niejednen znicz.
 W kościołach modlą się o lepszy dla nich los,
 Myśląc że to poprawi ich żywot.
 A tam bijatyka nieprzerwanie trwa
 Od niepamiętnych już lat.
 Religia, polityka, o wszystko toczą spór
 Myśląc tylko o ilości wygranych dóbr.
 Jak w loterii waży się narodu byt
 Nadając życiu codzienną niepewność.
 Obawiają się kolejnego słońca wschodu
 Mogącego przynieść klęskę głodu.
 A zaledwie tysiąc kilometrów dalej
 Żyją inni nie martwiąc się wcale
 Ile w ich drinku złota się dzisiaj znajdzie.
 Takao Kazunari, kl. III a G

Krąg życia

Kiedyś w życiu każdej osoby przychodzi moment.
 Moment, w którym zaczyna myśleć na następujący temat.
 Temat odnoszący się do sensu istnienia.
 Istnienia, które zawsze się kończy, lecz nie zawsze rozpoczyna.
 Rozpoczyna w cudownym czasie narodzenia.
 Narodzenie, życie, pięknie to brzmi, gdy bocian puka w szpitalne drzwi.
 Drzwi, po których drugiej stronie, ból, cierpienie i dusze podążające w śmierci stronę.
 Lecz co po śmierci? Czy spotka nas szczęśliwy koniec? Otóż nie.
 Po śmierci następuje koniec.
 Takao Kazunari, kl. III a G

Symbioza

Wszyscy śmieją się z mojego dziadka
 Że tak bardzo przejmuję się swoim ogrodem
 Że traktuje go lepiej niż ludzi
 Że codziennie wieczorem śmiga
 Z konewką w dłoni i podlewa kwiaty
 Ale kiedy przychodzi jesień
 Z drzew spadają liście
 Gniją kwiaty i wszystko dookoła
umiera
 To dziadek przestaje się uśmiechać
Umiera
 wraz ze swoim ogrodem
 Wtedy rodzina nagle zaczyna się
 Troszczyć i martwić:
 „Dziadziu, Wiktor, Tato...
 Co się dzieje?”
 Natomiast na wiosnę
 Wszystko się zazielenia
 Ptaki wracają z podróży
 Niebo bezchmurne błękitne
 Roślinność zmartwychwstaje
 A z nią dziadek
 I ponownie jest w swoim żywiole
 Wychodzi na długie spacery
 Aby nakarmić ryby w
 Stawku nieopodal
 Wszyscy znowu z niego drwią
 Usta im się nie zamykają
 I każdy ma tyle do powiedzenia
 To smutne jak bardzo
 Ludzkość może być fałszywa
 I nie potrafi cieszyć się
 Takimi małymi rzeczami
 Jak zwykły kwitnący
 Ogród
 Torcik, kl. III a G

WIDZĘ WIĘCEJ...**...BO OGLĄDAM**

różowe okulary

pixabay.com

Alicja po drugiej stronie lustra

Bohaterką filmu *Alicja po drugiej stronie lustra* jest tytułowa Alicja, która już po raz drugi trafia do Krainy Czarów (tak jak poprzedniczka), lecz przez lustro. Fabuła filmu jest następująca: Kapelusznik (przyjaciel Alicji) zaczyna „świrować” – jak zawsze, wszędzie chodzi ponury i smutny. Gdy Alicja odwiedza go w Kainie Czarów, on opowiada jej o tym, że najprawdopodobniej jego rodzina żyje, lecz Alicja protestuje. Jednak dla jego zdrowia psychicznego szuka Chronosfery i cofa się w czasie, uciekając przed Czasem (jako osobą). Lecz, jak mówi morał: „Przeszłości nie da się zmienić, ale da się z niej uczyć”. Czas (osoba) bez Chronosfery ginie, a Alicja - skoro ukradła Chronosferę - musi uratować Czas i cały świat.

Polecam obejrzeć film w kinie i przeczytać książkę Lewisa Carrolla.

Paweł Zając, kl. 5 b

Życie w czterech ścianach

W świecie bohaterów trylogii *Niezdolna*

Jeśli nie wiedziałeś/aś jeszcze o jednej z poprzednich części, czyli *Niezdolna* i *Zbuntowana*, to zachęcam do obejrzenia bądź przeczytania. W skrócie jest to opowieść o dziewczynie o imieniu Tris, która jest Niezdolna i musi się ukrywać. Miasto, w którym mieszka jest podzielone na 5 frakcji: Prawość, Altruizm, Erudycja, Serdeczność i Nieustraszonność. Po ukończeniu 16. roku życia, każdy musiał wybrać, do jakiej frakcji chce przynależać.

