LUBELSKI kurier junior

KAMERA

Gimnazjum nr 11
ul. Radości 13
20-530, Lublin

Numer 21 11/13

WWW.JUNIORMEDIA.PL

ORGANIZATOR PROJEKTU GRUPA WYDAWNICZA polskapresse

PARTNER Fundacja Orange

BEZPIECZNA E - SZKOŁA

W dniu 13 września klasa 2F uczestniczyła w szkoleniu dotyczącym bezpiecznego użytkowania Internetu. Warsztaty przygotowała fundacja 5Medium.Główną prowadzącą była pani Agnieszka Jarmuł. Na początku zajęć stanęliśmy w kole i mówiliśmy jaką częścią komputera chcielibyśmy być. Padały przeróżne odpowiedzi i również takie zabawne. W dalszej części dzieliliśmy się na grupy. Każdy z zespołów musiał napisać o plusach i wadach: komunikacji, rozrywki i wiedzy, którą czerpiemy z Internetu. Pod koniec pracy zespołowej omawialiśmy swoje wnioski. Następnie pisaliśmy o prywatności i upublicznianiu danych osobowych na różnych portalach. Po tym zadaniu lider grupy prezentował pracę zespołu. Wszyscy wdaliśmy się w dyskusję na temat naszych prac. Prowadzące zaprezentowały nam filmiki dotyczące bezpieczeństwa w Internecie. Całość naszego szkolenia była bardzo udana.
Marysia Wójtowicz

Bezpieczna e - szkoła **Weronika Topyła**

Falkon **fotoreporter**

Jubileusz Oazy

16 listopada w Seminarium Duchownym w Lublinie obchodzone były uroczystości związane z 40-leciem Ruchu Światło Życie zwanego Oazą, czyli wspólnoty mającej na celu gromadzenie młodych żyjących wartościami głoszonymi przez Chrystusa. Dzień zakończył koncert zespołu New Life`M, który był doskonałą okazją do wspólnego śpiewania.
Iza Kierepka

. **Iza Kierepka**

Falkon 2013

Niedziela 10 listopada była dniem festiwalu fantastyki Falkon. Swoje zwiedzanie zacząłem od spotkania autorskiego z panem J. Grzędowiczem autorem powieści fantasy pt. *„Pan Lodowego Ogrodu”* a także zbioru opowiadań *„Wypychacza zwierząt”*. Pisarz żartował z fanami, a także odpowiadał na pytania zadawane przez nich. Czekałem 25 minut, stojąc w wielkiej kolejce, ale opłaciło się, zdobyłem jego autograf. Powiedziałem panu Grzędowiczowi, że sam piszę opowiadania fantastyczne i poprosiłem o radę, którą z wielką chęcią mi udzielił. Następnie obejrzałem pokazy walk samurajskich. Najpierw walczyło ze sobą dwóch wojowników, później dwóch na jednego, a koniec występu uświetniła walka samuraja z rycerzem europejskim. Fechmistrze pokazali wielką klasę zarówno umiejętności jak i opanowania. Pod wieczór już zagrałem ze świetnymi ludźmi w dwie gry planszowe, *„Zombicide”* i *„SmallWorld II”*. Zmęczony, ale ze spełnieniem w sercu wróciłem do domu chwilę przed godziną dwudziestą. Tegorocznego Falkona będę wspominać długo.
Adam Chrześcijanek

