



Kolorowanka

„Legenda o Kole”







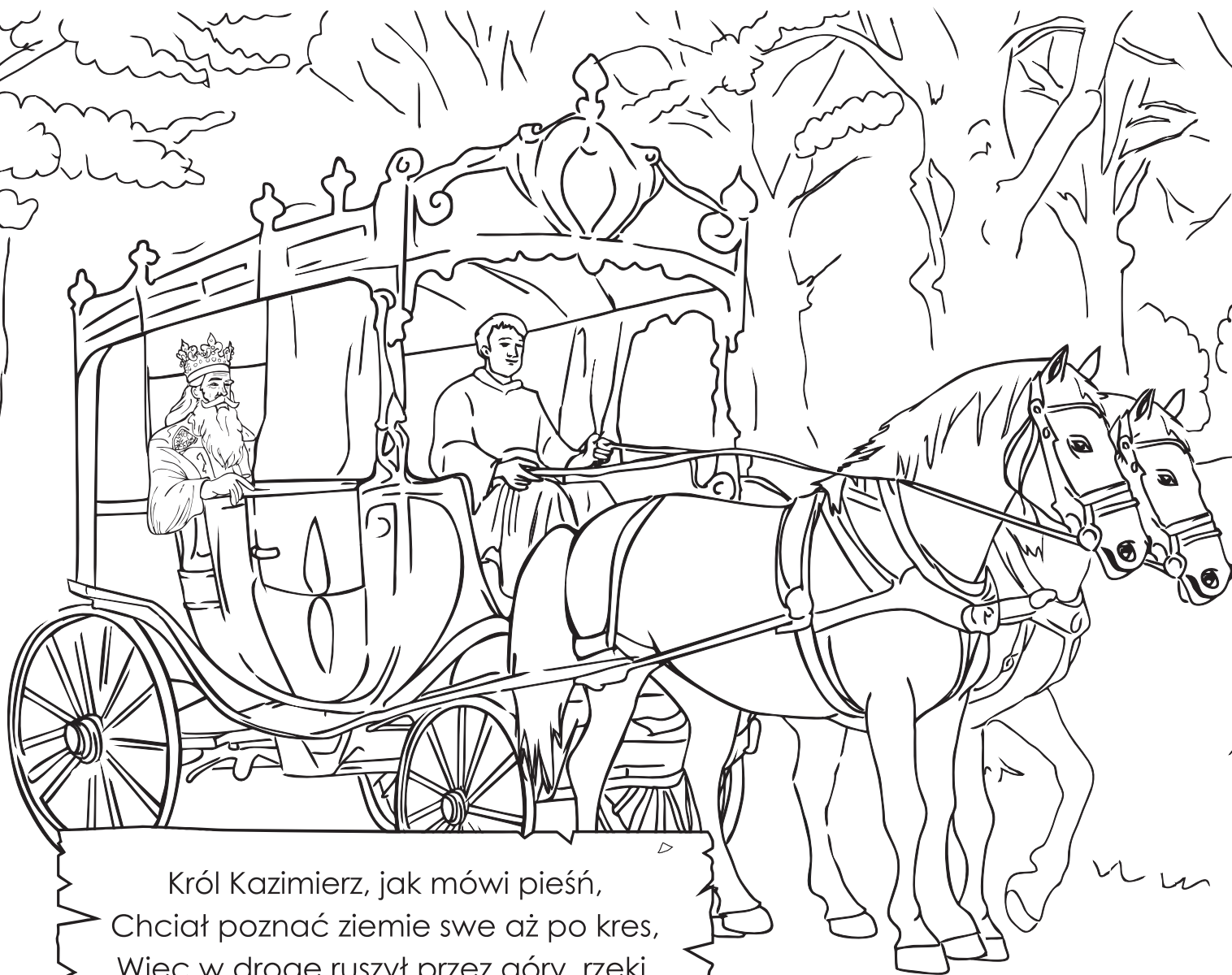
Drodzy Młodzi Artysci i Szanowni Rodzice,

historia miasta Koła kryje wiele wspaniałych tajemnic i opowieści. W tej malowance czeka na Was legenda o początkach naszego miasta – wystarczy, że wypełnicie ją kolorami i pozwolicie jej ożyć na nowo! Mam nadzieję, że ta książeczka zachęci Was do zgłębiania innych lokalnych historii i legend a także pozwoli Wam rozwinąć w sobie kreatywność i ciekawość świata. Chwyćcie za kredki i przenieście się dzięki swojej wyobraźni prosto do niezwykłych czasów króla Kazimierza Wielkiego! Niech każda barwa to krok w stronę lepszego poznania miejsca, które jest naszym wspólnym domem.

Życzę Wam wesołej zabawy i wielu magicznych chwil!

Z serdecznymi pozdrowieniami,

/-/ Krzysztof Witkowski
Burmistrz Miasta Koła



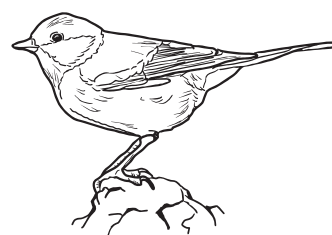
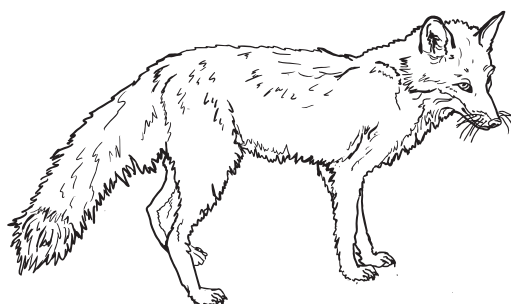
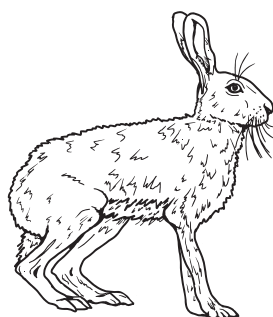
Król Kazimierz, jak mówi pieśń,
Chciał poznać ziemie swe aż po kres,
Więc w drogę ruszył przez góry, rzeki,
By poznać swój kraj bliski i daleki.

