

Gamer rovat

Hello!

Jelentkezem újra, egy talán még jobb játékkal, mint az előző cikkemben bemutatott Total Club Manager 2004. Biztos mindenkinek ismerősen fog csengeni a következő név: **Warcraft III**. Na ugye??? Mindenki legalább hallott róla, ha nem is játszott vele (próbáld meg... vétek lenne kihagyni). A **Blizzard** remekműve, és ugyanúgy lehet játszani a battle.net-en mint a **Diablo**-t, ha már egyszer megvan a játék mindenképpen neten is érdemes játszani, ha túl erős neked a gép, vagy éppen a magyar bajnokot szeretnéd kihívni. Nincs túl nagy gépigénye bár nagyon tetszős grafikkal és 3D-s animációkkal van ellátva, ami nem kevés tervezést igényel. Megint csak jó pont a **Blizzard**-nak! Hát talán ott kezdem, hogy 4 néplépjátszats ez az **Undead**, **Night Elf**, **Orc**, **Human** összeállítás. Véleményem szerint az ork nép a legerősebb, de mindenkinek más tetszik. Elindítottam a játékot egy nagyon szép intro után, egy jól kezelhető menürendszerrel találko, gyors beállítás (nem lehet sokmindent beállítani) és jön egy kis játék. En igazából a Campaign részrel kezdeném a játékot mivel bemutatja az alaplépéseket, pl.: mozgás, építés, se reg toborozása, játék megnyerése. De miután ezzel megvagy, körbevezetett, jöhet az igazi harc!



Huhh! egy kicsit elfáradtam (még a kardját sem bírja cipelni egy harcművész?)

Egyszer egy nehezebb küldetésnél megakadtam. Egy human küldetés volt, egy csúnya Lich elkezdte fertőzni a népet... Mentem, no mondom: -Véged lesz mint a botnak! De nem úgy volt ám!!! Elaltatta az erősebb egységeket a többi pedig legyaktá, aztán nekem kellett menekülőre fognom a dolgot. Végülis egy nagyon kemény harcban le kellett győzni a főbázisát amit vertettek a lövöldöző épületek pl.: Ziggurat, Black Citadel. Az elején (saját tapasztalatból állított) nagyon-nagyon nehéz győzni a Custom Game-ben fogalmam sincs miért, de nem tudtam átállítani a mecs szintjét (ha esetleg valaki tudja, írjon nekem a paladinlord@freemail.hu-ra). Tehát megtanultam egy szinttel nehezebben játszani... Nagyon nehéz volt nyerni. Már úgy volt hogy feladom, de egy igazi gamer sohasem tesz ilyet. Végül is sikerült. Hogy nekem könnyeb legyen, megismertetek titeket a két, szerintem legerősebb, néppel az Orc-kal és az Undead-del: előnyvel hátrányával és háttértörténetével.

Orc

Háttértörténet: Az Orkokat, akik valaha egy sámánisztikus kultúrával rendelkeztek Draenor világán, a kőosz mágiájával megromította a Lángoló Légő, és egy lehetetlen, megállíthatatlan Hordávé alakította őket. Dimenziókapukon keresztül átcsalogatták őket Azerothba, és befolyásolták őket, hogy Lordaeron és Azeroth emberei ellen háborút folytassanak. Remélve, hogy a Horda legyőzi Azeroth halandó erőit, a Lángoló Légő felkészült a végső invázióra a gyanútlan világ ellen. Most, Thrall látnoki vezetése alatt, az Orkok elszakadtak a démoni befolyástól, és bátran készen állnak megküzdenni a vad Légőjával. Az

Megnyílt!

a manufaktúrális szabóműhely bemutatóterme, Ahol a XIX. Század végén, XX. Század elején működő kisipari vállalkozást az anyagbeszerzéstől a késztermék értékesítéséig korabeli berendezésekkel, tárgyakkal, szakszerű vezetéssel mutatja be. Szarvas, Bem u. 8.

a Szarazmalomtól 200 méterre

Nyitvatartás

Április 1-től október 31-ig

Kedd-vasárnap: 11.00 - 17.00 óráig

Hétfő szünnap!

