

Jan Brzechwa

## Przyjście lata

I cóż powiecie na to,  
Że już się zbliża lato?

Kret skrzywił się ponuro:  
- Przyjedzie pewno furą.

Jeż się najeżył srodze:  
- Raczej na hulajnodze.

Wąż syknął: - Ja nie wierzę.  
Przyjedzie na rowerze.

Kos gwizdnął: - Wiem coś o tym -  
Przyleci samolotem.

- Skąd znowu - rzekła sroka -  
Nie spuszczam z niego oka

I w zeszłym roku, w maju,  
Widziałam je w tramwaju.

- Nieprawda! Lato zwykle  
Przyjeżdża motocyklem!

- A ja wam to dowiodę,  
Że właśnie samochodem.

- Nieprawda, bo w karecie!  
- W karecie? Cóż pan plecie?

- Oświadczyć mogę krótko,  
Przypłynie własną łódką.

A lato przyszło pieszo -  
Już łąki nim się cieszą

I stoją całe w kwiatkach  
Na powitanie lata.



## Aktualności - flesz wydarzeń

**27 marca 2014 r.** już po raz kolejny w naszej szkole odbyły się Międzyszkolne Potyczki Morskie. Uczestniczyły w nich 8-osobowe reprezentacje szkół podstawowych noszących imię kpt. ż. w. K. O. Borcharta z Gdańska, Strzebielina, Rumi oraz Gdyni. Turniej upłynął pod znakiem zmagania sportowych i zadań nawiązujących w swej treści do najważniejszych wydarzeń z życia i dorobku zawodowo-artystycznego patrona naszych szkół. Spotkanie uświetniły występy tegorocznych laureatów Szkolnego Festiwalu Piosenki i Poezji Morskiej.



**16 kwietnia 2014 r.** uczniowie klas IV – VI pod kierunkiem pań katechetek p. E. Boike i p. M. Andrzejewskiej przedstawili Misterium Paschalne. Inscenizacja męki, śmierci i zmartwychwstania Chrystusa dostarczyła wszystkim wyjątkowych wzruszeń i przeżyć, pomogła zrozumieć sens uroczystości paschalnych.



**24 kwietnia 2014 r.** odbył się III Międzyszkolny Przegląd Małych Form Scenicznych dla świetlic szkolnych gdyńskich szkół podstawowych pod hasłem „Żeby zdrowym być, trzeba zdrowo żyć”. W przeglądzie udział wzięło pięć szkół podstawowych. Wszystkie spektakle dotyczyły zdrowego trybu życia, dostarczyły widzom wielu emocji i wrażeń. Nasza szkoła wywalczyła III miejsce.



## Aktualności - flesz wydarzeń

**8 maja 2014 r.** autorki programu własnego „Jestem Małym Europejczykiem” p. I. Dziubek, p. E. Krym, p. J. Kuchnowska i p. K. Mikołajewska zorganizowały I Wojewódzki Konkurs Europejski dla klas młodszych. Podczas konkursu na sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej nr 40 spotkało się, aż 13 gdyńskich szkół podstawowych. Uczniowie udali się w „podróż” z różnych krajów Unii Europejskiej do jej siedziby - Brukseli. Podczas „podróży” rozwiązywali rebusy, krzyżówki i rywalizowali sportowo. Po Potyczkach, każda ze szkół została uhonorowana pucharem, dyplomami i medalami przez Panią Wiceprezydent Miasta Gdyni Ewę Łowkiel.



Wraz z nastaniem wiosny rozpoczęły się prace w przyszkolnym ogródku. W tym roku teren został obsadzony tujami, które oddzielają go od trawnika. Wszyscy uczniowie z wielkim zaangażowaniem prowadzą prace pielęgnacyjne i porządkowe polegające na oczyszczeniu ogródka z chwastów, wykopaniu cebulek i podzieleniu terenu na mniejsze poletka. Profesjonalny projekt ogródka przyszkolnego został wykonany przez mamę ucznia klasy V d Panią Magdalenę Zmarzę, za który bardzo dziękujemy. Koordynatorem prac jest pani M. Makła wraz z nauczycielami przyrody.



**15 maja 2014 r.** na statku – muzeum „Dar Pomorza” odbył się „VII Turniej Szkół Borchartowskich”, który po raz kolejny zorganizowała nasza szkoła, ściśle współpracując z oddziałem Narodowego Muzeum Morskiego – statkiem-muzeum „Darem Pomorza”. Głównym koordynatorem przedsięwzięcia były panie: L. Koszałka i A. Gałązka z NMM oraz G. Jeszke i R. Pyryt. W turnieju wzięły udział cztery szkoły noszące imię kapitana żeglugi wielkiej Karola Olgierda Borcharta: Zespół Kształcenia i Wychowania ze Strzebielina, Szkoła Podstawowa nr 9 z Rumi, Szkoła Podstawowa nr 21 z Gdańska oraz Szkoła Podstawowa nr 40 z Gdyni.



# ŚWIĘTO SZKOŁY

fot. pan Paweł Grobis





## Kaszëbsczi nòrcëk !

**Co słychać na zajęciach kółka języka kaszubskiego i lekcjach języka kaszubskiego.**

29 kwietnia w Szkole Podstawowej nr 6 odbył się Powiatowy Konkurs Poezji i Prozy Kaszubskiej **RODNÔ MÒWA**.

W kategorii klas I – III Kornelia Stankiewicz i Wiktoria Witt zajęły II miejsce, a w kategorii klas IV – VI Weronika Kwiatkowska również zajęła II miejsce.

Uczennice przygotowywała nauczycielka języka kaszubskiego pani Urszula Chomicka.



14 maja w naszej szkole odbył się Drugi Międzszkolny Konkurs Plastyczny KASZUBSKIE DEKORACJE. Zadaniem uczniów młodszej grupy było ozdobienie deseczek kuchennych elementami haftu kaszubskiego i pomalowanie go przy użyciu dwóch kolorów: żółtego i czarnego. Starsza grupa musiała się wykazać malowaniem na płótnie i własną inwencją w zaprezentowaniu kaszubskiego Gryfa. W kategorii klas I – III Wiktoria Kostka zajęła III miejsce, a w kategorii klas IV – VI Oliwia Kreft zajęła I miejsce.

Rozdanie nagród 6 czerwca na uroczystej Akademii z okazji Dni Kaszubskich.

Gratuluję !



## Moja przygoda w świecie mitów greckich

Pewnego letniego dnia jak zawsze obudziłem się w 6:00 rano. Poszedłem do toalety i ujrzałem złote drzwi, a na nich napis „Grecja”. Włożyłem tam nogę i nagle wszedłem cały. Rozejrzałem się i rozpoznałem to miejsce z lekcji języka polskiego i historii.

Była to góra Olimp, na której spotykali się wszyscy bogowie greccy. Poszedłem dalej i zobaczyłem ich wszystkich siedzących przy dużym stole. Zeus spojrział na mnie i nagle wszyscy mnie zauważyli. Uciekłem szybko i u podnóża góry znalazłem się w niewielkim miasteczku. Wszedłem do sklepu z jedzeniem. Nie wiem skąd, ale w kieszeni miałem greckie pieniądze. Byłem bardzo zmęczony, więc kupiłem sobie wodę.

Po wyjściu zobaczyłem nadbiegającego Zeusa.

Wbiegłem do pobliskiego domu. Był w nim Hermes – bóg informacji. Zapytałem go:

- Czy mogę tu kupić szybkie sandały ?

- Chłopcze, u mnie dostaniesz same podróbki, ale myślę, że będą również błyskawiczne. – odpowiedział Bóg.

- Oddam za nie wszystkie pieniądze jakie tylko mam ! – powiedziałem zziębnięty.

- Masz buty za darmo i uciekaj przed Zeusem. – uśmiechnął się Hermes.

Bardzo zadowolony odpowiedziałem:



- Dziękuję ! – i odszedłem.

