

TWÓRCZY UMYSŁ



MÓJ ZESZYT DZIAŁAŃ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



KUPIDYN I PSYCHE

PODSUMOWANIE: Psyche, najmłodsza i najpiękniejsza z trzech sióstr, ma poślubić boga Kupidyna. Jednak Psyche nie zna prawdziwej tożsamości swojego oblubieńca, który prosi ją, by go kochała, nigdy go nie widząc. Ku zazdrości sióstr łamie obietnicę, tracąc ukochanego i szczęście. Aby go odzyskać, musi przejść próby narzucone jej przez boginię Wenus.

ORYGINALNY TYTUŁ: THE GOLDEN ASS

KRAJ POCHODZENIA: AFRYKA PÓŁNOCNA

SŁOWA KLUCZE: MIŁOŚĆ, PRÓBY, STRZAŁA, WENUS

GATUNEK: BAŚNÍ/MIT*

WIEK 7–8 LAT

* (Autor: Apuleius, The Golden Ass)

KUPIDYN I PSYCHE

W dawnych czasach próżni bogowie z trudem tolerowali to, że istoty ludzkie mogły z nimi konkurować umiejętnościami, przebiegłością czy pięknem. Każdy przejaw ludzkiej pychy i próżności był surowo karany.

Psyche była najmłodszą córką króla i królowej odległej krainy. Jak to często bywa, dar piękna mnożył się i podwajał z każdym narodzinami królowej, więc Psyche – jako trzecia z trzech sióstr – była tak wspaniała, że ludzie byli oczarowani na jej widok, a niektórzy nawet klękali przed nią, jakby była boską Wenus.



Jej rodzice, król i królowa, nie mogli być bardziej dumni ze swojej przeuroczej córki.

Wenus, która uważała się za najpiękniejszą z bogiń, postanowiła ukarać taką zarozumiałość, że człowiek może przewyższać ją pięknem. Wezwała swojego syna Kupidyna i kazała mu strzelić strzałą do dziewczyny, aby zakochała się w potworze.

Kupidyn przygotował koczan ze strzałą i czekał, aż dziewczyna przejdzie obok. Choć sam był bogiem, zachwycił się jej urodą, gdy tylko zobaczył pojawienie się Psyche i rozproszony upuścił strzałę, trafiając się w stopę.



Od razu jego serce ogarnęło uczucie tak silne i intensywne do tej pięknej młodej dziewczyny, że stał się żywym i oddychającym ucieleśnieniem swojego imienia – Kupidyna, boga miłości.

Król i królowa zostali poproszeni o rękę Psyche; jednak Kupidyn nie chciał ujawnić się ludziom i poprosił, aby zaprowadzono ją na szczyt klifu. Rodzice byli przerażeni, ale ponieważ taka była wola boska, bez wahania towarzyszyli Psyche na miejsce spotkania.

Kiedy przybyła, Zephyrus, bóg wiatru wiejącego ze wschodu, przeszedł obok urwiska i wziął Psyche w ramiona, aby delikatnie unieść ją w powietrze, pozwalając jej unieść się do zamku, w którym odtąd miała mieszkać.

Tam zaopiekowały się nią niewidzialne służące, spełniając każdą jej myśl i życzenie. Gdy tylko zaszło słońce, pojawił się Kupidyn, ale Psyche wciąż go nie widziała.

Kupidyn przemówił do niej: „Moja słodka oblubienico, proszę o jedno: nigdy mnie nie widuj ani nie pytaj o mnie”.

Psyche była tak uszczęśliwiona troską i uwagą, jaką ją otaczano, słodyczą i miłością, jaką otrzymywała każdego dnia, że nie protestowała przeciwko życzeniu Kupidyna. Jednak w miarę upływu dni, tygodni i miesięcy Psyche zaczęła trochę tęsknić za rodziną oraz zabawami i śmiechem, które dzieliła z siostrą. Dlatego kiedy Kupidyn zapytał ją, czy jest coś, czego chciałaby, odpowiedziała, że chce je zobaczyć.

Bóg wyczuł niebezpieczeństwo w swoim sercu, ale tak bardzo kochał swoją oblubienicę, że nie mógł jej niczego odmówić i przyjął jej dwie siostry.

Kiedy dotarli do zamku, byli pod wrażeniem wspaniałości pokoi i wyposażenia oraz tego, jak natychmiast spełniało się każde małe życzenie wyrażone przez ich siostrę. Byli o to tak zazdrośni, że zaczęli napętniać umysł Psyche wątpliwościami.

„Może twój pan młody nie chce się pokazać, bo jest brzydkim włóchatym potworem!” – szydziła jedna z sióstr.

– Też tak myślałem! Może nawet ma ogon i rogi i któregoś dnia cię zje! – dodał drugi z udawaną zmartwioną miną.

