

Kompas kreatywności

Program rozwijania kreatywności
i kompetencji wielokulturowych



Wrocław 2022

Karty aktywności

Dorota Maria Jankowska

Akademia Pedagogiki Specjalnej
im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie
Instytut Pedagogiki, Zakład Psychopedagogiki Kreatywności
ORCID: 0000-0003-3758-5914

Aleksandra Gajda

Akademia Pedagogiki Specjalnej
im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie
Instytut Pedagogiki, Zakład Psychopedagogiki Kreatywności
ORCID: 0000-0003-2942-2672

Maciej Karwowski

Uniwersytet Wrocławski
Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych
Instytut Psychologii, Zakład Psychologii Twórczości
ORCID: 0000-0001-6974-1673

Publikacja dofinansowana ze środków budżetu państwa
w ramach programu Ministra Edukacji i Nauki pod nazwą
„Nauka dla Społeczeństwa” nr projektu NdS/544205/2021/2021 kwota
dofinansowania 20 000 zł, całkowita wartość projektu 1 026 185 zł.

Recenzentki

dr hab. Janina Uszyńska Jarmoc, prof. UWB, Uniwersytet w Białymstoku
dr Urszula Markowska - Manista, Uniwersytet Warszawski
dr Dorota Dądzik, Akademia Mazowiecka w Płocku

Wsparcie metodyczne: Edyta Karwowska

Projekt i wykonanie okładki: Michał Jankowski
Skład i opracowanie graficzne: Michał Jankowski
Opracowanie kart aktywności: Aleksandra Gajda

Copyright: Dorota Maria Jankowska, Aleksandra Gajda, Maciej Karwowski

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii
ul. Dawida 1/36, 50-527 Wrocław
tel. +48 71 367 20 01, +48 71 367 18 14
e-mail: psychologia@uwr.edu.pl

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii, Wrocław 2022

ISBN 978-83-962965-5-9

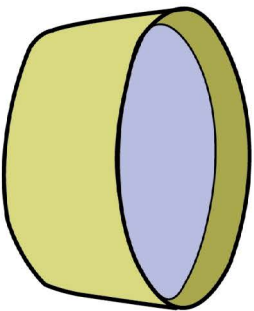


Wprowadzenie. Kompas kreatywności	6
Wprowadzenie. Paszporty	10
Polska. Gród Kraka	16
Polska. Kaszubskie stolemy	22
Polska. Niesamochód	26
Polska. PoRa na Marię	40
Polska. Z Gdańska na Księżyc	44
Austria. Bal w operze	52
Austria. Tort Sachera	55
Bułgaria. Na jogurt do Bułgarii	60
Dania. Hyggedag	65
Estonia. Estońska huśtawka	72
Francja. Wieża Eiffła	75
Francja. Zwycięska Nike	78
Grecja. Olimpiada	81
Hiszpania. Budowa Gaudiego	88
Holandia. Zagadkowa maszyna	95
Islandia. Mikołaje i Elfy	103

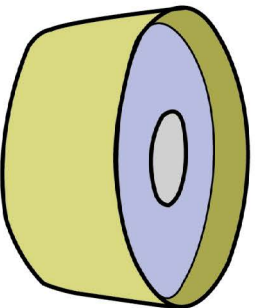


Portugalia. Odrykwcy nieznanego lądu	120
Portugalia. Żółty tramwaj	123
Szwajcaria. Tykająca historia	131
Laponia. Osiem pór roku	135
Ukraina. Howerlo, pobudka!	143
Wielka Brytania. Detektywi z Londynu	148
Wielka Brytania. Potwór z Loch Ness	158
Włochy. Geografia kształtów	163
Włochy. Mona Lisa	166
Wyspna Man. Koty z Wyspy Man	177
Wyspna Man. Most Wrózek	180
Wyspna Man. Trójnóg	183

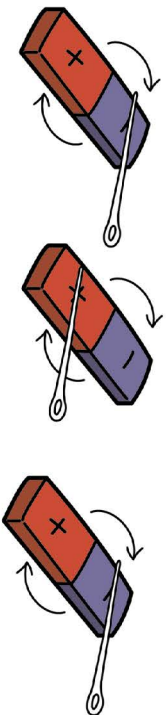
1. Do naczynia wlej wodę.



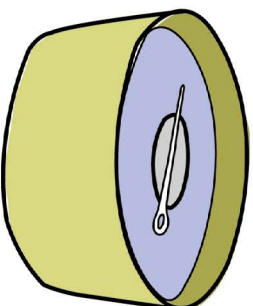
2. Połóż kawałek papieru na wodzie, tak aby swobodnie się unosił się na powierzchni wody.



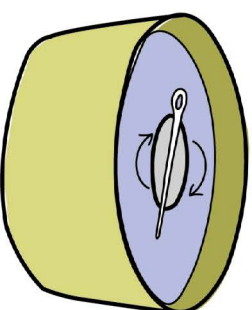
3. Potrzyj kilka razy igłą o magnes. Odczekaj chwilę.



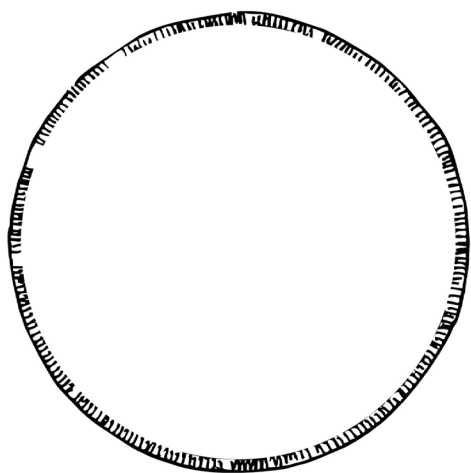
4. Delikatnie połóż igłę na pływającym papierze. Odbiół magnes w oddalone miejsce, aby nie zakłócał działania kompasu.

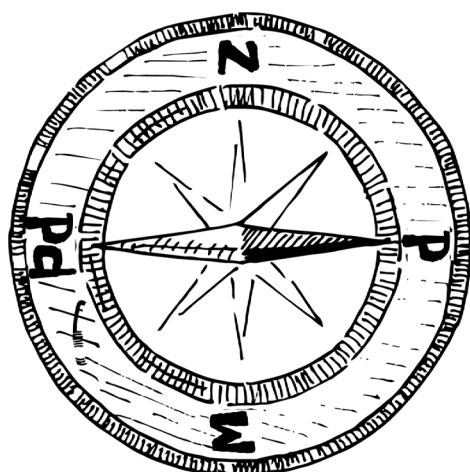


5. Obróć igłę w dowolnym kierunku lub delikatnie zamieszaj wodę. Igła powinna wrócić do pierwotnego położenia.

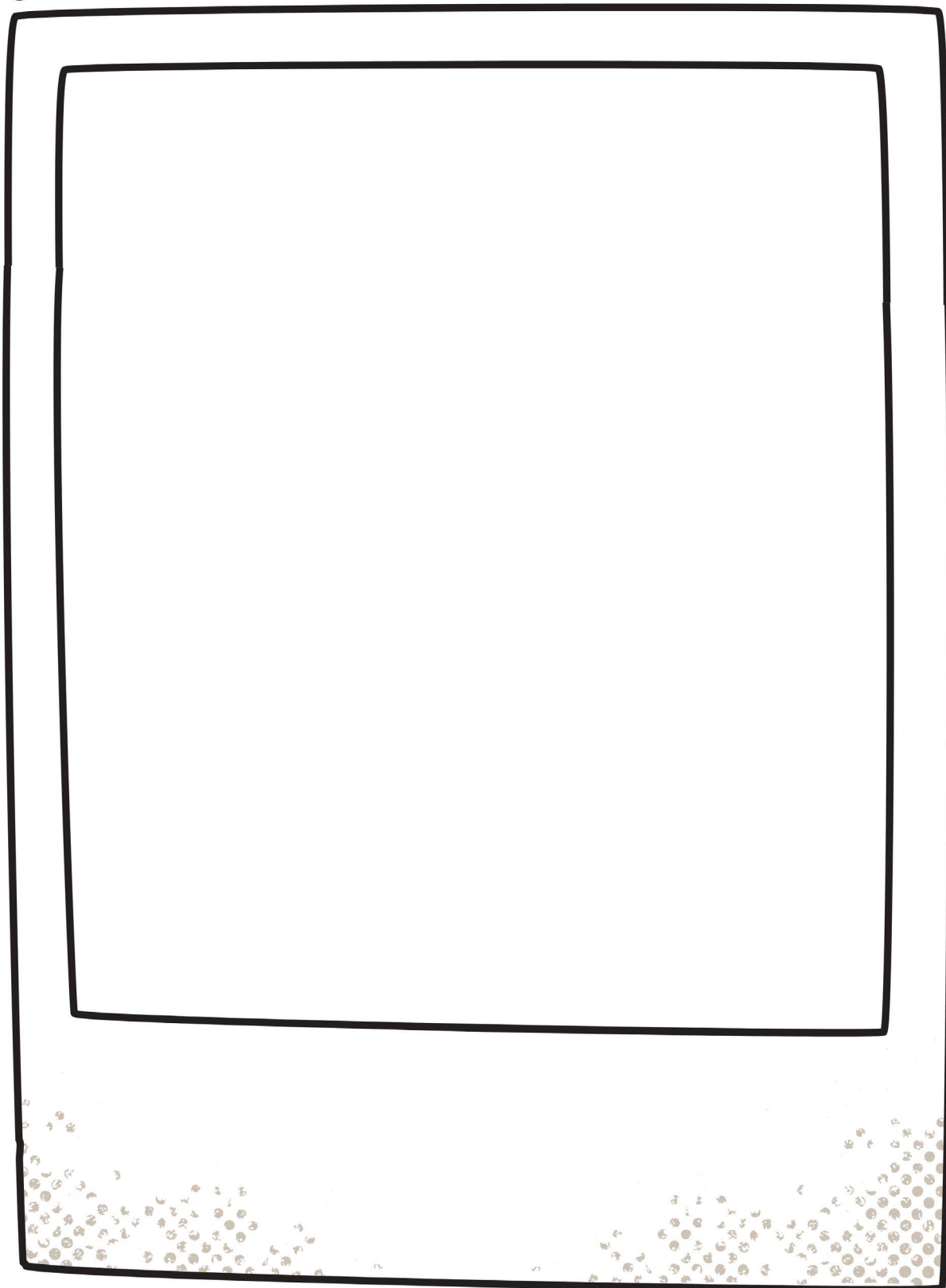


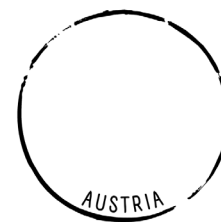
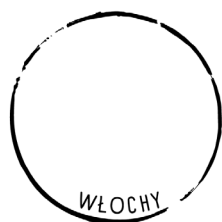
UWAGA: igła powinna obrócić się wskazując jednym końcem północ, a drugim południe. Możesz sprawdzić położenie igły z kompasem (możesz użyć kompasu w telefonie). Sprawdź, czy igła powróci do położenia, gdy ją zakręcisz...













KOMPAS KREATYWNOCI



PASZPORT



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA

PASZPORT KREATYWNOŚCI

KOD	NUMER ID
W NIEZNANE	XXXXX

TYP
PODRÓŻ

RYSUNKOWE IMIĘ

ODCISK PALCA

--	--

[illegible][illegible][illegible]

RYSUNKOWA FOTOGRAFIA

KRAJ

STOLICA

.....
SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA

.....
KRAJ

STOLICA

.....
SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA

KRAJ

STOLICA

.....
SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA

.....
KRAJ

STOLICA

.....
SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA



KRAJ

STOLICA

SUPER WAŻNE DO ZAPAMIĘTANIA

WYCIECZKA KLASOWA

SMOK ZIEJĄCY OGNIEM

STRAGAN Z PAMIĄTKAMI

GRANIE NA TRĄBCE

JEDZENIE OBWARZANKÓW

MŁÓTEK	ZIARNO	WOREK	GAZETA	LAKIER DO PAZNOKCI
NÓŻ	STÓŁ	ŻARÓWKA	SKRZYNIA	WIOSŁO
KRAN	KUBEK	DESKA	DYWAN	MAZAK DO TABLICY
ROWER	ZESZYT	SZNUREK	OBRAZ	NOŻYCKI
IGŁA	PĘDZEL	ZASŁONA	KLAMKA	WIDELEC
ŁÓŻKO	TALERZ	GUMKA DO WŁOSÓW	SZTUCZNE ZĘBY	WĄŻ OGRODOWY







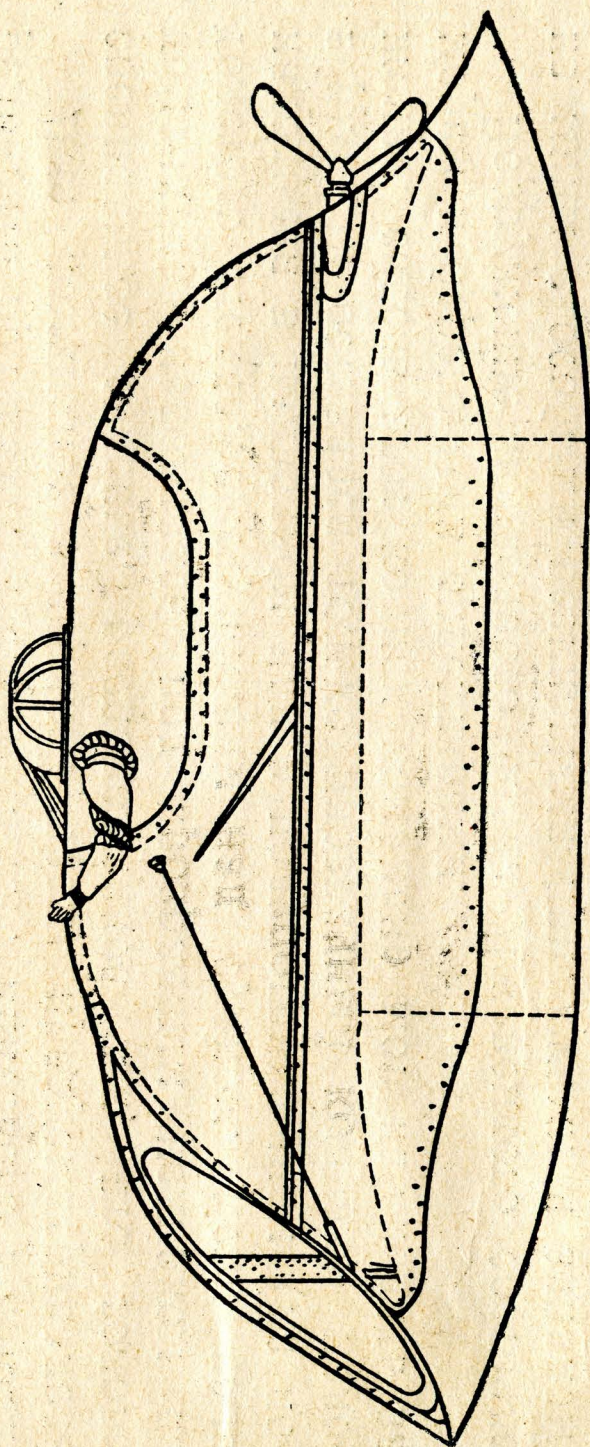
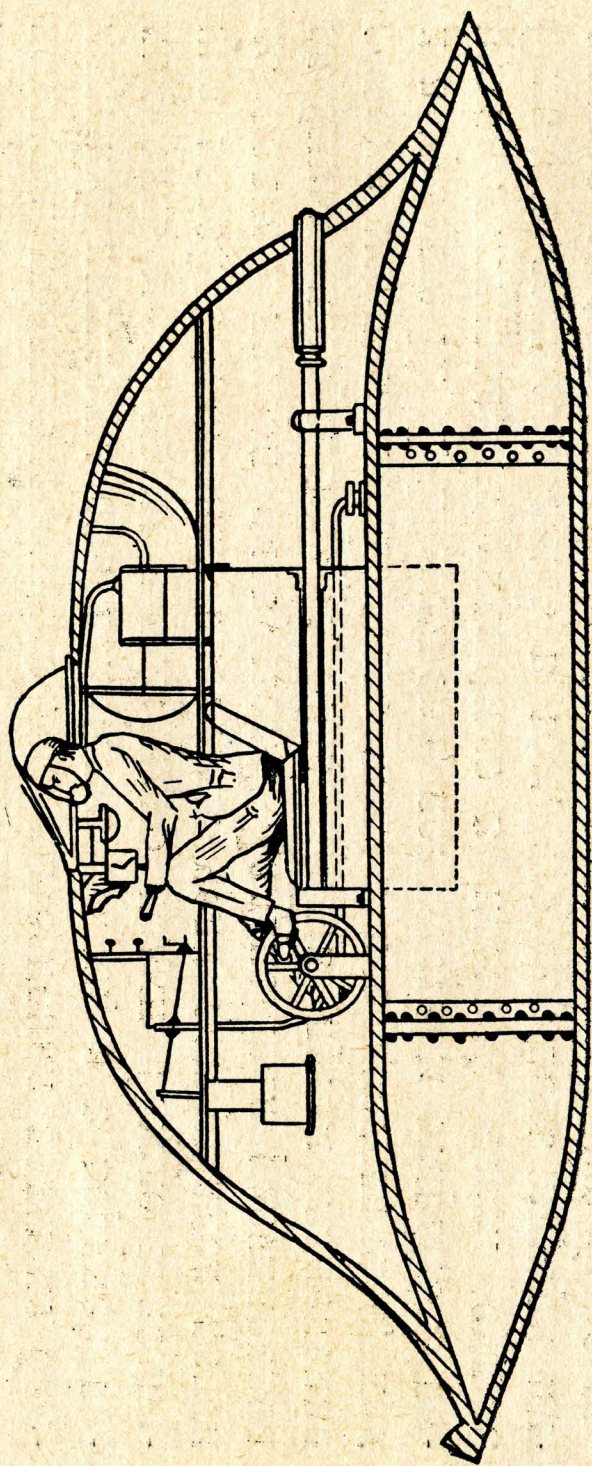


