

REGULAMIN KONKURSU

„LOKALNA SPOŁECZNOŚĆ DZIECIOM BAJKI *ILUSTRUJE...*”

1. Organizatorem konkursu pt.: „*Lokalna Społeczność dzieciom bajki ilustruje ...*” jest Stowarzyszenie Lokalna Grupa Rybacka Kaszuby z siedzibą w Chmielnie, ul. P. Bukowskiego 2A, 83-333 Chmielno.
2. Konkurs jest organizowany na zasadach określonych niniejszym regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
3. Konkurs realizowany jest w ramach dziedzin: kultura i sztuka.
4. Konkurs realizowany jest w ramach projektu pn. Rybactwo wczoraj i dziś – realizacja działań na rzecz zachowania i promocji lokalnej tradycji na obszarach: LGR Kaszuby, LGR „Mòrénka” i SRLGD „Morze i Parsęta”, realizowanego w ramach działań prowadzonych w ramach współpracy, objętych Priorytetem 4. Zwiększenie zatrudnienia spójności terytorialnej, zawartym w Programie Operacyjnym „Rybactwo i Morze”.
5. Celem Konkursu jest w szczególności:
 - a) zachęcenie utalentowanych osób do prezentowania własnych umiejętności,
 - b) rozwijanie wyobraźni i wrażliwości uczestników konkursu, a także popularyzowanie ich twórczości artystycznej,
 - c) integracja wielopokoleniowa,
 - d) poszerzenie świadomości emocjonalnej,
 - e) kreatywne uczestnictwo dzieci, młodzieży i dorosłych w inicjatywach związanych z promowaniem regionu,
 - f) promocja dziedzictwa obszaru, lokalnych tradycji i walorów przyrodniczych poprzez ilustrowanie bajek nawiązujące do obszaru jaki zamieszkujemy,
6. Przedmiotem konkursu jest zilustrowanie bajek o przygodach Wandzi i Lutka w krainie Kaszubów, które powstały i zostały wybrane w ramach innego konkursu „Lokalna społeczność dzieciom bajki pisze”. Zostaną one opublikowane w formie książeczek i zilustrowane pracami wybranymi w ramach niniejszego konkursu w formacie A5. W ramach konkursu należy samodzielnie przygotować 12 rysunków do minimum jednego wybranego spośród 5 tekstów bajek stanowiących załącznik do niniejszego regulaminu.
7. Bajka powinna spełniać następujące warunki:
 - a) ilustracje bajek muszą być skierowana do dzieci w wieku przedszkolnym i/lub wczesnoszkolnym;

- b) do jednej bajki należy przygotować 12 ilustracji do tekstów bajek, które zostały już podzielone na 12 części;
 - c) podczas tworzenia ilustracji należy pamiętać, że każda część tekstu będzie znajdowała się na jednej stronie książeczki. W związku z powyższym, przy tworzeniu każdej z ilustracji należy uwzględnić miejsce na tekst;
 - d) przygotowanie ilustracji nie obejmuje okładki;
 - e) ilustracje do bajek powinny być wielokolorowe;
 - f) forma ilustracji nie musi być bardzo szczegółowa i rozbudowana – zamysł wydania książeczek z bajkami jest taki, że mają one formę przypominać bajki z cyklu: „Kicia Kocia”, „Świat małego Franka” czy „Świat małej Julki” (styl ilustracji wymienionych wyżej serii można podpatrzeć w Internecie).
8. **Konkurs przeznaczony jest dla osób pełnoletnich oraz niepełnoletnich (uczniów szkół podstawowych – klas IV - VIII i uczniów szkół ponadpodstawowych).**
9. Uczestnictwo w konkursie jest bezpłatne i dobrowolne.
10. **Każdy uczestnik może zgłosić do konkursu ilustracje stworzone indywidualnie i samodzielnie do minimum jednej wybranej przez siebie bajki lub kilku wybranych bajek. Ilość zilustrowanych bajek nie będzie miała wpływu na ocenę jury.**
11. Warunkiem przystąpienia do konkursu jest przekazanie wraz z ilustracjami wypełnionej karty zgłoszenia udziału podpisanej osobiście przez osobę pełnoletnią albo przez rodzica bądź prawnego opiekuna niepełnoletniego uczestnika konkursu. Podpisanie i przekazanie zgłoszenia udziału Organizatorowi jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na postanowienia niniejszego Regulaminu.
- Nie należy naklejać karty zgłoszenia do ilustracji konkursowych.**
12. Podpisanie karty zgłoszenia do udziału w konkursie przez pełnoletniego uczestnika albo przez rodzica/opiekuna prawnego uczestnika niepełnoletniego oznacza jednocześnie:
- a) Wyrażanie zgody na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych uczestników konkursu w związku z realizacją zadań przez LGR Kaszuby, do celów związanych z realizacją operacji, w szczególności w związku z wdrażaniem, ewaluacją, monitoringiem, działaniami informacyjnymi i promocyjnymi oraz sprawozdawczością (zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U. 2018 poz. 1000);
 - b) Udzielenie LGR Kaszuby nieodwołalnego i nieodpłatnego prawa wielokrotnego wykorzystywania grafik, a także zdjęć i nagrań z wizerunkiem prac uczestników konkursu bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, korektę edytorską, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć, za pośrednictwem

dowolnego medium wyłącznie w celu zgodnym z prowadzoną przez LGR Kaszuby działalnością.