„Nie, nie, jego skóra jest gładka i nie ma ogona...” odparowała Psyche, ale dwie siostry dodały:

„Może ma moce i może się zmieniać... jak inaczej można wytłumaczyć jego naleganie, by pozostać niewidocznym?”

Biedna Psyche nie wiedziała, co odpowiedzieć.

„Możesz poczekać, aż zaśnie, żeby popatrzeć na niego z latarnią...” – zasugerowały, chichocząc z zadowoleniem i przerywając idylliczną bajkę, w której Psyche myślała, że żyje.

Tej samej nocy Psyche czekała, aż mąż zaśnie i zapaliła przygotowaną przez siebie lampę oliwną.

Migoczące światło oświetliło idealną twarz Kupidyna.

Była to najpiękniejsza twarz, jaką Psyche kiedykolwiek widziała i stała w zdumieniu i zaskoczeniu, podziwiając ją, dopóki maleńka kropla wrzącego oleju nie zsunęła się z latarni i nie spadła na idealną skórę boga.

Obudził się zaskoczony i zdając sobie sprawę, że został odkryty, zniknął tak natychmiast, że ledwo mógł poczuć smutek.



To było tak nagłe zniknięcie, że Psyche nie zdążyła nawet wykrztusić słowa, a jedynie poczuła ból niespotykany w jej młodym życiu.

Nie mogła powstrzymać łez spływających po jej policzkach, ale wkrótce zdała sobie sprawę, że nie mogą odzyskać Kupidyna. Dlatego Psyche zaczęła chodzić od miasta do miasta w poszukiwaniu swojego pana młodego. Kontynuowała, aż w końcu dotarła do świątyni Wenus i poddała się jej.

„Ani twoje łzy, ani mile, które obciążęły twoje stopy, nie wystarczą, by sprowadzić Kupidyna z powrotem do ciebie”, powiedziała okrutna bogini, nie chcąc wybaczyć Psyche, „będziesz musiał przejść moje próby i być może tylko wtedy będziesz w stanie znów zobaczyć mojego syna Kupidyna”.

Psyche pochyliła głowę, by skinąć głową na znak akceptacji, ponieważ była tak przygnębiona, że nie miała siły, by użyć głosu. Chociaż była świadoma, że próby nie będą łatwe, przynajmniej czuła, że ma nadzieję. Następnie Wenus zaprowadziła Psyche do pokoju wypełnionego do połowy ogromną stertą ziaren.

„Tutaj musisz oddzielić owies od ziarna do jutra rano” – powiedziała Wenus, wychodząc, pozostawiając niedowierzającą Psyche, która patrzyła na tę górę maleńkich nasion. Psyche była zbyt zmęczona, by nawet zebrać siły na płacz, gdy nagle stanęła przed nią armia mrówek i zaczęła pilnie pracować, oddzielając i układając nasiona. Do rana pokój wyglądał tak, jak zarządziła bogini.