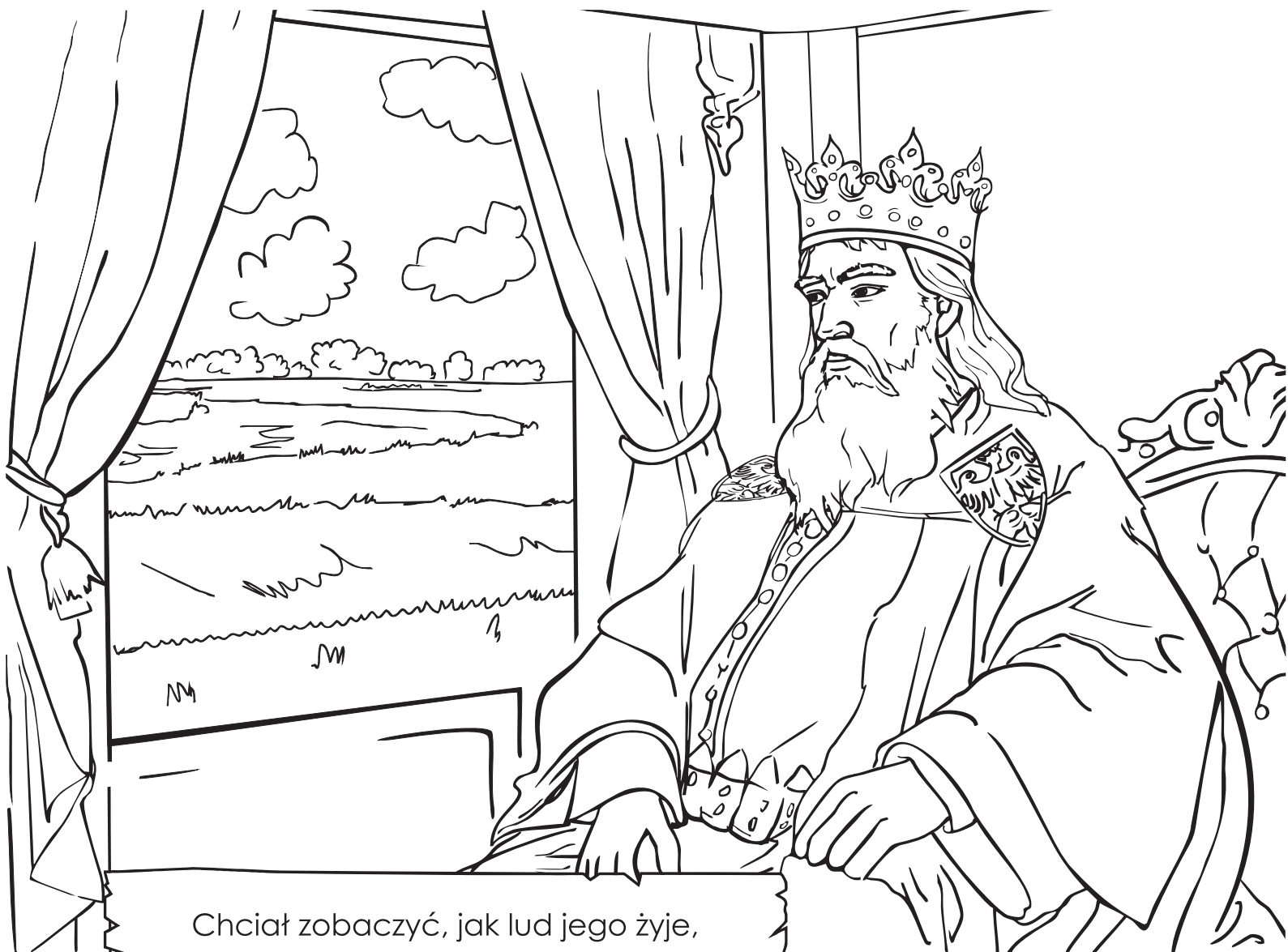
Kazimierz, wędrując przez las, zauważył wiele zwierząt.
Pomóż królowi dopasować nazwy do odpowiednich mieszkańców lasu!
Czy uda Ci się znaleźć, które nazwy pasują do każdego z nich?

