

MADERA

ZIELONA WYSPA




Zestaw gier i zabaw dotyczących
dziedzictwa kulturowego i bioróżnorodności



SPIS TREŚCI



Wstęp	1
Lewady	2
Wodospady	3
Ssaki Madery	4
Kwietna parada	5
Kolorowa strelicja	6
Funchal	7
Zakupy na targu	8
Christiano Ronaldo	9
Pierwotne lasy	10
Zjazd na sankach	11
Motyle Madery	12
Tradycyjne domy	13
Ogród botaniczny	14
Utrwalenie wiedzy	15
Bajka "Skarb ukryty na Maderze"	16



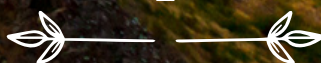
Jeśli uwielbiasz zagadki i podróże w nieznanne, zapraszamy na przygodę z **Zieloną Wyspą – Maderą**. W tej publikacji poznasz ponad **14 gier i zabaw** dotyczących dziedzictwa kulturowego i bioróżnorodności Madery. Madera to przecudny, położony na Oceanie Atlantyckim, na zachód od Europy zakątek świata. Zapraszamy do jej poznania

Na Maderze rośnie wiele gatunków kwiatów. Wiosną organizowany jest **Festa da Flor, czyli Festiwal Kwiatów**. Dziewczynki i kobiety zakładają barwne suknie, głowy zdobią wiankami, a pozostałe elementy ubioru dekorują setkami kwiatów.

Madera zachwyca i zaskakuje nie tylko kwiatami. Rozwiązując zadania, dzieci odkryją odpowiedź na wiele niezwykłych pytań:

- Czy istnieje kraina, w której cały rok kwitną kwiaty, ale można tam jeździć na sankach?
- Czy możliwe, by baseny kąpielowe „wybudowały się” same albo by woda płynęła pod górę?
- Czy smoki dają owoce?

Pobierajcie karty pracy, szablony, krzyżówki czy kolorowanki. My już zakochaliśmy się w Maderze. Jesteśmy przekonani, że Was również zaczaruje ta **Zielona Wyspa**.



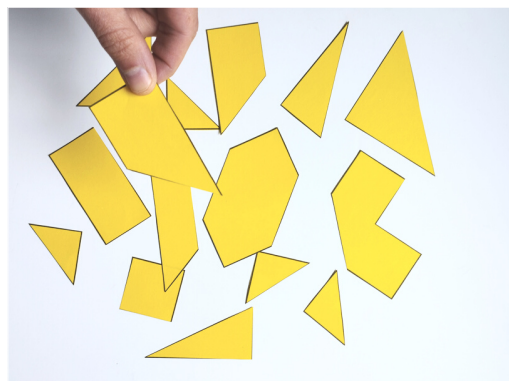


LEWADY. WĘDRÓWKA WZDŁUŻ WODNYCH KANAŁÓW.

Czy wiesz, że: Przez Maderę wiją się kanały wodne z XVI wieku. Ich głównym zadaniem jest doprowadzanie wody na pola uprawne. Wzdłuż kanałów poprowadzono wąskie ścieżki, tzw. lewady (levadeiro). Czasem dróżki biegną tuż nad urwiskiem i nie są szersze niż 30cm! Spacerami nimi dostarczają wielu niezapomnianych wrażeń i pozwalają nacieszyć się przepięknymi widokami.

MATERIAŁY

- elementy układanki , zał.1.1
- papier
- nożyczki



PRZEBIEG ZADANIA

Przy budowaniu kanałów wodnych początkowo używano dużych, bazaltowych kamieni. Z elementów rozsypanki ułóż 5 identycznych kwadratów – czyli namiastkę ogromnych głazów. Dobrymi naturalnymi trzeba gospodarować rozsądnie, podobnie materiałami do zabawy. Przy prawidłowym rozwiązaniu nie powinien zostać żaden wolny element.

UWAGA: Dziecko powinno dostać wydrukowane i rozcięte elementy układanki. Załącznik służy od razu jako materiał wyjściowy i odpowiedź do zadania.



WODOSPADY. ODKRYWAM WODOSPADY MADERY I ROŚLINNOŚĆ JE OTACZAJĄCĄ.

Czy wiesz, że: Budowa geologiczna Madery sprawiła, że występują tam liczne wodospady. Niektóre zachwycają swoją wysokością, np. 100 metrowy wodospad Risco, inne wprawiają w podziw swoimi kształtami, np. Veú da Noiva, czyli Welon Panny Młodej.

MATERIAŁY

- wzory liści, zał.2.1
- kolorowy papier ksero (najlepiej różne odcienie zieleni)
- nożyczki
- zszywacz
- plastikowe butelki z zakrętkami (psikaczkami)



PRZEBIEG ZADANIA

Zaproś do zabawy kilka osób. Wyobraźcie sobie, że znajdujecie się w pobliżu któregoś z wodospadów na Maderze. Wasze głowy, niczym skały, porasta różnaita roślinność. Tryskają na nią kropelki wody. Przyjemnie prawda? W załączniku znajdziecie wzory egzotycznych liści. Wydrukujcie je na zielonym papierze ksero, wytnijcie i przypnijcie zszywaczem do papierowej opaski. Załóżcie każdy swoje dzieło na głowę. Dalsza zabawa polega na spryskaniu wodą z butelki korony innych zawodników. Zwycięża osoba, której liście najdłużej pozostaną na głowie.

UWAGA: Zszywki warto przypinać tak, by ich końcówki zaginały się na zewnątrz korony. Unikniemy wtedy ewentualnych otarć czoła w trakcie gry.