Nyitvatartáson kívül csoportok bejelentkezése is lehetséges a 66/215-551, 66/210-633 telefonszámokon. Belépők: Diák, nyugdíjas 100,- Ft/fő; Felnőtt 150,- Ft/fő

Idegenforgalmi bizottság

Idézőjel

A tigrist előbb gondolatban kell elejteni - a többi már csak pusztá formalitás.

(Konfuciusz)

ősi, újra felfedezett sámánista mágiát használva, a Horda erős harcosai nem állnak meg addig, amíg el nem érik céljukat, hogy ne legyenek a démonok szolgái.

Erősségei: Egy szóval ERŐS! A hősei nagyon jók, nagy sebésűek, jó képességekkel.

Hátrányai: Lassan fejlődik ki és nagyon drága.

Taktikák: Egy taktikát tudok. A Shaman taktika. Minél hamarabb fejleszd ki a sámánt, vegyél hozzá két gyógyítót, és ha van Red Dragon a pályán akkor kapásból két szintet fejlődhetsz a hősöddel, mivel a gyógyító elveszi a támadás képességét a repülő egységtől. Aztán sok sámmal és kifejezett hősrel menj az ellenhez és gyákd le.

Undead

Háttértörténet: A borzasztó Előhalott hadsereg, az Ostor, több ezer sétáló hullából, tetesten szellemből, kárhózt halandó emberből és extra dimenziójú entitásból tevődik össze. Az Ostor az Egő Légő hozta létre azzal az egyetlen céllal, hogy elszórja a terrort a világban, a Légő elkerülhetetlen inváziója előzményeként. Az Előhalottakat Ner'zhul, a Lics Király uralja, aki jeges Northrend-i birodalmában pöffszedik fagyos trónján. Ner'zhul irányítja az előhalottak rettenetes fertőzését, amit egyre csak Dél felé küld, az emberek földjére. Ahogyan a fertőzés Dél felé tolszik, minden nap egyre több ember esik áldozatul Ner'zhul mentális irányításának és életelszívó betegségeknek. Ekképpen Ner'zhul megnövelte az Ostor már eddig is számottevő létszámát. Az előhalottak nekromanciát és az Észak hideg erejét használják elensegeik ellen.

Erősségeik: Támadó épületek, brutális egységek. **Hátrányaik:** Lassabb kifejlődés, gyenge alapkaton.

Taktikák: Alaptámadás: **Hozzávalók:** 10 Ghoul, Death Knight, Dreadlord, 4-6 Necromancer, 2-3 Meat Wagon (hullákkal), Skeletal Longevity, pajzs/támadás legalább 1-es szinten. Lehet, hogy elsőre soknak tűnik a hozzávaló, de meccsem többségét a gép ellen ezzel nyertem. Az a lényeg, hogy ezeket megveszed, aztán csoportba rendezed (1: 10 Ghoul + 2 hős; 2: 4-6 Necromancer; 3: 2-3 Meat Wagon). Elmész az ellen egyik expjéhez, ami nagyon közel van a főbázishoz. Ghoulal és hősökkel benyomod az attackot a főépület mögé, Meat Wagon dobálja a hullákat, Necromancerek hátulról csontvázolnak. Ez kb. 3-4 másodperc idő volt, és a főbázis egész serege ránk támad. Ha vannak őrtornyok, akkor gyorsan menjünk ki a lőtávból, és a hősökkel, Ghoulakkal támadjuk meg a csapatot (főleg a hóst). A sok csontival is nyomuljunk arrafelé, és főleg a rájuk veszélyes egységeket öljük meg (Dryad, Priest). Eddigre már van elég pénzünk és a bázisról biztosítunk folyamatos Ghoul utánpótlást. Vigyázzunk a hősökre, de ha meghalnak, az nem tragédia, sokkal inkább az a Necromancerek halála, mert akkor nem lesz elég csontink, úgyhogy őket minden lehetséges eszközzel védjük. Ha a felmentőcsapat meghal, akkor szüntessük meg az bázison az aranykitermelést (parasztok, főépület), aztán a védtelen főbázist nyomjuk le. Edemes vigyázzunk a Meat Wagonokra is, mert az őrtornyokat velük sokkal gyorsabban, kevesebb veszteséggel le lehet rombolni.