Wybiegając natknąłem się na Posejdona, który miał nakaz przyprowadzenia mnie do Zeusa, a więc tak też zrobił. Jak się okazało - źle odczytałem zamiary władcy. Chciał mnie tylko zaprosić do stołu. Po paru godzinach wesołej biesiady Zeus pomógł mi przedostać się z powrotem do mojego domu.

Włożyłem nogę w złote drzwi i znalazłem się u siebie.

Moja przygoda odbyła się w ciekawym miejscu - Grecji. Przez to doszedłem do wniosku, że muszę kiedyś odwiedzić ten kraj i zobaczyć wszystkie miejsca „na żywo”.

**Jakub Mikołajewski klasa V b**



Chciałabym opowiedzieć o mojej niecodziennej przygodzie. Niektórym mogłoby się wydawać, że to był sen, ale wydarzenie te naprawdę miały miejsce.

Przyszły do mnie koleżanki i bawiłyśmy się w chowanego. Pomyślałam, że schowam się tak, żeby nikt mnie nie znalazł. Nagle zaczęłam spadać, aż uderzyłam o ziemię. Wstałam i rozejrzałam się. Otoczenie wydawało mi się znajome, podobne do świata mitów greckich, o których uczyłam się na lekcji języka polskiego.



Spojrzałam na siebie i stwierdziłam, że jestem w ciele Kory, córki Demeter, bogini rolnictwa, urodzaju i kwitnącej przyrody. Przestraszyłam się. Zobaczyłam w oddali Demeter i Zeusa rozmawiających ze sobą. Usłyszałam swoje imię, więc podeszłam bliżej. Przypomniał mi się mój ulubiony mit o tym, jak Demeter straciła swoją ukochaną córkę i przemieniła ziemię w pustynię. Pomyślałam, że będę udawała Korę.

- Kora, podejdź proszę – powiedziała Demeter.

- Już idę – odpowiedziałam niepewnie.

Szłam powoli, bo bałam się, że zapyta mnie o coś, na co nie będę znała odpowiedzi.

- Czemu dzisiaj tak wczesnie wstałaś? – zapytała.

- Nie mogłam już spać.

- i dlaczego w ogóle jesteś taka inna?

Nie wiedziałam co odpowiedzieć, więc uciekałam do lasu.

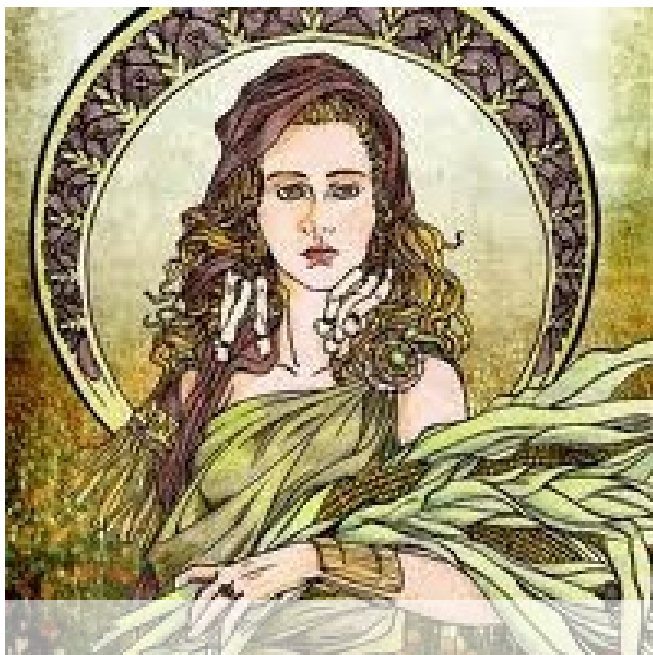
- Kora! Wracaj! – krzyknęła Demeter.

Nawet się nie obejrzałam. Biegłam ile sił w nogach nie patrząc dokąd. Potknęłam się o kamień i upadłam.

Wstałam i zobaczyłam, że przede mną jest łąka.

Wtedy stało się coś okropnego. Ziemia rozstała się i ze środka wyjechał czarny powóz ciągnięty przez czarne konie, a nim ubrany na czarno bóg. Chwytał mnie za ramię i wciągnął pod ziemię. Od razu poznałam że to Hades, bóg świata zmarłych. Miał przy sobie swoje atrybuty - dwuząb, hełm i trójgłowego psa, który siedział u jego boku.

Hades zdjął czarny płaszcz i powiedział, że wyjdę za niego za mąż i przyjmę imię Persefona. Nie wiedziałam co zrobić, więc tylko pokiwałam niepewnie głową. Potem Hades pozwolił mi wrócić do domu. Po drodze rozmyślałam o tym, że nie mogę już dłużej udawać Kory. Postanowiłam powiedzieć Demeter prawdę. Otworzyłam drzwi i znalazłam się w moim prawdziwym domu. Zanim znalazłam koleżanki, długo rozmyślałam nad tym, co im powiem. Przecież spędziłam tam wiele godzin. Postanowiłam, że najlepiej będzie powiedzieć prawdę. Zza rogu wyszła jedna z moich koleżanek i spytała mnie czemu się nie schowałam. Z przerażeniem stwierdziłam, że gdy mnie nie było zatrzymał się czas.



Próbowałam wyjaśnić jej, co się wtedy ze mną działo. Ona zaczęła się śmiać i zawołała wszystkich prosząc, żebym im powtórzyła. Nikt mi nie uwierzył. Pomimo to, historia ta na zawsze pozostanie w mojej pamięci. Nigdy jej nie zapomnę.

**Patrycja Cebulska kl. V b**

## Moja przygoda w świecie mitów greckich

Dzisiaj będzie pierwsza lekcja z mitów greckich. Razem z klasą czekam przed salą języka polskiego. Przychodzi pani, wchodzi do klasy, okazało się, że nie stoję w sali tylko na wielkim pustkowiu. Rozglądam się dookoła, krzyczę, ale nikt mnie nie słyszy. Podbiegam i nagle widzę dwie kobiety. Staram się jak najszybciej tam dotrzeć. Słyszę jak ze sobą rozmawiają. Okazuje się, że to były Artemida i Afrodyta. Poznałam je od razu, ponieważ słyszałam kiedyś coś o mitach i utkwiło mi to w pamięci. Zaczęłam opowiadać o sobie i powiedziałam również, że nie wiem jak się tu znalazłam. Artemida zaczęła machać swoimi strzałami, mówiła że nigdy nie spotkała się z takim przypadkiem. Afrodyta mówiła to samo. W pewnej chwili do Afrodyty podleciał wróbel. Powiedziała mi, że to jej znak rozpoznawczy, czyli atrybut. Artemida wpadła na świetny pomysł, aby poszukać kogoś, kto spotkał się z takim przypadkiem. Razem z moimi nowymi koleżankami natrafiłam na Demeter, która świetnie bawiła się ze swoją córką Korą wśród zbóż. Zaczęłyśmy machać i krzyczeć, aby nas zauważyły. W końcu zaczęły do nas biec. Sama opowiedziałam historię, a później razem z Korą zbierałyśmy pszenicę. Przelatujący obok Hermes w swoich sandałach też wysłuchał opowieści. Powiedział, że najlepiej będzie wybrać się do Zeusa, on na pewno będzie wiedział, co się stało. Zatem wybrałyśmy się razem z Demeter, Korą i Hermesem do boga wszystkich bogów. On zaś poczęstował nas ambrozją i nektarem mówiąc, że takie przypadki rzadko się zdarzają.

- Ale jak to, już nigdy nie wrócę do domu? – zapytałam ze łzami w oczach.

- Nie jestem tego pewien, może znajdę jakieś rozwiązanie – powiedział zamyślony Zeus.

Bóg zaczął szperać w teczce z dokumentami i ważnymi zawiadomieniami. Okazało się, że Atena coś o tym wiedziała. Zaprowadziła nas do swojej komnaty przez długie korytarze, w których było pełno zbroi. Mądra bogini zaczęła mówić, że jest jeden sposób, abym wróciła do domu. Musiałam rozkochać w sobie Narcyza, który był zakochany tylko w sobie. Artemida mówiła, że trudno go znaleźć. Ares powinien wiedzieć coś na ten temat, ale on jak zawsze brał udział w bitwie. Najlepszym sposobem było go samemu szukać.