SIKÓRKA

ZAJĄC

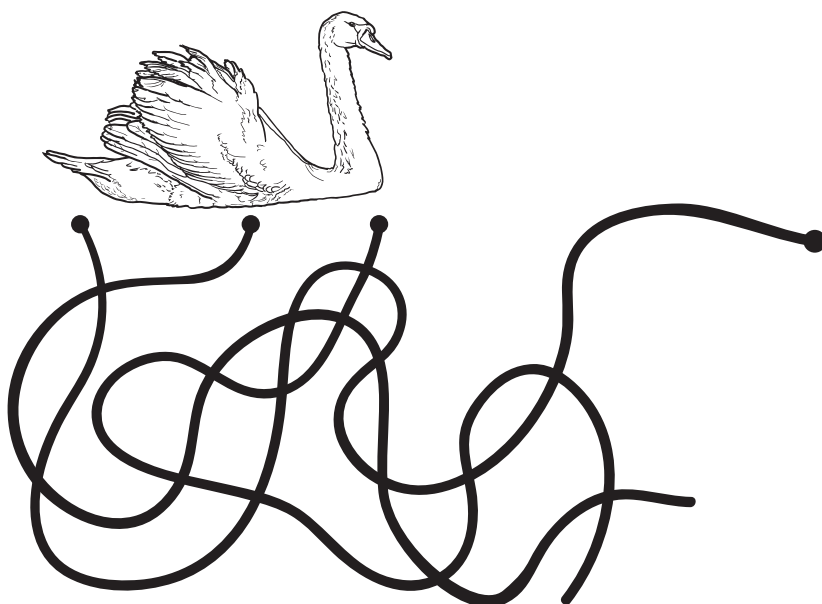
LIŚ

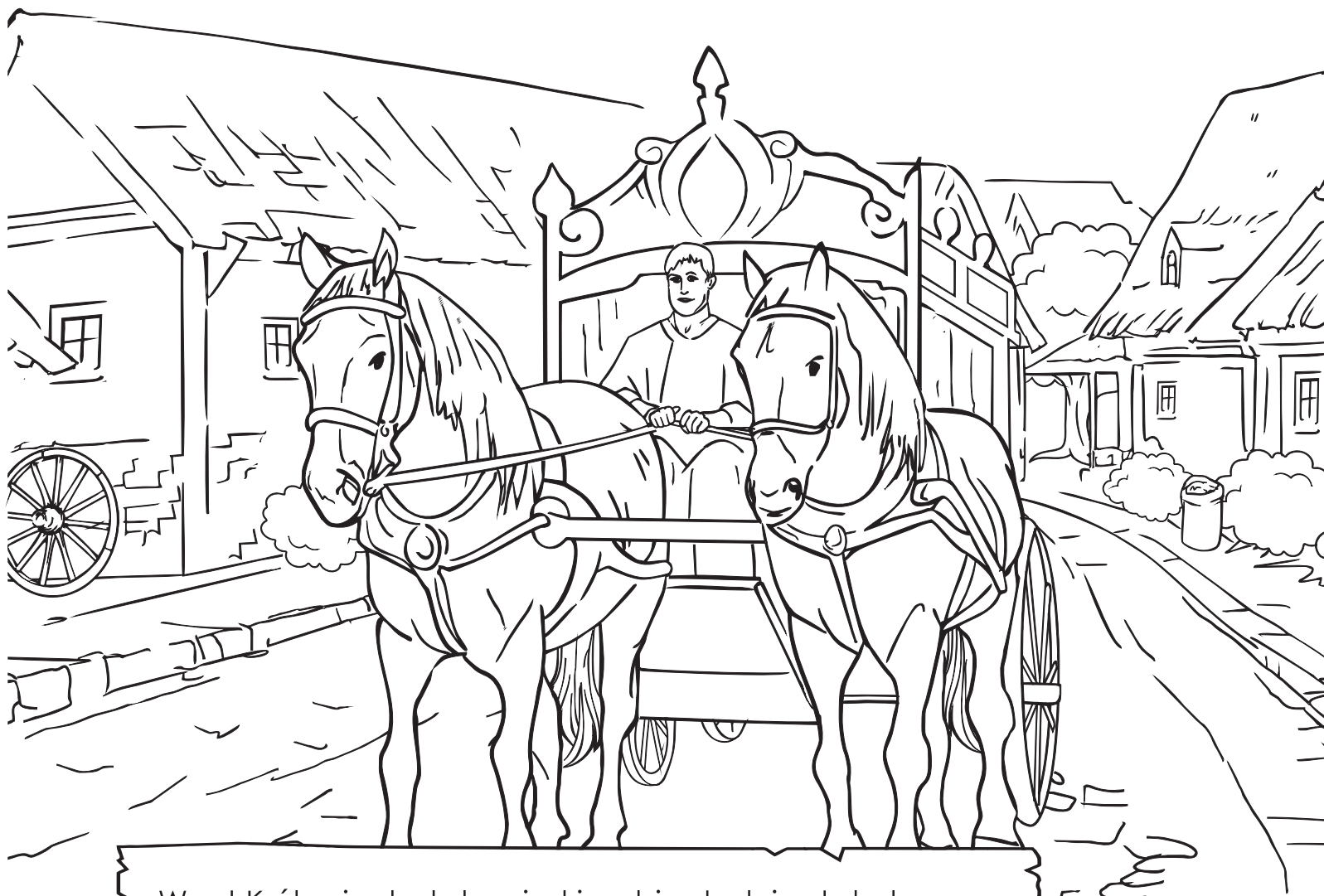




Chciał zobaczyć, jak lud jego żyje,
Co poprawić, by lepiej im było w krainie.
Słońce świeciło, dzień był wspaniały,
A w złotej karocy konie się rwały.

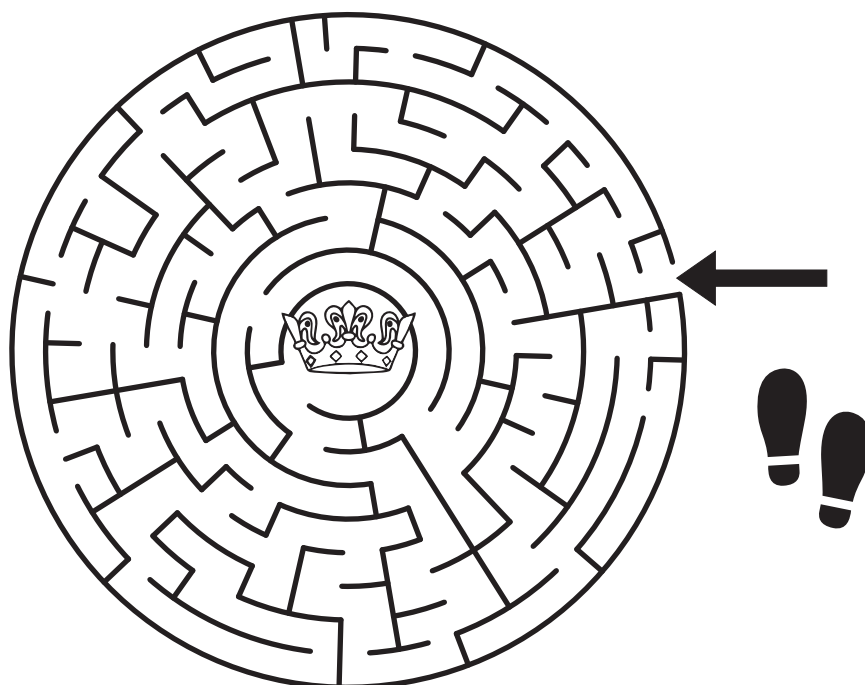
Łabędź zgubił drogę do swojego gniazda nad Wartą.
Pomożesz mu odnaleźć właściwą ścieżkę?



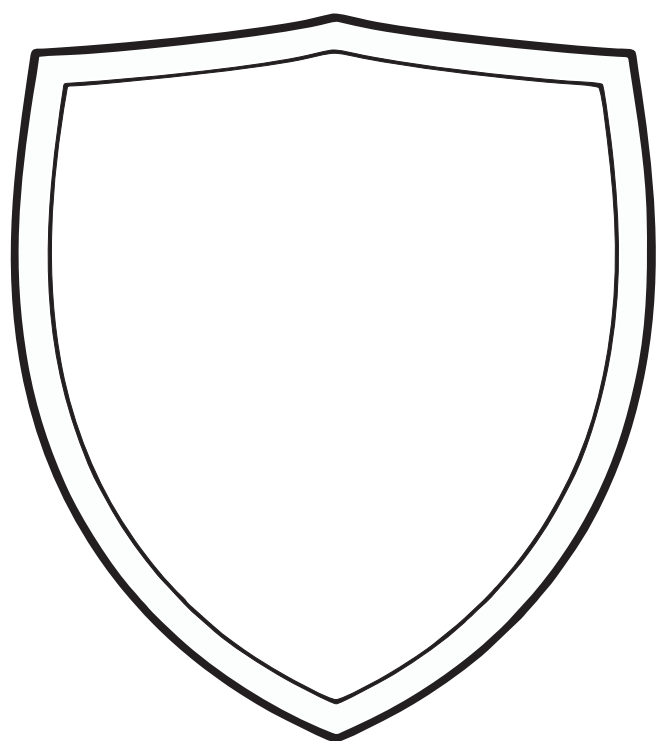


Wnet Król zajechał do wioski, gdzie studnia stała krzywo,
Kogut piąć zapomniał, wicher dmuchał leniwo.
Drogi pełne dziur, każda w dół prowadzi,
A król wesóło nuci: „Dziś mnie błoto nie zawadzi!”.

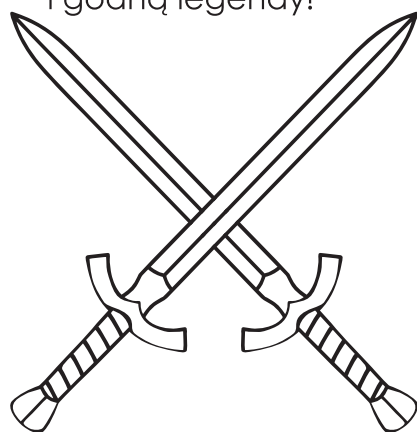
Król zgubił koronę na wyboistej drodze.
Wejdź do labiryntu i znajdź drogę do królewskiego skarbu!

