

BIBLIOTEKA ZDALNA

ŚWIĘTA LUTOWE: Walentynki



Światowy Dzień Kota obchodzony jest corocznie **17 lutego**. Święto to ma na celu propagowanie szacunku dla kotów, zwrócenie uwagi ludzi na los porzuconych i bezdomnych kotów.

KIM WŁAŚCIWIE JEST KOT?

Koty domowe to najpopularniejsze zwierzęta domowe na świecie. Koty należą do grupy ssaków, zwanej rodziną kotowatych. Są mięsożernymi drapieżnikami. Nawet w tych najłodszych drzemie instynkt łowcy.

BOWIEM KUZYNAMI KOTA DOMOWEGO SĄ:



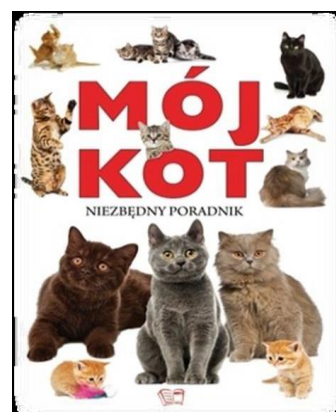
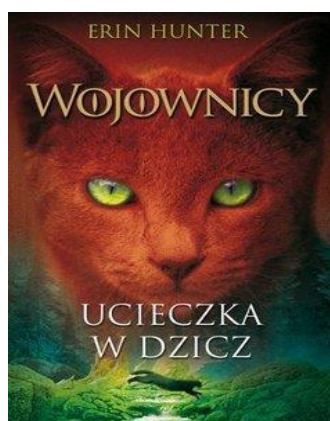
Kot na zdrowie!



- Właściciele kotów żyją średnio o **5 lat dłużej**
- Koty pomagają w walce z **depresją i samotnością**
- Mruczenie kota **obniża ciśnienie krwi** i zwalcza **stres**
- U właścicieli kotów ryzyko zawału jest **niższe o 30%**
- Posiadanie kota **zwiększa odporność**
- Głaskanie kota powoduje wzrost poziomu **oksytocyny - hormonu szczęścia**

poradnikzdrowie.pl

POLECAM KSIĄŻKI O KOTACH



NOWY CYKL Z LEKTURĄ SZKOLNĄ ZA PAN BRAT

Kajko i Kokosz. Szkoła latania

Czas i miejsce akcji

Akcja komiksu Janusza Christy rozgrywa się w epoce średniowiecza, a konkretnie w czasach życia Słowian. Autor celowo osadził przygody Kajko i Kokosza w realiach średniowiecznych, by uniknąć problemów z cenzurą PRL-u.

Miejszem, gdzie rozgrywa się większość wydarzeń jest gród – Mirmiłowo, zarządzany przez kasztelana Mirmiła i okoliczny las. Osada położona jest w województwie świętokrzyskim.

Do fabuły zostaje także włączona Łysa Góra w Górach Świętokrzyskich, gdzie Mirmił wraz z Kajko i Kokoszem udają się na nauki do Wyższej Szkoły Latania.

Gatunek

Seria komiksów o Kajko i Kokoszu stała się najpopularniejszym dziełem Janusza Christy. Tworzył różne komiksowe postacie, aż w końcu stworzył postacie dwóch dzielnych przyjaciół Kajko i Kokosza, których losy postanowił przenieść daleko w przeszłość. Średniowieczni wojowie zadebiutowali w 1972 roku.

Szkoła latania to czwarta z kolei opowieść o przygodach Kajko i Kokosza (po Złotym pucharze, Szrankach i konkurach oraz Wojach Mirmiła), jednak to właśnie ta część jako pierwsza została przedrukowana na łamach czasopisma dla młodzieży „Świata młodych”.

Problematyka

Świat dobra i zła

W komiksie **Janusza Christy** występują dwa typy bohaterów : **pozytywni**, m.in. bohaterowie główni Kajko i Kokosz oraz **czarne charaktery** czyli zbrojcerze, którzy pod wodzą Hegemona starają się podbić gród kasztelana Mirmiła.

