GRUPA:

5 -

4 -

3 -

33333333222222222

2 -

1 -

WARTOŚCI: LEGENDA POTRZEB:

… OD …

I. Gry komputerowe 1 – NAJBARDZIEJ ZASPOKOJONYCH

II. Sport/ Gry i zabawy ruchowe … DO …

III. Przyjaźń/ Koleżeństwo 5 – NAJMNIEJ ZASPOKOJONYCH POTRZEBY

IV. Odpoczynek

V. Nauka/ Uczenia się