

SCENARIUSZ GRY TERENOWEJ "DEPOZYTARIUSZE"

CELE GRY:

- przekazywanie wiedzy na temat niematerialnego dziedzictwa kulturowego Polski i Litwy;
- zachęcanie do pogłębiania wiedzy, zwiększanie świadomości społecznej i rozwijanie w lokalnych społecznościach motywacji do zainteresowania się i kultywowania tradycji związanych z lokalnym, krajowym i międzynarodowym dziedzictwem kulturowym.

CZAS GRY:

około 2 godzin

DŁUGOŚĆ PROPONOWANEJ TRASZY:

ok. 1 km

SKŁAD GRUPY:

5 osób w każdej grupie, grupy zgłoszone wcześniej lub dobierane przy punkcie startowym. Proponowana maksymalna liczba grup: 10 (50 uczestników gry).

Grupy przy punkcie startowym otrzymują teczkę z kartą gry, wykazem Miejsc Tradycji, regulaminem, czarno-białą mapą terenu z zaznaczonym punktem startowym. Teczki powinny być ponumerowane i opisane - każda grupa powinna wymyśleć swoją nazwę i zapisać ją na teczce i na karcie gry.

GRA TERENOWA "DEPOZYTARIUSZE"

ORGANIZACJA PUNKTÓW:

Przygotowano 10 Miejsc Tradycji. Uczestnicy otrzymują czarno – białą mapę terenu, podzieloną na 10 obszarów, z zaznaczonym punktem startowym (dla każdej grupy jest to inne Miejsce Tradycji). Każdy punkt jest obsługiwany przez 2 depozytariuszy, którzy przekazują informacje o danym elemencie tradycji, prezentują go, zlecają wykonanie zadania i sprawdzają jego poprawność. Za dobrze wykonane zadanie depozytariusze przekazują fragment mapy do kolejnego Miejsca Tradycji. Uczestnicy gry muszą zaliczać zadania według podanej kolejności na swojej mapie (aby uniknąć „zatorów” w Miejscach Tradycji, dla każdej grupy opracowany został inny schemat kolejności „zaliczanych” punktów.

**LIST POWITAŁNY
DLA OSÓB
UCZESTNICZĄCYCH
W GRZE:**

załączony poniżej:

ZAPRASZAMY WAS DO POSZERZENIA WSPÓLNOTY DEPOZYTARIUSZY* NIEMATERIALNEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO.

Dawno, dawno temu każdy region miał swoje obrzędy i zwyczaje. Ludzie pielęgnowali tradycje swoich przodków i przekazywali je z pokolenia na pokolenie. Dzięki temu świat był zróżnicowany i kolorowy. Pewnego strasznego dnia ludzkość nawiedził Duch Zapomnienia.

Swoim przybyciem roztoczył nad światem Mgłę Zapomnienia. Mgła spowiła całą Ziemię, a ludzie zapomnieli o swoich korzeniach i przestali kultywować odwieczne tradycje.

Wielokulturowe niegdyś społeczeństwo straciło swoją wielobarwność. Świat stał się monotony i przeraźliwie szary. Próby ocalenia świata przed Duchem Zapomnienia podjęli się depozytariusze niematerialnego dziedzictwa kulturowego z Polski i z Litwy.

Depozytariusze znaleźli portal ucieczki przed Zapomnieniem. Odkryli, że kultywowanie poszczególnych tradycji i obrzędów przywraca światu delikatny koloryt. Nie jest to jednak łatwe zadanie, ponieważ Duch Zapomnienia zamknął w najczarniejszej czeluści Trzy Najważniejsze Pigmenty, które jako jedyne są w stanie pokolorować rzeczywistość paletą wspaniałych barw. Tylko ostatni przedstawiciele wielobarwnego świata znają miejsce uwięzienia Pigmentów, ale nie potrafią wskazać go na czarno – białej mapie.

Zdobądźcie kolorowe fragmenty mapy, by uratować świat przed Zapomnieniem. Bądźcie jednak ostrożni, bo przebiegły Duch Zapomnienia chce, by świat pozostał szary. Wysłał więc na Ziemię Zapominaczy, którzy czasem podszywają się pod depozytariuszy i przeszkadzają w kultywowaniu tradycji.