13. **Gotową grafikę do minimum jednej wybranej bajki w wersji papierowej i/lub elektronicznej (grafika komputerowa) należy przesyłać w kopertach lub składać bezpośrednio u Organizatora: Lokalna Grupa Rybacka Kaszuby, ul. P. Bukowskiego 2a, 83-333 Chmielno w godzinach od 9:00 do 15.00 do dnia 20.08.2021 r.**
14. **W przypadku prac wykonanych elektronicznie należy dostarczyć pliki źródłowe (z programu, w którym zostały wykonane) oraz pliki przeformatowane do odtworzenia w ogólnodostępnych programach komputerowych np. na pdf, jpg itp.**
15. Ilustracje do bajek oceniane będą przez Jury. Prace niespełniające warunków regulaminowych nie będą klasyfikowane przez Jury. Ilustracje, które wpłyną po upływie terminu nie będą podlegały ocenie. Jury, oceniając prace będzie brać pod uwagę w szczególności:
 - a) zgodność z celami konkursu,
 - b) oryginalność i pomysłowość,
 - c) kreatywność,
 - d) samodzielność.
16. **Laureaci konkursu indywidualnie powiadomieni zostaną o wynikach i odbiorze nagród wraz z dyplomami drogą mailową i/lub telefonicznie** poprzez kontakt wskazany w kartach zgłoszenia do udziału w konkursie. Werdykt Jury konkursu jest ostateczny i nie podlega odwołaniu.
17. **Organizatorzy przewidują nagrody rzeczowe o równowartości ok. 500 zł za zajęcie 5 pierwszych miejsc w konkursie.** Nagrody nie odebrane przez Uczestników w czasie i miejscu wskazanym przez organizatora zostaną przekazane na cele charytatywne. Nagrody nie podlegają wymianie na równowartość pieniężną.
18. **Teksty bajek wraz z wybranymi ilustracjami zostaną opracowane graficznie i redakcyjnie, przygotowane do druku i wydane w formie pięciu rodzajów książeczek dla dzieci w formacie A5. Imię i nazwisko autora ilustracji zostanie umieszczone w wersji drukowanej.**
19. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo publikowania i reprodukcji opowiadań konkursowych bez wypłacania honorariów autorskich. Przesłane prace przechodzą na własność organizatorów.
20. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do:
 - a) bezpłatnego eksponowania i wykorzystania tekstów i ilustracji bajek w celu promocji Stowarzyszenia,
 - b) nie odsyłania żadnych ilustracji bez względu na wyniki konkursu,
 - c) nie oceniania prac, które są niezgodne z tematyką konkursu lub zostały złożone w formie i formacie innym niż przewidziany w niniejszym regulaminie.

21. Z chwilą nadesłania ilustracji do konkursu wraz ze zgłoszeniem, na Organizatora przechodzą nieodpłatnie autorskie prawa majątkowe do pracy w zakresie:
- a) utrwalania i zwielokrotniania treści bajki wraz z ilustracjami w części lub w całości, tj. wytwarzania egzemplarzy pracy bez względu na technikę, w tym technikę drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz cyfrową, liczby i wielkość nakładu,
 - b) obrotu oryginałem tekstu i opracowań graficznych albo jego egzemplarzami, tj. wprowadzania do obrotu, użyczenia oryginału lub jego egzemplarzy, publicznego udostępniania tekstu, rozpowszechniania, wystawiania, wyświetlania również w formie cyfrowej lub drogą elektroniczną, wykorzystania tekstu i opracowań graficznych w części lub w całości w wydawnictwie książkowym, kalendarzu wielo lub jednoplanszowym, publikacjach elektronicznych, w celach informacyjnych, promocyjnych, reklamowych Stowarzyszenia LGR Kaszuby.
22. Organizatorzy Konkursu zastrzegają sobie prawo zmiany regulaminu w czasie jego obowiązywania, przy czym zmiany te nie mogą mieć wpływu na prawo Uczestnika do nagrody. O ewentualnych zmianach dotyczących konkursu Organizator będzie informować poprzez stronę internetową www.lgrkaszuby.pl
23. Wszystkie informacje o konkursie, regulamin konkursu oraz karta zgłoszeniowa znajdują się w biurze Lokalnej Grupy Rybackiej Kaszuby oraz do pobrania na stronie www.lgrkaszuby.pl

**FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DO KONKURSU
„LOKALNA SPOŁECZNOŚĆ DZIECIOM BAJKI *ILUSTRUJE* ...”**

.....
miejsowość i data

IMIĘ i NAZWISKO UCZESTNIKA:

DATA URODZENIA:

TYTUŁ BAJKI

(należy zaznaczyć tytuły bajek, które uczestnik konkursu zilustrował od 1 do 5):

- „Zagubiona Królewnianka”
- „Kłótnia”
- „Kocie sprawy”
- „Zaczarowana kapliczka Wandy i Lutka”
- „O rybaku Lutku i syrence Wandzi”

IMIĘ I NAZWISKO OPIEKUNA PRAWNEGO (w przypadku uczestników niepełnoletnich)

.....