Szukaliśmy i szukaliśmy, ale na nic. W końcu razem z Korą byłyśmy tak zmęczone tym ciągłym chodzeniem, że zasnęłyśmy na zebranej pszenicy. Obudziłam się, panował półmrok. Zaczęłam rozmawiać z Demeter.

- Myślisz, że wrócę do domu? – zapytałam Demeter.

- Twoja mama na pewno się martwi – powiedziała bogini.

- Nie wiem co tutaj robię, przeniosłam się tak szybko, jeszcze pięć minut temu byłam w szkole, a teraz co? Jestem w świecie mitów? Rozmawiam z bogami i boginiami – powiedziałam rozżalona.

- To jest wielki szok znaleźć się w tak trudnej sytuacji, w tak krótkim czasie – mówiła pocieszająco Demeter. I wtedy Kora wpadła na świetny pomysł.



- Może pójdziemy obejrzyć jakąś walkę, a może bitwę na kamieniu? Pomysł Kory wszystkim się spodobał. Właściwie to nie mam pojęcia, jak skończyła się bitwa, ponieważ dostałam kamieniem w głowę. Nie obudziłam się już w świecie mitów, tylko na łóżku w szpitalu. Prawdopodobnie zemdlałam wchodząc do klasy. Świetnie bawiłam się z Zeusem, Artemidą, Aresem, Afrodytą, Demeter i Hermesem, a najbardziej żałuję, że nie pożegnałam się z Korą. Ciekawe, czy mity są tak ciekawe, jak je sobie wyobrażałam?

**Patrycja Szreder kl. V b**

Pewnego dnia położyłam się spać. Kiedy już zasnęłam przyśnił mi się ciekawy sen. Był on o mitach greckich.

Zapałam się pod ziemię tak jak Kora. Błądziłam, byłam przerażona tym wszystkim, aż w końcu spotkałam Demeter z Korą, które pomogły mi wyjść z pod ziemi. Matka z córką były bardzo energicznymi osobami. Zaprosiły mnie na pyszny nektar. W ich „domku” było bajkowo. Pełno kwiatów, kolorów. Kiedy już wypiliśmy napój, Demeter zaproponowała spacer, ale ostrzegła mnie, abym uważała na Zeusa, który nie lubił niezapowiedzianych wizyt. Biegałyśmy po łące, śmiałyśmy się bez przerwy, radowałyśmy się tym pięknym, słonecznym dniem, ale nagle zrobiło się ciemno, zaczął padać deszcz. Rozległ potężny huk. Zeus się rozgniewał i zaczął strzelać piorunami. Podeszedł do nas.

- Czemu się tak radujecie?! – zapytał Zeus.

- Och... Zeusie ty potężny władco piorunów i całego świata. Nie złość się na mnie, ja tylko się tutaj z nimi bawiłam. Jeśli to problem mogę sobie pójść.

- Nie, nie, nie! Nigdzie nie pójdziesz! – powiedziała wystraszona Demeter.

- Skąd jesteś? – zapytał mnie Zeus.

- Z bardzo daleka. Zeus nawet nie wie, że państwo z którego pochodzę istnieje – odpowiedziałam.

- Jak śmiesz obrażać w tak perfidny sposób władcę wszystkiego, co istnieje – powiedział Zeus.

- Zeusie nie chciałam cię wcale obrazić. Jestem z bardzo daleka z moich snów.

- Hmm... A co to są te sny? – zapytał zawstydzony Zeus

- Co to są sny? To bardzo banalne. Sny to jest taki rodzaj wyobraźni podczas np.: drzemki – powiedziałam

- A kim ty jesteś? Córką Penelopy? – zapytał władca

- Ależ nie! Jestem z innego świata! Mieszkam na Ziemi – oznajmiłam Zeusowi.

- To bardzo ciekawe. W takim razie nigdy wcześniej tu nie byłaś?

- Ani razu – odpowiedziałam.



- No dobrze. Opuść ci to wszystko. W takim razie bawcie się dobrze – powiedział Zeus.

- Tak zrobimy – zapewniłam.

- A tak poza tym to jesteś bardzo ładną Ziemianką – mówił Zeus.

- Ja tak nie sędzę, ale nie będę się sprzeciwiać potężnemu władcy – powiedziałam. Zeus się zaśmiał.

- No to co? Bawimy się dalej Zeusie? – zapytała Demeter.

- To nie dla mnie. Muszę wracać do rodziny, lecz wy bawcie się dalej – odpowiedział Zeus.

Kiedy miałam już się bawić z Korą i Demeter, mama mnie obudziła i powiedziała, że muszę wstać do szkoły, ponieważ się spóźnię. Sen, który mi się przyśnił był ciekawy i wyjątkowy. Mam nadzieję, że kiedyś przyśni mi się równie ciekawa przygoda.

**Anna Mrówka klasa V b**

Moja przygoda zaczęła się na wakacjach w Rozewiu. Było tak po trzynastej, gdy wyszłam na dwór zbadać okolicę.

Było słonecznie, a rodzice siedzieli na tarasie przy stole i rozmawiali.

Staralam się nie iść za daleko, żeby się nie zgubić. Zobaczyłam studnię. Podeszłam i wrzuciłam do niej monetę, żeby sprawdzić głębokość. Jednak nie usłyszałam żadnego „plum”. Schyliłam się i zajrzałam do niej. Ciemno w tej studni było tak bardzo, że nie dało się tego opisać. Nagle ktoś mnie tam wepchnął. Leciłam do momentu aż pojawiło się pełno okien. W jednym zobaczyłam jak dzieci z Bullerbyn łowiły raki, w drugim jak Ania z Zielonego Wzgórza rozwalala tabliczkę na głowie Gilberta, a w trzecim ryczącego Aslana. Tych okien było chyba jeszcze z milion. Chwyciłam się jednego, otworzyłam i weszłam. Wszystko wyglądało normalnie. Łąka, w oddali góra Olimp i szumiące topole. Jednak potem zobaczyłam Aresa i Artemidę. Klócili się o to co jest przydatniejsze, czy umiejętność strzelania z łuku, czy wojowanie mieczem. Nie chciałam wnikać w kłótnie, więc poszłam dalej. Spotkałam Korę. Zbierała żonkile na polanie.

- Co tu robisz? - spytała mnie Kora.

- Szukam wyjścia z tego świata z powrotem do mojego - odpowiedziałam.

- W takim razie idź na Olimp - rzekła.

- Przyjmą mnie? - zapytałam z niepewnością.

- Tak - powiedziała z uśmiechem Kora.

Gdy dotarłam na miejsce, Zeus miło mnie przywitał razem z innymi bogami. Wiele mnie nauczyli: Appollo pokazał mi jak płynnie grać na lirze, Artemida gdy pogodziła się z Aressem, nauczyła mnie jak strzelać z łuku, a Atena jak rozwiązywać wiele zadań matematycznych. Na koniec Zeus pomógł mi wrócić do mojego świata. Wypowiedział parę słów i rzucił we mnie piorunem, i już byłam w moim świecie.

Wróciłam po wakacjach z rodzicami do domu i obiecałam sobie, że nikomu nie opowiem o mojej przygodzie.

Wszyscy pomyśleliby, że to sobie zmyśliłam lub mi się przyśniło. Jednak ja wiem że to było naprawdę. Od tamtego czasu Rozewie kojarzy mi się z najlepszym miejscem na ziemi.

**Inka Popielarz**



W piątek zdarzyła mi się niesamowita przygoda. W drodze do szkoły, zobaczyłem śmieszna budkę telefoniczną. Postanowiłem obejrzeć ją od środka. Wszedłem i nacisnąłem dziwny przycisk. Wtedy zawirowało mi w głowie. Kiedy otworzyłem oczy, spostrzegłem, że jestem w starożytnym, greckim mieście. Zauważyłem też, że mam bardzo duże mięśnie oraz, że rozumiem mowę Greków. Odkryłem, że jestem herosem. Obok mnie stało dwóch innych siłaczy, którzy byli moimi przyjaciółmi. Nazywali się Trewoliusz i Majkelusz. Do mnie zwracali się Maciejusz.

