



# Wiec pod Dębem

O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Fabula zajęć terenowych przeniesie nas do czasów pradawnych Słowian, którzy podczas spotkań zwanych wiecami obradują nad ważnymi kwestiami dotyczącymi całej społeczności.

Uczniowie podzieleni na drużyny będą mogli doświadczyć wyboru nazwy swego plemienia, zaprojektują własny herb oraz wybiorą swoje starosłowiańskie imiona. Dowiedzą się także jak pradawni przodkowie próbowali wkupić się w łaski bóstw oraz dlaczego tak dużym szacunkiem otaczali przyrodę. A to wszystko przy wykorzystaniu umiejętności z zakresu wiedzy polonistycznej, matematycznej i przyrodniczej obowiązującej w podstawie programowej klas 1-3 szkoły podstawowej.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	PRZEDMIOT	Elementy z podstawy programowej
Punkt 1 Mostek nad rzeką Małą zlokalizowany najbliżej kawiarni Beza	Barwy plemienne	Nauczanie zintegrowane	Rozwijanie kompetencji społecznych, umiejętności współpracy w grupie, wypowiedzenia się na forum grupy oraz argumentowania, rozwijanie kreatywności; rozwijanie umiejętności plastyczno/technicznych z wykorzystaniem rozmaitych technik, np.: kolaży, rysunku, stymulowanie wrażliwości estetycznej.
Punkt 2 Plac przy pomniku Jana Pawła II	Dobromir czy Gniewosz?	Nauczanie zintegrowane	Rozwijanie umiejętności słuchania i czytania ze zrozumieniem, rozwijanie logicznego myślenia i wnioskowania, kształtowanie umiejętności poprawnego zapisywania z uwzględnieniem zasad ortograficznych i interpunkcyjnych, rozwijanie słownictwa dziecka.
Punkt 3 Polana w Parku Zdrojowym	Cena łaski bogów	Nauczanie zintegrowane	Kształtowanie kompetencji matematycznych i logicznego myślenia, rozwijanie umiejętności dokonywania prostych obliczeń arytmetycznych z zakresu dodawania i mnożenia, wykorzystywanie umiejętności matematycznych w praktyce.
Punkt 4 Polana w Parku Zdrojowym	Mocarny dąb	Nauczanie zintegrowane	Rozwijanie zainteresowania i ciekawości otaczającym światem, kształtowanie tożsamości kulturowej, uwrażliwienie na świat przyrody, rozwijanie kompetencji poznawczych z obszaru przyrody, utrwalenie podstawowych wiadomości przyrodniczych.
Punkt 5 Polana przy muszli koncertowej	Plemiona na start!	Nauczanie zintegrowane	Rozwijanie umiejętności uważnego słuchania instrukcji i poleceń, kształtowanie umiejętności współpracy w grupie, rozwijanie dużej motoryki i praktyki, wspieranie rozwoju sprawności fizycznej.