TELEFON KONTAKTOWY

ADRES E-MAIL

1. Wyrażam chęć udziału w konkursie pt.: „*Lokalna Społeczność dzieciom bajki ilustruje...*” realizowanym przez Lokalną Grupę Rybacką Kaszuby.
2. Oświadczam, że zapoznałem/am się z treścią Regulaminu konkursu pt.: „*Lokalna Społeczność dzieciom bajki ilustruje...*” realizowanego przez Lokalną Grupę Rybacką i akceptuję wszystkie warunki w nim zawarte.
3. Oświadczam, że dane zawarte w zgłoszeniu są prawdziwe.
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie zamieszczonych powyżej danych osobowych przez LGR Kaszuby dla potrzeb organizacji Konkursu i rozliczenia środków z instytucjami go współfinansującymi przyjmując zarazem do wiadomości, że przysługuje mi prawo dostępu do tych danych i ich poprawiania.
5. Wyrażam zgodę na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych w związku z realizacją zadań przez LGR Kaszuby, do celów związanych z realizacją operacji, w szczególności w związku z wdrażaniem, ewaluacją, monitoringiem, działaniami informacyjnymi i promocyjnymi oraz sprawozdawczością (zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U. 2018 poz. 1000).
6. Oświadczam, iż zapoznałam/-em się z obowiązkiem informacyjnym stanowiącym Załącznik nr 2 do Regulaminu konkursu pt.: „*Lokalna Społeczność dzieciom bajki ilustruje...*”.

Miejsowość i data:

Podpis pełnoletniego uczestnika konkursu
lub rodzica/opiekuna prawnego:

.....

Załącznik nr 2 do Regulaminu konkursu pt.: „Lokalna Społeczność dzieciom bajki ilustruje ...”

Zapewnienie realizacji zadań w zakresie obsługi uczestników projektów współfinansowanych z funduszy UE

KLAUZULA INFORMACYJNA

Na podstawie art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (zwanego dalej rozporządzeniem ogólnym), publ. Dz. Urz. UE L Nr 119, s. 1:

1. administratorem zgromadzonych danych osobowych jest: Lokalna Grupa Rybacka Kaszuby (adres: ul. P. Bukowskiego 2a, 83-333 Chmielno, telefon kontaktowy: 58 684 35 80, 530 530 733, e-mail: biuro@lgrkaszuby.pl)
2. LGR Kaszuby nie zatrudnia Inspektora Ochrony Danych Osobowych
3. podstawą prawną przetwarzania danych jest: art. 6 ust. 1 lit. c) rozporządzenia ogólnego, Ustawa z dnia 7 kwietnia 1989 r. Prawo o stowarzyszeniach, Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. ustanawiające wspólne przepisy dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności, Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich oraz Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz ustanawiające przepisy ogólne dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności i Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz uchylające rozporządzenie Rady (WE) nr 1083/2006
4. celem zbierania danych jest zapewnienie realizacji zadań w zakresie obsługi uczestników projektów współfinansowanych z funduszy UE
5. dane osobowe przetwarzane przez LGR Kaszuby przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji celu dla jakiego zostały zebrane, zgodnie z terminami archiwizacji określonymi przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa
6. dane osobowe będą przekazywane uprawnionym odbiorcom tj. podmiotom zaangażowanym w zapewnienie realizacji zadań w zakresie obsługi uczestników projektów współfinansowanych z funduszy UE
7. osoba, której dane dotyczą ma prawo do:
 - dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, sprostowania, ograniczenia przetwarzania, do przenoszenia swoich danych, a także - w przypadkach przewidzianych prawem - do usunięcia danych oraz do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych
 - wniesienia skargi do organu nadzorczego, w przypadku gdy przetwarzanie danych odbywa się z naruszeniem przepisów rozporządzenia ogólnego tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa

Ponadto w związku z przetwarzaniem zgromadzonych danych osobowych, osoby których dane dotyczą, nie podlegają decyzjom opierającym się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu danych, w tym profilowaniu, o czym stanowi art. 22 rozporządzenia ogólnego.

TEKSTY BAJEK

„ZAGUBIONA KRÓLEWIANKA”

