

WRZUĆ TRÓJKĘ!



GAZETA SP NR 3 IM. JANA PAWŁA II W SKOCZOWIE

NR 67/2022

numer o grach

Drodzy Czytelnicy!

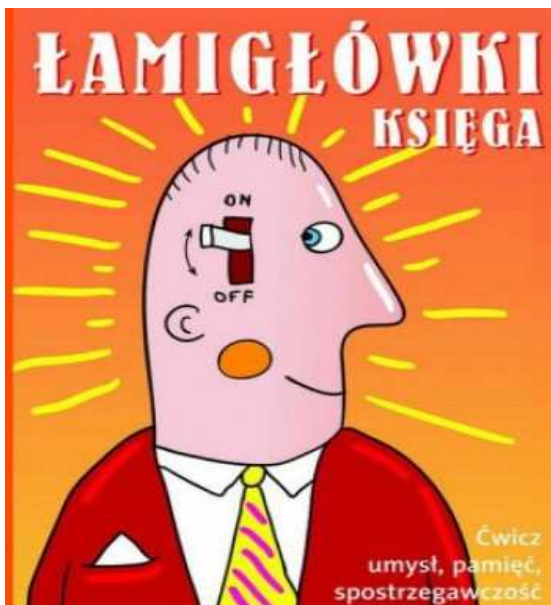
Oddajemy w Wasze ręce numer gazety poświęcony grom i tamigtówkom.

29 stycznia w kalendarzu świąt nietypowych pojawia się Dzień Składanki i Łamigtówki. Wszyscy doskonale wiemy, że uczą one logicznego myślenia, rozwijają kreatywność oraz wyobraźnię.

Tego samego dnia przypada też Międzynarodowy Dzień Puzzle, którego celem jest zwrócenie uwagi na ich pozytywny wpływ na nasz mózg. Puzzle świetnie rozwijają koncentrację oraz stymulują obszary odpowiedzialne za logiczne myślenie.

Zachęcamy Wszystkich do spędzania czasu z zagadkami logicznymi oraz naszą gazetą szkolną. Życzymy przyjemnej lektury i czekamy na wszelkie sugestie z Waszej strony.

Redakcja



Łamigtówki, układanki, puzzle...

Ale po co?

Wykonywanie układanek, rozwiązywanie tamigtówek jest korzystne – tak twierdzą eksperci medyczni na całym świecie. Ćwiczą bowiem mózg na wiele sposobów, dzięki czemu jesteśmy zdrowsi i szczęśliwsi.

Korzyści obejmują koordynację ręka-oko, gdy na przykład szukamy elementów puzzle pasujących do tworzonych obrazu. Im więcej układanek, tym lepiej. To jak każda forma treningu.

Zabawy logiczne dają poczucie spełnienia, co może nam pomóc w wielu innych aspektach życia. Gdy układamy puzzle, możemy podświadomie zastanowić się nad innymi wyzwaniami. Wykonanie układanki jest więc przydatne w rozwiązywaniu złożonych problemów. Trudności i zagadki będą wydawać się prostsze do rozwikłania, ponieważ umysł zostanie

od nich oderwany i skoncentrowany na ukończeniu tamigtówki.

Na szczęście nie ma limitu wieku dla tych korzyści. Nigdy nie jesteśmy za starzy lub za młodzi, aby cieszyć się zabawą i wartościami płynącymi z układania puzzli czy poradzenia sobie z logicznymi tamigtówkami.

Ale najlepsze w układankach jest to, że są stuprocentowo bezpieczne. 😊 Wszystko, czego potrzebujemy, to stół, trochę czasu i chęć. Kluczem jest jednak zrobienie czegoś lepiej lub szybciej – nieustanne doskonalenie i świetna zabawa.