Okazało się, że w trójkę idziemy na górę Olimp, spotkać się z Zeusem. Kiedy tam dotarliśmy, zastaliśmy smutnego boga błyskawic. Zeus przedstawił nam powód, dla którego nas wezwał. – Słuchajcie – powiedział – jakiś wredny zdrajca ukradł mi rubinookiego sokoła. Jeden z was musi go znaleźć.

– Zgłaszam się do tej misji wielki Zeusie – odparłem. Zeus spojrzął na mnie i oznajmił:

– Wyrusz więc teraz. Jeśli odnajdziesz sokoła, czeka cię nagroda, ale jeżeli ci się nie uda, zginiesz w męczarniach.

Wyruszyłem natychmiast. Długo nie mogłem znaleźć żadnego tropu. Udałem się nawet na rozmowę z Aressem i Posejdonem. Jednak nawet oni nie potrafili mi pomóc. Traciłem już nadzieję, gdy niespodziewanie podbiegł do mnie bożek leśny – Sylen i powiedział:

– Słyszałem, że szukasz rubinookiego sokoła Zeusa?

– Tak, ale nie mam pojęcia, gdzie go znaleźć –

– Wydaje mi się, że widziałem jakiegoś sokoła u Midasa.

Podziękowałem mu i natychmiast wyruszyłem w stronę pałacu króla. Zbliżałem się do celu, strażnicy domyślili się po co tu przybyłem. Zaatakowali mnie. Obu napastników pokonałem od razu, ale z zamku wybiegła cała chmara wojowników. Sam nie mogłem uwierzyć, że jestem taki silny, ale pokonałem ich wszystkich. Wtedy zobaczyłem króla Midasa. Powaliłem go jedną ręką i odebrałem mu sokoła.

Już chciałem ruszyć w drogę powrotną do pałacu Zeusa, ale zauważyłem, że już tam jestem. Oddałem uradowanemu bogowi sokoła. Powiedział mi, że w nagrodę otrzymam boskie moce. Wydano także na moją cześć przyjęcie. Zdażyłem napić się tylko nektaru, kiedy zakręciło mi się w głowie i pojawiłem się w budce telefonicznej, koło mojej szkoły. Nie byłem już herosem. Setki razy naciskałem przycisk, który mnie wcześniej przeniósł do Grecji. Nic się nie działo. Spojrzałem na zegarek i zobaczyłem, że jestem spóźniony godzinę do szkoły. Niezadowolony z powrotu do realnego świata, poszedłem na lekcje. Niestety nauczyciel nie uwierzył w moje wyjaśnienia dotyczące spóźnienia. Nie chciał zrozumieć, że musiałem odzyskać rubinookiego sokoła.

Mam nadzieję, że podobna przygoda jeszcze nie raz mi się przytrafi. Codziennie próbuję naciskać ten przycisk w budce telefonicznej. Może kiedyś się uda.

**Maciek Czerwiński kl. V d**

Pewnego dnia na ulicy znalazłem czarną skrzynkę. Postanowiłem ją otworzyć. Gdy to zrobiłem poczułem podmuch wiatru, powstał wir, który mnie pochłonął.

Znalazłem się, gdzieś..., w odległej krainie. Nie wiem jakim cudem stałem na pustkowiu. Otaczała mnie nieznamą przestrzeń. Widziałem tylko skały i piasek.

- Muszę wrócić na ulicę, przy której mieszkam - pomyślałem. Musisz iść, nakazałem sobie.

Szedłem, godzinę, dwie... długo. Nagle potknąłem się o większy kamień. Zacząłem spadać. Nic nie widziałem, czułem ból w nodze. Panował mrok.

- Gdzie jestem? - myślałem pełen obaw.



W oddali zobaczyłem tajemniczą postać. Zbliżała się do mnie, obok niej szło zwierzę.

- Chyba ma długą brodę- myślałem. - Czyżby to Hades?

- Witam chłopcze, co cię tu sprowadza? - rzekł mroczny pan.

- Jak Cię zwą synu?

- Zwą mnie Jakub. Przybywam z innego świata i szukam kogoś, kto uleczy moją złamaną nogę. Czy masz lekarstwo na ból?

- Nie, mogę jednak Cię uleczyć, ale musisz coś dla mnie zrobić.

- Co miałbym zrobić, Panie?

- Musisz znaleźć czarną pelerynę.

- Do czego jest ci władco potrzebna peleryna? – spytałem.

- Jest mi potrzebna do przejścia i zniszczenia innego świata.

- Za żadne skarby Ci nie pomogę! - krzyknąłem ile sił w płucach i uciekłem. Biegłem długo aż straciłem siły. Wtem ujrzałem drobną, młodą postać.

- To chyba dziewczyna? – pomyślałem.

Nieznamą podeszła do mnie i spytała:

- Kim jesteś młodzieńcze?

- Mam na imię Jakub - nieśmiało odpowiedziałem.

- Jestem Persefona, córka Demeter. - Czego szukasz chłopcze?

- Nie wiem, gdzie jestem, dokąd mam pójść i boli mnie noga, ale szukam wyjścia z tego mrocznego miejsca - odpowiedziałem.

- Jakubie, jesteśmy w Hadesie.

To króluje mój mąż, mężny Pan z brodą i zwierzęciem przy nodze. By wyjść na zewnątrz należy założyć ciemną pelerynę, oszukać Hadesa, który także jej pragnie. Innego sposobu nie ma – mówiła Persefona. Dowiedziałem się także, że aby opuścić czasy Zeusa na zawsze, muszę znaleźć drugą czarną skrzynię i ją otworzyć złotym kluczem. Musiałem tylko znaleźć Heraklesa, który miał mi w tym pomóc.

Postanowiłem znaleźć pelerynę, czarną skrzynię i złoty klucz.

Wędrowałem przez ciemne czeluście, mroczne zakątki, mimo bólu. Pokonałem swój lęk i znalazłem najwyższą górę. Na wzniesieniu wisiała upragniona peleryna. Wszedłem na sam szczyt góry, włożyłem ją. Świat wirował, a ja znalazłem się na otwartej przestrzeni poza Hadesem.

- Muszę kierować się na północ. Szedłem tydzień, gdy zobaczyłem pałac i tabliczkę z napisem: Miejsce, w którym mieszka Herakles. Wszedłem do środka i ujrzałem mężnego siłacza. Rozmawiałem z herosem długo, on postanowił mi pomóc.

Nazajutrz wyruszyliśmy na wyprawę. Szukaliśmy pięć dni i nic. Nigdzie nie było skrzyni. Szóstego dnia zobaczyłem ogromną jaskinię, mieszkanie potwora. Nagle czujny stwór wychylił głowę z pieczary. Był przerażający. Miał długi tułów, dwie głowy, z których wydobywał się ogień oraz szesnaście łap. Herakles prędko rzucił się na potwora z mieczem. Odebrał mu skrzynię z kluczem. Postanowiliśmy uciec zanim bestia podniesie się.



Na pustkowiu postanowiłem otworzyć skrzynię. Trzęsa mi się ręka, udało się.

Poczułem podmuch wiatru, powstał wir, który mnie pochłoniął. Znalazłem się, gdzieś..., na ulicy, przy której mieszkam.

Wróciłem spokojnie do domu. Usiadłem, westchnąłem i pomyślałem sobie, że już nigdy nie podniosę rzeczy z ulicy.