Rozpoczynacie fascynującą przygodę, podczas której zmierzycie się ze wspaniałymi tradycjami kultywowanymi przez wspólnotę depozytariuszy z Polski i Litwy. Odwiedzając kolejno ich stanowiska, nie tylko poznacie ich tradycje, ale przede wszystkim podejmiecie walkę z Duchem Zapomnienia. Wykorzystajcie swoją intuicję, bądźcie zaradni, odważni i wykażcie się sprytem! Wszystkie drużyny poszerzą wspólnotę depozytariuszy ale tylko pierwsza drużyna, która zdobędzie wszystkie 10 fragmentów kolorowej mapy i dostarczy je do Przedstawicieli Wielobarwnego Świata, ma szansę uwolnić Pigmenty i przywrócić światu jego wielobarwną kulturowość.

* Depozytariusze dziedzictwa to członkowie wspólnoty, którzy podtrzymują daną tradycję – praktyki, wyobrażenia, przekazy, wiedzę i utożsamiają się z nią.

ZASADY GRY:

Gra rozpoczyna się o godz.W

Punkt startowy i rejestracji znajduje się

Na przemierzenie całej trasy i wykonanie wszystkich 10 zadań macie 2 godziny. Użyjcie swojej mapy i odnajdźcie na niej Miejsca Tradycji, w których czekają na Was depozytariusze niematerialnego dziedzictwa kulturowego, którzy zaproszą Was do wspólnej zabawy i przekażą Wam zadania. Wykonajcie je najlepiej jak tylko potraficie, a w zamian otrzymacie fragment kolorowej mapy, który pomoże Wam odnaleźć kolejne Miejsce Tradycji.

UWAGA!

W każdym Miejscu Tradycji znajdują się 2 osoby. Nikt jednak do końca nie wie, czy są to prawdziwi depozytariusze, czy też znajduje się wśród nich ukryty Zapominacz, który będzie chciał zniechęcić Was do wykonania zadania i uniemożliwić wydostanie się spod Mgły Zapomnienia. Wasza intuicja wskaże Wam rolę osób w Miejscach Tradycji. Jeśli prawidłowo wykonacie zadanie, Zapominacz przeistoczy się w prawdziwego depozytariusza. Wy otrzymacie fragment kolorowej mapy i przyczynicie się do pokonania Ducha Zapomnienia.

Gra odbywa się w systemie liniowym – zaliczacie zadania po kolei, zgodnie z kolejnością w Waszej Karcie Gry. Pamiętajcie, że stanowicie zespół – poruszać się można tylko razem i tylko pieszo.

Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza zbierze wszystkie fragmenty kolorowej mapy i stawi się z nimi w punkcie startowym. Tam, po sprawdzeniu poprawności mapy, spotkacie ostatnich przedstawicieli wielobarwnego świata, którzy na kolorowej mapie wskażą Wam miejsce ukrycia Pigmentów.

OPIS PUNKTÓW KONTROLNYCH:

1. JĘZYK ESPERANTO

Wprowadzenie:

Bonan matenon. Mia nomo estas... (Dzień dobry, mam na imię...)

Saluton. Mia nomo estas... (Cześć, mam na imię...)

Esperanto to najśłynniejszy sztucznie stworzony język, który został stworzony ponad sto lat temu w Polsce, przez polskiego lekarza Ludwika Lejzera Zamenhofa. Sformułował podstawy tego języka i do końca życia angażował się w jego popularyzację na całym świecie. Mieszkał w Białymstoku. Zdobył on większą popularność niż jakikolwiek inny sztuczny język i nadal przyciąga chętnych do nauki.

Zamenhof opanował wcześniej aż 13 innych języków, co miało ogromny wpływ na kształt tego, który sam stworzył. Podstawy esperanto zostały w znacznym stopniu opierały się na łacinie. Wielu esperantystów twierdzi, że z uwagi na jego prostą gramatykę, słownictwo zbliżone do łaciny i fonetyczną pisownię, esperanto można się nauczyć znacznie szybciej niż jakiegokolwiek innego języka. Według szacunków esperanto władają obecnie przynajmniej 2 miliony ludzi na całym świecie.