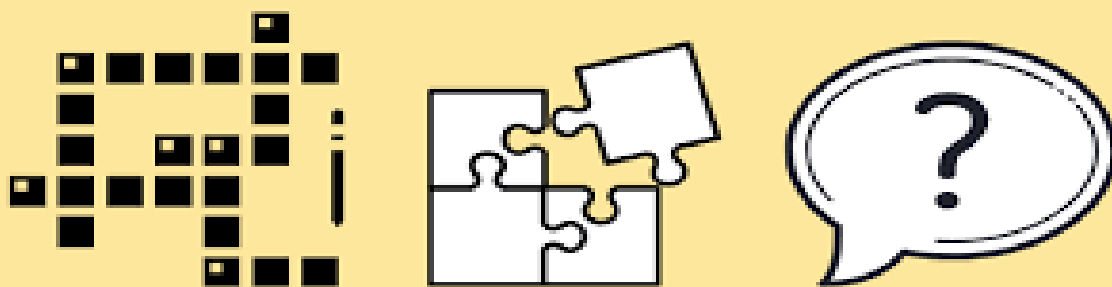
Liczne badania wykazały, że dzieci, które bawią się puzzlami we wczesnym wieku, rozwijają umiejętności przestrzenne. Zatem nauka o geometrycznych kształtach poprzez tamigtówki i gry jest nie tylko zabawą, ale też wydajnym sposobem edukacji.

Zagadki czynią cuda: poprawiają pamięć, chemię mózgu, usposobienie i kreatywność. A zatem – do dzieła! 😊

opracowała Redakcja

Wybitne umysły, nietuzinkowi ludzie, po prostu... geniusze!

- ✓ Albert Einstein - twórca teorii względności przyczynił się do ogromnego rozwoju fizyki kwantowej i nauk ścisłych - docenia się także jego duży wkład w filozofię nauki, którą zainteresowanie podkreślał przez całe życie. Zdobył Nagrodę Nobla w 1955 roku.
- ✓ Leonardo da Vinci - artysta, innowator i wynalazca, którego spojrzenie na świat znacznie wyprzedzało jemu współczesnych. „Człowiek renesansu” był postacią równie fascynującą, co jego twórczość i dokonania. Dał ludzkości nie tylko „Mona Lisę”, „Ostatnią wieczerzę” oraz „Człowieka witrubiańskiego”, ale także pierwsze koncepcje helikoptera i czołgu. Sprawnie poruszał się w obszarach sztuki, architektury, filozofii, matematyki, biologii oraz anatomii.



Łamigtówki, zagadki, quizy

- ✓ Nikola Tesla - zapomniany geniusz, postać tajemnicza i fascynująca. „Zelektryzował świat”, miał na swoim koncie prawie 300 patentów, które chroniły ponad 100 wynalazków w 26 krajach. Mowa o: elektrowni wodnej, baterii słonecznej oraz całej gamie zdalnie sterowanych urządzeń o różnym przeznaczeniu. Był wynalazcą i przedsiębiorcą, który stoczył „wojnę biznesową” - start się z innym gigantem i ulubieńcem amerykańskiej publiki, Tomaszem Edisonem. Efektem tej wojny była sprawna elektryfikacja dużej części Stanów Zjednoczonych oraz upowszechnienie użycia prądu zmiennego.
- ✓ Elon Musk - geniusz, wizjoner i kapryśny szef. Postać kontrowersyjna, podobnie jak inni wielcy innowatorzy naszej cywilizacji, z Markiem Zuckerbergiem i Steve'em Jobsem na czele. Jednak produkty, usługi i marki, które z sukcesem wprowadził do codziennego życia milionów ludzi na całym świecie, dowodzą niesamowitych zdolności przewidywania, umiejętności analitycznych i zwykłej smykanki do biznesu. Zaczynał od PayPal, od lat jednej z najpopularniejszych form

internetowych płatności bezgotówkowych, operujące w ponad 190 krajach i 23 walutach. Elektryczne samochody Tesla - jego kolejny wynalazek - w krótkim czasie stały się realną alternatywą dla paliwożernych, klasycznych samochodów.

wyszukana Redakcja

Spójrz na obrazek i odpowiedz na pytania. 😊



- Ilu turystów mieszka na campingu?
- Kiedy przyjechali: dziś czy parę dni temu?
- Jak tu dotarli? (środek transportu)
- Czy daleko jest od campingu do najbliższego miasta/wsi?
- Skąd wieje wiatr: z północy czy z południa?
- Jaka teraz jest pora dnia?