ZWIERZĘTA. POZNAJĘ ŻYCIE JEDNEGO Z SSAKÓW MADERY.

Czy wiesz, że: Na Maderze można obserwować pewne niesamowicie zdolne zwierzęta. Porozumiewają się one swoim tajemniczym językiem. Korzystając z niego, nadają nawet imiona swoim nowo narodzonym dzieciom! Rozwiązując rebus, dowiesz się, o których stworzeniach mowa.

MATERIAŁY

- karteczki do kalambur, zał.3.1
- papier
- nożyczki

PRZEBIEG ZADANIA

Rozwiązując poniższy rebus, dowiedzie się o języku zwierząt, o których wspomniano w ciekawostce



Ssaki te wydają dźwięki przez nos, przypominają one piski i gwizdy. Dogadują się także wykonujące różne pozy, obroty, skoki i inne ruchy. Wraz z osobami zaproszonymi do gry spróbujcie wcielić się w społeczność tych przesympatycznych stworzeń. Na kartonikach z załącznika znajdziecie słowa do gry w kalambury. Ciekawe czy rozszyfrujecie, co druga osoba ma na myśli? Przedstawiający hasło, może zdradzić pozostałym tylko, czy jest to rzeczownik (osoba lub przedmiot) czy czasownik (czynność). Wszystkie hasła to informacje dotyczące bohaterów tego zadania.



KWIETNA PARADA. TWORZĘ BARWNE KREACJE, INSPIROWANE COROCZNYM ŚWIĘTEM KWIATÓW.

Czy wiesz, że: Każdego roku, na wiosnę, na Maderze odbywa się Festiwal Kwiatów „Festa da Flor”. Ulicami Funchal przechodzą wtedy parady kwietne. Każda kobieta lub dziewczynka ubrana jest w piękną sukienkę i nosi na głowie ciekawą dekorację.

MATERIAŁY

- wzory kwiatów, zał.4.1
- papier
- nożyczki
- klej lub zszywacz
- kredki



PRZEBIEG ZADANIA

Korzystając z wzorów kwiatów z załącznika, stwórz swoją kwiatową koronę. Taką jak noszą dzieci na Festa da Flor. Wystarczy, że wydrukujesz szablon z kwiatami, wytniesz poszczególne wzory i pokolorujesz kredkami czy pomalujesz farbami. Po za kwiatami wytnij również jeden, dłuższy pasek (ok 2-3 cm), którego końce połączysz spinaczem. Pasek utworzy bazową część korony. Gdy tylko kwiaty będą pokolorowane doklej je do korony lub dołącz za pomocą spinacza. Teraz jesteście już gotowi by celebrować Festiwal Kwiatów.

Ogranicza Was tylko wyobraźnia – do dzieła



KOLOROWA STRELICJA. POZNAJĘ PALETĘ BARW, NAJBARDZIEJ CHARAKTERYSTYCZNEGO KWIATU MADERY.

Czy wiesz, że: Strelcja nazywana jest także rajskim ptakiem. Nie bez powodu. Kwiat kształtem i kolorami przypomina główkę egzotycznego ptaka z dziobem i kontrastowym niebiesko -pomarańczowym pióropuszem.

MATERIAŁY

- kontury strelcji oraz paleta barw, zał.5.1
- papier
- farbki (uwaga! tylko kolory: biały, żółty, niebieski, czerwony)
- pędzelek
- kubeczek z wodą



PRZEBIEG ZADANIA

Natura potrafi zdziałać cuda. Przyjrzyj się, jak w kwiecie strelcji przenikają się różne barwy. Pewnie zastanawiasz się, jak je odwzorować, mając do dyspozycji tylko kilka kolorów farbek.

Nie martw się, załączamy Ci ściągę, jak sobie z tym poradzić. Wystarczy odpowiednio wymieszać kolory i Twój obrazek będzie śliczny niczym prawdziwy kwiat.

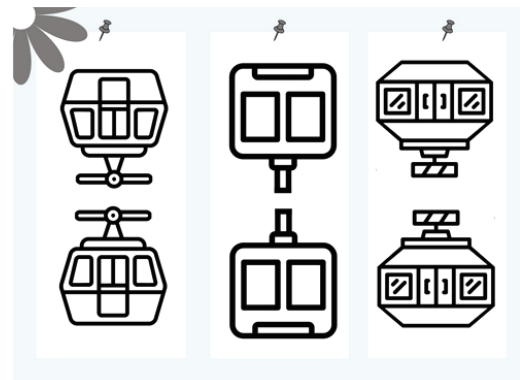


FUNCHAL WIDZIANY Z GÓRY. ODKRYWAM, JAK ŁATWO PRZEMIESZCZAĆ SIĘ NA RÓŻNE WYSOKOŚCI.

Czy wiesz, że: Funchal, największe miasto Madery, położone jest na wzgórzach. Przemieszczanie się na różne wysokości ułatwia kolejka gondolowa – Funchal Cable Car. Podróżuje się nią wygodnie i atrakcyjnie! W trakcie jazdy można się cieszyć zapierającą dech w piersiach panoramą.

MATERIAŁY

- wzory wagoników, zał.6.1
- sztywny papier
- nożyczki
- klej
- ok. 60 cm sznurka, muliny, lub mocnej wełny
- kredki



PRZEBIEG ZADANIA

W wykonaniu zadania pomogą Ci instrukcja i zdjęcia.