Zadania:

- A. Nauczcie się i przeczytajcie przed depozytariuszami tekst w języku esperanto.
- B. Przepiszcie wybrane przysłowie w języku esperanto na torbie i ładnie ją ozdóbcie.

2. BARBÓRKA

Wprowadzenie:

Barbórka to Dzień Górnika. W Polsce święto to obchodzone jest 4 grudnia, w dniu świętej Barbary, która jest patronką górników, dobrej śmierci i trudnej pracy. Zgodnie z tradycją, Barbórce towarzyszą huczne obchody, na teren, na których mieszkają i pracują górnicy. Wówczas można zobaczyć górników w paradnych strojach – mundurach i specjalnych czapkach, zwanych czako, z dwoma narzędziami-symbolami branży: pyrlikiem i żeloskiem, skrzyżowanymi na czapce. Czapki górnicze mają również pióropusz.

Zadanie:

Wykonajcie 1 czapkę górniczą czako wg. naszych wskazówek.



OPIS PUNKTÓW KONTROLNYCH:



3. WZÓR OPOLSKI

Wprowadzenie:



„Wzór opolski”, to kolorowe, kwiatowe i ludowe motywy zdobnicze wykorzystywane do dekorowania głównie porcelany, lecz także pojawiające się na przedmiotach codziennego użytku.

Na Opolszczyźnie od dawna była pielęgnowana sztuka zdobienia wielkanocnych jajek. Na początku lat 60 przy okazji organizowanego konkursu pisanek – postanowiono przenieść wzornictwo na trwalszy materiał - porcelanę i dotrzeć z nim do szerszego kręgu odbiorców. Rozpoczęto malowanie wzorów na białym lub kolorowym tle, używając do tego stalówki.

Dziś wzór opolski poznamy po charakterystycznym układzie bukietów kwiatowych z elementami roślinnymi. Kwiaty oraz ornamenty rozmieszczane są w symetryczny układ - bukiety. Obecnie do zdobienia porcelany używa się 9 kolorów (czarny do konturu, zielony, czerwony, ciemny i jasny niebieski, pomarańczowy, fioletowy, żółty oraz biały).

Zadania:

Pokolorujcie talerzyki inspirując się wydrukowanymi przykładami wzoru opolskiego.

4. PRZYWOŁÓWKI DYNGUSOWE

Wprowadzenie (po wcześniejszej prezentacji przywołówek):

Przywołówki dyngusowe związane są z obchodami Świąt Wielkanocnych na Kujawach. Powszechne były do II wojny światowej, Zwyczaj polegał na tym, że w Niedzielę Wielkanocną młodzi mężczyźni z dachu lub wysokiego drzewa wywoływali imiona dziewcząt, posługując się tradycyjną formułą i ogłaszali, ile wody dla każdej z nich przeznaczają. Na końcu dodawali imię i nazwisko tego, który nazajutrz przyjdzie do wywołanej dziewczyny z dyngusem.

Przywołówki do dziś organizowane są tylko w jednym miejscu, w Szymborzu. Zajmują się tym członkowie Stowarzyszenia Klubu Kawalerskiego, który powstał w 1833 roku.

Zadanie:

Ułóżcie wiersz na jedną dziewczynę z waszej grupy i zaprezentować na „wieży”. Każdy wiersz musi się składać z następujących części:

- prezentacja dziewczyny np. u Pana Lewandowskiego znajduje się ładne dziewczę...
- jej pochlebna ocena, np. ładna, urodna dziewczyna bogabojąca, ale szczęścia pragnąca
- zapowiedź, ile wody będzie na nią wylane, np.: Potrzebna szklanka wody dla jej urody.

OPIS PUNKTÓW KONTROLNYCH:

5. KRAKOWIAK

Wprowadzenie:

Krakowiak jest jednym z 5 tańców narodowych. Jest to żywy i popularny Polski taniec ludowy z okolic Krakowa. Nazwa tańca pochodzi z XVII w. i odnosiła się do grupy tańców posiadające własne lokalne nazwy: mijany, dreptany, ściągany i przebiegany. Na początku XIX w. taniec ten stał się popularny w muzyce scenicznej i instrumentalnej.