1.	Wandzia i Lutek postanowili pojechać do Szymbarka na Kaszubach, by zobaczyć i skorzystać z tamtejszych atrakcji. Na początek wybrali dom do góry nogami, więc się tam udali. Gdy dojechali na miejsce, zobaczyli ogromny drewniany budynek.
2.	To chyba tutaj - stwierdziła Wandzia. - Tak, to on - odpowiedział Lutek. - Chodźmy szybko! Po czym popędzili do wielkiego budynku. Gdy weszli do środka zobaczyli, że to co jest normalnie na podłodze, tutaj jest na suficie. - Ale tu fajnie - stwierdził Lutek.
3.	- Czekaj! Zobacz, tam jest chyba Remus! - zawołała Wandzia. - Jak to! Gdzie?! I rzeczywiście, stał tam Remus, który trzymał ze sobą książki takie jak na przykład poradniki, książki kaszubskie, modlitewniki i wiele innych.
4.	- Witajcie! - zawołał Remus. - Witaj Remusie, a co Ty tutaj robisz? - zapytał Lutek. - Szukałem pomocy w uratowaniu kaszubskiej Królewianki, ale nikt nie jest chętny. - My Ci pomożemy – z ochotą zaproponowała Wandzia. – Tylko powiedz, gdzie ona się znajduje? - Jest w Parku Miniatur niedaleko stąd - odpowiedział Remus.
5.	Więc wyruszyli w stronę Kaszubskiego Parku Miniatur. Mijali jeziora, łowiących rybaków, wczasowiczów na kajakach i piękne, kwiatowe łąki. W końcu dotarli na miejsce.
6.	Było tam tak pięknie, jak w jakiejś cudownej krainie. Znajdowały się tam miniatutki znanych budowli, takich jak Wieża Eiffla, Statua Wolności, kościół z Wygody Łączyńskiej czy Big Ben. - Widzicie tę wieżę? - zawołał Remus. – Tam jest uwięziona Królewianka. - Jak mamy się tam dostać? - zapytała Wandzia. - Nie ma tam żadnych pułapek, ale są duchy, które chcą zwieść ludzi z dobrej drogi - odpowiedział Remus. - To chodźmy - powiedział Lutek.
7.	I poszli w stronę wieży, która była na środku parku. Znajdowała się tam pierwsza przeszkoda - strumyk, którego pilnował duch w postaci konia. By przejść na drugą stronę, trzeba było wykonać test odwagi. Było to dotknięcie owłosionej żaby. Do tego zadania zgłosił się Lutek. Trochę się bał, ale nikt inny nie zrobiłby tego. Wziął żabę z rąk ducha i miał trzymać ją minutę. Dał radę, więc bez problemu udało się pokonać strumyk.
8.	Idąc dalej czekała na nich kolejna część przeszkód. Tym razem czas na zadanie od ducha, który wyglądał jak pszczoła. To był test siły. Akurat tu trzeba było podnieść pięć pięciolitrowych butelek z wodą. Tego zadania podjął się Remus. Były chwile, w których było ciężko, ale dał radę, więc mogli pójść dalej.
9.	Tuż przy wieży czekał na nich test wytrwałości. Przygotował go duch, który był niewidzialny. Zadanie polegało na tym, by przejść do góry dwieście trzysta schodków. Tego zadania podjęła się Wandzia. Była dobra w bieganiu na odległość, więc bez problemu dała radę sprostać temu wyzwaniu.
10.	Teraz już tylko trzeba było uwolnić Królewiankę i wyjść z tego miejsca. Udało się! Wandzia szybko zaprowadziła Królewiankę do wyjściowych wrót. Jednak i tu nie było łatwo. Złośliwe duchy zamieniły podłogę w wodę. - I co teraz zrobimy?!- zapytał zaniepokojony Lutek. - Nie wiem! I w dodatku nie umiemy pływać! Co teraz z nami będzie?! - panikowała Wandzia. - Czekajcie! Widzę wielką ławicę okoni. Mówią, że nam pomogą – zawołała Królewianka.
11.	I tak okonie zbliżyły się do siebie, jeden za drugim, tworząc rybi most. W ten sposób wszyscy bohaterowie mogli przedostać się na suchy ląd. Wszystko skończyło się dobrze.
12.	Uradowany Remus poślubił swoją ukochaną Królewiankę i żyli długo i szczęśliwie.

„KLÓTNIA”

