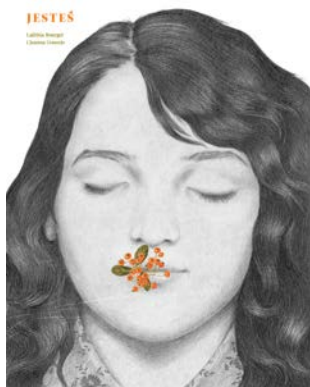
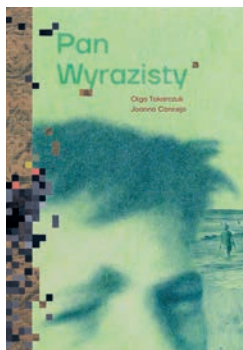


Znajdź inspirację na zajęcia!
Pobierz darmowy pdf ze scenariuszem warsztatów, które łatwo przeprowadzisz w bibliotece, w szkole, w przedszkolu, w domu czy w ośrodku kultury – w grupie lub indywidualnie.

Warsztaty bawią, rozwijają kreatywność, wyobraźnię, pomagają w budowaniu relacji i odkrywaniu własnych talentów.



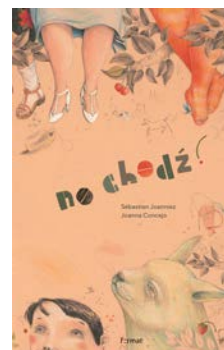
Jesteś
Laëtitia Bourget, Joanna Concejo



Pan Wyrazisty
Olga Tokarczuk
Joanna Concejo



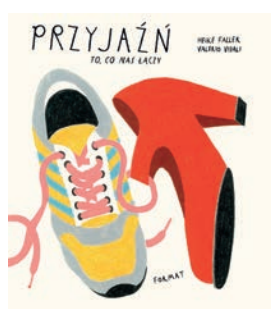
Pan Nikt
Joanna Concejo



No chodź!
Sébastien Joanniez
Joanna Concejo



Sto. Rzeczy, których nauczysz się w życiu
Heike Faller, Valerio Vidali



Przyjaźń. To, co nas łączy
Heike Faller, Valerio Vidali



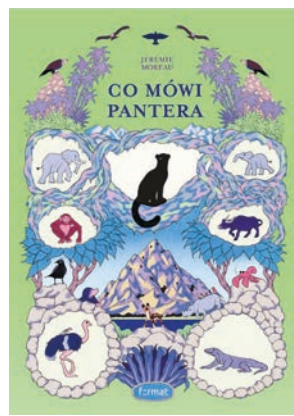
Gdzie jest moja córka?
Iwona Chmielewska



Mulanosaurus Rex
Øyvind Torseter



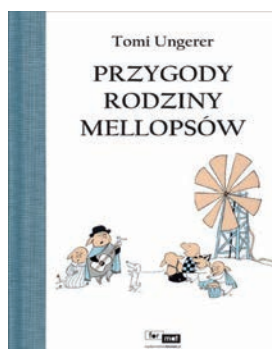
Wiktor
Jacques Maes
Lise Braekers



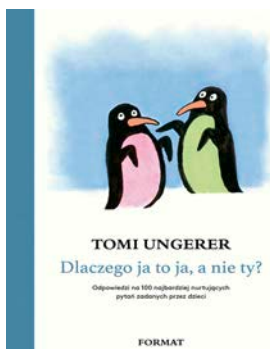
Co mówi pantera
Jérémie Moreau



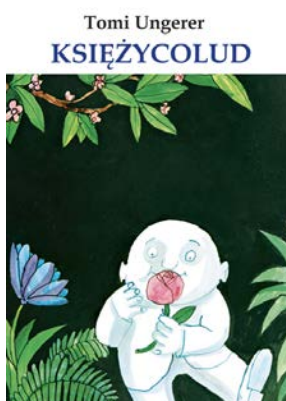
Gdybym była książką
José Jorge Letria
André Letria



Przygody rodziny Mellopsów
Tomi Ungerer



Dlaczego ja to ja, a nie ty?
Tomi Ungerer



Księżycolud
Tomi Ungerer



Trzej zbójcy
Tomi Ungerer

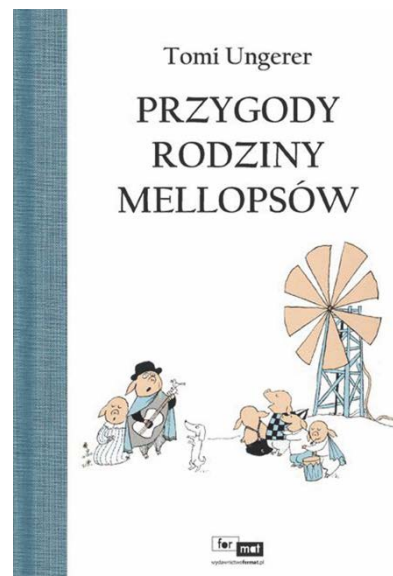
AHOJ, PRZYGODO!