Wybucho walka w mieście i ginie wiele niewinnych ludzi. Warto też wspomnieć, że miasto, w którym żyje Tris, jest ogrodzone murem, inaczej mówiąc płotem, nikt jednak nie wie, co znajduje się za nim. Niedawno w kinach pojawiła się trzecia część, którą zobaczyłam. Są to dalsze losy Tris i jej przyjaciół. Zdobywają się na odwagę, pokonują grube mury i przedostają się na drugą stronę. Nie wiedzą jednak, co czeka ich dalej, czy czasem ich życie nie jest zagrożone. Każdy chce iść własnymi drogami i uratować życie wielu innych, ale warto się zastanowić, czy i my jesteśmy bezpieczni tu gdzie przebywamy.

Szczerze mówiąc, spodziewałam się innej interpretacji książki. Byłam troszkę zawiedziona, że nie było najważniejszych fragmentów fabularnych. Gra aktorska jak najbardziej mi się podobała, grali tam moi ulubieni aktorzy, którzy nigdy mnie nie zawiedli i pokazują się zawsze z innej strony. Było dla mnie za dużo Sci-Fi, czyli nowoczesności i gadżetów typu latające mini samoloty, to nie dal mnie. Stroje aktorów były typowo jakby z przyszłości, co pasowało do scenografii. Muzyka w filmie jakoś mnie nie powaliła na kolana.

Jako iż przeczytałam wszystkie części trylogii oraz zobaczyłam ich odsłony filmowe, mogę stwierdzić, że książka pobudza w czytelniku dużo pozytywnych emocji. Natomiast film to nie to samo, najlepsza ekranizacja to druga część *Zbuntowana*, reszta nie wzbudza we mnie jakichkolwiek uczuć. Zawsze wydawało mi się, że pójdę do kina, zobaczenie filmu na dużym ekranie, to coś ekscytującego, ale trochę się z tym przypuszczeniem pomyliłam. Najlepszym sposobem jest przeżyć tę fabułę razem z bohaterami, wczytując się w treść książki.

Martyna Lissek, kl. III a G

Igrzyska śmierci

Igrzyska śmierci to przebój kinowy, który zachwycił miliony ludzi. Jest to dramat s.f., w którym głównymi bohaterami są: Katniss i Peeta z Dystryktu 12. Wszyscy od 12. roku życia muszą stawić się raz w roku na tak zwanych Igrzyskach Głodowych. Zawsze losują imię chłopca i dziewczyny. W tym wypadku wylosowali siostrę Katniss – Primrose, a ona wstawiła się za nią. Z chłopaków został wybrany Peeta - syn piekarza. Dwójka trybutów z 12. Dystryktu otrzymuje pomoc mentora Haymitcha – pijaka, który kilka lat temu przetrwał i wygrał igrzyska oraz przepięknej panienci Effie Trinket, która prowadzi igrzyska i losuje uczestników w Dystrykcie 12. oraz im pomaga wygrać igrzyska.

Jeszcze nikt z Dystryktu 12. ich nie wygrał, a są to już 74. igrzyska. Muszą je wygrać w lesie. Na czym polegają igrzyska? Trzeba zabić osoby z reszty dystryktów, czyli od 1 – 11. Ale najgorsze jest to, że prezydent igrzysk Snow nie chce, żeby igrzyska wygrał Dystrykt 12., ponieważ na pokazie umiejętności Peeta pokazał jak umie się maskować, a Katniss strzelała z łuku. Za pierwszym razem całkiem chybiła i doradca prezydenta oraz cały Kapitol prezydenta Snowa bardzo dobrze się bawili i rozmawiali, jak można tak bardzo chybić, więc ona podeszła do drugiej próby i trafiła prosto w serce manekina. Niestety oni byli całkiem niezainteresowani i tylko zajęci sobą, więc Katniss nie dała za wygraną, a miała świetną okazję, bo doradca prezydenta Snowa właśnie brał piękne czerwone i soczyste jabłko, by je zjeść. Już chciał wziąć pierwszy gryz i wtedy zobaczył strzałę w środku jabłka. Zorientował się, że to Katniss strzeliła i tylko się ukloniła. Dlatego, gdy prezydent się o tym dowiedział, za wszelką cenę starał się ich zabić. Prezydent i cały Kapitol, czyli doradcy i kontrolerzy całych igrzysk, muszą zacząć się o to martwić.

