

Autor: Oliwia Kubiak, klasa IV a

„Przygoda w cyberprzestrzeni”

To zdarzyło się 7 stycznia 2015 roku. Był mroźny, zimowy wieczór. Za oknem padał śnieg, a ja owinięta w przytulny pled siedziałam w pokoju przed komputerem.

Postanowiłam zagrać w grę, którą znalazłam w Internecie. Nazwa gry brzmiała: „Przygoda w cyberprzestrzeni”. W pewnej chwili przypadkowo dotknęłam monitora, a moje drobne palce u rąk przeszły przez ekran. Gwałtownie wyciągnęłam dłoń. Nie wiedziałam, co mam robić. Wyłączyć grę czy zobaczyć, co się kryje za monitorem. Zdecydowałam, że pójdę w ten inny, wirtualny świat. Wstałam z fotela i wskoczyłam do przestworzy Internetu. Kiedy otworzyłam oczy, znalazłam się w jakimś zaczarowanym miejscu. Zamiast drzew rosły lizaki, zamiast chodnika – czekolada, a trawa składała się z malutkich cukiereczków. Nagle ktoś mnie zawołał. To była pani Cuksik. Jej sukienka została wykonana z marcepana, na stopach miała pantofelki wyrzeźbione z truskawkowej masy cukrowej. Zaprowadziła mnie do wielkiego i pięknego pałacu. Obok niego znajdowała się fontanna, z której płynęła oranżada, a pałac został zrobiony z piernika. Było tak pięknie, ale kiedy nadeszła północ, chciałam przejść się z panią Cuksik, żeby zaprowadziła mnie do domu. Zabłądziłyśmy w środku lasu. W pewnej chwili usłyszałyśmy szum liści i gałęzi krzewów. To były wilki. Na szczęście zdążyłyśmy uciec, a pani Cuksik pokazała mi, jak wrócić do mojego pokoju.

Wskazała na duże lustro, a ja za radą miłej pani postanowiłam w nie wskoczyć. Kiedy otworzyłam oczy, znalazłam się w moim przytulnym pokoju. W tej chwili do pomieszczenia weszła mama z kolacją. Nie chciała uwierzyć w moją przygodę w cyberprzestrzeni. A co najgorsze, zabroniła mi grać na komputerze. Dodała także, że świat książek jest dużo ciekawszy od wirtualnego, a co najważniejsze, pozwala rozgraniczyć świat magiczny od rzeczywistego.