Scenariusz warsztatów twórczych na podstawie książki „Przygody rodziny Mellopsów”

tekst i ilustracje: Tomi Ungerer
przekład z francuskiego: Dorota Hartwich
Wydawnictwo Format

Wiek uczestników: 5–10 lat; rodzice z dziećmi w tym wieku
(w wariacie rodzinnym rodzice zaproszeni są do udziału w zajęciach na równi z dziećmi)

Czas trwania: ok. 90–100 minut



Informacja o książce:

„Przygody rodziny Mellopsów” to zbiór pięciu opowiadań Tomiego Ungerera, klasyka literatury i ilustracji dla dzieci, laureata Nagrody im. Hansa Christiana Andersena, zwanej „małym Noblem”. Tytułowa rodzina świnek kocha wyzwania i wyprawy w nieznane. Nie zraża się przeciwnościami losu, a za sens przygody uważa nie osiągnięcie celu, ale przyjemność, jaką można czerpać w trakcie, a także szczęśliwy powrót do domu, zawsze celebrowany tortem z bitą śmietaną. To przyprawione nieco absurdalnym humorem opowieści o tym, że z każdej sytuacji można znaleźć wyjście. To także popis narracji prowadzonej nie tylko słowem, ale także precyzyjnym, pełnym detali obrazem.

Uwagi wstępne:

Scenariusz momentami bardzo precyzyjnie sugeruje przebieg rozmowy z grupą. Warto pamiętać, że to tylko podpowiedź, a poszczególne propozycje można traktować jako moduły, które w zależności od potrzeb i możliwości grupy można wykorzystać lub pominąć. Kursywą zaznaczone jest to, co mówi osoba prowadząca warsztaty. Podany czas trwania poszczególnych kroków ma charakter orientacyjny.

Cele:

- rozwijanie umiejętności budowania narracji opartej zarówno na słowach i obrazach
- rozwijanie umiejętności językowych
- ćwiczenie umiejętności obserwacji
- rozwijanie kreatywności i wyobraźni
- zaangażowana lektura na poziomie słowa i obrazu
- budowanie i wzmacnianie pozytywnej więzi z książką (edukacja czytelnicza)
- ekspresja twórcza nastawiona na proces, nie na efekt

Materiały i rekwizyty:

- książka „Przygody rodziny Mellopsów” Tomiego Ungerera
- taśma papierowa lub etykiety samoprzylepne
- kartki ksero (80g/m³) w formacie A3 (trochę więcej niż osób uczestniczących)
- zestawy flamastrów (warto wcześniej sprawdzić, czy nie przebijają, bo będziemy rysować z dwóch stron kartki) lub miękkich kredek ołówkowych w dwóch kolorach (każda osoba uczestnicząca powinna mieć jeden zestaw do dyspozycji; kolory mogą, ale nie muszą nawiązywać do kolorystyki zastosowanej w „Przygodach rodziny Mellopsów”)
- miękkie ołówki (HB)
- kleje w sztyfcie

- wydrukowane strony 9-16 scenariusza (dla każdej osoby uczestniczącej)
- nożyczki
- miniksiążka z rysunkową opowieścią jako wzór (opcjonalnie; można ją wykonać przed warsztatami jak wzór do pracy uczestników, instrukcja: <https://www.instagram.com/reel/DBGr8T4tBof/>)
- 1 pudełko-kufer, wykonane wg instrukcji ze strony 16. scenariusza
- opcjonalnie: globus
- spisane lub przedstawione za pomocą symboli zasady, którymi będziemy się kierować na zajęciach (spis zasad zamieszczamy na końcu dokumentu)

Przygotowania:

Przestrzeń: podczas czytania i rozmowy grupa powinna mieć możliwość siedzenia w kręgu. Aktywności twórcze można wykonać na podłodze lub przy stołach.

Przed warsztatami trzeba wydrukować dla każdej osoby uczestniczącej po jednym egzemplarzu materiałów ze stron 9-16 scenariusza.

Portret przodka, rysunek okrętu, list i mapę możemy trochę pognieść i ubrudzić kawą, żeby wyglądały na stare i zniszczone. Zaznaczony na mapie krzyżyk zaznaczamy czerwonym flamastrem. Wszystkie „stare dokumenty” chowamy w naszym pudełku-kufrze, mapę najgłębiej i najlepiej odwróconą obrazkiem do dołu lub przykrytą dodatkową kartką – będziemy jej potrzebować na późniejszym etapie zabawy.