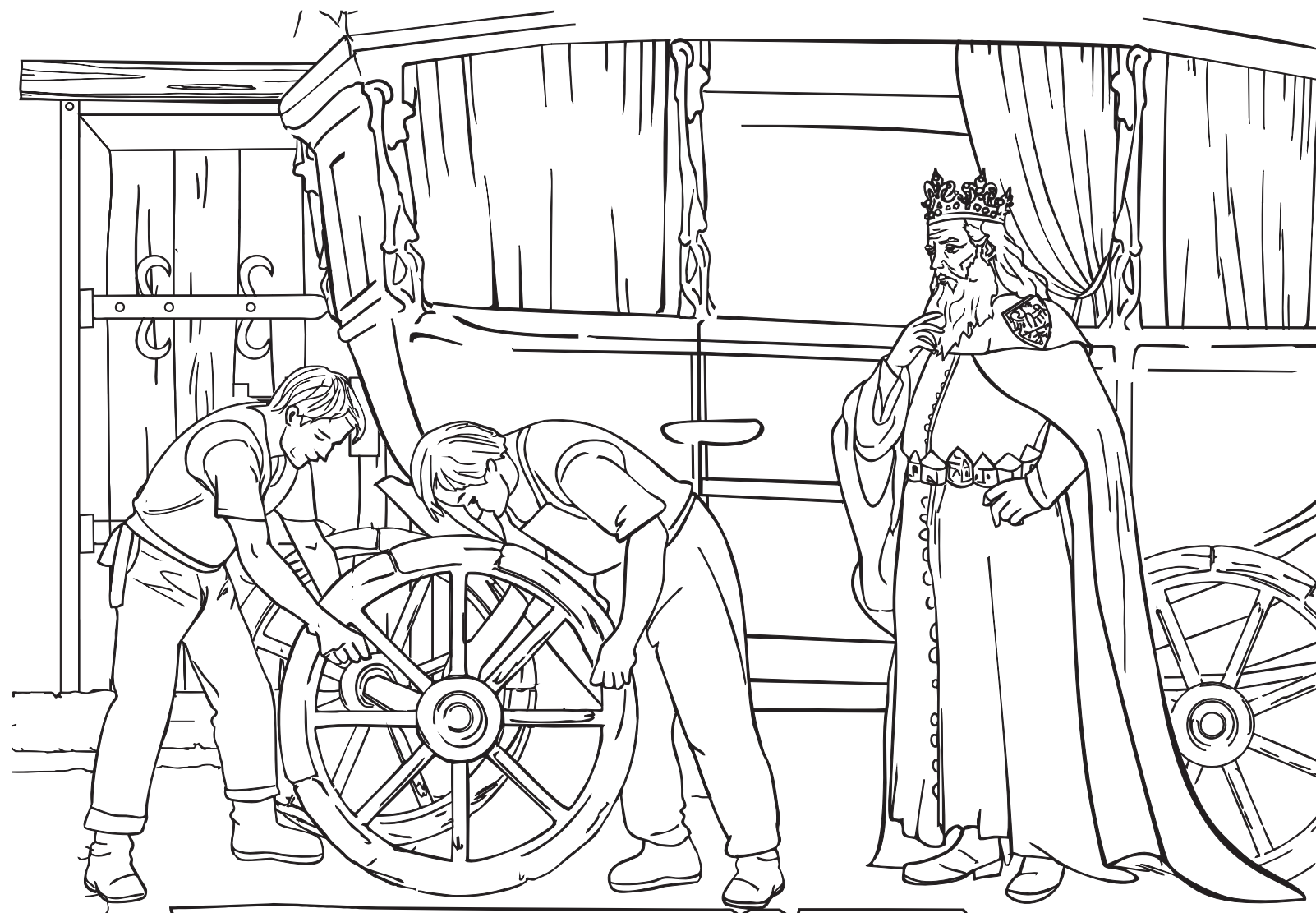


Dalej przez wieś jechał w swej złotej karocy,
Lecz nagle zatrzymał się w pełnej niemocy.
Koło odpadło z hukiem na drogę,
Wieśniacy zdziwieni popadli w trwogę.



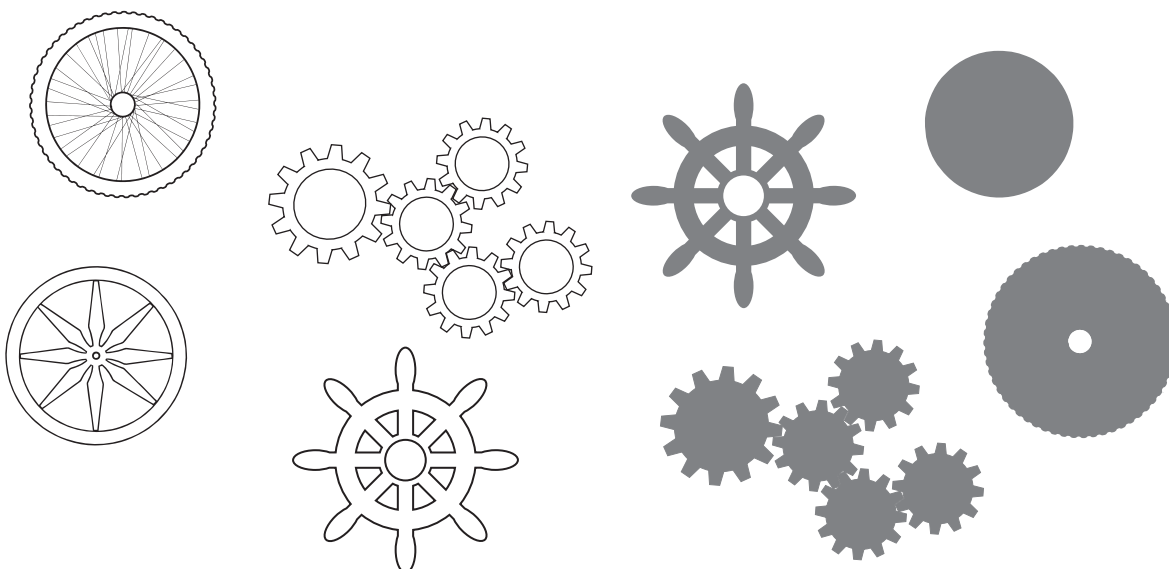
Z powodu wybojów na drodze
koło oderwało się od królewskiej
karocy, a tarcza rycerza została
uszkodzona. Pomóż ją naprawić,
dorysowując ozdoby i wzory,
które uczynią ją niezwykłą
i godną legendy!





