

1. Legenda Wars i Sawa

Dawno, dawno temu, gdy w Polsce nie było jeszcze miast, tylko otoczone gęstą puszcza maleńkie osady, w jednej z nich, położonej nad brzegiem Wisły mieszkał młody rybak imieniem Wars. Był silnym, pięknym mężczyzną o jasnych włosach i czystym spojrzeniu. Każdego poranka z radością w sercu wypływał na połów, z którego wracał późnym wieczorem. Jego sieci pełne były ryb, a on sam czuł wdzięczność za wszystko, czym obdarowywała go rzeka. Kochał Wisłę, tak zmienną w zależności od pory dnia, dziką, kapryśną, czasem groźną, ale dla niego zawsze łaskawą. Była całym jego życiem. Rzeka nieustannie przyzywała go nie tylko w dzień, ale też w nocy. Dlatego często wypływał swoją łodzią na samotne wyprawy w świetle gwiazd. Słuchał wówczas plusku fal, pohukiwania sów i nawoływań dzikich zwierząt ukrytych w puszczy. Pewnego razu wśród dobrze już znanych melodii nadwiślańskich nocy usłyszał dźwięki tak piękne i zniewalające, że zapomniał o całym świecie. Ukrył się w szuwarach i oniemiały z zachwytu wpatrywał ciemność rozproszoną księżycową poświatą. Na brzegu jednej z wysp majaczących w mroku siedziała przepiękna dziewczyna. Miała złote włosy tańczące wokół jej gładkiej twarzy jak rzeczne wodorosty, pełną wdzięku postać, a zamiast nóg pokryty srebrnymi łuskami rybi ogon. Pół-kobieta pół-ryba śpiewała. Jej nieziemski głos czarował całą okolicę, która zamarła zaszłuchana, a wraz z nią Wars. Rybak trwał tak aż do chwili, gdy syrena zanurkowała i zniknęła w wodnych odmętach. Wrócił potem do domu, nie mogąc przestać myśleć o cudownym zjawisku, które zobaczył. Odtąd nie mógł ani jeść, ani spać, ani pracować z dawnym zapałem. Pokochał bowiem syrenę od pierwszego wejrzenia i nie pragnął niczego innego, jak tylko widywać ją co dzień i słuchać jej śpiewu. Wiele nocy spędził w pobliżu wyspy, obserwując niczego nieświadomą mieszkankę rzecznych głębin czeszącą swoje długie włosy, igrającą w wodzie, śmiejącą się perlistym śmiechem i śpiewającą magiczne pieśni. Którejś nocy Wars ukryty w przybrzeżnych trzcinach nieostrożnie postawił stopę na brzegu łodzi, ta zachybotła się i rybak z pluskiem wpadł do rzeki. Spłoszona syrena zniknęła pod powierzchnią wody. Po chwili jednak wypłynęła i zbliżyła się do zawstydzonego młodzieńca. Widziała go nie po raz pierwszy. Zdarzało jej się już wcześniej obserwować tego pracowitego mężczyznę, który tak wiele czasu spędzał na łodzi i zawsze oddawał szacunek rzece. Z początku, gdy zrozumiała, że ją podpatrywał, wpadła w gniew, ale potem zajrzała mu w oczy i wyczytała z nich wszystko. Całą miłość jaką dla niej miał, ogrom zachwytu, tęsknoty i udręki. W tej chwili Sawa, bo tak miała na imię syrena, pokochała Warsa żarliwie. Z chwilą, gdy w jej sercu obudziło się nowe, nieznane wcześniej uczucie, jej ogon zniknął. Wiadomo bowiem, że jeśli syrena kiedykolwiek z wzajemnością pokocha człowieka, staje się zwykłą kobietą, a woda na zawsze przestaje być jej domem. Szczęśliwi, wpatrzeni w siebie Wars i Sawa wyszli na brzeg. Dziewczyna zamiast pokrytego łuską ogona miała długie, smukłe nogi, które zachwyciły oboje. Młodzi pobraли się wkrótce i zamieszkali wspólnie w chatce nad rzeką. Żyli w niej długo i w harmonii. Nigdy niczego im nie brakowało. Wraz z upływem lat wokół ich domu zaczęły powstawać kolejne, osada rozrastała się i nie wiadomo kiedy zaczęto nazywać ją Warszawą od połączenia imion szczęśliwej pary, której historię przekazywano sobie z pokolenia na pokolenie. Legenda o Warsie i Sawie żyje do dziś, a na jej pamiątkę w herbie stolicy Polski widnieje dumna syrena o złotych włosach.