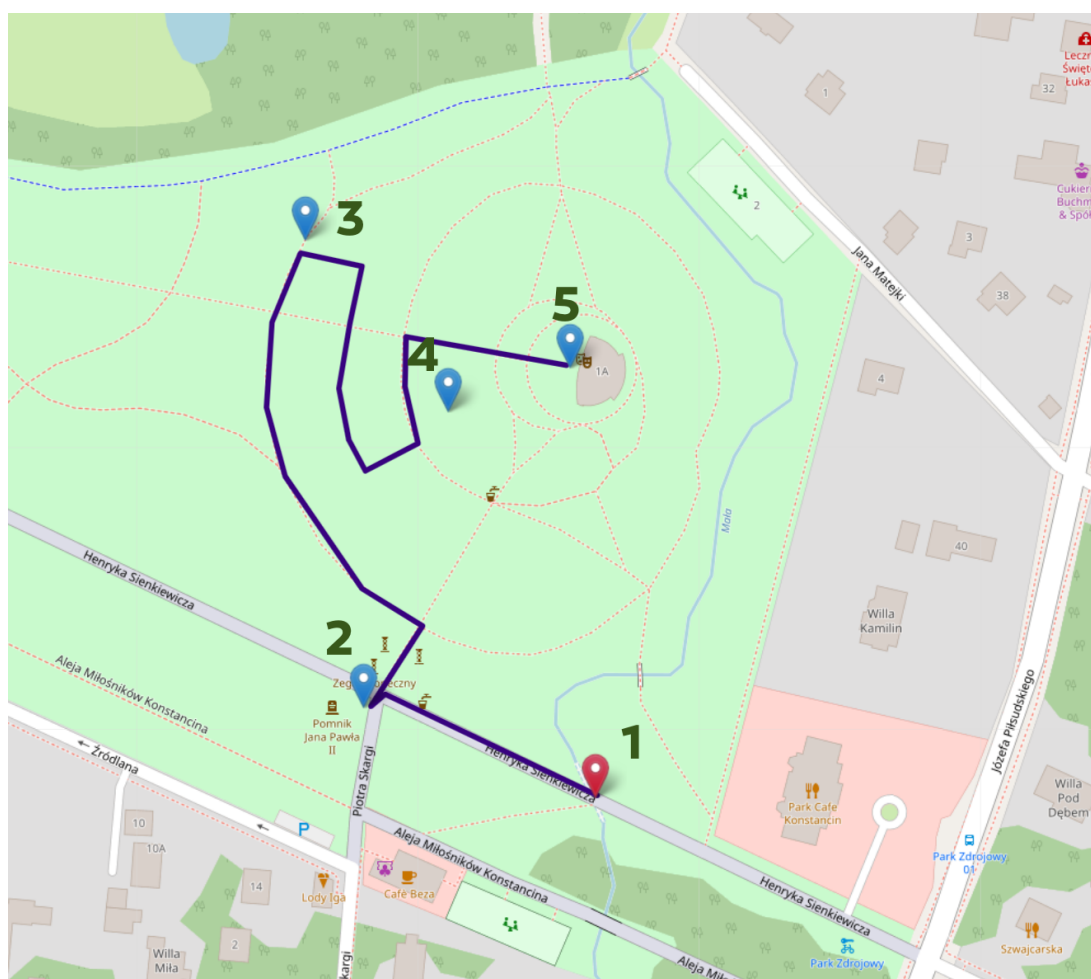
CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS	POTRZEBNE AKCESORIA	GRUPY
ok. 1,5 h	pieszo	ok. 1,5 km	Przekąski i picie, kartki A3 z bloku technicznego, taśma klejąca, kredki/mazaki, kartki/blok/zeszyt, wytłaczanki/pudełka - po jednej dla drużyny.	Wycieczka piesza. Punkty do odpoczynku i toalety są w obrębie miejsca wycieczki



## Współrzędne punktów

	Współrzędne punktów
Punkt 1 Mostek na rzece Małej w Parku Zdrojowym	52.084385, 21.117988
Punkt 2 Ławki przy pomniku Jana Pawła II w Parku Zdrojowym.	52.084475, 21.116753
Punkt 3 Trawnik w Parku Zdrojowym	52.085906, 21.116727
Punkt 4 Trawnik w Parku zdrojowym	52.085770, 21.116579
Punkt 5 Trawnik przed muszlą koncertową w Parku Zdrojowym	52.085766, 21.117590

### PROPONOWANY PRZEBIEG TRASY



Po wycieczce prześlij nam  
krótką opinię na temat  
przeprowadzonych zajęć.  
Dziękujemy!





## Spis treści

- 1-10 Instrukcja dla nauczyciela i materiały dla nauczyciela
- 11-12 Materiały dla uczniów
- 11 Punkt 1 - Barwy plemienne
- 11 Punkt 2 - Dobromir czy Gniewosz?
- 11 Punkt 3 - Cena łaski bogów
- 12 Punkt 4 - Mocarny dąb
- 12 Punkt 5 - Plemiona na start

## INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

### Jak dostać się na miejsce?

Można skorzystać z komunikacji publicznej z Piaseczna i Konstancina-Jeziorny lub dojechać autokarem. Można także dojść pieszo do Parku Zdrojowego.