Wzór wagonika wydrukuj na sztywnym papierze, pokoloruj i wytnij. Zroluj z papieru dwie małe rurki i przyklej je po bokach wagonika, pionowo, skierowane lekko do środka. Przeciągnij przez rurki sznurek tak, by u góry nad wagonikiem utworzyła się pętka. Sklej obydwie strony wagonika. Po zaczepieniu pętki o stabilny element, pociągając raz za lewy, raz za prawy sznurek, możesz ruszać w górę!



ZAKUPY NA MERCADO DOS LAVRADORES. POZNAJĘ OWOCE Z MADERY.

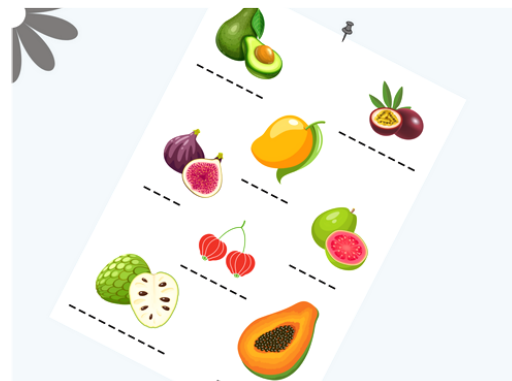
Czy wiesz że: Mercado dos Lavradores to targ owoców, warzyw i ryb w Funchal. W potężnym budynku sprzed prawie 100 lat rolnicy sprzedają dobro z okolicznych pól i wód. Przechadzając się między licznymi straganami odkryć można rozmaite rarytasy.

MATERIAŁY

- rysunki zał.7.1
- ołówek lub pisak

PRZEBIEG ZADANIA

Jak Ci się wydaje, jakie owoce można kupić na Mercado dos Lavradores? Podpisz egzotyczne pyszności zilustrowane w załączniku 7.1. W rozwiązaniu zadania pomogą Ci rymowane opisy, podpowiadające, jak wyglądają wymienione owoce.



- **Flaszowiec** – choć ma kolce, nie kują, spokojna głowa! W jego środku pyszny miąższ i kilka czarnych pestek się chowa
- **Pitaja** – to owoc smoczy, łuskowatą skórką i kropkowanym wnętrzem Cię zaskoczy
- **Guawa** – ni to gruszka ni cytryna, a w środku trochę pomidora przypomina
- **Mango** – choć piłkę do rugby udaje, za miękkie, na mecz się nie nadaje
- **Papaja** – gdy zajrzeć do środka, we wnętrzu czarnych pesteczek garsteczka
- **Miechunka** – jej liściowa osłonka kryje kulkę smacznego jedzonka
- **Figa** – można ją nazwać małym workiem z ciasnym otworkiem
- **Marakuja** – twarda kula miękkie pestki ukrywa

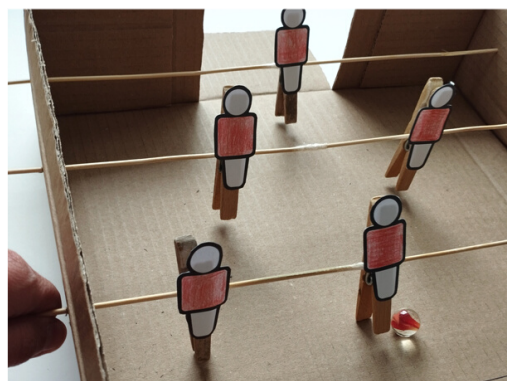


CRISTIANO RONALDO. TRENING Z CR7.

Czy wiesz, że: Jeśli jesteś fanem piłki nożnej, pewnie wiesz, którą postać ukrywa oznaczenie CR7. Cristiano Ronaldo to piłkarz, który nim trafił do znanych klubów, mieszkał z rodzicami w Santo Antonio, jednej z uboższych dzielnic Funchal na Maderze. Jego domu nie można dziś zobaczyć, gdyż został zburzony. Warto jednak zajrzeć do opowiadającego o światowej sławie Muzeum CR7.

MATERIAŁY

- wzory figurek piłkarzy, zał.8.1
- papier
- czarny pisak i kolorowe flamastry lub kredki
- klamerki do prania (12)
- kartonowe pudełko
- długie wykałaczki
- długa linijka lub centymetr
- nożyczki, klej
- szklana kulka



PRZEBIEG ZADANIA

Ronaldo wychował się w ubogiej rodzinie. Może nie raz musiał sam wymyślać i konstruować swoje zabawki. Spróbuj zbudować własny mini stół do gry w piłkarzyki. W wykonaniu zadania pomogą Ci instrukcja i zdjęcia. Zmierz pudełko – to będzie twoje boisko. Narysuj linię dzielącą murawę na pół. Zaznacz i wytnij miejsca bramek. Następnie w odpowiednich odległościach wbij w karton 6 wykałaczek, po 3 na każdą stronę boiska. Pierwsza będzie służyła do umocowania bramkarza, druga do umocowania dwóch napastników, trzecia do umocowania środkowych zawodników. Na klamerkach przyklej wycięte ze wzorów postaci i umocuj je na patyczkach. Umieść szklaną kulkę na boisku i do boju!



WYPRAWA DO PIERWOTNYCH LASÓW. SPOTKANIE Z FAUNĄ I FLORĄ LASÓW MADERY.

Czy wiesz, że: Kiedyś całą niemal Maderę pokrywały bujne lasy? Obecnie pozostały po nich ekosystemy nazywane makaronezyjskimi lasami wawrzynolistnymi – Laurissilva. Ich obszar obecnie to około 20% powierzchni wyspy. Na szczęście jest objęty ochroną. Gęstwiny lian, paproci, mchów i porostów, to idealne siedlisko dla zwierząt, ptaków i owadów. Wyspę zasiedla niewiele ssaków, ale za to ponad 40 gatunków ptaków i około 700 gatunków owadów. Na szczęście nie występują tam węże.