2 .Spacer po Warszawie

<https://www.youtube.com/watch?v=RV06Kif2eiA>

3.Ciepło-zimno – zabawy w domu

„Co zniknęło”

– Poproś, aby dziecko przyjrzało się wybranemu miejscu w domu, np. przedmiotom ustawionym na półce, i zapamiętało je. Poproś, aby się odwróciło, a w tym czasie zmień ułożenie elementów, dodaj lub schowaj wybrany przedmiot.

Zachęć dziecko do odgadnięcia, co się zmieniło.

„Wielkie pranie”

– zaproś dziecko do pomocy w układaniu prania – poproś, aby odszukało i połączyło w pary takie same skarpetki. Zachęć dzieci do ich przeliczania, segregowania (skarpetki poszczególnych członków rodziny), porównywania, kto ma ich więcej,

„Wzory z zapalek”

– przygotuj ok.20 zapalek.

Poproś dziecko, aby rozłożyło zapalki na dwie części tak, żeby w każdej części było tyle samo zapalek (dziecko może rozkładać kolejno zapalki mówiąc „ta jest dla ciebie, ta jest dla mnie”). Z zapalek z jednego zbioru ułóż wzór, poproś, aby dziecko ułożyło taki sam z zapalek z drugiego zbioru. W zależności od możliwości dziecka możesz wykorzystać mniej lub więcej zapalek. Przed przystąpieniem do zabawy możesz poprosić dziecko, aby pomalowało zapalki farbami – zapalki w obu zbiorach powinny być pomalowane w taki sam sposób, aby można było ułożyć wzór, a następnie go odtworzyć.