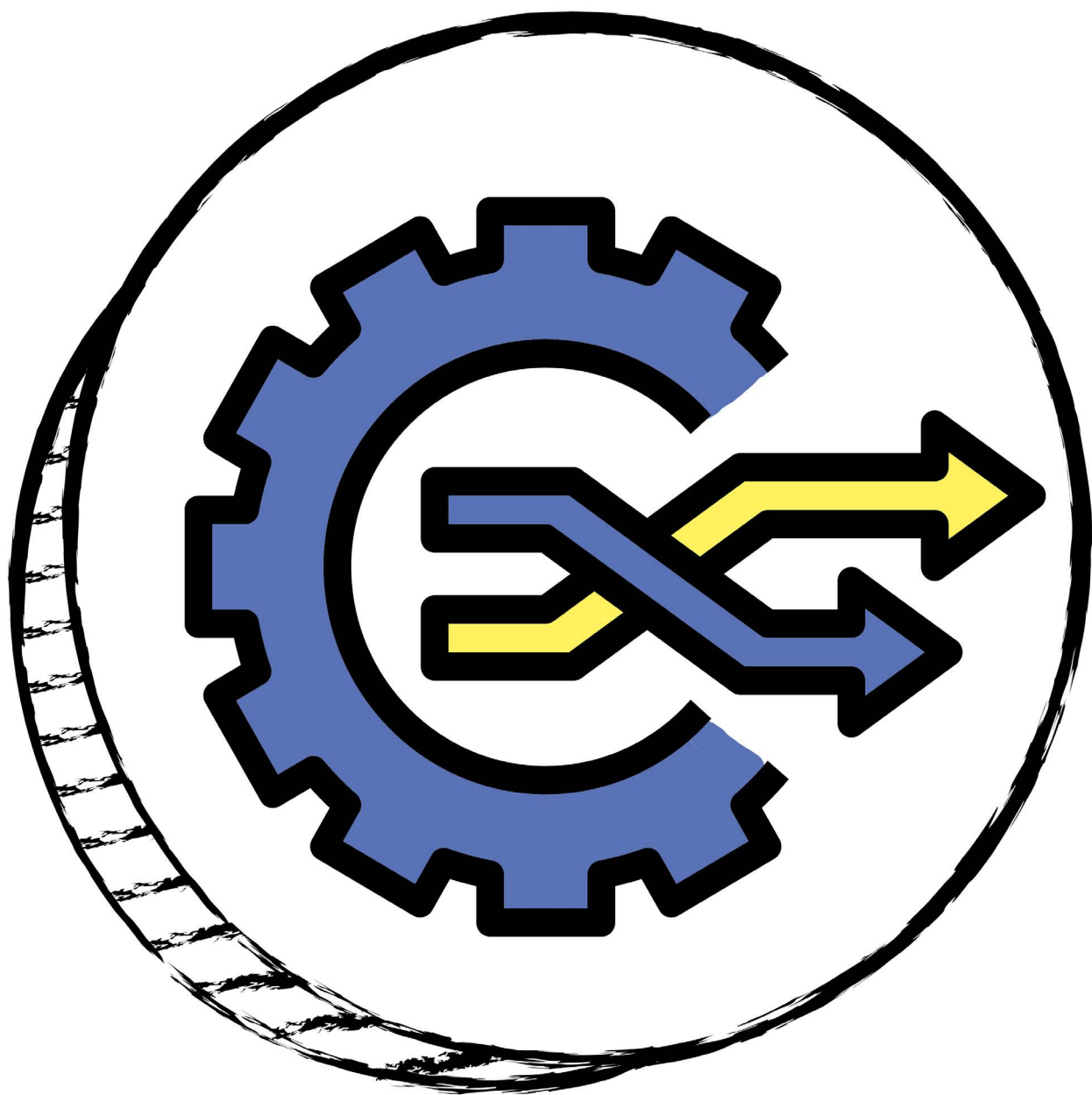




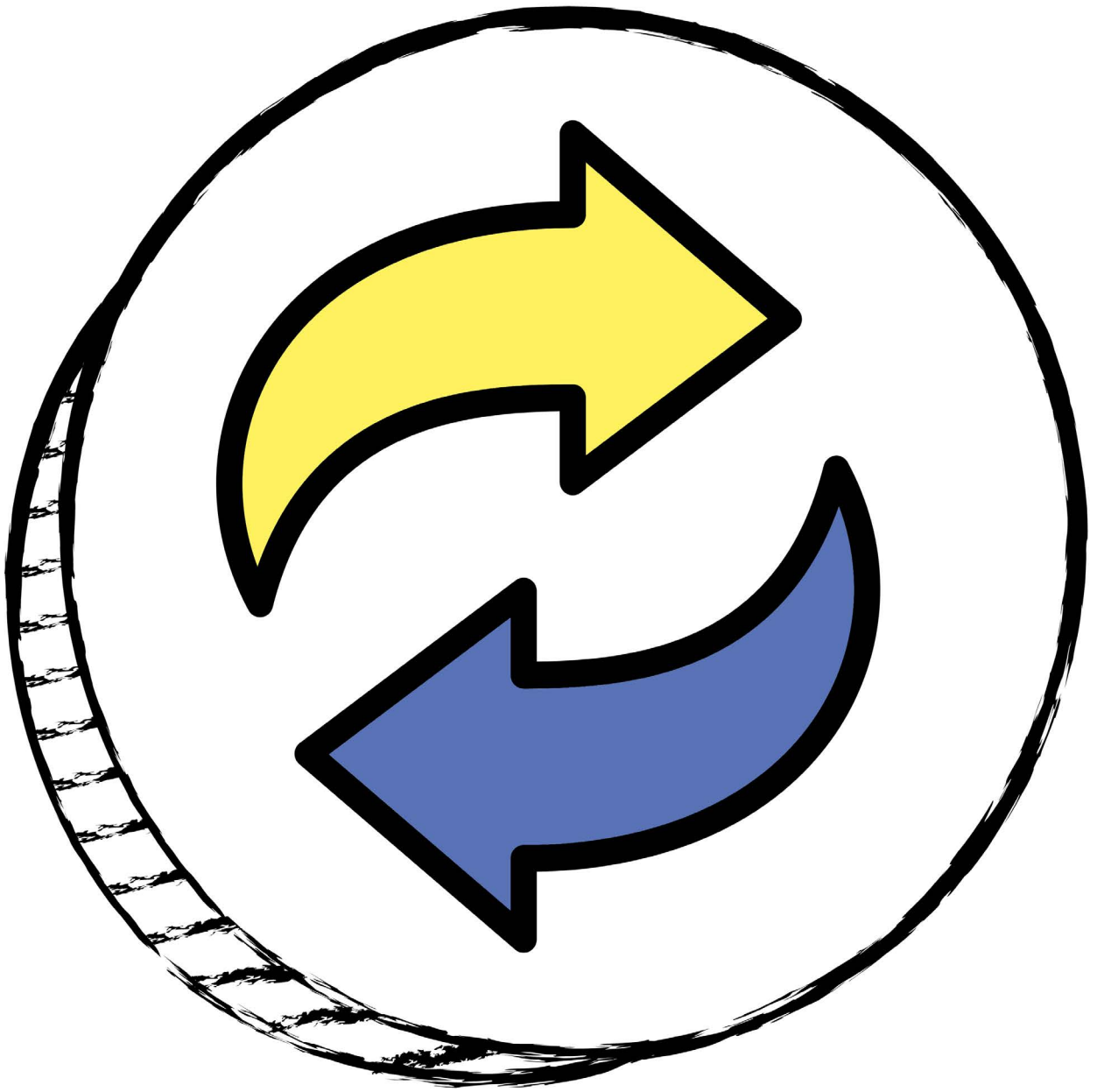




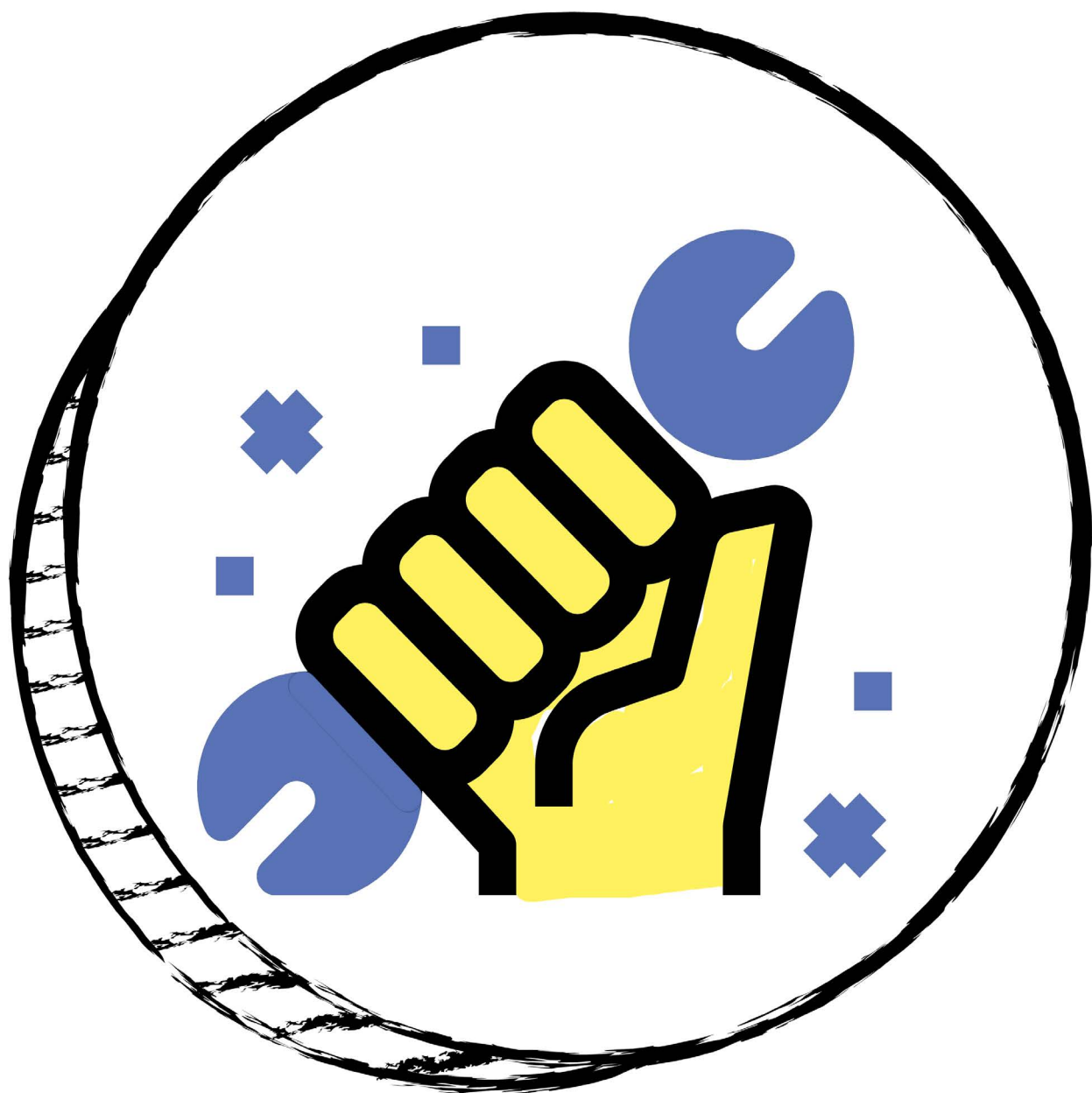




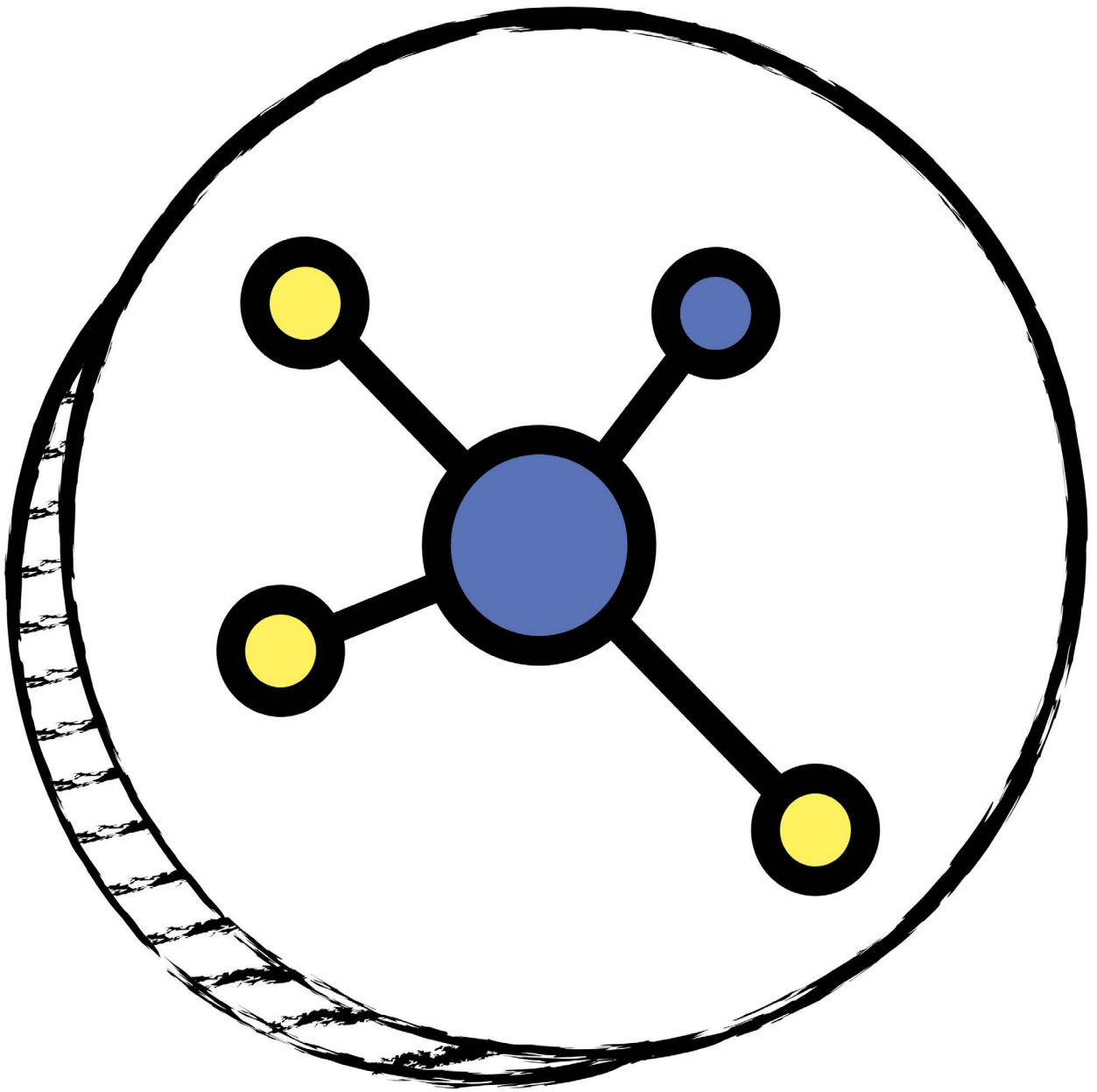
INNY CEL



ZASTĘPOWANIE



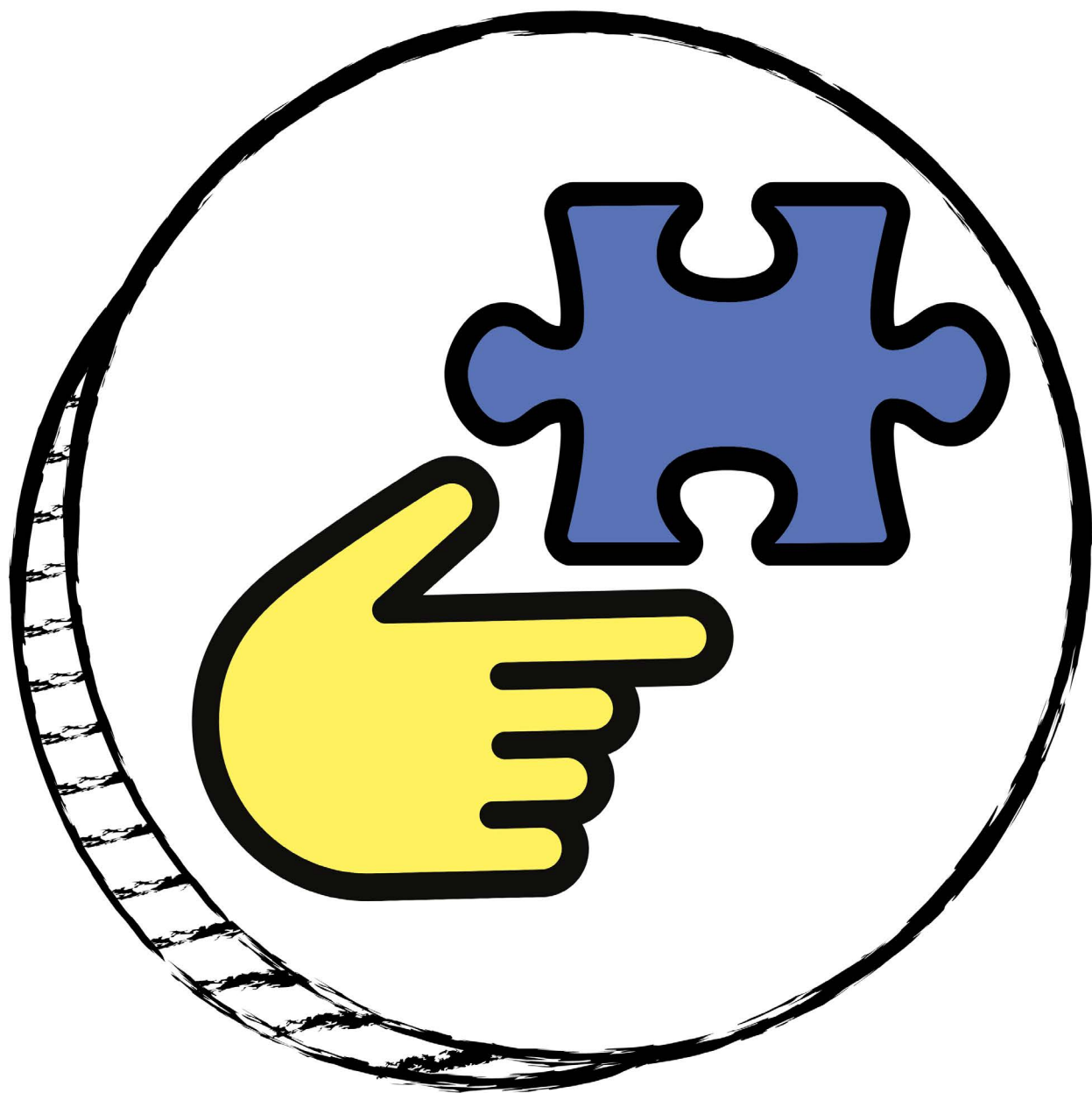
MODYFIKOWANIE



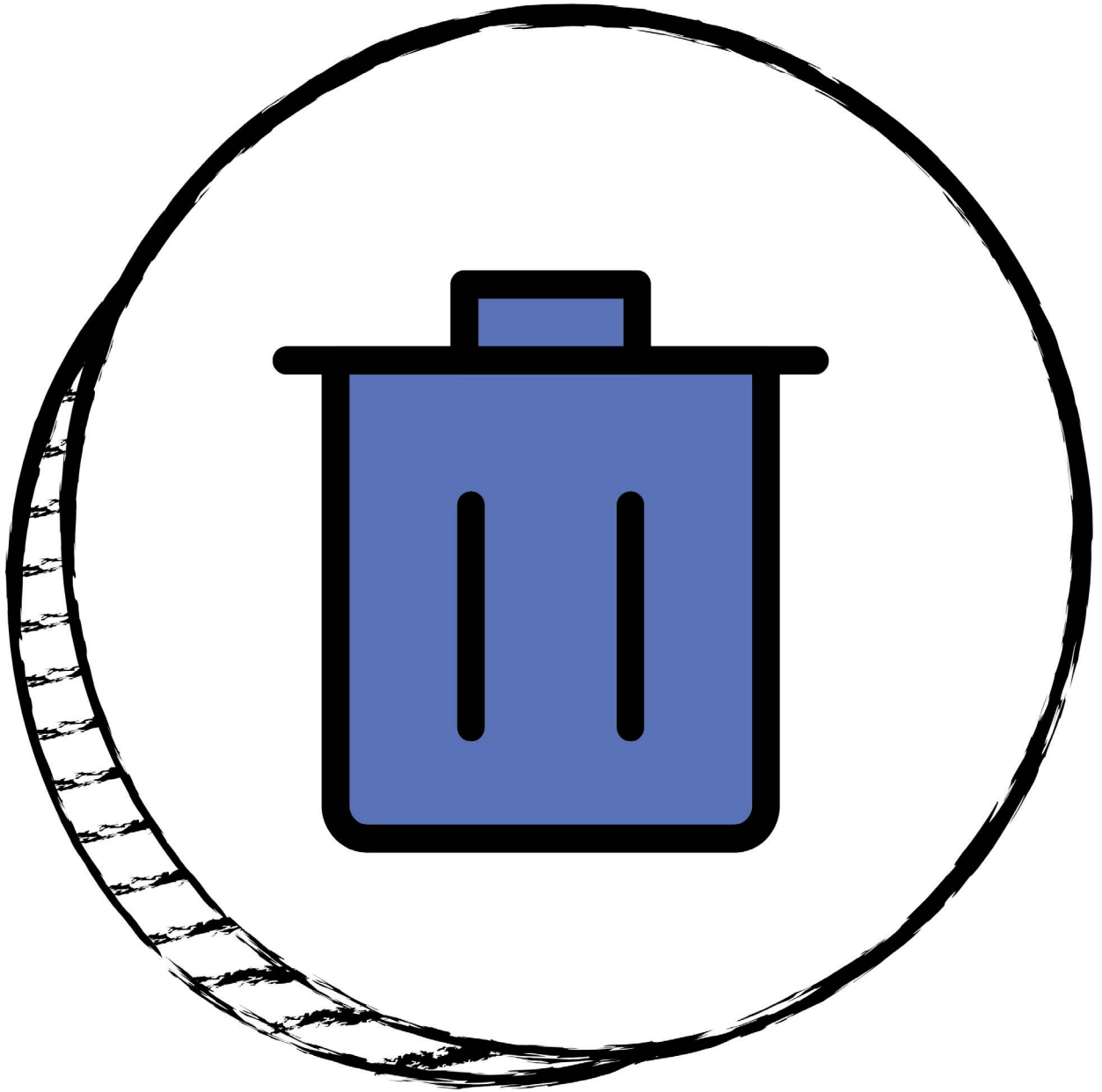
ŁĄCZENIE



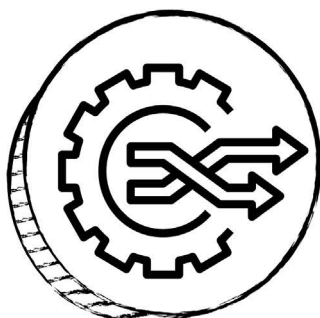
ZMIANA KOLEJNOŚCI



INNE ELEMENTY



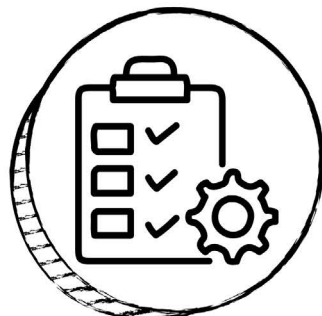
USUWANIE



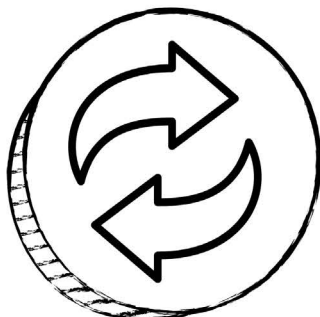
INNY CEL



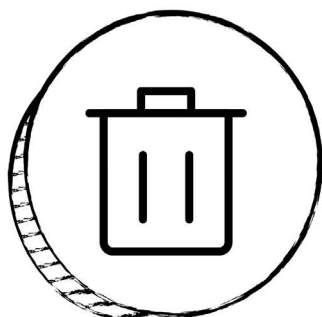
INNE ELEMENTY



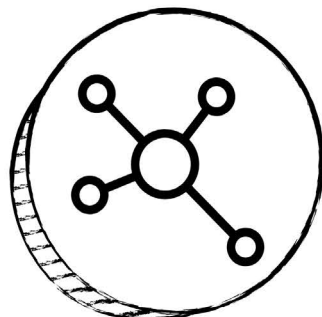
ZMIANA
KOLEJNOŚCI



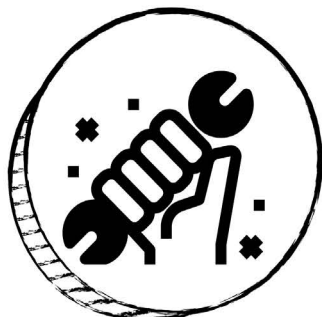
ZASTĘPOWANIE



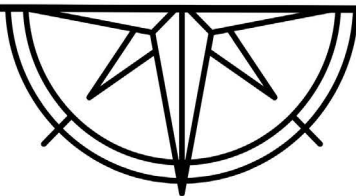
USUWANIE



ŁĄCZENIE



MODYFIKOWANIE



URZĄD PATENTOWY KREATYWNYCH
WYNAŁAZKÓW

DOKUMENT PATENTOWY

dla

patent nr.....
na wynalazek pt.

patent trwa od dnia

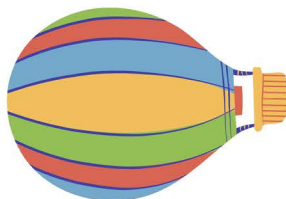
podpis



S A N K I



B A L O N



R O L K I



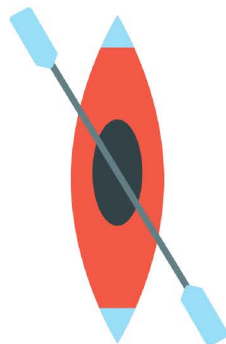
M E T R O



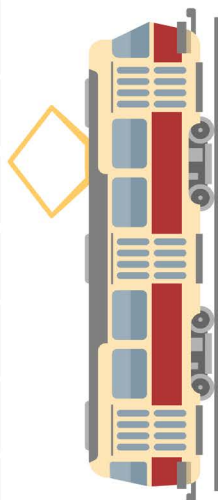
M O T O R



K A J A K



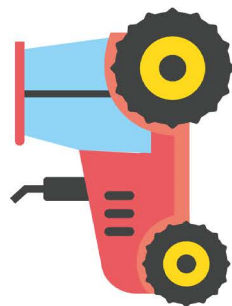
T R A M W A J



A U T O B U S



T R A K T O R



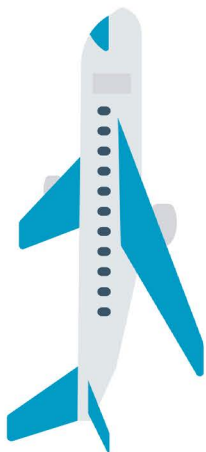
P O C I A Ğ



R O W E R



S A M O L O T



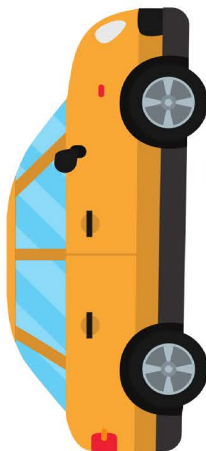
S K U T E R



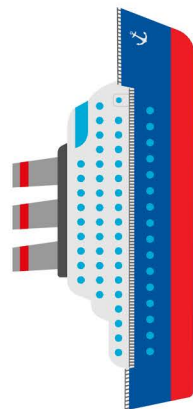
N A R T Y



S A M O C H Ó D



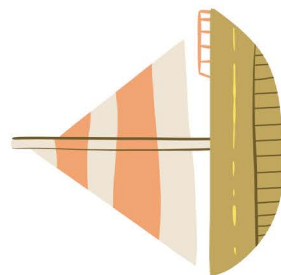
S T A T E K



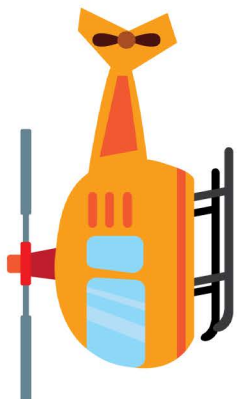
Ł Y Ź W Y



Ż A G L Ó W K A



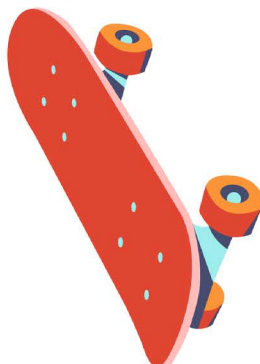
H E L I K O P T E R



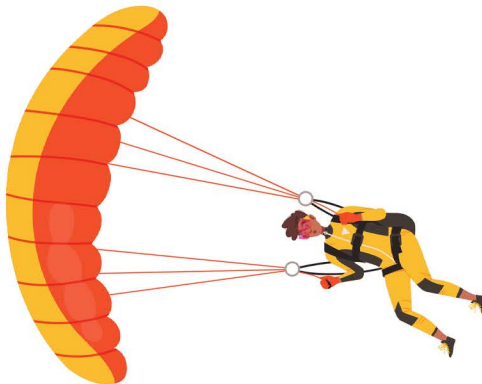
H U L A J N O G A



D E S K O R O L K A



P A R A L O T N I A



#kamyczki - jak zacząć przygodę?



Maluj i różność

Szukaj i przenoś



Znaleziony kamyczek z kodem 41-103 na terenie przedszkola nr 6 w Siemianowicach Śląskich 😊
Uroczy kotek wyruszy w dalszą podróż ale najpierw z nami trochę pomieszka 🐾



Znalazłeś - Dodaj post z kodem i miejscem znalezienia

KOLOR	STRUKTURA	WŁAŚCIWOŚCI
ZIELONY	CHROPOWATA	PO POTARCIU RĘKĄ ROBI SIĘ GORĄCE
CZERWONY	ŚLISKA I LEJĄCA	ZACZYNA ŚWIECIĆ, KIEDY SPADA
FIOLETOWY	JAK SLIME	KIEDY JEST W RUCHU WYDAJE DŹWIEK BEKANIA
RÓŻOWY	MIEKKA I GĄBCZASTA	UNOSI SIĘ STAŁE DWA CENTYMETRY NAD KAŻDĄ POWIERZCHNIĄ
ŻÓŁTY	TWARDA I KRUCHA	JEST W CIĄGŁYM RUCHU
POMARAŃCZOWY	SYPKA JAK PIASEK	W KONTAKCIE Z WODĄ ZWIĘKSZA ROZMIAR TRZYKROTNIE
LILIOWY	KRYSTAŁY JAK CUKIER	TWORZY NA DŁONI PRZEZROCZYSTĄ WARSTWĘ TRUDNĄ DO ZMYCIA
NIEBIESKI	CIEKŁA I LEPKA	KIEDY SIĘ PRZEZ TO POPATRZY, WIDZI SIĘ ŚWIAT WYWRÓCONY NA LEWĄ STRONĘ
GRANATOWY	GALARETOWATA	SMAKUJE JAK LODY
SELEDYNOWY	TWARDE SZEŚCIOKĄTNE KOSTKI	KIEDY SIĘ TO DOTKNIĘ, POZWALA NA TELEPORTACJĘ O 5 CM
FUKSJA	DROBNE KULECZKI	KIEDY SIĘ TO DOTKNIĘ, CZŁOWIEK STAJE SIĘ NIEWIDZIALNY OD PASA W GÓRĘ
BRAZOWY	DROBNE NITKI	PO PODGRZANIU WYDAJE ZASKAKUJĄCE, ZA KAŻDYM RAZEM INNE DŹWIEKI
CZARNY	KRUCHE PŁASKIE PASKI	NA POCHYLEJ POWIERZCHNI TOCZY SIĘ SAMOISTNIE W GÓRĘ
MALINOWY	MIEKKA I GŁADKA	JEST LŻEJSZE OD PŁATKA ŚNIEGU

IMIĘNA ODKRYWCÓW / ODKRYWCZYŃ:

TAJEMNICZA SUBSTANCJA:

KOLOR

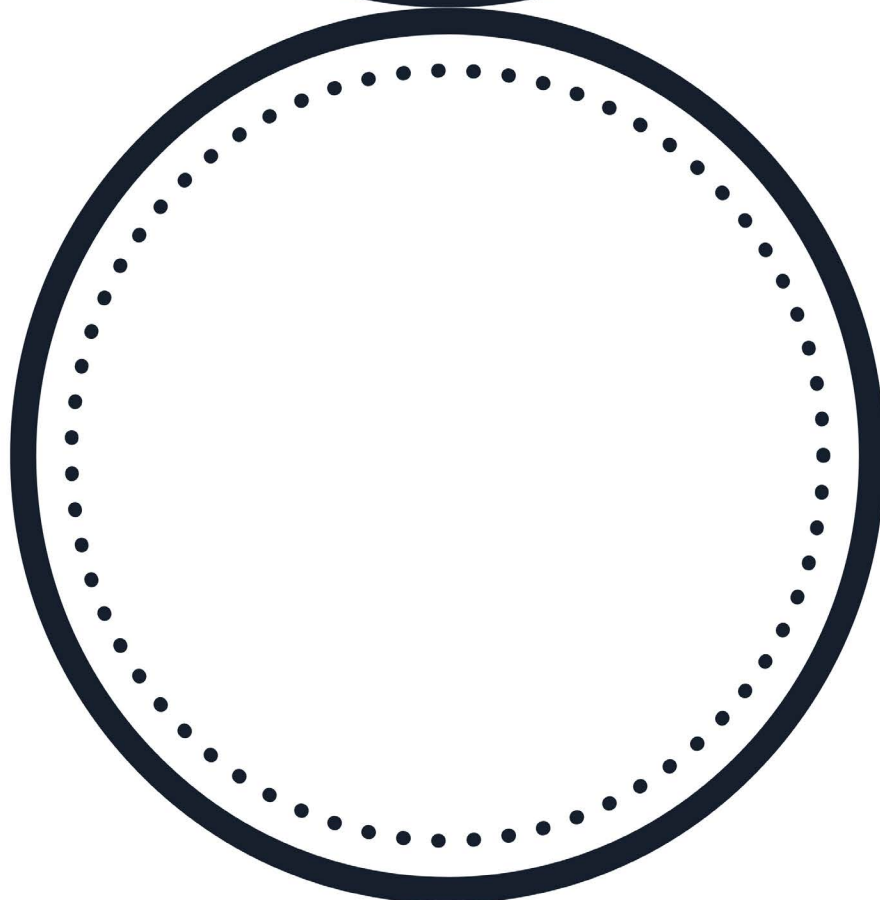
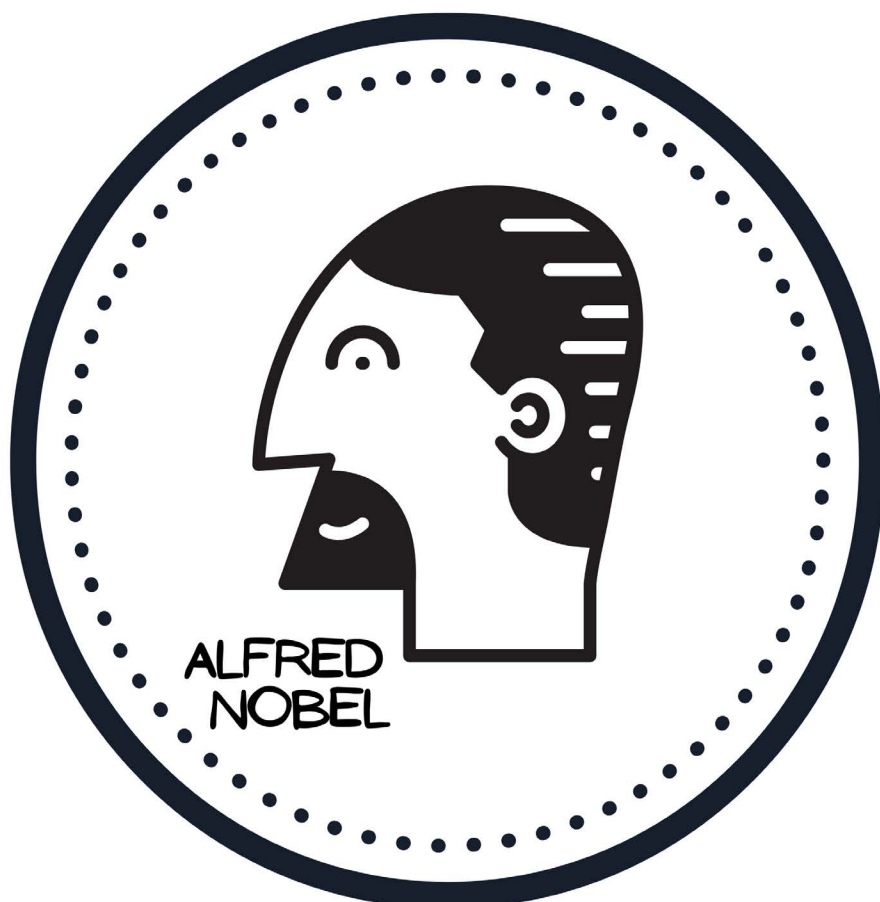
STRUKTURA

WŁAŚCIWOŚCI

ILUSTRACJA:

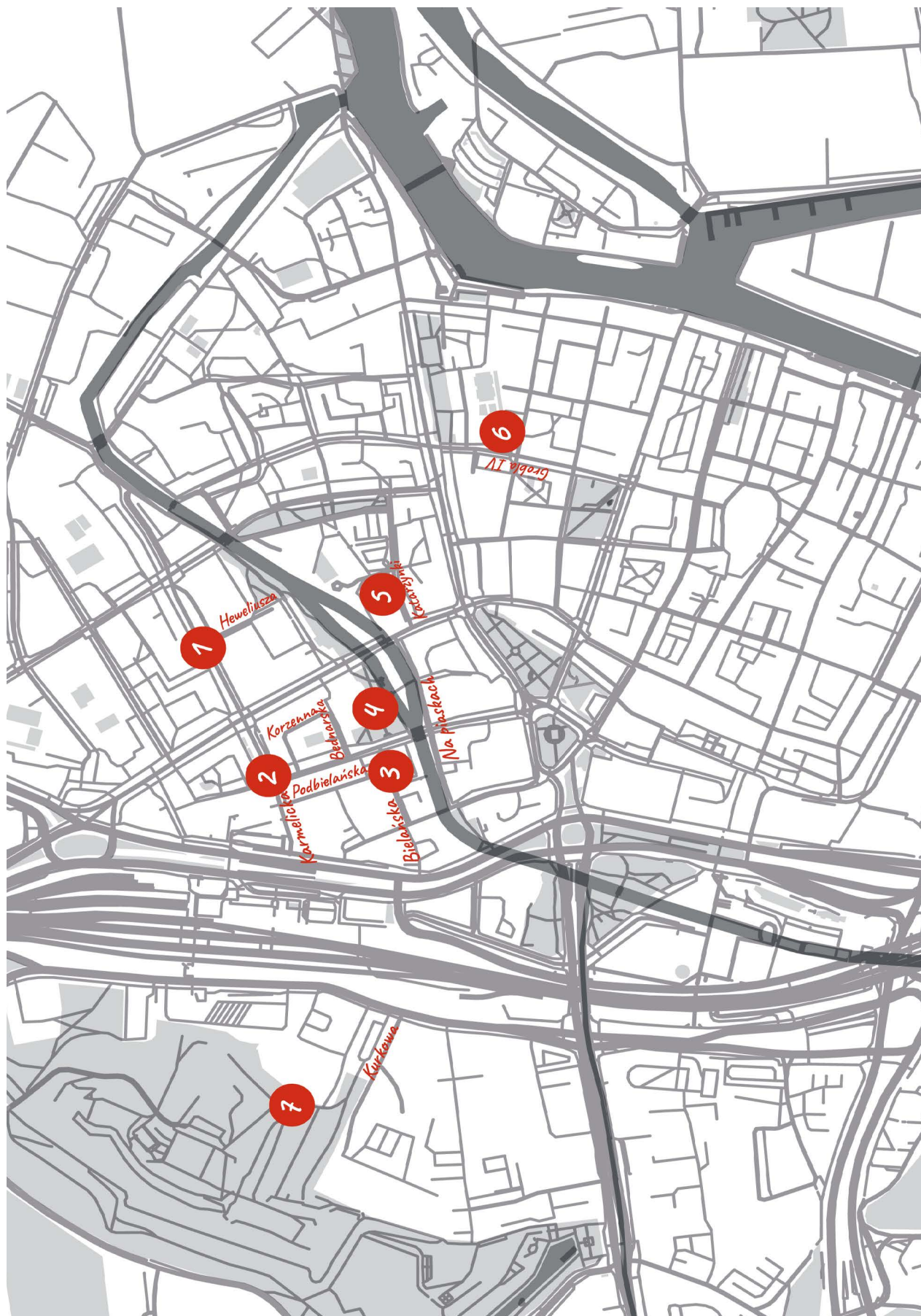
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA:

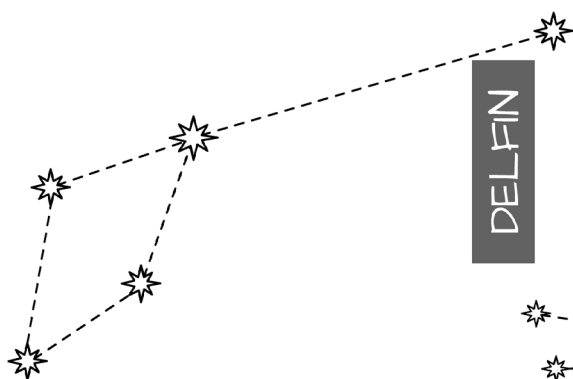
ZASTOSOWANIE:



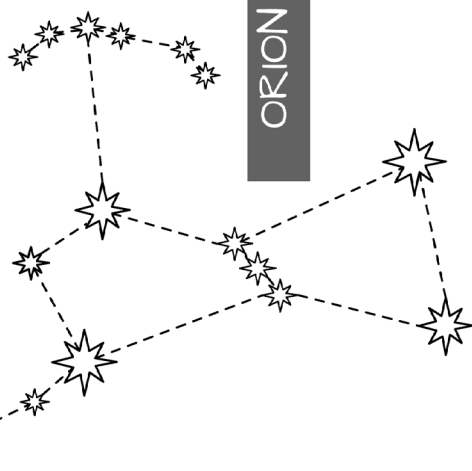




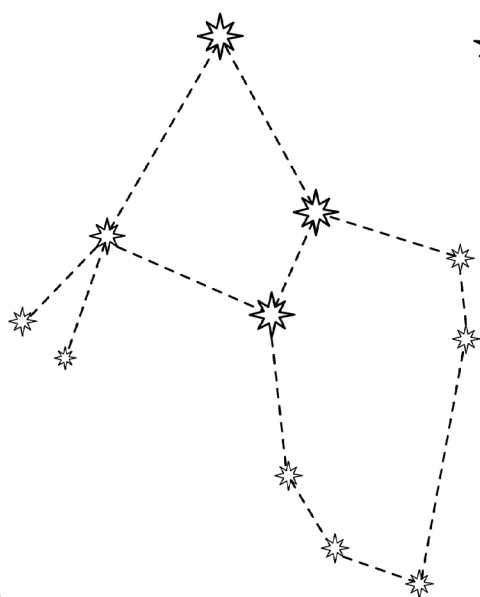




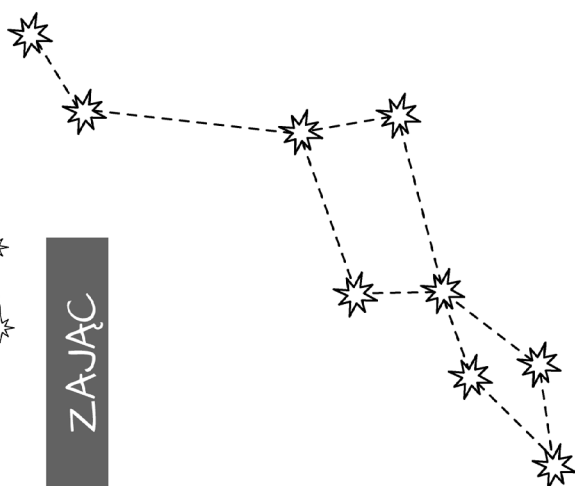
DELFIN



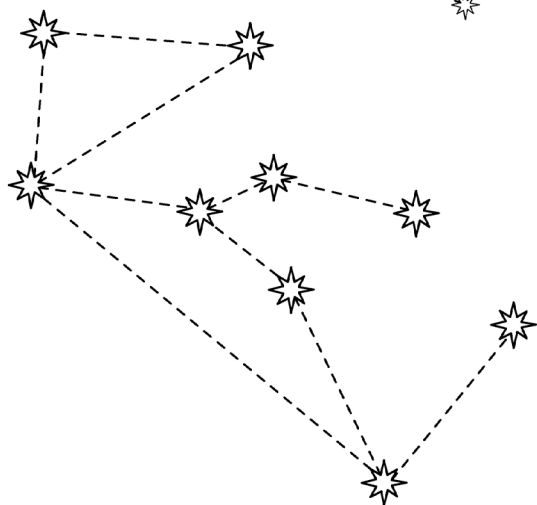
ORION



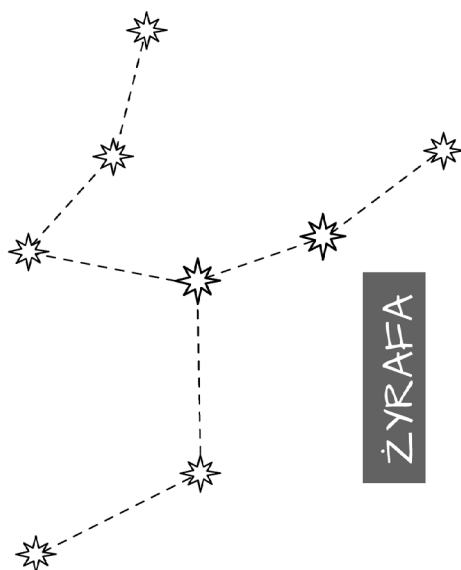
ZAJĄC



JASZCZURKA

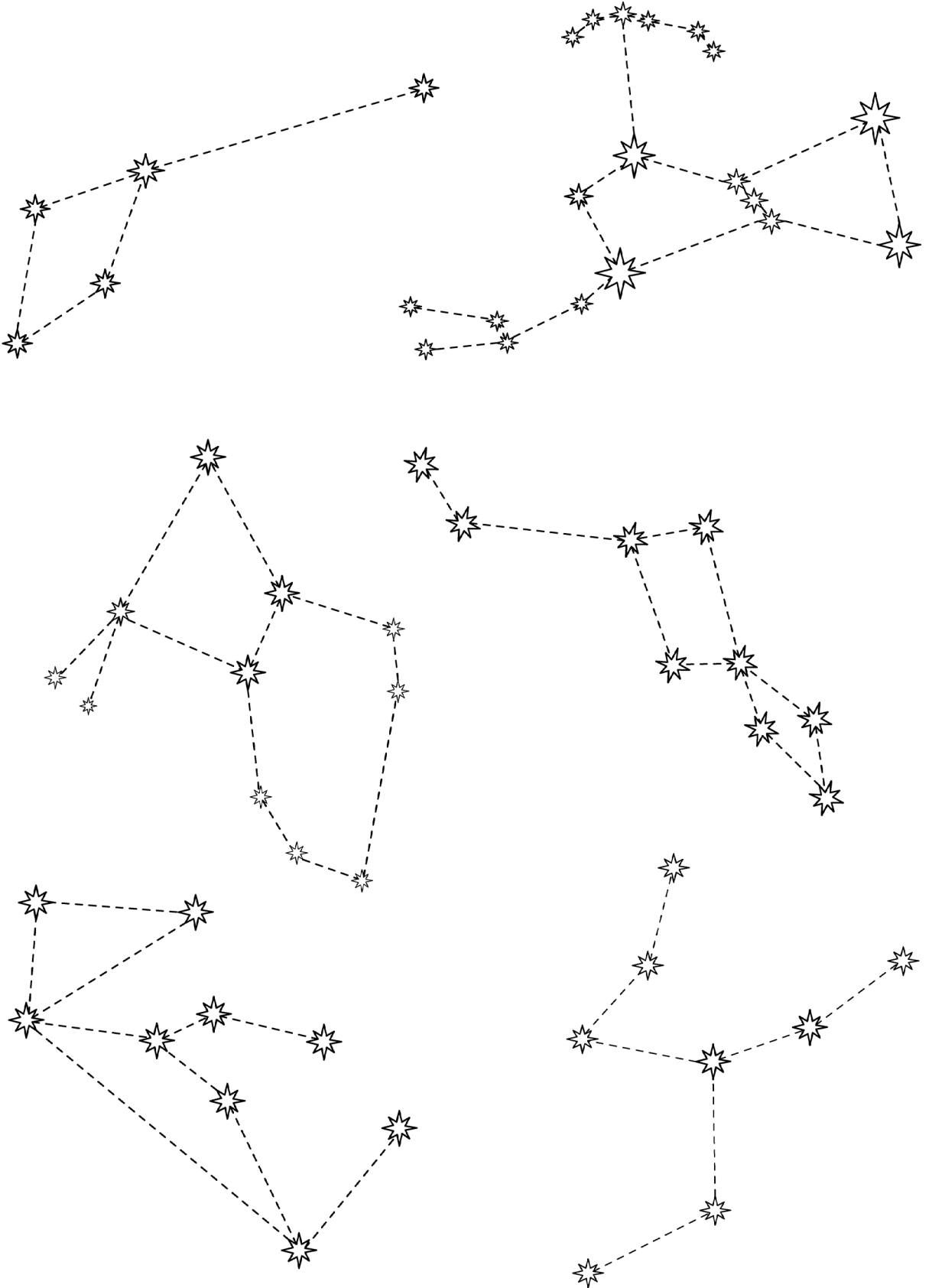


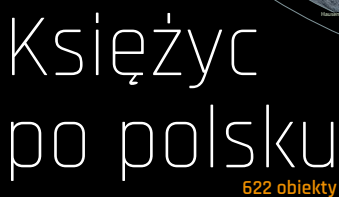
WILK



ŻYRAFA





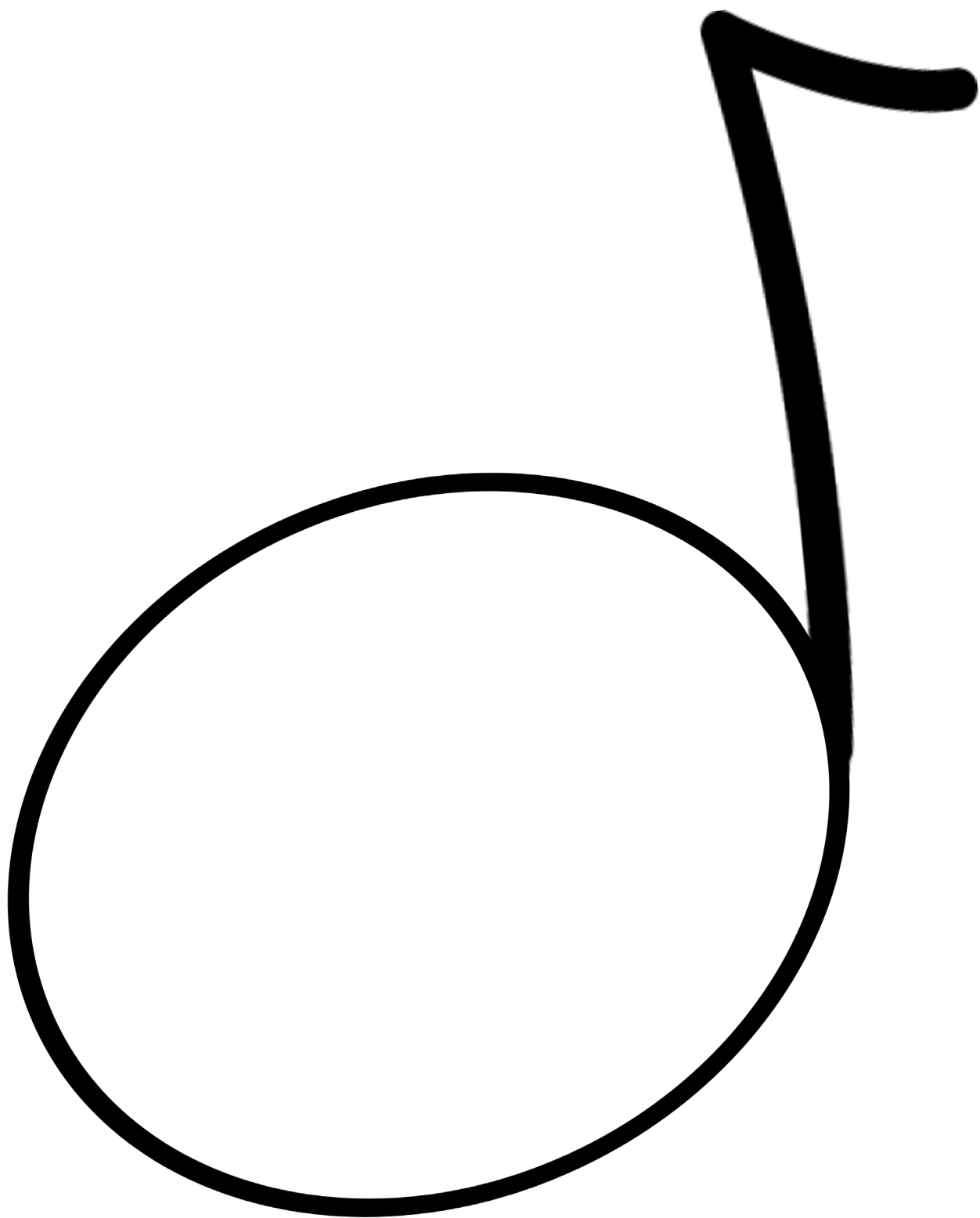


49



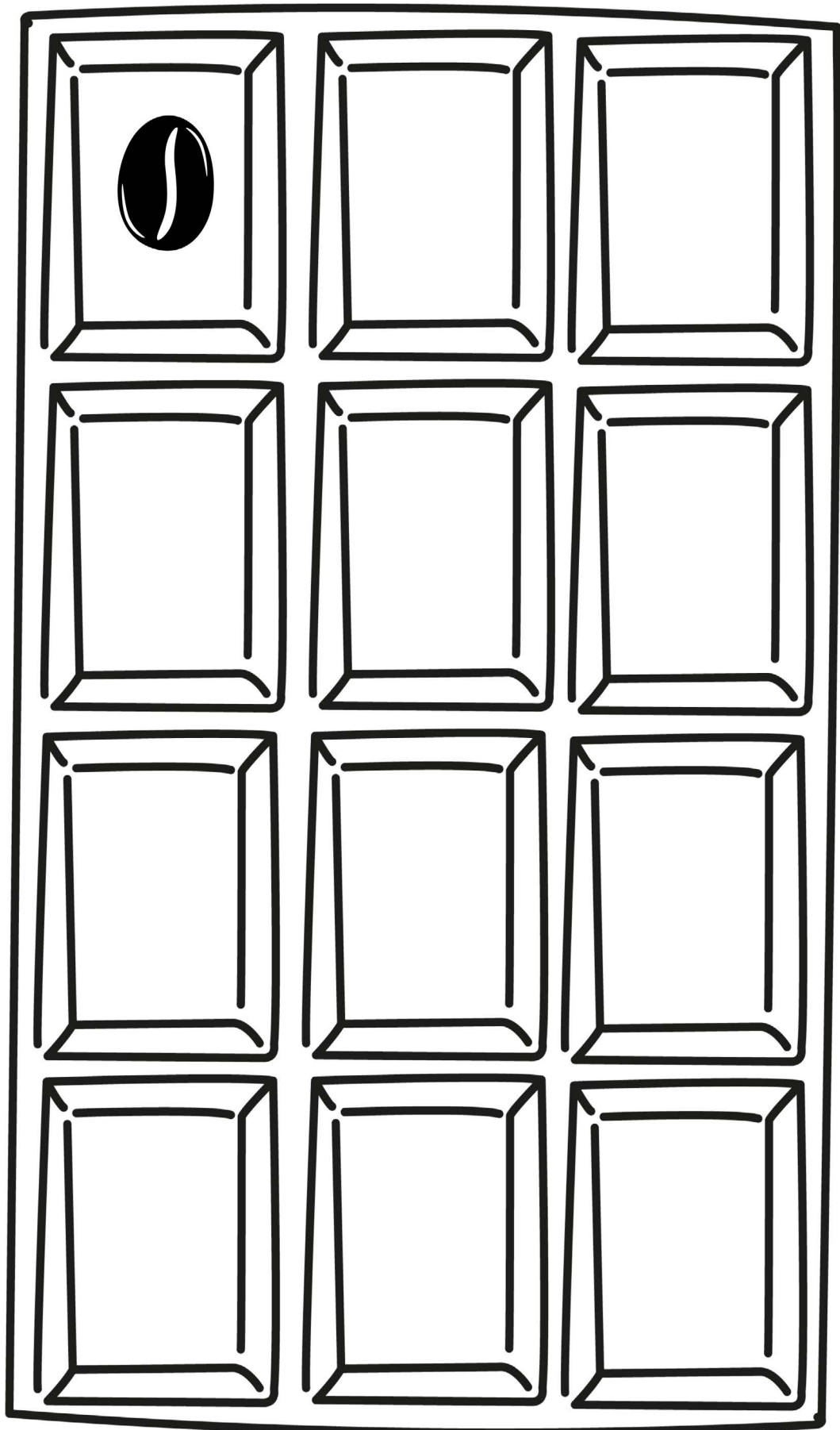


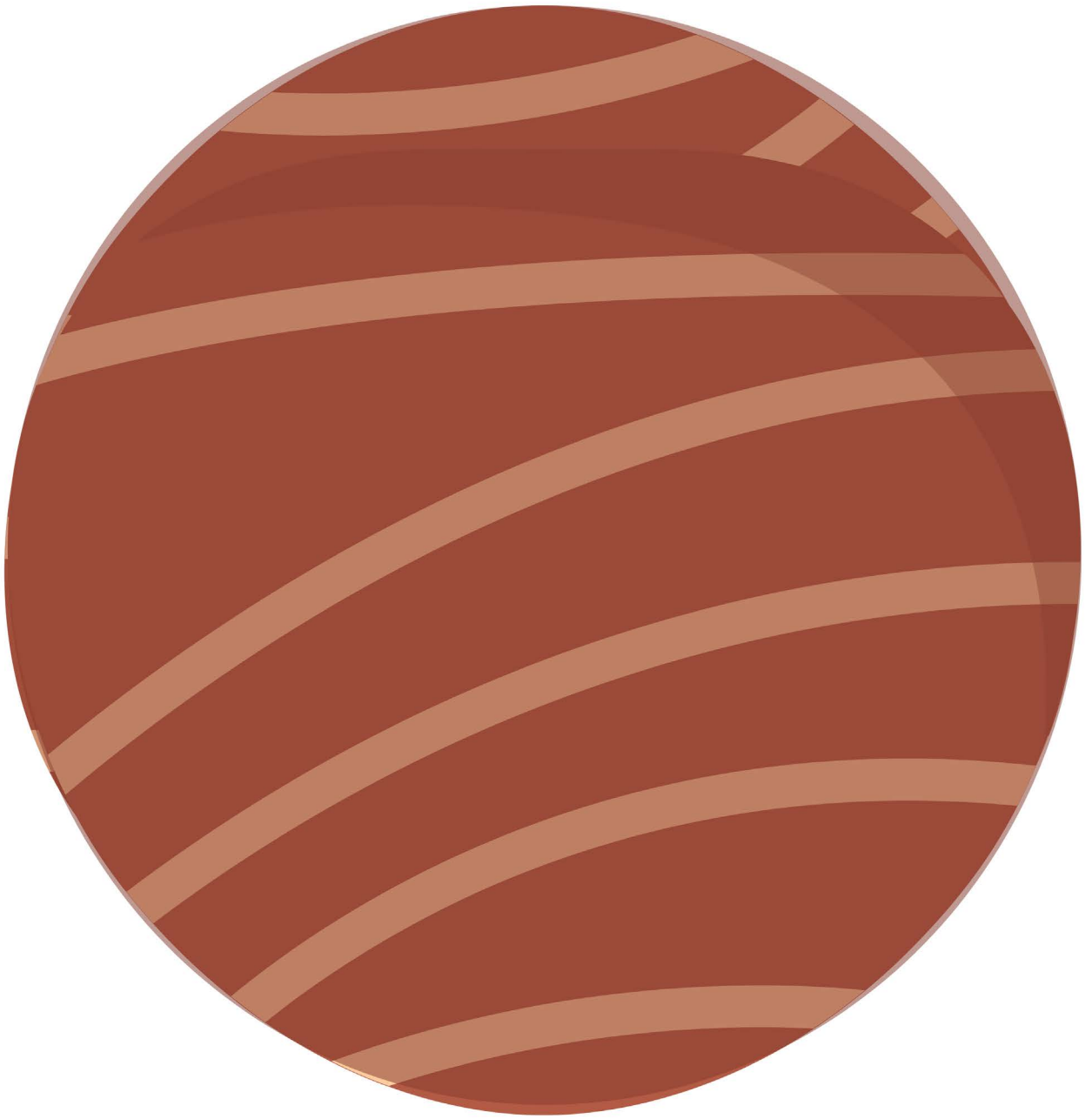
PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA
PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA
PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA
PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA
PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	PROJEKTANT / PROJEKTANTKA	DEBIUTANT / DEBIUTANTKA



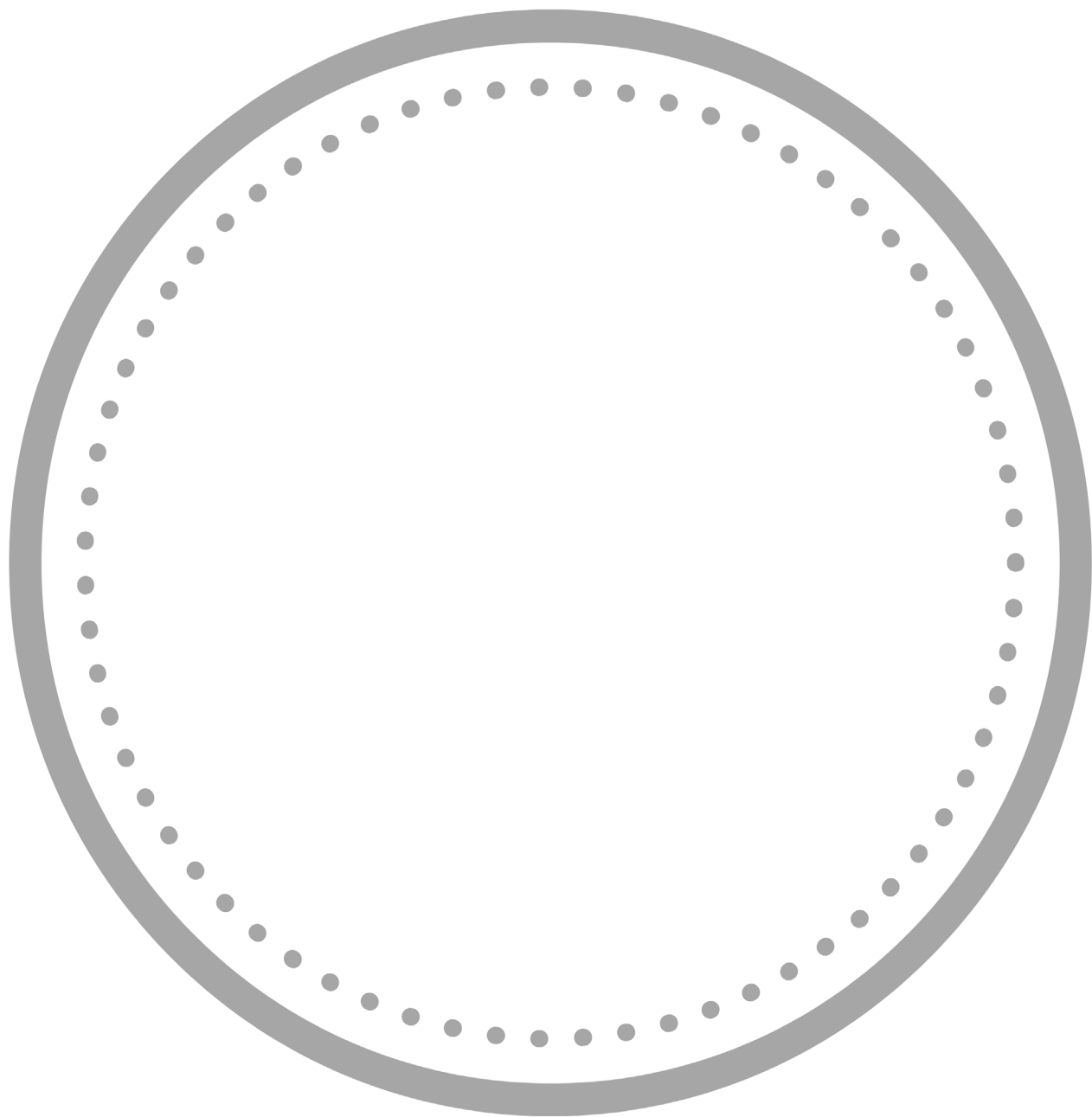


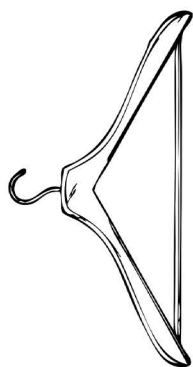
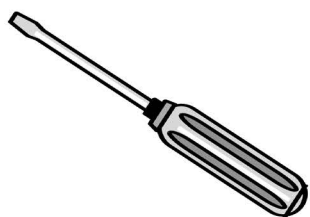
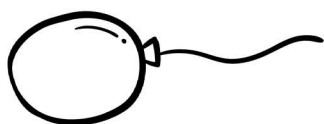
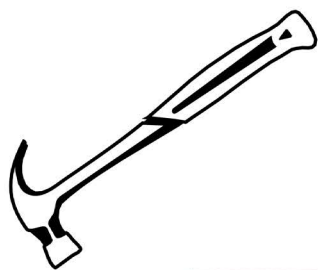
Austria. Bal w Operze / il_OPERA WIEDENSKA











WIE



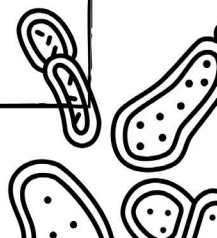
TAK

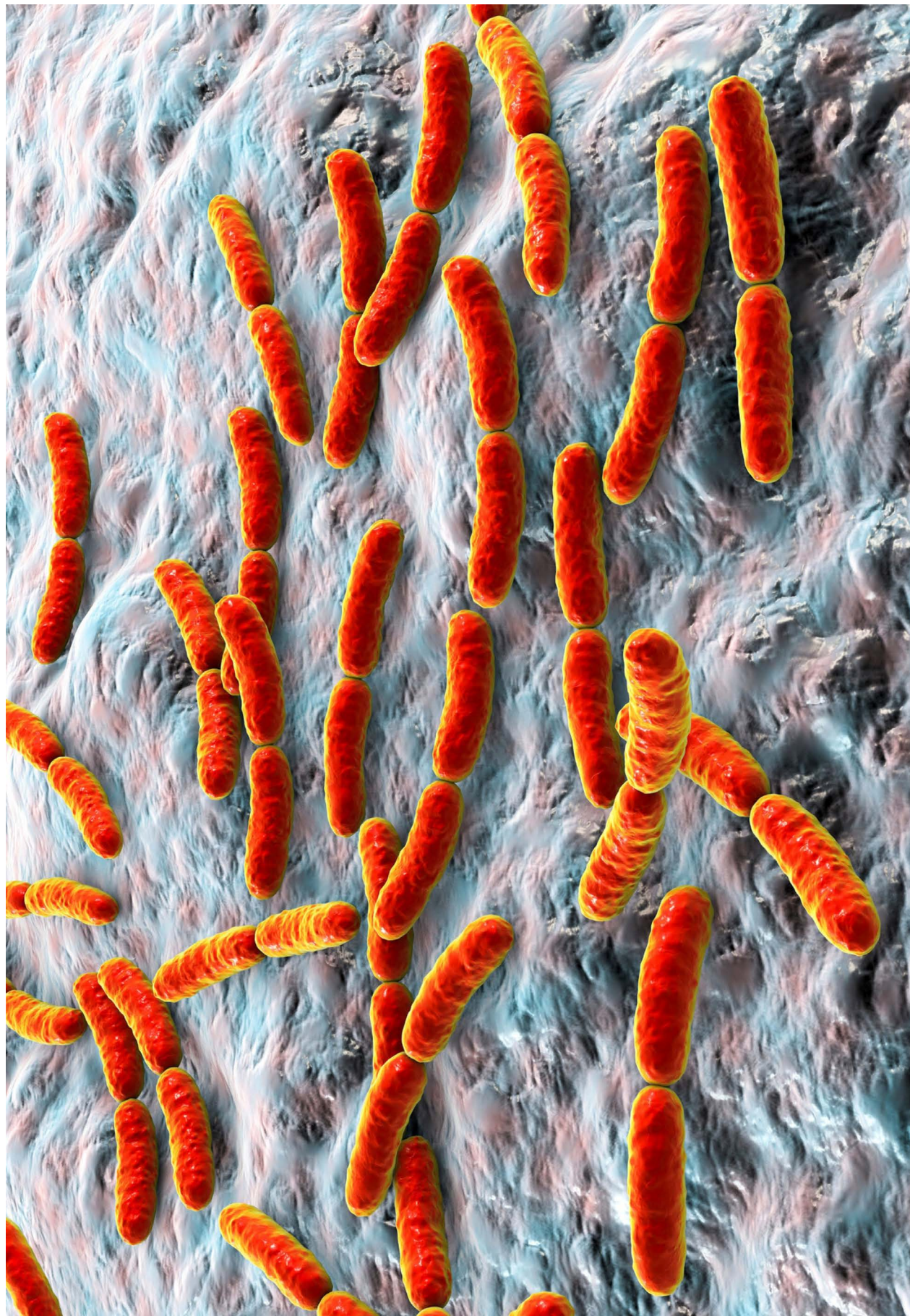
NAZWA SZCZEPU

MIEJSCE
WYSTĘPOWANIA

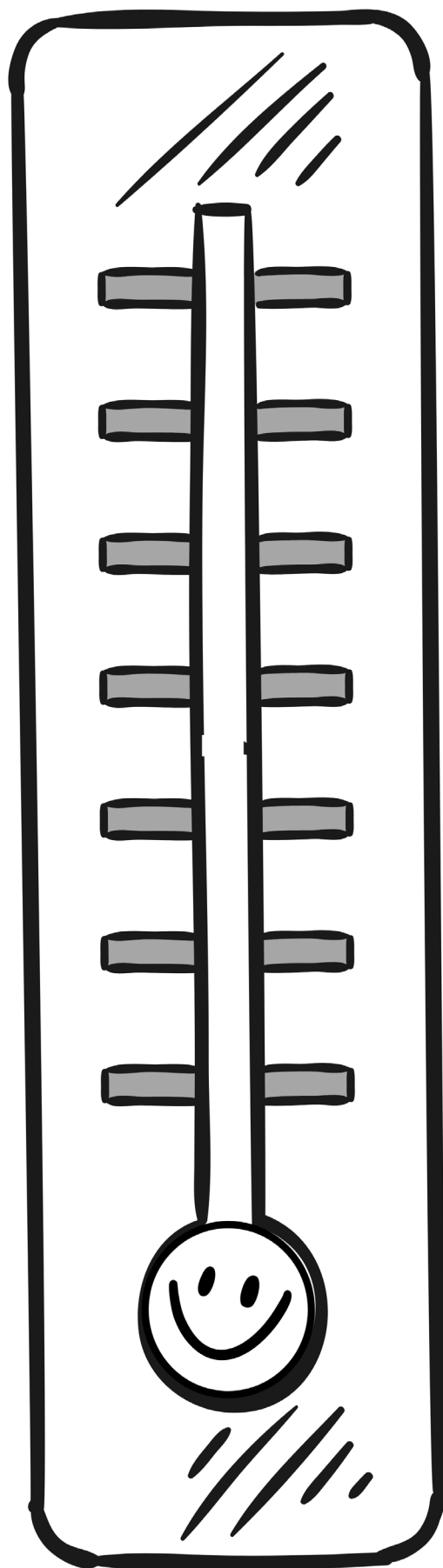
WYGLĄD

SKUTKI SPOŻYCIA





Garść	10 deko
Szczypta	30 gramów
Łyżeczka	Osiem szklanek
Łyżka	5 łyżeczek
Szklanka	3 garście
Pół szklanki	2 szczypty
Ćwierć szklanki	Cztery krople
Cztery łyżki	10 kropli
Trzy szklanki	Pół kostki
Pół łyżeczki	Ćwierć kilo
Pół łyżki	20 deko
Trzy ziarenka	5 sztuk
30 mililitrów	Pół garści
Pół litra	Tuzin
40 deko	Odrobina
Osiem plasterków	6 chochli





PRZEPIS NA HYGGE-DZIEŃ

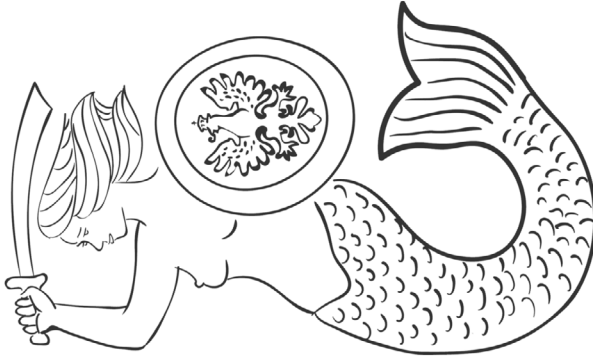
SKŁADNIKI:

LICZBA PORCJI:

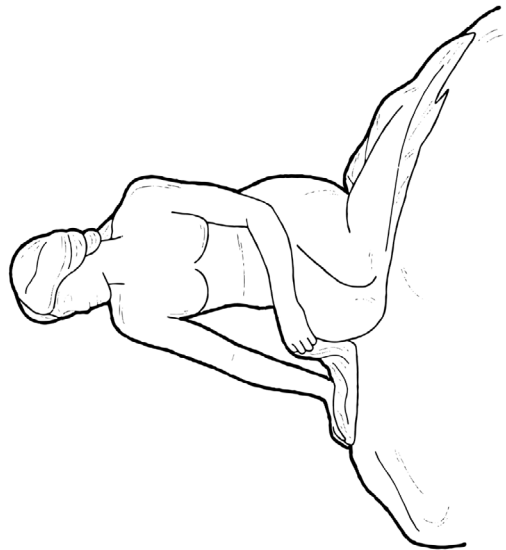
CZAS
PRZYGOTOWANIA:

OPIS WYKONANIA::