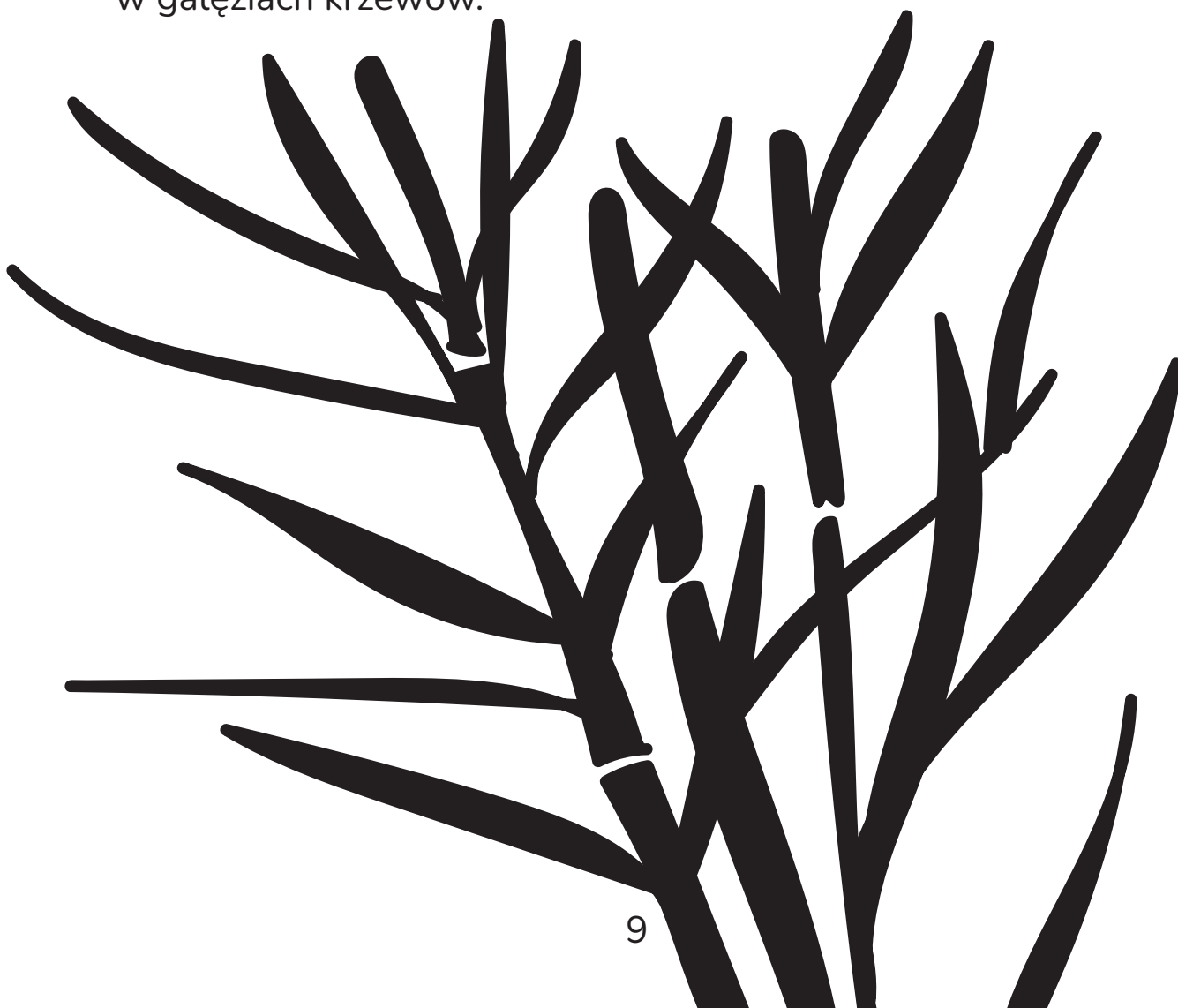
Następnie Wenus zaprowadziła młodą dziewczynę na dużą łąkę, na której pasło się stado owiec o złotej sierści.

„Teraz będziesz musiał zebrać ich wełnę!” powiedziała Wenus przed zniknięciem.

Psyche odgarnęła włosy do tyłu i już miała podejść bliżej do owcy, gdy kawałek zielonej, giętkiej trzciny pochylił się ku niej i kotyszając się na wietrze zdawał się do niej szeptać:

„Te owce nie są takie jak inne, mogą być bardzo niebezpieczne. Poczekaj, aż zapadnie noc: wycofają się i przejdą przez te krzaki i jeżyny, które złapią ich wełnę...”

Psyche posłuchała i czekała, aż zachód słońca napętni jej kosze miękkim, cennym runem, które owce nieświadomie zostawiły w gałęziach krzewów.



Wenus wzięta wętnę i nie dając Psyche czasu na odpoczynek, powiedziała:

„Teraz chcę wody ze źródła, które jest na klifie”.

Psyche spojrzała na nią przerażona, wiedząc, że nie da się wspiąć na te bardzo wysokie i śliskie skały. Wenus po raz kolejny ledwie zwróciła na nią wzrok i zniknęła.

Z głową ukrytą w dłoniach, Psyche poczuła się pokonana, gdy nagle poczuła podmuchy wiatru mierzwiące jej włosy i dźwięk podobny do głośnego trzepotania skrzydeł. Spojrzała w górę i zobaczyła, że zbliża się do niej potężny orzeł.

Na ratunek przybył jej orzeł boga Zeusa. Wziął pojemnik na wodę i nappełnił go dla niej w podskokach.

Psyche oddała go bogini przekonana i szczęśliwa, że pomyślnie przeszła wszystkie próby. Na nieszczęście dla niej, Wenus miała w zanadru jeszcze jedną, najcięższą i najtrudniejszą, dzięki której miała nadzieję pozbyć się jej raz na zawsze.

„Pójdiesz do Zaświatów i poprosisz Persefonę, aby obdarzyła cię trochę jej pięknem”. Powiedziała Wenus, patrząc na Psyche.

Psyche miała złamane serce, ponieważ wiedziała, że żaden żywy człowiek nie ma dostępu do Zaświatów. Czowała, że nie ma innego wyjścia, jak tylko wspiąć się na wysoką wieżę, z której rzuci się.

Kiedy jednak się wznosiła, poczuła, jak wieża wibruje prawie tak, jakby ożyła i przemawiała do niej łagodnym głosem.