Naucz się z nami rozpoznawać odgłosy niektórych z dzikich mieszkańców wyspy!

MATERIAŁY

- rysunki zwierząt, ptaków i owadów, zał.9.1
- pliki mp3 z odgłosami zwierząt i owadów, zał.9.2
- urządzenie do odtworzenia plików



PRZEBIEG ZADANIA

Ta instrukcja będzie krótka.

Spróbuj dopasować dźwięki z naszych plików mp3 do ilustracji żyjątek, które znalazłeś w załączniku do tego zadania. Ile udało się Wam zgadnąć prawidłowo?



ZJAZD Z GÓRKI NA MADERZE. CZYLI O TYM, ŻE NA SANKACH MOŻNA POJEŹDZIĆ NAWET, GDY NIE MA ŚNIEGU.

Czy wiesz, że: Choć na Maderze nie pada śnieg, z góry Monte można zjechać na sankach. Zastanawiasz się jak? Drewniane płozy wiklinowych sań smarowane są woskiem, dzięki czemu nie trą mocno o asfalt i szybko mkną w dół. Każdemu ze ślizgów w czasie zjazdu towarzyszy dwóch panów, mających gumowane buty, służące pojazdowi za hamulec. Przejażdżka jest zatem nie tylko atrakcyjna, ale i bezpieczna

MATERIAŁY

- 3 plastikowe zakrętki do butelek (kapsle)
- dwustronna taśma klejąca
- nożyczki
- kawałek wełny
- kawałek grubego papieru ściernego
- ewentualnie centymetr krawiecki



PRZEBIEG ZADANIA

Sprawdź, jak rodzaj stykających się powierzchni wpływa na zdolność ślizgania się. W wykonaniu zadania pomogą Ci instrukcja i zdjęcia.

Weź trzy plastikowe kapsle, na wypukłą część jednego z nich naklej przy pomocy taśmy dwustronnej papier ścierny, na drugim naklej dosyć ciasno zwinięty kawałek włóczki, trzeci pozostaw nieoklejony. Pstrykając delikatnie w kapsle położone na gładkiej powierzchni, np. stole, zaobserwuj, który z nich przesunie się najdalej.



MOTYLE MADERY. POZNAJĘ RÓŻNORODNOŚĆ MORFOLOGICZNĄ OWADÓW.

Czy wiesz, że: Madera to wyspa położona z daleka od innych lądów. Jej odosobnienie sprawiło, że zasiedla ją tylko 16 gatunków motyli. Trzech z nich, np. intensywnie żółto-pomarańczowego motyla *Gonepteryx maderensis* potocznie nazywanego siarką Madery, nie można zobaczyć nigdzie indziej!

MATERIAŁY

- plansza, zał.11.1
- papier
- ołówek lub pisak
- kredki
- kostka do gry



PRZEBIEG ZADANIA

Przy pomocy planszy z załącznika 11.1, stwórz swój niepowtarzalny gatunek motyla. W kolumnach znajdziesz poszczególne części budowy owada. Oczka wyrzucone przez kostkę wskażą Ci, jak narysować każdy kolejny element motyla, np. gdy wyrzucisz „1” w pierwszej rundzie oznacza, że rysujesz prosty, chudziutki, czarny tułów. Na koniec możesz pokolorować swój rysunek i nadać nazwę nowo powstałemu gatunkowi.



TYPOWE TRADYCYJNE DOMY NA MADERZE. PRZYGLĄDAM SIĘ DWÓM BUDYNKOM Z SANTANA.

Czy wiesz, że: W miejscowości Santana zobaczyć można kilka niemalże identycznych, małych drewnianych, trójkątnych, kolorowych domków. Są to stare, tradycyjne budyneczki Madery. Mają spadziste, pokryte słomą dachy. Dzięki temu swobodnie spływa po nich woda. Przestrzeń u góry, tuż pod dachem służyła do przechowywania żywności, na dole toczyło się życie. Obecnie obiekty przyciągają swoim urokiem tysiące turystów.

MATERIAŁY

- obrazki domków, zał.12.1



PRZEBIEG ZADANIA

Obrazki różnią się 5 szczegółami. Skoncentruj się, Twoje bystre oko na pewno je wychwyci. Odmienne miejsca, zaznacz obrysowując je pętelką. Na koniec możesz pokolorować obrazki, wzorując się na zdjęciu, które przedstawia tradycyjne kolory domków lub dobierając barwy, tak jak Ci się podoba.



FLORYSTYCZNA BIORÓŻNORODNOŚĆ WYSPY. MADERZAŃSKIE MEMORY ROŚLINNE.

Czy wiesz, że: Ogród Botaniczny Madery położony jest około 3 km od centrum Funchal. Zgromadzono w nim ponad 2000 gatunków roślin z różnych rejonów świata: gatunki występujące tylko na Maderze, sukulenty, palmy i inne drzewa, rośliny przyprawowe, rośliny rolniczo przemysłowe... Czego tam nie ma!

MATERIAŁY

- obrazki do gry w memory, zał.13.1



PRZEBIEG ZADANIA

Jak wygląda kwiat hibiskusa?

Czym różnią się liście bananowca od liści monstery?