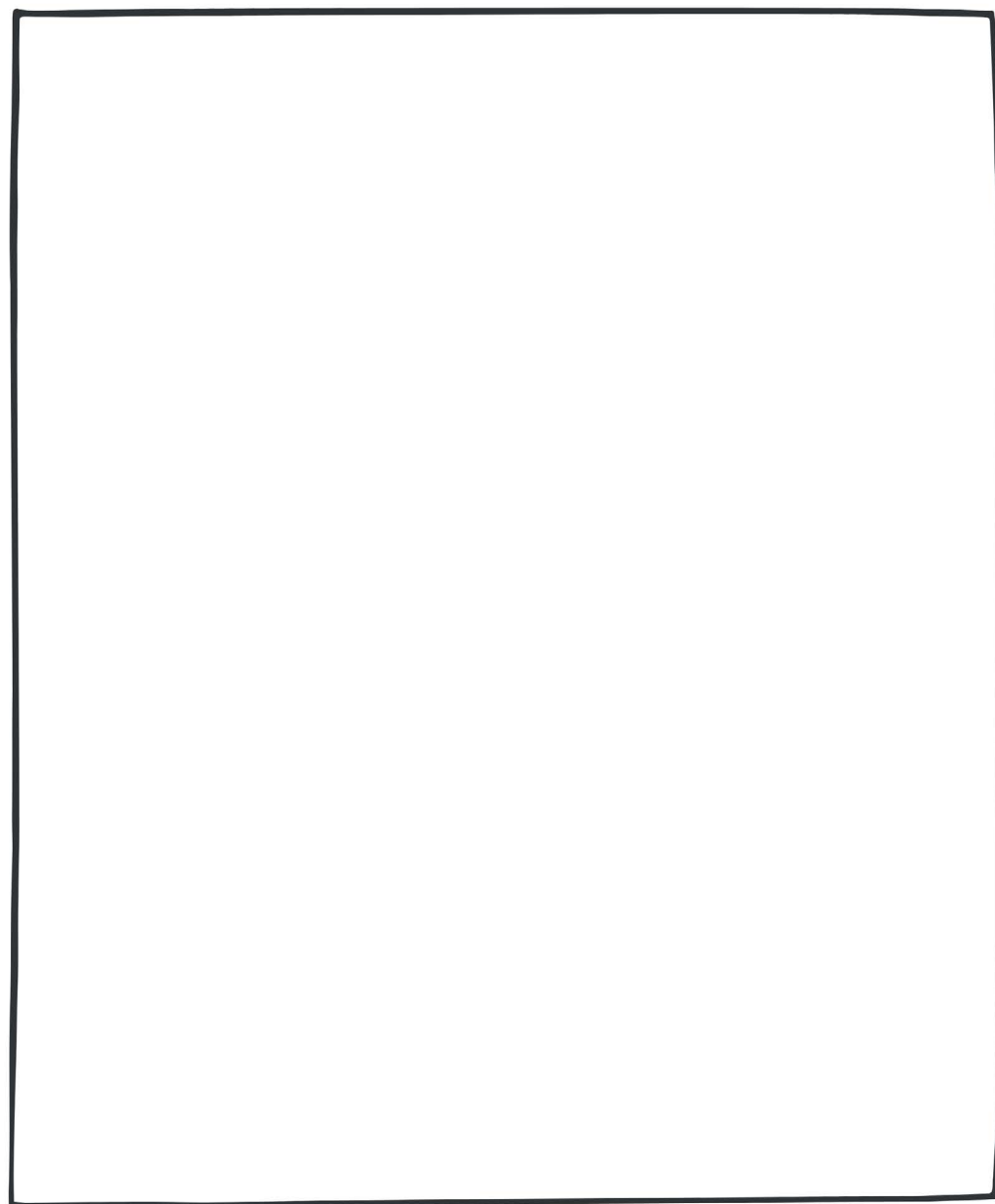




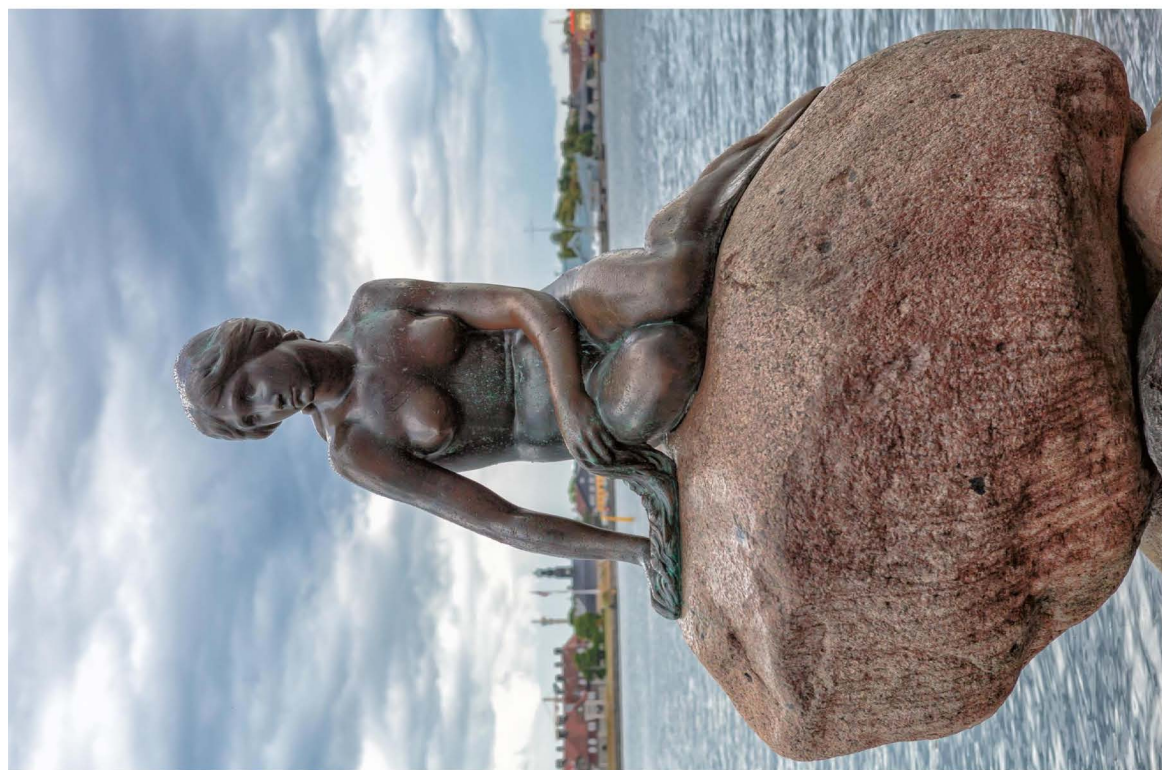
SYRENKA WARSZAWSKA



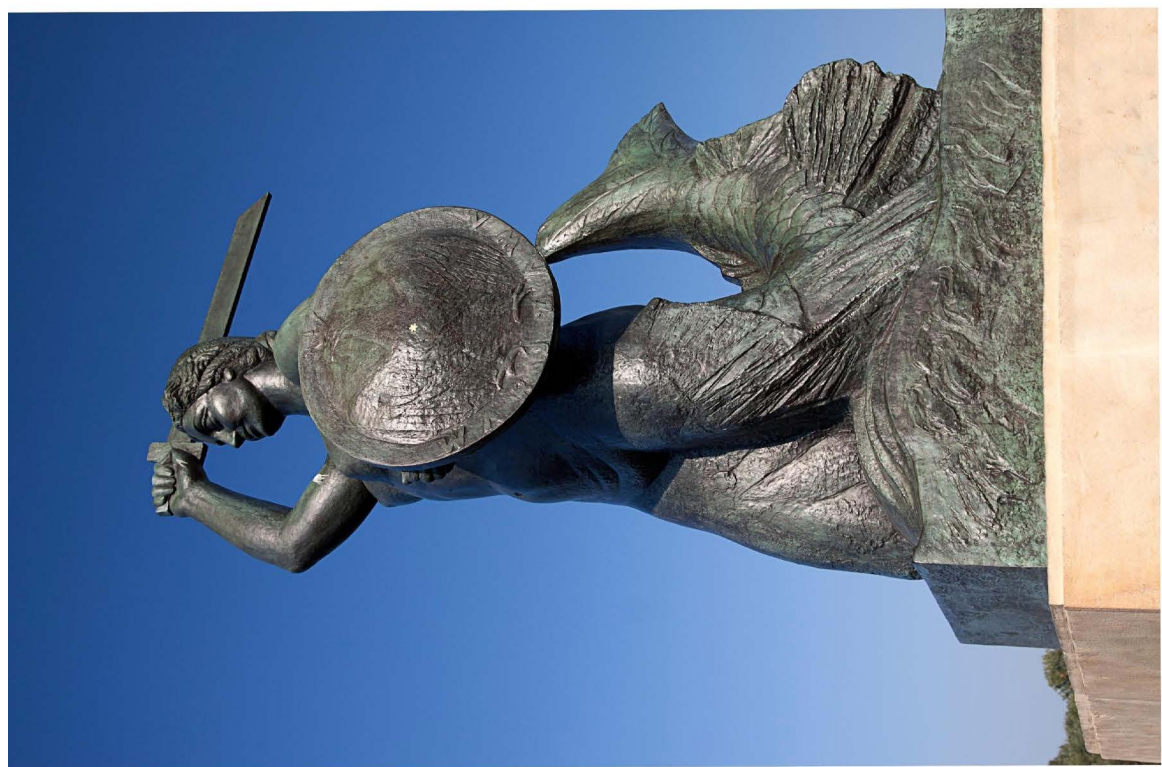
SYRENKA KOPENHASKA







SYRENKA KOPENHASKA

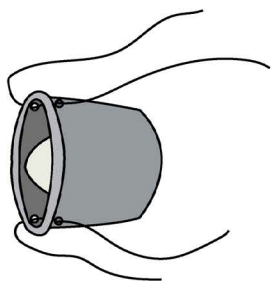


SYRENKA WARSZAWSKA

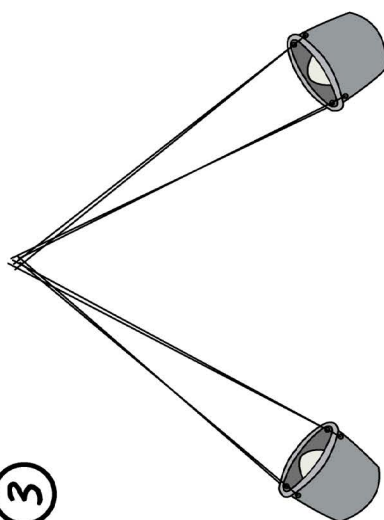
1



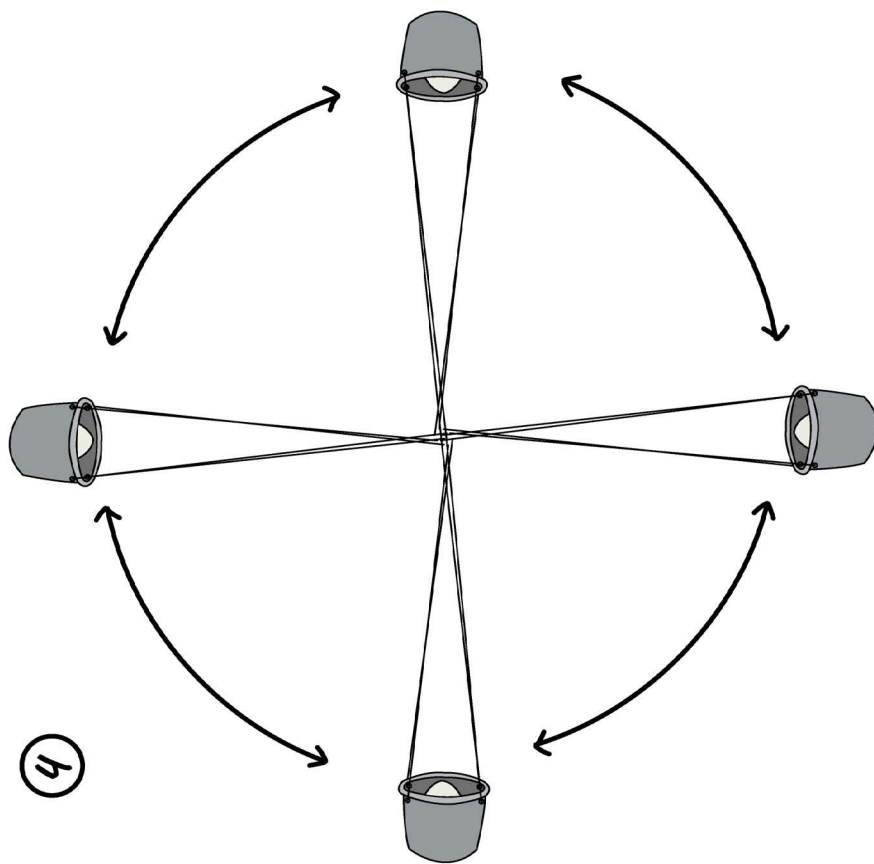
2



3



4

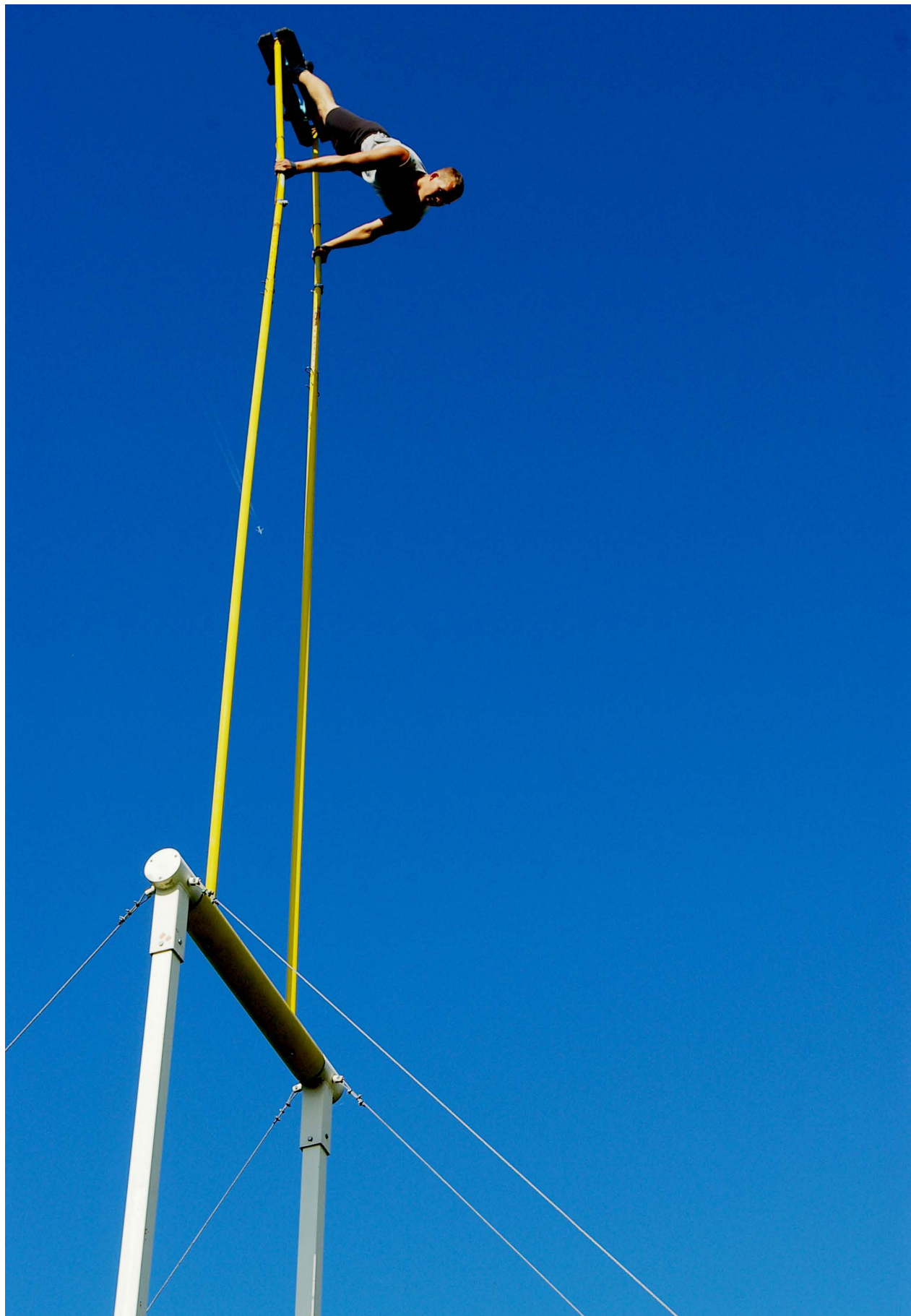


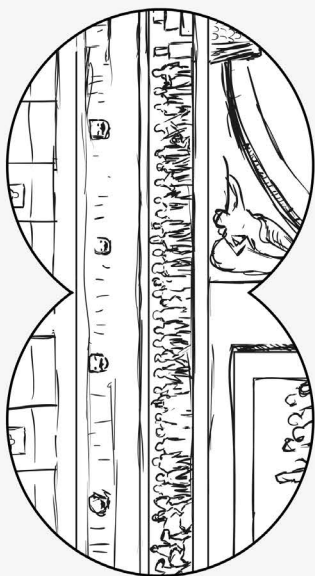
A	B	C
D	E	F
G	H	I

J.	K.	L.
Ł.	M.	N.
O.	P.	R.

S
 T U
 V

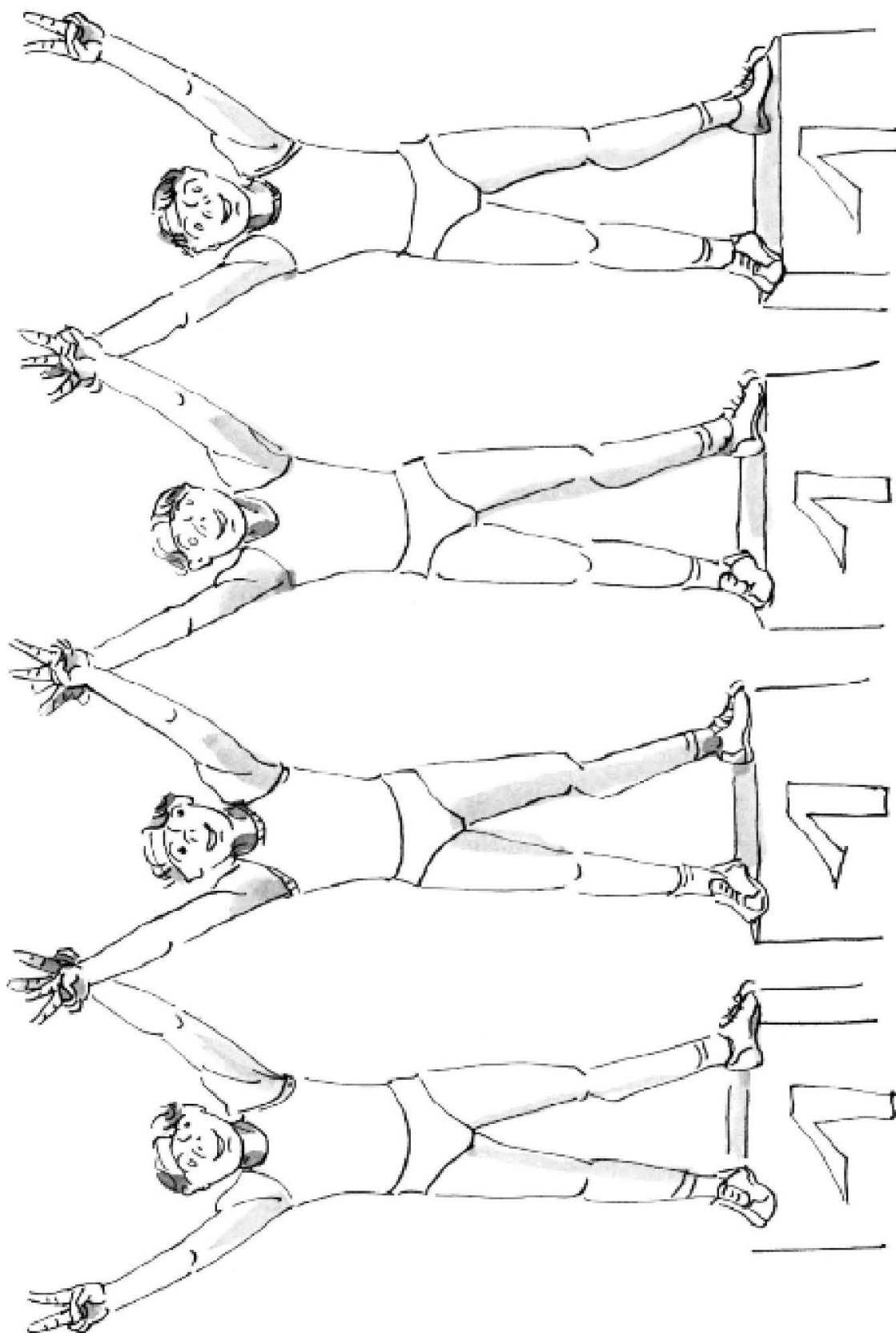
W
 X Y
 Z











Czy możliwe jest zwycięstwo bez przegranych?





PACHNIE	MOŻNA Z TEGO ZROBIĆ OBIAD
SMAKUJE	MOŻNA TO WYPIĆ
MA CZTERY NOGI	JEST NIESMACZNE
MA TRZY WYSTAJĄCE CZĘŚCI	ŚMIERDZI
JEST PŁASKIE	MA JEDNĄ CZĘŚĆ ODDZIELNIE
MA WYPUSTKI	ŚWIECI
JEST MIĘKKIE	WYDAJE DŹWIĘKI
JEST KANCIASTE	JEST OSTRE
JEST KRUCHE	MOŻNA PRZEZ TO PATRZEĆ
LUDZIE TO LUBIĄ	DZIECI TO LUBIĄ
LUDZIE TEGO NIE LUBIĄ	RZECZ ZE SZKOŁY
DO ZABAWY	RZECZ Z WAKACJI
DO PRACY	JEST MOKRE
RZECZ CODZIENNEGO UŻYTKU	DUŻO WAŻY
JEST TWARDE	JEST LEKKIE

HASŁO:

SKOK W DAL NA KONIU

JEŹDZIEC I KOŃ MUSIELI POKONAĆ BASEN WYPEŁNIONY WODĄ. Z KAŻDYM KOLEJNYM SKOKIEM ZWIĘKSZAŁ SIĘ DYSTANS.

ZAKAZANE SŁOWA:

- PIASEK
- LEKKOATLETYKA
- ŻREBAK
- STAJNIA
- JEŹDZIECTWO

HASŁO:

SKOK WZWYŻ NA KONIU

JEŹDZIEC WRAZ Z KONIEM MUSIELI PRZESKOCZYĆ BELKĘ ZAWIESZONĄ NA ODPOWIEDNIEJ WYSOKOŚCI.

ZAKAZANE SŁOWA:

- TYCZKA
- LEKKOATLETYKA
- ŻREBAK
- STAJNIA
- JEŹDZIECTWO

HASŁO:

PLYWANIE POD WODĄ NA ODLEGŁOŚĆ

PLYWACY MUSIELI ZANURKOWAĆ W BASENIE I W CIĄGU MINUTY PRZEPLYNAĆ POD WODĄ JAK NAJWIĘCEJ METRÓW.

ZAKAZANE SŁOWA:

- BASEN
- PŁYWALNIA
- KRAUL
- ŻABKA
- NURKOWANIE

HASŁO:

WSPINANIE SIĘ PO LINIE BEZ POMOCY NÓG

BYŁA TO JEDNA Z KONKURENCJI GIMNASTYCZNYCH. ZAWODNICY MUSIELI WSPAĆ SIĘ PO 15-METROWEJ LINIE W JAK NAJKRÓTSZYM CZASIE, ALE NIE MOGLI KORZYSTAĆ Z POMOCY SWOICH NÓG.

ZAKAZANE SŁOWA:

- SZNUR,
- KOŃCZYNY,
- WCHODZENIE,
- DO GÓRY,
- RĘCE

HASŁO:

BALET NARCIARSKI

TO POŁĄCZENIE JAZDY FIGUROWEJ
NA ŁYŻWACH I BIEGÓW NARCIARSKICH.
ZADANIE POLEGAŁO NA ZAPREZENTOWANIU
TRWAJĄCEJ DZIEWIĘDZIESIĄT SEKUND
CHOREOGRAFII SKŁADAJĄCEJ SIĘ Z
EKSTREMALNYCH FIGUR, MIĘDZY INNYMI Z
OBROTÓW I PRZEWROTÓW.

ZAKAZANE SŁOWA:

- TANIEC
- NARTY
- ZIMA
- PIRUET
- NOGI

HASŁO:

PRZECIĄGANIE LINY

W ZAWODACH BRAŁY UDZIAŁ 8-
OSOBOWE DRUŻYNY. ZWYCIĘŻAŁA
TA EKIPA, KTÓREJ UDAŁO SIĘ
PRZECIĄGNAĆ LINĘ W SVOJĄ
STRONĘ CO NAJMNIEJ O 1,8 M.

ZAKAZANE SŁOWA:

- SZNUR
- SIŁA
- KIERUNEK
- DRUŻYNA
- CIĄGNAĆ

HASŁO:

PŁYWANIE Z PRZESZKODAMI

PŁYWACY WSPINALI SIĘ NA SŁUP,
PRZEBIEGALI PRZESZKODAMI,
A PÓŹNIEJ PRZEPLÝWALI POD
RZĄDEM ŁÓDEK.

ZAKAZANE SŁOWA:

- BASEN
- PŁYWALNIA
- KRAUL
- ŻABKA
- UTRUDNIENIE

NAZWA DYSCYPLINY:



RODZAJ SPORTU:

☐

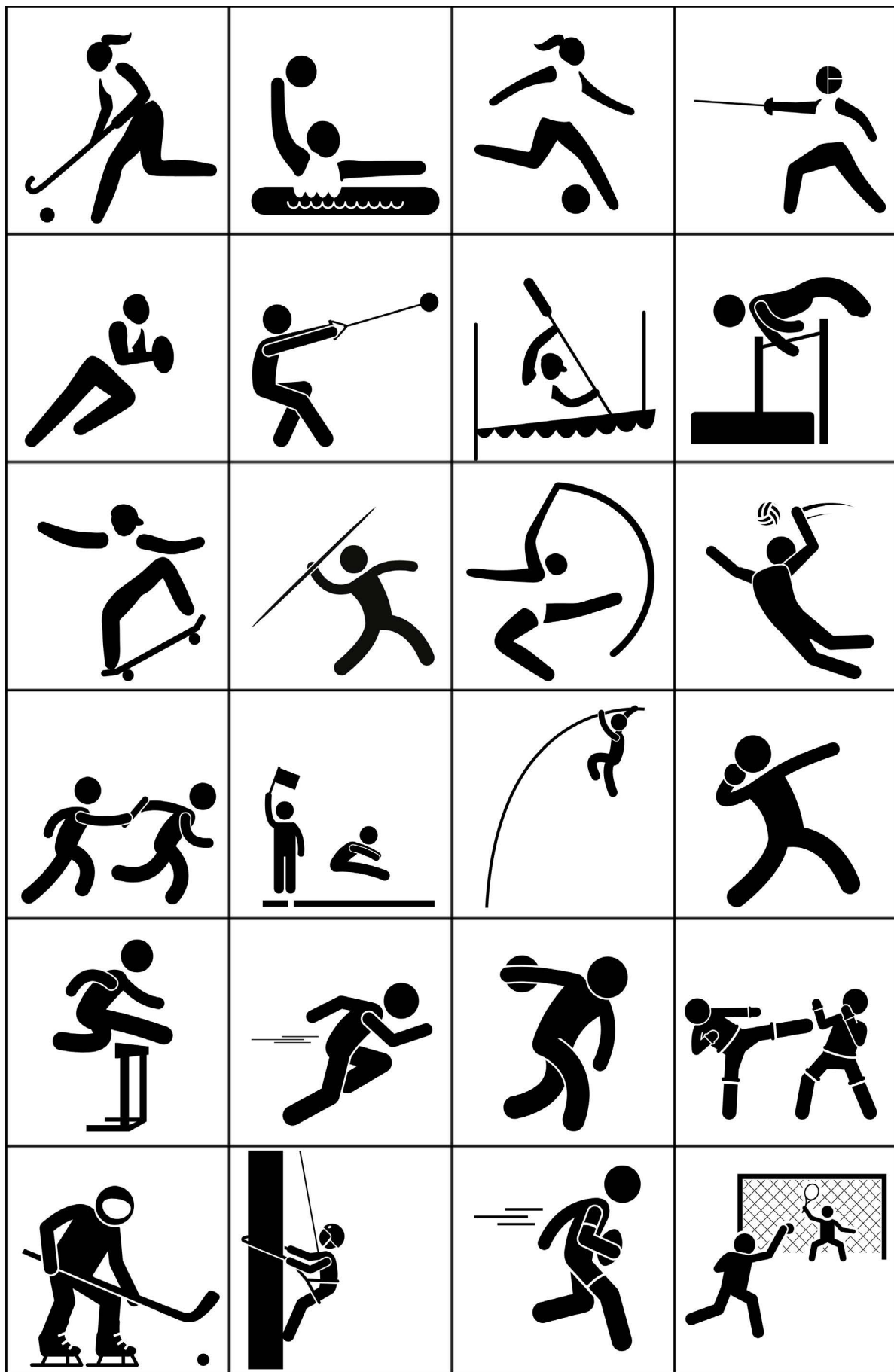
INDYWIDUALNY

☐

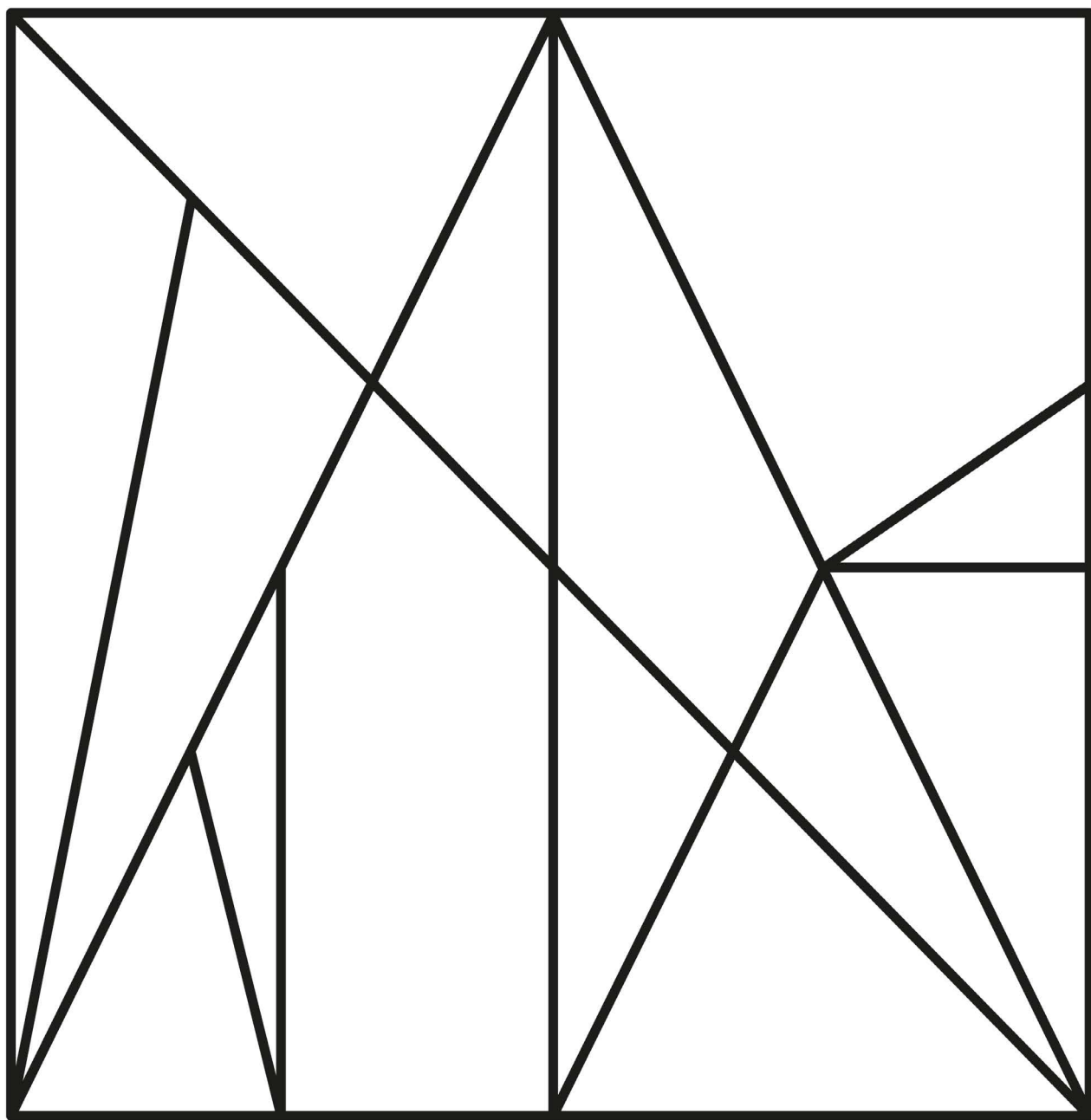
DRUŻYNOWY

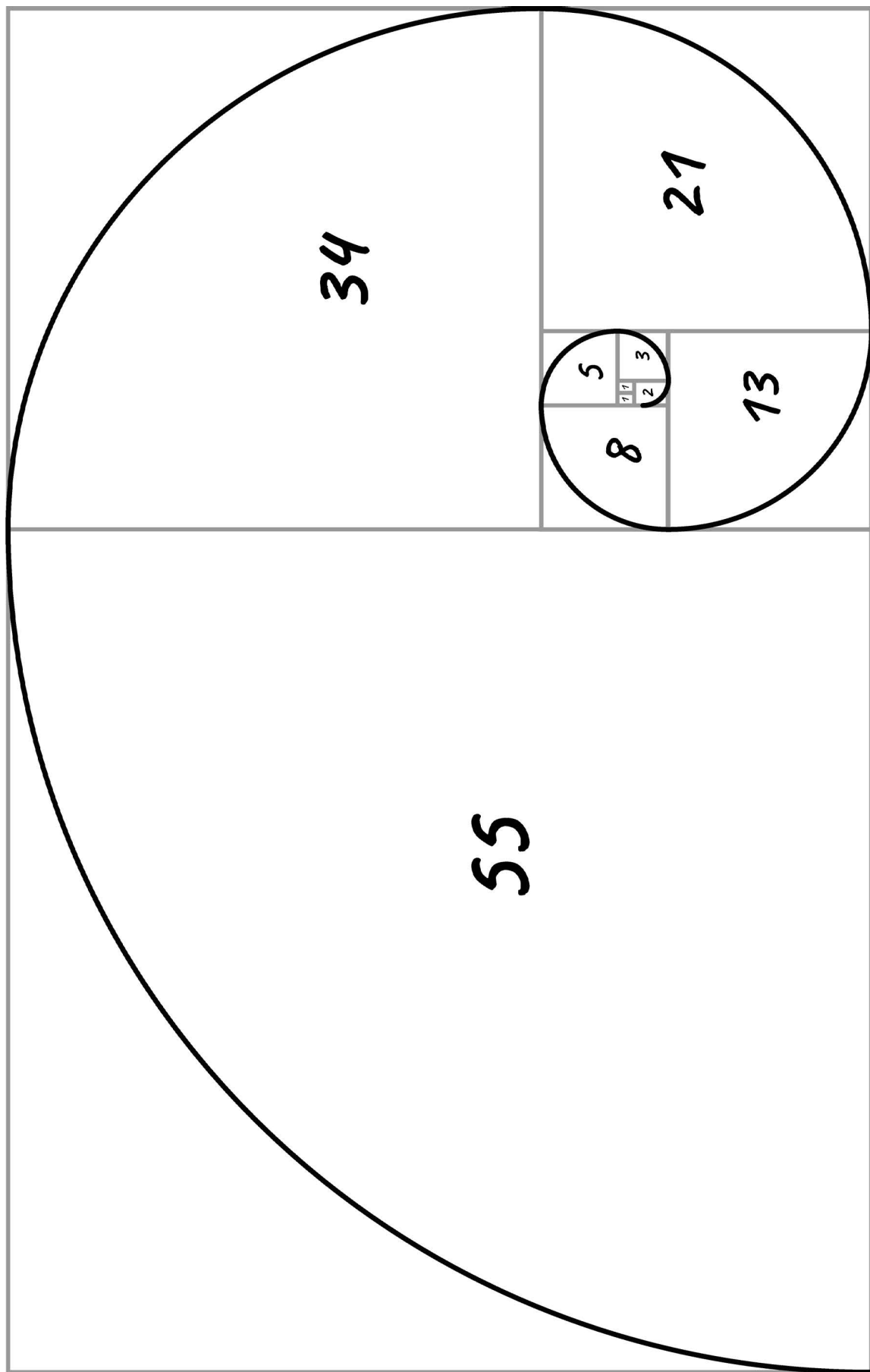
PRZEPISY

WYGRANA









1 FOTOGRAF	1	1	1	1
---------------	---	---	---	---

2 FOTOGRAF	2	2	2	2
---------------	---	---	---	---

3 FOTOGRAF	3	3	3	3
---------------	---	---	---	---

4 FOTOGRAF	4	4	4	4
---------------	---	---	---	---

5 FOTOGRAF	5	5	5	5
---------------	---	---	---	---

6 FOTOGRAF	6	6	6	6
---------------	---	---	---	---

Plac budowy

Ogromna wieża

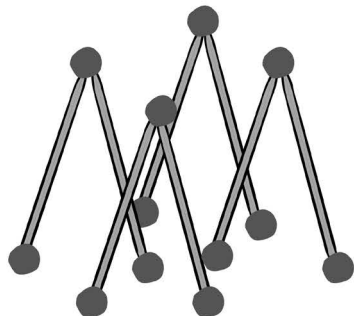
Atrakcja turystyczna

Kasa biletowa

Wielkie opóźnienie

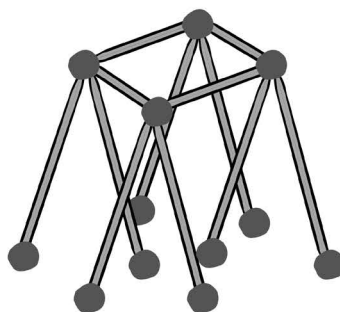
1.

