

Czasopismo Publicznej Szkoły Podstawowej Nr 22
we Włocławku



Kurier Szkolny

SP 22
im
Janusza Korczaka

maj-czerwiec 2013

Dzień Matki

Dzień Matki w Polsce obchodzimy co roku w dniu 26 maja.

Jest to święto poświęcone wszystkim matkom jako wyraz szacunku dla nich.

W naszym kraju Dzień Matki obchodzono po raz pierwszy w 1914 roku w Krakowie. Początki tego święta sięgają czasów starożytnych Greków i Rzymian.

I my pamiętajmy o naszych mamach, nie tylko 26 maja, ale codziennie!



środa, 05.06.2013

W tym roku pierwszy raz jadę na kolonie. Trochę się boję, ale koleżanki powiedziały mi, że będzie fajnie.

Do tej pory myślałam, że nigdy nie pojadę na kolonie, lecz nagle dostałam ofertę na wyjazd nad morze. Byłam zaskoczona, ale zgodziłam się.

Dokładnie jadę do Chłapowa z moją koleżanką. Będziemy nocować w hotelu położonym 50 metrów od morza. Mam nadzieję, że pogoda będzie nam sprzyjała. Jestem bardzo zadowolona i już nie mogę się doczekać. Mamy zaplanowane trzy wycieczki do pobliskich miast i wyjazd do aquaparku. Chciałabym poznać nowych przyjaciół i jeździć z nimi co roku na wakacje.



Do mojego wyjazdu
miesiące. Połowę wakacji
tęskniła za koleżankami z podwórka, ale myślę, że moje pierwsze
kolonie zapamiętam jako miłe wspomnienie z dzieciństwa.

zostały jeszcze dwa
spędzę w domu. Będę

Moje hobby? Gry video!

Zacznijmy od definicji gry video:

„**Gra komputerowa (gra wideo** [ang. video game](#)) – rodzaj oprogramowania komputerowego przeznaczonego do celów rozrywkowych bądź edukacyjnych (rozrywka interaktywna) i wymagającego od użytkownika (gracza) rozwiązywania zadań logicznych lub zręcznościowych. Gry komputerowe mogą być uruchamiane na komputerach osobistych, specjalnych automatach, konsolach do gry, telewizorach, telefonach komórkowych oraz innych mobilnych urządzeniach, nazywanych łącznie platformami sprzętowymi. Zadania stawiane przed graczem w grach komputerowych różnią się w zależności od gatunku i mogą polegać na przykład na rozwiązaniu zadania logicznego, eliminacji wirtualnych przeciwników czy też rywalizacji ze sztuczną inteligencją bądź innymi graczami (gra wieloosobowa); interaktywna rozrywka w celach zawodowych nosi nazwę sportu elektronicznego.”

Widzimy więc, że gry to wirtualny świat wrażeń, emocji i decyzji.

Wybór odpowiedniej gry dla nas zależy od wolnego czasu, typu rozgrywki i przede wszystkim - wieku. To jest jedna z najważniejszych barier w poszukiwaniu hobby (nie tylko gier). Niektórym udaje się przełamać te bariery ciągłym marudzeniem. Myślę, że w ten sposób niszczy się tę radość oczekiwania na „osiemnastkę”. Przyznaję, nieliczne gry nie powinny otrzymać tak surowych ocen, lecz naukowcy rzadko, naprawdę rzadko się mylą.

Osobiście, wybieram gry długie, z rozbudowaną i przejmującą fabułą. Niestety, takie gry szybko wciągają, lecz jeżeli damy radę takim rozgrywkom, naprawdę łatwo z nich czerpać radość.

Zuzanna Jezierska , kl.Va