**Jakub Źmich**

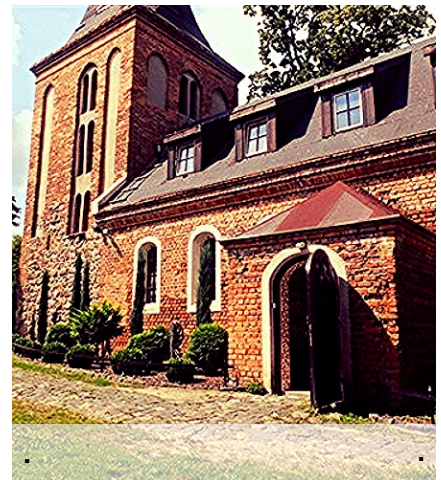
## RELACJA Z WYCIECZKI DO TORUNIA

15 maja o godzinie 7:20 klasa 6 D i 5 F pojechały na wycieczkę do Grębocina i Torunia.

Jechaliśmy przez dwie godziny. Zwiedzanie rozpoczęliśmy w Grębocinie. Weszliśmy do starej drukarni. Tam przywitał nas przewodnik. Poprosił, abyśmy weszli na górę. Wprowadził nas do sali szkolnej z czasów naszych prapradziadków. Moją uwagę przyciągnęły gęsie pióra, które się dawniej zanurzało w atramencie i pisało. Mieliśmy usiąść na ciężkich, długich ławkach. Pani rozdała nam dwie karteczki, jedną z literami zapisanymi starodawną czcionką, druga była pusta. Mieliśmy za pomocą pióra napisać imię „starymi” literami. Następnie zeszliśmy na dół. Tam ujrzałam wiele starych maszyn drukarskich. Na najprostszej z nich wydrukowałam certyfikat. Pod koniec warsztatów, przewodnik zaprowadził nas do bardzo dużej miski z białą cieczą, której składu nie poznałam. Zanurzaliśmy w niej sitko, z tego co zostało na sicie powstawał papier czerpany.

Kolejnym punktem wycieczki był Toruń. W Toruniu na początku poszliśmy kupić pamiątki. Kupiłam sobie naszyjnik. Następnie udaliśmy się do piernikarni. Tam upiekliśmy pierniki ozdobne i wąchaliśmy wiele przypraw. Potem czytaliśmy przepis na pierniki napisany starą polszczyzną z XVII wieku. Następnie o 15:00 poszliśmy do McDonalda. Godzinę później zaczęliśmy zwiedzanie miasta. Przewodnik opowiadał nam, że według legendy, krzywa wieża jest krzywa, ponieważ ma nieczyste sumienie, bo gdy ktoś stanie pod wieżą i się nie wywróci oznacza to, że nigdy nie skłamał. Pod koniec poszliśmy do planetarium. Tam obserwowaliśmy wyświetlone konstelacje gwiazd. Miałam wrażenie, że wszystko wokół mnie się kręciło. Dowiedziałam się, że za bilion miliardów lat cała galaktyka wybuchnie. Przyjechaliśmy o 21:00 pod szkołę. To była ciekawa i udana wycieczka.

Maja Gzela 5 F



pomnik Mikołaja Kopernika

## Trzymaj formę część 4

Dziś krótko i konkretnie. Mało tekstów, dużo obrazków.

Wszyscy mamy pamięć fotograficzną, więc łatwiej wam będzie zapamiętać dzisiejszy artykuł.

### **DZIESIĘCIORO PRZYKAZAŃ ZDROWOTNYCH:(zasady zdrowego żywienia wypracowane przez Radę ds. Diety, Aktywności Fizycznej i Zdrowia przy Ministrze Zdrowia)**

1. Codzienna aktywność fizyczna i odpowiednia dieta jest kluczem do zdrowia. Przede wszystkim strzeż się nadwagi i otyłości.
2. Podstawą prawidłowej diety jest różnorodność spożywanych produktów. Jedz 3 – 5 posiłków dziennie, w tym koniecznie śniadanie. Pamiętaj, że przerwy między posiłkami nie powinny być dłuższe niż 4 godziny.
3. Znaczną część twojej codziennej diety powinny stanowić warzywa. Codziennie jedz również owoce.
4. Pełnoziarniste produkty zbożowe (np. chleb razowy czy pełnoziarnisty, grube kasze) powinny być dla ciebie głównym źródłem energii.
5. Codziennie co najmniej dwa razy dziennie spożywaj mleko i jego przetwory: jogurty, kefiry czy sery.
6. Spożywaj mniej tłuszczów zwierzęcych, więcej roślinnych, szczególnie oleju rzepakowego i margaryn miękkich.
7. Spożywaj głównie mięso drobiowe, ryby oraz nasiona roślin strączkowych np. grochu, fasoli czy soi, ograniczaj spożycie tłustego mięsa czerwonego.
8. W codziennej diecie ograniczaj spożycie cukru i soli.
9. Dostarczaj organizmowi wystarczającą ilość płynów (głównie wody) – minimum 2 litry dziennie.
10. Unikaj alkoholu.

Stosowanie Dziesięciorga Przykazań Zdrowotnych pozwala na unikanie błędów żywieniowych.

### **Błędy żywieniowe, których należy unikać:**

1. Zaniżanie w samoocenie ilości spożywanych pokarmów.
2. Nieregularne jedzenie, podczas największego nasilenia głodu.
3. Nie jedzenie śniadania, a spożywanie głównego posiłku wieczorem.
4. Dojadanie między posiłkami.
5. Zbyt szybkie jedzenie.
6. Nieświadome jedzenie w czasie oglądania telewizji lub czytania.
7. Dokładanie na talerz w trakcie posiłku.
8. Zjadanie resztek.
9. Uspokajanie się jedzeniem.
10. Spożywanie zbyt małej ilości wody i warzyw.
11. Jedzenie potraw wysokokalorycznych w nadmiarze.
12. Smażenie zamiast potraw gotowanych lub pieczonych.
13. Nadużywanie soli i cukru.

W końcu doczekaliście się. Konkurs plastyczny pt. „Zdrowy styl życia i zbilansowana dieta” ogłaszam za otwarty. Do dnia 13 czerwca czekam na prace wykonane w dowolnym formacie i dowolną techniką plastyczną, również 3D np. decoupage .

A z kolei konkurs wiedzy odbędzie w piątek 13 czerwca o godz. 15.30. Zgłoszenia do testu przyjmuję do 6 czerwca.

Wasz Koordynator projektu „Trzymaj formę” nauczyciel WF pan Radosław Spychalski



# Talerz Zdrowia

trzymaj formę

Jedz codziennie 2 porcje produktów które są źródłem białka - mięso, ryby, jajka, rośliny strączkowe.

Produkty zbożowe, najlepiej te z pełnego ziarna, powinny być podstawą Twojej diety

Ogranicz spożycie tłuszczów zwierzęcych na rzecz tłuszczów roślinnych (w umiarkowanych ilościach)

Dostarczaj organizmowi wystarczającą ilość białka



Spożywaj codziennie przynajmniej 3-4 porcje mleka lub produktów mlecznych takich jak jogurty, kefir, masłanka, sery

Jedz codziennie różne produkty z każdej z grup warzywnych w Talerzu Zdrowia

Woda i Woda! Prawdopodobnie nie spożywasz przy każdym posiłku - minimum 5 porcji dziennie. Jedź więcej warzyw lub owoców w ciepłą porę dnia zamiast słodkiej soki

Bądź codziennie aktywny fizycznie - ruchi korzystnie wpływają na sprawność i prawidłową sylwetkę



[www.trzymajforme.pl](http://www.trzymajforme.pl)

Organizatorzy programu „Trzymaj Formę”



Polska Federacja Producentów Żywności



Stowarzyszenie Fizjoterapeutów

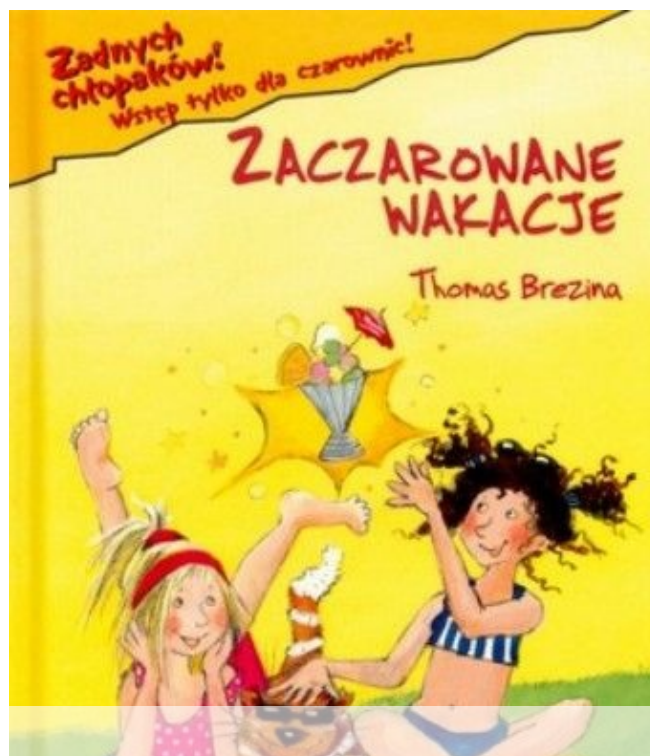
## Żadnych chłopaków! Wstęp tylko dla czarownic!