### Wskazówki do zadań:

Ważne, aby wcześniej przemyśleć i przygotować przedmioty, które posłużą do tworzenia nazw plemion. Mogą to być obrazki zwierząt, znanych dzieciom (wiewiórka, jeleń, sarna, jeż, dzik) lub naturalne artefakty jak szyszki, liście drzew (klon, platan, jesion, brzoza). Rzeczy te powinny być spakowane w nieprzezroczysty worek/torbę, aby uczniowie losując nie widzieli co wyciągną.

Nauczyciel powinien zabrać ze sobą różnokolorowe kartki.

Należy także wcześniej przygotować koło z zapisanymi słowiańskimi imionami (patrz pkt 2).

Nauczyciel powinien także przygotować minimum 4 pojemniki - wytłoczki na jajka - do których uczniowie będą zbierali skarby parku.

Scenariusz może być prowadzony przez cały rok, lecz najlepszymi porami roku są jesień i wiosna, z uwagi na większą dostępność rzeczy do wykonania zadań (przede wszystkim liści).

Przed zajęciami należy uczniów upomnieć, że w Parku wolno tylko zbierać materiał organiczny, który leży na ziemi, nie można zrywać gałęzi.

Ważne jest, aby nauczyciel opowiadając historie zapisane w scenariuszu wczuł się w rolę, opowiadał z zaangażowaniem, może nawet zmienić treść (dla wygody), lecz nie zmieniać sensu i celu opowieści. W zadaniu z imionami bardzo ważna jest rola nauczyciela, który powinien podpowiadać uczniom co mogą oznaczać stworzone przez nich z leksemów imiona.



## Punkt 1. BARWY PLEMIENNE

Dawno, dawno temu, we wczesnych latach średniowiecza, gdy ludzie oddawali cześć siłom przyrody, a najpotężniejszym bogiem był Swaróżyc trzymający pieczę nad słońcem, nasze ziemie zamieszkiwały plemiona słowiańskie. Żyły w wielopokoleniowych rodzinach, gdzie najstarszy z rodu sprawował władzę nad pozostałymi. Pełnił także funkcje kapłańskie, składał bogom ofiary. Wspólnotami zarządzała starszyzna plemienna - osoby najbardziej doświadczone i bogate. Wszelkie istotne decyzje, np. o wojnie i pokoju lub wydawaniu wyroków za przestępstwa podejmowano podczas wieców. Uprawiano ziemię, hodowano zwierzęta, a cykl przyrody nadawał ludziom rytm życia.

Teraz to Wy zamienicie się w takie plemiona. Waszym zadaniem będzie wylosowanie z tajemniczego worka 1 rekwizytu, który zainspiruje Was do wymyślenia nazwy Waszego plemienia oraz zaprojektowania autorskiego herbu. Herb możecie skonstruować z elementów przyrody, jakie znajdziecie na naszym terenie. Pamiętajcie, by tak jak pradawni Słowianie z szacunkiem odnosić się do natury.

Możecie korzystać jedynie z takich elementów, które już nie rosną, a obumarły w naturalny sposób (np. szyszki, gałązki, kawałki kory znalezione na ziemi). Projekt przenieście także na arkusze formatu A3. Umieśćcie na nim nazwę swojego plemienia. Herb narysowany na arkuszu przymocujcie za pomocą taśmy do kija lub gałęzi, tak, aby powstała w ten sposób chorągiew mogła z Wami podróżować.



## Punkt 2. DOBROMIR CZY GNIEWOSZ?

Imiona starosłowiańskie miały magiczne znaczenie. Stanowiły życzenie i wróżbę dla osoby je noszącej. Dzieci otrzymywały swoje prawdziwe imię dopiero w wieku około 7 lat podczas ceremonii postrzyżyn (dla chłopców) oraz zaplecin (dla dziewcząt). Wcześniej nosiły zastępcze imiona mające odwracać od nich uwagę demonów (np. Niemoj lub Nielub). Postrzyżyny polegały na rytualnym obcięciu włosów chłopcu przez dorosłego mężczyznę z rodu i oznaczały przejście chłopca spod opieki matki w ręce ojca, mającego przygotować go do dorosłego życia, nauczyć go rzemiosła, polowania i innych umiejętności niezbędnych w późniejszym życiu. Żeńskim odpowiednikiem postrzyżyn były zapleciny. Wtedy to dziewczynka miała pierwszy raz zaplatane w warkocz włosy i rozpoczynała przygotowania do roli żony i matki.