Zadanie:

Waszym zadaniem będzie zatańczyć krakowiaka. Nauczymy was pięciu prostych kroków: marsz z akcentami, cwał krakowski, krok akcentowany z obrotami, „kulawy”, „krzesany”. Musicie zatańczyć układ z wykorzystaniem minimum trzech tych kroków.

6. WISZĄCE SADY

Wprowadzenie:

Litewska tradycja wyplatania słomianych ozdób, zwanych wiszącymi sadami została wpisana na Listę Reprezentatywną Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego Ludzkości UNESCO. Ozdoby te od wieków mają znaczenie nie tylko dekoracyjne, Sady zawieszano się nad kołyską dziecka, nad stołami uczy weselnej albo po prostu pod sufitem w najważniejszym miejscu chłopskiej chaty, co miało zapewnić szczęście, płodność i harmonię w rodzinie.

Zadanie:

Wykonajcie w grupie jedną ozdobę ze słomy według pokazanego wzoru.



OPIS PUNKTÓW KONTROLNYCH:

7. SUTARTINĖS

Wprowadzenie:

Sutartinės, czyli litewskie pieśni polifoniczne, to forma muzyki, wykonywanej przez kobiety w północno-wschodnim regionie Litwy. Pieśni mają proste melodie, oparte na kilku tonach i złożone z dwóch odrębnych części: tekstu głównego oraz refrenu, w którym mogą się pojawiać słowa wymyślane na poczekaniu. Mężczyźni tworzą wersję instrumentalną na piszczałkach, rogach, długich drewnianych trąbach, fujarkach. Teksty pieśni dotyczą wielu tematów: wydarzeń rodzinnych i historycznych, życia codziennego i czasu świętowania. Sutartinės wykonywane jest z uroczystych okazji, a także podczas świąt, koncertów i spotkań towarzyskich. Sutartines znajdują się na reprezentatywnej liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego ludzkości.

Zadanie:

Posłuchacie Sutartinės „Dolijute, dolija” w naszym wykonaniu i spróbujcie zaśpiewać ją sami.

8. ŚWIECE Z WOSKU PSZCZELEGO

Wprowadzenie:

Litewska tradycja wyplatania słomianych ozdób, zwanych wiszącymi sadami została wpisana na Listę Reprezentatywną Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego Ludzkości UNESCO. Ozdoby te od wieków mają znaczenie nie tylko dekoracyjne, Sady zawieszano się nad kołyską dziecka, nad stołami uczyty weselnej albo po prostu pod sufitem w najważniejszym miejscu chłopskiej chaty, co miało zapewnić szczęście, płodność i harmonię w rodzinie.

Zadanie:

Wykonajcie w grupie jedną ozdobę ze słomy według pokazanego wzoru.



OPIS PUNKTÓW KONTROLNYCH:

9. POLKA LITEWSKA

Wprowadzenie:

Taniec ludowy jest nieodłączną częścią litewskich festiwali. Tańce takie jak "Suktinis" czy "Polka" są integralnym elementem tych uroczystości. Największym Festiwalem, organizowanym wraz z Łotwą i Estonią, jest organizowany co 4 lata na Litwie Festiwal pieśni i tańca Bałtyku. Kilkudniowe uroczystości gromadzą ok. 40 tysięcy śpiewaków i tancerzy, którzy należą w większości do amatorskich chórów i grup tanecznych. Festiwal jest wpisany na reprezentatywną listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego ludzkości.

Zadanie:

Waszym zadaniem będzie zatańczyć Polkę według układu, który Wam zaprezentujemy.

10. SZTUKA RZEźBIENIA KRZYŻY I ICH SYMBOLIKA

Wprowadzenie:

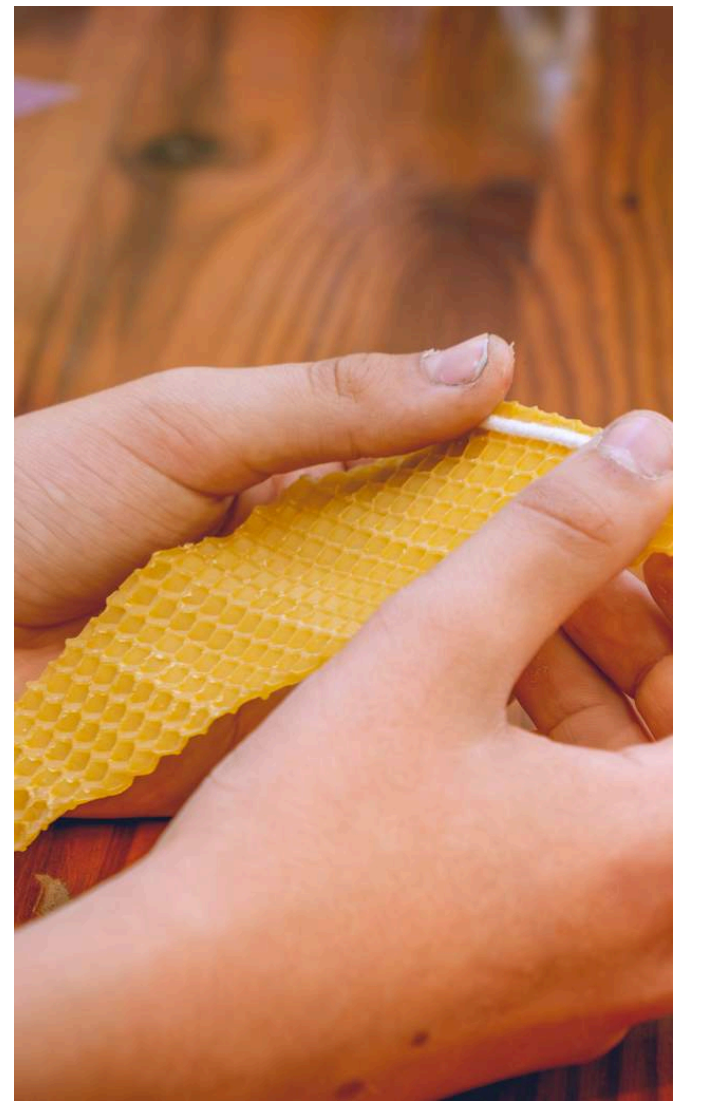
Dla Litwinów sztuka rzeźbienia krzyży jest elementem ponad 400-letniej tradycji, powszechnej w całym kraju, podobnie jak święcenie tych krzyży i związane z nimi obrzędy. Nawiązują one do katolickich uroczystości religijnych oraz innych pradawnych świąt. Poświęcenie krzyża przez kapłana czyniło go na zawsze przedmiotem świętym. Wykonywane z drewna dębowego, mają od 1 do 5 metrów wysokości i często są rzeźbione w kwiatowe lub geometryczne wzory, czasami zdobione małymi posążkami oraz zwieńczone małym daszkiem. Tradycja ta znajduje się na reprezentatywnej liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego ludzkości.

Zadanie:

Narysuj projekt własnego krzyża w oparciu o pokazane motywy.







ZAŁĄCZNIKI DO GRY "DEPOZYTARIUSZE"

ZAŁĄCZNIK NR 1:

Plakat, zaproszenie
do wzięcia udziału
w grze

ZAŁĄCZNIK NR 2:

Nasze plakietki dla
uczestników
i organizatorów

ZAŁĄCZNIK NR 3:

Przykładowy certyfikat
depozytariusza dziedzictwa
kulturowego (dla
wszystkich uczestników,
którzy ukończyli grę)

ZAŁĄCZNIK NR 4:

Przykładowy dyplom za
zajęcie I miejsca w grze

ZAŁĄCZNIK NR 5:

Karta gry grupy 1 wraz
z wykazem listy Miejsc
Tradycji dla 10 grup

ZAŁĄCZNIK NR 6:

- Przykładowa mapa dla grupy 1
- czarno-biała (którą każda grupa ma w swojej teczce, każda grupa z innym punktem startowym,
 - kolorowa, pocięta na kawałki i rozdana do wydawania depozytariuszom w Miejscach Tradycji

**GRA
TERENOWA
W
ROSKOSZY**

**PIĄTEK
17.05.2024
GODZ. 12.00**

DEPOZYTARIUSZE



W piątek, 17 maja 2024r., park w Roskoszy stanie się planszą, na której wszyscy zainteresowani polsko-litewskim dziedzictwem kulturowym, aktywnością na świeżym powietrzu i dobrą zabawą będą mieli okazję sprawdzić się jako odkrywcy i depozytariusze niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

Twórcami gry są uczestnicy projektu „Poznaj – zachowaj – podaj dalej” z Polski i Litwy.