Płomień, krew i piach

Nienawidzę miast. Tłumy ludzi, tłok, brak świeżego powietrza i zakaz noszenia broni. Oczywiście tego ostatniego nie przestrzegam, ale i tak mnie to denerwuje. Natomiast Kris był zafascynowany. Wodził wzrokiem dookoła i starał się zapamiętać wszystko. Ciekawość. Świetna cecha u Łowcy Demonów. Najniebezpieczniejszej, najbardziej zorientowanej Gildi w Altarii. Ludzie obawiają się wielu, wielu, wielu rzeczy np.: Duchów, Nieumarłych, Żywiołów itd. , ale niewielu, nie licząc nas, Łowców, wie, kim są naprawdę. Wielu też zapomniało, że w staroaltariańskim „Demon" oznacza „Zło". Dlatego istniejemy, by bronić ludzi przed złem, dlatego tylko my posiadamy wiedzę odpowiednią do wykonania tego zadania. Ponieważ my jesteśmy Łowcami a Demony zwierzyną. To sprowadziło nas do Kosthy i nie wyjedziemy dopóki nie spełnimy misji. Co nie znaczy, że polubiłem to miasto. Kris dalej obserwował. Mijaliśmy setki ludzi niższych od nas prawie o głowę a od Krisa o jedną czwartą. Domy przypominające wielkie namioty z dachami z czerwonego kamienia do samej ziemi, ale najgorsi byli kupcy. Gdzie nie spojrzeć, gdzie nie odwrócić głowę widać było stragany pełne różnych rodzajów towarów. Biżuteria z Marograinu, broń i narzędzia krasnoludzkie, lerderainskie zbroje, zwoje z zamku Aratein. Jednym słowem wszystko. Kupcy co chwila darli się wykrzykując nazwy swoich towarów i ich świetne ceny.
- Czego strzegą ci strażnicy ? – zapytał Kris.
- Magazynów bogatych kupców. – odpowiadam.
- Aha. – słyszę i widzę jak Kris przygląda się bliżej uzbrojeniu straży miejskiej. Nosili kolczugi sięgające kolan, brunatne tuniki z herbem miasta, pikującym orłem, oraz hełmy z osłoną na twarz. Każdy miał włócznię i miecz, a dwóch miało jeszcze kusze przewieszone przez plecy. W porównaniu z mieszczuchami odzianymi w bure kurty wyglądali śmiesznie.
- Nie wyglądają na groźnych. – stwierdza mój uczeń.
- Bo nie są. – mówię – Są tylko do pilnowania porządku. Miecz jest bardziej argumentem niż bronią w ich rękach. Z łatwością pokonałbyś najlepszego z nich. Na tym urywam rozmowę, bo widzę coś, co mrozi mi krem w żyłach. Czerń i błysk stali i oczy spoglądające na mnie spod cienia kaptura .
- Uwaga !!! – krzyczę i rzucam się w pościg za cieniem.
Dalej rzeczy dzieją się bardzo szybko. Pamiętam, że biegłem dobywając miecza i roztrącając Crucków, że myślałem tylko o jednym, o cieniu. Nie pamiętam jednak, jak znalazłem się w ciemnym, ślepym zaułku sam na sam z cieniem. Z Mrocznym Elfem. Ze wszystkich ras zamieszkujących Altarię oni są najgorsi. Wysocy, silni, szybcy, nieustraszeni, nieugięci a przy tym mistrzowie w sztuce zabijania, trucicielstwa, czarnej magii i krycia się w cieniu. Nosili czerń, mieli szare lub białe włosy z czarnymi pasmami. Szara, chora z wyglądu, skóra brak brwi i włosów na twarzy oraz kocie czerwone oczy tylko dopełniały obrazu zgrozy. Przede mną stał jeden za mną dwóch i po bokach, również dwóch. Rozejrzałem się, Krisa ani śladu. Skarciłem się w duchu, dałem się zaprowadzić prosto w pułapkę. Jeśli nie ruszą wszyscy naraz mam szansę. Skupiłem się na Elfie stojącym na wprost. Miał kaptur, więc nie widziałem jego twarzy, zobaczyłem jednak coś innego po czym od razu go poznałem. Dwuręczny miecz z głowiną w kształcie łba wilka, wiszący u pasa w pochwie o kolorze zakrzepłej krwi. Wiedziałem, co kryje ta pochwa, miecz o ostrzu z dwóch stopów metali. Czarno - srebrne ostrze.
- Arthas. – wysyczałem.
- Proszę, proszę Zaxinn Silverarrow, miło znów cię widzieć. – w odpowiedzi na jego bardzo głęboki, wręcz basowy głos jedynie warknąłem.
- No tak ty przecież wolisz działać niż myśleć. – po czym dobył własnego miecza. Księżyc wyszedł zza chmur, jakby chciał się lepiej przyjrzeć temu starciu. Nasze ostrza zalśniły w jego blasku. Mój kochany Animas, miecz półtoraręczny, z ostrzem po jednej stronie wyglądający jak płomień pochodni podczas wiania wiatru, z ogniem zrobionym z czerwonych kamieni tuż przy jelcu, kontra jego Nector. Płomień Północy kontra Kąsacz Dusz. Miał przewagę. Jego miecz był większy, cięższy i szerszy, a ponadto miał jeszcze czterech strzelców na flankach i za moimi plecami. Cóż, żyć nie umierać. Zaatakowałem. Byłem wściekły chciałem jedynie jego śmierci, tylko to mnie interesowało. Chęć uśmiercania spowodowała jednak, że popełniłem serię fatalnych w skutkach błędów. Po pierwsze nie doceniłem go jako wojownika, po drugie nie wziąłem pod uwagę jego kompanów, po trzecie zapomniałem o pieczęci. Pieczęć. Chyba najważniejsza część uzbrojenia Łowcy. Ważniejsza od łuku, cenniejsza od płaszcza i zbroi ze skórzanego kaftana obszytego stalowymi płytkami, przydatniejsza od zestawu noży, pięciu przy pasie, dwóch w każdym bucie, jednym na szyi, jednym na karku, po jednym w mankiecie i jeszcze dwoma w mniej przyjemnych miejscach. Umożliwiała bowiem korzystanie z magii, szału bojowego, aury celności i powodowała szybsze leczenie. Ponadto daje umiejętność przesyłania myśli innym posiadaczom pieczęci. Znajdowała się na wewnętrznej stronie lewej dłoni i w zależności od tego, z którego szwadronu pochodzi Łowca była inna, zawsze przedstawiała znak Łowców, ale była różnie wykonana. W szwadronie Ognia wypalana, w szwadronie Ziemi wytatuowana, w szwadronie Wody wycinana, a w szwadronie Powietrza wykonana ze specjalnej substancji wprowadzonej pod skórę, moja była wypalona. Aktywacja była, prosta trzeba było wypowiedzieć w myślach przysięgę Łowców i przyłożyć rękę do piersi. Kłopot w tym, że bez pieczęci nie miałem szans z Arthasem. Walka jednak trwała. On był jednak lepszy. Uderzałem raz za razem nieświadom braku wspomagania, szału bojowego, ale jego ostrze zawsze stawało mi na drodze. Sam ledwo nadążałem z obroną i wtedy zdarzyło się coś, co spowodowało, że prawie wykipiałem z gniewu, usłyszałem śmiech. Śmiali się. Arthas i jego sługusy śmiali się ze mnie. Nastąpiła seria szybkich ataków. Arthas atakował znad głowy swoim dwuręcznym mieczem i każdym uderzeniem wgniatał mnie w ziemię. W końcu trafił. Od lewego obojczyka po pępek miałem szeroką ranę. Czułem przepotworny ból. Opadłem na kolana. Poczułem, że tracę przytomność. Ostatnią rzeczą jaką widziałem był jego uśmiech pełen satysfakcji.
Osunąłem się w ciemność.
Adam Chrześcijanek

