



Scenariusz opracowany w ramach projektu „Opowieści, legendy,
podania”

TYTUŁ – Niezwykła opowieść o pomorskim gryfie.

Cykl zajęć: Opowieści, legendy, podania.

Cele:

- poznanie historii powstania herbu Szczecina,
- zapoznanie się z wyglądem herbu Szczecina.

Potrzebne środki i materiały:

mapa Polski, samoprzylepne, kolorowe karteczki z nazwami miejscowości (załącznik nr 1), tabliczka do bingo, lista trudnych wyrazów (załącznik nr 2), ilustracja przedstawiająca najważniejsze postacie opowieści (załącznik nr 3), oraz biała kartka pocięta na kilka prostokątów do przykrycia ilustracji, skrócony, podzielony na fragmenty tekst „Niezwykła opowieść o pomorskim gryfie” (załącznik nr 4), kartki i flamastry do rysowania planu wydarzeń, kolorowanka herb Szczecina (załącznik nr 5), materiały plastyczne do wykonania herbu (np. plastelina, kółka origami, farby, bibuła itp.).

Realizacja:

1. Wprowadzenie.

Nauczyciel mówi dzieciom, że tematem ich zajęć będzie legenda o powstaniu herbu Szczecina. Pyta dzieci, czy wiedzą, gdzie jest Szczecin. Wyjaśnia im, że Szczecin to duże miasto w Polsce, znajdujące się niedaleko morza. Prosi uczniów, aby dokładnie przyjrzeni się mapie Polski, odszukali Szczecin i w jego miejscu przykleili kolorową karteczkę z napisem „Szczecin” (załącznik nr 1).

Nauczyciel pyta dzieci, czy wiedzą, co to jest herb. Wyjaśnia, że herb to ustalony według określonych reguł, niepowtarzalny znak/symbol wyróżniający ród szlachecki, rodzinę, miasto lub państwo, często pojawiający się na flagach, monetach i pieczęciach.

2. Bingo wyrazowe.

Nauczyciel tłumaczy, że w różnego typu legendach oraz opowieściach regionalnych bardzo często używane są słowa, których mogą nie znać. Dlatego, aby lepiej zrozumieć opowieść, którą przeczytają podczas zajęć, najpierw powinni poznać kilka, prawdopodobnie niejasnych dla nich wyrazów.

Nauczyciel wypisuje na tablicy trudne wyrazy wstępujące w tekście. Czyta je po kolei pytając dzieci, czy domyślają się, co dane słowo może znaczyć. Przy każdym wyrazie podaje jego tłumaczenie. Następnie proponuje dzieciom zagranie w bingo wyrazowe.

Rozdaje tabliczki do gry w bingo (załącznik nr 2). Uczniowie w każde okienko wpisują wybrany przez siebie wyraz. Następnie nauczyciel wyczytuje 9 wyrazów (według uznania). Uczniowie odszukują na swojej planszy wyczytane słowo. Jeżeli mają je zapisane, przekreślają je. Wygrywa to dziecko, które jako pierwsze skreśli wszystkie wyrazy w dowolnym wierszu lub kolumnie i krzyknie „Bingo!”.

3. Główni bohaterowie legendy.

Nauczyciel proponuje dzieciom, aby zanim poznają dokładnie historię szczecińskiego herbu, najpierw zapoznali się z głównymi bohaterami tej opowieści. Zaprasza dzieci do wspólnego kółka na podłogę. Kładzie przed dziećmi zakrytą ilustrację przedstawiającą główne postacie (załącznik nr 3). Wyjaśnia dzieciom zasady zabawy. Dzieci kolejno wybierają i odkrywają jeden element, po czym zastanawiają się, jakie postacie mogą znajdować się na ilustracji. Zabawa kończy się, kiedy zostaną odkryte wszystkie elementy. Nauczyciel pyta dzieci, jak im się wydaje, kim są te postacie. Jest to książę, księżniczka, rycerz i pachotek.

4. „Niezwykła opowieść o pomorskim gryfie”.



Nauczyciel rozkłada przed dziećmi kartki i flamastry. Mówi im, że za chwilę będzie czytał opowieść i chciałby, aby postarali się wspólnie stworzyć ilustrowany plan wydarzeń do tej opowieści.