Grupy pięcioosobowe, chętne do wzięcia udziału w grze, proszone są o wcześniejsze zgłoszenie telefoniczne pod numerem telefonu: 661 578 709 (do dnia 14.05.2024r.)



**POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY
LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS**



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN





DEPOZYTARIUSZE



UCZESTNIK



DEPOZYTARIUSZE



ORGANIZATOR



POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY
LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN





CERTYFIKAT DEPOZYTARIUSZA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Uczestnicy projektu

“Poznaj - zachowaj - podaj dalej”
niniejszym zaświadczają, iż

.....

z sukcesem zrealizował wszystkie zadania gry terenowej “DEPOZYTARIUSZE”, związanej z poznawaniem elementów niematerialnego dziedzictwa kulturowego Polski i Litwy, otrzymując chlubny tytuł Depozytariusza Dziedzictwa Kulturowego, przyczyniając się tym samym do wzrostu wielokulturowości i wielobarwności na świecie.

DEPOZYTARIUSZE



POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY
LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN



DYPLLOM

DLA

.....

ZA ZAJĘCIE I MIEJSCA

w grze terenowej "DEPOZYTARIUSZE", uwolnienie Pigmentów i przyczynienie się do przywrócenia światu jego wielobarwnej kulturowości.

GRATULUJEMY!!!

SVEIKINU !!!

DEPOZYTARIUSZE



POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY

LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN



KARTA GRY

GRA TERENOWA

DEPOZYTARIUSZE

G.1

Grupa

Godzina startu -

Godzina dotarcia na metę -



POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY
LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN



KARTA GRY

G.1

- 1 - słoneczny żółty.....
- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....
- 6 - pistacjowa zieleń.....
- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....
- 9 - karmelowy.....
- 10 - waniliowy.....



KARTA GRY

G.2

- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....
- 6 - pistacjowa zieleń.....
- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....
- 9 - karmelowy.....
- 10 - waniliowy.....
- 1 - słoneczny żółty.....



KARTA GRY

G.3

3 - truskawkowa
czerwień.....

4 - lazurowy.....

5 - chabrowy.....

6 - pistacjowa zieleń.....

7 - malinowy.....

8 - miętowy.....

9 - karmelowy.....

10 - waniliowy.....

1 - słoneczny żółty.....

2 - pomarańczowy.....



KARTA GRY

G4.

4 - lazuruowy.....

5 - chabrowy.....

6 - pistacjowa zieleń.....

7 - malinowy.....

8 - miętowy.....

9 - karmelowy.....

10 - waniliowy.....

1 - słoneczny żółty.....

2 - pomarańczowy.....

3 - truskawkowa czerwień.....



KARTA GRY

G5.

5 - chabrowy.....

6 - pistacjowa zieleń.....

7 - malinowy.....

8 - miętowy.....

9 - karmelowy.....

10 - waniliowy.....

1 - słoneczny żółty.....

2 - pomarańczowy.....

3 - truskawkowa czerwień.....

4 - lazurowy.....



KARTA GRY

G6.

- 6 - pistacjowa zieleń.....
- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....
- 9 - karmelowy.....
- 10 - waniliowy.....
- 1 - słoneczny żółty.....
- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....



KARTA GRY

G7.

- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....
- 9 - karmelowy.....
- 10 - waniliowy.....
- 1 - słoneczny żółty.....
- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....
- 6 - pistacjowa zieleń.....



KARTA GRY

G8.

8 - miętowy.....

9 - karmelowy.....

10 - waniliowy.....

1 - słoneczny żółty.....

2 - pomarańczowy.....

3 - truskawkowa czerwień.....

4 - lazurowy.....

5 - chabrowy.....

6 - pistacjowa zieleń.....

7 - malinowy.....



KARTA GRY

G9.

- 9 - karmelowy.....
- 10 - waniliowy.....
- 1 - słoneczny żółty.....
- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....
- 6 - pistacjowa zieleń.....
- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....