Wątek walki i sporów między tymi dwoma grupami stanowi podstawę fabuły całej opowieści. Świat Kajko i Kokosza nie przypomina typowej bajki – nie jest czarno-

biały. Nie istnieje wyłącznie dobro i zło. Bohaterowie miewają wyrzuty sumienia z powodu swoich błędów i próbują je naprawić.

Wojowie mają na sumieniu różne drobne grzeszki, popełnione czasem nieumyślnie. Zawsze jednak dążą do ostatecznego dobra, do pozytywnego rozwiązania, w przeciwieństwie do Zbójcerzy.

Wprowadzenie ich postaci ma na celu rozbawienie czytelnika i zwrócenie uwagi na to, że jakakolwiek przemoc jest zła.

Tworząc charaktery Hegemona i Kaprała autor dokonał parodii despotyzmu - w pewien sposób wyśmiał ludzi, którzy narzucają innym swoją władzę i dążą do zaspokojenia chorych ambicji.

Co ważne, rozboje zbójcerzy nigdy nie powodują niczyjej śmierci, nie są brutalne. Po spotkaniu z nimi można nabawić się jedynie siniaków lub zostać ograbionym. Z tego możemy wywnioskować, że zło nie ma takiej mocy by zapanować nad światem i można je przewyciężyć. Jest to bardzo pozytywny przekaz całej tej historii.

Gromada Zbójcerzy tak naprawdę nie stanowi poważnego zagrożenia dla Mirmiłowa, a mieszkańcy grodu już oswoili się z ich charakterami i sposobami działania.

Motywy

Blżej nieokreślony czas historyczny

Podobnie jak w wielu bajkach i baśniach ludowych, gdzie akcja rozgrywa się poza czasem i przestrzenią – „za siedmioma górami i rzekami”, tak samo u Janusza Christy, Kajko i Kokosz żyją w średniowiecznym co prawda, ale bliżej nieokreślonym czasie.

Dwóch towarzyszy, będących swoimi przeciwieństwami

W komiksie występuje znany motyw dwóch bohaterów, blisko związanych ze sobą, a jednocześnie bardzo różniących się wyglądem i charakterem. Co najważniejsze, pomimo tych różnic świetnie się ze sobą dogadują i tworzą zgrany duet przeciw wszelkim przeciwnościom.

Postacie Kajko i Kokosza wzajemnie się uzupełniają. W historii występuje zatem gruby i potężny, mniej rozgarnięty Kokosz oraz chudy, niski, ale sprytny i mądry Kajko. Relacje między przyjaciółmi są opartej na oddaniu, poświęceniu i życzliwości. Zdarza się, że bohaterowie ci kłócą się między sobą, jednak są to sytuacje komiczne, wywołujące odczucia pozytywne.

Banda złych zbójów

Grupa Zbójcerzy jest przyczyną nieszczęść we wszystkich albumach o Kajko i Kokoszu. Tak jak w bajkach, przewodzi im mściwy i zachłanny wódz – Hegemon, marzący o przejęciu władzy w Mirmiłowie.

Magia

Obecność motywów magicznych jest charakterystyczne dla bajki, a w komiksie o Kajko i Kokoszu magia spotykana jest na każdym kroku. Magia pojawia się w

najdrobniejszych przedmiotach codziennego użytku jak fujarka, zupa czy łyżka. Bohaterowie komiksu głęboko wierzą, że moc magii działa wokół nich. Osobą, która w komiksie zna się na czarach jest czarownica Jaga (żona Łamignata). Dzięki swoim umiejętnościom wybawia swoich przyjaciół z opresji, a oni często zwracają się do niej o pomoc.

Bohaterowie

Kajko – inteligentny i odważny przyjaciel Kokosza. Jest bohaterem bardzo pozytywnym, choć zdarza się, że ulega pokusom. Często podnosi kasztelana Mirmiła na duchu, szuka najlepszego rozwiązania problemów. Jest niewielkiego wzrostu, ale świetnie włada mieczem i strzela z łuku.

Kokosz – wysoki, tęgi i łysy przyjaciel Kajka. Jest ogromnym łasuchem, a w sytuacjach zagrożenia często okazuje się tchórzliwy i przesądny. Jedzenie jest dla niego świętością i bardzo nie lubi gdy ktoś przerywa mu posiłek. Często kosztuje zakazanych eliksirów, co zmienia jego postawę i stosunek do otoczenia powodując czasem zabawne, a czasem niebezpieczne sytuacje. Pomimo swego lenistwa potrafi przezwyciężyć słabości gdy wymaga tego okoliczność.

