



Autor scenariusza: Monika Prus-Głaszczka

TYTUŁ – SMĘTEK, DUCH MAZURSKIEJ KRAINY

Podtytuł: warsztat dla dzieci poświęcony legendzie o bogu Smętku, który panował nad Mazurską Krainą Tysiąca Jezior.

Cykl zajęć: Opowieści, legendy, podania

Cele:

1. upowszechnianie polskiej tradycji i kultury,
2. poznanie opowieści regionalnych,
3. pobudzenie wyobraźni twórczej.

Potrzebne środki i materiały: pastele (kredki lub farby), kolorowy papier, plastelina, klej, patyczki, bibuła, kartki A4, załącznik nr1 (ilustracja Krainy Mazurskich Jezior), załącznik nr2 (komiks), załącznik nr 3, załącznik nr 4 (tekst legendy).

Wiek uczestników: wersja podstawowa scenariusza – 5-7 lat, wersja rozszerzona scenariusza – 8-9 lat

Czas: 1,5 h

Realizacja:

1. Zapoznanie uczestników z tekstem legendy – odczytanie lub podział na fragmenty i odczytanie przez uczestników.

Czas: 5 minut

2. Gdzie mieszkał Smętek?

Wersja podstawowa: Prowadzący po przeczytaniu legendy, rozmawia z uczestnikami na temat wyglądu krainy, w której mieszka Smętek. Pyta, jak wygląda przyroda, podkreśla, że mieszkańców otaczały: drzewa min. stare dęby, które tworzyły puszcze, jeziora, strumienie i płynąca z nich srebrzysta woda. Prowadzący

pokazuje dzieciom ilustrację – kolorowanekę (załącznik nr 1), na której uczestnicy odnajdują elementy przyrody Krainy Jezior. Następnie kolorują ilustrację lub ozdabiają ją dowolną techniką plastyczną (wyklejanka, malowanie pastelami lub farbami). Prowadzący pyta, jak wyglądałaby kraina, gdyby przestał się nią opiekować Smętek.

Wersja rozszerzona: Uczestnicy mogą przygotować własną makietę Mazurskiej Krainy. Aktywność można przeprowadzić w grupach. Makietę, przygotowujemy na grubym papierze – kartonie. Do przedstawienia uczestnicy mogą użyć: plasteliny, bibuły, patyczków, kolorowego papieru. Następnie łączymy wszystkie makiety, tworząc ogromną przestrzenną ilustrację Krainy Mazurskich Jezior. Prowadzący pyta, jak wyglądałaby kraina, gdyby przestał się nią opiekować Smętek.

Czas: 25 minut

3. Zaczarowane posągi.

Wersja podstawowa: Prowadzący przypomina uczestnikom fragment podania, w którym Smętek zamienia ukochaną dziewczynę w kamienną figurę. Jak my byśmy wyglądali gdyby Smętek zamienił nas w posągi? Wszyscy stają w rozsypce, prowadzący lekkim dotknięciem daje znak, że osoba została już przemieniona. Każdy przybiera pozę, która go najlepiej przedstawia.

Wersja rozszerzona: prowadzący może poprosić, aby ktoś inny wcielił się w rolę Smętka, który zamienia wybraną osobę w posąg, następnie opisuje tę osobę: Jak wygląda? Jaką emocję wyraża? Jaką przyjął/jęła pozę? Co ona może oznaczać? Jaka jest ta osoba? Następnie osoba, która była w roli Smętka, odczarowuje zamienioną osobę i to ona przejmuje rolę Smętka. Ćwiczenie dramatyczne można wykonać także w parach.

Czas: 15 minut

4. Jak kruk uratował dziewczynę?

Wersja podstawowa: prowadzący pyta uczestników, co stało się na zakończenie legendy. Co stało się gdy pojawił się kruk? Gdzie kruk zabrał dziewczynę? Pokazuje uczestnikom komiks, w którym są puste kwadraty. Każdy może w nich narysować własne zakończenie legendy oraz nadać jej własny tytuł.

Wersja rozszerzona:

Nowe zakończenie legendy uczestnicy wymyślają w grupach. Każda z nich losuje jeden wyraz, który powinna wpleść do zakończenia. Następnie przedstawia nowe zakończenie innym grupom lub rysuje je w pustych polach komiksu. Wyrazy do losów: miękki mech, korona drzew, lekki wiatr, tajemnicza postać, wartki strumień (załącznik 2).

5. Leśne echo:

Prowadzący prosi uczestników, aby zastanowili się, jakie odgłosy mogą występować w Krainie Jezior. Uczestnicy szukają sobie swobodnej przestrzeni, każdy przedstawia swoją propozycję lub prowadzący sam opowiada o dźwiękach, a uczestnicy je naśladują (załącznik 3).

Czas: 5 minut

6. Gdzie się chowa duch Mazurskiej Krainy?

Wersja podstawowa: Prowadzący pyta uczestników, gdzie teraz może chować się Smętek. Według podania, nadal żyje w szumie fal, śpiewie ptaków itp. Następnie, każdy losuje miejsce, gdzie może chować się Smętek (strumyk, kamień, drzewo, trawa, ptak) i pokazuje sobą wylosowany element. W ten sposób tworzymy obraz Mazurskiej Krainy.