KARTA GRY

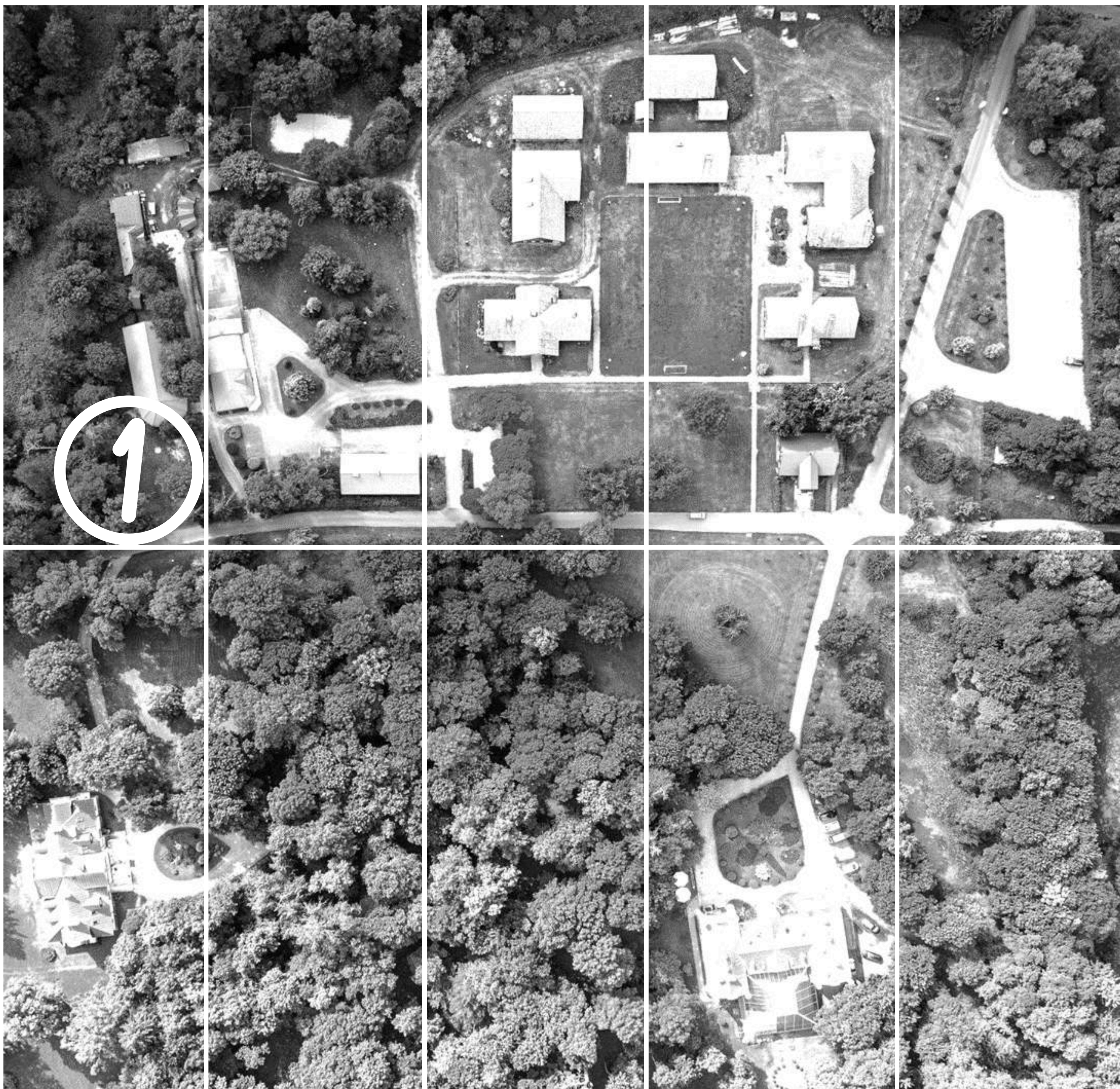
G10.

- 10 - waniliowy.....
- 1 - słoneczny żółty.....
- 2 - pomarańczowy.....
- 3 - truskawkowa czerwień.....
- 4 - lazurowy.....
- 5 - chabrowy.....
- 6 - pistacjowa zieleń.....
- 7 - malinowy.....
- 8 - miętowy.....
- 9 - karmelowy.....



Plansza - grupa 1

.....



**POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY**
**LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS**



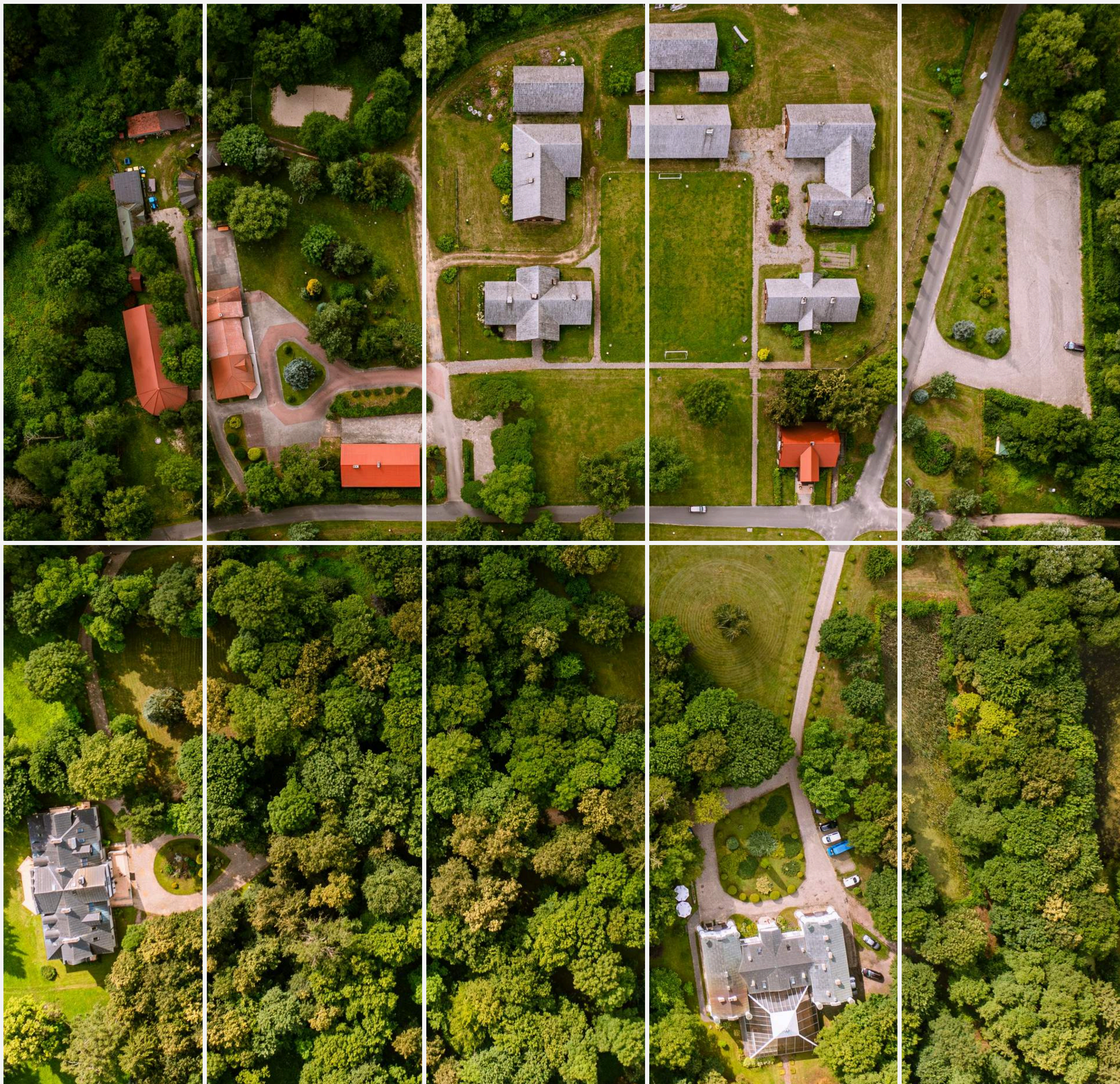
**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN



Plansza - grupa 10

.....



**POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY
LIETUVOS IR LENKIJOS
JAUNIMO MAINŲ FONDAS**



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt został sfinansowany ze środków
Polsko-Litewskiego Funduszu
Wymiany Młodzieży z dotacji MEN