Odpowiedzi: 4 turystów przytyły kajakami parę dni temu. Są niedaleko wsi, wiatr wieje z południa i jest poranek.

Zastanów się i odpowiedz. ☺

- ❖ W nocnej ciszy
towi myszy.
- ❖ Ten śniegowy panicz,
garnek ma na głowie.
W miejscu nosa marchew,
ulepił go człowiek!
- ❖ Dobre ma zwyczaje,
ludziom mleko daje.
- ❖ Za ladą sklepową
sprzeda to i owo.
- ❖ Jaką porę roku mamy,
gdy za morzem są bociany?
- ❖ Kot ogromny, przegowany.
Bywa w cyrku – tresowany.
- ❖ Nieraz w bajkach widziałem
i zwiedzałem go w snach,
ale prawdę Ci powiem:
częściej widzę go w drzwiach.
- ❖ Lubię ciepło, lubię słońce,
gdy w doniczce siedzę.
I mam bardzo ostre kolce,
choć nie jestem jeżem.
- ❖ Gdy ją obieramy,
teżki ocieramy.
- ❖ O szyby dzwoni,
gdy chmura tży roni.
- ❖ Co brzmi w trzcinnie
w Szczebrzeszynie?
- ❖ Co za białe piórka
sypie zimą chmurka?
- ❖ W nim rosną drzewa,
w nim ptaki śpiewają.
W nim małe i duże
zwierzęta mieszkają.
- ❖ Choć zniosta ją bura kurka,
wygląda tak jak laurka.
Tkwi w wielkanocnym koszyku,
święconce dodając szyku.
- ❖ Jaki sprzęt na sznurze
– mruczący, nieduży,
choć wszystko czyści,
sam się w środku kurzy?
- ❖ Na górze – drewniane ramie,
na dole – gęsta czupryna.
Znikają z podłogi śmieci,
gdy taniec rozpoczyna.
- ❖ Ma bęben, lecz grać nie pozwoli,
ma węża, co nie chce Cię gryźć.
Łyka proszki, choć głowa nie boli,
wyprać wszystko potrafi na błysk.
- ❖ Stoi w kuchni szafka,
ten kto jej używa,
wie, że jest przydatna,
bo wszystko pozmywa.
- ❖ Pióra biało-czarne,
buciki czerwone;
uciekają przed nim żabki
bardzo przestraszone.
- ❖ Wiosną do nas przyleciata
ta ptaszyna czarna, mata.
Murować się nie uczyła,
ale gniazdko ulepita.
- ❖ Już po lesie kuka,
gniazdka sobie szuka.
Jak znajdzie, podrzuca jaja,
niech inni je wygrzewają.
- ❖ Śpiewa wysoko
piosenki do stonka,
głos ma podobny
do drżenia dzwonka.
- ❖ Okrągła głowa zielona.
- ❖ Co jesienią z dębu spada?
Co ze smakiem dzik zajada?
- ❖ Z waty bywa, z puchu bywa,
w nocy do snu nas okrywa.

wyszukata Malwina Dzierbanowicz

A teraz pora na trudniejsze tamigtówki.
Przypomnijcie sobie spotkanie Bilba
Bagginsa z Gollumem. Pamiętacie te
zagadki autorstwa J.R.R. Tolkiena?

