

## ***LEGENY LUBELSKIE /poczytajmy.../***

### **„Na początku był lin”**

Piękne było słońce, może majowe albo lipcowe. Okolice naszego grodu, który jeszcze nie miał nazwy, tonęły w zieleni. Czysta i bystra Bystrzyca wartko szemrała wśród wzgórz. - Hej, rybacy, co to za gród? - zapytał książę, który wraz ze swą drużyną zatrzymał konie nad rzeką. Zeskoczył z siodła, rzucił giermkowi lejce i podszedł do ludzi stojących przy łodziach. Tamci zamarli ze zdziwienia, bo niezbyt często możni panowie zatrzymywali swe konie nad Bystrzycą. " Nie wiemy panie - wydukał najodważniejszy. " A, to i wy też w podróży? " zainteresował się książę. " Nie, panie, mieszkamy w grodzie, ale on nie ma nazwy - wyjaśnili rybacy, podziwiając bogaty strój gości i bogate końskie uprzęże.

Na to książę postanowił, że owo miejsce nad Bystrzycą będzie się nazywało tak, jak ryba wyłowiona z rzeki. Kazał zarzucić sieci. Rycerze stali na brzegu i patrzyli. Gdy wyciągnięto niewód, były w nim dwie ryby - szczupak i lin. I rzekł książę, ucinając spór, który natychmiast wybuchł na brzegu: szczupak jest wilkiem rzecznym, nie chcę, aby mieszkańcy tej osady tacy byli, lin zaś to ryba łagodna, więc wybierając z dwojga... zaraz, zaraz szczupak lub lin... niech ten wasz gród lub-linem się zwie. I zadowolony książę wyjechał z Lublina.

### **„Cap lubelski”**

Potocznie Lublin jest zwany Kozim Grodem. W jego herbie dumny kozioł wspina się na krzew winogron. Skąd ten symbol? Jego geneza sięga wieku XIV, kiedy Lublin uzyskał prawa miejskie. A było to tak...

W pewnym momencie mieszczenie zamieszkujący gród doszli do wniosku, że jest on na tyle rozbudowany, tak rozwinięty, iż powinien otrzymać prawa miejskie. Wysłali zatem delegację do Krakowa, aby przekonała panującego wówczas Władysława Łokietka do nadania Lublinowi przywilejów. Ciężko było się dostać na audiencję do króla. Czas mijał, fundusze, które miasto dało delegacji na podróż kończyły się. Sytuacja była coraz mniej ciekawa. Jednak wreszcie udało się - uzyskali audiencję u króla. Trzeba było go jeszcze przekonać, aby nadał Lublinowi prawa miejskie. Opowiedzieli mu zatem o tym, jak po jednym z tatarskich ataków na gród, przeżyła jedynie grupa dzieci, które schroniły się przed najeźdźcą w wąwozie. Opowiedzieli mu o tym, jak to te dzieci wykarmiła jedna koza. Opowiedzieli, że te dzieci teraz dorosły, mieszkają dalej w Lublinie. Opowiedzieli, że miasto się prężnie rozwija, rozbudowuje się. Zachwycony tymi historiami król nadał Lublinowi prawa miejskie. Pozostawała kwestia wyboru herbu. Król doradził, aby znajdowała się w nim koza. Zaproponował również winnicę, która miała być symbolem bogactwa miasta. Pomysł się spodobał, jednak spotkał się z problemami w realizacji. Delegacja mieszkańców Lublina nie miała już bowiem pieniędzy, aby zlecić profesjonalście wykonanie herbu. Poszukali i znaleźli kogoś, kto zgodził się herb wykonać za niewielkie pieniądze. Dopiero w drodze powrotnej do Lublina rozpakowali zawiniątko z herbem. Przerażenie ich było ogromne, gdy zamiast kozy i pięknej winnicy zobaczyli na herbie starego owłosionego capa, objadającego się winogronami. Niestety, na powrót do Krakowa było już za późno...