Ostatnio przeczytałam dziewiątą część z serii pt., Żadnych chłopaków! wstęp tylko dla czarownic! Autorstwa Thomasa Brzeziny. Książkę wydało wydawnictwo EG MONT. Dwie dziewczynki Lissi i Tinka są czarownicami i nie pozwalają chłopakom wchodzić do ich pięknego domku. Część dziewiąta serii pt. „Zaczarowane wakacje”, opowiada o wakacjach Lissi i Tinki. Tata Tinki wiele lat temu opuścił rodzinę. I właśnie na tych wakacjach Tinka spotyka swojego tatę. Poznają także złośliwego chłopca, który jak się okazuje jest przybranym bratem Tinki. „Żadnych chłopaków ! Wstęp tylko dla czarownic!” to doskonała lektura dla wielbicieli książek przygodowych i fantastycznych. Zaletą są ciekawe dialogi oraz dokładne opisy miejsc, w których przebywają bohaterowie. Książka trzyma w napięciu i nigdy nie wiadomo, co zdarzy się na następnej stronie. Jedyne jej minusem jest to, że się kończy. Moim zdaniem książka jest bardzo interesująca i wprost nie można się od niej oderwać. Jest ona wspaniałą lekturą na nudne wieczory. Zachęcam wszystkich do przeniesienia się w niezwykle świat czarownic.

Wiktorja Bielak klasa III a



rys. Amanda Turzyńska



## Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy

**"Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy" to seria książek młodzieżowych autorstwa Ricka Rordiana. Opowiada ona o przygodach herosów (synów i córek bogów greckich) którzy żyją w XXI wieku w Ameryce. Moim zdaniem to świetna lektura na letnie wieczory.**

W serii ukazały się:

1. "Złodziej Pioruna"
2. "Morze Potworów"
3. "Klątwa Tytana"
4. "Bitwa w labiryncie"
5. "Ostatni Olimpijczyk"

Głównym bohaterem i narratorem książek jest Percy Jackson - syn Posejdona. Chłopcu zawsze przydarzały się dziwne rzeczy. W wieku dwunastu lat na wycieczce szkolnej, zaatakowała go nauczycielka matematyki, która zamieniła się w... erynie, czyli potwora z mitologii greckiej. Jakiś czas później, Percy dowiaduje się, że jest synem Posejdona, mitologia grecka jest prawdą, a jego najlepszy kumpel jest w połowie kozą. Chłopiec trafia do Obozu Herosów, gdzie uczy się m.in. szermierki, latania na pegazach i greki. Niedługo później wyrusza na niebezpieczną misję. Udaje mu się uratować świat przed wojną bogów. Jednak dopiero potem zaczynają się prawdziwe kłopoty.

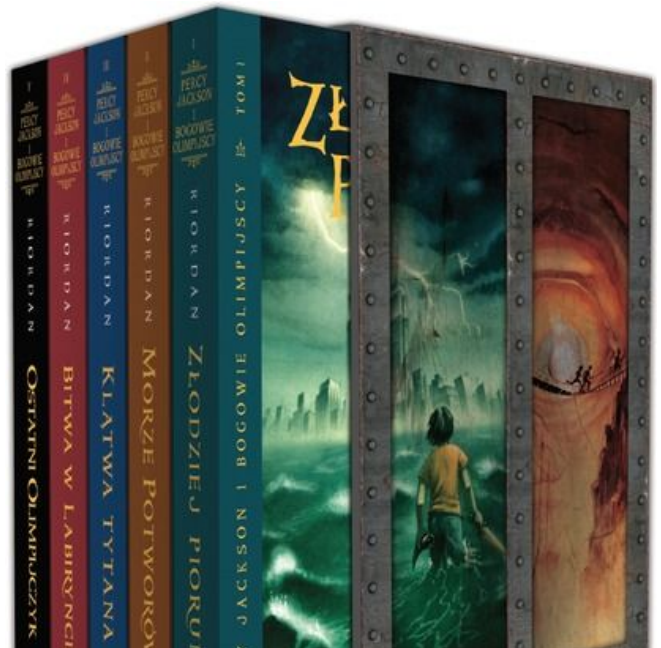


Luke, jeden z herosów, przyłącza się do Kronosa. W kolejnych częściach Percy i jego przyjaciele dalej walczą z Lukiem, Kronosem i innymi tytunami. Często poznają nowych herosów, spotykają potwory i bogów z mitologii.

Seria bardzo mi się podoba, jest napisana lekkim, młodzieżowym językiem. Od tych książek nie da się oderwać! Na każdej stronie bohaterom przydarza się coś zaskakującego. Same postacie mają bardzo rozbudowane charaktery i często swoim zachowaniem zaskakują czytelnika. Często pojawiają się różne śmieszne sytuacje. Moim zdaniem to jedna z najlepszych serii, jakie czytałam.

Jeżeli lubicie książki fantastyczne i młodzieżowe, to idealna lektura dla Was! Serie czyta się szybko, więc można zabrać książkę na wakacje i czytać w wolnych chwilach - na plaży lub przed snem.

*Martyna Kozdra*



# Lego Władca pierścieni- najlepsza gra, jaką zbudowano.

"Lego Władca pierścieni" to z pewnością jedna z lepszych produkcji gier, które skupiają się na przeżywaniu przygód w świecie klocków Lego. Świetnym pomysłem było to, aby tym razem skupić się na przygodach hobbitów, elfów, krasnoludów i ludzi pragnących pokoju i pozbawienia władzy złowieszczy Saurona. Ponieważ gra została wydana już jakiś czas temu, i wiele osób mogło doświadczyć jej uroków oraz cieni, postanowiliśmy napisać o niej w tym „wakacyjnym” numerze gazetki „Echo czterdziestki”. Mamy nadzieję, że tak jak my, docenicie tę fantastyczną produkcję i trud, jaki twórcy włożyli w stworzenie jej.

## Charakterystyka gry

Akcja gry, tak jak innych tego typu produkcji rozgrywa się w świecie zbudowanym z klocków Lego. Grafika jest tu na bardzo wysokim poziomie i nie da się tego nie zauważyć. Postacie, wyglądające tak jak figurki Lego nie wykonują żadnych „kanciastych ruchów”, lecz poruszają się płynnie i z gracją. Dostępna jest tylko angielska wersja językowa, ale można ustawić polskie napisy, więc kwestie wypowiedziane przez narratora, którym jest Galadriela oraz bohaterów gry będą dla graczy zrozumiałe. Gra posiada także „klawiszologię” którą możemy samodzielnie modyfikować oraz tryb wieloosobowy dostępny dla dwóch graczy. Grafika także może być modyfikowana, jeżeli komputer nie jest w stanie działać prawidłowo na wysokiej rozdzielczości, na jaką obraz gry jest ustawiony pierwotnie.

O charakterystyce gry wiemy już wiele. Przejdźmy do rozgrywki!