NAKLEJ KULKI PLASTELINY
NA TEKSTURĘ I USTAW
NA NICH WYKAŁACZKI.
POŁĄCZ JE NA GÓRZE
PLASTELINĄ



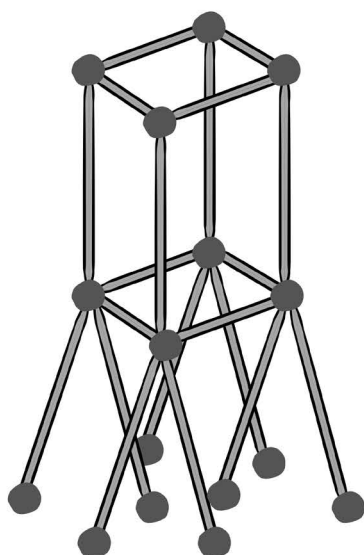
2.

POŁĄCZ KULKI ABY UTWORZYĆ
PROSTOKĄT Z WYKAŁACZEK



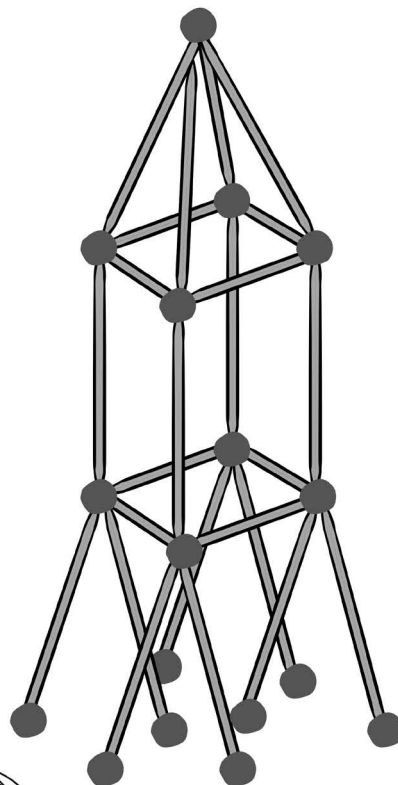
3.

DODAJ NOWE WYKAŁACZKI
I ZBUDUJ Z NICH KOLEJNE
PIĘTRO

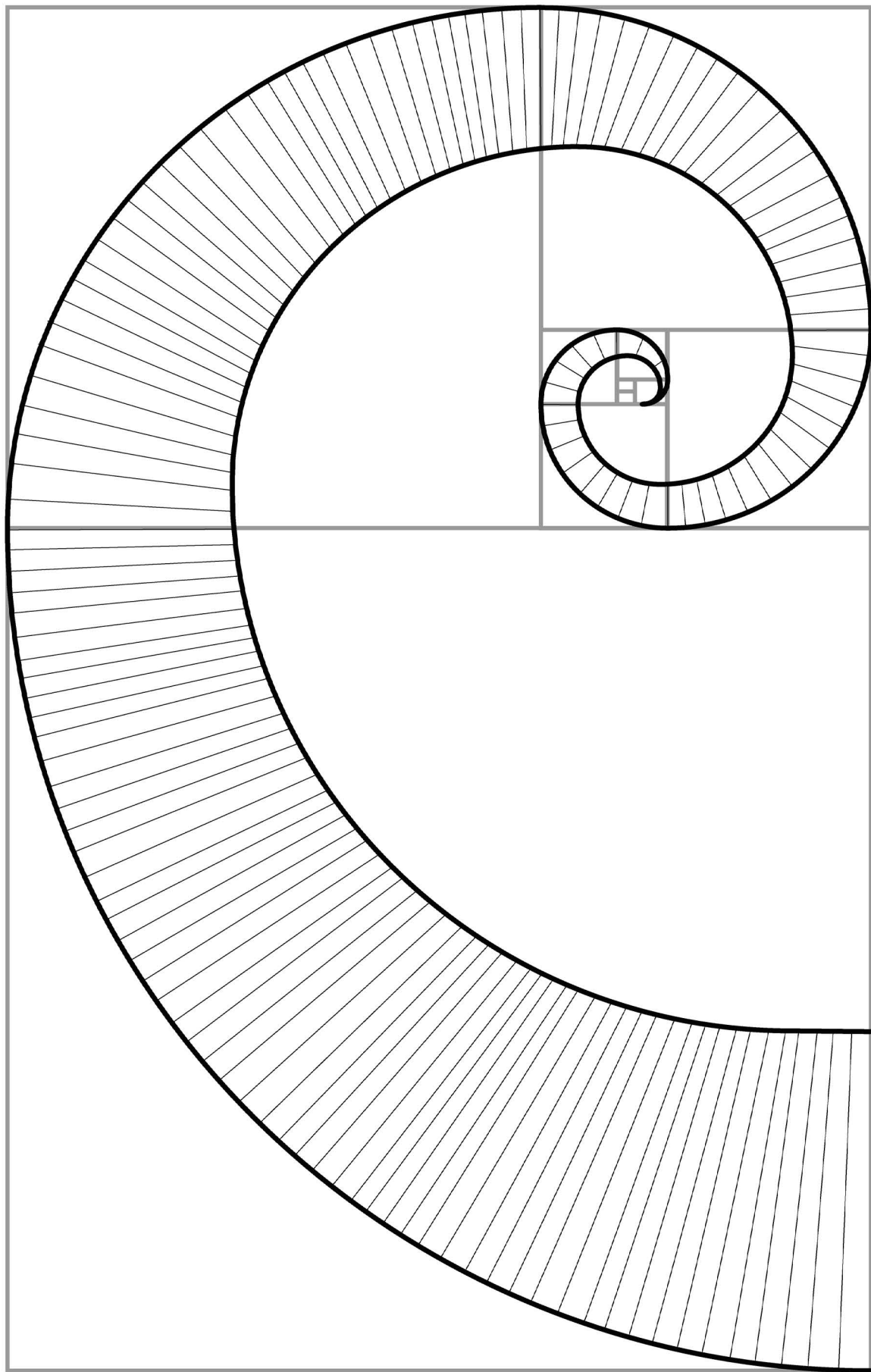


4.

DODAJ TYLKO PIĘTRO ILE CHCESZ,
CAŁOŚĆ ZAMKNIJ DACHEM

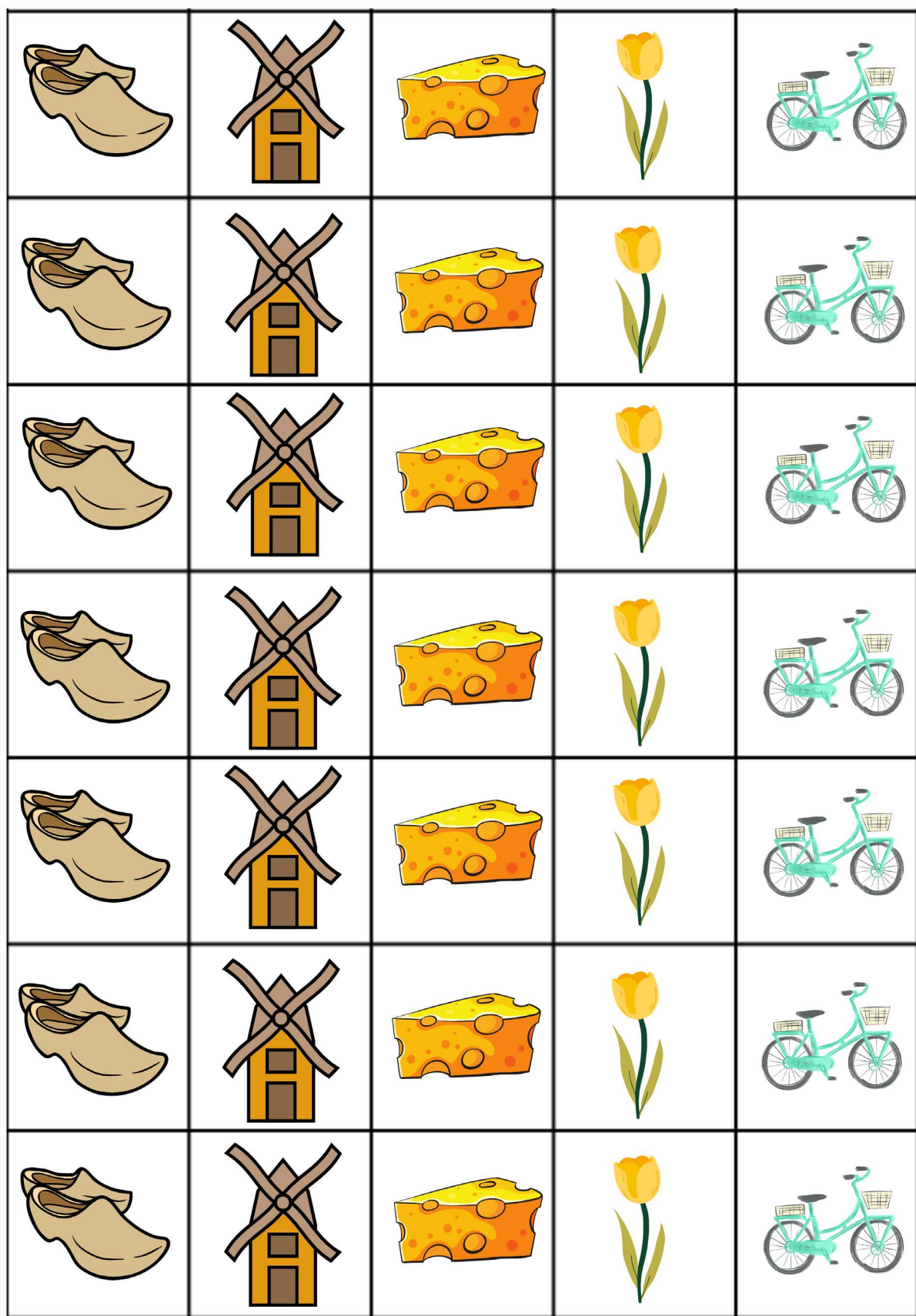


PAMIĘTAJ, ŻE
TO TYLKO PRZYKŁAD,
MOŻESZ ZMIENIAĆ
PROJEKT SWOJEJ
WIEŻY WEDŁUG
WŁASNEGO
POMYSŁU!