Katniss pozna przyjaciół, np. jednym z nich będzie jej stylistka Cinna, który jej pomaga. Na igrzyskach pozna przesłodką dziewczynkę Rou. Jak potoczy się los Peety i Katniss? Chcecie się dowiedzieć? Zapraszam do oglądania filmu!

Amelia Hajok, kl. 4 a



arena igrzysk

...BO GRAM



Outlast robi wrażenie

Outlast jest to gra komputerowa z gatunku survival horror, stworzona i wydana przez kanadyjskie studio Red Barrels.

Świat przedstawiono z perspektywy pierwszoosobowej. Głównym bohaterem jest reporter Miles Upshur. Odwiedza on szpital psychiatryczny o nazwie „Mount Massive Asylum” w Kolorado. Szpital był przez długi czas opuszczony i ponownie otwarty w 2009 r.

W przypadku spotkania z wrogiem Miles jest bezbronny. Widoczność w ciemnych miejscach możliwa jest dzięki kamerze z noktowizorem, w której baterie mogą się wyczerpać.

O fabule gracz dowiaduje się ze znajdujących notatek i dokumentów pozostawionych na drzwiach, w recepcji i innych miejscach. Ze względu na brak broni rozgrywka sprowadza się głównie do ucieczki i ukrywania się.

Niekiedy do odnajdywania przełączników, kluczy czy kart dostępu.

Bohater napotyka najczęściej martwe ciała pracowników i pacjentów, jednak ci pozostali przy życiu są zgubieni, poturbowani, chorzy i nie mogą służyć pomocą w kwestii gry.

Gra spotkała się z pozytywnymi ocenami, uzyskując według agregatora Metacritic średnią ocen 80/100 punktów, inaczej bardzo dobrą.

Gra robi na mnie duże wrażenie, ponieważ nie można się spodziewać, co się kryje za rogiem.

Letizia Goretzki, kl. 5 b

Dlaczego gramy w *Slitherio*?

Slitherio powstało w skreczu, jak dużo innych gier. Wy też możecie tam stworzyć grę.

Ale wracam do *Slitherio*, bo zabraknie rubryki w gazecie. Jest to gra typu multiplayer. Jest jedną z najpopularniejszych gier świata, prawie tak samo jak *Agar.io*. Jednak dajmy trochę czasu tej grze, bo ma dopiero kilka miesięcy. Ja osobiście bardzo ją lubię, ponieważ wystarczy dotknąć przeciwnika i masz jedzenie. Gra polega na tym, że sterujesz dżdżownicą, jesz małe kuleczki i rośniesz. Ale dlaczego gramy? Odpowiedź jest trudna. Gramy, ponieważ: współdziałamy z innymi, lubimy adrenalinę. Jedynym minusem jest to, że gra się po prostu sprzedaje reklamom.

Pamiętaj, odpowiednio przygotuj się do gry:

- Kup 3 paczki Skittlesów.
- Miej Snikersa.
- Pamiętaj, miej zapas Red bulla. „Red bull doda ci skrzydeł”.
- Powiadom rodziców, że zepsujesz komputer (jeśli jest stary).
- Kup Pepsi light, żeby było zdrowo (żart).

Powodzenia.

Nicola Kucia, kl. 5 b

Wgraj się w klimat *BEYOND TWO SOULS*

Beyond Two Souls jest to komputerowa gra przygodowa z elementami zręcznościowymi, określana mianem interaktywnego dramatu, stworzona przez francuskiego dewelopera Quantic Dream i wydana przez Sony Computer Entertainment. Gra została wydana w październiku 2013 r. na konsolę PlayStation 3.