1.	Działo się to dawno temu, gdy Wandzia i Lutek mieli po siedem lat. Byli najlepszymi przyjaciółmi i obiecali sobie, że nigdy się nie pokłócą, a jeśli to zrobią, spotka ich kara, którą zapamiętają na zawsze. I właśnie za sprawą tych słów przydarzyła im się ta przygoda.
2.	Wandzia i Lutek pokłócili się o książkę, którą Lutek zalał Wandzi wodą. Zarzekał się, że to był przypadek, lecz to była ulubiona książka Wandzi i była na niego bardzo zła. Zupełnie już nie pamiętali o obietnicy, którą złożyli sobie kilka lat temu.
3.	Kiedy zaczęli na siebie krzyczeć, tuż obok nich strzelił piorun, z którego wyłoniła się Borowa Ciotka. - O co tu chodzi?! Kim ty jesteś?!- krzyknęły jednocześnie Wandzia i Lutek.
4.	- Jestem Borową Ciotką i pilnuję, by piękne przyjaźnie się nie rozpadały - odparła. - Przysięgaliście sobie, że nigdy się nie pokłócicie, więc za złamanie tej obietnicy i za tę okropną kłótnię zostaniecie ukarani - dodała. - Ale jak to ukarani? - zapytała Wandzia. - Zgodnie z Waszą obietnicą, zostaniecie zamienieni w purtki. Aby znów stać się ludźmi, musicie załagodzić trzy konflikty - odpowiedziała Ciotka.
5.	- Przecież purtkom nie wolno ufać, nikt ich nie lubi - powiedział z wyrzutem Lutek. - Na tym właśnie polega trudność- odpowiedziała mu Borowa Ciotka i zniknęła w obłoku szaro – błękitnego dymu. W tym samym momencie rudowłosa i piegowata Wandzia oraz wysoki i jasnowłosy Lutek zamienili się w purtki.
6.	Szli przez łąki i złociste pola, zastanawiając się, co mają zrobić, gdy nagle usłyszeli kłótnię dwóch chłopów.
7.	- Ja nie zbieram pszenicy z twojego pola!- krzyknął jeden z nich. - Przecież wiem, gdzie jest moje pole! – odpowiedział drugi. - Gdybyś wiedział, to nie robiłbyś problemu!- powiedział pierwszy z nich.
8.	- Co my mamy zrobić, przecież oni nam nie uwierzą- powiedziała Wandzia, stojąc przy palu wyznaczającym granicę ich pól. - Wiem! – powiedział Lutek i krzyknął: - Ha ha ha ha, oni nawet nie pomyśleli, aby sprawdzić, gdzie jest pal graniczny! - Dlaczego jesteś dla nich taki niemiły?- spytała Wandzia. - Gdybym powiedział im to grzecznie, to najpewniej by mi nie zaufali i uznali, że to pułapka- odparł chłopiec.
9.	- Rozumiem – odparła - ale teraz lepiej uciekajmy, bo za to co im powiedziałaś, biegną do nas z widłami!!!!!! - dodała ruszając pędem przez pole. Lutek pobiegł za nią i razem ukryli się za drzewem. - Nie znajdziemy go - powiedział pierwszy z chłopów. - Może miał rację – odparł drugi. - Chodźmy sprawdzić, o co chodziło.
10.	Do miejsca, w którym stał pal, zbliżali się bardzo powoli. Gdy tam dotarli, rozmawiali przez chwilę, a potem uścisnęli sobie dłonie i uśmiechnięci rozeszli się. Wszystkiemu przyglądała się Borowa Ciotka i była bardzo zaskoczona, że Wandzi i Lutkowi udało się pogodzić tych dwóch mężczyzn.
11.	- Gratuluję, rozwiązaliście spór, który trwał od wielu lat - powiedziała. - Próbowałam go rozwiązać już wiele razy, lecz oni byli tak bardzo pewni swoich racji i tak bardzo się nie lubili, że nigdy nie chcieli mnie nawet wysłuchać. To wielki sukces! Właśnie z tego powodu postanowiłam przywrócić wam ludzką postać już teraz - skwitowała Borowa Ciotka. - Naprawdę? - krzyknęły zaskoczeni, lecz szczęśliwi Wandzia i Lutek. - Owszem - odparła Borowa Ciotka. Machnęła ręką trzy razy, wymamrotała coś pod nosem, a potem tak samo jak wcześniej rozplynęła się w obłoku dymu.
12.	Gdy tylko zniknęła, Wandzia i Lutek byli znów dziećmi. Uściskali się i zrozumieli, że kłótnia nie prowadzi do niczego dobrego. Od tego czasu starali się zawsze i wszędzie łagodzić wszystkie spory.



„KOCIE SPRAWY”