Po rytualnym obcięciu / zapleceniu włosów nadawano dzieciom właściwe imiona. Imiona te były przeważnie dwuczłonowe.



Ze względu na znaczenie można je podzielić na 5 kategorii:

1. odnoszące się do walki, zawierające częśćkę (leksem): -woj, -bor, -pełk jak np. Mściwoj, Wojmir, Świętopełk
2. będące życzeniem sławy, bohaterstwa, zawierające częśćkę: -sław, -mir, np. Chwalisław, Sławomir
3. nawiązujące do kultu bóstwa, zawierające leksemy-, -bóg, Trzeb- (ofiara), np.: Bogdan, Bogurad, Trzebieszaw, Trzebiemir.
4. nawiązujące do powiązań rodzinnych, relacji pomiędzy członkami rodziny, np.: Siemowit, Miłodzad, Ciecierad, Bratumił, Sulibrat, Siestrzeził, Siestrzewit.
5. określające stosunek ich nosiciela do innych ludzi, przykładowo: Gościrad, Radogost.

Wskazówki dotyczące imion słowiańskich :

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Imiona\\_s%C5%82owia%C5%84skie](https://pl.wikipedia.org/wiki/Imiona_s%C5%82owia%C5%84skie)

Imiona odnoszące się do walki	Będące życzeniem sławy/bohaterstwa	Nawiązujące do kultu bóstwa
-woj	-sław	-bóg
-bor	-mir	Trzeb-
-pełk	Sław-	Bog-
Broni-	Mir-	
Kazi-		
Raci-		
Nawiązujące do powiązań rodzinnych	Określające stosunek ich nosiciela do innych ludzi	
Siemowit	Gościrad	
Miłodzad	Radogost	
Ciecierad	-mysł	
Bratumił		
Sulibrat		
Siestrzeził		
Siestrzewit		

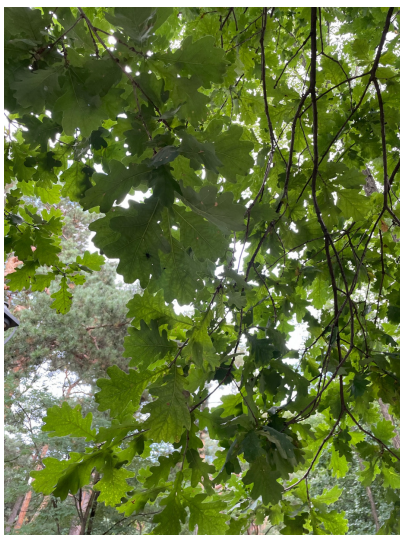




### Punkt 3. CENA ŁASKI BOGÓW

Słowianie szczególnym kultem darzyli przyrodę. Zajmowali się rolą, a przyroda wyznaczała im rytm pracy. Czcili więc słońce, święte gaje, niektóre drzewa (szczególnie dęby i klony), rzeki. Wierzyli w siły nadprzyrodzone, przypisywali naturze magiczne właściwości i odczuwali wobec niej respekt. Chcąc jednak niekiedy narzucić tym boskim siłom ludzką wolę praktykowali szereg magicznych rytuałów. Należało do nich składanie ofiar, np. w postaci żywności.

Sprawdźcie czego oczekują od Was bóstwa sprawujące pieczę nad tym terenem. Wytęście umysły, by wkupić się w ich łaski:)



- Wielkim bogactwem tego miejsca są rozmaite drzewa. Złóżcie bóstwom tyle gałązek/patyków, ile nóg mają razem 4 dziki, 3 sarny oraz 2 wiewiórki. Jeśli opatrzyacie gałązki/patyki podpisami z nazwami drzew, z których pochodzą, łaski udzielone przez bogów mogą być wyjątkowo obfite:)
- Legendy głoszą, że napar z szyszek jest ulubionym napojem bóstw. Zbierzcie tyle szyszek ile nóg ma 1 wąż, 5 wilków i 4 jelenie
- Z kamieni tworzą posągi bogów. Znajdźcie tyle kamieni, ile skrzydeł mają 3 kaczki, 2 łabędzie i 4 gołębie.