Pudełko-kufer chowamy w łatwo dostępnym miejscu, w którym nie przyciągnie uwagi (np. pod stołem, na półce, w kącie sali, pod jakimś przykryciem). Na kartce zapisujemy szyfrem informację o miejscu ukrycia.

Jeśli warsztaty są skierowane do młodszych dzieci, możemy rozważyć wcześniejsze wycięcie postaci Pani Mellors i podwodnej świnki – wtedy dla każdego dziecka przygotowujemy zestaw zawierający po 6 sylwetek danej postaci.

Warto wcześniej przygotować „książeczki” potrzebne do aktywności twórczej (wg instrukcji: instagram powyżej) – szczególnie w przypadku młodszych dzieci; pozwoli zaoszczędzić trochę czasu w trakcie zajęć. Można zostawić ich przygotowanie osobom uczestniczącym w warsztatach – ale warto wtedy założyć dodatkowo ok. 10 minut.



Wydruki i materiały potrzebne do przeprowadzenia warsztatów

Przebieg warsztatów

Działania wstępne (8 minut)

1. Przywitanie

Witamy się, bardzo krótko zapowiadamy, co będzie się działo na zajęciach (nie pokazując jeszcze książki), a następnie rozdajemy osobom uczestniczącym kawałki taśmy papierowej lub etykiety samoprzylepne i prosimy, by napisały na nich swoje imiona – w razie potrzeby z pomocą naszą lub rodziców.

Następnie każda osoba przedstawia się imieniem i odpowiada na pytanie: „O jakiej dalekiej podróży marzysz?”. Warto zacząć od siebie (np. „Jestem Magda i chciałabym pojechać rowerem do Portugalii”). W przypadku zajęć rodzinnych, jeśli samodzielne głośne przedstawienie się jest dla dziecka zbyt trudne, warto wspomnieć, że rodzic może pełnić funkcję „megafonu” dziecka, wypowiadając jego imię.

2. Umowa grupowa

Przedstawiamy propozycję zasad, które mają pomóc wszystkim czuć się dobrze na zajęciach (przykładowe zasady na końcu scenariusza).

Działania główne

Poznajemy rodzinę Mellopsów (4 minuty)

Zanim zaczniemy czytać książkę – i zanim ją pokażemy – zapowiadamy: *Za chwilę poznamy rodzinę Mellopsów. Jak myślicie: kim są Mellopsowie? Zbieramy kilka odpowiedzi, a następnie, korzystając z kartki z portretami, prezentujemy całą rodzinę – nie zapominamy o psie. Rodzinie Mellopsów przydarza się wiele przygód i za chwilę poznamy jedną z nich.* Prosimy osoby uczestniczące w warsztatach, by wybrały sobie w myślach jedną osobę z tej rodziny i zwróciły na nią szczególną uwagę podczas słuchania historii. Zachęcamy do zwrócenia uwagi, czy wybrana postać ma w sobie coś, po czym łatwiej będzie nam ją rozpoznać (okulary, czapeczka, spodnie na szelkach, kwiatki itd.).

Szukamy kufra (6 minut)

W naszej historii ważną rolę odgrywa kufer; stara skrzynia, w której są schowane różne ważne rzeczy. My też mamy tutaj coś w rodzaju skrzyni, ale żeby ją znaleźć, musicie rozszyfrować tajną wiadomość.

Pokazujemy zapisaną wcześniej zaszyfrowaną informację o miejscu ukrycia kufra oraz klucz do szyfru. Wyjaśniamy jego działanie i zapraszamy do wspólnego rozszyfrowania wiadomości: dzieci zgłaszają, jakie litery powinny zastąpić te z zaszyfrowanej wiadomości, a osoba prowadząca je zapisuje (szyfr zamieszczony szyfr na 14. stronie scenariusza to szyfr Atbasz. Z szyfrem powinny sobie poradzić – szczególnie działając wspólnie – także dzieci, które dopiero poznają litery – wystarczy wskazać znak przyporządkowany literze z zaszyfrowanej wiadomości).

Komunikat KUFER JEST POD STOŁEM zapisany tym szyfrem brzmiałby:

PFUWI QWHG KLV HGLOWN

(opisy działania tego i innych szyfrów można znaleźć np. tutaj:

<https://tinyurl.com/zabawyzszyframi>)

Po rozszyfrowaniu wiadomości znajdujemy pudełko-kufer, z którego wydajemy portret przodka.

Zobaczcie, ta świnka jest ubrana zupełnie inaczej niż rodzina Mellopsów. Zajrzyjmy do książki, żeby się dowiedzieć, kto to jest.

Aktywne czytanie 1 (10 minut)

Zaczynamy czytać opowiadanie „Rodzina Mellopsów szuka podwodnego skarbu”. Na początku, kiedy mowa o starych dokumentach, wyciągamy ich odpowiedniki z naszego kufra. List odczytujemy z wersji wyjętej z kufra.