Król z karocy wyszedł z uśmiechem na twarzy,
choć wypadek zmartwił wszystkich gospodarzy.
Wieśniacy pomogli z wielkim poświęceniem,
co król docenił głowy skinieniem.

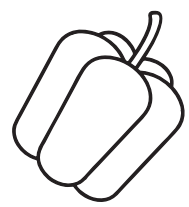
Mieszkańcy pomagają królowi naprawić koło w karocy.
Dopasuj cienie różnych kół do odpowiednich obrazków.



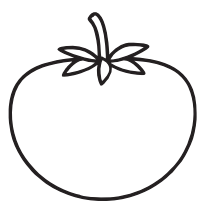


Mężczyźni przy karocy dzielnie pracowali,
kobiety w tym czasie posiłki podały.
Kazimierz wzruszony spojrzał na ich twarze,
"Lud mocniejszy niżli armia," rzekł w królewskiej gwarze.

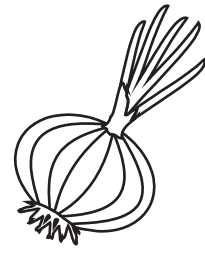
Mieszkańcy przygotowują dla króla smaczny posiłek.
Podpisz nazwy warzyw, z których korzystają w swojej kuchni.



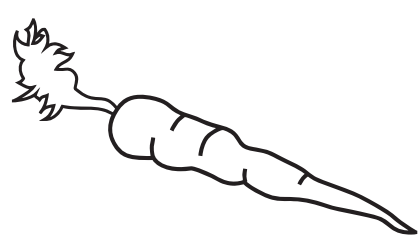
_____ K _____



_____ P _____



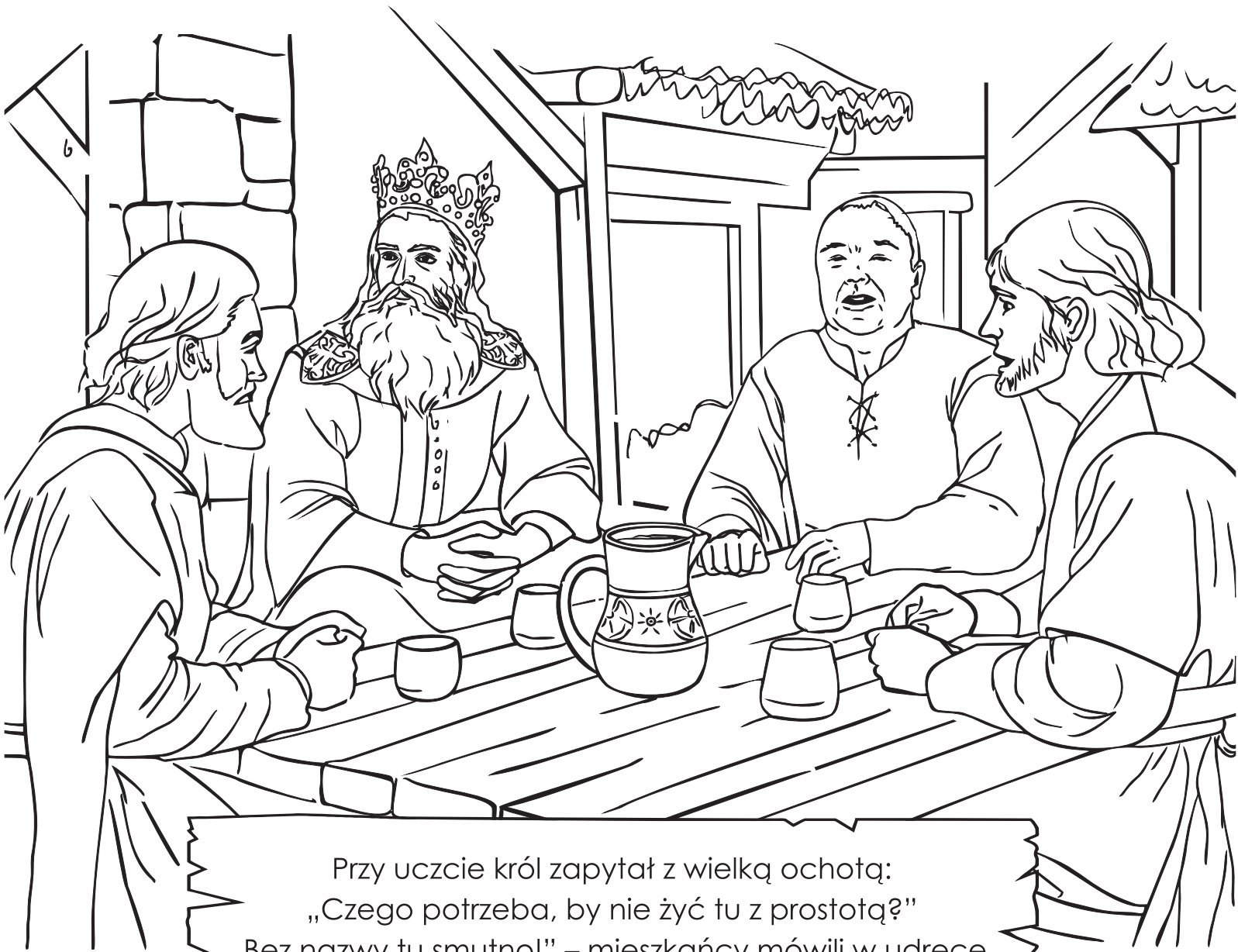
_____ C _____



_____ W _____

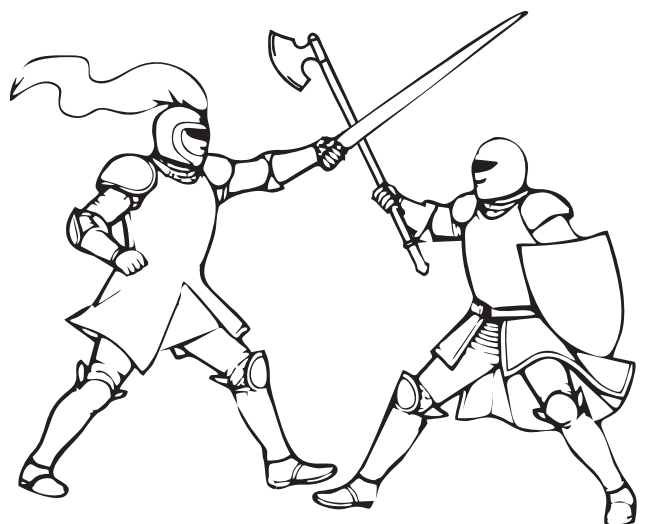
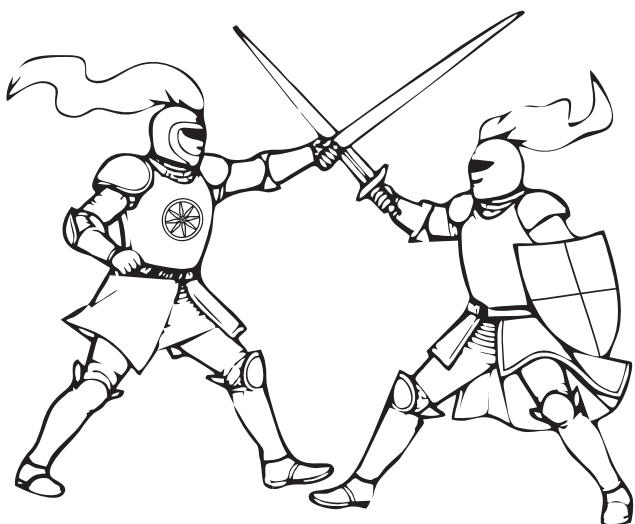