Poćwicz swoją pamięć grając w botaniczne memory, które znajdziesz w załączniku 13.1

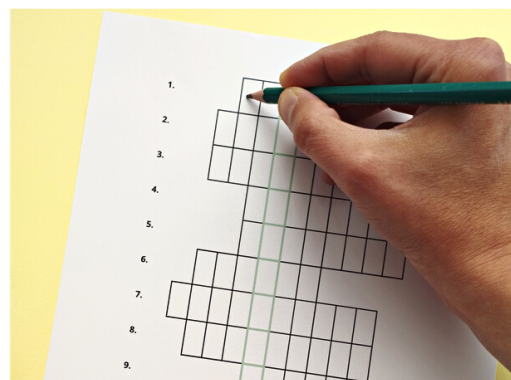


MADERA - WYSPA „WIECZNEJ WIOSNY”. UTRWALAM INFORMACJE O MADERZE.

Czy wiesz, że: Nazwa wyspa Madera pochodzi od portugalskiego Ilha Madeira i oznacza dosłownie: zalesiona, pełna drzew wyspa. Rzeczywiście klimat sprawia, że rośliny są tam cały czas soczyście zielone. Nic więc dziwnego, że krainę nazywa się też Zieloną Wyspą lub wyspą „wiecznej wiosny”.

MATERIAŁY

- krzyżówka, zał.14.1
- ołówek lub pisak



PRZEBIEG ZADANIA

Wykonując poprzednie zadania wszechstronnie poznałeś wyspę. Na koniec spotkania z tym przepięknym miejscem, rozwiąż krzyżówkę, z nim związaną. Jeśli uda Ci się prawidłowo rozwiązać łamigłówkę, z kolumny pól otoczonych na zielono, odczytasz nazwę ciekawego stworzenia, zamieszkującego Maderę.

SKARB UKRYTY NA MADERZE



– Hop! Hop! Tutaj! Urwisku! Tutaj jesteśmy! – dało się słyszeć okrzyki Babci Klary w tłumie oczekującym na podróżnych przylatujących na Maderę.

– Babciu Klaro! Dziadku Kropku! Witajcie! – zakrzyknął Urwis i rzucił się babci z radością na szyję.

– Ale Ty urosteś...no niech Ci się lepiej przyjrzę – powiedział z dumą dziadek Kropiek – jeszcze trochę i mnie przerośniesz! – zachichotał z radości.

– Witajcie kochani w krainie wiecznej wiosny, bardzo się cieszymy, że wreszcie jesteście! – entuzjastycznie rzekła babcia Klara ściskając troje małych podróżników.

– Babciu, dziadku – to są moi przyjaciele – Pola – Sówka energicznie wyciągnęła skrzydełko i przywitała się z dziadkami pieska.

– A to Tola – Kotka trochę nieśmiało wyciągnęła łapkę, którą energicznie potrząsnął dziadek, a babcia czule przytuliła do siebie Tolę.



– Dziadku! Dziadku! Pokaż nam prędko tą mapę. Musimy jak najszybciej wyruszyć w drogę, żeby znaleźć ten skarb! – Urwis niecierpliwie przeskakiwał z łapki na łapkę domagając się, by dziadek z babcią pokazali mapę prowadzącą do ukrytego na Maderze skarbu. Dziadkowie dzwoniąc do Urwisa opowiadali, że posiadają mapę skarbów Madery.

Po sowitym posiłku przerywanym kilkakrotnie przez zniecierpliwionego Urwisa, który natychmiast chciał wyruszać w drogę po skarb, wreszcie nadszedł moment, kiedy dziadek Kropiek przyniósł mapę skarbów.

Zwierzątka otoczyły dziadka, a po rozwinięciu przez niego rulonu, oczom wszystkich ukazała się mapa, której brzegi były wypalone. Jednak najważniejsze było to, że ukazywała szlak prowadzący do skarbu. Wynikało z niej, że pierwszym punktem, do którego muszą dotrzeć młodzi podróżnicy jest Calderão Verde [czyt. kalderao verde].

Urwis, który chciał natychmiast wyruszać w drogę został upomniany przez babcię, że należy dobrze przygotować się do tej wyprawy. W plecakach podróżników, oprócz prowiantu, ciepłej odzieży oraz kurtek przeciwdeszczowych znalazły się też latarki czołówki zakładane na głowę.



Po założeniu butów trekkingowych, zwierzątka mogły wreszcie wyruszyć w trasę.

Dziadek Kropek miał jeszcze jedną niespodziankę. Okazało się, że na tę wyprawę postanowił uruchomić swój niewielki helikopter zasilany energią słoneczną, którym latał tylko w wyjątkowych okolicznościach. Wiedział jednak, że lot nim sprawi młodym podróżnikom nie lada radość. Nie mylił się – kiedy oczom Urwisa i Poli ukazała się maszyna, natychmiast zaczęli się w niej sadowić. Jedyne Tola została w tyle i widać było, że trochę obawia się podróży, na co natychmiast zareagował Urwis

Wyskoczył z helikoptera, podbiegł do kotki i wzięwszy ją za łapkę obiecał, że będą siedzieli razem, więc niczego nie musi się obawiać. Tola rozpromieniła się i już za chwilę zaczęła sadowić się na miejscu obok Urwisa, tuż za Polą. Kiedy tylko wystartowali oczom wszystkich ukazała się wyspa, utkana z pasm górskich, gdzieś gdzie poprzetykanych przez doliny i wąwozy.

Kiedy dziadek lekko obniżył lot można było nawet dostrzec liczne wodospady, które spływały z grani wierzchołków górskich. Zieleń, która ukazała się oczom małych podróżników zapierała dech w piersiach. „Teraz już rozumiem dlaczego,

A babcia słysząc jej zachwyty odwróciwszy się do swoich podopiecznych rzekła:

– A czy wiecie, że wyspa, na której jesteśmy jest w rzeczywistości wierzchołkiem wulkanu, który wyrasta z wód Oceanu Atlantyckiego?

