

DZIŚ BOGOWIE WAS WITAJĄ, DO KONKURSU ZAPRASZAJĄ

KONKURS MITOLOGICZNY W KLASIE VIIIB

CELE ZAJĘĆ

- poszerzanie i utrwalanie wiedzy na temat mitologii
- pobudzanie pasji poznawczych uczniów
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie
- rozbudzenie motywacji czytania, umiejętności odbioru dzieł literackich i innych tekstów kultury
- stwarzanie sytuacji dających możliwość przeżyć wewnętrznych, wchodzenia w role
- uczenie dyscypliny wewnętrznej i wyzwianie spontaniczności podczas odtwarzania ról
- kierowanie szczególnej uwagi na rozwój wyobraźni, kształcenie zdolności twórczego myślenia, krytycznego oglądu rzeczywistości, oceny różnych postaw
- sprawdzenie umiejętności tworzenia czasu przeszłego czasowników
- wykorzystanie technik multimedialnych do prezentacji
- integrowanie zespołu klasowego

PRZEBIEG LEKCJI:

1. Powitanie gości,
2. Zapoznanie z celami lekcji
3. Nawiązanie do poprzedniej lekcji – odmiana wybranych czasowników
4. Zapis tematu lekcji
5. Przedstawienie drużyn
6. Przekazanie informacji o przebiegu konkursu
7. Ocena pracy poszczególnych drużyn
8. Podsumowanie zajęć

RUNDA I

„DRZEWO BOGÓW”

Każda drużyna otrzymuje kserokopie w formacie A3 karty pracy nr 1 „Drzewo bogów” oraz kopertę z wyciętymi portretami greckich bóstw i ich imionami. Uczniowie wykonują zadanie z karty pracy. Każdy zespół może otrzymać maksymalnie 6 punktów- po 1 punkcie za właściwe naniesienie podobizn bóstw i ich imion na drzewo. (0- 6pkt)

„BOGOWIE”

Dwa tygodnie przed konkursem uczniowie przygotowali wraz z nauczycielem przebrania i niezbędne rekwizyty, kojarzące się z daną postacią. Podczas konkursu kolejno pojawiają się na scenie i prezentują w przebraniach uczestnikom konkursu oraz jego obserwatorom.

Zadanie drużyn polega na napisaniu imion bogów greckich (i ich rzymskich odpowiedników), w których wcielili się uczniowie z Waszej klasy. Następnie określcie, czym- według mitologii- zajmowało się każde z bóstw.

Za każdą **pełną** informację o poprawnie rozpoznanym bogu drużyny otrzymują po 1 punkcie, maksymalnie za całe zadanie **16 punktów**



ZEUS – JOWISZ

Najważniejszy spośród bogów – władca nieba i ziemi , pan błyskawic i piorunów, które w chwili gniewu ciskał na ziemię.



HERA - JUNONA

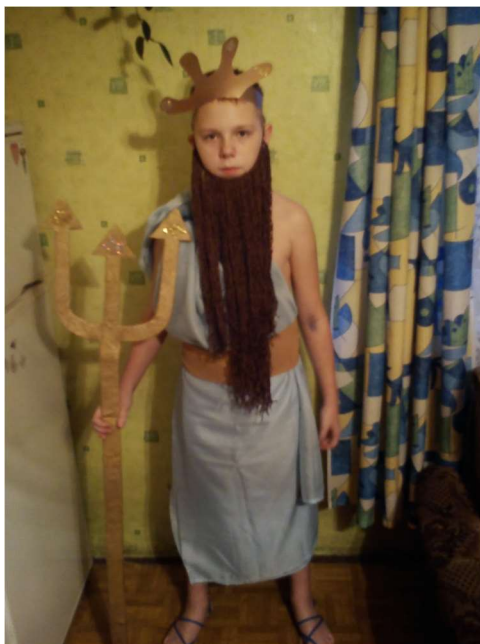
Żona Zeusa, opiekowała się rodzinami i strzegła wierności małżeńskiej. Po niebie podróżowała

rydwanem zaprzężonym w pawie, jej ulubione ptaki.



HADES – PLUTON

Brat Zeusa, władca świata podziemnego, a zarazem krainy zmarłych. Był to bóg surowy i budzący strach, ale przy tym bardzo sprawiedliwy. Jego atrybutami były berło i klucze, które symbolizowały jego władze nad światem umarłych.