KTO

CO

GDZIE

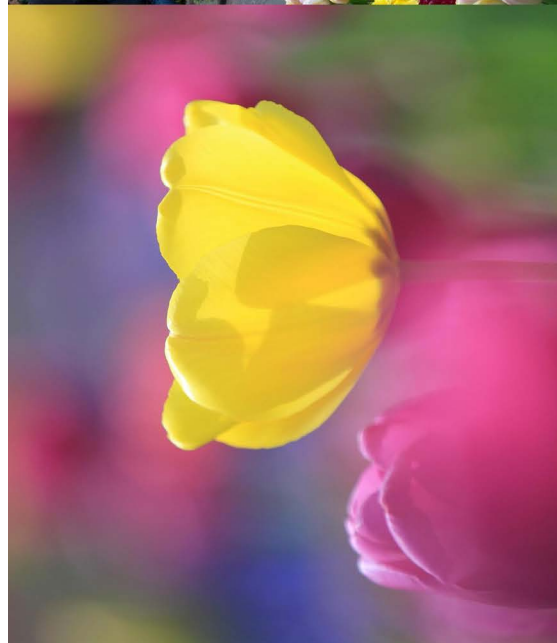
W JAKI SPOŚÓB

DLACZEGO

CO BY BYŁO GDYBY











GRUDZIEŃ

12



STEKKJARSTAU

GRUDZIEŃ

13



GILJAGUR

GRUDZIEŃ

14



STÚFUR

GRUDZIEŃ

15



PVÖRUSLEIKIR

GRUDZIEŃ

16



POTTASKEFILL

GRUDZIEŃ

17



ASKASLEIKIR

GRUDZIEŃ

18



HURÐASKELLIR

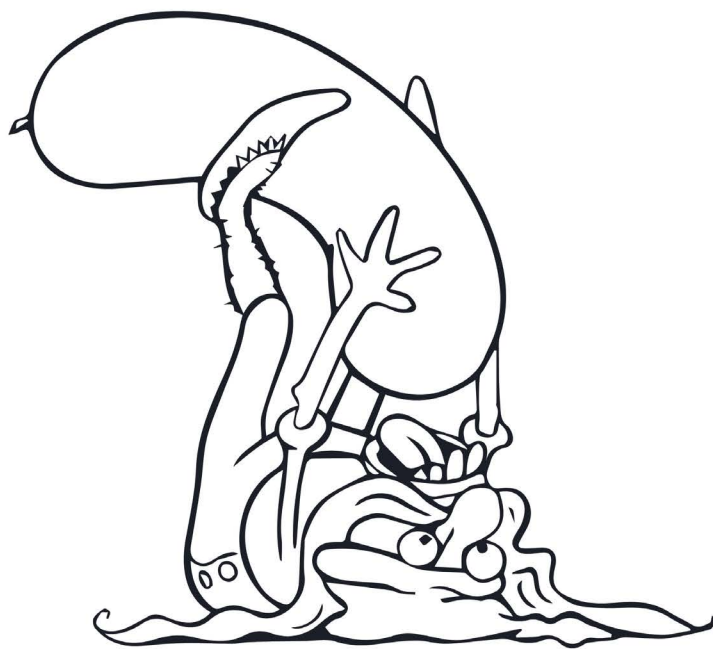
GRUDZIEŃ

19



SKYRGÁMUR

GRUDZIEŃ
20



BJÚGNAKR ÆKIR

GRUDZIEŃ
21



GLUGGAG ÆGIR

GRUDZIEŃ

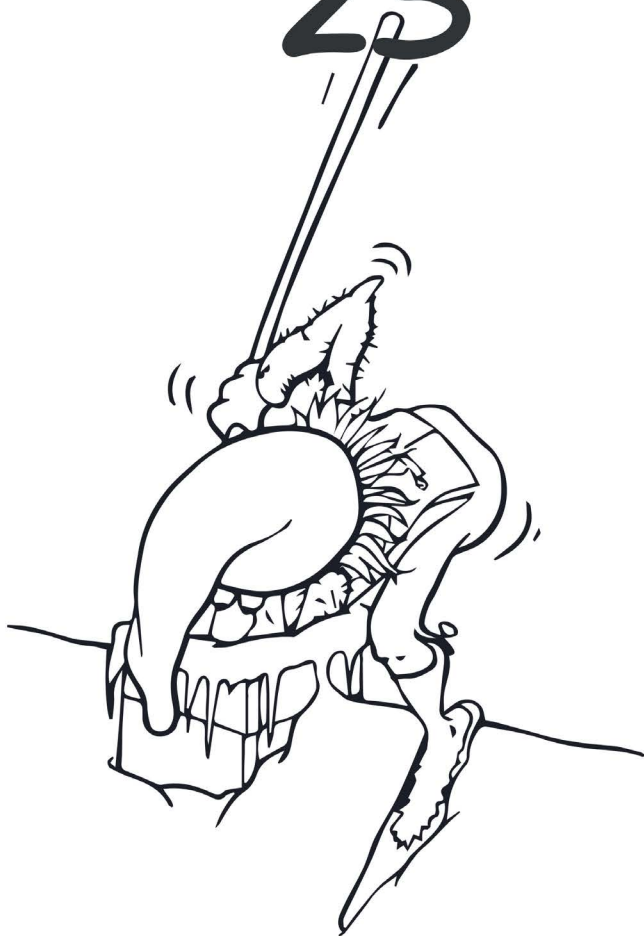
22



GÁTTAPEFUR

GRUDZIEŃ

23



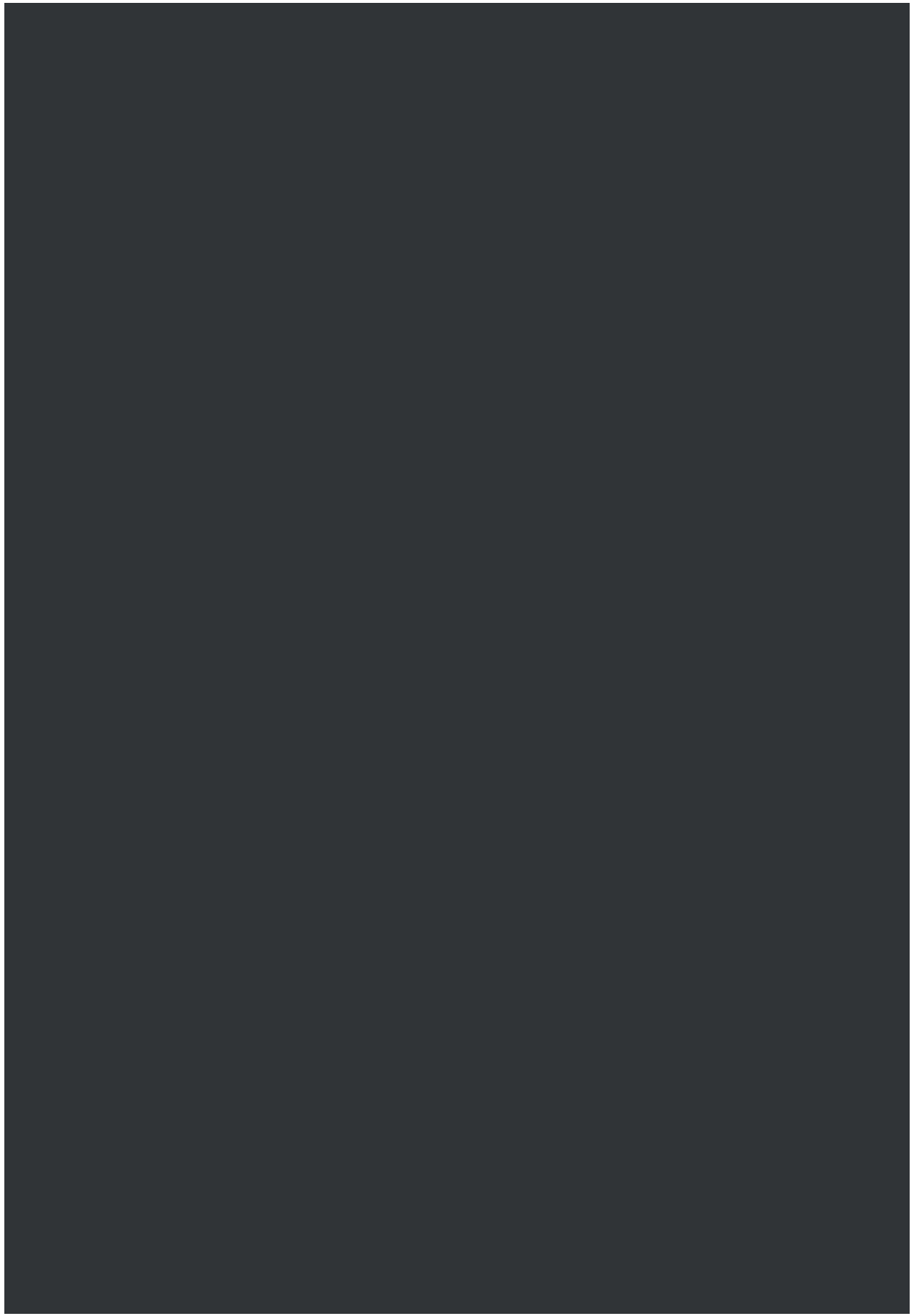
KETKRÓKUR

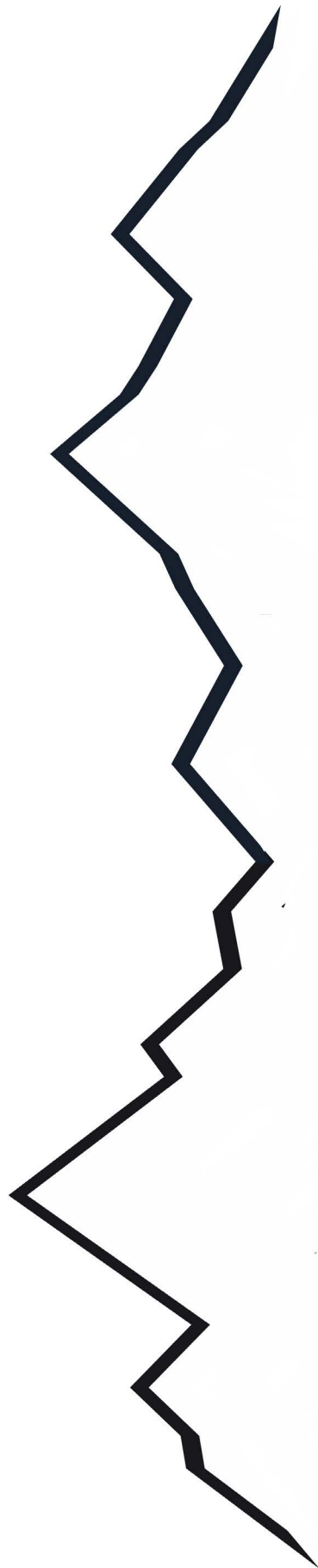
GRUDZIEŃ

24

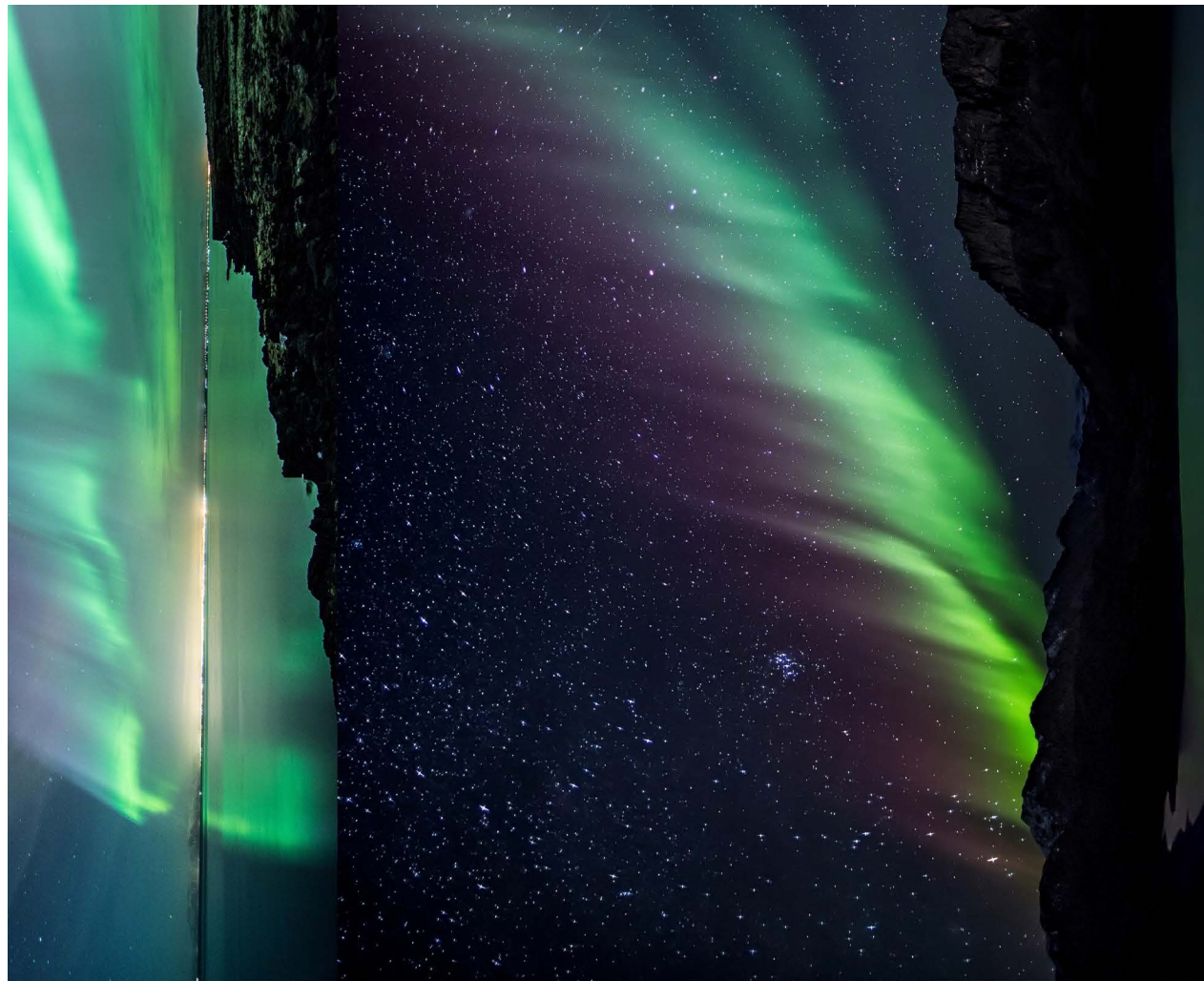


KERTASNIKIR





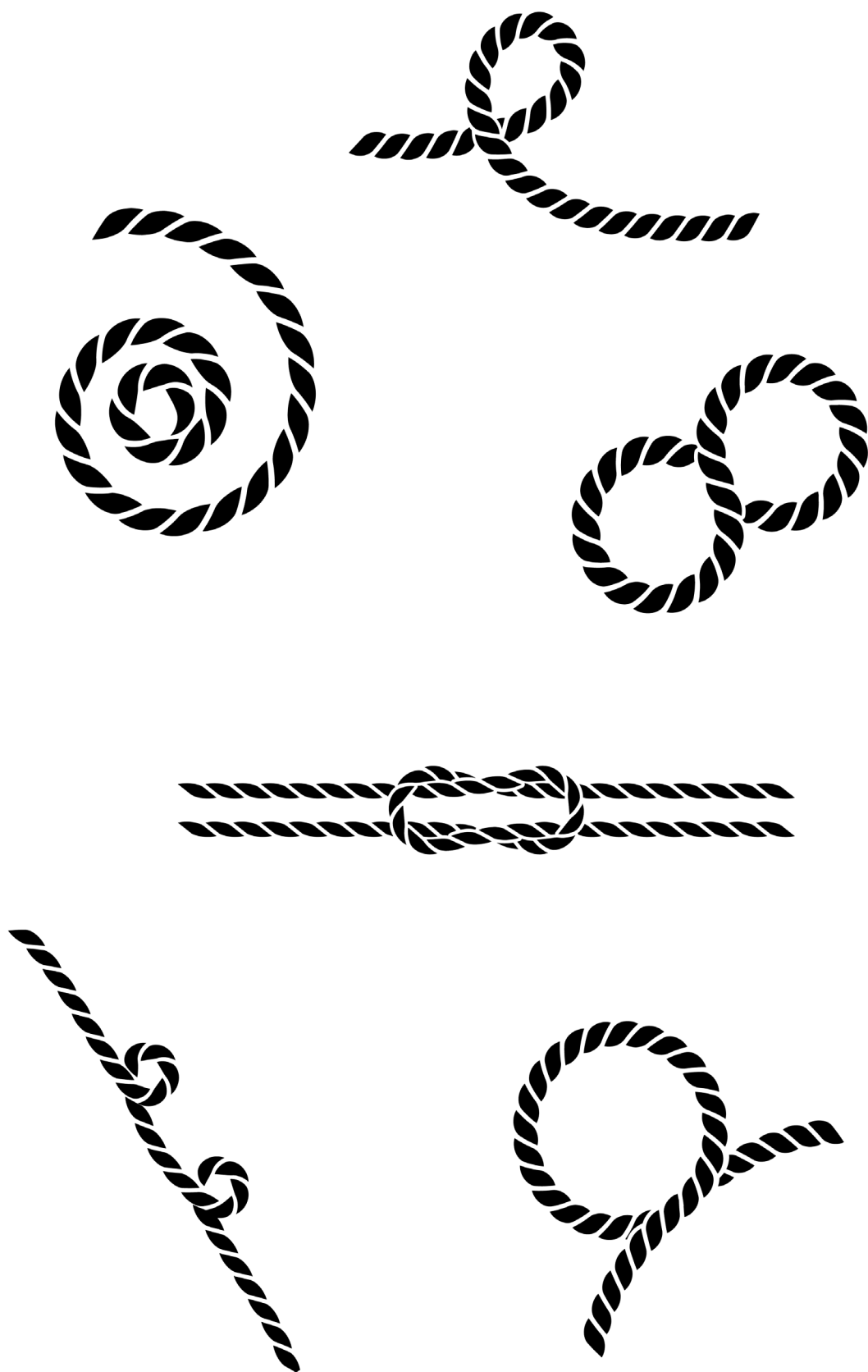




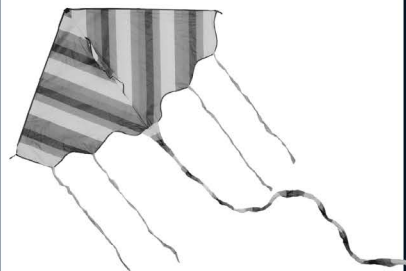


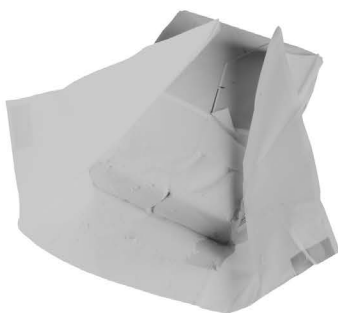
VASCO DA GAMA - INDIA 1498

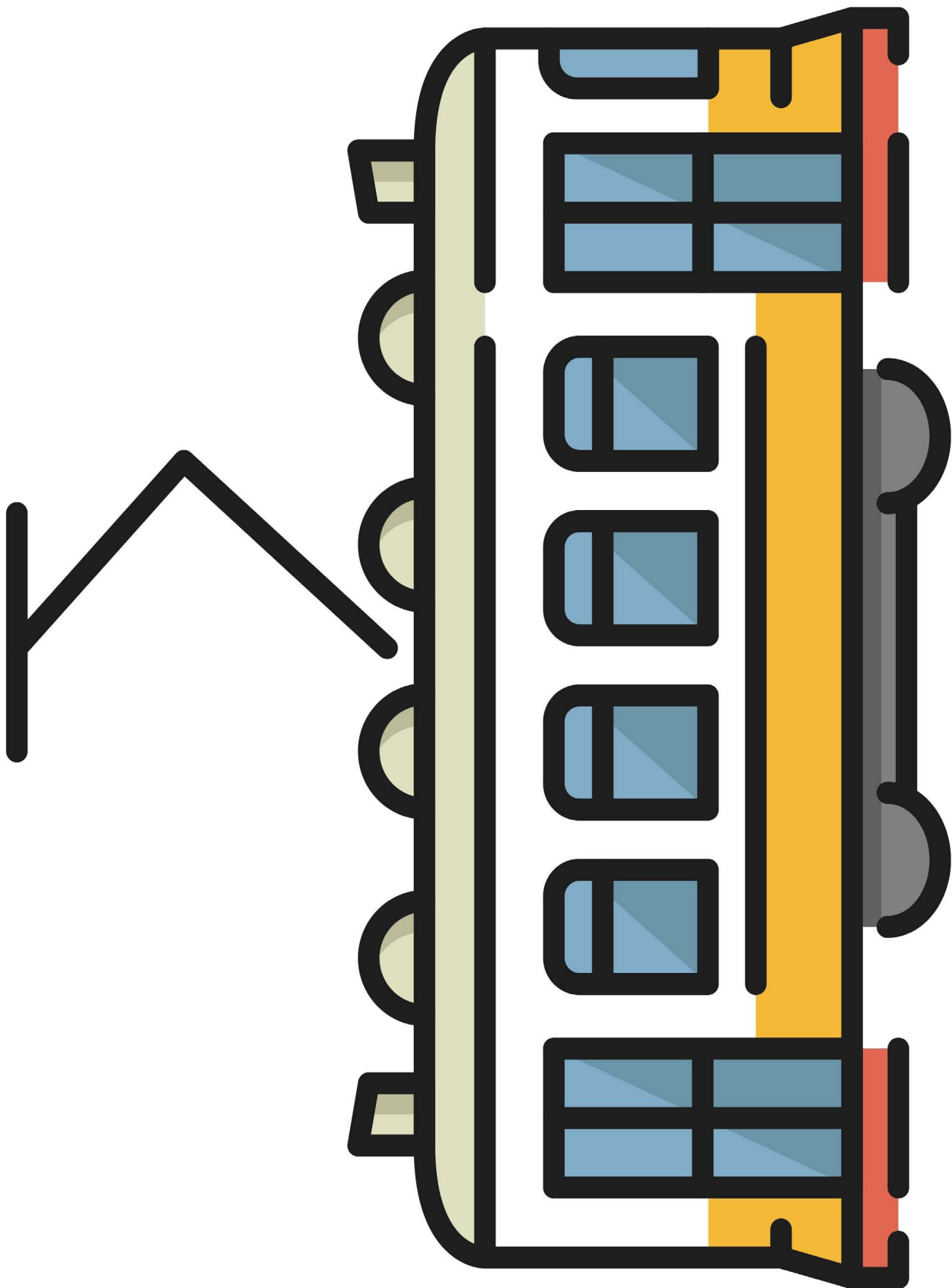


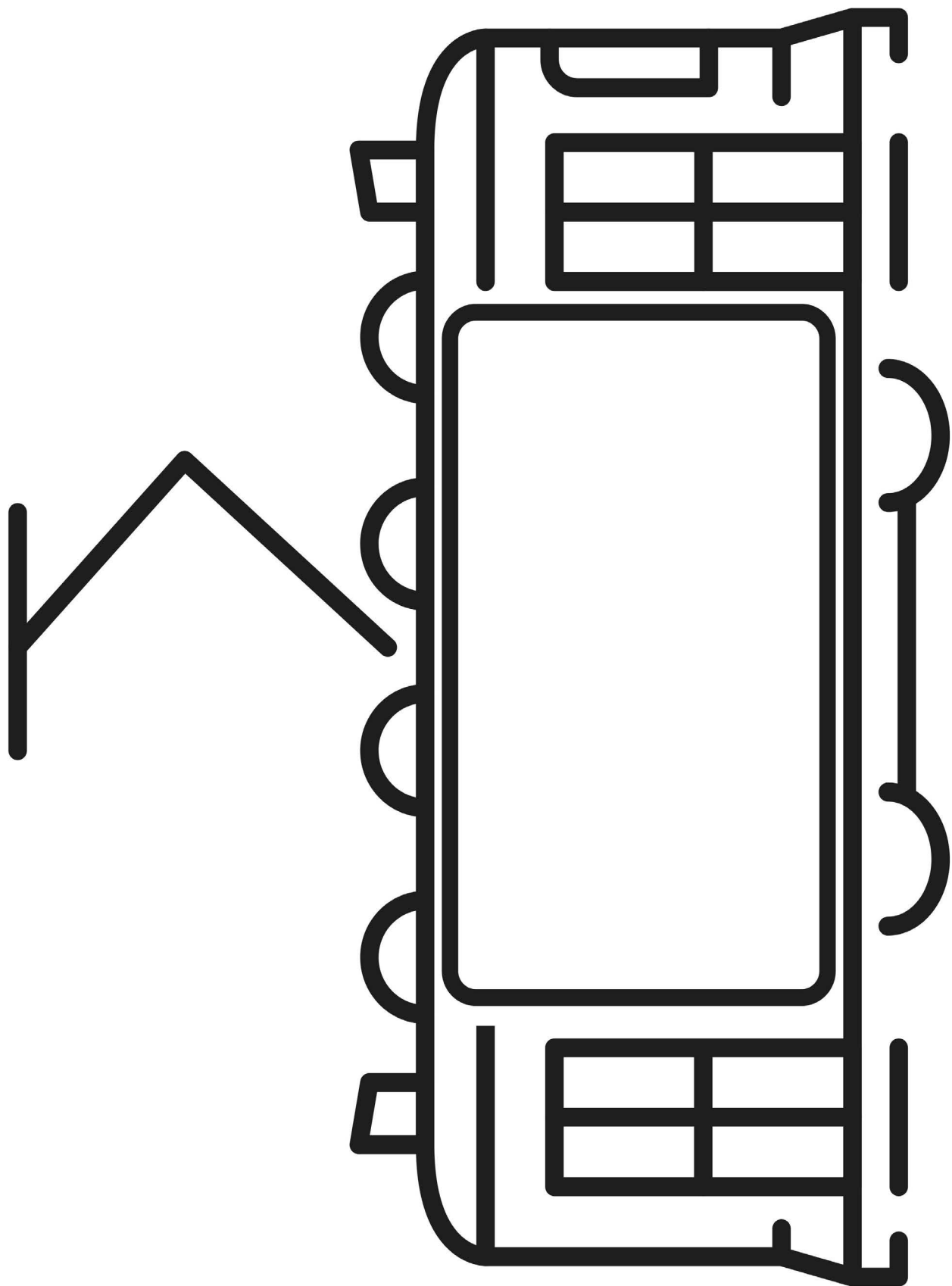








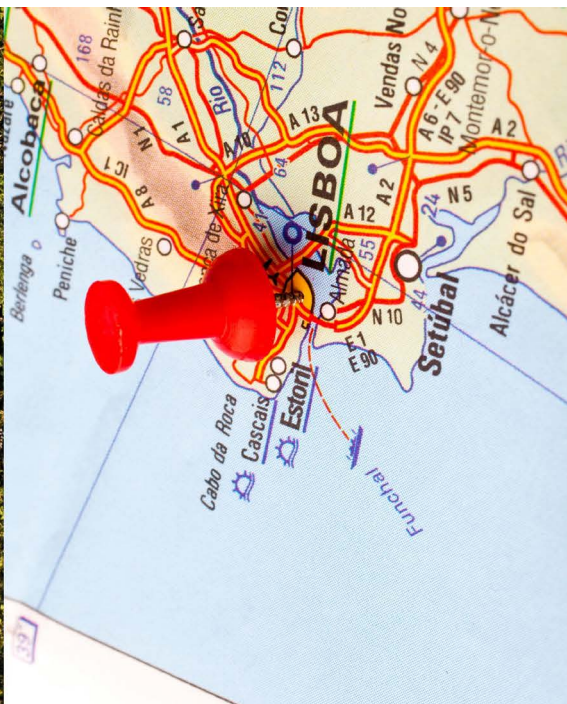
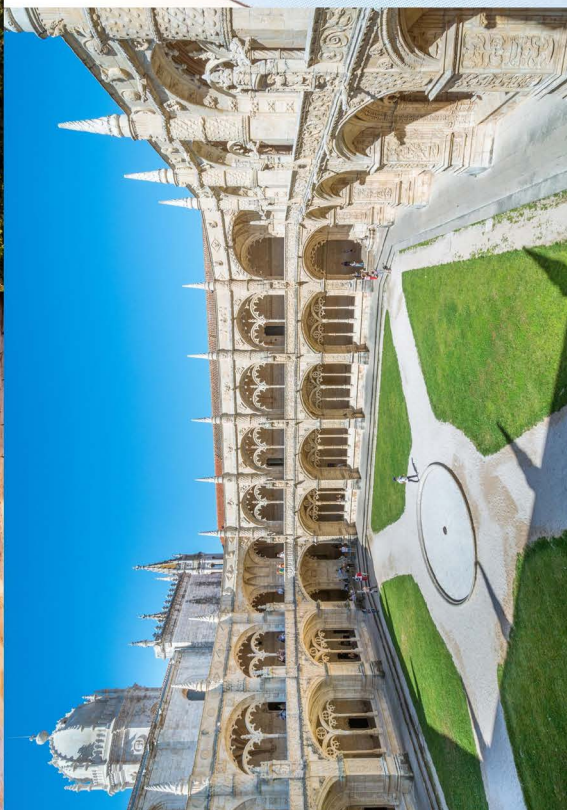
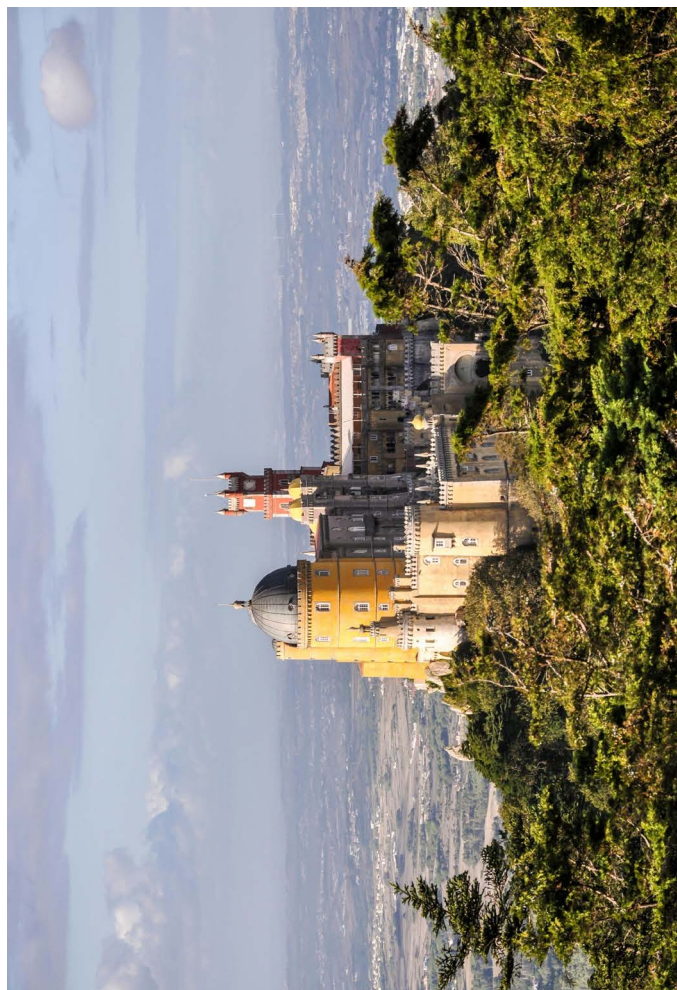
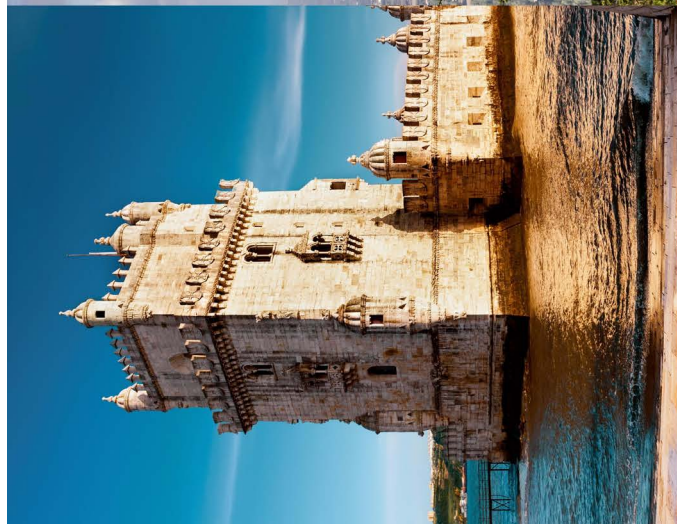


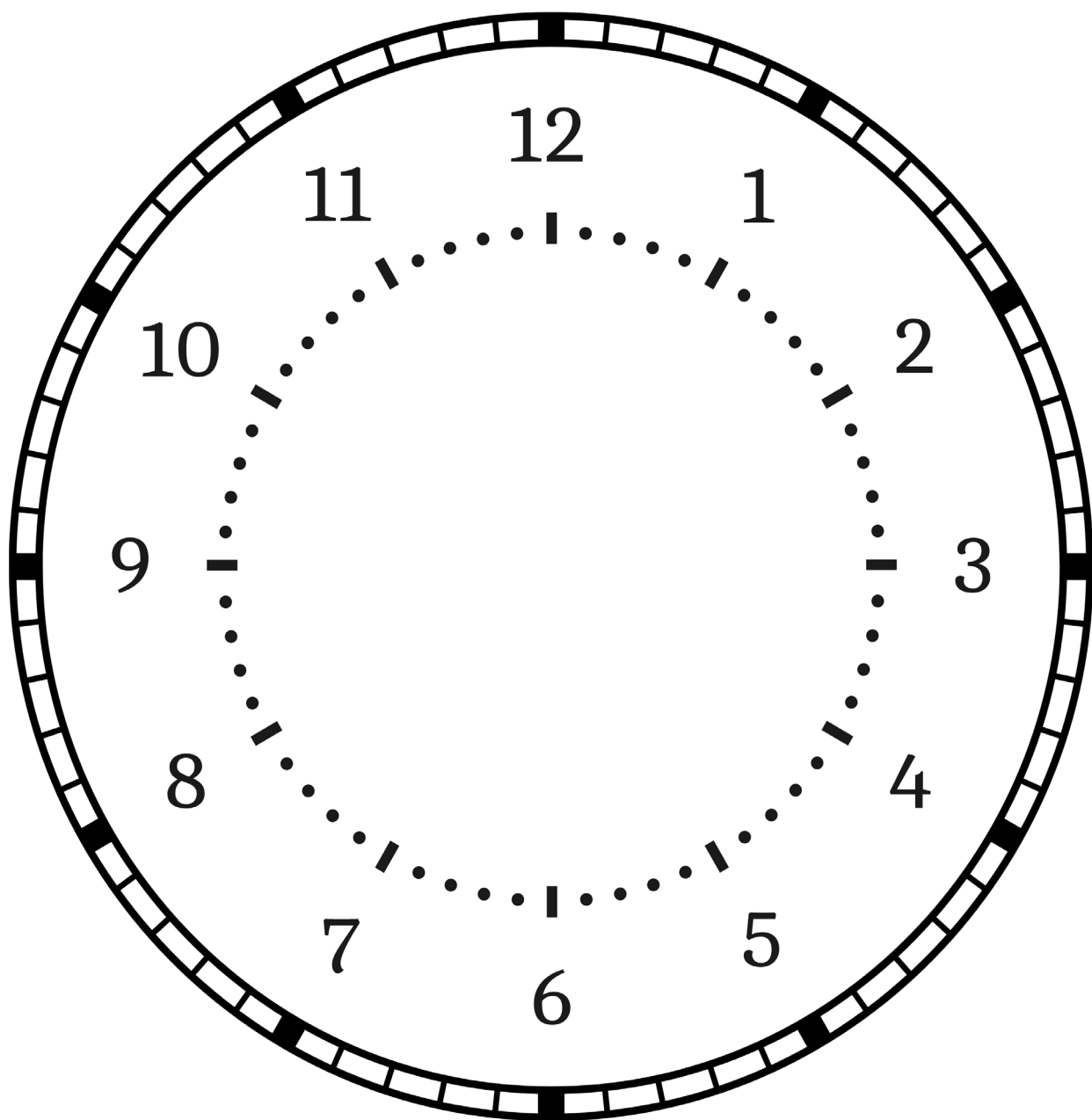






Portugalia. Żółty tramwaj / il_TRAMWAJ 28





1. JAKIE PROBLEMY ROZWIĄDUJE TEN
WYNAŁAZEK?

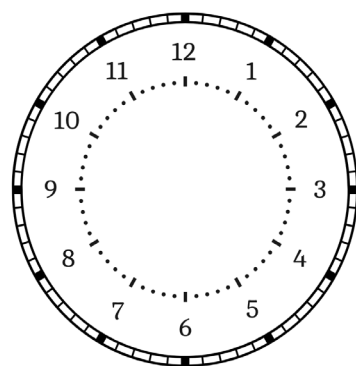
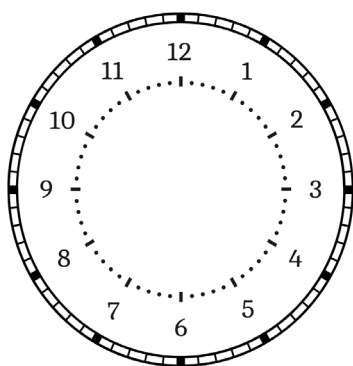
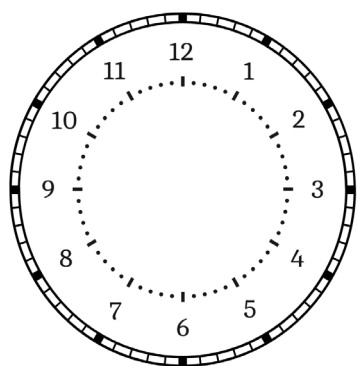
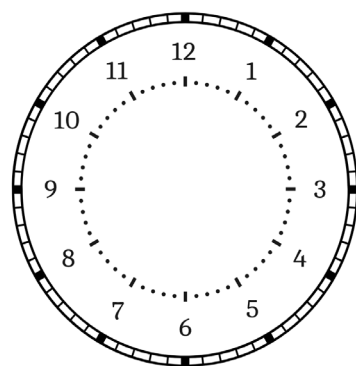
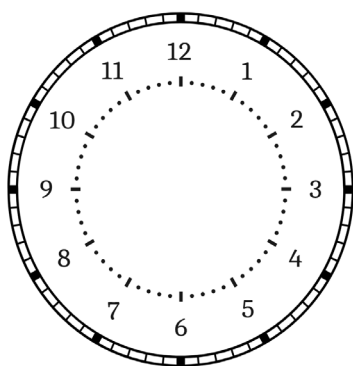
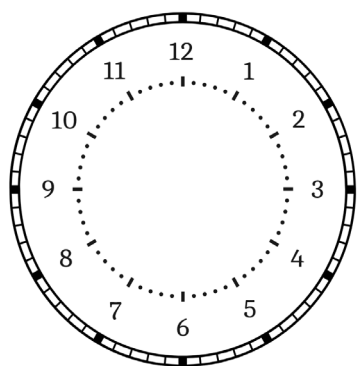
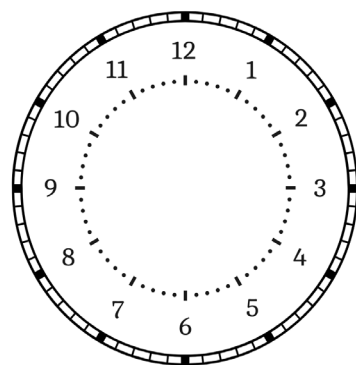
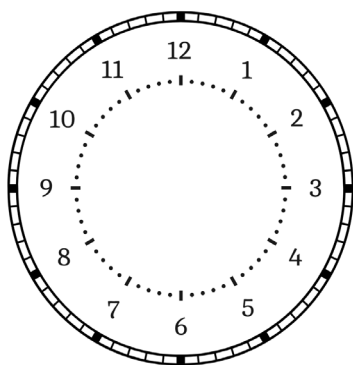
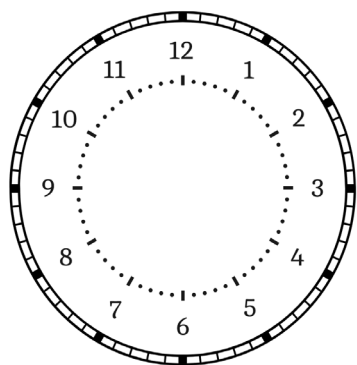
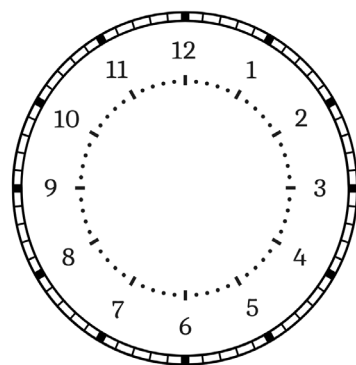
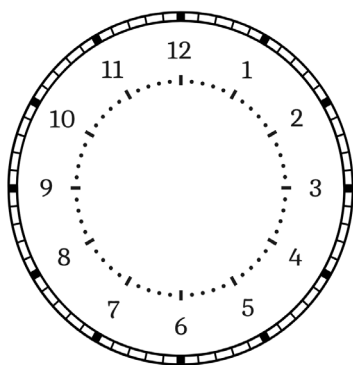
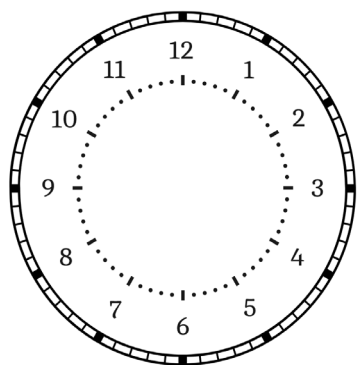
2. CZYJE TO SĄ PROBLEMY?

3. KTO BĘDZIE KORZYSTAŁ Z TEGO WYNAŁAZKU?

4. JACY LUDZIE LUB INSTYTUCJE MOGĄ
UCIERPIĆ Z POWODU TEGO WYNAŁAZKU?

5. JAKIE NOWE PROBLEMY MOGĄ POWSTAĆ
W ZWIĄZKU Z ROZWOJEM TEGO WYNAŁAZKU?

6. JAKIE NASZE WŁASNE PROBLEMY
ROZWIĄDUJE TEN WYNAŁAZEK?









Renifery są gromadzone w zagrodach;
stada dzielone są na grupy i przenoszone
na zimowe pastwiska w osłoniętych, nizinnych
lasach, Saamowie przygotowują się
do sprzedaży reniferów i ich mięsa.

Renifery stadami
wędrują wysoko w góry,
tam gdzie leży jeszcze śnieg,
ciepła są już na tyle duże,
że wytrzymują daleką drogę;
Saamowie znakują młode renifery
poprzez nacinanie uszu (każdy
właściciel stada ma niepowtarzalny
symbol, którym cechuje swoje zwierzęta).

Noce są już bardzo zimne, czasem występują już
przymrozki; renifery schodzą z gór, czasem też
są zganiane na niższe zbocza;
nastaje czas selekcji zwierząt.

Proces zmiany sierści
dobiega końca;
z nowym, gęstym futrem
i nowym porożem renifery
kierują się na pastwiska
jesienne i przygotowują się
do nadchodzącej zimy.

Śnieg pada codziennie, co utrudnia reniferom poszukiwanie
pokarmu; odżywiają się wówczas mchem i porostami,
pączkami drzew; jeśli renifery nie pozostają
w zagrodach, Saamowie przeprowadzają je w różne
miejsca celem poszukiwania pożywienia.

Renifery zrzucają już
poroża, rozpoczynają się
ich wędrowka na
wiosenne pastwiska;
Saamowie sprawdzają
w jakiej kondycji
przetrwali zimą.

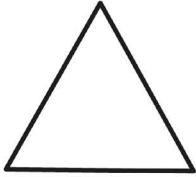
Powrót reniferów
z zimowych obozów
na letnie pastwiska,
rodzą się młode renifery

Okres intensywnego
wzrostu reniferów
kiedy odzyskują wagę,
którą utraciły podczas
zimy, samice opiekują
się młodymi.

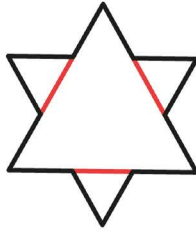


STWÓRZ NIEZWYKŁY PŁATEK ŚNIEGU

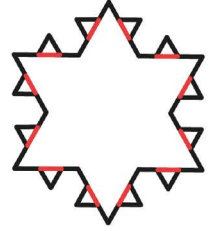
NARYSUJ TRÓJKĄT RÓWNOBoczny,
MOŻESZ PRZERYSOWAĆ GO Z
SZABLONU PONIŻEJ



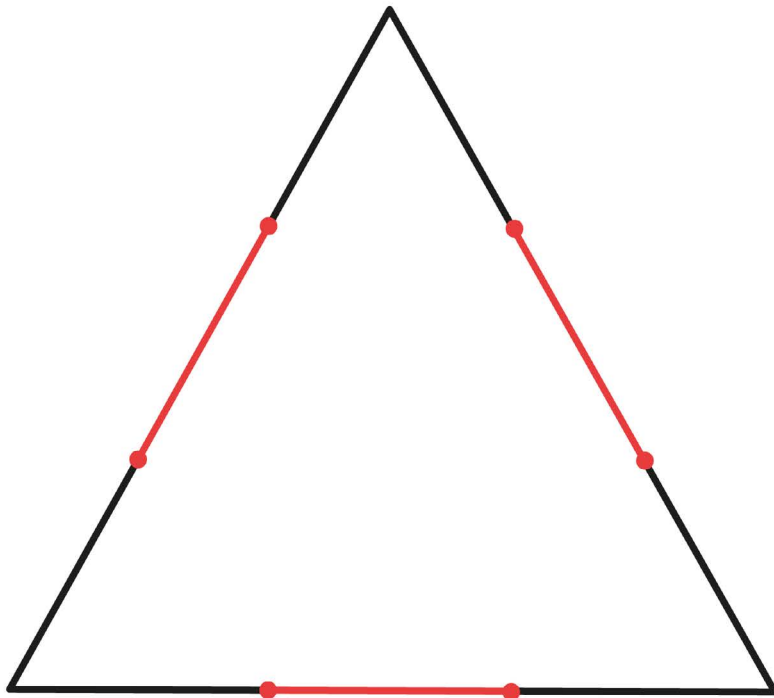
DODAJ MNIEJSZE TRÓJKĄTY NA
BOKACH (W CZERWONYCH
MIEJSCACH). POWSTANIE WTEDY
GWIAZDA

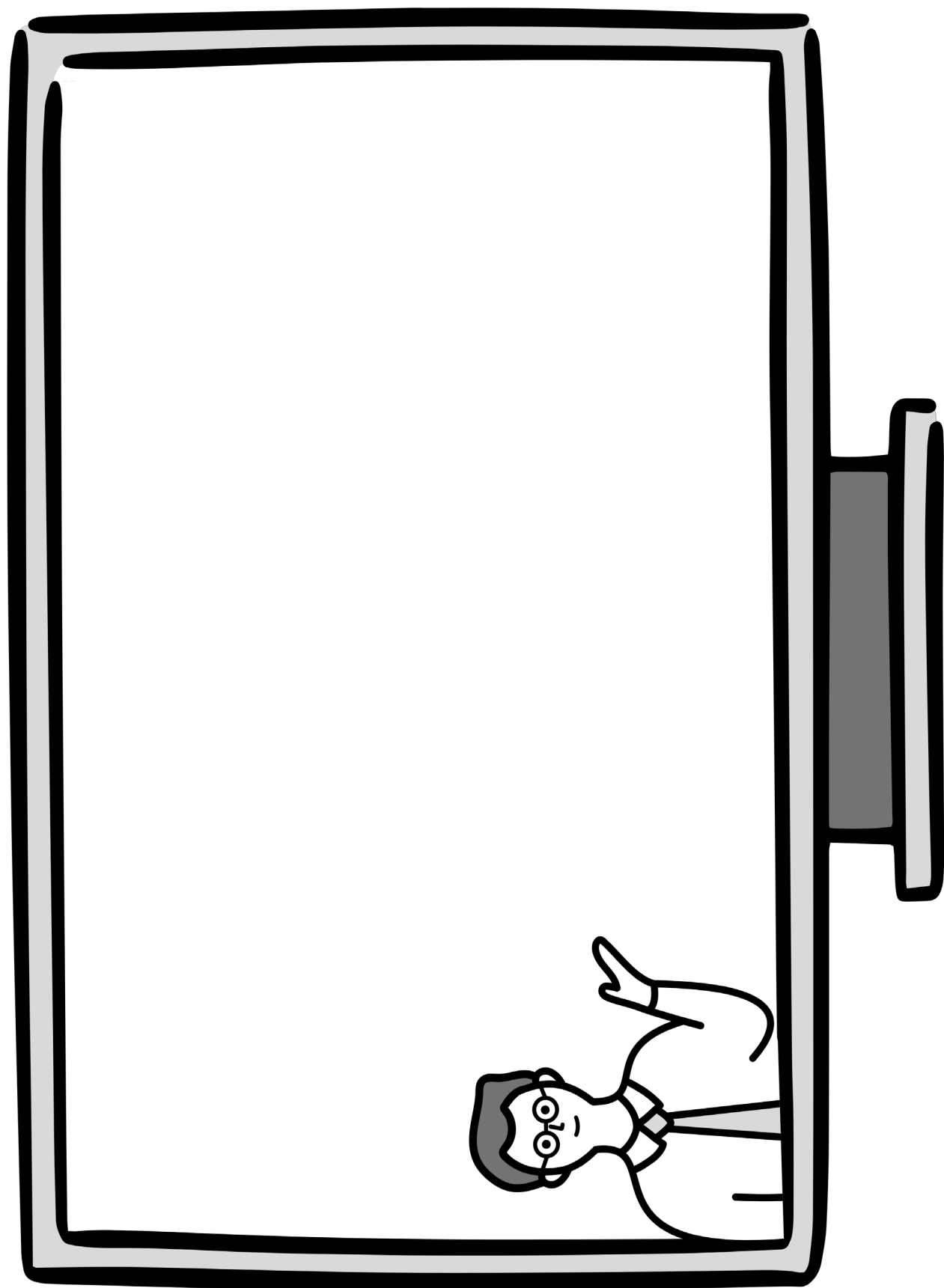


PO BOKACH KAŻDEGO Z
DORYSOWANYCH TRÓJKĄTÓW
DODAJ PO DWA JESZCZE MNIEJSZE
TRÓJKĄCIKI



POTEM SPRÓBUJ DODAĆ KOLEJNE
JESZCZE MNIEJSZE TRÓJKĄCIKI PO
BOKACH MNIEJSZYCH TRÓJKĄTÓW,
I TAK W NIESKOŃCZONOŚĆ!