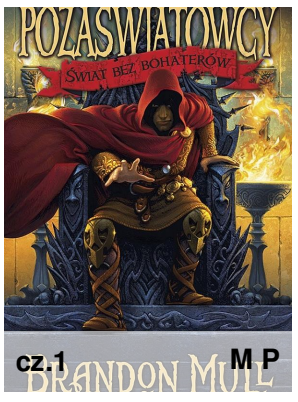
Ahoj Czytelnicy!

Assassin Grzegorz Tetyk

Mam przyjemność przedstawić wam nową grę pod tytułem Assassin's Creed IV: Black Flag. No dobrze, ale czym jest tak na prawdę kolejna gra Studia Ubisoftu? Jest to już szósta odsłona serii Assassin's Creed, która rozwinie pomysły z III części. Co konkretnie rozwinie? Pomysł na zawarcie historii w pirackim świecie. Assassin's Creed IV: Black Flag to przede wszystkim ogromny, otwarty świat, w którym zagramy postacią Edwarda Kenway'a, dziadka Connora Kenway'a z Assassin's Creed III. Co do samego bohatera: Jest On piratem, który słynie z rabunków na Morzu Karaibskim. Od razu można sobie skojarzyć grę z filmem pt. Piraci z Karaibów, jednakże jest tu granica dosyć widoczna pomiędzy filmem a grą. W tej grze to My możemy decydować o losie bohatera w skrócie rzecz ujmując, możemy wybrać, czy chcemy przejść dane zadanie wbiegając między wrogów i zabijać ich po kolei jak pirat czy wybrać alternatywę, czyli skradając się i zdejmować wrogów po cichu, jak assassyn. W świecie Assassin's Creed IV: Black Flag akcja rozgrywa się na ogromnym terenie Morza Karaibskiego, który pełen jest skarbów podwodnych. Na Karaibach znajdują się także mniejsze jak i większe wyspy, na których też można znaleźć skarby do złupienia. Naszym statkiem jest Jackdaw, który jest naszym „dzieckiem", którym musimy się opiekować, ulepszać go jak i upiększać go ku naszym upodobaniom. Nie można zapomnieć o bitwach morskich, które mogą przynieść nam ogromne zyski, np. rumu, cenionego przez naszą załogę, napadając i plądrując statek handlowy, jak i napadać na wrogi okręt wojenny, który możemy odesłać do naszej floty. A co do samej załogi: Można znaleźć członków w portowej karczmie. Przy znajdowaniu tekstów piosenek pirackich, można nauczyć załogę śpiewać. Wg. mnie więcej nie trzeba, żeby stworzyć grę, której nawet krytycy by się nie powstydzili.
Grzegorz Tetyk