_____ D _____



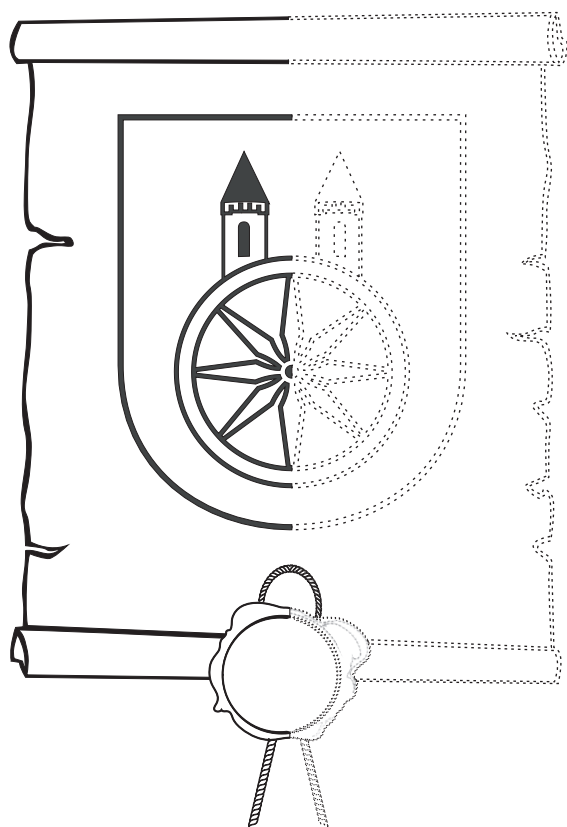
Przy uczcie król zapytał z wielką ochotą:
„Czego potrzeba, by nie żyć tu z prostotą?”
„Bez nazwy tu smutno!” – mieszkańcy mówili w udręce,
„Zaraz wam pomogę!” – odparł ochoczo w podzięcie.

Król rozmawia z mieszkańcami, a rycerze ćwiczą walkę.
Znajdź 5 różnic między obrazkami z tej sceny!



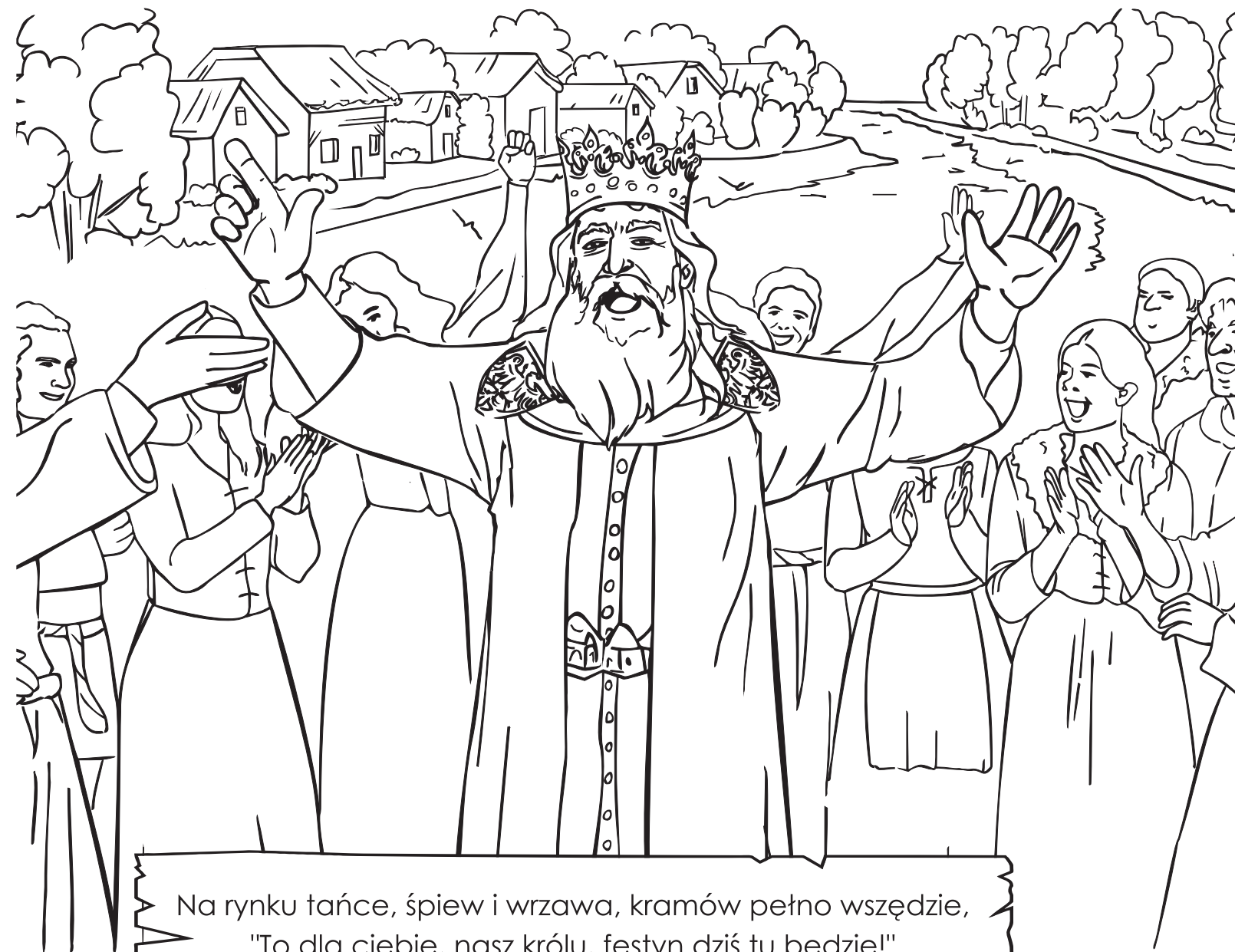


„Od dziś” – król powiedział z wielką radością,
„Ten gród zwie się Koło, na wiečność z godnością!”
Kogut piał zaczął, głośno wszem oznajmił:
"Naszą nazwę mamy teraz, dzięki królowi, jak z bajki!"



