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