POSEJDON- NEPTUN



Brat Zeusa, pan mórz i oceanów, opiekun koni, władca fal i burz morskich, które wzniewał lub uspokajał, uderzając swoim trójzębem. Do tego boga najczęściej modlili się żeglarze.

HERMES - MERKURY

Bóg dróg, podróżnych, kupców, pasterzy, złodziei, posłaniec bogów. Uchodził za syna boga Zeusa i Plejady Mai. Atrybutami Hermesa są: kaduceusz, podróżny kapelusz ze skrzydłami. Jego atrybutem były też sandały ze skrzydłami, dzięki którym przemieszczał się z miejsca na miejsce.

GAJA Ziemia-Matka. Wyłoniła się z Chaosu, tak więc była jednym z najstarszych bóstw, uosabiała płodność i macierzyństwo. Pomogła swojemu synowi Kronosowi zawładnąć światem, a Rei, swojej córce i małżonce Kronosa doradziła, jak uratować Zeusa przed ojcem, który pożerał swoje dzieci. Kult Gaji - żywicielki całej natury był szeroko praktykowany w Grecji. W ofierze Gaji składano czarną owcę. Ośrodki kultu: Dodona, Ateny, Sparta.



ATENA- MINERWA

Ukochana córka Zeusa. Była boginią mądrości i wojen toczonych w słusznej sprawie, opiekunką rzemiosł oraz patronką miasta Ateny. Ulubionym ptakiem Ateny była sowa.



ARES - MARS

- brat Ateny- był bogiem wojny. Zawsze chmurny, gniewny, często brutalny, nie był lubiany przez bogów. Nie rozstawał się z mieczem i tarczą.



ARTEMIDA – DIANA

Bogini łowów, zwierząt, lasów, gór i roślinności; wielka łowczyni. Uważana również za boginię płodności, niosącą pomoc rodzącym kobietom. Artemidę zaczęto uważać za bóstwo opiekuńcze rybaków. Jej atrybutami były łuk i strzały, a ulubionym zwierzęciem łania. Była córką Zeusa i Leto (Latony), siostrą bliźniaczką Apollina.



DEMETER- CERES

Bogini Demeter będąc w żałobie po córce, którą porwał Hades, przestała troszczyć się o urodzaje zbóż. Ziemię nawiedziła klęska głodu i ludzie zaprzestali składania ofiar bogom. Gdy córka

powracała, uradowana Demeter przyozdabiała ziemię kwiatami, rozpoczynała się wiosna. Bogini była przedstawiana jako poważna kobieta z wieńcem kłosów na głowie. W ręku trzymała sierp, pochodnię lub kosz owoców. Bogini poświęcone były kłosy, mak, złotogłów, żuraw.



PERSEFONA - PROZERPINA

Małżonka Hadesa, władczyni świata podziemnego z pochodnią lub makiem w ręku, opiekunka dusz zmarłych. Była córką Demeter i Zeusa. Za zgodą ojca została porwana przez Hadesa, gdy wraz z towarzyszkami bawiła się na łące. Kiedy próbowała zerwać piękny kwiat narcyz, ziemia rozwarła się i pojawił się Hades w złotym rydwanie, uprowadzając ją do swego królestwa



APOLLO

Był bogiem muzyki, poezji, mądrości oraz wróżbiarstwa. Grecy wyobrażali go sobie jako pięknego młodzieńca z wieńcem laurowym na głowie i z lirą w ręku. Uważany był za mistrza gry na tym instrumencie.



HEFAJSTOS - WULKAN

Syn Zeusa i Hery- bóg ognia, opiekun złotników i kowali. To on w swej boskiej kuźni wykuwał dla Zeusa pioruny. Ten mało urodziwy i kulawy bóg miał za żonę najpiękniejszą z bogiń – Afrodytę.



AFRODYTA - WENUS

bogini miłości, piękna, kwiatów, pożądania i płodności. Najbardziej urodziwa z bogiń antycznych mitów.

Jej atrybutami były: rydwan zaprzężony w gołębie, róża, oraz mirt. Czczona była zwłaszcza przez kobiety, które widziały w niej patronkę małżeństwa. Ze względu na jej związek z morzem była czczona przez żeglarzy i w miastach portowych.