Erősségeik: Támadó épületek, brutális egységek. **Hátrányaik:** Lassabb kifejlődés, gyenge alapkaton.

Taktikák: Alaptámadás: **Hozzávalók:** 10 Ghoul, Death Knight, Dreadlord, 4-6 Necromancer, 2-3 Meat Wagon (hullákkal), Skeletal Longevity, pajzs/támadás legalább 1-es szinten. Lehet, hogy elsőre soknak tűnik a hozzávaló, de meccsem többségét a gép ellen ezzel nyertem. Az a lényeg, hogy ezeket megveszed, aztán csoportba rendezed (1: 10 Ghoul + 2 hős; 2: 4-6 Necromancer; 3: 2-3 Meat Wagon). Elmész az ellen egyik expjéhez, ami nagyon közel van a főbázishoz. Ghoulal és hősökkel benyomod az attackot a főépület mögé, Meat Wagon dobálja a hullákat, Necromancerek hátulról csontvázolnak. Ez kb. 3-4 másodperc idő volt, és a főbázis egész serege ránk támad. Ha vannak őrtornyok, akkor gyorsan menjünk ki a lőtávból, és a hősökkel, Ghoulakkal támadjuk meg a csapatot (főleg a hóst). A sok csontival is nyomuljunk arrafelé, és főleg a rájuk veszélyes egységeket öljük meg (Dryad, Priest). Eddigre már van elég pénzünk és a bázisról biztosítunk folyamatos Ghoul utánpótlást. Vigyázzunk a hősökre, de ha meghalnak, az nem tragédia, sokkal inkább az a Necromancerek halála, mert akkor nem lesz elég csontink, úgyhogy őket minden lehetséges eszközzel védjük. Ha a felmentőcsapat meghal, akkor szüntessük meg az bázison az aranykitermelést (parasztok, főépület), aztán a védtelen főbázist nyomjuk le. Edemes vigyázzunk a Meat Wagonokra is, mert az őrtornyokat velük sokkal gyorsabban, kevesebb veszteséggel le lehet rombolni.

Erősségeik: Támadó épületek, brutális egységek. **Hátrányaik:** Lassabb kifejlődés, gyenge alapkaton.

Taktikák: Alaptámadás: **Hozzávalók:** 10 Ghoul, Death Knight, Dreadlord, 4-6 Necromancer, 2-3 Meat Wagon (hullákkal), Skeletal Longevity, pajzs/támadás legalább 1-es szinten. Lehet, hogy elsőre soknak tűnik a hozzávaló, de meccsem többségét a gép ellen ezzel nyertem. Az a lényeg, hogy ezeket megveszed, aztán csoportba rendezed (1: 10 Ghoul + 2 hős; 2: 4-6 Necromancer; 3: 2-3 Meat Wagon). Elmész az ellen egyik expjéhez, ami nagyon közel van a főbázishoz. Ghoulal és hősökkel benyomod az attackot a főépület mögé, Meat Wagon dobálja a hullákat, Necromancerek hátulról csontvázolnak. Ez kb. 3-4 másodperc idő volt, és a főbázis egész serege ránk támad. Ha vannak őrtornyok, akkor gyorsan menjünk ki a lőtávból, és a hősökkel, Ghoulakkal támadjuk meg a csapatot (főleg a hóst). A sok csontival is nyomuljunk arrafelé, és főleg a rájuk veszélyes egységeket öljük meg (Dryad, Priest). Eddigre már van elég pénzünk és a bázisról biztosítunk folyamatos Ghoul utánpótlást. Vigyázzunk a hősökre, de ha meghalnak, az nem tragédia, sokkal inkább az a Necromancerek halála, mert akkor nem lesz elég csontink, úgyhogy őket minden lehetséges eszközzel védjük. Ha a felmentőcsapat meghal, akkor szüntessük meg az bázison az aranykitermelést (parasztok, főépület), aztán a védtelen főbázist nyomjuk le. Edemes vigyázzunk a Meat Wagonokra is, mert az őrtornyokat velük sokkal gyorsabban, kevesebb veszteséggel le lehet rombolni.

Erősségeik: Támadó épületek, brutális egységek. **Hátrányaik:** Lassabb kifejlődés, gyenge alapkaton.