- „Korzeni nie widziato niczyje oko,
a przecież to coś sięga bardzo wysoko,
od drzew wybujato wspanialej,
choć nie rośnie wcale.”
- „Nie ma skrzydeł, a trzepocze,
nie ma ust, a mamrocze,
nie ma nóg, a płasa,
nie ma zębów, a kąsa.”
- „Nie można tego zobaczyć ani
dotknąć palcami,
nie można wyczuć węchem ani
usłyszeć uszami;
jest pod górami, jest nad gwiazdami,
pustej jaskini nie omija,
po nas zostanie, byto przed nami,
życie gasi, a śmiech zabija.”
- „Nie oddycha, a żyje,
nie pragnie, a wciąż pije.”
- „W czerwonej stajni trzydzieści
białych koni
Ktapie, tupie, a czasem ze strachu
dzwoni.”
- „Coś, przed czym w świecie nic nie
uciecze,
co gnje żelazo, przegryza miecze,
pożera ptaki, zwierzęta, ziele,
najtwardszy kamień na mąkę miele,
królów nie szczędzi, rozwała mury,
poniża nawet najwyższe góry.”



Poprawne odpowiedzi: góra, wiatr, ciemność, ryba,
zęby, czas.

Czy gry komputerowe
czegoś uczą?

Czy gry komputerowe naprawdę niczego nas nie uczą? To pytanie zadaje sobie wielu z nas. Jednak odpowiedź może być zaskakująca. Pokażemy Wam, jak wiele umiejętności potrafimy rozwinać grając w te gry.

W jaki sposób gry nas czegoś uczą?
Zacznijmy od kreatywności.

Kreatywność to umiejętność tworzenia nowych rzeczy, nawet w taty sposób. Gra Minecraft daje wiele możliwości tworzenia, zaczynając od prostych budowli z sześcianów, a kończąc na niesamowitych projektach, np. odtworzeniu mapy świata, nad czym ciągle trwają prace.

Natomiast refleks rozwijamy wtedy, gdy szybko zmieniające się obrazy na ekranie wymagają od nas natychmiastowej reakcji. Grą, która szczególnie rozwija tę umiejętność, jest Osu! W rytm muzyki trzeba szybkimi ruchami ręki, przy koordynacji wzrokowo-ruchowej, kliknąć w dobry element.

Znajomość języka obcego można rozwijać w prawie wszystkich grach. Wystarczy w ustawieniach zmienić język na ten, którego chcemy się uczyć. Również w grach zespołowych, tzw. multiplayer, wzbogacamy słownictwo poprzez rozmowę z różnymi osobami innej narodowości.

Cierpliwość: rozwijamy np. w grze CS:GO, gdy musimy czekać na swojego przeciwnika.

Zagadnienia z dziedziny astronomii, biologii czy fizyki poznajemy m.in. w grze Universe sandbox (o przestrzeni kosmicznej). Możemy improwizować, wymyślać różne sytuacje, chociażby zmiany klimatyczne na Ziemi po uderzeniu asteroidy.

Gry zręcznościowe poprawiają refleks, uczą kreatywności i cierpliwości, zachęcają do nauki języka obcego. Jednak nie należy spędzać zbyt dużo czasu przed komputerem, ponieważ w nadmiarze niszcza wzrok i pogarszają relacje z bliskimi...

*opracowali Bartosz Gonera
i Aleksander Jaworski*

O grach komputerowych jeszcze więcej...

Gry komputerowe zostały wymyślone do celów rozrywkowych i edukacyjnych (rozrywki interaktywnej). Zazwyczaj wymagają od gracza pokonywania wyzwań wyznaczonych



przez jej twórców.

Nie wszyscy wiedzą, że gry komputerowe wywodzą się z gier planszowych, towarzyskich, fabularnych oraz różnych dyscyplin sportowych. Początki elektronicznego oprogramowania przeznaczonego do celów rozrywkowych wiązać należy z prototypami konstruowanymi na amerykańskich uczelniach.