### **Legenda o „Czarciej łapie”**

Miejszem legendy jest Trybunał Koronny. Był to rodzaj sądu wyższej instancji dla szlachciców, który działał w Lublinie w XVI i XVII wieku. Jeśli ktoś nie był zadowolony z wyroku sądów grodzkich, mógł złożyć apelację do Trybunału i liczyć na pomyślny wynik rozprawy. Na to właśnie liczyła pewna wdowa, która 1637 roku odwołała się od wyroku sądu grodzkiego. Sprawa jej nie wydawała się trudna do osądzenia. Bogaty szlachcic najechał jej domostwo, zagrabił to, co miała cennego i spalił zabudowania. Kobieta domagała się odszkodowania. Jednak bogaty szlachcic

przekupił sędziów i wyrok zastał wydany na jego korzyść. Kobieta nie poddała się jednak. Złożyła apelację do Trybunału Koronnego. Przyjechała do Lublina pełna nadziei na sprawiedliwy wyrok. Niestety jak się okazało również tutaj szlachcicowi udało się sędziów przekupić. Znow wyrok stwierdzał, że wdowie nic nie należy się z jego strony, że nie popełnił żadnego przestępstwa. Kobieta została pozbawiona szansy na odzyskanie choć części zagrabionego majątku. "Nawet diabli sprawiedliwiej by osądzili!" - wykrzyknęła załamana i z płaczem wybiegła z Trybunału. Wieczorem tego dnia stało się coś dziwnego- Pod budynek Trybunału zajechała bardzo piękna, bogato zdobiona karoca, ciągnięta przez wyjątkowo dorodne konie. Z karocy wysiedli elegancko ubrani panowie. Płaszcz ich zdobione były kamieniami szlachetnymi, obszywane złotem. Gdyby nie fakt, że zamiast stóp mieli kopyta, nie różniliby się niczym od zwykłych ludzi...Weszli do Trybunału. Na wokandzie znow znalazła się sprawa biednej wdowy. Wezwano świadków, przesłuchano ich. Tym razem nikt nie śmiał kłamać w obecności tak niezwykłych sędziów. Wyrok, który wydali, był na korzyść wdowy. Szlachcic miał jej oddać zagrabiony majątek i wypłacić odszkodowanie za wyrządzone szkody. Żeby nadać ważności temu wyrokowi, diabeł go odczytujący uderzył dłonią o stół. Odbiła się ona wypalonym śladem na jego blacie. Stół ten do dzisiaj można oglądać w holu lubelskiego zamku. Podczas, gdy diabeł wygłaszał wyrok, Chrystus na krzyżu w sali rozpraw odwrócił głowę do ściany. Nie chciał widzieć tego, że diabli sprawiedliwszy wyrok niż ludzie wydali. Krzyż Trybunalski do dziś znajduje się w jednej z kaplic w Archikatedrze.

## **Temat: „Poznaj swoje miasto” – zabawy dydaktyczne**

### **Cele:**

- ukazanie walorów miasta Lublina: zabytki, legendy
- kształtowanie świadomości własnego ciała – lewa/prawa strona oraz ustalanie miejsca przedmiotów w stosunku do siebie
- dobieranie par obrazków pasujących do siebie
- ćwiczenie analizy i syntezy wzrokowej

### **Cele operacyjne - dziecko:**

- potrafi dobrać podpis do ilustracji (dz. zdolne)
- potrafi zaznaczyć położenie Lublina na mapie konturowej Polski (w przybliżeniu)
- potrafi ułożyć obrazek pocięty na 6-8 części
- potrafi zatańczyć układ taneczny
- wie, która to prawa a która lewa ręka (strona lewa/ prawa na kartce papieru)
- dobrać pary (prawa/ lewa dłoń)
- wskazać cyfrę odpowiadającą ilości ułożonych par

### **Pomoce:**

- koperty a w nich litery tworzące nazwę miasta – Lublin
- mapa polski i mapka konturowa
- małe herby na papierze samoprzylepnym
- ilustracje pocięte na 6-8 części przedstawiające zabytki i symbole związane z Lublinem
- frotki na rękę
- kartki z „leniwymi ósemkami”
- koperty z sylwetami dłoni i cyframi
- magnetofon, nagrania

### **Metody:**

- I. Majchrzak
- Gruszczyk – Kolczyńska
- improwizacja taneczno – ruchowa

- kinezylogia edukacyjna
- improwizacja plastyczna

Przebieg:

#### 1. Wprowadzenie

Dziecko siada do stolika w miejscu, gdzie znajduje się koperta z jego imieniem. W kopercie znajduje się tajemnicze imię – imię miasta, w którym mieszkamy. Układanie go z liter – dz. zdolne, wg wzoru – lub odczytanie (dz. zdolne).