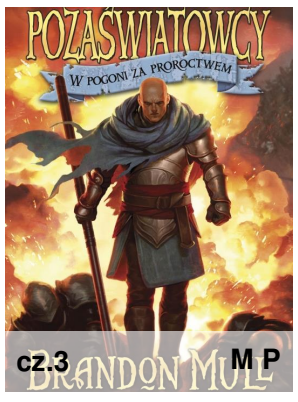
Pozaświatowcy

Trylogię "Pozaświatowcy" napisał amerykański pisarz Brandon Mull. Składa się z ksiąg zatytułowanych: "Świat bez bohaterów", "Zarzewie buntu" i "W pogoni za proroctwem". Główni bohaterowie tej sagi to Jonson i Rachel, którzy w magiczny sposób zostają przeniesieni do pozawymiarowej krainy zwanej Lyrianem. Rządzi nią zły cesarz i czarnoksiężnik w jednej osobie. Jonson i Rachel poznają tajemnicę "magicznego słowa", które jest w stanie obalić Maldora. Zbierają pozostałych przy życiu bohaterów Lyrianu i wyruszają na wojnę przeciwko cesarzowi. Zostają "uzbrojeni" w proroctwo, które daje im nadzieję na wygraną. Maldor jednak dysponuje potężnymi siłami, a jedyna droga do zwycięstwa będzie wymagała ogromnej ofiary. Mull jest prawdziwym "czarodziejem słów". Dramaturgia jego książek stale trzyma nas w napięciu. Akcja zmienia się w najmniej spodziewanych przez nas momentach i zaskakuje czytelnika. Czy Jonsonowi i Rachel uda się wrócić do domu? Czy przeżyją? Jaką tajemnicę skrywa Maldor? A co najważniejsze, czy dobro zwycięży? Odpowiedzi na te i wiele więcej pytań poznacie czytając "Pozaświatowców". Czytając te książki miałam wrażenie, że cały czas jestem uczestnikiem wszystkich akcji. Polecam tę sagę każdemu, kto lubi literaturę fantasy i dreszczyk emocji.
Maria Pietrzak



cz.1 M P

cz.2 M P



cz.3 M P

Stopka

Sławomir Błażewicz
redaktor junior gazety
Maja Gronowska
Aleksandra Szczęśniak
Matylda Rogalska
Natalia Kasprzak
Dominika Dylon
Klaudia Puchała
Adam Chrześcijanek
Marysia Wójtowicz
Iza Kierepka
Weronika Topyła
Grzegorz Tetyk
Maria Pietrzak

kamera SB

Jeździectwo

. A Szczęśniak

W dniu 09.11.13 roku na ternie Lubelskiego Klubu Jeździeckiego odbyły się koleżeńskie zawody w ujeżdżeniu. W tym przedsięwzięciu w brało udział 50 osób. Odbyło się wiele konkurencji dla jeźdźców początkujących jak i zaawansowanych. Dla rozpoczynających swoją przygodę z końmi przygotowano tor przeszkód oraz możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w programach ujeżdżeniowych klasy L. Jeźdźcy bardziej doświadczeni mogli się zaprezentować w programach klasy P. Mimo trudnych warunków pogodowych wszyscy zawodnicy świetnie sobie poradzili. Koń jest zwierzęciem nieprzewidywalnym, toteż jeźdźcy musieli borykać się z nieposłuszeństwem tych zwierząt. W zawodach brały udział dwie uczennice naszej szkoły: Klaudia Panek i Maja Gronowska. Obie zajęły miejsca na podium. Po emocjonujących zawodach, zorganizowano ognisko, w którym wzięli udział zawodnicy oraz kibice.
Maja Gronowska