1.	Wandzia i Lutek jak co ranka spieszyli się do szkoły. Dzień zapowiadał się mroźny. Spadło mnóstwo śniegu, który pokrył drzewa i już zamrożone, z krystaliczną taflą lodu - Jezioro Klasztorne. Ich droga do szkoły biegła wzdłuż tego jeziora, Aleją Filozofów jak mawiano kiedyś, dzisiaj zaś nazywano to miejsce Gajem Świętopelka.
2.	Wandzia i Lutek przebiegli szybko Gaj, ślizgając się na zamrożonym śniegu. Wychodząc z lasu, usłyszeli dziwny dźwięk, trochę przypominający miałczenie kota. Lutek chciał podążyć za dziwnym odgłosem. Wandzia jednak przypomniawszy bratu, że nie mają już czasu i muszą teraz naprawdę się pospieszyć, by się nie spóźnić do szkoły.
3.	Przechodząc ulicą Klasztorną, spojrzeli jeszcze w okna cioci Ani, która co rano machała do dzieci. Ciocia Ania była siostrą prababci Wandzi i Lutka. Całe swoje życie poświęciła pracy. Jako dziecko miała marzenie, aby pomagać osobom chorym i słabszym. Zaraz po wojnie podjęła pracę jako asystentka pielęgniarki. Wkrótce potem Anna skończyła szkołę pielęgniarską. Po dyżurach w szpitalu odwiedzała chorych, zmieniając opatrunki i aplikując zastrzyki.
4.	Zawsze po zajęciach Lutek i Wandzia odwiedzali swoją ciocię. Ciasteczka maślane i ciepłe kakao po całym dniu w szkole to było to. Tego dnia opowiedzieli cioci o dziwnych dźwiękach, jakie usłyszeli niedaleko jeziora. - Może jakiś kotek wołał swoją mamę? – powiedziała ciocia.
5.	Lutek i Wandzia pożegnali się z ciocią i ruszyli do domu przez Gaj. Śniegu napadało jeszcze więcej. I nagle znowu usłyszeli miałczenie. Lutek nie słuchając Wandzi, poszedł za odgłosem. Pod drzewem zobaczył małego kotka. Miał ranę na łapce. Lutek wziął ostrożnie kociaka na ręce i stanowczo powiedział: - Nie zostawię tego kotka tutaj, on potrzebuje naszej pomocy. - To jest nasz obowiązek pomagać chorym, tak zawsze powtarza nam ciocia i tak zrobię - powiedział sam do siebie Lutek.
6.	Kotek miał szarą sierść, a jego futerko było bardzo miękkie i puszyste. Oczy kota były złote jak guziki przy strażackim mundurze. Wandzia i Lutek po raz pierwszy widzieli takiego kota. W domu mama i tata zdecydowali, że trzeba jak najszybciej udać się do weterynarza. Rana na łapie wyglądała poważnie.
7.	Pan weterynarz zbadał kotka i założył opatrunek. Powiedział również, że kot, którego znaleźli, to kot rasy kartuskiej. Ponoć przybyły one wraz z zakonnikami do Kartuz i miały pomagać potrzebującym i chorym ludziom. Rodzice wraz z Wandzią i Lutkiem zabrali kotka do domu. Dzieci nazwały go imieniem Gacek. Mijały tygodnie, łapka się zagoiła i kotek zaczął wesoło brykać.
8.	Przyszła wiosna. W telewizji i radiu dochodziły niepokojące komunikaty o coronavirusie. Aż tu pewnego dnia okazało się, że szkoła zostaje zamknięta. Ciocia Ania, jako pielęgniarka, doskonale zdawała sobie sprawę z tego, co się dzieje. Aby ograniczyć ryzyko zarażenia, rodzice Wandzi i Lutka niezwłocznie podjęli decyzję, że będą robić cioci Ani zakupy i dzieci zostawiać je będą na schodach przed wejściem do domu staruszki.
9.	Tak mijały dni, a w wiadomościach mówiono już tylko o tej chorobie. Ludzie stali się coraz bardziej przygnębieni. A co gorsza, ciocia Ania straciła swój radosny nastrój. Była coraz bardziej przygnębiona i smutna. Czuła się teraz naprawdę samotna. Było to spowodowane tym, że podczas choroby nikt nie mógł opuszczać domu i z nikim się spotykać, aby się nie zarazić. Również Wandzia i Lutek nie mogli już do niej przychodzić. Rodzice zaczęli się martwić, a stan cioci pogarszał się z dnia na dzień.
10.	Pewnego słonecznego dnia dzieci zauważyły, że Gacek zniknął. Nie mogły w to uwierzyć, że Gacek ich opuścił i to w takim momencie! Wszyscy byli smutni i przygnębieni.
11.	Zadzwoił telefon. Mama odebrała: - O, dzień dobry ciociu. Tak oczywiście, zaraz zrobię zakupy i przyślę Lutka i Wandzię do cioci. Zakupy jak zwykle zostawię na schodach. Tak już piszę, a więc chlebek, mleko, ser kaszubski, dobrze wszystko kupimy. Słucham ...karmę dla kota? Dobrze, jak ciocia sobie życzy- odpowiedziała zaskoczona mama.
12.	Mama miała wrażenie, że głos cioci przez telefon brzmiał tak jak kiedyś – radośnie. Wandzia i Lutek tradycyjnie zanieśli zakupy na schody. Tak jak kazała im mama, nacisnęli na dzwonek i się oddalili. Widzieli, jak drzwi się otwierają. Ciocia wyszła i chwytając zakupy, wzrokiem szukała Wandzi i Lutka. Ciocia nie była sama. Przy jej stopach stał Gacek, machał swoim szarym ogonem i patrzył na dzieci swoimi złotymi, wielkimi oczami, jakby chciał powiedzieć: „potrzebującym i chorym trzeba zawsze pomagać”.

„ZACZAROWANA KAPLICZKA WANDY I LUTKA”