„Nie bój się, moja droga. Po prostu postępuj zgodnie z moimi wskazówkami, a wszystko będzie łatwe. Zdobądź dwie monety i trzy miodowe bułeczki. W najbliższym mieście znajduje się jaskinia, która prowadzi do Zaświatów. Musisz do niej wejść bez strachu i idź dalej bez zatrzymywania się, aż dotrzesz do rzeki Styks. Tam spotkasz Acherona, któremu przekażesz jedną z monet, aby towarzyszyła Ci na drugą stronę rzeki. Druga moneta posłuży Ci do odbycia podróży powrotnej. W połowie drogi w dół rzeki spotkasz starca, który poprosi cię, abyś do niego podeszła, ale nie możesz go słuchać. Gdy tylko dotrzesz na drugi brzeg rzeki, spotkasz trójgłowego psa o imieniu Cerber, któremu dasz bułki. Wtedy spotkasz Persefonę, niosącą dla ciebie wazę. Musisz ją przynieść bez otwierania: ważne, żebyś jej nie otwierała!

Psyche podziękowała magicznej wieży i pobiegła szybko po schodach do miasta i do ciemnej jaskini.



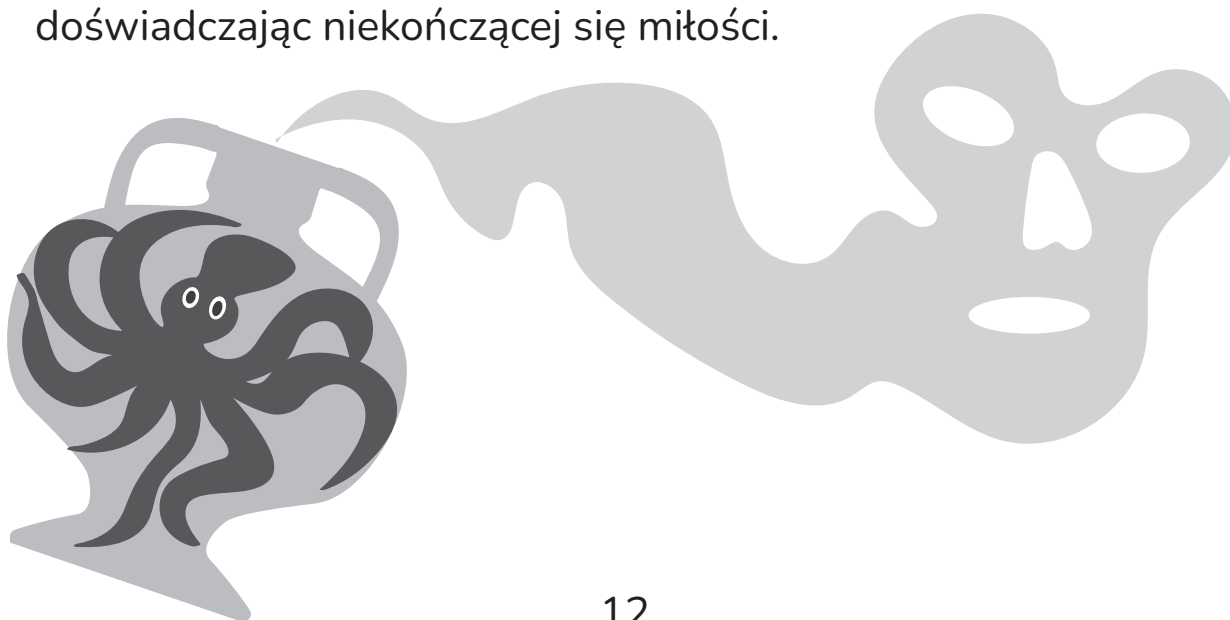
Psyche przestrzegająca każdego kroku instrukcji wieży, dopóki nie ścisnęła tak cennego wazonu. Jednak kiedy dotarła nad brzeg rzeki, zobaczyła swoje odbicie w wodzie i była zaskoczona tym, jak bardzo jej uroda zwiędła z powodu bólu i zmęczenia, których doświadczyła podczas swojej wyprawy. Psyche pomyślała, że nie zaszkodzi otworzyć wazon i napić się pięknej esencji, którą Persefona zamknęła w wazonie.

„Trochę wystarczy, wystarczy, żebym znowu była piękna dla Kupidyna...” powiedziała do siebie, zdejmując czapkę.

Ku jej zdziwieniu nie było jednak w środku nic pięknego, ani gwiazd, ani złotego pyłu, ani kolorów wiosny. Waza uwolniła coś zupełnie innego: zły, trujący oddech martwego snu. Psychika upadła na ziemię.

Bez jej wiedzy Kupidyn uważnie śledził wszystkie nieszczęścia i próby, które przeszła dla niego Psyche. Natychmiast znalazł się przy niej i czule ją pocałował. To był pocałunek tak słodki, że obudziła się i w końcu poczuła, że po tak długim czasie radość znowu wypełnia jej serce.