#### 2. „Gdzie leży moje miasto -?” – zabawa z mapą.

Odnalezienie miasta Lublin na mapie Polski, zaznaczanie go na mapce konturowej poprzez naklejenie herbu Lublina.



#### 3. Taniec i śpiew piosenki „Nad Bystrzycą”

1. Nad Bystrzycą kwitną wiśnie, brzmi przecudnie latem bąk.

Nad Bystrzycą łąpie żabki bociek wśród zielonych łąk.

Ref.: Plusk! Plusk! Płynie w dal, słysząc cichy szum fal.

Plusk! Plusk! Płynie wciąż lekko, zwinnie jak wąż.

2. Nad Bystrzycą wietrzyk wieje, śpiewa piosenki z dawnych lat.

Nad Bystrzycą rolnik sieje kłos pszenicy – „złoty kwiat”.

Ref.: Plusk! Plusk!...

3. Nad Bystrzycą leży miasto, miasto, co się Lublin zwie.

Wokół niego lasy, pola i przepiękne polskie wsie.

Ref.: Plusk! Plusk!..

#### 4. „Z czego słynie Lublin?” - układanka

Dziecko układa puzzle, które są odpowiedzią na pytanie. Na ilustracjach znajduje się: Brama Krakowska, Trybunał, Baszta, Zamek Lubelski, Wieża Trynitarzka. Globalne czytanie podpisów (dz. zdolne) / **rodzic może pociąć pocztówki lub obrazki z gazet** /

5. „Czarci taniec” – improwizacja taneczno – ruchowa

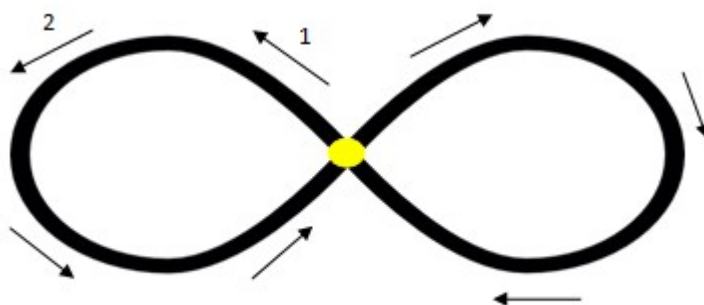
<https://www.youtube.com/watch?v=UNFwkeBopCM>

Dzieci tańczą w układ taneczny, w którym dotykają się prawymi/lewymi rękami / frotki w dwóch kolorach/.

6. „Czarcia łapa” – zabawa matematyczna

W kopertach znajdują się sylwety rączek prawych i lewych. Zadaniem dziecka jest dobór w pary (prawa i lewa ręka) oraz odszukanie cyfry wskazującej ile odnalazło par.