Taktikák: Alaptámadás: **Hozzávalók:** 10 Ghoul, Death Knight, Dreadlord, 4-6 Necromancer, 2-3 Meat Wagon (hullákkal), Skeletal Longevity, pajzs/támadás legalább 1-es szinten. Lehet, hogy elsőre soknak tűnik a hozzávaló, de meccsem többségét a gép ellen ezzel nyertem. Az a lényeg, hogy ezeket megveszed, aztán csoportba rendezed (1: 10 Ghoul + 2 hős; 2: 4-6 Necromancer; 3: 2-3 Meat Wagon). Elmész az ellen egyik expjéhez, ami nagyon közel van a főbázishoz. Ghoulal és hősökkel benyomod az attackot a főépület mögé, Meat Wagon dobálja a hullákat, Necromancerek hátulról csontvázolnak. Ez kb. 3-4 másodperc idő volt, és a főbázis egész serege ránk támad. Ha vannak őrtornyok, akkor gyorsan menjünk ki a lőtávból, és a hősökkel, Ghoulakkal támadjuk meg a csapatot (főleg a hóst). A sok csontival is nyomuljunk arrafelé, és főleg a rájuk veszélyes egységeket öljük meg (Dryad, Priest). Eddigre már van elég pénzünk és a bázisról biztosítunk folyamatos Ghoul utánpótlást. Vigyázzunk a hősökre, de ha meghalnak, az nem tragédia, sokkal inkább az a Necromancerek halála, mert akkor nem lesz elég csontink, úgyhogy őket minden lehetséges eszközzel védjük. Ha a felmentőcsapat meghal, akkor szüntessük meg az bázison az aranykitermelést (parasztok, főépület), aztán a védtelen főbázist nyomjuk le. Edemes vigyázzunk a Meat Wagonokra is, mert az őrtornyokat velük sokkal gyorsabban, kevesebb veszteséggel le lehet rombolni.

Erősségeik: Támadó épületek, brutális egységek. **Hátrányaik:** Lassabb kifejlődés, gyenge alapkaton.

Taktikák: Alaptámadás: **Hozzávalók:** 10 Ghoul, Death Knight, Dreadlord, 4-6 Necromancer, 2-3 Meat Wagon (hullákkal), Skeletal Longevity, pajzs/támadás legalább 1-es szinten. Lehet, hogy elsőre soknak tűnik a hozzávaló, de meccsem többségét a gép ellen ezzel nyertem. Az a lényeg, hogy ezeket megveszed, aztán csoportba rendezed (1: 10 Ghoul + 2 hős; 2: 4-6 Necromancer; 3: 2-3 Meat Wagon). Elmész az ellen egyik expjéhez, ami nagyon közel van a főbázishoz. Ghoulal és hősökkel benyomod az attackot a főépület mögé, Meat Wagon dobálja a hullákat, Necromancerek hátulról csontvázolnak. Ez kb. 3-4 másodperc idő volt, és a főbázis egész serege ránk támad. Ha vannak őrtornyok, akkor gyorsan menjünk ki a lőtávból, és a hősökkel, Ghoulakkal támadjuk meg a csapatot (főleg a hóst). A sok csontival is nyomuljunk arrafelé, és főleg a rájuk veszélyes egységeket öljük meg (Dryad, Priest). Eddigre már van elég pénzünk és a bázisról biztosítunk folyamatos Ghoul utánpótlást. Vigyázzunk a hősökre, de ha meghalnak, az nem tragédia, sokkal inkább az a Necromancerek halála, mert akkor nem lesz elég csontink, úgyhogy őket minden lehetséges eszközzel védjük. Ha a felmentőcsapat meghal, akkor szüntessük meg az bázison az aranykitermelést (parasztok, főépület), aztán a védtelen főbázist nyomjuk le. Edemes vigyázzunk a Meat Wagonokra is, mert az őrtornyokat velük sokkal gyorsabban, kevesebb veszteséggel le lehet rombolni.