A B C D

E F G H

I j k l

M N O P

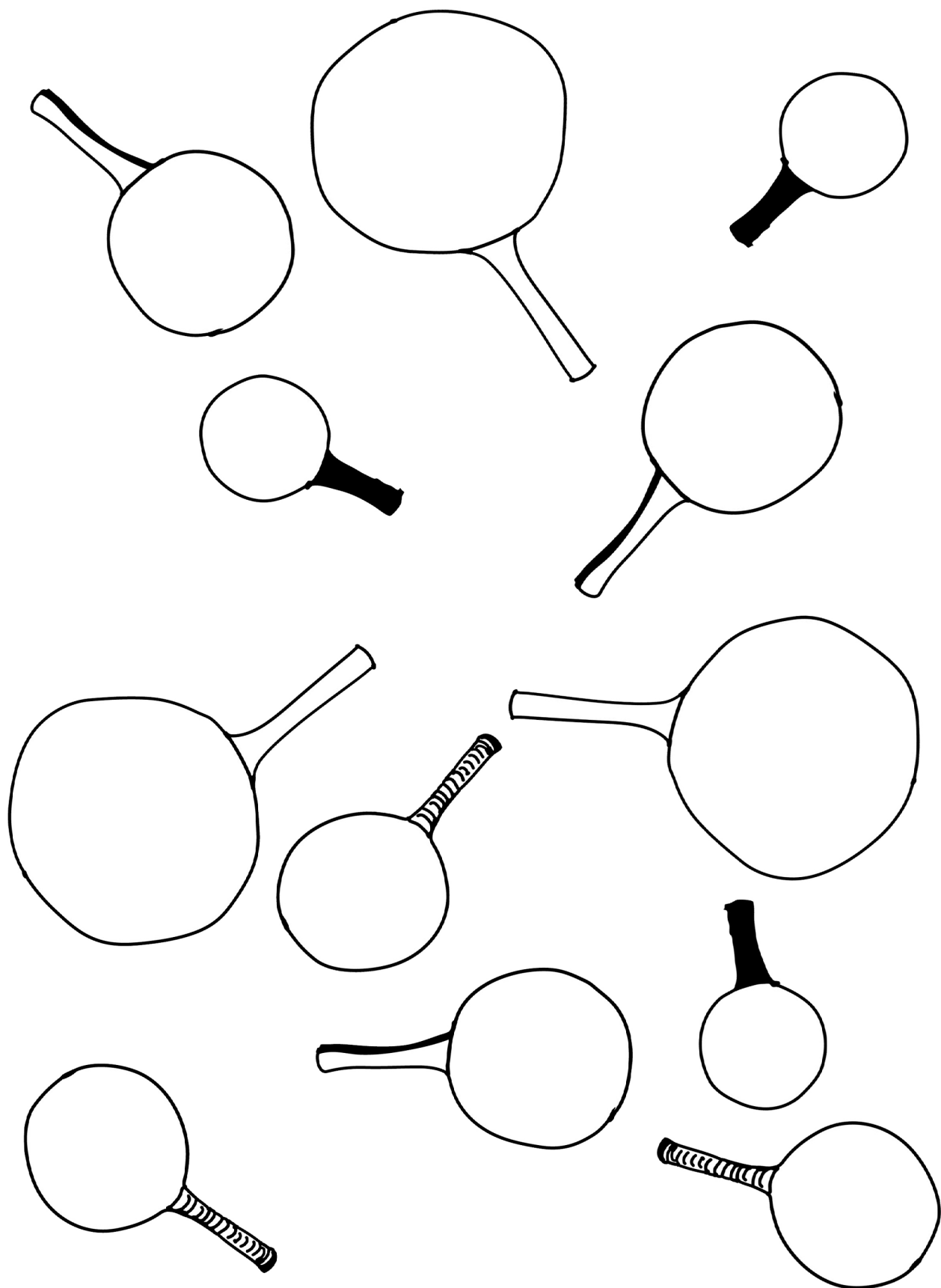
R S T U

W Y Z

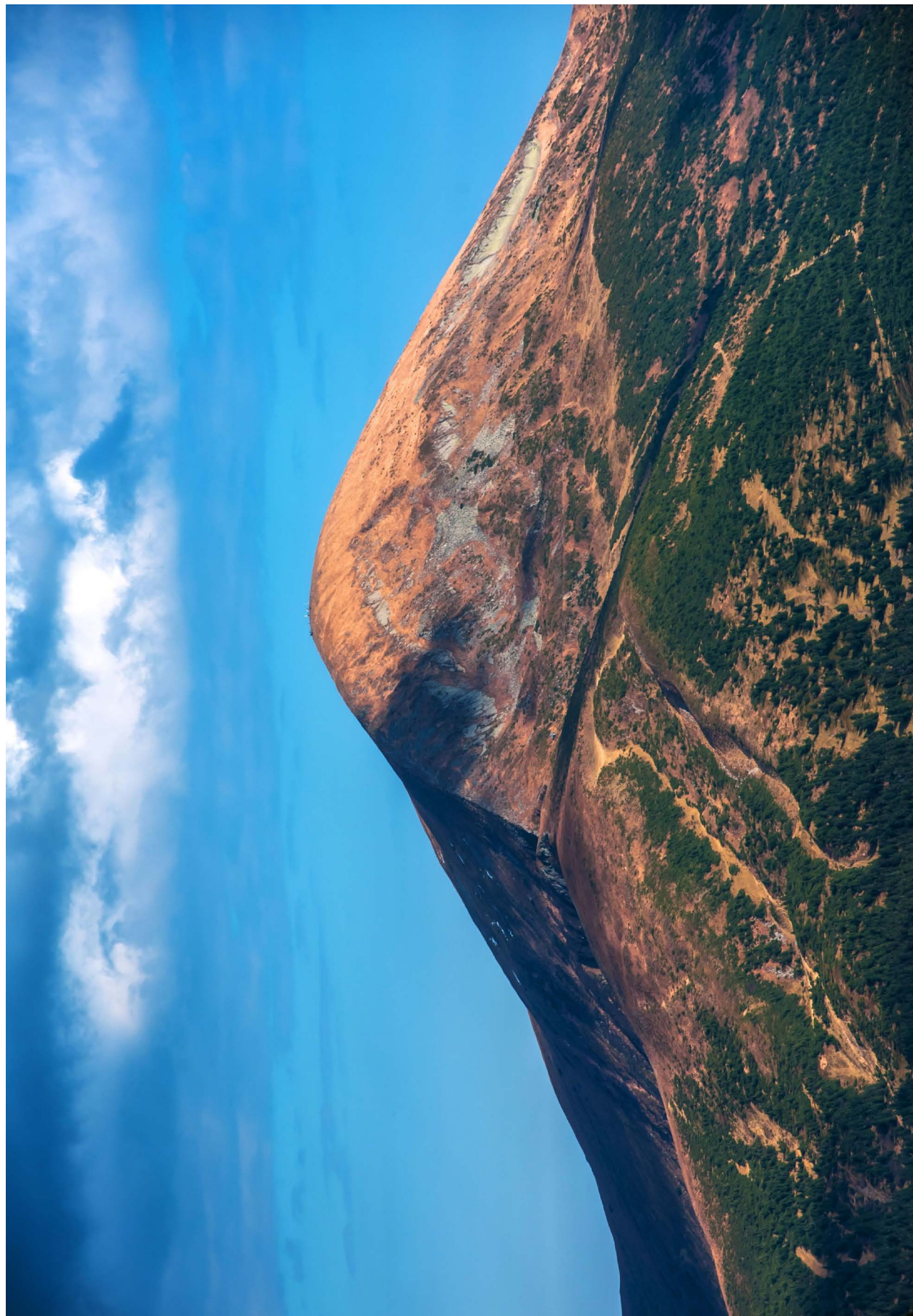


KORZYSTAJĄC Z

PRUT WSZEDŁ NA SZCZYT
GÓRY NA CZAS.



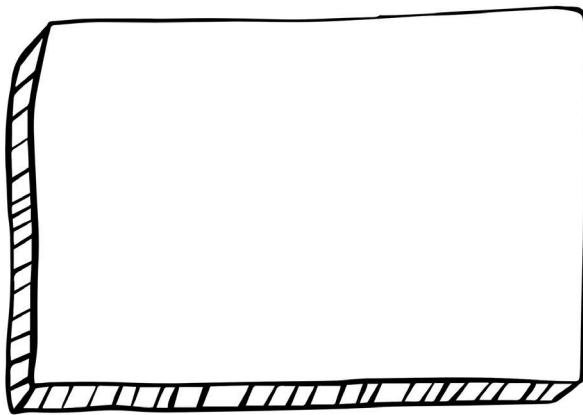


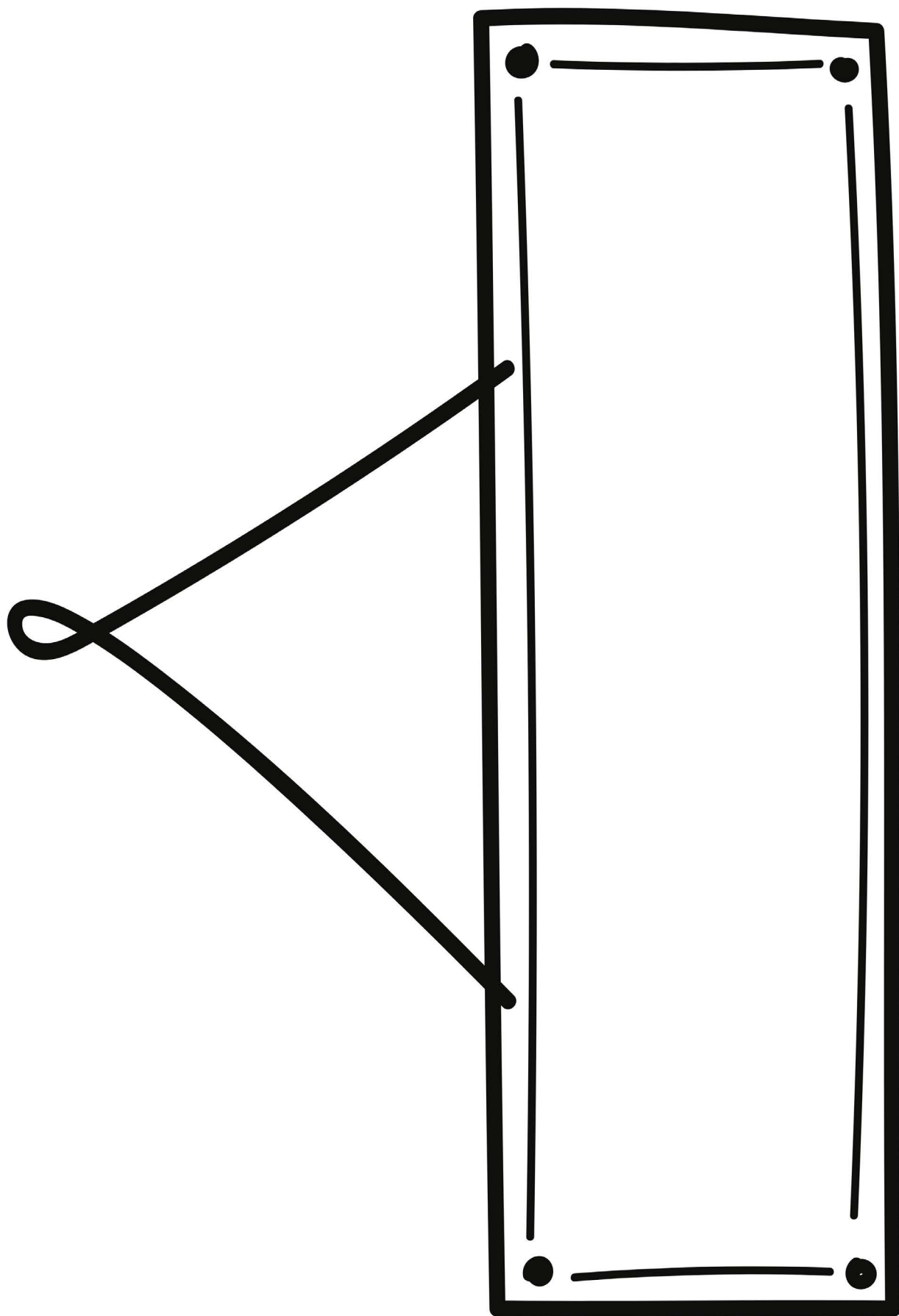


OSOBA PODEJRZANA



INFORMACJE O OSOBIE PODEJRZANEJ





DOWODY RZECZOWE

REKONSTRUKCJA ZDARZEŃ

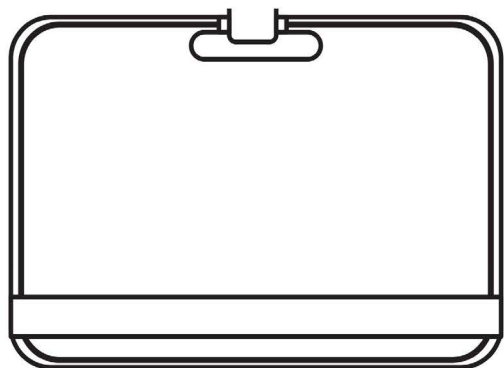
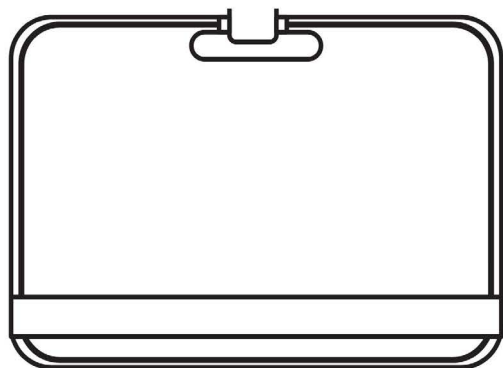
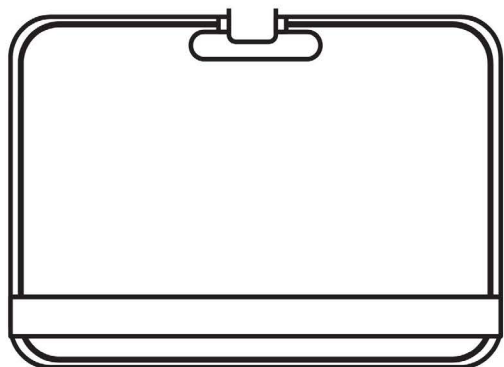
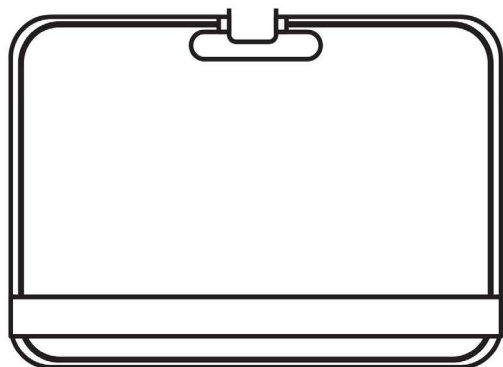
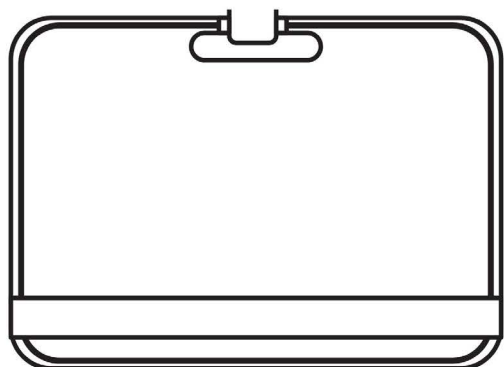
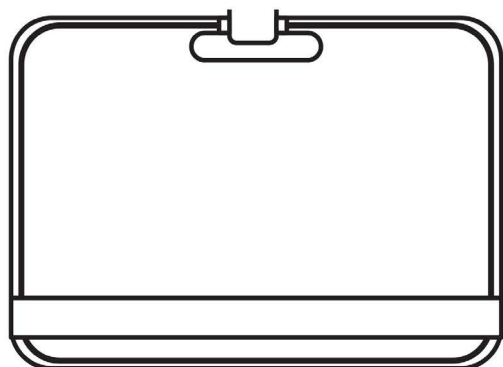
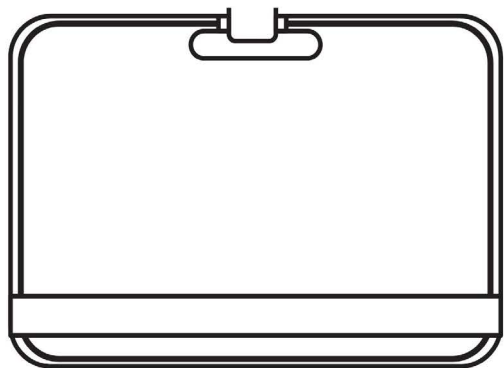
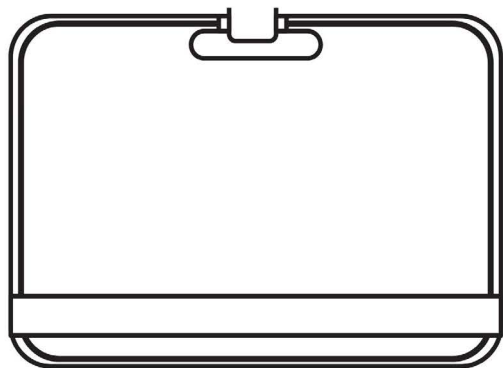


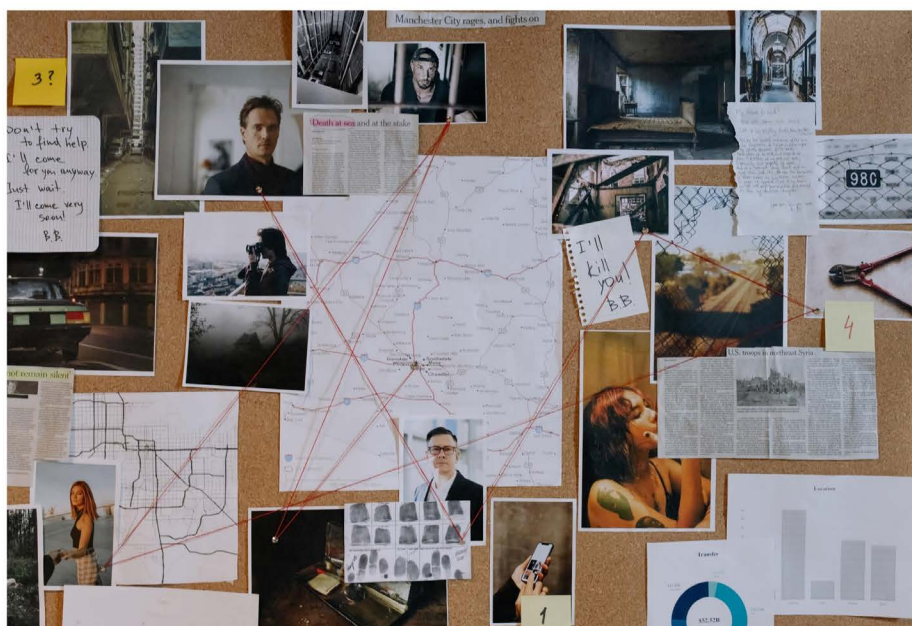




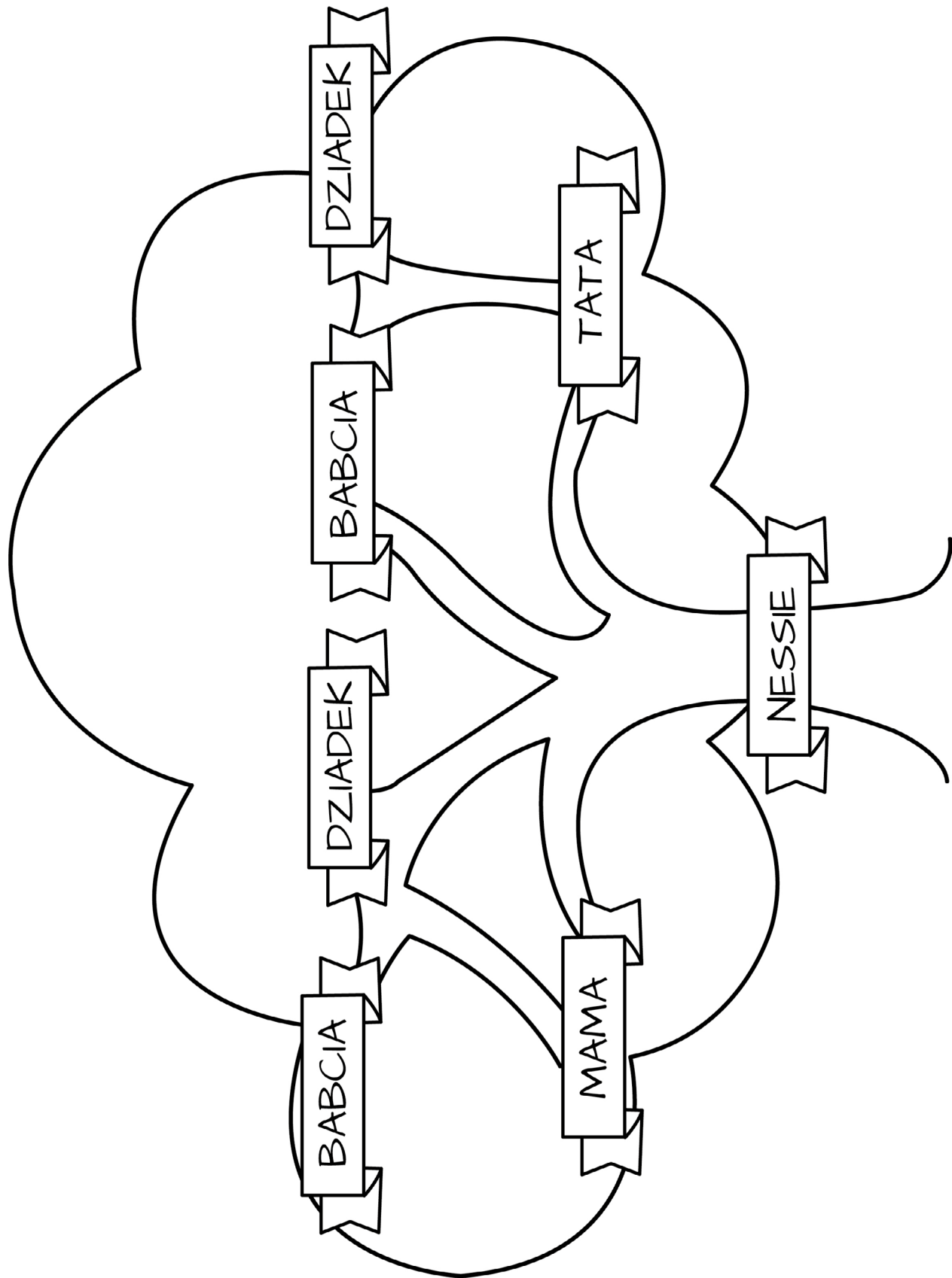












TWÓJ KOMPAS WIADOMOŚCI

Styczeń 2023

TYGODNIK

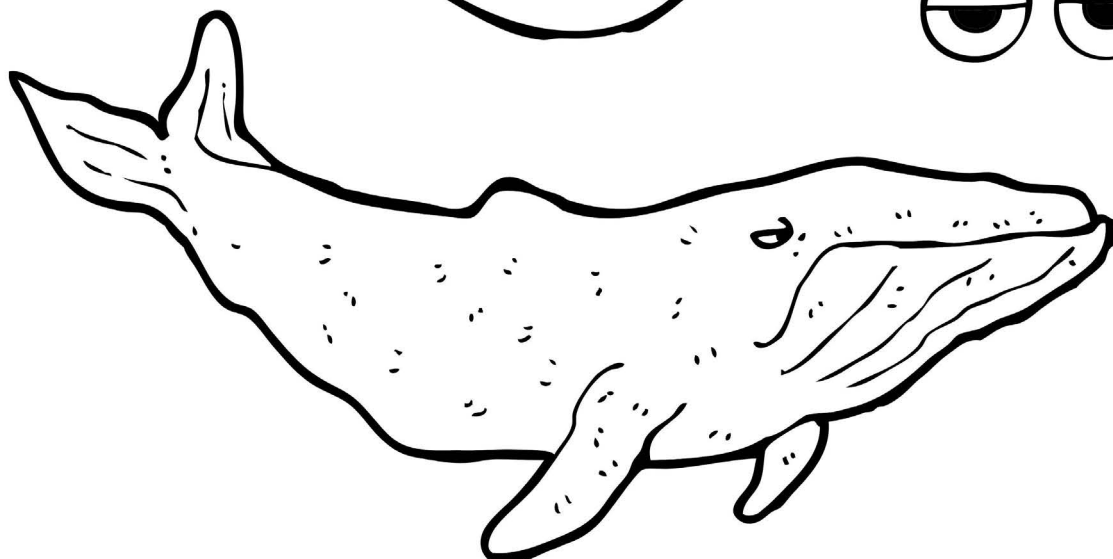
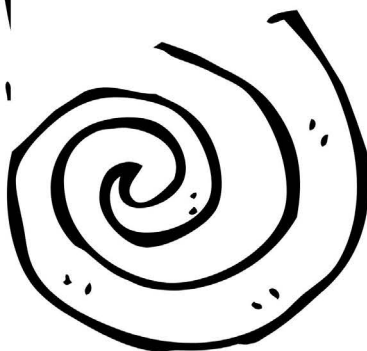
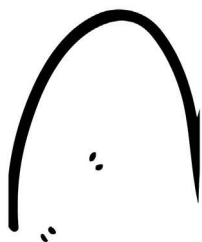
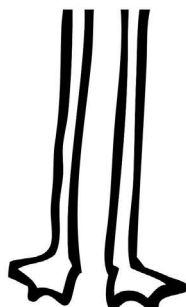
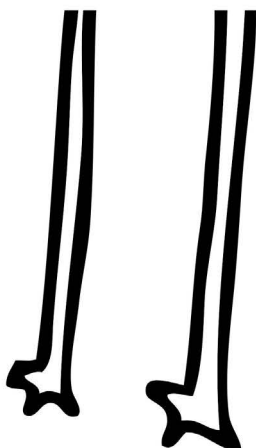
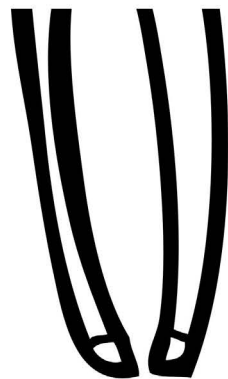
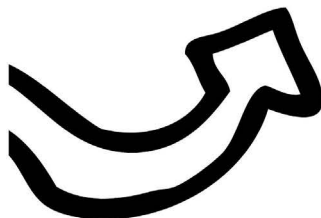
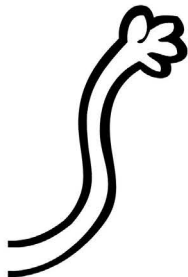
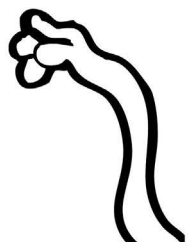
nr 23



POTWÓR Z LOCH NESS - RELACJA ŚWIADKA

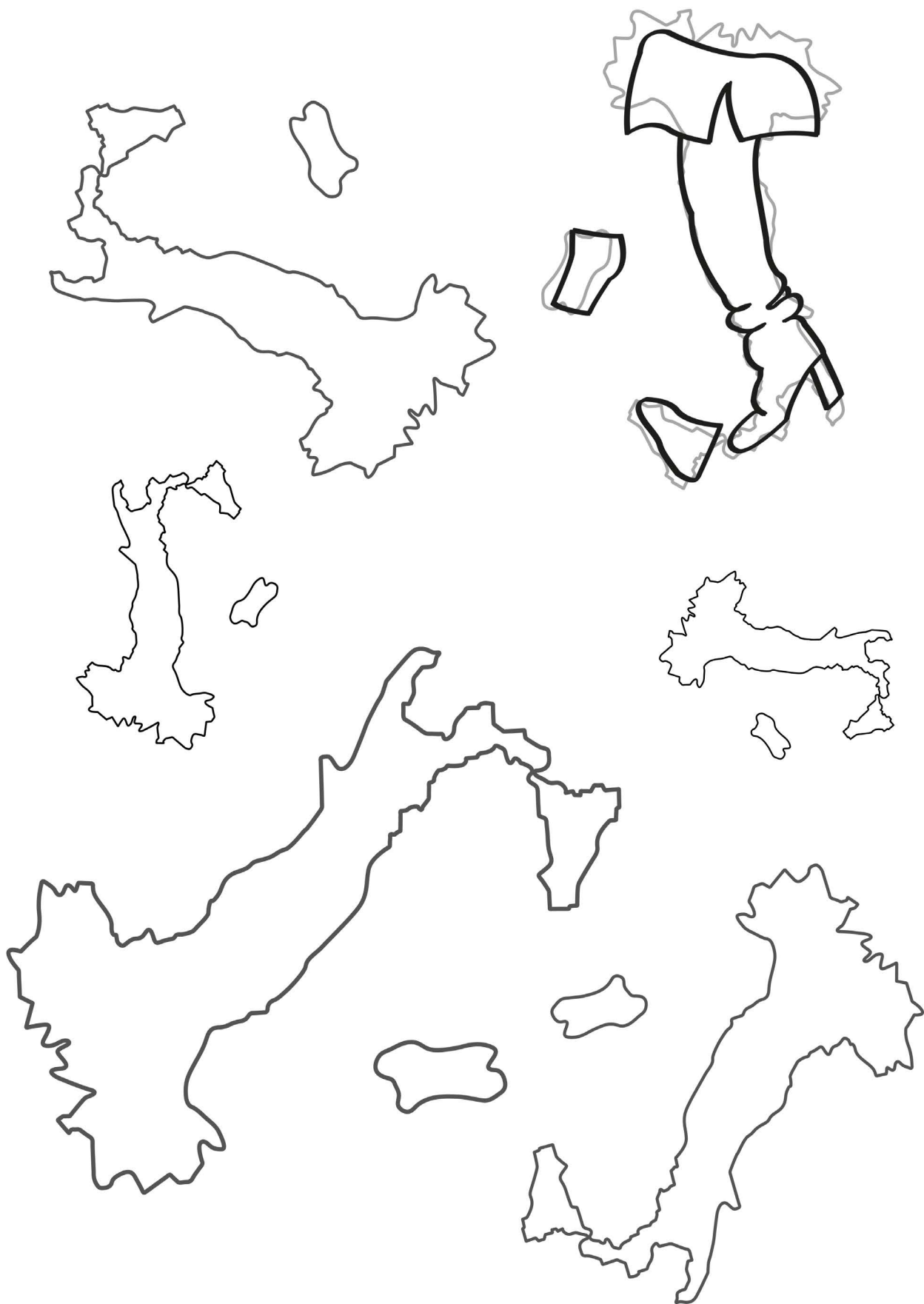
Oto w piątek zeszłego tygodnia mieszkający w pobliżu Inverness znany biznesmen jechał wraz z żoną północnym brzegiem jeziora. W pewnej chwili oboje w osłupieniu zauważyli, że coś przerażającego wyrzuca w górę wodę [...] było to okropne, ciemnoszare zwierzę o odrażającej sylwetce. Stworzenie baraszkowało całą minutę. Kształtem przypominało nieco wieloryba. Wzburzona woda pieniała się i przelewała jak we wrzącym kotle [...]. Uświadomili sobie, że nie był to zwykły mieszkaniec głębin. Jego nogi, choć krótkie, grube i niezgrabne, były jednak najprawdziwszymi nogami, zakończonymi czymś w rodzaju świńskich racic, lecz znacznie większymi.