Nauczyciel zaczyna czytać „Niezwyczajną opowieść o pomorskim gryfie” (załącznik nr 4). Po przeczytaniu pierwszego fragmentu, prosi dzieci, aby spróbowały nadać jej tytuł. Po przeczytaniu każdego z fragmentów, uczniowie nadają im tytuły. Najlepszy tytuł opisywany jest na dużej kartce papieru. Po zakończeniu czytania całego opowiadania, nauczyciel dzieli dzieci na grupy, każdej z nich rozdaje jeden tytuł i prosi o wykonanie ilustracji.

Po przeczytaniu całej opowieści, nauczyciel wspólnie z dziećmi nakleja na mapę Polski kolorowe karteczki z nazwami miejscowości, o których była mowa w tekście (załącznik nr 1).

5. Gryf – herb Szczecina.

Nauczyciel pokazuje dzieciom, jak obecnie wygląda herb Szczecina. Proponuje, aby każde z nich wykonało własny herb. Rozdaje dzieciom kolorowanki ze szczecińskim herbem (załącznik nr 5) oraz materiały plastyczne. Dzieci malują, wyklejają swoje herby.

6. Podsumowanie.

Nauczyciel układa wykonane herby w jednym miejscu, a dzieci zaprasza na podłogę. Na środek w dowolnej kolejności wykłada zrobione wcześniej ilustracje i przygotowane tytuły i prosi dzieci, by dopasowały ilustracje do tytułów i ułożyły całą opowieść zgodnie z kolejnością wydarzeń. Następnie grupy kolejno opowiadają swój fragment historii.

Załącznik nr 1 – samoprzylepne, kolorowe karteczki z nazwami miejscowości

Szczecin

Stargard

Nowogard

Gryfice

Gryfino

Żeliszew

Załącznik nr 2 – bingo

Tabliczka do gry w bingo

Trudne wyrazy:

nadobna	zełgać
namiestnik	jar
wojowie	odzyszczyć
paradne	zbójcy
orszak	mennica
setnik	sakwa
trofea	żywoł
pachotek	
nieboga	
trza	
gościniec	
łotry	
herszt	

Załącznik nr 4 – skrócony, podzielony na fragmenty tekst

NIEZWYKŁA OPOWIEŚĆ O POMORSKIM GRYFIE

Fragment 1:

Przygotowania do uroczystości weselnych miały się wyraźnie ku końcowi.

Kiedy do szczecińskiego zamku przybył poseł z wiadomością, że Stanisłowa córka, nadobna Święchna, opuściła bramy Starego Grodu - przez Pomorzanie nazywanego także Stargardem, młody książę rozpromienił się. Uradowany, natychmiast wezwał swojego namiestnika i rozkazał:

- Żeliszawie, bierz drużynę wojów i w paradnych strojach nie zwlekając pędźcie gościom naprzeciw. Jedźcie proszę, nie żałując koni.

Od tej chwili strażę czuwającą na Wieży Pyrzyckiej poczęły wypatrywać dostojnych gości. Jednakże nadaremnie wysilały wzrok. Minęło kilka dni, a na drodze od Starego Grodu nie pojawiał się nikt, kto przypominałby choć trochę pannę młodą i jej orszak odświętny.

- Coś się tam musiało wydarzyć. Ale co? - niepokoił się książę biegając od okna do okna. - Żeby tylko nie jakoweś nieszczęście.

Dopiero trzeciego dnia o świcie, zamiast stargardzkich gości i szczecińskich rycerzy, do wrót zamkowych zakołatał samotny goniec od Żeliszawa z niedobłą nowiną:

„Na gościńcu prowadzącym do Starego Grodu nie natrafiliśmy nawet na najmniejszy ślad Stanisławowych wojów. Święchna i jej orszak zniknęli gdzieś w puszczy”.

Fragment 2:

Czwartego dnia z borów powrócił setnik z połową ludzi oraz wozami pełnymi zwierzyny, którą upolowano jeszcze przed alarmem Żeliszawa. Druga połowa nadal przetrząsała lasy.

- Przywozłem trofea z puszczy, panie - wyjaśnił setnik. - Ale oprócz futer przywozłem też ledwie zipiącego pachotka, który mamrocze nieustannie coś o dziewczynie i o zbójcach.