Mirmił – kasztelan grodu Mirmiłowa ma rude, zakręcone wąsy i jest łysy. Jest dobrym i miłym, choć humorzastym władcą – często popada w depresję i rezygnację. Miewa myśli samobójcze, podczas których zleca swojej żonie Lubawie zasadzenie orchidei na jego grobie. Ma trudności w podejmowaniu decyzji, choć w głębi duszy jest przekonany o tym, że w całej osadzie to on pracuje najciężej. Mirmił dla mieszkańców grodu pełni funkcję głównie reprezentacyjną, więc nie przeszkadza im nierozgarniętość władcy i sami radzą sobie ze swoimi problemami.

Lubawa – jest żoną Mirmiła i kuzynką księcia Popiela. Fizycznie jest znacznie wyższa, tęższa i bardziej energiczna od swojego męża. Z tego powodu często Mirmił jej ulega. Stara się wybijać mężowi niemądre pomysły grożąc wyprowadzką do swojej matki.

Jaga – ciotka Kokosza, która jest czarownicą i żoną Łamignata. To kobieta obdarzona dużą mądrością i magicznymi zdolnościami. Umie latać na miotle i przygotowywać czarodziejskie eliksiry. Ma gadającego ptaka Gdasia, dzięki któremu dowiaduje się o zamiarach zbójcerzy, mogąc w ten sposób pomóc w obronie Mirmiłowa. Ze starej, łysej staruszki przemienia się w blond piękność by uwieść zbójcę Łamignata, w którym się zakochała.

Łamignat – zbój, który jednocześnie przyjaźni się z Kajkiem i Kokoszem. Ma raczej życzliwe i przyjazne usposobienie. Okrada bogatych, a łupy oddaje biednym. Jest mężem Jagi, której początkowo się boi. Jaga jednak chęcią ożenku z nim, wybawia zbójcę od kary śmierci.

Zbójcerze – grupa rycerzy-rozbójników, którzy za główny cel obrali sobie zdobycie i złupienie Mirmiłowa. Za każdym razem jednak ich atak zostaje odparty dzięki pomocy Kajko i Kokosza.

Do gromady zbójcerzy należą:

Hegemon – przebiegły i władczy przywódca, żywi nienawiść do ieszkańców Mirmiłowa i swoich dowódców, którzy zdobędą gród, obiecuje sowite nagrody.

Kapral – pomocnik Hegemona, jest odpowiedzialny za wydawanie komend i rozkazów zbójcerzom. Często próbuje przypodobać się Hegemonowi by odwrócić jego uwagę i obalić go, co jednak nigdy mu się nie udaje.

Oferma – tęgi zbójcerz dobrodusznej naturze. Zazwyczaj wykonuje zadania, których nikt inny nie chce się podjąć. Nikt też nie słucha jego pomysłów, nawet kiedy są bardzo dobre.

Plan wydarzeń

1. Wiosenna słabość Łamignata
2. Lekarstwo Jagi.
3. Powrót Mirmiła i wojów z polowania.
4. Konieczność nocowania u Jagi.
5. Niemile spotkanie z Łamignatem.
6. Atak zbójcerzy.
7. Powrót do grodu.
8. Nowy rozkaz dotyczący bram.
9. Nieudany szturm zbójcerzy.
10. Wizyta „kupca”.
11. Pragnienie latania.
12. Bolesna lekcja.
13. Podróż do szkoły latania.
14. Niecny plan Hegemona.
15. Spotkanie z Łamignatem.
16. Wizyta w gabinecie dentystycznym.

17. Kurs latania.

23. Pogrom zbójcerzy.

18. Niebezpieczna podróż powrotna.

24. Uroczysta uczta.

19. Kradzież fujarki.

Quiz do rozwiązania

20. Klęska Hegemona.

Kliknij w link, a możesz sprawdzić
swoją wiedzę z lektury

21. Mobilizacja w grodzie.

22. Nocleg w karczmie.

<https://www.eduelo.pl/quizy/poziom-v/jezyk-polski/lektury/kajko-i-kokosz-szkola-latania/>