

PRIČA:	Mandino vrelo
ZEMLJA:	Hrvatska
DOB:	7-9
MATERIJALI:	Fotografije Zagreba i Manduševca, papir, olovke, bojice, karton, ploča, računalo.
CILJEVI POUČAVANJA:	Istražite razlike i sličnosti između legendi i mitova. Opišite likove iz priče. Ilustrirajte priču.
METODE:	Slušanje i pričanje priče. Kreativno pisanje. Crtanje.
AUTORI:	Nacionalna i sveučilišna knjižnica u Zagrebu. Knjižnice grada Zagreba, Knjižnica Selčina

Priča

Mandino vrelo

Autorica: Nada Mihaljević

Magla se lijeno, puzajući povlačila prema obroncima gore, ostavljajući iza sebe samo poneki sivi pramen kojega je vjetar njihao poput poderane krpe. Sunčeve su zrake u početku oprezno provirivale kroz razderane oblake, pomilovale lišće usamljenih stabala, razigrale se i ojačale, i na kraju bodro i veselo zasvjetlucale duž krovova zbijenih kućeraka. Tihi, pospani glasovi ubrzo su se pretvorili u žamor, a dječja cika ispunila je dvorišta. Žene su užurbano, s krčazima i kablovima u rukama, krenule prema obližnjem bunaru. Izmijenile su međusobno tek kratke pozdrave, i čim bi koja napunila posudu vodom, vraćale se kućama.

Jedina koja nije žurila bila je djevojka Manda. Ona je prema bunaru krenula posljednja, sitnim koracima, zastajkujući. Podigla je pogled prema Gradecu i njegovim zidinama, a zatim se okrenula prema jugu, promatrajući kamenu cestu koja se gubila u nizini. Neki se nejasan obris nazirao u daljini, i Manda zastane s rukom na čelu kako bi se obranila od blještavih sunčevih zraka i bolje vidjela. Nije bilo sumnje, netko je dolazio cestom, usamljeni jahač na umornu konju. Da je konj umoran vidjelo se još izdaleka jer je hodao tromo, spuštene glave, a kad se približio, djevojka pažljivije promotri jahača. I njemu se na licu vidio umor. Nekoć gzdava odora bila je prekrivena prašinom, znakom duga putovanja, a mač položen preko sedla svjedočio je brojnim bitkama.

Djevojka ustuknu kad se konjanik sagnuo prema njoj, ali zatomi strah i ne pobježe, pažljivo ga motreći.

- Kako se zoveš, djevojko? – upita konjanik promuklim glasom.
- Manda – odgovori ona.
- Mando, dušo, zagrabi mi vode!

Učas Manda zaboravi sav strah i nelagodu, pa zagrabi svježe vode nepoznatom vitezu jer bjelodano bijaše kako je na izmaku snaga. Utažiše žeđ i umorni jahač i njegov konj, a djevojka se osokoli pa će vitezu:

- Znaš li što kazuju za ovaj izvor? Tko se iz njega vode napije, ostat će mu blizu zauvijek.

Traditional Children's Stories for a Common Future

- Ništa mi ne bi bilo draže – odgovori vitez smiješeci se – jer sam daleko putovao, i nigdje ne vidjeh ovakve ljepotice, niti okusih ovako slatke, studene vode.

Tako i bude! Vitez se nastani podno zidina Gradeca i ubrzo oženi lijepu Mandu. Oboje su često spominjali priču o svom prvom susretu. Ona bi se razdragano prisjećala kako ju je oslovio „Mando, dušo!“ Zbog toga taj bunar ljudi s vremenom prozvaše Manduševac.

A on, on je očarano pričao o mjestu na kojemu je Manda za njega vodu zgrabila, pa cijelo to mjesto oko bunara počеше zvati Zgrab, a kasnije i Zagreb.

Prohujale su mnoge godine, i mnoge priče padoše u zaborav. Srušile se i zidine Gradeca, ali još živi Mandino vrelo i ime Manduševac, kao i bijeli Zagreb grad.

Radionica korak po korak

Aktivnost 1

Voditelj priča djeci priču. Fotografije Manduševca i Zagreba mogu se prikazivati na ploči (ili na računalu pomoću ppt. prezentacije). Nakon što su odslušali priču, djeca razgovaraju o likovima i njihovim moralnim i etičkim vrijednostima.

Pitanja za samorefleksiju:

Kako biste opisali Mandu? Ponaša li se kao ostali ljudi?

Biste li vi ostali sam kraj izvora?

Što je vidjela u daljini?

Kako je usamljeni jahač izgledao?

Je li pobjegla? Zašto?

Bi li se vi uplašili i pobjegli?

Što je jahač tražio od Mande?

Na što je upozorila jahača?

Bi li se vi usudili popiti vodu iz izvora?

Je li razumno bojati se nepoznatih stvari?

Zašto je jahač ipak popio vodu?

Kako je bio nagrađen?

Aktivnost 2

Voditelj razgovara s djecom o legendama i mitovima.

Što je legenda? Što je mit?

Što je tipično za legendu?

Tko su obično likovi u legendama?

Znate li neku legendu o svom gradu?

Znate li kako je vaš grad dobio ime (ima li neko značenje)?

Aktivnost 3

Voditelj organizira djecu u grupe (3-5). Svaka grupa treba upotrijebiti maštu i opisati likove, gradske zidine i kuće.

Kako zamišljate zidine Gradeca?

Kako izgledaju kuće, nacrtajte ih.

Opišite kako izgleda Manda (boja kose, haljina).

Opišite viteza i njegov izgled (odora, mač, konj).

Aktivnost 4

Djeca mogu izabrati što žele učiniti:

- a) Napišite vlastitu priču u kojoj ste glavni lik (npr. priča se događa u vašem gradu ili je vezana za gradsku legendu, vrijednosti glavnog lika).
- b) Ilustrirajte priču.
- c) Napravite slagalicu na temelju priče (likovi ili grad).