Czytając dalej, dbamy o to, by cała grupa mogła zobaczyć ilustracje. Zatrzymujemy się na nich, komentując je i zachęcając do tego samego grupe.

Kiedy Pan Mellops z synami studiują mapę świata (s. 46), możemy zademonstrować grupie szukanie na globusie miejsca określonego przez współrzędne podane w liście – przy czym chodzi tu o uwiarygodnienie całej historii, nie naukę geografii. Podane współrzędne (które po dookreśleniu kierunków świata wyglądają tak: 12°15'N 65°32'W) naprawdę wskazują na Morze Karaibskie – choć wyspy Juan Pedro w pobliżu nie zobaczymy, bo jest wymyślona.

Czytając dalej, warto też w kilku miejscach zatrzymać się na emocjach, jakie mogą towarzyszyć naszym bohaterom, oraz zawiesić lekturę w niektórych momentach, zachęcając do zgadywania, co się zdarzy dalej. Poniżej kilka podpowiedzi:

Po przeczytaniu str. 53:

Jak myślicie, czy podwodnej śwince udało się uśpić ośmiornicę?

Po str. 54: *„Mają jednak pecha...” Jak myślicie, co złego im się przydarzyło?*

Po str. 57: *Czy zbudowanie tratwy pod wodą byłoby możliwe? Nie, tak naprawdę woda nie wypchnęłaby zatopionych dawno rzeczy. Ale w takich baśniowych przygodach może się zdarzyć coś, co nie jest możliwe naprawdę.*

Po str. 59, kiedy tratwa zostaje wyrzucona w górę, robimy **krótką przerwę ruchową (3 minuty)**

Przerywamy czytanie, uczestnicy wstają.

Spróbujemy wyobrazić sobie i pokazać, jak to jest, kiedy woda z całą siłą wypycha nas z dna.

Czy zdarzyło wam się kiedyś wypychać pod wodę piłkę albo inny przedmiot pusty w środku?

Spróbujcie teraz być jak ta piłka. Wpycham was teraz pod wodę – kucacie – i puszczam – wyskakujecie. I jeszcze raz.

A teraz siądnijmy z powrotem i sprawdźmy, co czekało na naszych bohaterów, kiedy wyskoczyli na powierzchnię wody.

Aktywne czytanie 2 (10 minut)

Wznawiamy czytanie.

Po str. 61 upewniamy się, czy dzieci wiedzą, czym jest busola. Wyciągamy z pudełka-kufra naszą mapę. Pokazujemy ją dzieciom, pytając, czy widzą na niej coś szczególnego (chodzi oczywiście o krzyżyk).

Po str. 64: *Jak myślicie, co znaleźli?*

Po str. 68: *Macie pomysł, jakim alfabetem posługują się, wysyłając sygnały dymne? (chodzi o alfabet Morse’a).*

Po str. 70: *Czyli wygląda na to, że cała przygoda skończyła się wspaniale: mają skarb i wracają do domu. Ale niestety – i czytamy dalej o tym, co się stało ze skarbem.*

Krótką rozmowa (5 minut)

Przykładowe pytania:

Czy też myślicie, że w przygodach najważniejsza jest przyjemność, jaką się z nich czerpie?

Czy ktoś z was przeżył kiedyś przygodę, o której można by napisać podobne opowiadanie?

Pamiętacie postać, którą na początku wybraliście w myślach? Czy was bohater lub bohaterka miała dużo przygód? (tu zapewne ktoś zauważy, że poza Panią Mellops wszyscy przeżyli podobne

przygody. Możemy wyjaśnić: *Ta opowieść została napisana prawie 70 lat temu, a w tamtych czasach wiele osób uważało, że przygody są przede wszystkim dla chłopaków. Czy w historiach, które teraz czytacie, to się zmieniło?*)

Pamiętacie Feliksa, który na portrecie stał tyłem? Czy komuś udało się zobaczyć, jak wygląda z przodu? (jeśli nikt nie zwrócił na to uwagi, możemy pokazać, że Feliks przez całe opowiadanie pokazywany był tylko z tyłu). Jeśli chcecie sprawdzić, jak jest w pozostałych przygodach, koniecznie poszukajcie tej książki w księgarni lub w bibliotece).

A kto zauważył, ile w sumie kufrów znaleźli Mellopsowie podczas swojej przygody? (odpowiedź: trzy).

Czy Mellopsowie podczas swojej przygody natrafili na wiele przeszkód? Czy ciekawiło was, jak sobie z nimi poradzą?

