

## Szymon Mędrala „Kropka i jej przygody”, kl.5, Połchowo

Pewnego dnia malarz namalował kropkę. Zrobił to na płótnie dużym pędzlem. Kropka zaczęła zwiedzać dom. Zobaczyła włączony komputer, na którym „odpalona” była gra Minecraft. Kropka wskoczyła do tej gry – wszystko było tam kwadratowe. Postacie z gry zaczęły śmiać się z okrągłej kropki, podrzucały ją, kopały, aż kropka poczuła się niechciana i inna.

Myszka komputera poruszyła się, przerzucając ją do programu przyrodniczego. Kropka dowiedziała się z niego, że może być kropką na skrzydle biedronki oraz ubarwieniem na grzbietach różnych zwierząt: psów, kotów, gepardów, a także w świecie roślin, ptaków i ryb stanowi ważną rolę w ich ubarwieniu.

Myszka poruszyła się znowu, przerzucając kropkę do gry Pacman. Znalazła się w labiryncie, gdzie musiała uciekać przed potworem. Zjadał jej nieruchome koleżanki - kropki.

Ruch myszki sprawił, że znalazła się w programie o szkole, gdzie zobaczyła dzieci z piegami, ubrane w koszulki w kolorowe kropki, posiadające wiele rzeczy również w kropki.

Myszka - pyk - przerzuciła ją do edytora tekstu. Tam kropka poczuła się jak w raju. Mogła być kropką nad i, ż, j. Stanowi koniec zdania, jak i tego opowiadania.