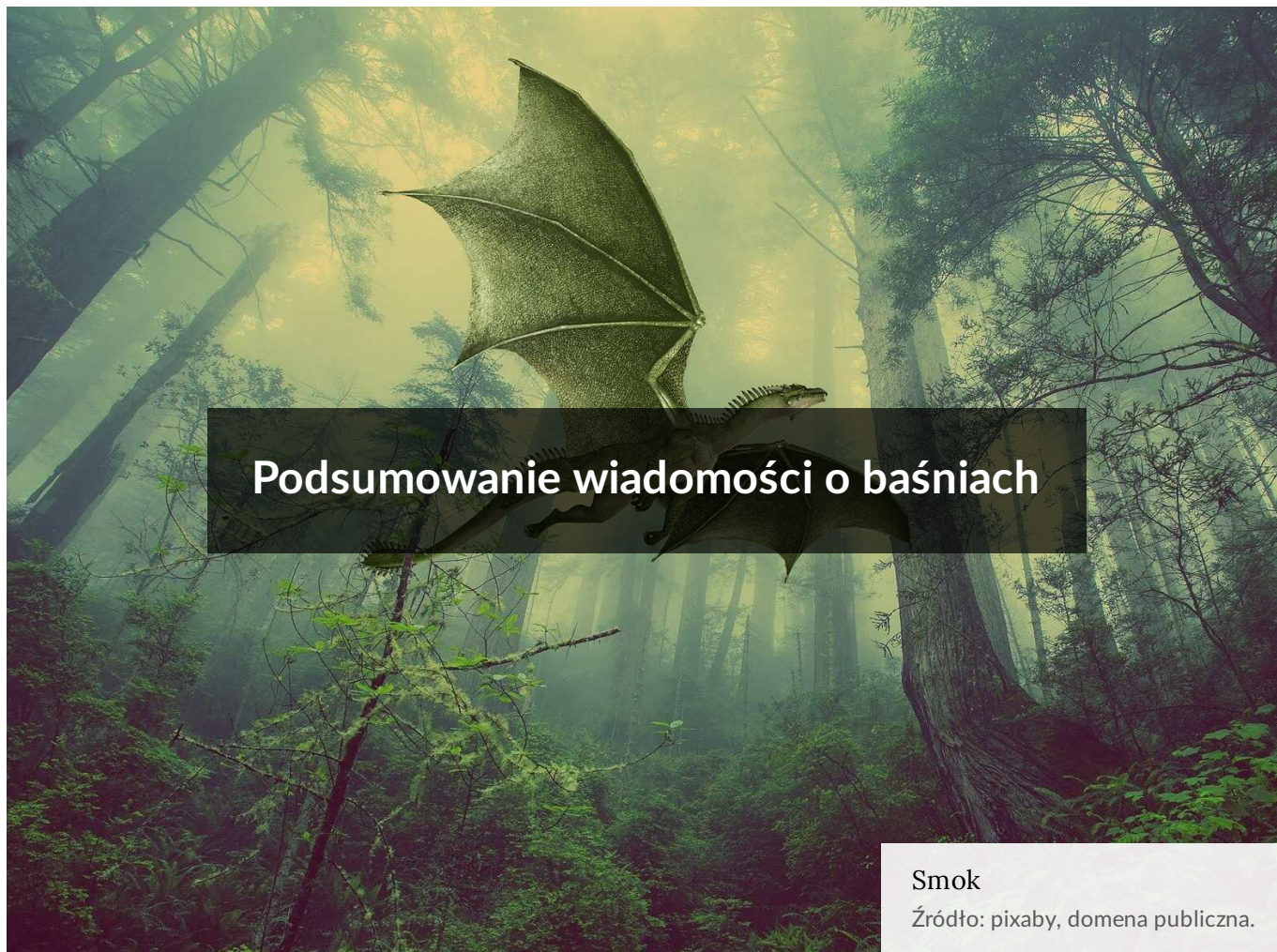


Podsumowanie wiadomości o baśniach

Bibliografia:

- Źródło: Magdalena Grądzka, *Legendy polskie*, Warszawa 2000, s. 43–47.



Podsumowanie wiadomości o baśniach

Smok

Źródło: pixaby, domena publiczna.

Twoje cele

- wskażesz cechy gatunkowe baśni;
- rozpoznasz elementy świata przedstawionego w znanych ci baśniach;
- ułożysz wydarzenia w porządku chronologicznym w baśni *O Waligórze i Wyrwidębie*;
- utrwalisz wiadomości na temat poznanych baśni.