Sówka pokiwała z aprobatą głową, Urwis jeszcze bardziej zaczął się przyglądać w dół, żeby dojrzeć ślady lawy, a kotka wydała się być zaniepokojona.

Babcia widząc jej otwarte szeroko oczy zaczęła natychmiast uspokajać Tolę mówiąc, że co prawda Madera ukształtowała się wtedy, kiedy pod wodami oceanu doszło do erupcji wulkanu, ale było to bardzo dawno temu. Dzisiaj już nie ma czego się obawiać, bo wulkan ten jest nieaktywny. Widać było, że kotka odetchnęła z ulgą, Urwis natomiast zawiedziony opadł na fotel samolotu. A Sówka zachwycona widokami wyciągnęła swój aparat fotograficzny i zaczęła utrzymywać krajobraz wulkanicznej, zielonej krainy.

Po wylądowaniu helikopterem zwierzątka ruszyły w drogę i od razu ucieszyły się tym, że babcia wyposażyła grupę w buty trekkingowe i kurtki przeciwdeszczowe. Okazało się, że trasa, którą mieli przejść obfitowała w liczne wodospady, pod którymi trzeba było przejść, aby kontynuować trasę. W pewnym momencie na drodze zwierzątek pojawiły się kamienne kanały wydrążone w skałach, które wypełnione były płynącą wodą.

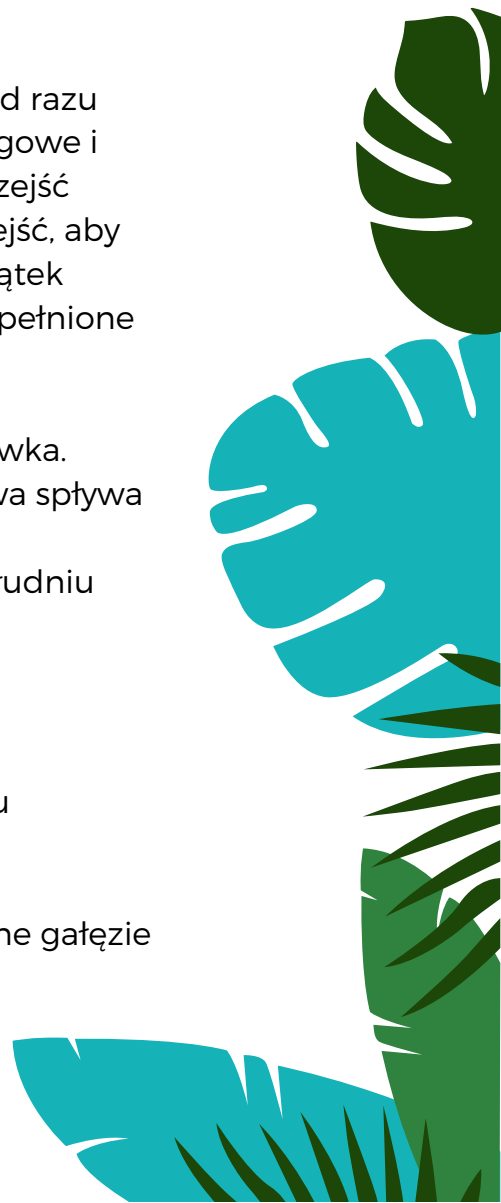
– Babciu Klaro, czy to są lewady? – zapytała zaciekawiona sówka.


– Tak Polu, to są lewady, czyli kanały, którymi woda deszczowa spływa z północy

Madery na południe. Dzięki temu farmy znajdujące się na południu wyspy zasilane są w wodę.

– Uczyłam się o nich w szkole, to bardzo mądry sposób na nawadnianie pól rolników i farmerów. – rzekła sówka i znowu uruchomiła swój aparat fotograficzny.

Widok ciągnącego się kanału nad którym opadały zazielenione gałęzie drzew, wydał jej się urokliwy a nawet romantyczny.





– Patrzcie to chyba czyjeś włosy zwisają z gałęzi – zakrzyknął Urwis wskazując łapką na kępki nici rzeczywiście przypominające trochę włosy.

Dziadek Kropek zaczął się serdecznie śmiać, a babcia Klara wytłumaczyła dzieciom, że to nie są włosy, a porosty, które rosną tylko w miejscach, gdzie jest najczystsze powietrze.

Kiedy pierwszy zachwyty lekko opadł, oczom wszystkich ukazał się... Urwis w samych kąpielówkach, który zamierzał wykąpać się w jezioru pod wodospadem. Na jego drodze stanęła sówka, która kategorycznie zabroniła mu choćby zanurzyć łapki w jezioru.

— Urwisku, nie wolno kąpać się w jezioru! Nie czytałeś co było napisane na tablicy, którą mijaliśmy na trasie? — zaczęła sówka — Jesteśmy na terenie parku przyrody, który został utworzony, aby chronić wyjątkowe rośliny i zwierzęta. W parkach narodowych nie można kąpać się, zrywać żadnych roślin ani tym bardziej śmiecić, czy niszczyć roślinności.

— Pola dobrze mówi. Zakładaj portki Urwisku — powiedział śmiejąc się dziadek — Na wieczór popływamy w morzu lub w basenie. Teraz, chodźcie, lepiej zobaczymy, gdzie dalej prowadzi nas mapa...

Następnego dnia zaraz po śniadaniu przed helikopterem dziadka w szeregu niczym na zbiórce harcerskiej ustawiała się trójka przyjaciół. Tym razem nawet kotka ochoczo wskoczyła do samolotu. Kolejnym punktem na mapie, do którego prowadziły ślady butów było miasto Funchal [czyt. funszal].