Zabawa: Na szczęście – niestety (10 minut)

Żeby powstała ciekawa historia, dobrze jest, jeśli bohaterom zdarzają się różne trudności, z którymi muszą sobie poradzić. Spróbujemy teraz wspólnie stworzyć taką krótką historię. Ja zacznę, a potem każda osoba będzie dodawać po jednym zdaniu, zaczynając na przemian od „na szczęście” i „niestety”.

Przykład (dla osoby prowadzącej; grupie wystarczy zaprezentować trzy pierwsze zdania – te lub wymyślone samodzielnie):

Marianna wybrała się do sklepu po truskawki.

Niestety zapomniała pieniędzy.

Na szczęście sympatyczna pani z kolejki pożyczyła jej pieniądze.

Niestety przy kasie okazało się, że to fałszywe banknoty.

Na szczęście policja uznała, że to nie wina Marianny i zaczęła ścigać tamtą panią.

Niestety nie wiedzieli, gdzie jej szukać.

Na szczęście pan z pieskiem zauważył, w którą stronę pobieгла.

Niestety w tym momencie rozpętała się burza z piorunami i wszyscy musieli się pochować.

Na szczęście pani sprzedawczyni była tak miła, że poczęstowała truskawkami wszystkich, którzy schronili się w sklepie.

Niestety dla Marianny została tylko jedna truskawka.

Tak opowiadana historia nie powinna mieć końca – kończymy, kiedy wszyscy dołożyli swoje zdanie. Zapewne nie wszystkie połączenia będą całkiem sensowne – nie trzeba się tym przejmować, chodzi tu o zabawę, a czasem właśnie dzięki takim absurdalnym zwrotom akcji może powstać zupełnie niezwykła historia.

Aktywność twórcza: tworzymy własną miniksiążkę (30 minut)

Zadaniem osób uczestniczących w warsztatach będzie stworzenie własnej obrazkowej opowieści w formie miniksiążki. W wariacie rodzinnym dzieci i rodzice mogą tworzyć prace wspólnie albo osobno, każde swoją.

Rozdajemy przygotowane wcześniej książeczki z papieru A3, wydruki z postaciami Pani Mellops i podwodnej świnki lub zestawy wyciętych sylwetek (ewentualnie pokazujemy, jak zrobić własną książeczkę – pamiętając, że to wydłuża czas warsztatów).

W naszej historii bohaterką będzie jedna z postaci, która w przeczytanym opowiadaniu nie przeżyła wielu przygód – do wyboru jest Pani Mellops albo podwodna świnka.

Jak zacząć taką historię? Przypomnijmy sobie, jak zaczęło się czytane przed chwilą opowiadanie („Pewnego dnia w ciemnym kącie strychu Pan Mellops znajduje stary, pokryty kurzem kufer”).

Sprawdźmy też pierwsze zdania w pozostałych opowiadaniach. Prawie wszystkie przygody zaczynają się zupełnie zwyczajnie, a w pierwszym zdaniu autor pisze: „pewnego dnia”).

My też możemy tak zacząć swoje historie, a rozwinie my je tak, jak w zabawie „na szczęście – niestety”. Poszczególne wydarzenia narysujemy na kolejnych stronach naszej miniksiążki, a na końcu, kiedy będziemy już mieć całą przygodę, zaprojektujemy okładkę.

Przykład (warto go przedstawić grupie w całości, żeby dać lepsze wyobrażenie, na czym polega działanie; jeśli osoba prowadząca przygotowała wzór miniksiążki, lepiej omówić zadanie na przykładzie):

1. (1. rozkładówka) Pewnego dnia Pani Mellops zmywała naczynia.
2. (2. rozkładówka) Niestety zabrakło wody w kranie.
3. (3. rozkładówka) Na szczęście zaczął padać deszcz.
4. (tylna strona okładki) Niestety napadało tyle, że zrobiła się powódź.
5. Rozkładamy książeczkę i zakończenie rysujemy na całej powierzchni odwrotnej strony kartki: Na szczęście Pani Mellops znalazła w wodzie dużą deskę do krojenia i popłynęła na niej ku przygodzie.
6. (pierwsza strona okładki) Ilustracja pasująca do całej przygody i tytuł (w razie potrzeby pomagamy w jego napisaniu).

Rozdajemy wszystkim zestaw flamastrów lub miękkich kredek w dwóch kolorach oraz po ołówku (lepiej nie robić tego wcześniej, bo istnieje ryzyko, że dzieci zaczną rysować, zanim zdążymy wyjaśnić cały pomysł). Wyjaśniamy, dlaczego do dyspozycji są tylko dwa kolory i ołówek:

Pamiętacie, jakie kolory pojawiły się w książce? Tomi Ungerer, autor „Przygód rodziny Mellopsów”, stworzył wszystkie ilustracje, używając tylko dwóch kolorów i czarnego (biały powstał przez obrysowanie kształtu czarną kreską). Dlatego my też spróbujemy stworzyć opowieść obrazkową, używając tak niewielu kolorów.