Dlaczego warto czytać baśnie? Odpowiedź wydaje się prosta. Baśnie pobudzają naszą wyobraźnię, a ponieważ wiele z nich zawiera szczęśliwe zakończenie, potrafią dodać nam sił i otuchy w codziennych zmaganiach w losem. Dzięki tym opowieściom uczymy się rozróżniać dobro od zła. Obcujemy także z przykładami postępowania, które warto naśladować. Wszystko to sprawia, że baśnie niosą ważne życiowe lekcje.

Więcej wiadomości o baśni znajdziesz w lekcji: [Czy to jeszcze baśń?](#)

Już wiesz

Streść swoją ulubioną baśń.

Przeczytaj baśń, a następnie wykonaj ćwiczenia.

” Magdalena Grądzka

Waligóra i Wyrwidąb

Dawno, dawno temu żona pewnego myśliwego wybrała się do lasu i tam urodziła dwóch chłopców. Niestety, wyczerpana porodem, zmarła. Osieroconymi dziećmi zajęły się zwierzęta. Jednego chłopca karmiła wilczyca, a drugiego – niedźwiedzica.

Pierwszy, wychowany przez wilczą matkę, nazywał się Waligóra, drugi – Wyrwidąb.

Po swoich niezwykłych karmicielkach mieli oni niespotykaną siłę i odwagę. Waligóra bez żadnego wysiłku przenosił najwyższe góry, a Wyrwidąb najpotężniejsze dęby wyrywał niczym [źdźbła](#) trawy.

Bracia kochali się bardzo i byli nierozłączni. Kiedy dorośli, wyruszyli razem w świat, aby szukać przygód i szczęścia. Wędrowali tak polami i lasami, nie obawiając się żadnych przeszkód, bo przecież umieli

poradzić sobie z każdą górą i z każdym drzewem, które im stały na drodze.

Pewnego dnia, gdy poczuli wielkie zmęczenie, postanowili odpocząć w cieniu drzew. Już zaczął [morzyć ich sen](#), gdy ujrzeli małego człowieka biegnącego w ich stronę. Zdziwieni bracia zerwali się na równe nogi. Karzełek zatrzymał się przed nimi i rzekł:

– Witajcie, młodzieńcy – Widzę, że jesteście bardzo zmęczeni, więc jeśli życzyście sobie, zaniosę was, dokąd tylko zechcecie!

Wyrwidąb [rozdziawił](#) usta w zdumieniu, Waligóra [frasobliwie](#) podrapał się w głowę.

– Jak to możliwe? Przecież jesteście taki malutki...

Tajemniczy człowieczek rozwinął przed braćmi piękny [kobierzec](#) i [zakołenderował](#):

– Siadajcie tu razem ze mną, tylko szybko! Zaraz się przekonacie!

Waligóra z Wyrwidębem usadowili się wygodnie, a karzełek klasnął w dłonie i kobierzec wzniósł się w powietrze.

Kiedy tak szybowali nad ziemią niczym ptaki, tajemniczy towarzysz podróży rozpoczął znów rozmowę:

– Czy nie zdziwiło was to, że chociaż jestem mały, biegam bardzo szybko?

Bracia zgodnie przytaknęli głowami, a karzełek mówił dalej:

– To dlatego, że mam parę niezwykłych butów, które dostałem od czarodzieja. Kiedy je włożę i pobiegnę – co krok robię jedną miłę, a jeśli skończę – to dwie.

Nie wytrzymał wtedy Waligóra i zaczął prosić człowieczka, aby podarował mu jeden but.

Do jego próśb dołączył się Wyrwidąb. Tak długo bracia molestowali karzełka, aż w końcu podarował im czarodziejskie buty.

Rozstali się przyjaźnie niedaleko wielkiego miasta, w którym straszliwy smok pożerał ludzi. Zdesperowany król ogłosił, że śmiałkowi, który pokona smoka, odda w nagrodę rękę jednej z dwóch córek, a po śmierci – całe królestwo.

Usłyszawszy to bracia śmiało stanęli przed królem i oświadczyli, że chcą zabić smoka. Udali się też zaraz za miasto do pieczary, w której mieszkał potwór. Kiedy byli już w połowie drogi, nagle pojawił się przed nimi ich stary znajomy karzełek.

– Witajcie, przyjaciele! Wiem, co zamierzacie, i chcę wam dać dobrą radę. Zróbcie użytek z mego czarodziejskiego podarunku. Niech każdy z was założy jeden czarodziejski but, a będziecie tak szybcy, że smok nie zdoła wam nic zrobić.