Od tego dnia Kupidyn i Psyche już nigdy się nie rozstali, doświadczając niekończącej się miłości.





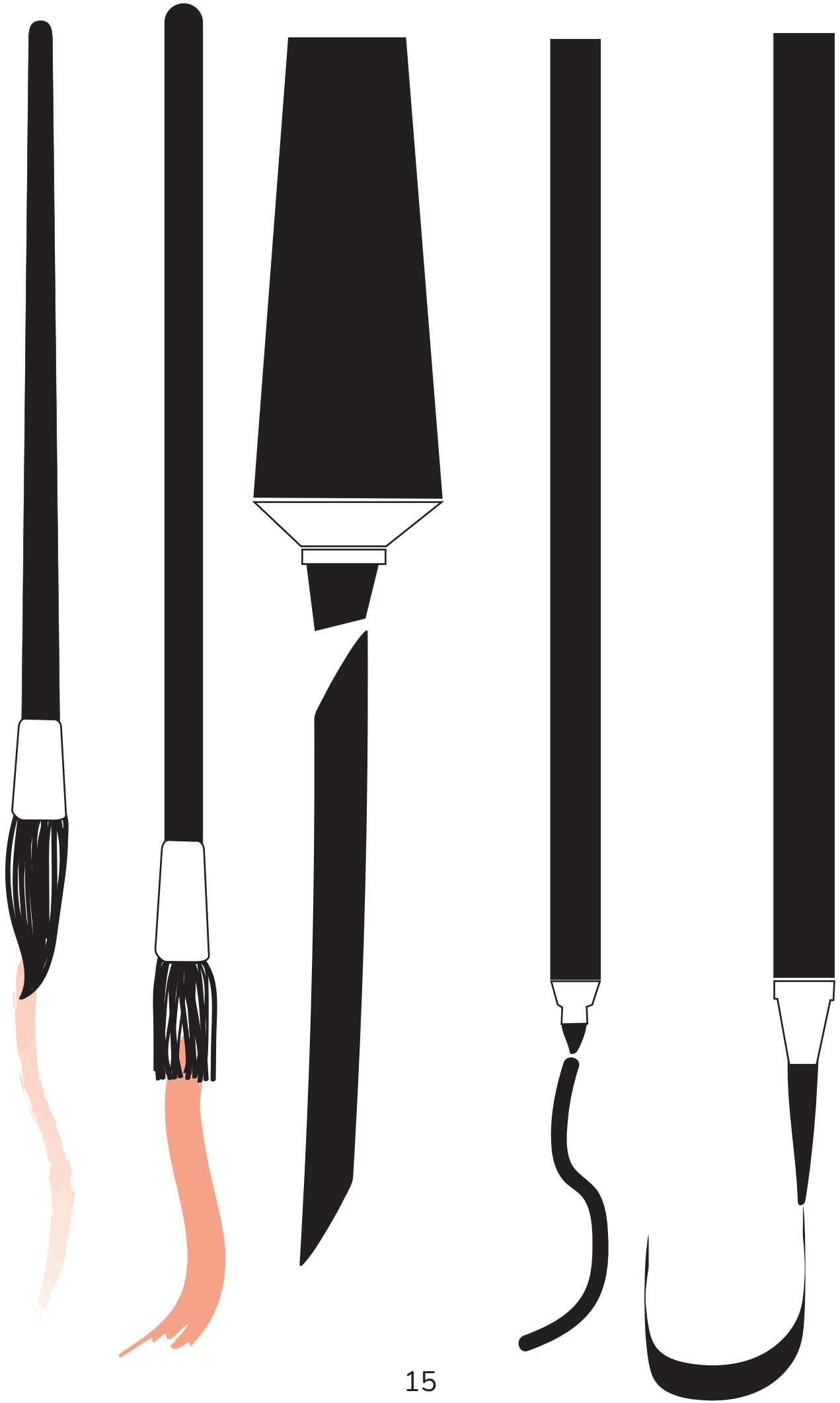
AKTYWNOŚCI



