

W TYM NUMERZE:

Cenne umiejętności	1-2
Próby literackie	1-2
Konkurs na tytuł	1
Listonosz...	2

Rok 3. Numer 2.

Lato 2003

CENNE UMIEJĘTNOŚCI

SZYBKE CZYTANIE

PRÓBY LITERACKIE

To fakt – coraz rzadziej korzystamy z pisma ręcznego. Prawie całą pisaninę bierze na siebie komputer. Inaczej jest w przypadku czytania. Uptynie jeszcze sporo czasu zanim wszczępione pod skórę urządzenie prześle do mózgu dowolne informacje nie angażując do tego oczu. Póki co czytanie jest jedną z najważniejszych umiejętności, którą powinno się wynieść ze szkoły podstawowej. Wciąż jeszcze nie można sobie wyobrazić uczenia się bez czytania. Jeśli chcesz dobrze funkcjonować we współczesnym świecie, musisz dobrze umieć czytać.

WARSZTAT PRACY

Musisz dobrze oświetlić tekst. Najlepiej światłem słonecznym, a kiedy go brak lampą halogenową lub reflektorową. Nie żałuj prądu – oprócz małej lampki zapal też górne światło. Pamiętaj też o optymalnej odległości tekstu od oczu (30-40 cm) i odpowiednim kącie. To nie głowa ma szukać książki, ale tekst trzeba tak umieścić, żeby znajdował się na wprost twarzy mniej więcej na wysokości krtani.

SZYBKE CZYTANIE

Bardzo cenna jest umiejętność szybkiego czytania. Jej opanowanie wymaga jednak intensywnych ćwiczeń i nieco wiedzy o samym procesie. Otóż oczy nie czytają płynnie, ale skokowo wyłapują fragmenty tekstu. Sęk w tym, żeby tych ruchów było jak najmniej. Oto kilka wskazówek:

1. Należy ćwiczyć spostrzegawczość szerokie pole widzenia – obejmować jednym spojrzeniem nie jeden, ale kilka wyrazów. Trzy ćwiczenia podamy na końcu tekstu.

2. Nie wracaj do przeczytanego tekstu.

3. Ani nie wymawiaj, ani nie powtarzaj w myśli przeczytanych wyrazów. Staraj się raczej wyłapywać w locie sens całego zwrotu lub zdania.

4. Patrz na górną część wyrazów, a nie na dolną.

Możesz skorzystać z darmowych programów komputerowych wspomagających trening szybkiego czytania. Możesz poprosić o ich skopiowanie w bibliotece (oba mieszczą się na jednej dyskietce), albo ściągnąć je ze strony republika.pl/deseczka oraz republika.pl/snajpeq

NA KONIEC

Nie każdy tekst nadaje się do bardzo szybkiego czytania. Czasem trzeba zwolnić, a nawet się

(Ciąg dalszy na stronie 2)

Oto kolejne teksty Waszego autorstwa. Tym razem wodzy wyobraźni popuścili Michał Antoniuk i Ludwik Wit z Vic. Gratulujemy pomysłów i czekamy na kolejne teksty.

MIT WYJAŚNIAJĄCY POWSTANIE ŻEGLARSTWA

Działo się to wśród archipelagu wysp Morza Niespokojnego. Jedną z nich zamieszkiwało plemię Błotnych Ludzi, drugą plemię Żaglarzy, a trzecią nazwano Wyspą Trzech Cudów.

Błotni Ludzie z Błotland zajmowali się rybołówstwem. Żaglarze, którzy osiedlili się na Żaglandzie, specjalizowali się w hodowli roślin.

Oba ludy chciały dominować na Wyspie Trzech Cudów. Miejsce to było niezamieszkałe przez ludzi, ale bogate w zwierzyń. Można tam było rozróżnić trzy strefy klimatyczne: bardzo wilgotną, suchą i stepową. W każdej z nich ukryty był jeden z cudów. W strefie wilgotnej były to Czarodziejskie Nasiona, w suchej tryskała Fontanna Życia, a na stepach cichutko kwilił Magiczny Flet. Czarodziejskie Nasiona dawały nieskończoną ilość nasion wielu gatunków. Woda z Fontanny Życia miała moc leczenia wszystkich chorób. Magiczny Flet ujarzmił pogodę.

Plemiona walczyły ze sobą przez wiele lat. Jedni wykradali plany natarć drugim. Linia frontu raz była na Błotlandzie, a chwilę później na ziemiach Żaglandu. Najczęściej walka odbywała się na morzu. W obu ludach prawie wszyscy mężczyźni polegli już w walce lub zostali ciężko ranni. Dlatego coraz częściej widać było chłopców z bronią w ręku.

Bogowie zdenerwowani długoletnią walką ludów postanowili rozwiązać ten problem i próbowali zabrać cudzy, ale były

(Ciąg dalszy na stronie 2)

(Ciąg dalszy ze strony 1)

zatrzymać, zrobić notatki, albo coś zakreślić na kolorowo. Czasem warto kupić tańsze wydanie książki, żeby móc mazać po tekście i na marginesach (nie da się tego oczywiście zrobić z książką pożyczoną, albo taką, która ma służyć jeszcze innym osobom).

Pamiętaj, że umiejętność szybkiego czytania trzeba pielęgnować i przypominać.

A teraz trzy obiecane ćwiczenia.

1. PIRAMIDA

Wpatruj się w środkową kolumnę i pisz jednocześnie obiema rękoma

litery, od środka ku brzegom.