Wersja rozszerzona:

Prowadzący prosi uczestników, aby wyobrazili sobie, gdzie w Puszczy może chować się Smętek i potem, aby wczuli się w rolę i przybrali jego postać. Gdy uczestnicy są w roli, prowadzący prosi, aby zwrócili uwagę, jaka jest ta postać, co słyszy, co ją otacza, czy jest duża, mała, lekka, ciężka.

Czas: 10 minut

7. Podsumowanie

Zdanie na zakończenie: „Z opowieści najbardziej zapamiętałem/tam...”

Załącznik 3

Zamieńmy się teraz w postać ducha Smętka, który swobodnie i lekko porusza się po swojej krainie. Czuje ciepło promieni słońca, słyszy szum wartko płynącego strumyka... dźwięk chrzęszczenia liści... łamania patyczków pod krokami... nastuchuje cichego śpiewu ptaków... szumu drzew... A może pojawił się jeszcze jakiś dźwięk, który słyszysz? Co to takiego? Jest głośny czy cichy? Otwórzcie oczy, co usłyszeliście?



Załącznik 4

Smętek, duch mazurskiej krainy

Dawno temu mazurską ziemią opiekował się dobry bóg Smętek. Był mądry, potężny i choć nie miał świątyń ani posągów, ludzie czcili go w plusku jeziornej wody, w szumie drzew, w milczeniu kamieni. Smętek dbał o swoją krainę, gdyż miłował i olbrzymią puszcze, i szeroko rozlane wody jezior, i mieszkających tu ludzi.

Bóg ten czasami wybierał się do ludzkich siedlisk. Pewnego razu, gdy pod postacią młodzieńca wędrował równie starą jak on puszcza, przy jednym ze strumieni napotkał piękną dziewczynę. A że był to czas wiosny, napętniającej wszystkie serca radością, przeto Smętek zakochał się od pierwszego wejrzenia. Dziewczyna odwzajemniła to uczucie odtąd każdego dnia spotykali się nad srebrzystymi wodami wartko płynącego strumienia. Bóg nie wyjawiał prawdy o sobie, powiedział tylko, jak ma na imię. Dziewczyna zaś zapewniła go, że kochać go będzie zawsze i że nigdy go nie zapomni.

Pewnego dnia w spokojnej krainie Smętka zapanował niepokój. Obcy ludzie z czarnymi krzyżami na białych płaszczach płoszyli zwierzynę, wycinali kilkunastoletnie dęby i zbliżali się do spokojnych mazurskich siedzib.

Dziewczyna, przerażona tymi zmianami, pobiegła nad strumień i zapytała umiłowanego, co to oznacza.

Zasępiło się oblicze boga.

- Moja miła, wkrótce będę musiał schronić się głęboko w puszczy – odparł.

- A dlaczegoż to? – pytała dziewczyna.

- Nadchodzą nowe czasy. Inny zapanuje tu porządek, a tobie każą zapomnieć moje imię.

- Nie! Nigdy o tobie nie zapomnę – zapewniła dziewczyna.

-Być może – odparł Smętek. – Jednak twoja pamięć o mnie nie powstrzyma nadejścia nowego porządku. Niedługo wraz z obcymi ludźmi przyjdzie tu nowy bóg. Niebawem to jego będziesz szukać przedwieczornej ciszy i w złocistych promieniach słońca.

- Nigdy! Zawsze będą pamiętać o tobie – zapewniała dziewczyna gorąco.

Smętek uśmiechnął się.

- Popatrz, puszcze pokryje wkrótce sieć dróg. Ludzie wykarczują bór i zbudują kamienne domy i wyniosłe świątynie. W imię nowego boga ta kraina spokoju i

szczęśliwością spłynie krwią. Ja muszę odejść stąd i ukryć się, tak by mnie nikt nie znalazł.

-Pójdę z tobą – powiedziała dziewczyna,

- Nie – rzekł Smętek, po czym odszedł i zniknął w leśnym ostępie.

Dziewczyna została sama. Od jej łez wezbrała woda w strumieniu, a leśne echo powtarzało jej niemilkący płacz.

Pewnego dnia przed chatą dziewczyny pojawili się obcy. Tak jak zapowiedział Smętek, byli okrutni i chciwi. Ogniem i mieczem wprowadzili nową wiarę, a niepokornych palili na stosie.

Wkrótce również i ukochana Smętka, za odmowę przyjęcia nowej wiary, miała zostać spalona. Nie pomogły prośby i błagania matki. Przerażeni mieszkańcy patrzyli z rozpaczą, jak knechci prowadzą związaną dziewczynę.

Stos już miał zostać podpalony, gdy nad głową dziewczyny pojawił się nagle olbrzymi kruk. Zatoczył koło i porwał dziewczynę. Uniósł ją nad stos, nad jeziora i lasy.

Nad Jeziorem Wiartelskim kruk zniżył lot i wylądował na małej wysepce. Patrzy dziewczyna i oczom nie wierzy! Oto ptak znika, a przed nią pojawia się jej ukochany Smętek.

- Ocaliłeś mnie! Teraz już nigdy cię nie opuszczę – zawołała.

I tak się stało. Stary bóg mazurskiej krainy ostatkiem mocy zmienił ukochaną w kamienną figurę, tak aby po wsze czasy mógł cieszyć się jej widokiem.

Podobno sam Smętek nadal żyje w szumie fal, śpiewie ptaków czy szemraniu strumyka, I tylko raz w roku wolno mu przybrać ludzką postać. Biegnie wtedy do kamienia, ożywia zaklętą w nim dziewczynę i razem wspominają dawne czasy.