Wszystkie dary złóżcie w miejsca przeznaczone na ofiary znajdujące się pod dębem i oznaczone kolorowymi kartkami (jeden kolor kartki dla jednego plemienia).



### Punkt 4 Polana w Parku Zdrojowym - Mocarny dąb?

Teraz dowiemy się dlaczego dąb otoczony był tak wielkim kultem. Usiądźmy w cieniu naszego bohatera i posłuchajmy jak szumi. Aby poznać jego znaczenie najpierw spróbujmy poznać jego budowę. Dąb jak każde drzewo składa się z korzenia, pnia i korony. Przyjrzyjcie się naszemu drzewu, czy widzicie wszystkie jego części, pewnie nie? Na samej górze jest korona drzewa, piękna i rozłożysta jest czymś co rzuca się nam w oczy od razu. Wiosną i latem okraszona jest liśćmi o specyficznym kształcie - często są klapowate, tak jak te występujące w Parku Zdrojowym.



## Scenariusz: Wiec pod dębem

Poziom 1-3



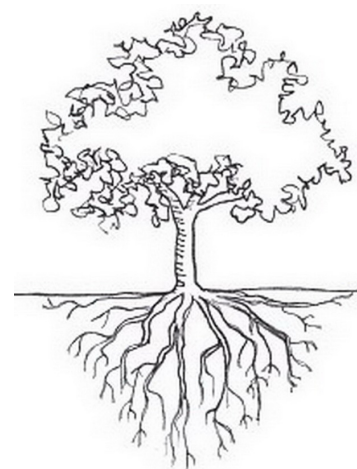
Rozejrzyjcie się wokół czy potraficie znaleźć takie liście? Czasem na tych liściach można znaleźć małe narośla, które nazywamy galasami, z nich nasi przodkowie uzyskiwali barwniki, po to aby wykorzystać je później na przykład jako atrament do pisania. Jesienią między liśćmi w koronie dębu pojawiają się żołędzie, są to owoce dębu, które są także przysmakiem różnych dzikich zwierząt oraz kiedyś także ludzi. Korona dębu wznosi się na silnym i grubym pniu, pokrytym korą, której właściwości wykorzystywano do uzyskania taniny, potrzebnej do garbowania skór, czyli zabezpieczania jej między innymi przed grzybami, aby mogła nam dłużej służyć. Ale jak dojrzeć korzeń? skryty pod ziemię, nie pokaże nam się tak łatwo. Dąb jednak w swej dobroci chce uchylić nam rąbka swej tajemnicy. Proszę weźcie liść dębu i przekalkujcie go na kartce zaczynając na górze (przykryjcie liść kartką papieru, tak aby górna część liścia była blisko górnego brzegu kartki, ogonek zaś mniej więcej na środku, następnie potrzyjcie kartkę ołówkiem/kredką - ukaże Wam się odcisk liścia). Kiedy już to zrobiliście, ten sam liść obróćcie o 180° pamiętając, aby ogonek liścia pokrył się z tym już odcisniętym i przekalkujcie ponownie obrócony liść (teraz góra liścia powinna być blisko dolnej krawędzi kartki). W ten sposób powstał wam schemat/wizerunek dębu. System korzeniowy z grubsza przypomina unerwienie liści. Dąb chciał, żebyśmy to zobaczyli, dlatego pokazał swój korzeń na swoich liściach. Widzimy, że dąb ma jeden główny korzeń od którego odchodzą mniejsze. Taki system korzeniowy nazywamy palowym - jest jeden główny pał, który wnika głęboko w ziemię i pobiera zeń wodę i związki mineralne.