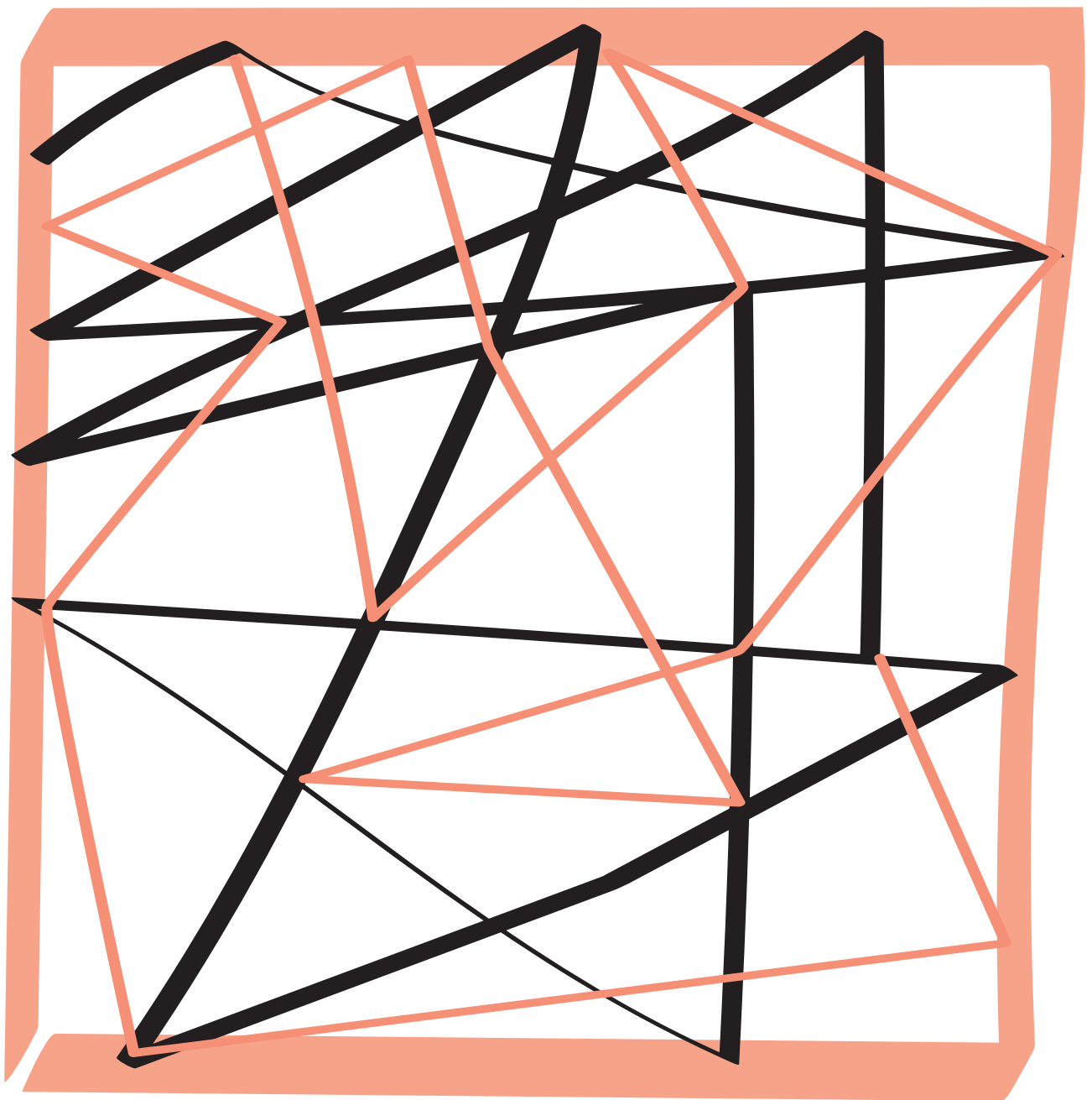
Narzędzia, którymi rysujemy,
są ważne.

Zdobądź markery z różnymi
końcówkami: płaska, okrągła,
pędzelkowa. Zaopatr się też
w pędzle i tempery.