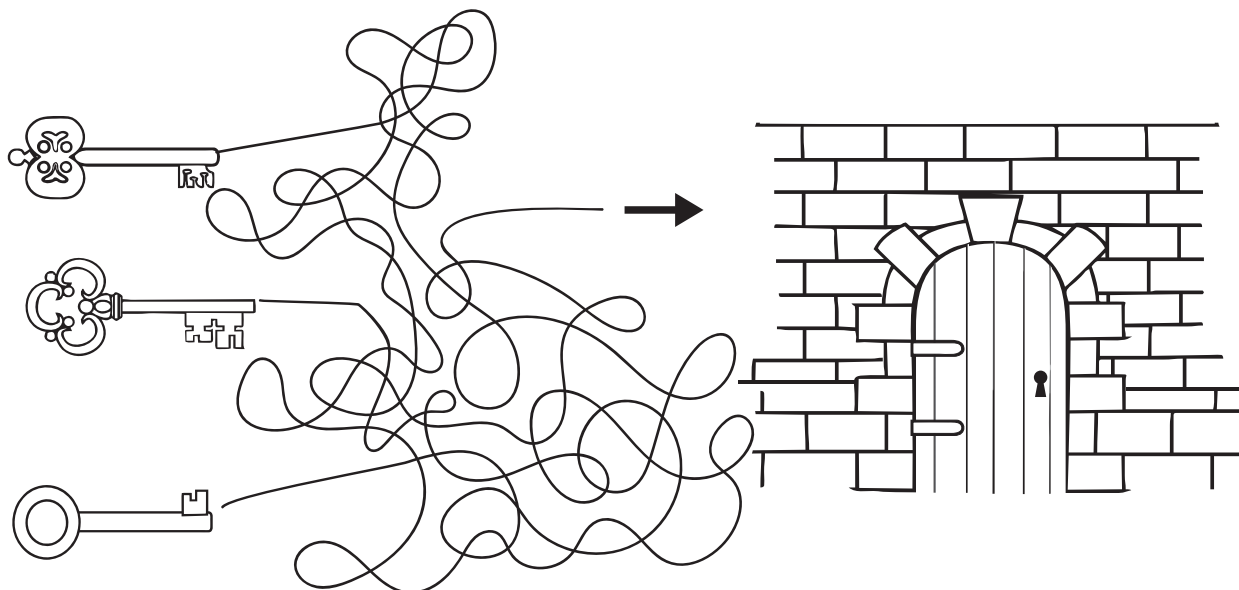
Pomóż królowi nadać nazwę wsi!
Dorysuj brakujące elementy
dokumentu – pieczęć, herb
i pergamin, które upamiętnią
jego decyzję.





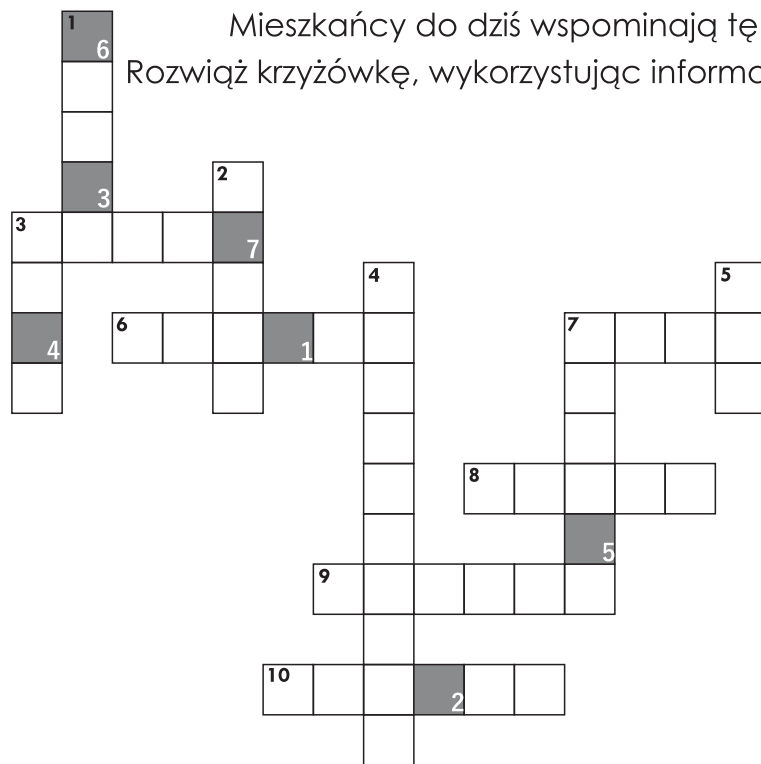
Na rynku tańce, śpiew i wrzawa, kramów pełno wszędzie,
"To dla ciebie, nasz królu, festyn dziś tu będzie!"
Mieszkańcy się cieszyli, radość wszem się niosła,
A wieść o Kole w świat się rozniosła!

Po festynie w grodzie król chciał wrócić do zamku.
Podążaj po liniach i znajdź właściwy klucz do zamkowych bram!





Dziś każdy pamięta o tej legendzie,
Koło wciąż żyje w królewskiej przysiedze.
Mieszkańcy wszystkich gości witają serdecznie,
I zapraszają, by miasto odwiedzić koniecznie.



Mieszkańcy do dziś wspominają tę niezwykłą legendę.
Rozwiąż krzyżówkę, wykorzystując informacje zawarte w książeczce!

Poziomo:

3. Rzeka płynąca przez nasze miasto.
6. Król Polski Kazimierz...
7. Okrągłe - znajduje się w herbie naszego miasta.
8. Jaki kolor miał pojazd, którym król wjechał do naszego grodu.
9. Pojazd, którym podróżował Kazimierz.
10. Walczył w średniowiecznych turniejach.

Pionowo:

1. Inaczej ścieżka, trakt.
2. Mieszkają w nim królowie.
3. Miejsce, gdzie wydarzyła się legenda.
4. Pomogli królowi naprawić pojazd.
5. Zwierzę, które ciągnie wóz.
7. Złota na głowie króla.

HASŁO: 1 2 3 4 5 6 7



Teraz Ratusz w Kole stoi wspaniale,
Historia przeszła przez jego sale.
A to, co zaczęło się kołem na drodze,
Dziś w piękne miasto zmienia się co dzień!