1.	Dawno, dawno temu, za siedmioma morzami i siedmioma rzekami, leżał piękny region zwany Kaszubami. Ludzie tutaj budowali swoje chaty w pobliżu jezior i lasów, bo one zapewniały im wyżywienie i dostatek. Pewnego dnia po bardzo długiej wędrówce w okolice Chmielna przybyli Wanda i Lutek.
2.	Uciekli oni ze swoich domów, bo ich rodziny się nie zgadzały na ślub. Lutek był zbyt biedny, żeby mógł wziąć za żonę bogatą królową ze Śląska. Pewnej nocy potajemnie uciekła ona z ukochanym i zmieniła imię na Wanda, by nikt jej nie mógł odnaleźć. I tak oto przybyli na Kaszuby.
3.	Postanowili, że zaczną budować swoją chatę nad Jeziorem Kłodno w Chmielnie, gdyż to miejsce bardzo im się spodobało. Lutek zauważył, że w pobliskich wodach rybacy łowili wspaniałe okonie, szczupaki, leszcze i płocie. Kobiety z lasów przynosiły kosze pełne jagód i grzybów. Miejsce to zapewniało ludziom dostatek. Zatem wspólnie zdecydowali, że tutaj zostaną.
4.	Przez kolejne tygodnie Lutek ciężko pracował i udało mu się postawić piękną, drewnianą chatę. Wanda nie siedziała beczynnym, bo zachwycona kwiatami rosnącymi nad pobliskim jeziorem, haftowała je na ubraniach i pościelach, by mogli również podziwiać je w zimowe, długie wieczory. Całe dni zaś spędzała w lesie, żeby zgromadzić pożywienie i przygotować zapasy na zimę.
5.	Niestety, kiedy wydawało się, że w końcu szczęśliwie mogą zamieszkać w swoim nowym domu, odwiedził ich pewien stwór. Był on cały czarny i pokryty długimi włosami. Miał jedną nogę końską, a drugą kurzą. Za nim ciągnął się długi ogon. Miejscowi nazywali go Purtkiem. Niestety był on bardzo złośliwy i nikt do tej pory nie zdołał go złapać i poskromić.
6.	Gdy Lutek, w pewien chłodny wieczór, rozpałił ogień w piecu, Purtk zapchał komin i nie dało się mieszkać w chacie. Kiedy Wandzia szła do lasu, Purtk zniszczył jej wszystkie grzyby i nie miała z czego przygotować obiadu. Pewnie to on robił wiele innych złośliwości, bo nagle piękne pościele zniknęły z linek rozwieszonych przed domem, a po zgromadzonym pożywieniu nie było śladu. Od czasu jego pojawienia się wokół ich chaty tak strasznie śmierdziało, że miejsce to omijali wszyscy ludzie. Tego było już dosyć. Pewnego dnia, kiedy Lutek wrócił do chaty po ciężkiej pracy w młynie, ujrzał zapłakaną Wandzię. - Lutku, myślę, że musimy ruszyć w dalszą wędrówkę, bo Purtk nie da nam tutaj spokojnie mieszkać - powiedziała kobieta. - Wandziu, tutaj zostaniemy do końca swych dni, bo pięknieszego miejsca nie znajdziemy na całym świecie. Jutro rano wyruszę na połów. Na łodzi będę myślał, jak go pokonać - odparł mężczyzna.
7.	Z samego rana wziął swoją łódź rybacką, zapakował do niej sieci i wyruszył na połów. Długo siedział i siedział, myśląc co zrobić. Napotykanymi rybacy też nie dali Lutkowi żadnej dobrej rady. Rzekli tylko, że niejedni już musieli przez Purtkę opuścić to piękne miejsce, leżące pomiędzy dwoma jeziorami. Niestety jest on niezwykle złośliwym stworem znanym na całych Kaszubach. Nikomu jeszcze nie udało się go pokonać - mawiali.
8.	Po wielu dniach nieudanych połowów - pewnie też za sprawą Purtk - mężczyzna chciał powiedzieć już Wandzi, że jednak muszą ruszyć w dalszą wędrówkę. Wtedy do jego łodzi podpłynął łabędź. - Dlaczego jesteś taki smutny? - zapytał. - Wraz z Wandzią będziemy musieli opuścić to piękne miejsce, bo Purtk nie daje nam tutaj spokojnie żyć. - Pomogę Wam, bo jesteście dobrymi ludźmi, a dobro przecież zawsze zostaje nagrodzone. Kiedy pływając po jeziorze zaplątałem się w zaroślach, to Ty pomogłeś mi się uwolnić. Twoja żona uchroniła moje pisklęta przed kuną polującą na nie. Gdy moja łabędzica złamała skrzydło, całą zimę się nią opiekowaliście. Teraz czas, aby Wam się odwzajemnić. Dam Ci radę, jak pokonać Purtkę. Posłuchaj...
9.	- Przed swoją chatą wybuduj kapliczkę, bo ona będzie Was strzegła od złego. Po dwóch tygodniach przygotuj zasadzkę na Purtkę. Rozłóż rybackie sieci wokół chaty i wtedy zawołaj: „kielp”. Resztę pozostaw mi. Lutec wrócił szczęśliwy do chaty. Przez kolejne dni stawiał kapliczkę, Wandzia namalowała na jej ścianach kaszubskie hafty i przyniosła świeżych kwiatów.
10.	Po dwóch tygodniach wieczorem Lutek rozłożył sieci wokół domu i razem z żoną bacznie obserwowali, czy aby nie zbliża się stwór. Nagle około północy Wandzia zauważyła diabelski ogon. Szybko obudziła Lutka i razem zaczęli krzyżeć: - kielp! Po chwili ujrzeli wiele łabędzi, które schwytały Purtkę i odleciały z nim w dalekie strony.
11.	Od tego momentu nie pojawił się on już ani razu na Kaszubach, a miejscowi spotykali się przy kapliczce, by modlić się i dziękować za dobre życie w pięknej okolicy czarodziejskich jezior i przyjaznych ludzi. Obecnie w tym miejscu stoi metalowy krzyż.
12.	Od niepamiętnych czasów przylatują do Chmielna łabędzie, które pływają po jeziorach. Jak mawiają starzy Kaszubi - jest to miejsce pięknych krajobrazów, czystego powietrza, jezior, lasów i ryb, w którym każdy znajdzie coś dla siebie. Pamiętajcie, że: „Kto dobro daje, ten dobro również dostaje!”