Korona

Pień

Korzeń





## Scenariusz: Wiec pod dębem

Poziom 1-3

### Punkt 5. PLEMIONA NA START

Na koniec naszej wędrówki sprawdzimy czy bogowie Wam sprzyjają. Nastął czas, aby napełnić plemienne skarbcze darami lasu. Każde plemię musi zadbać o swój skarbiec, a co za tym idzie, nie tylko go wypełnić, lecz także strzec. Wykażcie się rozważą i szybkością. Każde plemię musi zgromadzić własne skarby, lecz bogowie sprzyjają tylko tym, którzy wsłuchiwali się ich słowa oraz są biegli w rozpoznawaniu wartości przyrody. Na wyprawę musi wyjść każdy członek plemienia tylko raz. W tym czasie reszta plemienia pilnuje skarbcza i dopinguje śmiałka, który udał się na wyprawę. Pamiętajcie, że bogowie cenią skromność i rozważę, gardzą zaś pychą i chciwością, zatem każdy ze śmiałków może przynieść tylko jedną rzecz do skarbcza. Po powrocie jednego członka plemienia na wyprawę wyrusza następny, a po jego powrocie kolejny, aż z wypraw wrócą wszyscy, każdy zaś przyniesie po jednej zdobyczy. Pamiętajcie Słowianie, że skarbiec musi być obfity oraz różnorodny, więc zdobycze nie mogą się powtarzać. Na gniew bogów narazi się zaś ten, kto złamie lub zniszczy żywą roślinę, miejcie się więc na baczności. Ustalcie kolejność wojów, którzy ruszą na poszukiwania. Na znak waszego przewodnika ruszajcie na wyprawę i niech bogowie Wam sprzyjają.

Zabawa jest tradycyjnym wyścigiem rzędów, z tym, że kolejni uczniowie wyruszając na wyprawy muszą pamiętać, co ich poprzednicy już zebrali do skarbcza plemienia, ponieważ skarby nie powinny się powtarzać. Skarbem zaś może być wszystko, ot choćby źdźbło trawy, liść, grudka ziemi. Należy także jasno i wyraźnie przypomnieć dzieciom, że nie wolno niszczyć żywych organizmów, łamać gałęzi, wrywać kwiatów. Można za to pozbierać śmieci, co z pewnością ucieszy bogów :) Skarbczem mogą być pudełka, pojemniki na jajka (wytłoczki) itp.



Po zadaniu wszystkie dzieci spotykają się na wiecu, w jednym miejscu, wokół dębu, gdzie wspólnie ustalają co zrobią ze skarbami swojego plemienia oraz jakie planują kolejne działania, jako plemię oraz wspólnota plemion (może to być wspólna zabawa na placu zabaw).





## INSTRUKCJA DLA UCZNIÓW



### Punkt 1 – Mostek na rzece Małej w Parku Zdrojowym w Konstancinie - Jeziornie - Barwy plemienne



Po wysłuchaniu opowieści nauczyciela teraz to Wy zamienicie się w takie plemiona. Waszym zadaniem będzie wylosowanie z tajemniczego worka 1 rekwizytu, który zainspiruje Was do wymyślenia nazwy Waszego plemienia oraz zaprojektowania autorskiego herbu. Herb możecie skonstruować z elementów przyrody, jakie znajdziecie na naszym terenie. Pamiętajcie, by tak jak pradawni Słowianie z szacunkiem odnosić się do natury. Możecie korzystać jedynie z takich elementów, które już nie rosną, a obumarły w naturalny sposób (np. szyszki, gałązki, kawałki kory znalezione na ziemi). Projekt przeniesiecie także na arkusze formatu A3. Umieście na nim nazwę swojego plemienia.