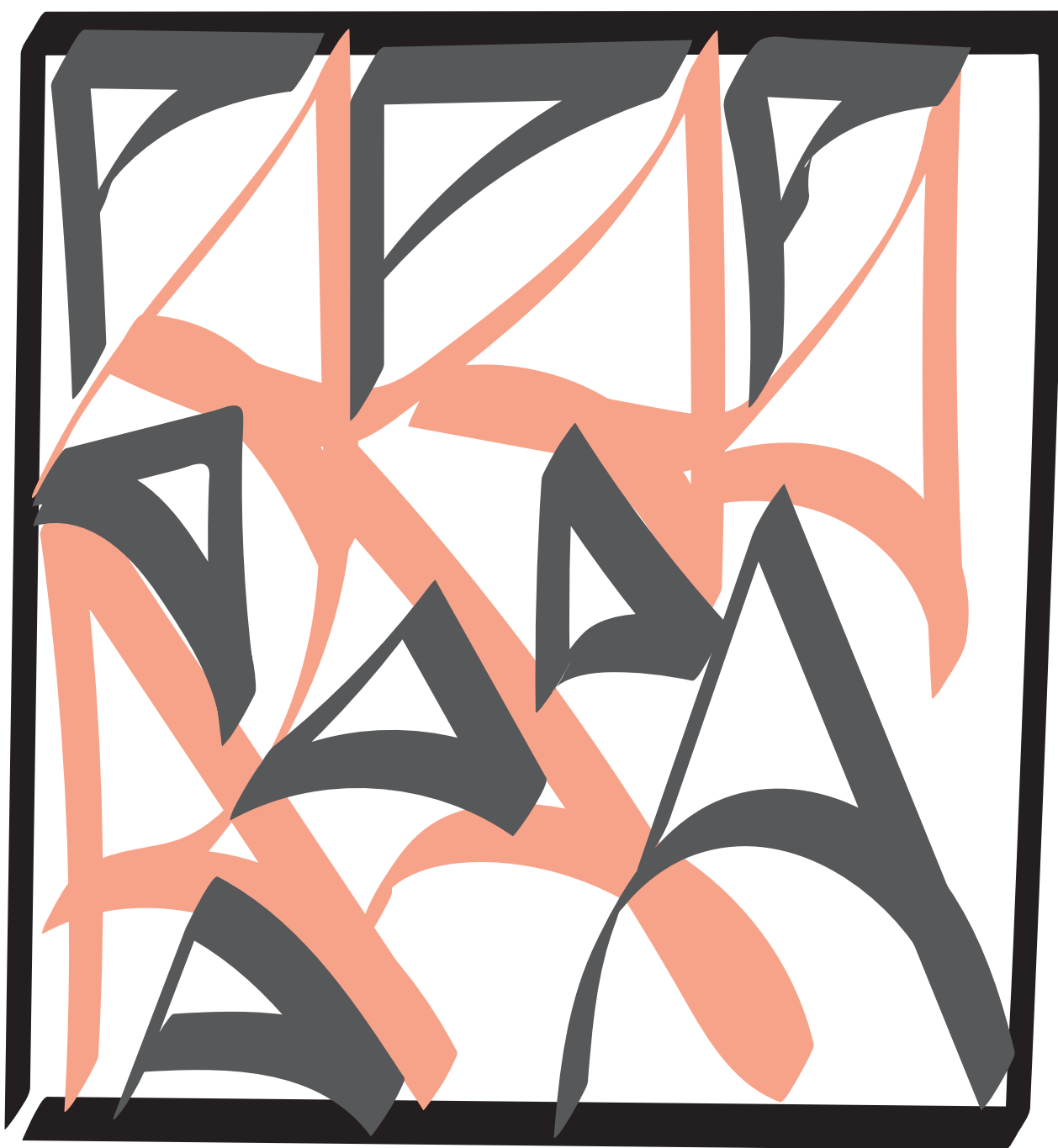
Możesz wybrać czarny lub dowolny
inny kolor, który ci się podoba.



Skorzystaj ze szkicownika: narysuj ramkę, a następnie, korzystając z różnych narzędzi, narysuj ciągłe linie, starając się, aby były jak najprostsze. Wyobraź sobie, że jesteś pajakiem z opowieści budującym własną sieć. Za pomocą drugiego narzędzia narysuj linie, próbując połączyć utworzone rogi. Narysuj każdą linię bez odrywania ręki od papieru. Kontynuuj z innymi narzędziami i liniami. Jeśli chcesz, zamień dwa kolory.



Narysuj kolejną ramkę. Teraz spróbuj narysować tę samą literę wiele razy, tworząc pojedynczą linię i nigdy nie odrywając ręki od papieru. Naprzemiennie pisz wielkie i małe litery. Zrób to kilka razy, zmieniając różne narzędzia i kolory. Spróbuj dopasować litery w niektórych punktach, tak jak na poprzednim rysunku.



Narysuj kolejną ramkę. Teraz spróbuj narysować kluczowe słowo: **MIŁOŚĆ**.

Użyj liter drukowanych. Nigdy nie odrywaj ręki od papieru.

Nie martw się, jeśli nie jest czytelny; nie o to chodzi w tej grze.

Stwórz własny sposób rysowania tego słowa.



W innej ramce, używając dwóch różnych kolorów, wpisz czytelnie słowo kluczowe.

Napisz czytelnie każdą literę. Drugim kolorem napisz litery w pozostałych pustych miejscach. Postaraj się stworzyć przyjemną i harmonijną kompozycję.



W innej ramce, używając dwóch różnych kolorów, wpisz kilka razy czytelnie słowo klucz.

Drugim kolorem napisz litery w pozostałych pustych miejscach.

Postaraj się stworzyć przyjemną i harmonijną kompozycję.





W swoim albumie narysuj przykłady litery „e”,
wszystkie połączone.

Narysuj w swoim notatniku przykłady litery „e”, przechodząc dookoła papieru.



Narysuj czarne linie na swoim szkicowniku, takie jak te, które widzisz tutaj.

