

„Dzielny probosz z Kietzig”

Kicko (niem. Kietzig)

Zimny wiatr rozwiewał gęstą grzywę pędzącego pełnym galopem konia. Mimo, że dzień powoli zbliżał się już ku końcowi, zasiadający na nim rycerz Walter Hellen, nie zwalniał. Zmierzał do zamku w Uchtenhagen (dzisiaj Krzywnica) zamieszkiwanego przez małżeństwo von Wedłów. W podróźnej sakwie przytroczonej do siodła spoczywał list spisany ręką siostry Hassa von Wedla. Zawiadamiała w nim o ciężkiej chorobie i niespodziewanej śmierci swego małżonka, prosząc jednocześnie jedyne go brata o jak najszybsze przybycie. Ze względu na zbliżającą się zimą, pogrzeb miał się odbyć już za 3 dni. Zaprzyjaźniony z rodziną Walter zaoferował swe usługi posłańca i czym prędzej wyruszył w drogę.

Okolica nie należała do najbezpieczniejszych. Od dłuższego czasu grasowała w niej banda rzezimieszków, napadająca nieostrożnych i samotnych podróżnych. Walter, świeżo pasowany na rycerza, nie bał się jednak. Ufał swojej młodości, sile mięśni i umiejętnościom władania mieczem. Jechał więc prędko, na ile pozwalały mu warunki zewnętrzne i rączy koń, którego dosiadał. Kiedy był już blisko celu, w pobliżu Kietzig (dzisiejszego Kicka), zapadła już ciemność. Zmęczony długą podróżą Walter nie zwrócił uwagi na nienaturalną ciszę i dziwny kształt leżący na drodze. Dopiero gdy znalazł się tuż przed nim okazało się, że jest to zwalone w poprzek olbrzymie drzewo, które blokuje przejazd. Zanim zdążył zastanowić się nad tym, jak ominąć tę niespodziewaną przeszkodę, z zarośli, z dzikimi okrzykami na ustach, wyskoczyła banda rzezimieszków. Rzucili się w stronę Waltera. Ten walczył dzielnie, ale wkrótce musiał ulec pod naporem przeważającej liczby napastników, którzy atakowali go ze wszystkich stron. Cała przygoda mogła się skończyć tragicznie, gdyby nie powracający właśnie do wsi człowiek.

Walter zaczynał już tracić siły, gdy mężczyzna ten widząc, że na drodze dzieje się coś złego, uniósł wysoko niesioną przez siebie pochodnię i zaczął głośno krzyknąć po łacinie. Zaskoczeni rozbójnicy nie byli pewni skąd pochodzą słowa w dziwnym, nieznanym im języku. Nie widzieli skrytej w cieniu postaci, a jedynie tańczący na drodze płomień. To przeraziło ich do tego stopnia, że uciekli czym prędzej, nie zdążwszy ukraść Walterowi sakwy zawierającej cenny list. Wybawicielem rycerza okazał się być Jakert Damerow, miejscowy proboszcz. Widząc w jak ciężkim stanie znajduje się mężczyzna, ksiądz czym prędzej pobiegł po pomoc do znajdujących się nieopodal gospodarstw. Wspólnie z mieszkańcami umieścił go na wozie i zabrał na plebanię, by opatrzyć jego rany. Następnego

dnia rano, mimo, że wciąż słaby po przygodzie, która go spotkała, Walter wsiadł na konia i ruszył w dalszą drogę. Poczucie obowiązku nie pozwalało mu na dłuższy pobyt u gościnnego Jakerta.

Minęło trochę czasu, zmieniły się pory roku. Po ciężkiej zimie nadeszła w końcu długo oczekiwana wiosna. Pewnego dnia na drodze prowadzącej do Kietzig ponownie pojawiła się wysoka i potężna sylwetka Waltera Hellena. Dotarłszy do drzwi plebanii zastukał w nie z zapalem. Jakert Damerow widząc na swym progu niegdyś uratowanego rycerza ogromnie się zdziwił. Jak zwykle gościnnie, zaprosił go do wnętrza. Wreszcie mieli czas by spokojnie porozmawiać o zeszłorocznym wydarzeniu. Tuż po napadzie Walter był bowiem zbyt słaby, by opowiedzieć, co dokładnie go spotkało. Następnego zaś ranka pędził już na złamanie karku do zamku Hassa von Wedla. Rycerz postanowił więc wrócić, by odpowiednio podziękować za uratowanie życia. Dodał również, że aby właściwie wyrazić swą wdzięczność dla dzielnego proboszcza, postanowił ufundować chrzcielnicę, która stanie przed miejscowym kościołem, tak, aby każdy mógł ją podziwiać z daleka.

Walter wkrótce opuścił wieś, ale słowa swego dotrzymał. To dzięki niemu po dziś dzień, przed kościołem w Kicku, oglądać można potężny, wykonany z gotlandzkiego kamienia, kształt dawnej chrzcielnicy.

Zadanie 1.

Rozbójników, którzy nocą napadli Waltera, wystraszyły odgłosy dobiegające od strony lasu. Z bliskimi, rodziną lub kolegami, wypiszcie na karteczkach nazwy zwierząt, które wydają dziwne dźwięki. Każde z wybranych przez was stworzeń powinno zostać zapisane dwa razy. Kiedy będziecie gotowi wrzucicie wszystkie karteczki do pudełka lub innego pojemnika, z którego będziecie je później losować. Po wylosowaniu przez każdego jednej karteczki, na sygnał osoby prowadzącej zabawę, wszyscy zaczynają głośno naśladować najróżniejsze dźwięki wydawane przez wylosowane zwierzęta. Zabawa polega na odnalezieniu swojej zwierzęcej pary (próbujemy odnaleźć w towarzystwie to samo zwierzę). Możecie używać charakterystycznych i przypisanych danemu zwierzęciu ruchów.

Zadanie 2.

Masz w domu pluszaki, które już ci się znudziły? Możesz dać im drugie życie i stworzyć kreatywne prace! Wystarczy, że przygotujesz farby w żywych, intensywnych kolorach, pędzel lub wałek malarski, arkusz twardego papieru w formacie A3 oraz pluszową zabawkę. Przód wybranego pluszaka starannie pomaluj wybraną przez siebie farbą a następnie powoli i dokładnie odbij go na kartce. Przytrzymaj nie ruszając się przez 1 minutę, po czym delikatnie oddziel pluszową zabawkę od kartki. Możesz teraz spojrzeć na swoje dzieło – twoja stara, zakurzona zabawka zyskała nowe życie! Pamiętaj o umyciu swego pluszaka – przyda się on do kolejnych aktywności.

Zadanie 3.

W miejscowości Kicko odnajdź chrzcielnicę oraz rzeźbę „Dąbrusia”. Gdy dotkniesz lewą ręką obu obiektów, każdy twój smutek zamieniony zostanie w pogodny i serdeczny uśmiech!