Wykorzystajcie wycięte sylwetki jednej z bohaterek, wklejcie je do swojej miniksiążki. Sylwetki możecie kolorować, poprawić im minę, odciąć kawałek, dorysować dowolny element.

Nasze opowieści tworzymy za pomocą obrazków, ale można też dodać napisy.

Uwaga: może się zdarzyć, że dla niektórych dzieci proponowane zasady będą stanowiły zbyt mocne ograniczenia. O ile warto trzymać się ograniczeń kolorystycznych (po prostu nie oferując innej możliwości), to jeśli ktoś ma chęć wyjść poza schemat „na szczęście – niestety”, nic nie szkodzi. Ważniejsza jest bowiem przyjemność z tworzenia niż podążanie za wskazówkami.



Przykładowa praca strona po stronie, stanowiąca jedynie ilustrację możliwości. Tę pracę stworzył 9,5-latek i jak widać, istotnym elementem jest tu tekst. Z pewnością prace dzieci 5-letnich będą wyglądać inaczej.

Prezentacja prac (10 minut)

Na koniec zapraszamy wszystkich do przedstawienia swoich miniksiążek. Ważne, by podkreślić, że jest to dobrowolne, ale jednocześnie nie zniechęcać.

Prace mogą prezentować dzieci lub – jeśli dziecko woli – mogą je też pokazywać dorośli (osoba prowadząca lub w wariacie rodzinnym rodzice lub inni bliscy dorośli). W tym drugim przypadku możemy poprosić dziecko o komentowanie poszczególnych stron lub jeśli to dla niego za trudne, spróbować to robić samodzielnie, ale upewniając się co do trafności odczytania poszczególnych zdarzeń. Ważne, by każdej z prac, którą twórca lub twórczyni chce pokazać, spróbować zapewnić chwilę prawdziwej uwagi ze strony grupy.

Zakończenie (3 minuty)

Pytamy o wrażenia z tworzenia miniksiążek. *Czy wymyślenie takiej krótkiej historii było łatwe czy trudne? A opowiedzenie jej za pomocą obrazków? Jak to było rysować tylko dwoma kolorami i ołówkiem?*

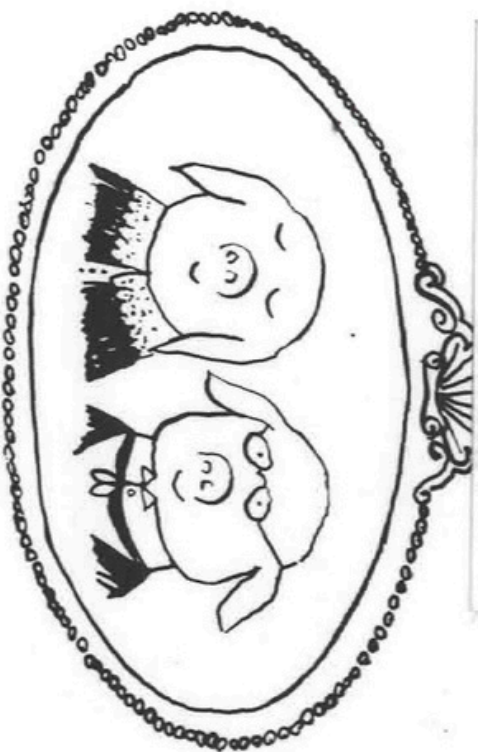
Zachęcamy do stworzenia kolejnej miniksiążki w domu – to może być świetny pomysł na prezent. Dziękujemy za spotkanie, żegnamy się.

—

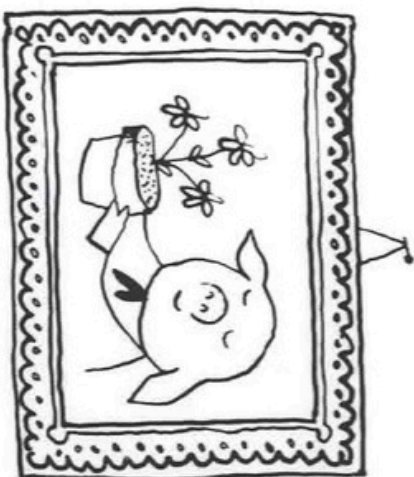
Dodatkowo: Umowa grupowa

Na początku zajęć przedstawiamy propozycję zasad, które mają pomóc wszystkim czuć się dobrze na zajęciach, na przykład: *traktujemy się z życzliwością; słuchamy się uważnie; nie oceniamy siebie i innych; wszyscy mamy prawo się wypowiadać (mamy też prawo nie zabierać głosu); nie korzystamy z telefonów (można ustalić wyjątek na sfotografowanie gotowych prac na koniec zajęć); wszystko, co tu robimy, jest zabawą.*