Aranykor

programok

Gazdag program vár májusban a Szarvasi Aranykor Nyugdíjas Érdekvédelmi Egyesület tagjaira. Május 6-án 15 órától taggyűlést tartanak a Vasipari Étteremben, ahol Fári Pál a Békés Megyei Nyugdíjas Szövetség titkára tart előadást a Nyugdíjasok helyzete az Európai Unióban, idősorkori élete a megyében címmel. Rá egy hétre, május 13-án családi programot terveznek. A résztvevők délután 3 órakor a Tessedik Sámuel Főiskola parkolójában találkoznak és megtekintik az Ótemplomot, a Tessedik Múzeumot, végigsétálnak a Bolza sétányon. Tökömlőre és Mezőhegyesre kirándulhatnak autóbusszal az egyesülettel a tagok május 20-án. A kirándulásra jelentkezni és a részletek után érdeklődni az ügyeleti napokon és a bizalmiaknál lehet, csakúgy mint a május 15-16-17-re, Aggtelekre és Szlovákiába tervezett kirándulásról. Megrendezik május 29-én a Férfianapot is, melyet egy vacsora alkalmával ünnepelnek. A menü birkapörkölt lesz, ára 1000 forint.

Vajda Péter Művelődési Központ
Szarvas, Kossuth tér 3. Tel.: 66/311-464
2004. május 7. 9⁰⁰ 11⁰⁰ 14⁰⁰
A Kecskeméti Erdei Ferenc Művelődési Központ Gyermekszínházának előadásában

AZ ÖRDÖG HÁROM ARANYHAJSZÁLA

Mesejáték
Grimm testvérek és magyar népmesék nyomán
Egyszer egy faluban élt egy gonosz gazdag asszony, és egy jólelkű szegény asszony. Mindkettőjüknek ugyanazon az éjszakán született gyermekük. A gazdagnak egy kislánya, llonka, a szegénynek egy kislánya, János. Születésük órájában megöcsölték, hogy a két gyermek, ha felnő- szerelmesek lesznek egymásba. Ez a gazdag asszony rettentőmód felbosszantotta, ezért elkövetett mindent, hogy elszakítsa őket egymástól. Jánosnak, hogy megmentse szerelmét, el kellett cseennie az ördög aranyhajszálát. A hosszú bolongás alatt több mindenkivel találkozott, és a saját feladata mellett mások baján is segített. Armánykodás és a próbatétel ellenére a szerelmesek végül mégis egymásra találtak. Boldogan éltek, amíg meg nem haltak...

Felnőttszínházi bérletes előadás
2004. május 14. 19⁰⁰ óra
Nádas Gábor - Szenes Iván:
IMÁDOK FÉRJHEZ MENNI
Zenés vitézjáték 3 felvonásban
Bemutatja a Turay Ida Színtársulat

Victoria NYÍRÓ BEA,
William Cardew NEMCSÁK KÁROLY,
Frederick Lawnders CSEKE PÉTER,
Mr. Paton MIKÓ ISTVÁN,
Taylor BENKŐ PÉTER,
Mrs. Schuttleworth TÓTH JUDIT,
Montmorency kisasszony PASZTOR ERZSI,
Dennise SZABÓ ANIKÓ,
Raham ügyvéd BOROS ZOLTÁN
Inas DARVASI RICHARD
RENDEZŐ: MIKÓ ISTVÁN

Victoria imád férjhez menni. Férje, Bill, hősi halált halt az I. Világháborúban. A fiatalon megözvegyült Victoria újra férjhez megy, mégpedig elhunyt férje barátjához, Freddie-hez. Idáig szokványos a történet, de mi történik akkor, ha az "elhunyt" első férj egyszerűen csak hazatért és kiderül, hogy Victoria már Freddie felesége? Hogy oldják meg ezt a nem mindennapi problémát? Ezekre a kérdésekre kapunk választ ebben a darabban, amelynl a szerzők és a szereplők garantálják a sikert. S. Maugham darabjának eredeti címe Home and Beauty, amelyet 1923-ban fordított magyarra Nemes László. A József Attila Színház 1964-ben ezt a változatot játszotta óriási sikerrel, míg a Soproni Petőfi Színház már a Nádas-Szenes szerzőpáros által fémjelzett változattal folytatta a siker-szériát. Szarvason most ez a változat kerül színre Mikó István rendezésében, aki már bebizonyította, hogy nemcsak színészként, hanem rendezőként is a legjobbak között van. Jegyek: I. 1.500,- Ft II. 1.300,- Ft III. 1.100,- Ft Diák, nyugdíjas: I. 1.300,- Ft II. 1.100,- Ft III. 900,- Ft