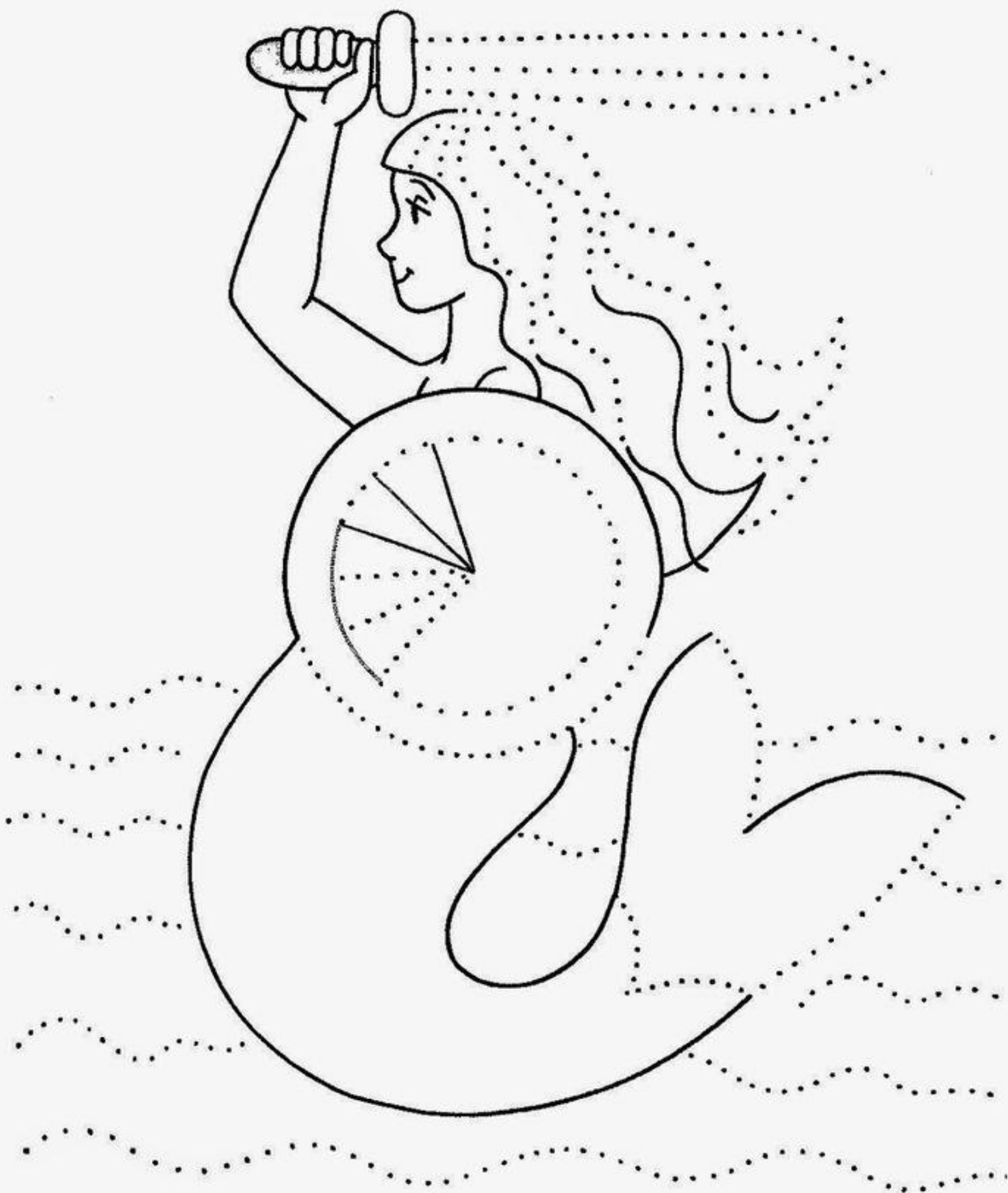
„Ciepło-zimno”

– wybierz niewielką zabawkę dziecka i ukryj ją w pokoju (w wersji łatwiejszej) lub w mieszkaniu (w wersji trudniejszej). Zachęć dziecko do odszukania zabawki – mów „ciepło”, gdy dziecko się zbliża do miejsca ukrycia przedmiotu lub „zimno”, jeśli się od niego oddala. W drugiej części zabawy możesz zaproponować zamianę ról – tym razem dziecko ma schować zabawkę i naprowadzać Cię na nią słowami „ciepło” lub „zimno”.

„Gdzie jest więcej”

– przygotuj kilka naczyń lub pojemników na wodę o różnych kształtach. Do jednego z nich wlej wodę i poproś o zaznaczenie jej poziomu flamastrem. Zachęć dziecko do przelewania wody do różnych naczyń i obserwowania, jak wysoko sięga. Zadawaj dziecku pytanie: Gdzie jest więcej wody? i po każdej odpowiedzi zachęcaj do przelania wody z powrotem do pierwszego naczynia, sprawdzenia, czy ilość wody się zmieniła. Celem zabawy jest uświadomienie dziecku, że niezależnie od tego, jaki kształt ma pojemnik i jak wysoko sięga w nim woda, jeśli się jej nie doleje lub nie wyleje, wody jest cały czas tyle samo.

1. Dokończ rysowanie Syrenki. Na ogonie naklej wydzierankę z niebieskich i zielonych papierków.



Syrenka

4. Puzzle dla dzieci – Herb Warszawy

Wydrukuj, przetnij po liniach, ułóż puzzle, przyklej na kartkę.