„O RYBAKU LUTKU I SYRENCE WANDZI”

1.	Dawno, dawno temu, za pięknymi, zielonymi borami, tuż przy brzegu jeziora Łebsko, wielu rybaków z zapalem łowiło ryby. Codziennie przynosili do swych domów sieci pełne dorodnych linów i leszczy, a czasami nawet łososiów oraz śledzi. Jeden z rybaków o imieniu Lutek uwielbiał przygrywać na harmonijce magiczne melodie, które przyciągały nie tylko ryby, ale też śliczne syreny. Ten niezwykły talent do gry na instrumencie sprawiał, że jego sieci zawsze były pełne i chętnie obdarowywał złowionymi okazami swoją rodzinę oraz sąsiadów.
2.	Piękne melodie Lutka sprawiały, że do brzegu podpływały syreny i nuciły pieśni, o tym jak cudowne są podwodne głębinny oraz jak wiele tajemnic kryją.
3.	Pewnego letniego dnia, gdy słońce łagodnie chowało się za taflą jeziora, do Lutka podpłynął tata jednej z syren i płaczącym głosem powiedział: - Mój drogi, jedna z moich córek -Wandzia jest bardzo chora. - Co jej się stało? - zapytał przejęty Lutek. - Nagle zaczęła tracić swoje piękne, mieniące się wieloma barwami łuski. Można je zbierać garściami. Trzeba jej jak najszybciej pomóc, zanim skóra na jej ciele zupełnie wyschnie!
4..	- Pobiegnę do naszej znachorki! Może ona coś poradzi! - krzyknął Lutek. - Poczekaj! Wiem już, co może ją uratować! Bardzo rzadka roślina. - Jaka? Gdzie mogę ją znaleźć? Powiedz proszę. - Nazywa się wawrzynek wilczelyko i można ją znaleźć w pobliskim borze, ale trzeba mieć dużo szczęścia. Ma ona piękne kwiaty, które mają magiczną uzdrawiającą moc. - Ruszam do boru! Obiecuję, że nie wrócę bez niej! - powiedział Lutek biegnąc w kierunku lasu.
5.	Powoli zapadał zmrok. Lutek nie wiedział nawet jak wygląda ta roślina, więc udał się do znachorki, aby powiedziała mu, gdzie jej szukać. Znachorka słysząc z tego, że była bardzo interesowną kobietą i nikomu nie pomagała, jeśli nie dostała czegoś cennego w zamian. Mieszkała w drewnianej chatce na skraju boru i nawet dzikie zwierzęta nie lubiły się zbliżać do jej domostwa, bo dochodziły stamtąd brzydkie zapachy palonych ziół. Lutek czuł lekki strach przed starą kobietą, ale wiedział, że nie ma wyboru i musi ją prosić o pomoc.
6.	Zapukał do drzwi znachorki, na których wisiały wielkie pajęczyny. Po chwili staruszka ukazała się w progu chatki. - Potrzebuję pomocy! Syrenka Wandzia jest bardzo chora i tylko wawrzynek wilczelyko może ją uratować! Nie mam chwili do stracenia! – powiedział jednym tchem Lutek. - Spokojnie młodzieńcze! Mam wysuszonego wawrzyńka wilczelyko – rzekła znachorka. - Proszę, daj mi odrobinę, abym mógł je zanieść Wandzi.
7.	- Mój drogi, nie ma nic za darmo! - Czego chcesz? - Daj mi coś najcenniejszego, co posiadasz... – powiedziała znachorka uśmiechając się złośliwie pod nosem. - Mam tylko łódkę, wędkę i kilka sieci... - odpowiedział Lutek. - Nie kłam! Masz coś znacznie cenniejszego! - Nie mam pojęcia, o czym mówisz! - Talent do gry na harmonijce melodii, które zwabiają wodne stworzenia – wyszczała znachorka. - To prawda! – przyznał Lutek. – Oddam Ci go, jak tylko dasz mi trochę tej cennej rośliny. - Proszę! – powiedziała znachorka wręczając woreczek.
8.	Lutek pobiegł nad jezioro, zaczął przywoływać ojca Wandzi, który po chwili wynurzył się z głębin. - Udało mi się zdobyć wawrzyńka wilczelyko! – powiedział z dumą rybak. - Jestem Ci dozgonnie wdzięczny. Muszę się spieszyć, żeby dać go Wandzi! – krzyknął i zniknął w błękitnej toni.
9.	Lutek usiadł na brzegu i oczekując na powrót taty syrenki wyciągnął z kieszeni harmonijkę. Z ciekawości spróbował coś zagrać na niej mimo, że wiedział, że oddał swój talent znachorce. Ku swojemu zdziwieniu dźwięki były jeszcze piękniejsze niż zwykle.
10.	Pobiegł z powrotem do chaty staruszki i przekraczając próg chatki powiedział: - Zapomniałaś zabrać mi mój talent! - Nie zapomniałam, ale twoje dobre serce sprawiło, że nawet moje magiczne moce są bezsilne – wyjaśniła staruszka.
11.	Lutek wrócił nad jezioro i zobaczył w świetle księżycy piękną Wandę. Syrena podpłynęła do niego mówiąc: - Dziękuję za ratunek! Jesteś moim prawdziwym przyjacielem. Nie zawahałeś się poświęcić swojego talentu, żeby mnie ratować! Gdybyś kiedyś, czegoś potrzebował zawsze możesz na mnie liczyć!
12.	- Cieszę się, że mogłem pomóc! Jesteś piękną syreną i uwielbiam słuchać twojego śpiewu – powiedział Lutek wyciągając harmonijkę, żeby zagrać dla Wandzi jedną z jej ulubionych melodii.