

Małgorzata Nieciecka

Pobaw się rzeką!

Cele warsztatów:

Poszerzenie świadomości na temat roli rzeki Wisły, jej dziedzictwa, związanej z nią historii oraz jej walorów przyrodniczych. Warsztaty dają możliwość twórczego działania, budzą w uczestnikach poczucie więzi z najbliższą im przyrodą i elementami krajobrazu.

Warsztaty mają rozwinąć w uczestnikach umiejętność współdziałania oraz zdolność łączenia wiedzy z różnych dziedzin nauki.

Przebieg warsztatów:

I Część teoretyczna

Ma 1047 kilometrów. Kiedyś pływały nią statki handlowe, przewożono sól, drewno i dzieła sztuki. Dzisiaj pozostaje jedną z najdłuższych rzek w Europie.

Królowa polskich rzek to naturalnie Wisła. Płyne przez całą długość kraju, zmieniając swój wygląd od małej rzeczki po wielki, szeroki nurt. Wiosną, kiedy wody przybywa, bywa niebezpieczna, a kiedy wody jest mniej, miejscami z koryta rzeki wyglądają jasne, piaszczyste wyspy. Rzeka przez wieki karmiła tych, którzy łowili w niej karasie, węgorze i jesiotry. Dzisiaj woda w Wiśle nie nadaje się do picia, ale bez problemu latem można moczyć w niej nogi, a odważni śmiało mogą odrobinę popływać.

Każdy kto pozna legendy i historie związane z Wisłą, pozna dzieje Polski i ludzi, którzy żyli nad rzeką. Bez rzeki nie byłoby pięknych miast: Warszawy, Krakowa i Torunia, a Sandomierz nazywałby się inaczej, bo to właśnie nieopodal tego miasta spotykają się Wisła i San.

Bez Wisły nie byłoby też symbolu naszej stolicy. Syrenka stojąca obok mostu Świętokrzyskiego to jeden z najbardziej rozpoznawalnych symboli Warszawy. Ciekawostką jest fakt, że gdyby nie widmo zbliżającej się II wojny światowej, nasza Syrenka byłaby dwudziestometrowym pomnikiem ustawionym na samym środku rzeki. Posąg Syrenki był malowany ze szkicu Krystyny Kraheńskiej, sanitariuszki walczącej w Powstaniu Warszawskim, autorki słów do piosenki Hej, chłopcy, bagnet na broń.

Źródła Wisły znajdują się na południu kraju, na zachodnim stoku Baraniej Góry w Beskidzie Śląskim. Największymi jej dopływami są: prawobrzeżne – Soła, Skawa, Raba, Dunajec, Wisłoka, San, Wieprz, Świder, Narew (od 1962 roku jako Bug), Skrwa, Drwęca, Osa, Liwa, lewobrzeżne – Przemsza, Dłubnia, Szreniawa, Nida, Czarna Staszowska, Opatówka, Kamienna, Iłzanka, Radomka, Pilica, Bzura, Brda, Wda i Wierzyca. Przeływa przez wiele miast: Wisłę, Ustroń, Skoczów, Strumień, Czechowice-Dziedzice, Brzeszcze, Oświęcim, Skawinę, Kraków, Niepołomice, Szczucin, Połaniec, Baranów Sandomierski, Tarnobrzeg, Sandomierz, Zawichost, Annopol, Kazimierz Dolny, Puławy, Dęblin, Górę Kalwarię, Karczew, Otwock, Józefów, Warszawę, Łomianki, Nowy Dwór Mazowiecki, Zakroczym, Wyszogród, Płock, Dobrzyń nad Wisłą, Włocławek, Nieszawę, Ciechocinek, Toruń, Solec Kujawski, Bydgoszcz, Chełmno, Świecie, Grudziądz, Nowe, Gniew, Tczew i Gdańsk.

Wisła jest połączona za pomocą trzech kanałów z: Odrą (Kanałem Bydgoskim, Notecią i Wartą), Niemnem (Kanałem Augustowskim i Czarną Hańczą) i Dnieprem (Kanałem Dnieprzańsko-Bużańskim i Prypecią). Na Wiśle znajdują się trzy zbiorniki wodne: Jezioro Czerniańskie, Jezioro Goczałkowickie, Jezioro Włocławskie.

Skąd się wzięła nazwa tej rzeki? Niektórzy upatrują związków ze słowami „vis” albo „vies”, co miało znaczyć „coś pływającego”. Pochodzenie nazwy prawdopodobnie jest też związane z kontaktami Słowian z Celtami.

Ruch handlowy na Wiśle raz stawał się słabszy, innym razem rzeka tętniła życiem. Ważnym momentem dla naszej rzeki było odzyskanie przez Polskę niepodległości – powstały wtedy: Centralny Okręg Przemysłowy oraz port w Gdyni.

Dzisiaj rzekę należy otoczyć szczególną opieką i dbać o jej czystość. Niestety widoki znad Wisły kojarzą się nie tylko z dzikimi ptakami i pięknymi zachodami słońca, ale również ze starymi lodówkami, telewizorami kineskopowymi, butelkami i wszystkim tym, co bezmyślnie do niej wyrzucamy. Znany podróżnik Olgierd Budrewicz napisał o Wiśle: „Nawet bociany zaczynają jakby okazywać irytację i wiją swoje gniazda w oddaleniu od rzek przecinających miasta”.

Wisła inspirowała wielu artystów, którzy opisywali ją, malowali i fotografowali.