Początek gier komputerowych może być datowany na rok 1947 – wtedy wynaleziono analogowy symulator pocisku rakietowego. Do masowego obiegu weszły za sprawą amerykańskiego produktu Pong autorstwa Atari, jak również dzięki pojawieniu się automatów do gry oraz pierwszych konsol.

Podstawową cechą gry komputerowej, jak również innych form zabawy, jest cel, który wyznaczany jest przez jej twórców lub odbiorcę (gracza). Na drodze gracz napotyka wyzwania, które musi pokonać, a sama rozrywka jest uatrakcyjniona przez formę audiowizualną. Kluczową kwestią dotyczącą gier komputerowych jest ich interaktywność – gracz wykazuje osobiste zaangażowanie w wydarzenia na ekranie

i może mieć wpływ na ich przebieg.

Gry komputerowe powstały przede wszystkim dla zaspokojenia ludzkiej potrzeby, jaką jest zabawa, rywalizując z innymi formami rozrywki – grami planszowymi i towarzyskimi. Fakt ich rozprzestrzeniania związany jest z potrzebą odprężenia. Poza funkcjami rozrywkowymi gry komputerowe spełniają także funkcję dydaktyczną – ze względu na swoją specyfikę (emocjonalne zaangażowanie gracza) i walory edukacyjne.

Wpływ gier komputerowych na psychikę graczy wzbudza kontrowersje wśród naukowców. Najczęściej przedstawiane przez nich zarzuty to pobudzanie agresywności i emocjonalności w odbiorcach, oderwanie od rzeczywistości, skłonności do uzależnienia.

Gry komputerowe mogą jednak wspomagać rozwój człowieka. Doskonają one zdolności manualne przydatne w karierze zawodowej, ćwiczą szybsze podejmowanie decyzji w prawdziwym życiu. Niektóre gry są wykorzystywane także w celach terapeutycznych, na przykład do zwalczania depresji. Dzieła interaktywnej rozrywki mogą też służyć do ćwiczenia zdolności logicznego myślenia i wnioskowania, a także rozwiązywania problemów metodą prób i błędów. (Prowadzone są badania nad korzystnym wpływem gier komputerowych w depresji, zespole stresu pourazowego, wczesnym

otępieniu, chorobie Parkinsona, chorobie Alzheimera i stwardnieniu rozsianym.)

Czerpią z różnych rodzajów mediów: książek, komiksów czy filmów, przetwarzając tym samym kulturę masową.



Gry komputerowe

Na początku: Gram, bo nie mam co robić w wolnych chwilach - Później nie mam wolnych chwil bo gram.

Stanowią także dziedzinę sportu, wykorzystującą możliwości rozrywki wieloosobowej do zawodowego współzawodnictwa między graczami, poszczególne gry stanowią wtedy oddzielne konkurencje sportowe. Sport elektroniczny stał się głośny za sprawą zawodów World Cyber Games, organizowanych od 1998 roku.

opracowała Redakcja

Czy puzzle to sposób na szczęście?

Aby zdystansować się od codziennych obowiązków, wiele osób szuka zajęcia, które zmieni ich nastawienie i pomoże oderwać się od rzeczywistości. Pod tym względem tamigtówki stanowią odpowiednie rozwiązanie, aby wreszcie odpocząć po ciężkim dniu pracy. Drewniane puzzle, krzyżówki, układanki wyglądają całkiem prosto, ale niosą wiele zabawy i mnóstwo zagadek. Ćwiczą mózg, poprawiają inteligencję, posiadają walory edukacyjne, dostarczają też przyjemnych emocji. Takie porządkowanie w stosie „chaosu” może być niesamowicie uspokajające i relaksujące. To możliwość bycia całkowicie ze sobą, zatracenia się w pewnym stopniu w poszukiwaniu, znajdowaniu i taczaniu się oraz dostrzeganie, że w trakcie tego procesu powstaje coś, co fascynuje nie tylko nas.