jazda AS

Nasi sportowcy

<u>Kuba Godzisz (klasa piłkarska)</u>
-Dlaczego wybrałeś tę klasę ?
-Ponieważ lubię grać w piłkę nożną.
-Od kiedy trenujesz?
-Od czwartej klasy podstawówki.
-Dlaczego trenujesz?
-Zawsze lubiłem oglądać mecze w telewizji i grać wraz z kolegami na podwórku.
-Jak wygląda twój plan dnia?
- Wstaję rano, idę do szkoły, po szkole odrabiam lekcje i idę na trening.
Jak oceniasz poziom zajęć?
-Bardzo dobry
-Kogo uważasz za najlepszego gracza w twojej klasie?
-Moim zdaniem najlepszy jest Krzysiek Rybak
-Kto cię inspiruje w tym sporcie?
-Cristiano Ronaldo, uważam go za naprawdę dobrego gracza.

<u>Janek Grzegorczyk (klasa koszykarska):</u>
-Dlaczego wybrałeś tę klasę ?
-Ponieważ koszykówka jest moją pasją i chcę zostać światowej klasy koszykarzem.
-Od kiedy trenujesz?
-Od czwartej klasy podstawówki
-Dlaczego trenujesz?
-Właściwie to zmiana szkoły i możliwość wybrania klasy sportowej.
-Jak wygląda twój plan dnia?
-Rano wstaję, idę na lekcje i na trening.
Jak oceniasz poziom zajęć?**-Bardzo dobrze, myślę że z tym trenerem możemy się dużo nauczyć.**
-Kogo uważasz za najlepszego gracza w twojej klasie?
-Bartka Pelczara.
-Kto cię inspiruje w tym sporcie?
- Koszykarze z NBA.
-Jakie jest twoje najlepsze osiągnięcie w tym sporcie?
- Trzecie miejsce w mistrzostwach Lublina

<u>Kuba Chodulski (klasa językowo-medialna z pływacką):</u>
-Dlaczego wybrałeś tę klasę ?
-Wybrałem tę klasę ponieważ trener powiedział, że mamy w tej klasie możliwości do dalszego trenowania.
-Od kiedy trenujesz?
-Od 1. klasy podstawówki.
-Dlaczego trenujesz?
-Zawsze lubiłem pływać, więc postanowiłem to trenować.
-Jak wygląda twój plan dnia?
- Codziennie rano pływam, potem idę na lekcje, a po lekcjach znowu trening, który trawa około 1,5 godziny.
- Jak oceniasz poziom zajęć?
- Dobrze.
-Kogo uważasz za najlepszego w twojej klasie?
- Nie wiem, każdy jest na dobrym poziomie.
-Kto cię inspiruje w tym sporcie?
- Jan Świtkowski.
-Jakie jest twoje najlepsze osiągnięcie w tym sporcie?
- Zdobycie dwóch złotych medali i jednego srebrnego.
Natalia Kasprzak
Matylda Rogalska

Koszykówka

Przeprowadziłyśmy wywiad z klasą 1g o profilu koszykarskim. Odpowiedzi udzielali: Patrycja, Weronika, Bartłomiej oraz Janek. Wszyscy są bardzo zadowoleni z wyboru tej klasy i udaje im się łączyć naukę z treningami. Na pytanie, czy podobają im się treningi prowadzone przez trenera W. Paszka odpowiadają, że trener jest bardzo dobry, ale bardzo dobrze ich dyscyplinuje. Cała czwórka ma duże osiągnięcia w tym sporcie i zgodnie twierdzą, że nie zrezygnowaliby z trenowania koszykówki. Bartek dodaje, że jego dziadek i tata grali w koszykówkę, a więc i on zamierza kontynuować tradycję rodzinną. Wszyscy mają duże plany związane z koszykówką. Zachęcamy również was do uprawiania i trenowania sportu.
Dominika Dylon
Klaudia Puchała

rzut Klaudia Puchała