## Rozgrywka

Na początku gry widzimy retrospekcję tego, co zdarzyło się w przeszłości. Galadriela, elfica i władczyni pięknego Lórien opowiada o pierścieniach, które Saurona, władca ciemności ukłut dla elfów, krasnoludów i ludzi. Sam jeden stworzył zaś najpotężniejszy, mający moc rządzenia pozostałymi. Pierwszą misją jest walka z armią orków a potem z ich władcą, Sauronem.

Oczywiście, udaje się go unicestwić, bo w przeciwnym razie historia magicznego pierścienia potoczyłaby się zupełnie inaczej. W każdej misji możemy zbierać „ćwieki lego” czyli monety, rozrzucone po całym świecie Lego, „mini zestawy” w których są zawarte przydatne rzeczy oraz „klocki mithrilu” dzięki którym możemy pomagać osobom, które spotykamy, np. wykonując dla nich przedmioty z owych klocków. W kolejnych misjach pomagamy hobbitom oraz innym członkom Drużyny Pierścienia zniszczyć pierścień Saurona, którego tymczasowym właścicielem jest Frodo Baggins. Gra jest dostępna dla graczy od siódmego roku życia więc tory przeszkód, misje czy mini gry, jakie przychodzi nam rozwiązywać lub przechodzić, nie są specjalnie rozbudowane i jedyną przeszkodą, jaką możemy napotkać jest ciągle podnoszenie czegoś i rzucanie tym do celu.



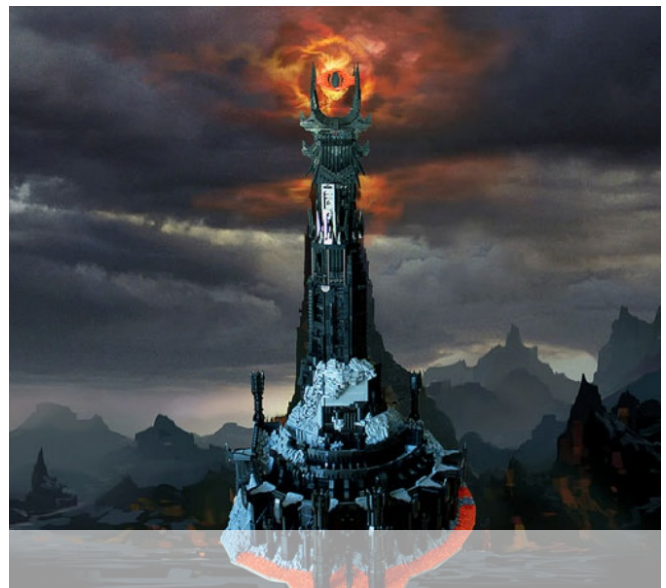
Gra, podobnie jak film ma trzy części, które zostały ze sobą zespolone. Na każdym poziomie gracz może odblokowywać nowe postacie lub, jeżeli zgromadzi odpowiednią ilość „ćwieków lego” zakupić w sklepie postacie takie jak Bilbo Baggins, które nie mogą być odblokowane normalnie poprzez przejście poziomu. Po zakończeniu misji przeliczane są nasze „ćwieki lego” i zdobyte punkty oraz bonusy. Jeżeli wykonaliśmy misję w 100%, otrzymamy tytuł „prawdziwego bohatera”. Co jakiś czas na naszej drodze możemy napotkać „posąg zapisu” lub „posąg podróżnika”. Jeżeli zobaczymy ten pierwszy możemy zapisać misję w dowolnym jej momencie bez konieczności rozpoczynania jej od nowa po zamknięciu gry. „Posąg podróżnika” pokazuje graczowi na minimapie miejsca, gdzie może wykonać dodatkowe misje i zadania. Mamy możliwość gry swobodnej oraz gry w trybie fabularnym. W trybie wymienionym jako pierwszy gracz ma odblokowane wszystkie postacie i może swobodnie poruszać się po mapie. Natomiast tryb fabularny to taki, gdzie gra toczy się podobnie jak akcja filmu i czasami trzeba się nieźle natrudzić, aby coś osiągnąć.

### Ocena

Gra zaskakuje dbałością o szczegóły i szeroką gamą kolorów. Zasluguje w pełni na wyższą ocenę. Daję tej grze ocenę 7/ 10. Oprócz wielu plusów ma ona niestety także minusy. Jednym z nich jest to, że czasami trudno się domyślić, jak należy rozegrać poziom. Drugą wadą tej produkcji jest to, że pomimo tego, że gra jest przeznaczona dla graczy od siódmego roku życia nawet starszym użytkownikom sprawia ona trudności. Niektóre poziomy wymagają bardzo dużej koncentracji i precyzji, dlatego podstawą jest uzbrojenie się w cierpliwość.

Jednak nawet w cieniu nielicznych wad gra nie traci blasku i myślę, że każdy fan klocków LEGO, średniowiecza i magicznych istot znajdzie tam coś dla siebie.

**Cornelia :D**



## Galeria plastyczna



rys. Amanda Turzyńska



rys. Amanda Turzyńska



rys. Amanda Turzyńska



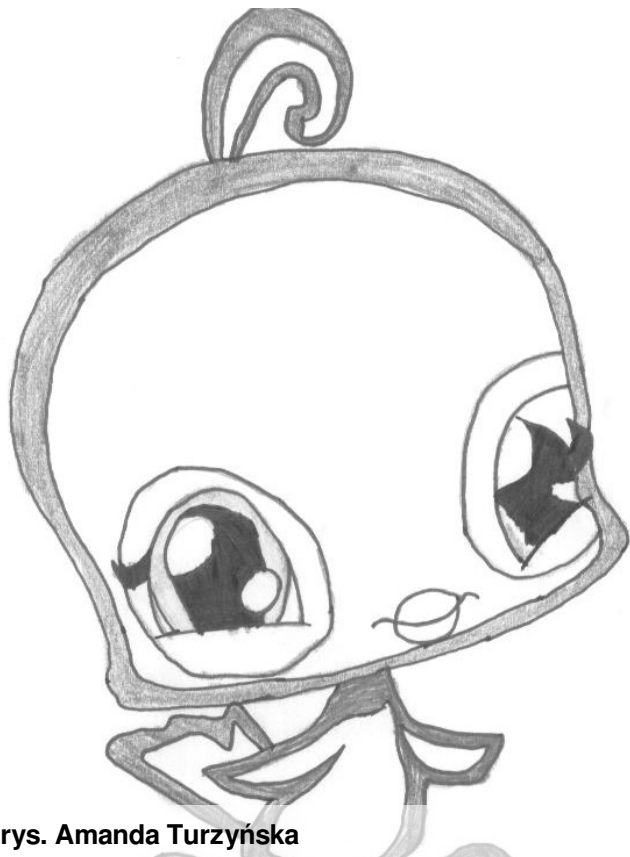
Wiktorja Kostrzemska kl.III f



Wiktorja Kostrzemska kl.III f



rys. Nikola Szróbka



rys. Amanda Turzyńska

## Beczka śmiechu

red. Sebastian Filiński Ve i Paulinka Romanińska IIIa

Spotykają się dwa korniki w serze:  
- Co, też problemy z ząbkami?



rys. Amanda Turzyńska

Spotyka pająk pająka  
- Cześć, co robisz?  
- Gram w motylki.  
- Skąd masz?  
- A, ściągnąłem sobie z sieci...



rys. Amanda Turzyńska

- Dlaczego ściany nie toczą ze sobą wojen?  
- Bo pomiędzy nimi jest pokój.



Pewnego dnia pan Iksiński poszedł do fryzjera i mówi:

- Proszę mi zgolić wąsy, ale najlepiej z jednej strony!  
- Dlaczego tylko z jednej?  
- Bo może się okazać, ...że będę wyglądać źle bez wąsów.



rys. Amanda Turzyńska

Dwa konie wyścigowe stoją w stajni. Nagle jeden z nich zaczyna się przechwalać:

- Ja z ostatnich piętnastu wyścigów wygrałem osiem.  
- A ja z ostatnich 27 wygrałem 26, mówi drugi.

W tym momencie spostrzegli, że obok nich siedzi chart angielski i przysłuchuje się ich rozmowie.