Nie tylko fani tamigtówek twierdzą, że puzzle sprawiają radość. Udowodniono również naukowo, że układanki są gwarancją dobrego nastroju – i to na

wiele sposobów. Istnieje mnóstwo wciągających i podchwytliwych zagadek ćwiczących spostrzegawczość, umiejętność skupienia uwagi i myślenie logiczne, a przede wszystkim gwarantujących świetną, twórczą zabawę!

Psychologia zna jeszcze kilka powodów, dla których zagadki są tak fascynujące: mamy zadanie do wykonania, ale nie wiemy, jak długo to potrwa i czy zadziata od razu. To główny motyw tamigtówki. Osiąganie celów, które sobie wyznaczyliśmy, zwiększa naszą pewność siebie oraz tworzy wewnętrzną równowagę i zadowolenie. I kto wie – może cała tajemnica szczęścia tkwi w układance?...

Gry planszowe i karciane to doskonała



forma spędzania wolnego czasu wspólnie z rodziną czy z przyjaciółmi. Tego typu

rozrywka zapewnia zabawę i może być także doskonałą formą edukacji.

opracowała Redakcja

Ciekawostki o puzzlach:

- ❖ Największe puzzle mają 24 000 elementów i ważą ponad 10 kilogramów. Każdy ułożony poprawnie puzzel to kilka kroków. Przy pracy nad układanką można więc odbyć naprawdę długi spacer. ☺
- ❖ Czasami zdarza się, że jakiś element się zagubi. Wówczas przeszukiwany jest cały dom, bo takie maleństwo trudno znaleźć. Kiedyś okazało się, że zaginione fragmenty przyczepiły się do rękawa i wraz z ubraniem wisiaty w szafie... A Wam przytrafiło się coś dziwnego w czasie zabawy? ☺
- ❖ Puzzlowo spędzany czas zaowocował wpisaniem rodziny Penkatów ze Skoczowa (!) do Księgi Polskich Rekordów i Osobliwości. Łączna liczba elementów ułożonych przez nich sięga ponad 100 000 elementów! Żeby zrozumieć, jak to dużo, zróbmy szybkie obliczenie: przyjmując, że jeden puzzel ma szerokość 1,5 cm, a puzzli jest 100 000, to gdy ułożymy je jeden obok drugiego, powstanie linia o długości 1,5 kilometra!
- ❖ Tropem rodziny Penkatów podążyli inni mieszkańcy Skoczowa. Młodziż postanowiła zabawić się we wspólne układanie puzzli. Dwadzieścia osób pracowało nad ułożeniem 18 240 elementów. Ich obraz to cztery widoki przedstawiające Nowy Jork, Singapur, San Francisco i Sydney. Inauguracja zabawy nastąpiła 11 listopada 2006 roku. Puzzle układano częściami, każde miasto osobno, po kolei. Obraz o wymiarach 1,92 x 2,76 m powstawał 80 dni.
- ❖ Pierwsze puzzle powstały około roku 1763, a ich wynalazcą był John Spilsbury. Ten londyński grawer i kartograf zauważył problemy, jakie mają dzieci z przyswajaniem geografii. Postanowił utatwić im naukę i swoje mapy naklejał na cienkie mahoniowe deski. Następnym krokiem było pocięcie całości wzdłuż granic państw. Podzielony obraz stał się bardzo popularny w ówczesnej Anglii - tak właśnie powstały puzzle. Szybko zaczęto też produkcję dla osób starszych.
- ❖ Popularność puzzli zwiększyła się wraz z zastosowaniem pił włościcowych, które pozwalały na wycinanie drobniejszych elementów. Zmianom ulegać zaczął kształt puzzli. Utrudnieniem było zastąpienie cięcia po linii konturów obrazka cięciem według innego, nieznanego graczowi wzoru. Wystarczyło, żeby wzór ten nie był elementem obrazka, a stopień trudności wzrastał wielokrotnie, bowiem ludzki mózg inaczej interpretuje zarysy znane niż dowolne kształty. Na początku XIX wieku nastąpiło maszynowe

wykrawanie elementów. Koszty produkcji znacznie zmalały, a popularność wzrosła. Tak jest do dziś.

wyszukał Alan Ignatiuk

Malwina Dzierbanowicz przeprowadziła krótki wywiad z panią Sylwią Kwas - mitośniczką układania puzzli.