- Gdzież on?



Setnik obejrzał

się.

- O, tam pod ścianą - wskazał ręką. - Na ławie spoczywa prawie bez duszy.

Książę podbiegł do leżącego.

- Kim jesteś? Skąd przybywasz? I ktoś cię tak okrutnie poturbował?
- zapytał łagodnie, dotykając chłopięcego ramienia. - Twoje imię, biedaku?

- Gość - odpowiedział młodzik z wysiłkiem unosząc powieki. - Wierny sługa Stanisza ze Starego Grodu. Pachoł nadobnej Święchny, jego umiłowanej córki.

- Święchny? A gdzie ona? Od tygodnia szukamy jej po borach. Niestety, bez skutku.

- Porwana, miłościwy książę! Na ratunek niebodze trza pośpieszyć nie zwlekając ni chwili. Nie upilnowałem jej, nie ocaliłem. Porwana została. Porwana przez leśnych rozbójników mających swoje gniazdo w puszczy gdzieś u jeziora pod Nowym Grodem. Książę pochylił się nad leżącym.

- Co wiesz o owych łotrach, Gościu? - zagadnął niecierpliwie. - Mów szybciej, chłopcze. Mów dokładnie i po kolei, kiedy i gdzie wydarzyło się to nieszczęście? I co wiesz o zbójcejskich planach?

- Rozbójnicy napadli na nas w głębi puszczy. Akurat w połowie drogi do Szczecina. Widzi mi się, panie, że szpiegów mieli w Starym Grodzie, bo plany nasze doskonale znali. Gościu zatarasowali obalonymi drzewami i zasadzkę uczynili pośród gęstych krzewów. Wojów Stanisławowych ostrzelali z łuków, rannych zaś później dobili, aby świadków zbrodni nie było. Jeny Święchnę i mnie ostawili przy życiu. Teraz w swojej kryjówce nad Regą zamierzają czekać przez caluśki tydzień. Dopiero po siedmiu dniach i po tyłuż nocach wyprawią się z branką nad morze, gdzie mają umówione spotkanie z Duńczykami. Z morskimi łotrzymi, którym Święchnę sprzedadzą za miecze, oszczepy, sakwę złota i dwie garści klejnotów.



- A ty niby skąd wiesz, co zbóje zamierzają? - zainteresował się setnik - I to tak dokładnie? Nie zwieriali ci się chyba ze swoich tajemnic?

- Powtarzam jeno to, co łotry gadali między sobą przy ognisku. Wystarczyło, panie, nie spać, a ucha pilnie nadstawiać i zapamiętywać szczegóły.

- I naprawdę wszystko to słyszałeś na własne uszy? Nie śniłeś aby? W gorączce różne zwidy kłębią się pod czupryną - setnik księżęcej drużyny spojrzął nieufnie na młodego zbiega wietrząc w jego słowach jakiś podstęp. - Nie chce mi się wierzyć w tę historię, miłościwy panie. Wszakże jeno głupiec bezmózgi wyjawia swoje sekretne plany przy obcym człeku, nawet jeśli byłby nim wyrostek z mlekiem pod nosem. A herszt zbójcecki głupcem chyba nie jest?

- Prawdę powiadam. Najprawdziwszą. Uwiercie mi, księżę - w oczach Gostka zakręciły się łzy. - Klnę się na wszystko, co miłuję ponad życie. I na mać moją, i na nadobną Święchnę, żem nie zełgał ani słowa. Ani pół słówka.

- Dlaczegoż więc leśni zbójowie gadali przy tobie o sekretnych zamiarach, hę? O najbliższych planach zbójceckiego plemienia, o których nikt obcy wiedzieć nie powinien, hę? I jeszcze o Duńczykach, i o kryjówce w Nowogardzkiej Puszczy? - setnik nadal nie dowierzał słowom młodzika ze Starego Grodu. Nadal spoglądał nań podejrzliwie. - Czy potrafisz to wszystko jakoś nam wyjaśnić, pachotku?

- A co tu jest do wyjaśniania, panie rycerzu? - Gostek z trudem podnosząc głowę rozejrzął się wokoło. Wszakże zimnego trupa obawiać się nie musieli.