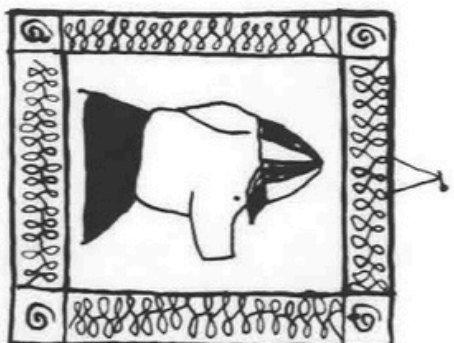
Zasady dobrze mieć spisane na dużej kartce (lub sklejonych kartkach A4) i prezentując poszczególne punkty, nieco je rozwinać. Następnie pytamy, czy proponowane zasady są jasne i czy ktoś chce dodać coś ważnego, a później – czy wszyscy je akceptują. Kartkę przyklejamy taśmą papierową w widocznym miejscu i w razie potrzeby możemy przywołać odpowiednią zasadę w trakcie zajęć.



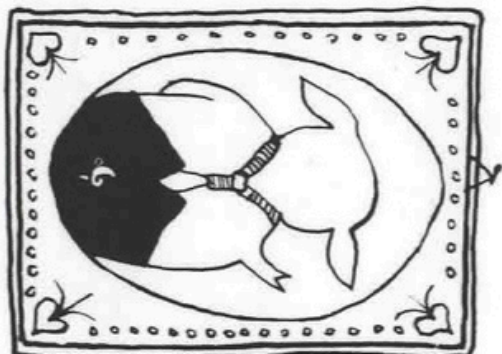
Paistuo Metloponie



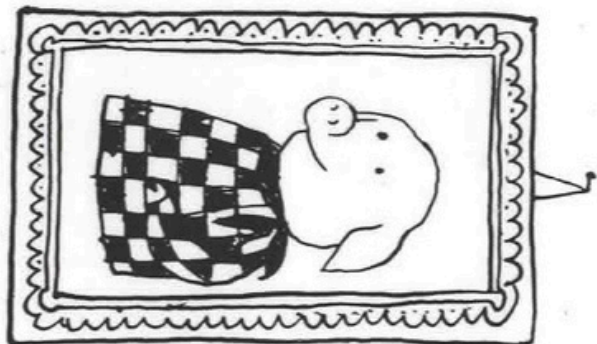
Tedymanid



Jygar



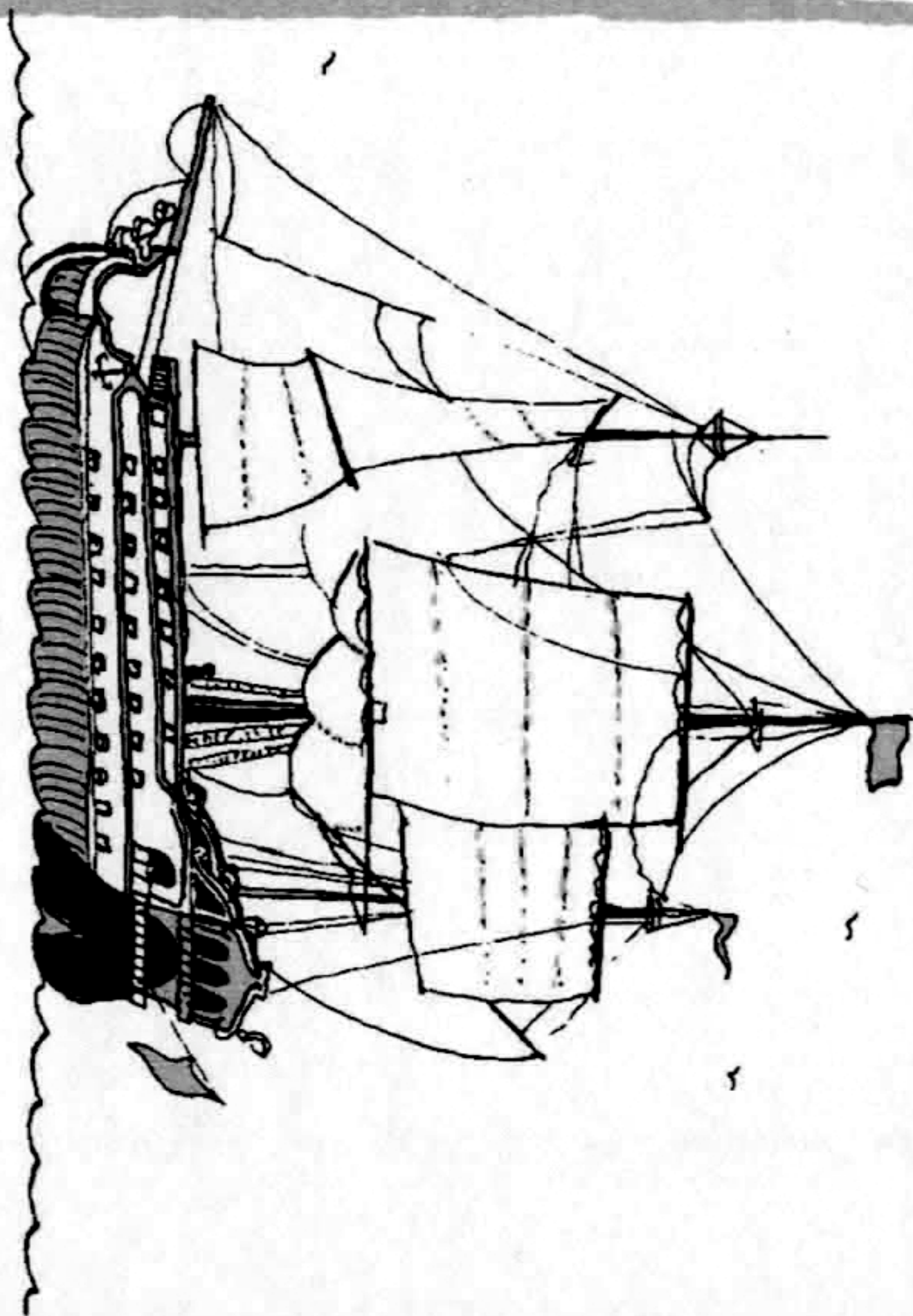
Telika



Kazik



Le capitaine
Gedeon Simon Mellops
au service de SM le roi de France



Newy Orleans, 12 maja 1765 r.

Moja droga, najstodsza Matyldo!

Statek mój i ja przycumowaliśmy tutaj na kilka dni, by uzupełnić zapasy żywności i wody! Jestem zdrowo, nastroj mam doskonały.

Na Morzu Karaibskim stoczyliśmy kilka bitew z piratami.

Najgroźniejszemu z nich stawiliśmy czoło niepodal wyspy Juan Pedro.