- Nie chcę się chwalić - mówi pies, ale z ostatnich moich czterdziestu wyścigów wygrałem wszystkie. Konie są totalnie zaskoczone tym faktem.

- Rety - stwierdza jeden po chwili ciszy - gadający pies!



- Byłeś wczoraj na dyskotecce?  
- Nie! Moja dziewczyna zdecydowała, że nie mam chęci tam iść...





## Miejsca w Gdyni, które warto odwiedzić w wakacje

W tym artykule znajdziecie kilka miejsc, które można w wakacje odwiedzić z rodziną lub przyjaciółmi. Lato w mieście wcale nie musi być nudne! Myślę, że każdy znajdzie tu jakieś miejsce, które chętnie odwiedzi w wakacje..

### Kolibki Adventure Park

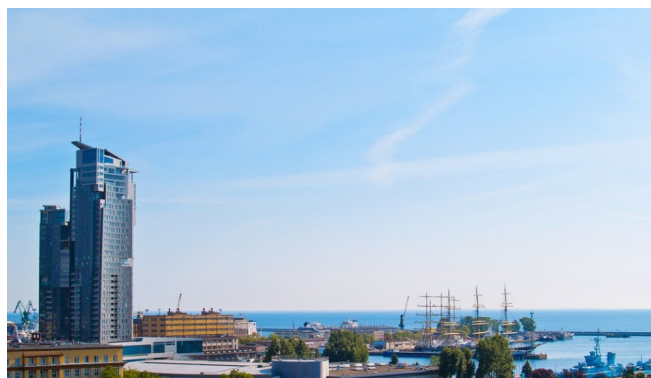
Adventure Park, czyli po polsku Park Przygody, to miejsce gdzie można wybrać się całą rodziną i świetnie się bawić. Jego powierzchnia ma 11 hektarów. To największy tego typu obiekt w Polsce. Są tam m.in. park linowy, pole do paintballa, tory dla quadów, ścianki wspinaczkowe i strzelnice. Każdy znajdzie tam coś dla siebie. Adventure Park znajduje się w pobliżu przystanku SKM Gdynia Orłowo, więc można dojechać tam pociągiem

### Jumpcity

Jumpcity to największy obiekt tego typu w Europie. Jest tam łącznie 500 metrów kwadratowych trampolin. Można się tam świetnie bawić! Skakanie to też forma sportu. Czy wiecie, że 10 minut skakania spala mniej-więcej tyle samo kalorii co 30 minut biegu?

### Skwer Kościuszki

Każdy zna Skwer Kościuszki. Wraz z ulicą 10 lutego stanowi on wizytówkę Gdyni. To idealne miejsce na spacer lub spotkanie ze znajomymi. Są tam liczne kawiarnie i restauracje.



Przy Skwerze mieści się Multikino w centrum Gemini oraz Oceanarium Gdyńskie. Przy skwerze cumują statki. Często organizowane są tam festyny i koncerty.

### Planetarium Gdyńskie

Planetarium to urządzenie, które emituje widok na ponad 4800 gwiazd, gwiazdozbiory i planety oraz inne elementy kosmosu. Planetarium mieści się w Sali Projekcyjnej w Akademii Morskiej. Seanse odbywają się tam w obecności co najmniej siedmiu osób.

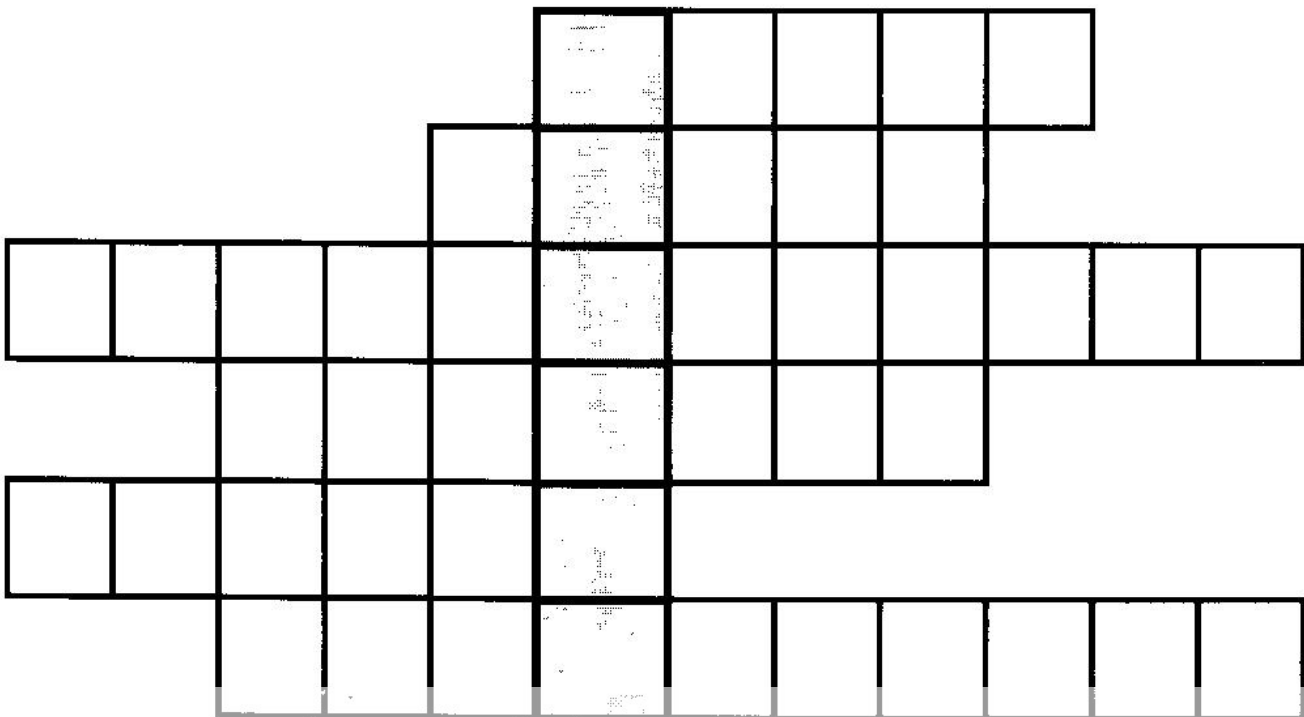
Martyna Kozdra

**Źródła:**

[www.miasteria.pl](http://www.miasteria.pl)

[www.odkryjpomorze.pl](http://www.odkryjpomorze.pl)

## Krzyżówka wakacyjna



1. Dla dzieci na dobranoc.
2. Lata i bżyczy.
3. Szukasz w niej krótkich informacji.
4. Np. ortograficzny.
5. Miasto, w którym mieszkasz.
6. Postać z "Jasia i Małgosi".

Rozwiązanie krzyżówki z numeru 3,4 - hasło:  
astronawigacja. Nagrody wylosowały: Julia  
Szydłowska 6b, Victoria Piękoś 5d, Alicja Hejna 4f.  
**Nagrody prosimy odbierać w bibliotece szkolnej.**

### Stopka redakcyjna:

**Echo czterdziestki** gazetka SP 40 w Gdyni nr 5  
czerwiec 2014 r. (131).

Ukazuje się od 1991 roku. Cena 1 zł.

**Redagują:** Weronika Kwiatkowska, Marta Herbasz,  
Maja Gzela, Martyna Kozdra, Wiktoria Bielak, Paulina  
Romaniecka, Sebastian Filiński.

**Rysunek na okładce:** Oliwia Kieruzel.

### Opiekunki redakcji:

Izabela Pawlik-Jadach

Hanna Szopińska - Pawełko

e-mail redakcji: echo 40@tlen.pl

Gazetka jest dostępna również w formie elektronicznej  
na stronie [www.juniormedia.pl](http://www.juniormedia.pl).

**Zapraszamy wszystkich chętnych młodych  
dziennikarzy do pracy w redakcji gazetki szkolnej.  
Życzymy wszystkim naszym Czytelnikom  
wakacji pełnych przygód.**

**Do zobaczenia we wrześniu!**