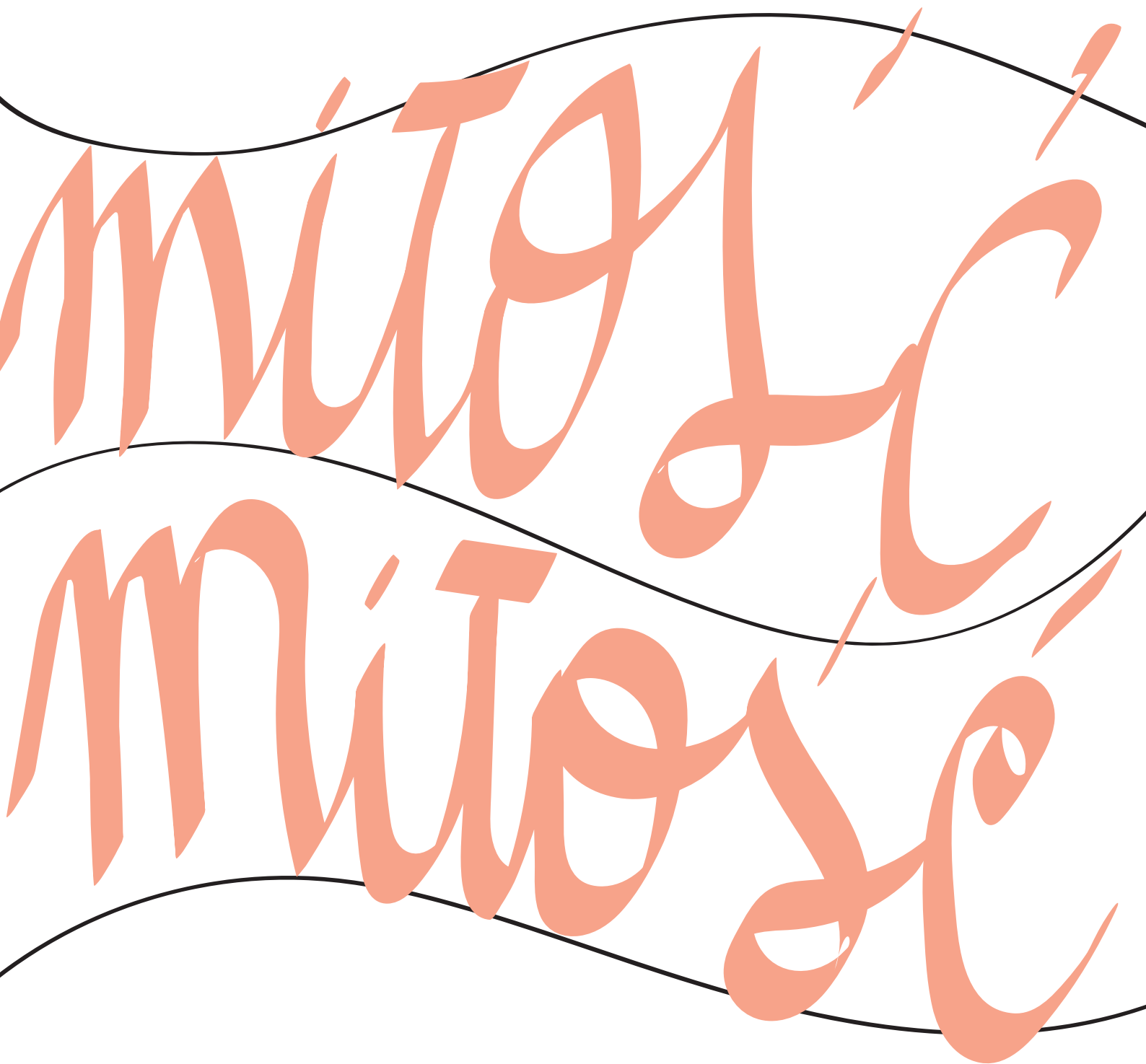
Zrób to na kilku stronach, rysując litery w odstępach, dostosowując je do wysokości i ruchu.



Narysuj czarne linie na swoim szkicowniku, takie jak te, które widzisz tutaj.

Zrób to na kilku stronach.

Teraz narysuj słowo w przestrzeniach, dostosowując litery.





W swoim szkicowniku napisz słowo, rozciągając litery, nie odrywając nigdy ręki od papieru.
Zrób to wiele razy, zmieniając narzędzia, kolor, położenie liter.



W swoim szkicowniku napisz słowo, używając różnych narzędzi, w tym różnych kolorów.

miłość

miłość

miłość



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Cała zawartość jest dostępna na licencji CC BY-NC-ND 4.0

Projekt STORIAS jest współfinansowany z unijnego programu ERASMUS+. Jego treść odzwierciedla poglądy autorów i Europejczyków Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w nich informacji.

(Kod projektu: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483)