Családi hétvégék
Május 15. (szombat) 9⁰⁰-12⁰⁰
Agyagzó Műhely
A foglalkozást vezeti: Debreczeni Ágnes fazekas Szakköri díj: 300,- Ft/fő/hónap
Május 22. (szombat) 10⁰⁰-12⁰⁰
Fakopáncsfaragó szakkör
A foglalkozást vezeti: Urbancsik Mártusz faragó Szakköri díj: 500,- Ft/fő/hónap
A családi hétvégék szakkörei tevékenységébe a tagokon kívül bárki bekapcsolódhat!
Belépő: 150,- Ft; családi belépő: 300,- Ft
Május 7-én pénteken Fotószakkör 16.30-17.30 óráig.
Május 7-én és május 12-én gyermek aerobic órák 15.00-15.45 óráig.
Május 7-én Gobelín Hímző és Kézimunka Kör 17.00-19.00 óráig.
Május 8-án Ermegytűző Klub 15.00-17.00 óráig.
Május 9-én Hastánc tanfolyam 14.00-15.00 óráig.
Május 11-én és május 13-án Női kondi torna 16.45-18.45-ig
Május 12-én Joga tanfolyam 17.00-18.00 óráig.
Május 12-én Makett Klub 15.00-17.00 óráig.
Május 12-én Lovagvár-Szerepjáték és Kártyaklub 17.30-tól, május 8-án 8.00-16.00 óráig Kártyaver-seny, 16.00-20.00 óráig Lovagvár-Szerepjáték.
Május 17-én Lampa Klub 17.00-20.00 óráig.
Május 7-én 13 óratól a Vajda Péter Gimnáziumban 15 hetes (120 óra) képzési idővel lovári nyelvtanfolyam indul! Tananyag: jegyzet, könyv és CD formában. Információ: 06/20/4284486, 06/70/3859549

Tátika felhívás
Jelentkezőket várunk, 18 éves korig, a VII. Gyermeknap Tátika megrendezéséhez, melyhez színdarabot, technikai feltételeket biztosítunk. Bármilyen zenés produkcióval lehet nevezni, melynek időtartama max. 5 perc, kérjük a jelentkezés alkalmával a szükséges zenei anyagot hozzátok magatokkal. (MC, CD). Jelentkezési határidő: 2004. május 26. További információ és jelentkezési lap az iskolákban és a Művelődési Központban kérhető. (Kossuth tér 3. ill. 66/311-464)

Szarvas és Vidéke Önkormányzati Hetilap. Megjelenik minden csütörtökön. Felelős szerkesztő: Tati László. Munkatársak: Keserű Zsuzsa, Janeckó Katalin. Kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza. Szerkesztőség: Városháza 5540. Szarvas, Szabadság u. 25-27. Telefon / Fax: 66/312-284 Email: szvid@szarvas.hu Kiadja: Szarvas Város Önkormányzata Felelős kiadó: Dr. Melis János • Nyomtatja: Fazekas András és Fiai, Szarvas, Kossuth u. 24. Telefon: 66/313-896 Engedélyszám: HU ISSN 0238-1435

Meghívó

Szeretettel meghívjuk önt, és kedves családját az Amatőr Művészek Fóruma alkotóközösség (http://amatormuveszek.try.hu) által rendezett kiállítás megnyitójára és irodalmi bemutatójára.

Helyszín: Szarvas, Tessedik Sámuel Múzeum

Időpont: 2004. május 13.

Kezdes: 18:00

A kiállítás 2004. május 13 - 2004. május 21-ig látható a Tessedik Sámuel Múzeumban. A képek egy része a helyszínen megvásárolható.

A kiállítás társrendezője: Tessedik Sámuel Múzeum, Szarvas.

Az irodalmi este a Művészeti és Szabaművelődési Alapítványtól nyert pályázat segítségével a Városi Könyvtár támogatásával várjuk a mai magyar irodalom iránt érdeklődőket.

Naprakész kiállítás

A kiállítás helyszíne: Korona Étterem (Szarvas, Vajda Péter utca)

Nyitva tartás: Hétköznap 9-15 óráig

Csak előzetes bejelentkezés alapján, egyénileg is!