Posłuchali bracia dobrej rady. Po czy Wyrwidąb stanął przed smoczą jamą trzymając w rękach ogromny dąb, którym chciał powalić

potwora. Waligóra zaś stał z tyłu skały, w której znajdowała się jaskinia, i potrząsnął nią z całej siły.

Smok wypadł z jamy, a na jego widok przerażony Wyrwidąb zapomniał o pniu, który trzymał w rękach. Byłby zginął, ale na swoje szczęście miał na nodze czarodziejski but. W ostatniej chwili odskoczył o dwie mile.

Rozwścieczony potwór rzucił się wówczas na Waligórę. Ten cisnął w niego ogromnym głazem. Smok zawył boleśnie. Skała przycisnęła mu ogon. Na próżno się szamotał, by się oswobodzić – był przykuty do miejsca. Waligóra odskoczył o dwie mile i spotkał się z bratem.

Obaj śmiało skoczyli do przodu. Smok nadaremnie raz jeszcze próbował się uwolnić. Ciężki głaz nie ustępował. Pewien już zwycięstwa Wyrwidąb ugodził pniem w łeb potwora, a Waligóra wyrwał z posad olbrzymią górę i rzucił tak, że nakryła jego cielsko.

Stwór został pokonany, nie zagrażał nikomu i w mieście zapanowała wielka radość.

Przechodnie rzucali się sobie w objęcia, dawni wrogowie obejmowali się w najserdeczniejszym uścisku, a wszyscy wiwatowali na cześć dzielnych braci.

Król wezwał ich do siebie i – jak obiecał – oddał im swoje córki za żony.

O wspaniałości wesela mówiono potem długo, a przyjaciel – karzełek był na nim [honorowym](#) gościem. Po śmierci króla Waligóra

z Wyrwidębem podzielili się królestwem. Rządzili zgodnie i sprawiedliwie, żyli ponoć długo i bardzo szczęśliwie.

Źródło: Magdalena Grądzka, *Legendy polskie*, Warszawa 2000, s. 43–47.

Ćwiczenie 1

Ułóż wydarzenia w kolejności chronologicznej.

Walka ze smokiem.



Śmierć matki.



Spotkanie braci z królem.



Wyprawa braci w świat.



Narodziny Waligóry i Wyrwidęba.



Ślub Waligóry i Wyrwidęba z córkami króla.



Spotkanie z karzełkiem.



Wykarmienie bliźniąt przez wilczycę i niedźwiedzicę.



Ofiarowanie braciom magicznych butów.



Dobra rada karzełka.



Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Ćwiczenie 2

Wymień trzy wydarzenia fantastyczne występujące w baśni *O Waligórze i Wyrwidębie*.

Ważne!

Motyw literacki to zdarzenie, przedmiot, sytuacja, przeżycie - utrwalony w kulturze element powtarzający się w różnych utworach literackich np. motyw złej królowej pojawia się często w różnych baśniach, podaniach lub powieściach.

Ćwiczenie 3

Zaznacz prawidłową odpowiedź.

Jakie motywy występują w baśni *O Waligórze i Wyrwidębie*?

motyw magicznych przedmiotów

motyw wędrówki

motyw złej macochy

motyw walki dobra ze złem

motyw spełniających się życzeń

Ćwiczenie 4

Podaj 3 argumenty udowadniające, że historia *O Waligórze i Wyrwidębie* jest baśnią.

Ćwiczenie 5

Uzupełnij tytuły baśni.

„ kaczątko”

„ szaty cesarza”

„Kot w ”

„Księżniczka na ziarnku ”

„ Zamieć”

„ śniegu”

„ łabędzie”

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Ćwiczenie 6

Połącz w pary nazwiska autorów z baśniami ich autorstwa.

Charles Perrault

„Dziewczynka z zapałkami”

bracia Grimm

„Śpiąca królewna”, „Kopciuszek”

Bolesław Leśmian

„Królewna Śnieżka”, „Rozpunka”

Hans Christian Andersen

„Bajka o rybaku i rybce”

Aleksander Puszkina

„Baśń o Aladynie i o lampie cudownej”

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Ćwiczenie 7

Dopasuj elementy świata przedstawionego baśni do właściwych grup.

Czas i miejsce wydarzeń

księżniczka

niechęć innych bohaterów do głównej postaci

Bohaterowie

pomoc dobrej wróżki lub mądrego starca

intryga uknuta przez macochę

czarownica

Wydarzenia

za siedmioma górami

ratunek przez królewicza

szczęśliwe zakończenie

dawno, dawno temu

król i królowa

za górami, za lasami

księżniczka staje się ofiarą intrygi

macocha

mądry starzec

wróżka

mówiące zwierzęta

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Ważne!