Jeśli dobrze poszukamy, w każdej małej wsi nad rzeką znajdziemy ul. Rybną, a w miastach trafimy na prawdziwy gąszcz nazw, będących pewnego rodzaju dziedzictwem związanym z rzeką – Starowiślna, Wiślna i Powiśle to tylko niektóre przykłady.

II Część praktyczna

1. Gra w rzekę

Czas trwania: 10–15 minut. Liczba osób w grupie: co najmniej 5.

Poproś uczestników, aby usiedli na ustawionych w kręgu krzesłach. Każdy wypowiada nazwę znanej mu rzeki (będzie to identyfikator danej osoby). Zainicjuj prosty takt: na „jeden” – uderzenie dłońmi w uda, na „dwa” – kłaśnięcie w dłonie, na „trzy” – pstryknięcie palcami lewej ręki, na „cztery” – pstryknięcie palcami prawej ręki. Włącz w taktowanie całą grupę i powtarzaj je w wygodnym dla siebie tempie. Po chwili poproś, by w trakcie wybijania rytmu osoba znajdująca się po twojej prawej podczas kolejnego pstryknięcia palcami lewej ręki wypowiedziała nazwę „swojej” rzeki, a podczas pstryknięcia palcami prawej ręki – nazwę rzeki innego uczestnika. Wywołana nazwą rzeki osoba podczas pstryknięcia palcami lewej ręki wypowiada przypisaną sobie nazwę rzeki, a pstrykając palcami ręki prawej wywołuje kolejnego uczestnika itd. Powtarzajcie aż do momentu, kiedy ktoś się pomyli; wtedy jego „rzeka” odpada z gry i nie można już jej wywołać. Ten kto wywoła „nieczynną” rzekę także odpada. Nie można wywołać „rzeki”, która wywołała ciebie. Zakończ zabawę, gdy w grze pozostanie niewiele osób.

Uwaga! Tempo gry należy dostosować do możliwości grupy. Pamiętaj, że dla niektórych osób wybijanie rytmu może okazać się bardzo trudne.

2. Moja historia związana z rzeką

Ćwiczenie może być realizowane indywidualnie lub w grupie. Należy opowiedzieć osobistą historię związaną z rzeką. Historie uczestników mogą być przekazane zarówno w formie pisemnej (list lub pamiętnik), jak i artystycznej.

Materiały: duży arkusz papieru i flamastry lub małe kartki papieru i flamastry dla każdego z uczestników.

Jeśli zdecydujecie się na pracę w grupie, opowieści dotyczące rzek możecie połączyć, stwarzając mapę miejsc związanych z opowiedzianymi historiami; jeśli na pracę indywidualną – rozdaj uczestnikom kartki oraz flamastry i poproś, by opisali trasę swojej podróży nad rzekę.

Jeśli grupa wyrazi zgodę, można zrobić wystawę map na ścianie w szkole.

3. Rzeka marzeń

Czas trwania: 20 min. Materiały: sznurek, kartki papieru, flamastry, kostka do gry.

Poproś uczestników o rozłożenie na podłodze sznurka i uformowanie go w linię rzeki. Mogą wymyślić jej kształt. Każdy ma wybrać odcinek rzeki i na kartce narysować miasto lub wieś, która mogłaby powstać na tym odcinku. Uczestnicy wymyślają ich nazwę i zostają gospodarzami danego terenu. Budowanie miejscowości może odbywać się po obu stronach rzeki.

Uwaga! Przed rozpoczęciem budowania jeden z uczestników rzuca kostką wzdłuż rozłożonego sznurka. W miejscu, w którym zatrzyma się kostka znajdzie się teren wykluczony z budowy. Uczestnicy wspólnie zbudują tam rezerwat, nadadzą mu nazwę i zastanowią się, jakie zwierzęta i rośliny mogłyby się w nim znaleźć. Po wybudowaniu wszystkich miejscowości poproś uczestników, aby wspólnie zastanowili się nad tym, jak mogą przedostać się na drugą stronę rzeki. Wspólnie zastanówcie się, gdzie najbardziej potrzebny byłby most.

Gdy zabawa dobiegnie końca, poproś uczestników o to, by pociągnęli za dwa końce sznurka. Rzeka-sznurek powinna się wyprostować.

Przeprowadź z uczestnikami rozmowę na temat rzeki. Dowiedz się, który odcinek podobał im się najbardziej, który był ciekawszy i dlaczego? Wytłumacz uczestnikom, jakie są różnice między rzeką dziką a uregulowaną i jakie konsekwencje ma regulacja rzek.

4. Historia z pojedynczych słów

Czas trwania: 15 minut. Liczba osób w grupie: co najmniej 3. Cel: rozwinięcie wyobraźni uczestników. Materiały: kartki ze słowami-kluczami.

Uczestnicy siadają w kręgu. Każdy z uczestników losuje słowa napisane na kartce. Wyjaśnij im, że wspólnie stworzycie jedną historię, dodając do niej kolejno po jednym zdaniu, które będzie zawierało wylosowane wcześniej słowo. W zależności od ilości osób w grupie, ustal liczbę kolejek, w trakcie których ma powstać historia. Poproś ochotnika o rozpoczęcie. Inny wariant gry: co trzecia osoba musi zacząć zdanie od słów: „na szczęście” i „niestety”.

Pomoce dydaktyczne:

- film z akcji Warkocze Białki (dostępny na załączonej płycie CD);
- prezentacja przygotowana przez Cecylię Malik (dostępna na załączonej płycie CD);
- tekst Moniki Kotulak (zawarty w niniejszej publikacji).