Bejelentkezés: Védőnői Szolgálat Szarvas - 06/66 311-187.

A kiállítás csoportosan, dropprevencióval, illetve terápiával tekinthető meg.

A csoportok létszáma maximum 17 fő lehet. A kiállítás megtekintése 2 órán át tart.

Várják a csoportok, illetve egyének jelentkezését 9, 10, 11, 13, 14 és 15 órai időpontokra.

Szombaton: Nyílt nap, bejelentkezés nem szükséges.

Megnyitő: 2004. május 10. 16 óra

Programajánló

Az előadásra jegyek válthatók a Művelődési Központban! Helyfoglalás, bővebb információ: 311-464 Május 12-ig Holság Károly üvegfestő-díszüveg kiállítás látható a Vajda Péter Művelődési Központ Galériáján.

Május 21-én 17.00 órakor általános iskolások szlovák nyelvű szavaló és ének versenyének díjkiosztó gálaműsora a Művelődési Központ nagyertermében. Minden érdeklődőt szeretettel várunk!

Vajda Péter Művelődési Központ Közösségi Háza
Szarvas, Szabadság u. 36. Tel.: 66/210-064 (bejárat a Béke u. felől)

Szeretne tisztáza vízet inni? Hallott már a Candida gombáról? Beteg, fáradt, erőtlen? Van a családjában cukorbeteg, magas vérnyomású, allergiás? Vagy csak szeretne fölösleges kilóitól megszabadulni? Ha felkeltettük érdeklődését, jöjjön el, hallgassa meg Dr. Molnár Ildikó orvost, természetgyógyász előadását május 12-én szerdán 17.30 órától a Közösségi Ház nagyertermében (Lengyel Palota, bejárat a Béke u. felől). Ezen a napon 8 órától Candida-szűrés és állapotfelmérés is lesz.

Egész nap ÖKONET termékek bemutatója és vására. Előzetes bejelentkezés, időpontkérés: Tasyne Gazdag Ildikó 66/210-064

Női kondi tornánkra (kedd és csütörtök 17.45-18.45-ig), valamint Fotószakkörünkbe (péntek 16.30-17.30) még tudunk jelentkezőket fogadni. **VERADÁS:** május 28-án (péntek) 8.00-12.00 óráig a Közösségi Házban.

Családi hétvégék

Május 15. (szombat) 9⁰⁰-12⁰⁰

Agyagzó Műhely

A foglalkozást vezeti: Debreczeni Ágnes fazekas Szakköri díj: 300,- Ft/fő/hónap

Május 22. (szombat) 10⁰⁰-12⁰⁰

Fakopáncsfaragó szakkör

A foglalkozást vezeti: Urbancsik Mártusz faragó Szakköri díj: 500,- Ft/fő/hónap

A családi hétvégék szakkörei tevékenységébe a tagokon kívül bárki bekapcsolódhat!

Belépő: 150,- Ft; családi belépő: 300,- Ft

Május 7-én pénteken Fotószakkör 16.30-17.30 óráig.

Május 7-én és május 12-én gyermek aerobic órák 15.00-15.45 óráig.

Május 7-én Gobelín Hímző és Kézimunka Kör 17.00-19.00 óráig.

Május 8-án Ermegytűző Klub 15.00-17.00 óráig.

Május 9-én Hastánc tanfolyam 14.00-15.00 óráig.

Május 11-én és május 13-án Női kondi torna 16.45-18.45-ig

Május 12-én Joga tanfolyam 17.00-18.00 óráig.

Május 12-én Makett Klub 15.00-17.00 óráig.

Május 12-én Lovagvár-Szerepjáték és Kártyaklub 17.30-tól, május 8-án 8.00-16.00 óráig Kártyaver-seny, 16.00-20.00 óráig Lovagvár-Szerepjáték.

Május 17-én Lampa Klub 17.00-20.00 óráig.

Május 7-én 13 óratól a Vajda Péter Gimnáziumban 15 hetes (120 óra) képzési idővel lovári nyelvtanfolyam indul! Tananyag: jegyzet, könyv és CD formában. Információ: 06/20/4284486, 06/70/3859549