Pamiętaj, że w baśniach często stosowane jest **uosobienie**, które polega na nadaniu cech ludzkich zwierzętom, roślinom i przedmiotom.

Ćwiczenie 8

Oceń prawdziwość podanych zdań. Wybierz „Prawda”, jeśli stwierdzenie jest prawdziwe, albo „Fałsz” – jeśli jest fałszywe.

Zdanie	Prawda	Fałsz
W baśni <i>Kot w butach</i> zwierzę oszukuje Janka i zostawia go bez majątku.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wilk w baśni <i>Czerwony Kapturek</i> połyka babcię i tytułowego Kapturka.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Calineczka zostaje porwana przez ropuchę.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Baśń <i>Brzydkie kaczątko</i> opowiada historię o małej kaczce, która wyrusza w świat odnaleźć swoją rodzinę.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Ćwiczenie 9

Zaznacz cechy gatunkowe baśni.

postaci mogą być dobre albo złe

wielowymiarowe postaci

zawiera morał

prosta fabuła

pojawiają się elementy fantastyczne

wielowątkowość

skomplikowana fabuła

początkowo przekazywane ustnie

pojawia się krytyka występujących społecznie zachowań

zaskakujące zakończenie

Ćwiczenie 10

Uzupełnij tabelę, wstawiając w odpowiednie miejsca podane poniżej wyrażenia.

Cecha	macocha	księżniczka	czarownica
Wiek, wygląd			
Cechy charakteru			
Zachowanie			
Jak kończy?			

zgrzyźliwa, mściwa, zła

faworyzuje córki, utrudnia życie pasierbicy

znajduje księcia i miłość

w dojrzałym wieku, poważna, ubrana elegancko

pomaga innym, znosi trudności w ciszy, marzy o miłości

umiera

knuje intrygi, używa czarów

stara, pomarszczona, przygarbiona

dobroduszna, empatyczna, nieśmiała

bezwzględna, krytykująca, wymagająca

przegrywa z pasierbicą

młoda, uśmiechnięta, nieprzywiązująca uwagi do wyglądu

Ćwiczenie 11

Zaznacz najczęściej występujące motywy w baśniach.

złe postaci stojące na drodze bohatera

życiowe dylematy

przyjaźń i miłość

zagadki i tajemnice

nagroda za dobre czyny

codzienność

ucieczka

śmierć rodziców bohatera

przemijanie

dobro zwycięża zło

tematy religijne

cudowne uleczenie ran

magia

Ćwiczenie 12

Połącz w pary przedmioty z ich fantastycznymi cechami.

lustro	trucizna
jabłko	usypia
dywan	lata
lampa	ocenia, kto jest najpiękniejszy
wrzeciono	przemiana w karocę
dynia	spełnia trzy życzenia

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

QUIZ

Przerwij grę Instrukcja

50/50 Usuń dwie odpowiedzi Zapytaj eksperta Szczęśliwy traf Sprawdź statystyki

Zaznacz tytuł baśni, która nie została napisana przez H. Ch. Andersena.

A „Dziki łabędzie” B „Mała Syrenka”

C „Złota geś” D „Dzielny ołowiany żołnierz”

Sprawdź odpowiedź

ETAP	PUNKTY
15	150
14	140
13	130
12	120
11	110
10	100
9	90
8	80
7	70
6	60
5	50
4	40
3	30
2	20
1	10

Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/DrnjJT7zN>

Gra edukacyjna sprawdzająca wiedzę o baśniach

Źródło: Learnetic SA, licencja: CC BY 4.0.

Polecenie 1

Zastanów się i wyjaśnij, jakie marzenia ludzi realizowane są w baśniach.

Polecenie 2

Podaj przykłady tekstów kultury (np.: filmów, gier, sztuki), których twórcy zainspirowali się baśniami.

Polecenie 3

Napisz baśń, w której opisziesz przygody wymyślonego, baśniowego bohatera.

Słownik

frasobliwy

zmartwiony

honorowy

osoba wyróżniona spośród innych gości ze względu na swoje osiągnięcia lub pozycję

kobierzec

dywan

mila

jednostka długości równa 1609 metrów

molestować

natrętnie o coś prosić

rozdziawić

szeroko otworzyć

sen kogoś morzy

komuś chce się spać

zacomenderować

wydać rozkaz

zdesperowany

ktoś, kto czuje potrzebę podjęcia silnych starań w jakiejś sprawie

żdźbło

łodyga trawy lub zboża

Notatki ucznia



Bibliografia

Grądzka M., (2000), *Legendy polskie*, Warszawa: Wilga.

Sławiński J. (red.), (1988), *Słownik terminów literackich*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.