Gracz wciela się w rolę dwóch grywalnych postaci: Jodie Holmes, granej przez aktorkę Ellen Page oraz istoty o imieniu Aiden, związanej z Jodie od urodzenia. Dzięki nadnaturalnej więzi z Aidenem, Jodie dzieli z nim nadprzyrodzone moce, które rosną wraz z jej wiekiem i które uczy się kontrolować. Inną ważną postacią jest Nathan Dawkins, grany przez Willema Dafoe, pełniący rolę zastępczego ojca Jodie, badacz w Instytucie Zjawisk Paranormalnych. Młoda Jodie Holmes, odkąd pamięta, mieszka u zastępczych rodziców na terenie bazy wojskowej. Od urodzenia Jodie połączona jest z tajemniczym „duchem” o imieniu Aiden, z którym może się komunikować i za jego pomocą oddziaływać na przedmioty i ludzi w jej otoczeniu. Pewnego razu, na skutek incydentu z udziałem dzieci z sąsiedztwa, podczas którego Aiden prawie zabija jedno z nich, rodzice zastępczy Jodie zwracają się o pomoc do Instytutu Zjawisk Paranormalnych Stanów Zjednoczonych i na stałe zostawiają Jodie pod opieką badaczy: Nathana Dawkinsa i Cole'a Freemana. Pod opieką obydwu naukowców Jodie powoli uczy się kontrolować Aiden i moce, które z nim współdzieli.

Pewnego razu Nathan dowiaduje się, że jego żona i córka zginęły w wypadku samochodowym. Jodie próbowała go pocieszyć, lecz Nathan wpada w depresję. W pewnym momencie Nathan prosi Jodie o pomoc przy kondensatorze, który nieoczekiwanie uległ uszkodzeniu w trakcie pracy. I od tego momentu gry Jodie musi sobie radzić, walcząc z „bestiami” z tak zwanego Infrawymiaru. Kondensator udaje się dezaktywować. Jodie ostrzega Nathana, aby nie odbudowywał maszyny, lecz Nathan nie posłuchał. To zdarzenie zwraca na Jodie uwagę CIA, która wysyła agenta Ryana Claytona, by wcielił ją jako ich „żołnierza”. Po bardzo męczących treningach Jodie już jako dorosła bierze udział w wielu niebezpiecznych misjach jako agent, często współpracując z Ryanem, do którego stopniowo zaczyna się emocjonalnie przywiązywać. <3

Podczas jednej z misji w Somalii, Jodie dowiaduje się, że człowiek, którego zlikwidowała na zlecenie przełożonych nie był złowrogim, ale łagodnym, demokratycznie wybranym prezydentem kraju. Wtedy dziecko, które uratowało jej życie wpada w szal i zaczyna strzelać do Jodie, przez co ona zostaje ranna. Ogłoszona zdrajczynią, Jodie staje się zbiegiem nieustannie uciekającym przed ścigającymi ją siłami porządkowymi.

W trakcie swej ucieczki przyłącza się do grupy bezdomnych osób, próbujących przetrwać zimą, w innym miejscu znajduje przejściowe schronienie w mieszkającej na odludziu rodzinie północnoamerykańskich Indian. Ludzie „bezdomni”, bo jest ich 4, traktują Jodie jak kogoś bliskiego. Kiedy Stan wyruszył na poszukiwania jedzenia, został zaatakowany przez bandę mężczyzn i został zbity kijem bejsbolowym. Jodie, widząc to, rzuca się na nich, bo było ich 6. Wygania wszystkich. Stan, dziękując jej, wraca wolnym krokiem do swojego „kartonu” (chodzi mi o taki większy, bo nie miał innego domu).

CIA w końcu łapie Jodie po tym, jak próbuje ona dotrzeć do swojej biologicznej matki, będącej w szpitalu wojskowym. CIA przekazuje Jodie z powrotem do Nathana, który w międzyczasie awansował na dyrektora wykonawczego Instytutu Zjawisk Paranormalnych i nadzorował prace nad nowszą wersją kondensatora, noszącego kryptonim „Czarne Słońce”. Zdradza on, że CIA obiecało Jodie wolność, w zamian za wykonanie ostatniej misji.

Jodie wraz z zespołem agentów CIA pod dowództwem Ryana musi zniszczyć kompleks, w którym Chińczycy budują własną wersję kondensatora, planując za jego pomocą atak na USA. Po powrocie z zakończonej sukcesem misji Jodie, uznana przez CIA za zbyt groźną, aby przebywać na wolności, zostaje podstępem wprowadzona w stan śpiączki farmakologicznej, podobnie jak wcześniej jej matka.

Pewnego dnia pojawia się przy niej Nathan, który cały czas nie może pogodzić się ze śmiercią swojej rodziny. Zdradza on jej, że za pomocą „Czarnego Słońca” zamierza połączyć oba światy, żywych i umarłych, co ma według niego sprawić, że śmierć przestanie mieć jakiegokolwiek znaczenie.