- Drwiesz sobie? Jak śmiesz? - setnik podskoczył w miejscu, aż mu zadzwonił srebrny kolec. - Co gadasz? Przecie żyjesz, pachoteczku? Jakież zatem zimny trup z ciebie? Czyżbyś znowu coś kręcił?

- Niczego nie kręcę, jeno dokładnie opowiadam, jako było w borze - tłumaczył spokojnie Gostek, patrząc setnikowi prosto w oczy. - Po przybyciu do stałej kryjówki leśnych zbójców ichni kapłan miał mnie na ołtarzu zarznąć niczym barana w ofierze swoim bogom. Widać rozbójnicy tak byli pewni siebie, że za żywego już mnie nie uważali.



Fragment 3:

No, aleś im w końcu umknął - setnik nie myślał ustąpić. -
Przyznaj, w jaki sposób?

W zwyczajny. Stręcili mnie zbóje z wysokiej skały do jaru, abym nogi
połamał. - Dlaczego?

- Chodziło im o to, panie rycerzu, abym niezdolny był do ucieczki.

- No i co, połamałeś nożyska?

Gostek siadł na ławie, dysząc ciężko.

- Nie - pokręcił głową.

- Jakże więc, pachotku? Zrzucony z wysokości nożysk nie połamałeś?

Ba, nie zwichnęłaś nawet jednej? Lewej albo prawej? - setnik

przymrużył jedno oko i wzruszył ramionami. - Czyżbyś nie zleciał na
kamienie? Jakimże cudem ocalałeś żywot? Jak to wyjaśnisz,
pachoteczku?

- Zwyczajnie, panie rycerzu. Strącony ze skały przez kaptana
spadłem nie na twarde głązy, lecz wprost na niedźwiedzia wyjadającego
w dole dojrzałe maliny. Przerażony kudłacz począł uciekać niosąc mnie
na grzbiecie. Ryczał przy tym ze strachu tak przeraźliwie, że łotrzykowie
woleli nie sprawdzać, co stało się ze mną. A może byli pewni, że straszliwy
zwierz rozszarpał ich jeńca na krwawe strzępy? Bezbronny przecie byłem
niczym małe kozłę albo jagnię. Zapewne nie przyszło im nawet do łba, że
wczepiony w niedźwiedzie kudły galopowałem na kosmatym niby na
stargardzkim koniku. Spadłem z tego mojego wierzchowca dopiero
wówczas, kiedy grzmotnął straszliwie głową o jakiś niski konar. Stąd
właśnie na czole ten guz jako gruszka i ta starta do krwi skóra.

Fragment 4:

- A czy... – zaczął setnik

- Przestań. Dość pustego gadania. Ufam chłopcu - książkę skinął na
setnika, by poniechał dalszych pytań. - Wołaj rycerzy, z którymi rano



powróciłeś z boru. Niechaj siodłają świeże konie. Najwyższa pora ruszać i nam na poszukiwania. Tym razem poprowadzi nas Gostek. Wierzę, że wspólnie odnajdziemy gniazdo łotrowskie i odzyszczemy Święchnę. Obyśmy jeno zdążyli dopaść zbójów przed przybyciem Duńczyków.

Niewiele czasu upłynęło, a z bramy w murach obronnych Szczecina wyjechała drużyna wojów na wypoczętych rumakach.

Przed wieczorem, daleko w przodzie, co najmniej na trzy albo i cztery strzały z łuku, z mrocznej dąbrowy wysypała się na gościniec gromada zbrojnych.

- Zbóje to może? - zaniepokoił się setnik. - Gotuj broń, druhowie. Podjedziemy ku nim, książę?

- A jakże by inaczej? Kto wie, może dobry los postawił nam na drodze rozbójników, których właśnie szukamy? - odpowiedział książę i nie czekając cmoknął na bułanka. Sprawdził też, czy miecz lekko wysuwa się z pochwy.

- Nie zbójcy przed nami, ale wielmożny Żelistaw ze swoimi ludźmi! - zawołał nagle któryś z łuczników. - Poznaję go po szkarłatnym hełmie i takiej że tarczy.

Z szybko malejącej odległości widać już było wyraźnie, że obok rycerza w szkarłatach jadącego na srokaczu, na karym rumaku podążała również i dziewczyna.