Z pomocą naszych armat wystraliśmy na dno morza jego statek, ekipę oraz skarb, który był na statku. Było to na szerokości geograficznej 12° 15' i długości 65°

32. Jaka szkoda, że tyle złota spoczywa na dnie oceanu, znaszca że może nie jest zbyt głębokie w tym miejscu...

Wyspa Juan-Pedro

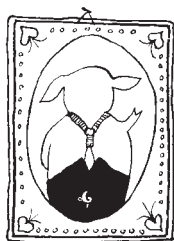


klucz do szyfru ATBASZ

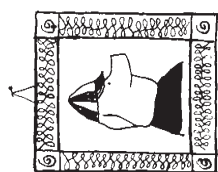
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	V	W	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A



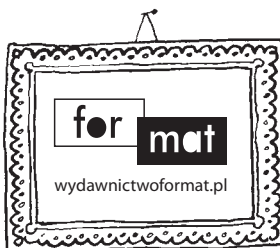
MAGICZNE PUDEŁKO MELLOPSÓW



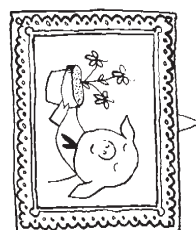
Feliks



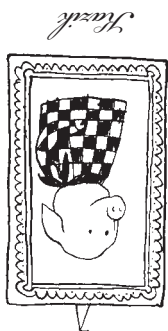
Izabela



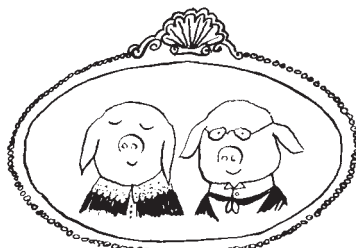
Ilustracje z książki "Przygody rodziny Mellopsów"
Copyright © Tomi Ungerer



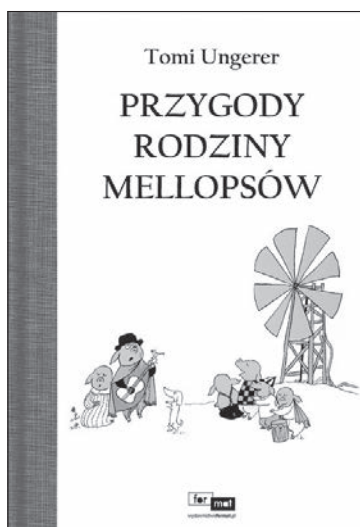
Stodpyrka



Kacik



Paniństwo Mellopsowie



książki szukaj na:
www.wydawnictwoformat.pl