7. „Czarci znak” – kreślenie leniwych ósemek

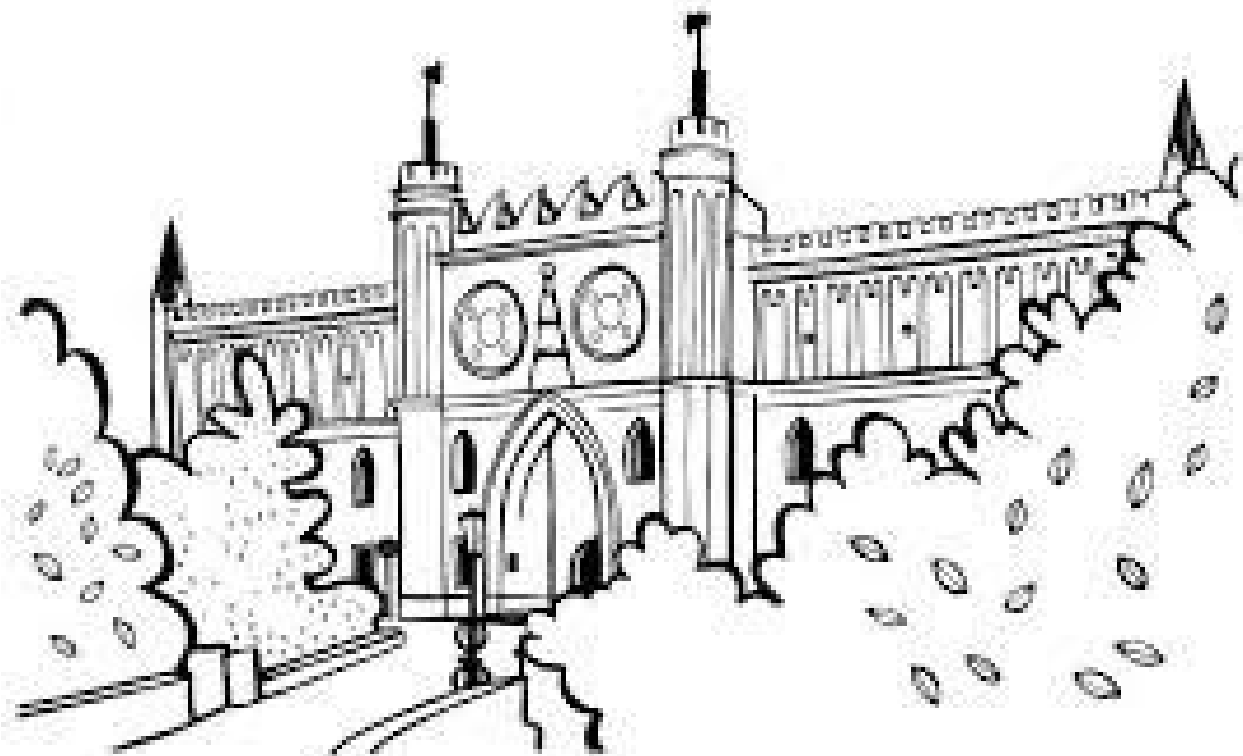


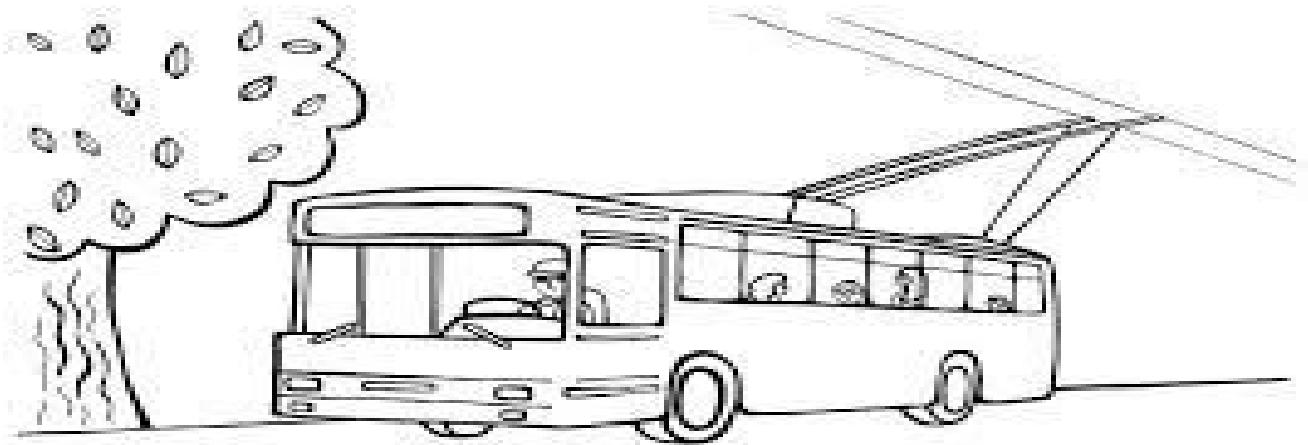
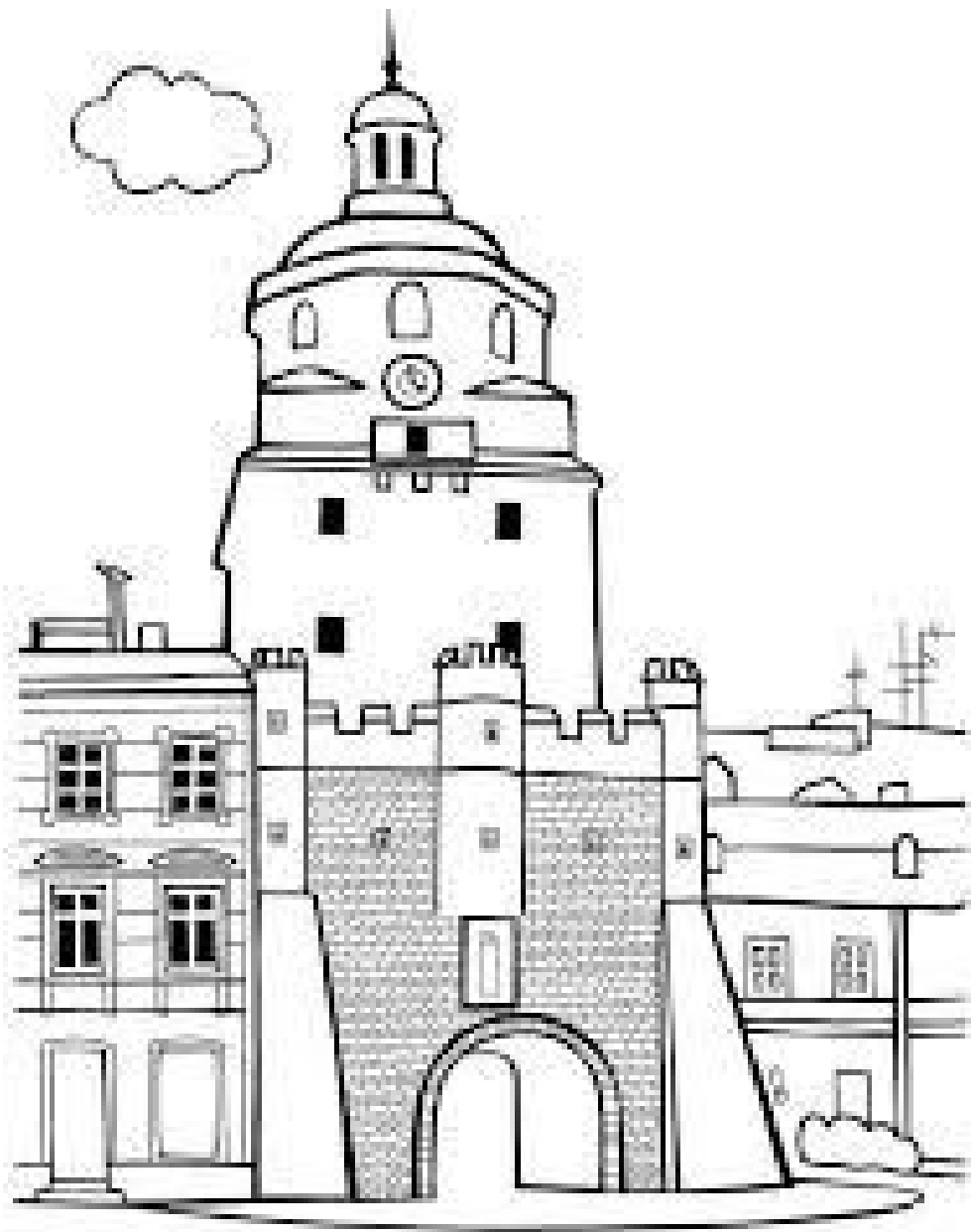
Dziecko w rytm muzyki zatacza palcem na kartce papieru koła: w prawą i w lewą stronę.

8. „Lublin w czarcich okularach” – zabawa plastyczna.

W kołach „leniwej ósemki” dziecko rysuje / nakleja coś, co Czarci może zobaczyć w Lublinie.

**Pokoloruj Zamek, Bramę Krakowską, trolejbus:**





**Zajęcia plastyczne „Herb Lublina” - wg wzoru /pokoloruj, wyklej plasteliną lub papierem kolorowym/**

**wzór**





**Herb Lublina**