### Punkt 2 – skwerek przy pomniku Jana Pawła II - Dobromir czy Gniewosz?

Czas na Wasze imiona! Wyobraźcie sobie, że jesteście tuż po ceremonii postrzyżyn lub zaplecin. Sprawdźcie jaką przyszłość wróżą Wasze nowe imiona. Wystarczy, że dokonacie dwóch rzutów kamykiem lub szyszką na planszę zawierającą leksemy z pięciu wyżej wymienionych kategorii imion. Zanotujcie obie części, a następnie połączcie w jedno, a poznacie swoje imię. **Do imion żeńskich należy dodać końcówkę -a.** Zastanówcie się, co może oznaczać dane imię. Następnie wszyscy członkowie plemienia będą mieli za zadanie prawidłowe zapisanie imion na plakacie przedstawiającym Wasze herby oraz przedstawienie się swoim sąsiednim rodom.

### Punkt 3 - Polana w Parku Zdrojowym - Cena łaski bogów

Sprawdźcie czego oczekują od Was bóstwa sprawujące pieczę nad tym terenem. Wytyście umysły, by wkupić się w ich łaski:)

- Wielkim bogactwem tego miejsca są rozmaite drzewa. Złóżcie bóstwom tyle gałązek/patyków, ile nóg mają razem 4 dziki, 3 sarny oraz 2 wiewiórki. Jeśli opatrzyście gałązki/patyki podpisami z nazwami drzew, z których pochodzą, łaski udzielone przez bogów mogą być wyjątkowo obfite:)
- Legendy głoszą, że napar z szyszek jest ulubionym napojem bóstw. Zbierzcie tyle szyszek ile oczu ma 1 wąż, 5 wilków i 4 jelenie
- Z kamieni tworzą posągi bogów. Znajdźcie tyle kamieni, ile skrzydeł mają 3 kaczki, 2 łabędzie i 4 gołębie.

Wszystkie dary złóżcie w miejsca przeznaczone na ofiary znajdujące się pod dębem i oznaczone kolorowymi kartkami (jeden kolor kartki dla jednego plemienia).



#### Punkt 4 - Polana w Parku Zdrojowym - Mocarny dąb?

Proszę weźcie liść dębu i przekalkujcie go na kartce zaczynając na górze (przykryjcie liść kartką papieru, tak aby górna część liścia była blisko górnego brzegu kartki, ogonek zaś mniej więcej na środku, następnie potrzyjcie kartkę ołówkiem/kredką - ukaże Wam się odcisk liścia). Kiedy już to zrobiliście, ten sam liść obróć o 180° pamiętając, aby ogonek liścia pokrył się z tym już odcisniętym i przekalkujcie ponownie obrócony liść (teraz góra liścia powinna być blisko dolnej krawędzi kartki). W ten sposób powstał wam schemat/wizerunek dębu. System korzeniowy z grubsza przypomina unewienie liści. Dąb chciał, żebyśmy to zobaczyli, dlatego pokazał swój korzeń na swoich liściach. Widzimy, że dąb ma jeden główny korzeń od którego odchodzą mniejsze. Taki system korzeniowy nazywamy palowym - jest jeden główny pał, który wnika głęboko w ziemię i pobiera zeń wodę i związki mineralne.

#### Punkt 5 Polana przed muszlą koncertową - Plemiona na start?

Każde plemię musi zgromadzić własne skarby, lecz bogowie sprzyjają tylko tym, którzy są biegli wsłuchiwać się ich słowa. Na wyprawę musi wyjść każdy członek plemienia tylko raz. W tym czasie reszta plemienia pilnuje skarbcza i dopinguje śmiałka, który udał się na wyprawę. Pamiętajcie, że bogowie cenia skromność i rozwagę, gardzą zaś pychą i chciwością, zatem każdy ze śmiałków może przynieść tylko jedną rzecz do skarbcza. Po powrocie jednego członka plemienia na wyprawę wyrusza następny, a po jego powrocie kolejny, aż z wypraw wrócą wszyscy, każdy zaś przyniesie po jednej zdobyczy. Pamiętajcie Słowianie, że skarbiec musi być obfity oraz różnorodny, więc zdobycze nie mogą się powtarzać. Na gniew bogów narazi się zaś ten, kto złamie lub zniszczy żywą roślinę, miejcie się więc na baczności. Ustalcie kolejność wojów, którzy rusza na poszukiwania. Na znak waszego przewodnika ruszajcie na wyprawę i niech bogowie Wam sprzyjają.