Po wylądowaniu od razu uszy przyjaciół napełniły się muzyką dobiegającą z ulic Funchalu.

— Babciu Klaro tam chyba jest jakaś dyskoteka — zażartował Urwis, na co babcia odrzekła — Nawet lepiej niż dyskoteka. Chodźcie zobaczymy co tam się dzieje...

Kiedy biegnąc w kierunku źródła muzyki dotarli wreszcie do głównej ulicy miasta oniemieli wszyscy bez wyjątku.

— Ile tu...tu... kwia...tów...— ledwo wydukała kotka. A jej przyjaciele dalej stali jak wryci.

Ulicą właśnie tanecznym krokiem szły kobiety ustrojone w barwne rośliny. Nawet ich sukienki utkane były kolorowymi gatunkami żywych kwiatów, zaś na głowach niczym korony znajdowały się piękne wianki. Za nimi także tańcząc pojawiły się dziewczynki, które dojrawszy w tłumie zwierzątka opuściły paradę, podbiegły do Toli, Poli i Urwisa i nałożyły im na głowy własne wianki. Wziąwszy przyjaciół za łapki i skrzydełko, dziewczynki poprowadziły ich w sam środek parady zachęcając do wspólnego tańca.

– Chodźmy szybciej, żeby ktoś inny nie znalazł przed nami skarbu – ponaglał zniecierpliwiony Urwis.

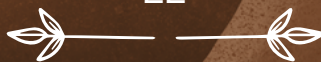
Ruszyli zatem żwawym krokiem do momentu, aż musieli przejść przez tunel wydrążony w skale. Jaskinia ta była ciemna i zmartwiła przede wszystkim kotkę, która stanowczo rzekła, że ona zostanie przed wejściem i poczeka na całą grupę, aż będzie wracała. Dziadek jednak miał lepszy pomysł – wyciągnął z plecaka latarkę czołówkę, naciągnął ją na głowę, włączył i...wszyscy parsknęli śmiechem, bo wyglądał w niej jak...trójoczny potwór.


Wszyscy zaczęli zakładać swoje czołówki wydając przy tym „potworne” dźwięki i udając grupę straszylet. Nawet Tola zaczęła się śmiać do rozpuku, a kiedy Urwis chwycił ją za rękę i poprowadził na przód, całkowicie zapomniała o swoich obawach.

Po pokonaniu tunelu, zwierzątka wyszły na teren ogrodzony z każdej strony ścianami skalnymi. Na wprost nich z grani porośniętych mchami i zieleniną spływał z dość wysoka wodospad, który pod ich stopami kończył się jeziorkiem. Stanęli wszyscy z głowami uniesionymi do góry, a w powietrzu unosił się zachwyt.

Ptaki zamieszkujące ten teren pięknie śpiewały, a kiedy podrywały się do lotu trzepot ich skrzydeł jeszcze bardziej był potęgowany przez zamkniętą formę skalną miejsca, w której się znaleźli. Teraz młodzi podróżnicy zrozumieli wreszcie skąd się wzięła nazwa tego miejsca – Calderão Verde, czyli „zielony kocioł”. Nawet Urwis przestał nagle rozprawiać o skarbie i zaniemówił, a trzeba przyznać, że zdarzało mu się to naprawdę bardzo rzadko. Zwierzęta w milczeniu trwały w podziwie dla miejsca, które natura tak pięknie ukształtowała.

Wielokrotnie, podczas swoich podróży, widziały już piękne miejsca, ale takiego niesamowitego widoku jeszcze nigdy nie doświadczyły.





Po tanecznych chwilach spędzonych w samym centrum wydarzeń Festiwalu Kwiatów, gdzie nawet Urwis z radością wykonywał swoje „tańce–wygibańce”, dziadek Kropek zawołał do dzieci:

– Teraz chodźcie za mną, coś wam pokażę. Gromadka podróżników posłusznie podreptała za dziadkiem.

Ten prowadził malców wśród barwnie przybranych kwiatami maderczyków i zachwyconych turystów z całego świata, aż dotarli do ściany wypełnionej po brzegi roślinnością Madery.

Stojąc przed ścianą, którą maderczycy zwą „Muro da Esperança” [czyt. muro da esperensa], czyli „Ścianą Nadziei” znowu poczuli się wręcz odurzeni jej pięknem.





– A czy wy też widzicie wśród kwiatów dudki? – zaczął po chwili Urwis, któremu chodziło oczywiście o ptaszki dudki, właścicieli żółtopomarańczowych pióropuszy noszonych dumnie na małych, ptasich główkach.

– Urwisku...ty żartownisiu jeden... – skwitował dziadek – to nie ptaki dudki, a kwiaty zwane strelicjami. Strelicja to kwietny symbol Madery, bliska kuzynka bananowca, bo ma liście podobne do niego. Zwana jest także rajskim kwiatem.

– Musimy tutaj na tle „Ściany Nadziei” zrobić sobie koniecznie wszyscy pamiątkowe zdjęcie – zaproponowała Pola wyciągając swój aparat fotograficzny.

– A teraz kochani zapraszamy was na...sanki – powiedział dziadek, na co natychmiast zareagował Urwis przekomarzając się z nim:

– I to niby ja jestem żartownisiem? Dziadku przecież w krainie wiecznej wiosny nie pada śnieg.