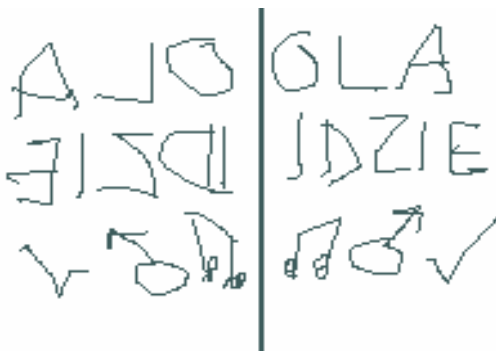
```

          a r q
        r h p r v
      f b l g u r g
    e r e v l c c r l
  u i j l v s d m y c v
w c f g p o t u f n w w c
q d u j f x j u j x t i l o r
w w v p i o o g w d g k h d b u a
h u m y d d w e c b w e c b m j j t o

```

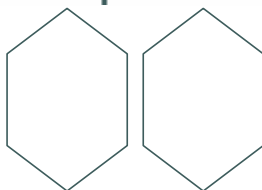
2. LUSTRO

Wpatruj się w środkowy punkt (lustro) i pisz/rysuj jednocześnie obiema rękoma litery/znaki odbite w lustrze, od środka ku brzegom.



3. SZEŚCIOKĄTY

Zastonięty kartką sześciokąt odstania się na 2-3 sekundy. Zapamiętana sekwencje liter trzeba nanieść na sąsiedni pusty sześciokąt.



(Ciąg dalszy ze strony 1)

one dla bogów niewidoczne. Wpadli więc na pomysł zorganizowania wyścigu. Ustalili, że wygra ten lud, którego łódź pierwsza przybije do Wyspy Trzech Cudów. Posejdon władca mórz zaproponował pomoc Błotnym Ludziom - rybakom. Słyszając to Hermes postanowił pomóc Żaglarzom. Podsunął im dobry pomysł. Żaglarze do swojej łodzi przymocowali drąg z rozwieszonym płótnem. Gdy wiatr zawiął łódź płynęła znacznie szybciej.

Wyścig zaczął się o poranku. Mieszkańcy Błotlandu jako ludzie morza byli pewni sukcesu. Ich łódź szybko wysunęła się na prowadzenie. Byli dobrymi wioślarzami, a dodatkowo pomagał im Posejdon. Jednak po chwili do akcji wkroczył Hermes. Powiał silnym wiatrem. Łódź Żaglarzy ruszyła ślizgiem przez wzburzone morze. Dzięki fortelowi z płótnem Żaglarze wygrali wyścig i zdobyli władzę nad wyspą. Od tego czasu pływanie łodzią z płótnem stało się dyscypliną zwaną żeglarstwem.

Michał Antoniuk

**W trzęsawisku trzeszczą trzciny,
Trzmiel trze w Trzciance trzy trzmieliny
A trzy byczki znad Trzebyczki
Z trzaskiem trzepia trzy trzewiczki**

KARATE

Dawno, dawno temu, gdy Cesarstwo Rzymskie podbiło prawie całą Galię, żył w jednej z wiosek należącej jeszcze do Imperium człowiek imieniem Karatus.

Pewnego razu, gdy pracował na polu, ukazał mu się bóg wojny Ares. Powiedział mu, że wkrótce Rzymianie zaatakują jego rodzinną wieś i znikną.

- Co tu robisz? - myślał Karatus - Broni nie mamy, a większością mieszkańców są kobiety i dzieci. Zebrał wszystkich mężczyzn i opowiedział im o odwiedzinach Aresa. Większość nie uwierzyła w jego dziwną opowieść. Jednak ci, którzy mu zaufali, zaczęli się zastanawiać nad sposobem pokonania wroga. Ponieważ byli bezbronni, mogli

liczyć jedynie na sprawność własnych rąk i nóg. Odtąd, zamiast pracować na polu, ćwiczyli od świtu do zmroku. Jednak Rzymianie ciągle nie atakowali. Aż pewnego dnia, strażnik przy bramie zawołał: "Rzymianie! Rzymianie!" Rzeczywiście żołnierze uzbrojeni po zęby nacierali na wioskę. Wszyscy ci, którzy wcześniej nie uwierzyli Karatusowi, ukryli się w piwnicach swoich domów.

Rzymianie pewni zwycięstwa wtargnęli do wioski. Zdziwił ich widok mieszkańców, którzy nie uciekali w popłochu, lecz stali nieruchomo. Stwierdziwszy, iż wieśniacy nie mają bronii, żołnierze przypuścili atak. Wtedy z gromady wyszedł Karatus i dziwnym gestem dał pozostałym sygnał do walki. Wieśniacy odpowiedzieli na jego zawołanie i z niewypowiedzianą szybkością ruszyli do przodu. Rzymianie nie zdążyli nawet wyjąć mieczy ani napiąć cięciw. Mieszkańcy wioski precyzyjnymi ruchami rąk i nóg powalili wojsko na ziemię. Po chwili wzięli ich do niewoli. Odtąd Rzymianie z daleka omijali tę wioskę, a Karatus wciąż szkolił następne oddziały.

Po wielu latach styl walki wymyślony przez dzielnego Karatusa zyskał uznanie w całej Europie i w świecie. Dzisiaj "karate" jest dyscypliną sportu uprawianą przez wielu ludzi.

**Wpadnij tu do nas
koniecznie**

Szkoła Podstawowa nr 2 w Piastowie

Biblioteka szkolna
Al. Krakowska 20
05-820 Piastów

tel. 723 65 53
awil@op.pl

Redakcja:
Ewa Wilowska, Kamila Wolińska

Non scholae, sed vitae discimus