Q W A R T A N Q A K R L W C F
U V O M H A G O O R L A Q K O
U F Z R E C Y R K U J L Z L A
L Ó R K V W O P J A N G K Y M
P Y R G P N A J F C M J O Q I
P X Q A A A F R F O J G Ł G E
P B V W J X M K K R C W O A S
K A Z I M I E R Z A Q H W P Z
F G N X M O R V A K L Z U U K
B K B B T G B F Y K A M Z J A
D Y M X Z Q J E I N Q A Z L Ń
Q C Y O I P M O V A M A K P C
S D T W O F W T H E N L G T Y
C N O Z R E E Y K P T D B V U
N O A E H U O K Y D B B M Y T

Znajdź i wykreśl słowa:

KAZIMIERZ
KOŁO
ZAMEK
RYCERZ
KOŃ
KAROCA
NAZWA
WARTA
MIESZKAŃCY
KORONA
KRÓL

GRA „KRÓLEWSKI WYŚCIG”

W grze "Królewski Wyścig" wcielasz się w rolę królewskiego orszaku, który musi bezpiecznie doprowadzić władcę do zamku, a po drodze czekają na Ciebie liczne wyzwania.

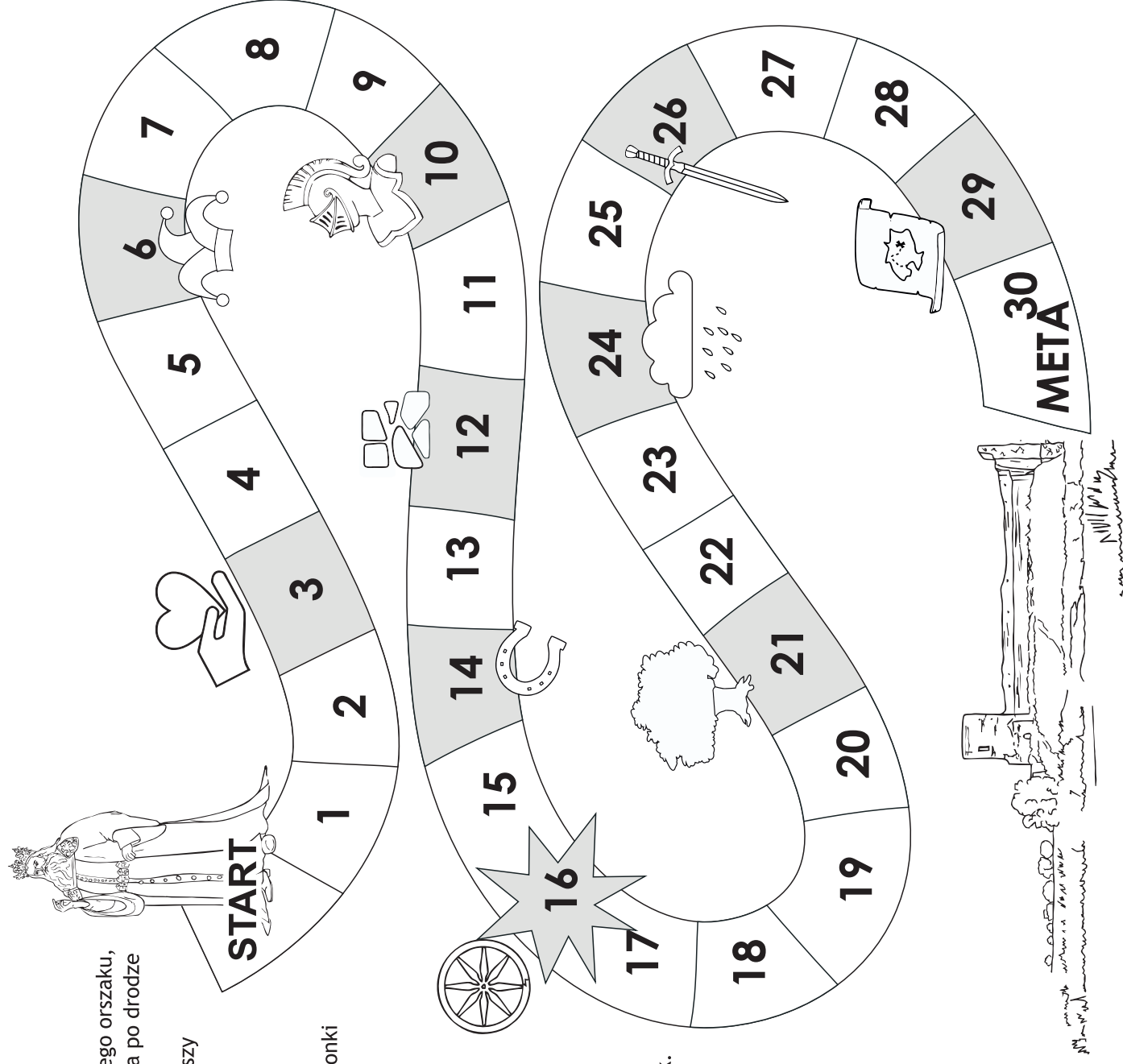
Czy zdążysz przechrztyć przeciwności losu i jako pierwszy dotrzesz na szczyt zamkowego wzgórza?

Zasady:

- I. W grze może uczestniczyć dowolna liczba graczy.
- II. Do gry będziesz potrzebować pionków i kostki.
- III. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają swoje pionki o liczbę oczek na kostce.
- IV. W grze pojawiają się pola specjalne urozmaicające rozgrywkę.
- V. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do mety.

Pola specjalne:

3. Miejscowi mieszczanie widząc królewską karocę pomagają pokonać trudny odcinek drogi.
Przesuń się o 2 pola do przodu.
6. Na miejskim rynku odbywa się coroczny festyn a Ty postanawiasz wziąć w nim udział.
Poczekaj jedną kolejkę.
10. Straż królewska eskortuje Cię przez zatłoczony rynek.
Przesuń się o 3 pola do przodu.
12. Właśnie ukończono brukowanie tego odcinka drogi.
Rzuć kostką jeszcze raz i wykonaj dodatkowy ruch.
14. Kupiec ofiarowuje Ci konia o niezwyklej szybkości.
Możesz przeskoczyć o jedno pole.
16. Koło karocy pęka na wyboistej drodze.
Tracisz 2 kolejki na naprawę.
21. Udało Ci się znaleźć tajemny leśny trakt.
Przesuń się o 2 pola do przodu.
24. Silna ulewa zamienia drogę w błotniste bagno.
Ruch zostaje wstrzymany na jedną kolejkę.
26. Zbójce próbują ograbić królewski orszak.
Musisz cofnąć się o 4 pola.
29. Twój przewodnik pomylił drogę i musisz zawrócić.
Cofaj się o 4 pola.



Miasto Koło,
gdzie zabytki naokoło!



Gmina Miejska Koło,
ul. Stary Rynek 1, 62-600 Koło
tel. 63 27 20 810, fax 63 27 22 984
www.kolo.pl, e-mail: um@kolo.pl

 MojeMiastoKolo

 kolo.pl_