– Na Maderze nie potrzebujemy śniegu, żeby jeździć na sankach – zaśmiała się serdecznie babcia Klara i poprowadziła zdziwioną propozycją dziadków, gromadę do kolejki linowej, która zabrała ich na Wzgórze Monte. A tam czekali już na nich „carreiros” [czyt. kaheejros], czyli mężczyźni obsługujący sanie ubrani w tradycyjne, białe stroje, ze słomkowymi kapeluszami na głowach. Podeszwy ich butów podbite są oponami samochodów, dzięki czemu „carreiros” bardzo sprawnie hamują prowadząc sanie z turystami. Jak się również okazało w miejscu, w którym się znajdowali nie było nawet odrobiny śniegu.

I kiedy tak stali przed wiklinowymi saniami, które miały ich zabrać na dół do Funchal, kotka niespodziewanie chwyciła łapkę Urwisa i wyszeptła mu do ucha:

– Jeśli usiądziesz obok mnie i weźmiesz mnie za łapkę podczas zjazdu, to myślę, że niczego nie będę się obawiała. – Na co Urwis uśmiechnął się od ucha do ucha i wyszeptał także do uszka kotki, że zawsze może na niego liczyć.

Po chwili wszyscy siedzieli już wygodnie w saniach, a „carreiros” odpychając się nogami od podłoża rozpoczęli rajd saniami po wąskich uliczkach. Początkowo sanie sunęły powoli, ale już za chwilę osiągnęły zawrotną prędkość, która powodowała, że futerka kotki i pieska, a nawet piórka sówki rozdmuchane były przez wiatr na wszystkie strony świata.



A kiedy sanie zbliżały się do zakrętu „carreiros” sprawnie operując nimi weszli w łuk ulicy, co spowodowało okrzyki radości i szczerzy, donośny śmiech uczestników zjazdu.

Babcia z dziadkiem z zachwytem oglądali widoki towarzyszące zjazdowi. Strome urwiska poprzetykane licznymi domami miasta Funchal robiły na nich zawsze wrażenie, choć saniami zjeżdżali już nie pierwszy raz.

– „Juhuuu”, ale frajda! – zakrzyknął będąc już na dole Urwis – na co kotka dodała, że na zawsze zapamięta zjazd saniami bez śniegu. Sówka chciała już wyciągać swój aparat, aby uwiecznić nim radość zjazdu przyjaciół, ale jak się okazało fotograf zaproponował, że zrobi im wszystkim pamiątkowe zdjęcie w saniach.

Kiedy siedząc przy stole podczas kolacji mali podróżnicy pełni wrażeń wspominali to, co zobaczyli podczas pobytu na Maderze, babcia Klara chcąc przypomnieć im, że należy jeszcze spakować bagaże na podróż powrotną do domu niechętnie zaczęła:

– Skarby moje pamiętajcie, że jeszcze dzisiaj musicie spakować swoje plecaki, bo jutro wracacie do domu i ... – i nie zdążyła dokończyć zdania, bo w tym momencie niczym poparzony wyskoczył do góry Urwis i zakrzyknął:

– Skarb! Nasz skarb! Zupełnie o nim zapomniałem! Ojej... nie znaleźliśmy skarbu... – opadł na krzesło patrząc z niedowierzaniem na obecnych przy stole.

– Hmm... czyżby? Na pewno nie znaleźliśmy skarbu a nawet skarbów podczas naszej podróży po Maderze? – zaczęła babcia – ja spędziłam z wami cudowny czas i dla mnie to jest ważniejsze niż cały kufer wypełniony po brzegi skarbami.

– Ja uśmieiałem się podczas naszych wędrówek, jak nigdy dotąd i dla mnie to jest największy skarb – zawtórował babci dziadek znowu chichocząc serdecznie.

– A ja... ja pokonałam swoje lęki i strachy – powiedziała śmiało kotka – i na dodatek znalazłam jeszcze większy skarb...mojego przyjaciela Urwiska, który pomógł mi zapomnieć o tym, czego się bałam. A dla mnie to też jest bardziej wartościowe niż jakikolwiek inny skarb.





– Ja zobaczyłam wszystko to, o czym uczyłam się w szkole na lekcjach. To cudowne móc zobaczyć takie niesamowite rzeczy na własne oczy. – dodała sówka.

Urwis uniósł w zamyśleniu głowę i zaczął myśleć o tym, czego doświadczył prowadząc tunelem swoją przyjaciółkę kotkę i jak czuł się wtedy dumny z tego, że jej pomaga. Potem przyszły mu na myśl śmiechy i emocje, kiedy pędził z przyjaciółmi saniami. Zaraz potem przypomniał sobie swoją radość, kiedy bawił się na Festiwalu Kwiatów z innymi dziećmi. I wtedy dotarło do niego, że rzeczywiście większym skarbem od klejnotów jest to, co zobaczymy i przeżyjemy wspólnie z przyjaciółmi oraz jakie będziemy mieć potem wspomnienia...

– Macie rację! – przyznał uśmiechając się szeroko – niebawem wrócimy tu ponownie i odkryjemy jeszcze więcej skarbów Madery!

Wszystkie załączniki do gier
i zabaw znajdziecie, klikając link poniżej
lub skanując qr kod:

<https://tuptuptup.org.pl/madera>



Tekst i grafika (alfabetycznie): Monika Miłowska, Patrycja Składowska,
Agnieszka Zabrzewska

Redakcja i korekta: Elżbieta Wołoszyńska-Wiśniewska

Materiał graficzny i załączniki (alfabetycznie): Katarzyna Jarzyńska, Agnieszka
Zabrzewska

Skład publikacji: Katarzyna Jarzyńska i Maria Shmel'ova

Copyright © by Fundacja CultureLab



Publikacja powstała w ramach projektu
finansowanego przez Biuro promocji Madery.