Od jak dawna układa Pani puzzle?

Zaczęłam układać dopiero z moją córką, gdy była młodsza. Wtedy mnie to zainteresowało.

Jaki jest Pani ulubiony wzór?

Najbardziej lubię reprodukcje obrazów znanych malarzy i krajobrazy.

Ile elementów najczęściej Pani układa?

Najchętniej wybieram puzzle składające się z 500 lub 1000 elementów.

Czy był jakiś obraz, którego Pani nie utożyła?

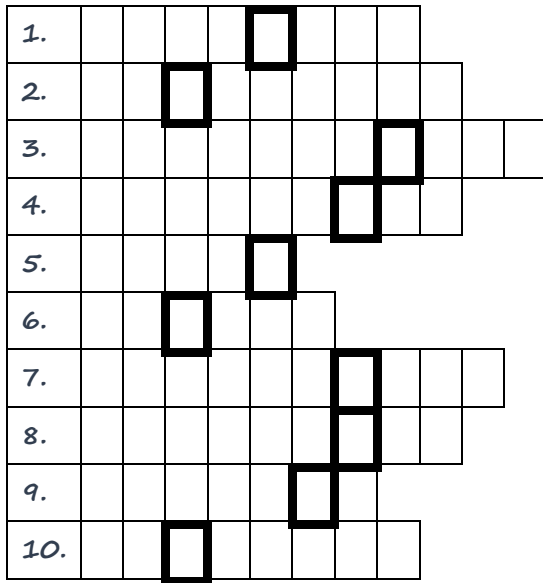
Zniechęciłam się kiedyś, gdy układałam reprodukcję „Mona Lisy” Leonarda da Vinci składającą się z 1000 elementów i zabrakło jednego puzzla.

Jak długo układa Pani jeden zestaw?

Najczęściej układam puzzle podczas „spaceru” po domu, dokładam elementy, robiąc przy okazji inne rzeczy. Najkrócej trwa około czterech dni.

Dziękuję za rozmowę i życzę powodzenia w kolejnych układankach. ☺





1. Gra planszowa, w której inwestujesz w nieruchomości.
2. Gra towarzyska, w której drużyny rywalizujące ze sobą odgadują hasła – rysowane lub pokazywane.
3. Zabawa słowna polegająca na odnajdywaniu i wykreślaniu słów ukrytych w diagramach.
4. Łamigłówka manualna, do rozwiązania której potrzebne jest odpowiednie ułożenie elementów.
5. Zagadka słowna składająca się z rysunków, liter i znaków, z których powstaje rozwiązanie.
6. Uktadanie obrazka z matych elementów o charakterystycznych kształtach pasujących do siebie.
7. Zadanie wymagające logicznego myślenia.
8. Właśnie ją rozwiązujesz.
9. Zadanie polegające na znalezieniu odpowiedniego

rozwiązania w oparciu o logiczne myślenie.

10. Gra planszowa znana pod inną nazwą „Cztowieku, nie irytuj się”.

Spośród osób, które do 10 lutego wyślą prawidłowe rozwiązanie krzyżówki na adres:

agnieszkakrysta@sp3.skoczow.pl,

zostanie wylosowany zwycięzca, na którego czeka stodka upominek.

Powodzenia! 😊

Skład redakcji:

Malwina Dzierbanowicz

Bartosz Gonera

Aleksander Jaworski

Alan Ignatiuk

Opieka redakcyjna:

Agnieszka Krysta