Gdy Nathan zaczyna wprowadzać swoje plany w czyn, Jodie z towarzyszami rusza w pogoni za nim do środka „Czarnego Słońca”. W efekcie pełnej niebezpieczeństw wędrówki do wnętrza „Czarnego Słońca”, Jodie w pojedynkę konfrontuje się z Nathanem. Ten popełnia samobójstwo, by złączyć się ze swoją rodziną. Jodie podczas dezaktywacji kondensatora doświadcza wizji, według której Aiden jest jej zmarłym w trakcie porodu bratem bliźniakiem. Pozostaje przed nią dokonanie wyboru: albo wraca do świata żywych, albo udaje się do Infrawymiaru, by połączyć się ze wszystkimi, których stracił. Kiedy się wybierze do świata żywych, można dokończyć grę czterema zakończeniami:

1. Życie w samotności.
2. Życie z Zoey.
3. Związek z Jay'em
4. Związek Ryanem.

Moim zadaniem gra jest warta polecenia, aby ją przejść. Ma wspaniałą grafikę, bogate dźwięki i efekty. Przechodzenie jej trwa ok. 10 godzin. Posiada to, czego większość gier nie ma, czyli bardzo emocjonującą rozgrywkę. Dlatego gorąco ją polecam. Moja ocena to: 10/10.

Letizia Goretzki, kl. 5 b



zabawa

pixabay.com

Emily Wants To Play

Emily Wants To Play jest to gra typu horror. Na początku nasza postać pojawia się w domu Emily, która jest dziewczynką z szarą skórą, białymi włosami i brakiem brwi. Jej oczy mają jasnoszary odcień. Można też zauważyć u niej wyraźnie popsute zęby. Nosi podartą białą sukienkę. Skóra Emily wygląda na poparzoną jakimiś chemikaliami. Dziewczynka czołga się jak pająk z czterema nogami. Ma także złe spojrzenie na twarzy. Emily szuka otworu prowadzącego do piwnicy. Nie jest wrogo nastawiony o 11, 12, 1 lub 2 w nocy, chyba że gracz idzie do piwnicy. Emily zaatakuje i zabije go natychmiast, jeśli pójdzie do piwnicy w tym przedziale czasowym. O 4 rano Emily w końcu staje się zagrożeniem dla gracza spoza piwnicy, kiedy to stamtąd wychodzi i gra w chowanego. Gracz musi ją odnaleźć, zanim skończy się czas. Jeśli skończy się czas lub jeśli gracz włącza światło, gdy czas nie minie, Emily zabije gracza. Kiedy się zbliża, można usłyszeć dźwięk jej kroków. Moim zdaniem nie jest to bardzo ciekawy i przyjemny dźwięk.

Emily nie jest sama w całym domu. Pomagają jej w wystraszeniu nas jej byłe zabawki, jak np. clown, laleczka i nikt nie wie dokładnie ile ich wszystkich jest, ale najbardziej popularne to są właśnie te wymienione.

Teorie są takie: laptop w kuchni wyświetla zamówienie ze strony Checker's Pizza. Emily była na tej stronie zalogowana, możliwe jest więc, że to Emily zamówiła pizzę i prawdopodobne jest, że jej zabawki ją zabiły, bo jak wiadomo ona nie żyła. Moim początkującym zdaniem ta gra prowadzi do zawału i każdy kto chce zobaczyć, jak życie przelatuje przed oczami, to ona jest do tego bardzo dobra.

Letizia Goretzki, kl. 5 b

Stopka redakcyjna

Siedziba redakcji "Szkolnych Rewolucji"

Zespół Szkolno Przedszkolny w Żernicy
ul. Leopolda Miki 37
44-144 Żernica
sala 216

Kontakt

wiatrowska.p@pilchowice.pl

Redaktor naczelny

Paulina Wiatrowska

Korekta, skład, łamanie, publikacja w sieci

Paulina Wiatrowska



Logo

Anna Pogorzelska

Pomysłodawca tytułu

Paweł Zając

Sylwetki

Zuzanna Widuch
Marta Pogrzeba

Rozrywka

Marcela Pabisz
Anna Stańczak
Gabriela Krasuska

Literatura

Anna Pogorzelska
Blanka Perkosz
Michał Zywer

Recenzje

Letizia Goretzki
Wiktoria Szadkowska
Amelia Hajok
Dawid Michorczyk
Karolina Wolf

Wydarzenia

Martyna Lissek

Felietony

Kaja Gwiaździńska
Paweł Zając
Nicola Kucia

Dział popularnonaukowy

Albert Skowron
Darian Bonk
Jakub Stachowicz