Najwyraźniejsze ruchy wykonywał silny ogon o długości około dwóch metrów zbliżony wyglądem do ogona wielorybiego i co ciekawe, zakończony nie spiczasto, lecz zaokrąglony. Był on ciemniejszy niż reszta ciała. Potwór miał długą szyję, zakończoną małą główką o dużych, okrągłych oczach. Szyja wyginała się w łuk, wystając ponad wodę na kilkanaście centymetrów, by następnie znów się zanurzyć. Szerokość głowy nie była większa niż szyi. Miał dwa albo trzy błyszczące, czarne garby a wystające ponad wodę na pół metra.











I DLATEGO PIZZA
JEST OKRĄGŁA

K

Y

W

X

J

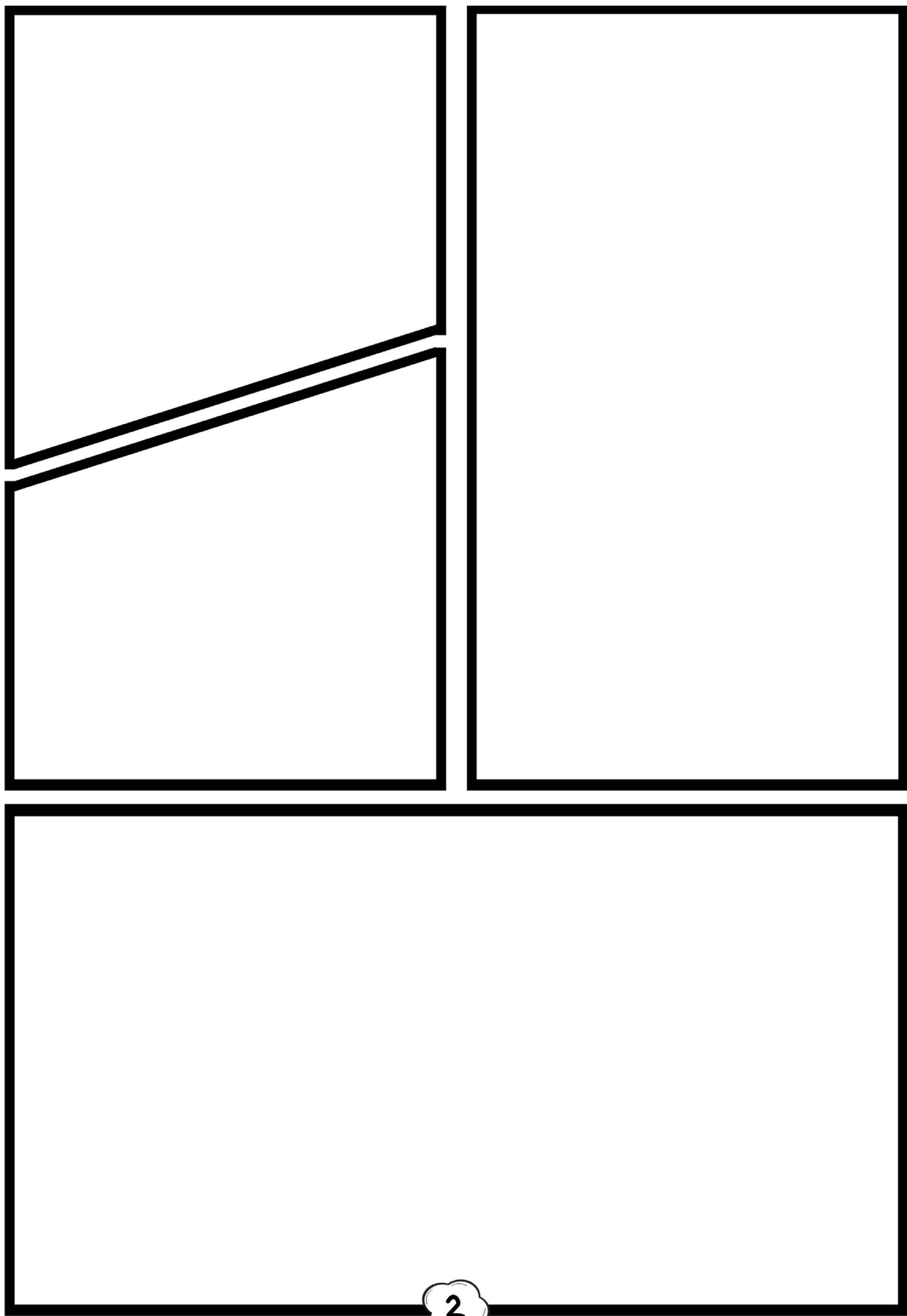
TYTUŁ:

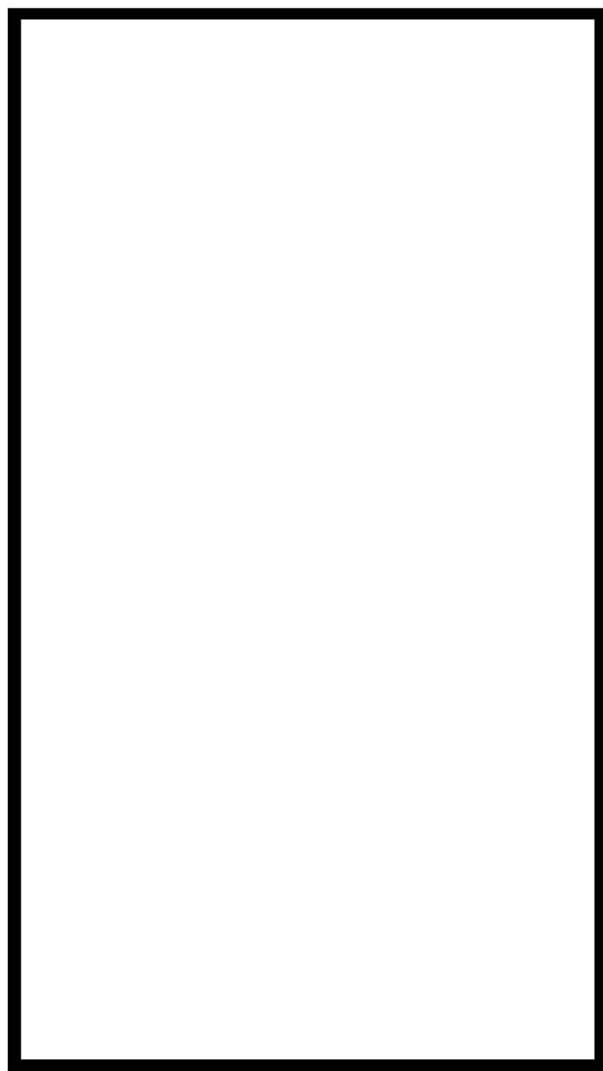
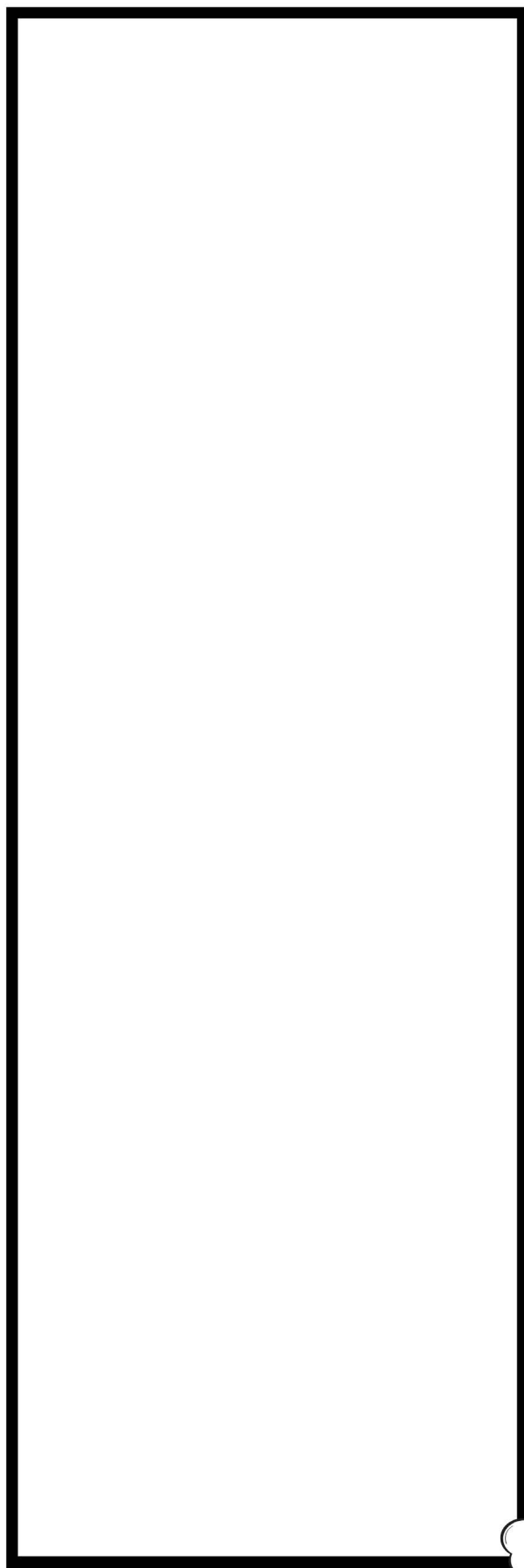
AUTORZY:

WYDAWNICTWO:

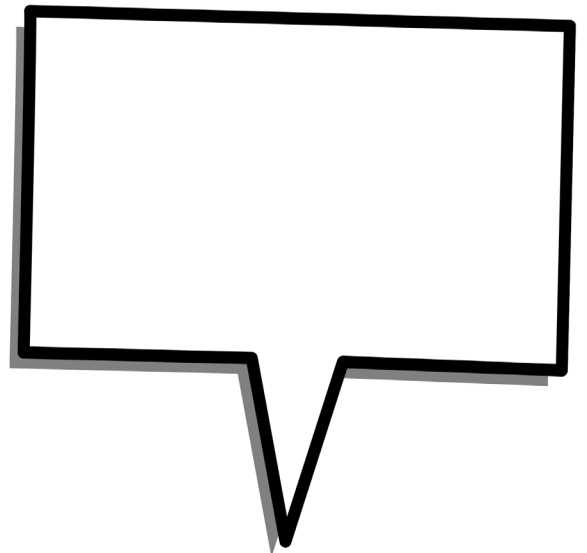
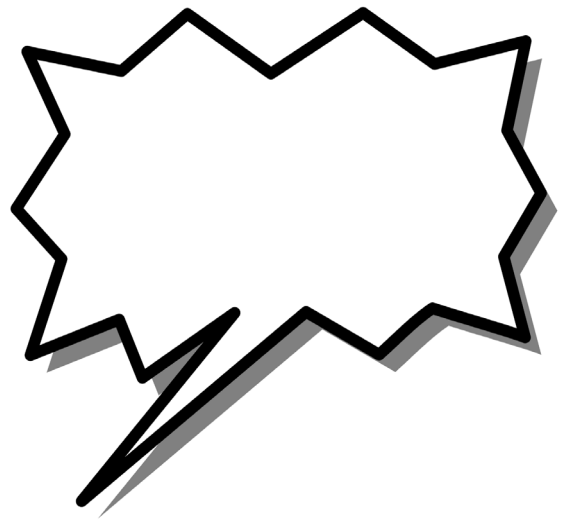
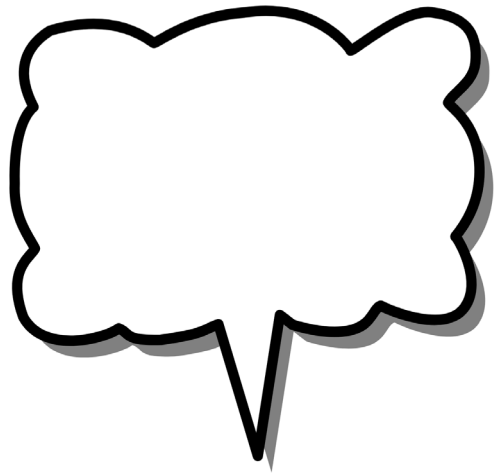
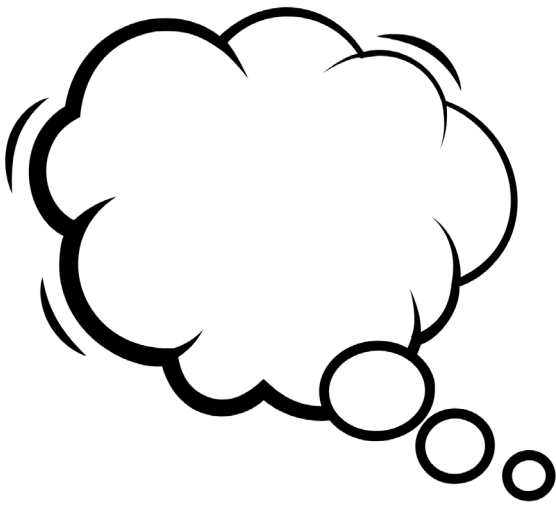
STUK! PUUK!
STUK PUUUUK!

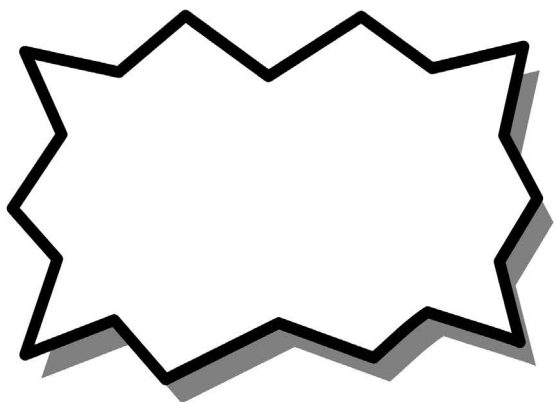
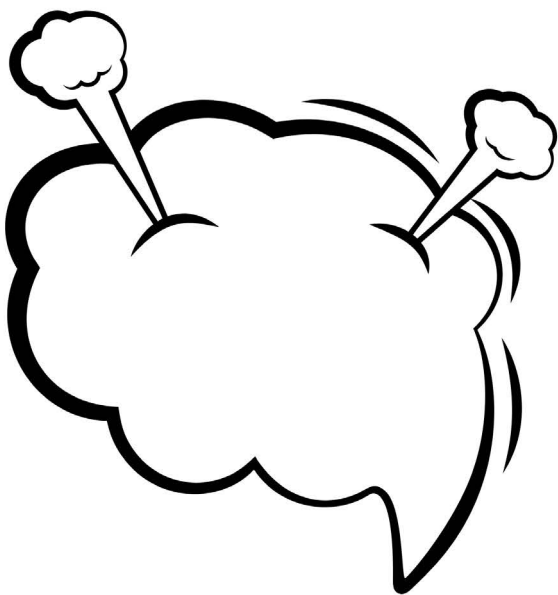
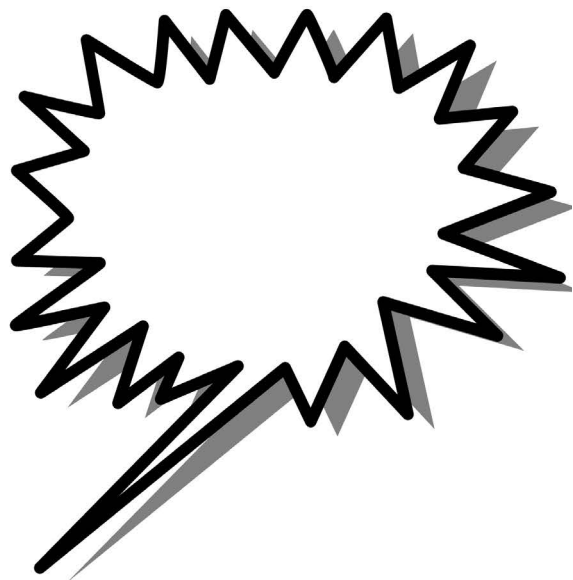
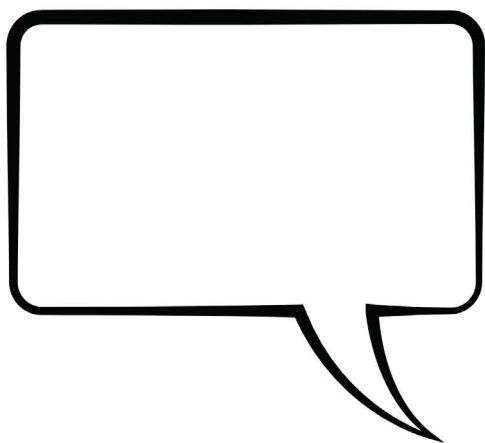
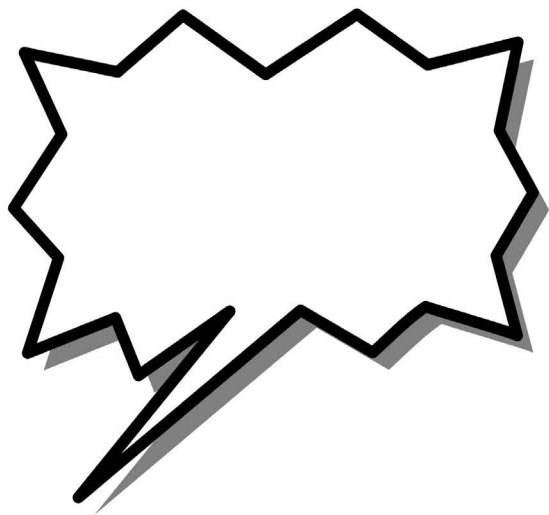
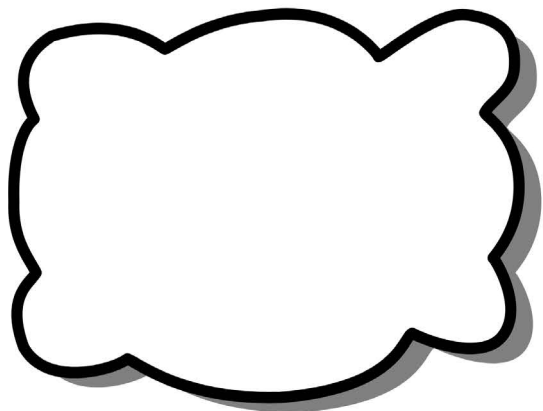
HALOOO!
JEST TAM KTO?

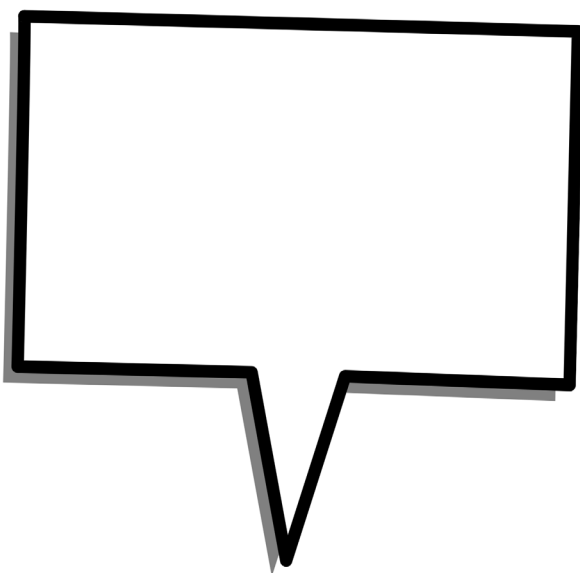




3





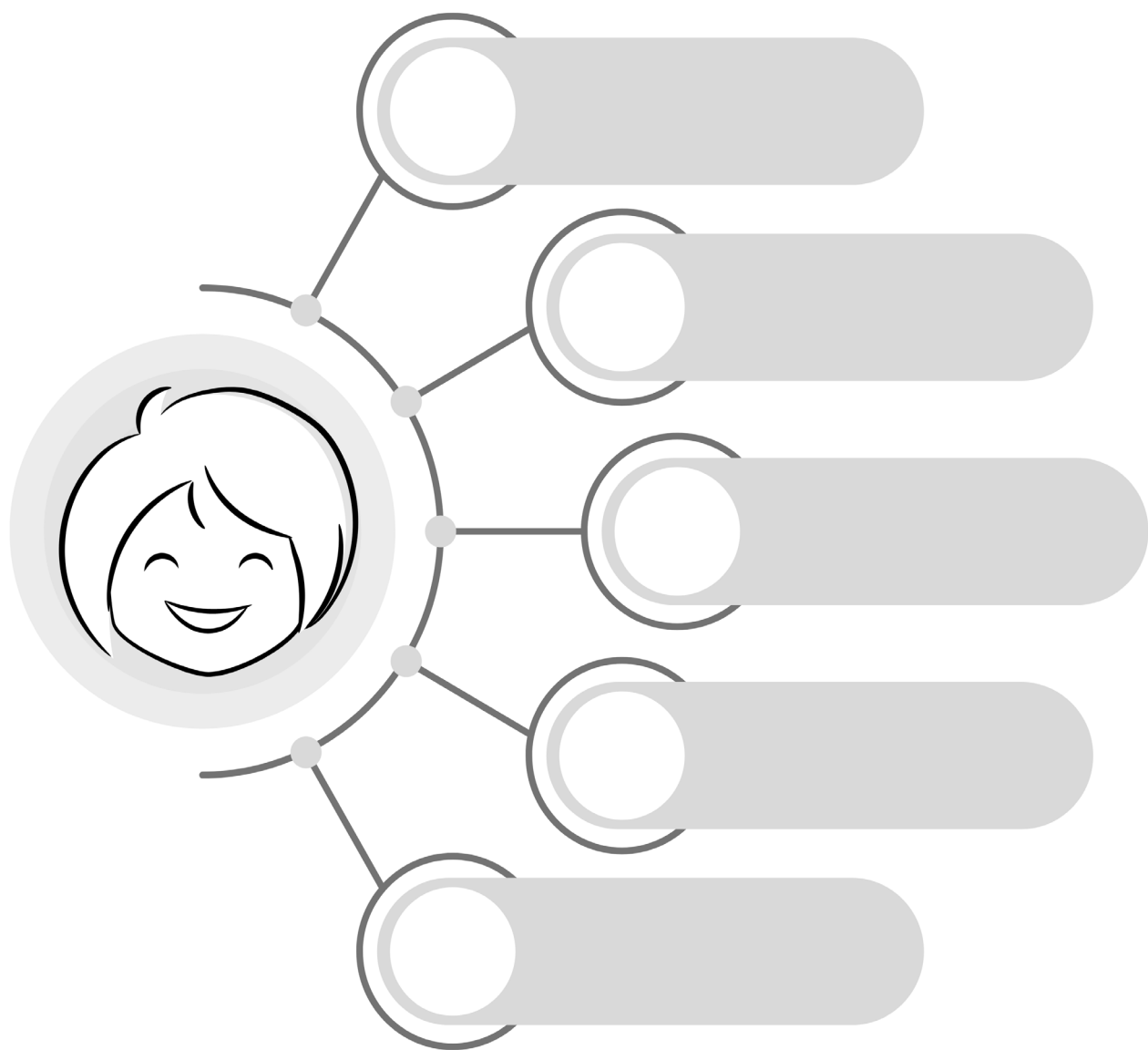


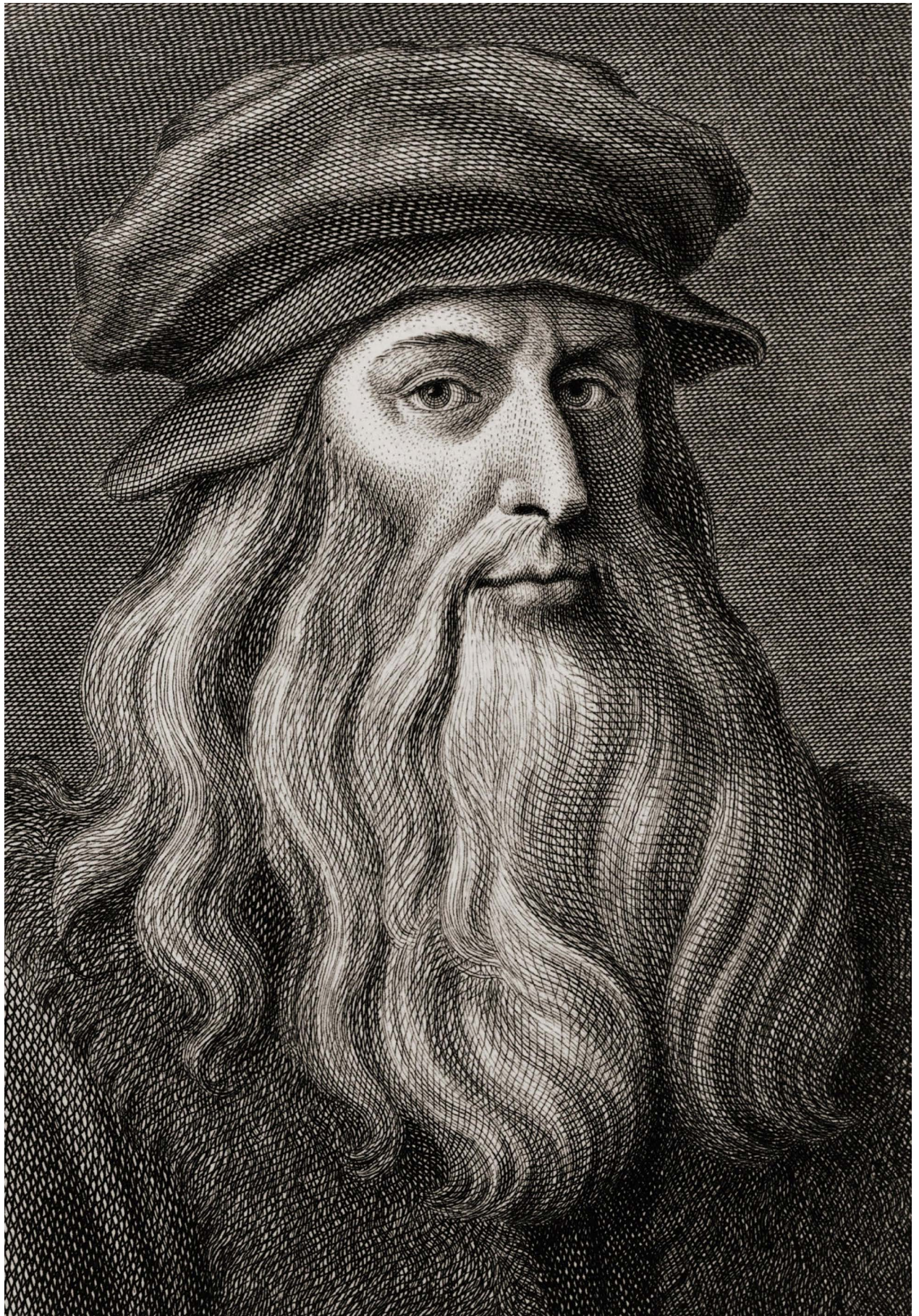
Mona Lisa

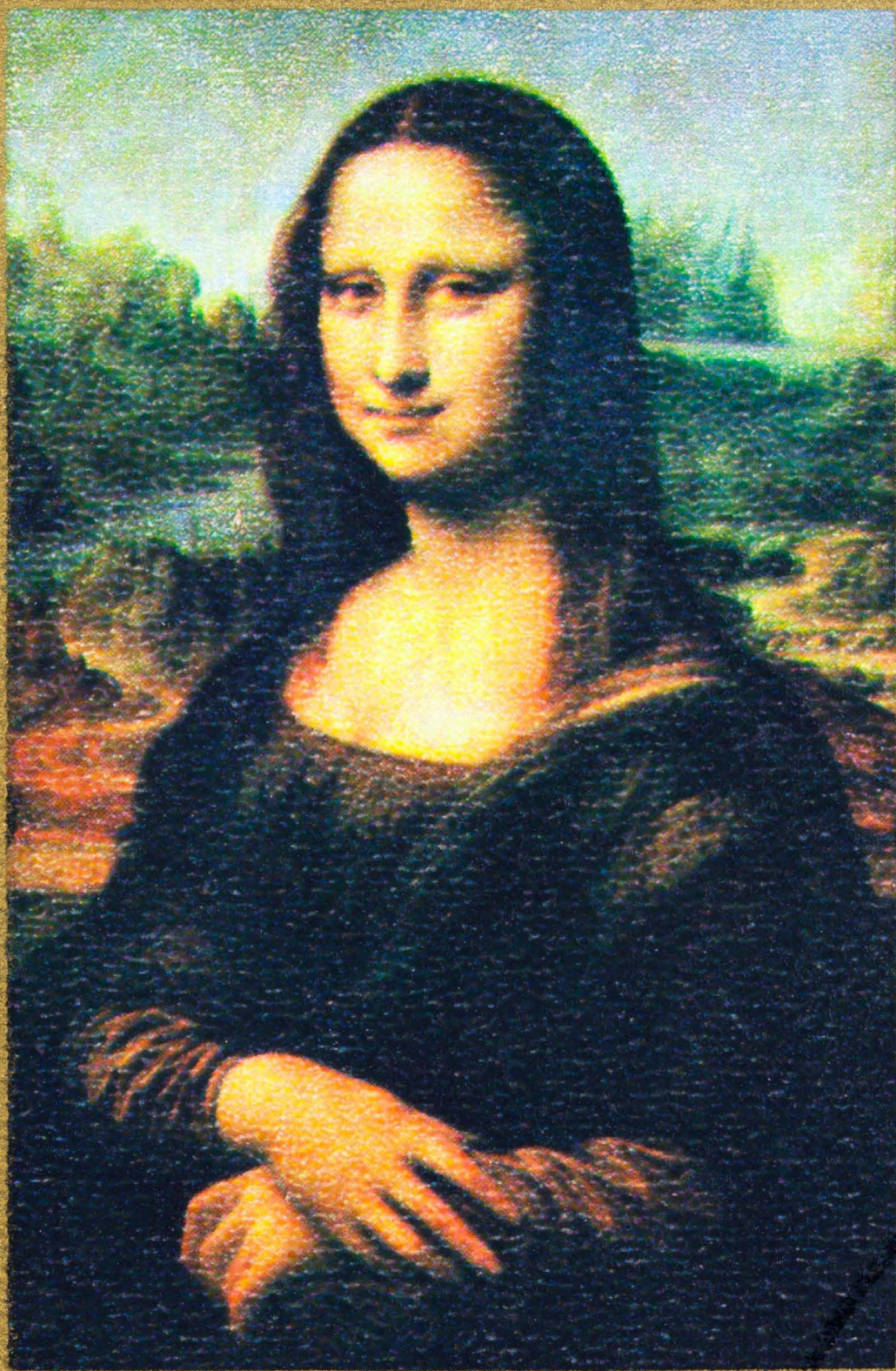
LEONARDO ZAPROSIL KOBIETE DO SWOJEJ
PRACOWNI, ABY NAMALOWAC JEJ PORTRET...

DLACZEGO KOBIETA Z OBRAZU UŚMIECHA SIĘ
TAK TAJEMNICZO? CO JA TAK ROZBAWIAŁO?
DOKOŃCZ KOMIKS ABY TO WYJAŚNIĆ!











WYGLĄD

CHARAKTER

PIEŁĘGNACJA