- Moja pani! Święchna! - wykrzyknął radośnie Gostek i, wczepiony w końską grzywę, jak strzała pomknął naprzeciw zbliżającej się gromady. Za nim, ile tchu w końskich płucach, pocwałował książę, setnik z kolcem w uchu i wiwatująca z uciechy szczecińska drużyna.

Fragment 5:

- Zuch jesteś, Żelistawie. Wybawiłeś Święchnę z niebezpieczeństw stokroć gorszych od śmierci - radował się książę tuląc dziewczynę do serca. - Nie minie cię nagroda. Proś, niczego ci nie odmówię, Żelistawie.

- Nie zasłużyłem na nagrodę, książę. Nie mnie, lecz pomorskim gryfom dziewczynka wolność swą zawdzięcza. Zębom gryfów, nie rycerskim mieczom.

- Jakim znów gryfom? - zdumiał się władca. - O kim ty mówisz, Żelistawie?

- O dobrych smokach, o ptakozwierzach, które zza pięciu mórz przyleciały niegdyś w nasze strony i uwiły sobie gniazdo pośród skał w głębi Goleniowskiej Puszczy.

- Żelistawie, a zatem wiesz, gdzie gnieźdzą się owe dobre gryfy? Potrafiłbyś nas tam zaprowadzić? Chciałbym im podziękować. I ofiarować dar z wdzięcznego serca. Ot, choćby po szczerzłotym pierścieniu. A może lepiej dać im stado tłustych gęsi albo kaczek? Lub baranów?

Stary rycerz pochylił głowę z szacunkiem.

- Panie mój, od dawna znam miejsce, w którym gryfy założyły swoje gniazdo. Przed laty odkryłem je podczas polowania. Nie rozpowiadałem nigdy o dobrych ptakozwierzach, aby nie zakłócano im spokoju. Uczyniłem tak, albowiem ludzie nie tylko ciekawscy są, lecz bywają również i zadziwiająco bezmyślni, i straszliwie okrutni.

Fragment 6:

- Dobrześ zrobił - przytaknął młody książę. - I my nie będziemy gorsi. Pozostawimy te twoje smoki w pokoju. Obiecuj mi jeno, Żelistawie, że po powrocie opisziesz je dokładnie rytownikowi ze szczecińskiej mennicy. Niechaj mistrz o zręcznych palcach wryje mi pieczęć z wizerunkiem gryfa. Od dzisiaj ptakozwierz z Goleniowskiej Puszczy będzie moim herbem. I znakiem całego rodu.

- Z radością uczynię to, panie mój. Jutro z samego rana wezwę najlepszego z mistrzów rytowniczych, ażeby w metalu uwiecznił książęce życzenie. Skrzydlate gryfy, które spadły z wysoka na bandę zbójceją, pokonały ją i ocaliły niewinną dziewczeczkę, zasługują, aby pamięć o nich przetrwała nie jedno, nie dwa i nie dziesięć pokoleń.

Tak się też i stało. Od owego dnia przeminęło kilka długich stuleci. W tym czasie nie próżnowali ludzie uczeni, miłujący dzieje własnego narodu. Napisali niejedną wielką i grubą księgę o Gryfitach, sławnym rodzie książęcym panującym przed wiekami na Ziemi Szczecińskiej.



Głowa gryfa - stworza przypominającego uskrzydłonego lwa ze łbem i szponami orła - znajduje się po dziś dzień w herbie Szczecina. Gryf - już w całej okazałości - trafił również do herbów, a także do nazw dwóch innych miast Pomorza Zachodniego, do Gryfic i do Gryfina.

Jednakże na tym wcale nie koniec śladów dawno minionych wydarzeń. Ktoś, kto dobrze szuka, może jeszcze znaleźć niedaleko Szczecina wieś Żeliszawiec. Legendy powiadają, że jest to właśnie ta sama osada, którą książę w dniu swego ślubu ze Święchną ofiarował w dowód wdzięczności za wierną służbę rycerzowi Żeliszawowi. Temu, który najpierw odnalazł gniazdo gryfów, a potem dopomógł panie młodej wydostać się z Puszczy Goleniowskiej, pełnej złych duchów i złego zwierza. I złych zbójów, oczywiście.