HESTIA - WESTA

Córka [Kronosa](#) i [Rei](#), siostra [Zeusa](#), [Demeter](#) i [Hery](#) oraz [Posejdona](#) i [Hadesa](#). Ślubowała dziewictwo. Opiekunka ogniska domowego, podróżnych, nowożeńców i sierot. Była ona najłagodniejszym z bogów i nigdy nie brała udziału w ich sporach. Nigdy nie schodziła także na Ziemię (cały czas pozostawała na Olimpie)

Jej atrybutami był płomień i ognisko.

DIONIZOS -BAHUS

Bóg dzikiej natury, winnej latorośli i wina, reprezentujący jego upajający i dobroczynny wpływ. Syn [Zeusa](#) i śmiertelniczki [Semele](#). Na cześć Dionizosa odbywały się [Dionizje](#), jego kult sprawowały [bachantki](#), które organizowały [ekstazy](#) misteria.

REA - OPS

Bogini płodności. Opiekunka dzieci. Stała się rodzicielką wielu bogów i bogiń. Była siostrą i żoną [Kronosa](#), matką [Demeter](#), [Hadesa](#), [Hery](#), [Hestii](#), [Posejdona](#) i [Zeusa](#), a także [Daktyłów](#).
Zwykle przedstawiana w [rydwanie](#) ciągniętym przez dwa lwy

RUNDA III

„SYMBOLICZNE ROŚLINY I PRZEDMIOTY”

Przed konkursem nauczyciel przygotowuje rekwizyty niezbędne do przeprowadzenia konkurencji, czyli: jabłko, przepołowiony owoc granatu, listek laurowy, kłębek wełny, puszkę, strzałę
Każdemu z nich przyporządkowany jest numer – od 1 do 6

Liderzy zespołów podchodzą do nauczyciela i losują karteczkę z cyfrą z przedziału 1-6
Następnie nauczyciel prowadzący konkurs przewiązuje każdemu z nich oczy i wręcza rekwizyt, który odpowiada wylosowanej cyfrze. Dzięki zmysłom dotyku, zapachu i smaku liderzy grup rozpoznają obiekty i podają ich nazwy, za co – w wypadku poprawnej odpowiedzi – otrzymują po **1 punkcie**. Następnie po krótkiej konsultacji z członkami grupy, każdy z liderów przytacza mityczną historię, z którą związana jest wylosowana przez niego roślina lub przedmiot. Za to zadanie można otrzymać **1 punkt** maksymalnie za całe zadanie **2 punkty**.

RUNDA IV

„MITOLOGICZNE FRAZEOLIZMY”

Nauczyciel rozdaje uczniom kserokopie karty pracy „mitologiczne frazeologizmy” oraz koperty, w których wcześniej umieścił wycięte karteczki z wyrazami układającymi się w związki frazeologiczne (załącznik do rundy IV)

Każda z grup musi połączyć wyrazy w związki oraz zapisać wyjaśnienia poszczególnych frazeologizmów. Karteczki z wyrazami uczniowie przyklejają na kartę pracy.

Punktacji podlega połączenie wyrazów w związki frazeologiczne i wyjaśnienie znaczenia poszczególnych frazeologizmów. Za to zadanie można otrzymać **2 punkty (1 punkt za prawidłowe połączenie wyrazów i 1 punkt za wyjaśnienie)**



Jabłko niezgody – źródło konfliktów, wojen, sporów; - od jabłka z napisem *dla najpiękniejszej*, które bogini niezgody Eris rzuciła między Afrodytę, Herę i Atenę.



Nić Ariadny – nić przewodnia, sposób wybrnięcia z beznadziejnie zawikłanej sytuacji; - z mitu o Tezeuszu, kiedy nić zakochanej w bohaterze bogini pomogła bohaterowi wydostać się z labiryntu.



Koń trojański – zdobycz przynosząca zgubę, złowrogi podarunek; - od drewnianego konia, którego w dziesiątym roku wojny przyjęli Trojanie od Greków, w rzeźbie było wojsko greckie, podstęp Greków zadecydował o ich zwycięstwie i losach Troi.



Achillesa – czyjaś słaba strona;

- Achilles jako niemowlę był kąpany w wodach Styksu, aby zyskać nieśmiertelność. Matka Tetyda trzymała chłopca za piętę, w którą Achilles został ugodzony strzałą Parysa i zginął.



Puszka Pandory – coś, co wywołuje mnóstwo nieprzewidzianych trudności, źródło nie kończących się smutków, kłopotów, nieszczęść; - - pochodzi od mitu o Prometeuszu.



Róg obfitości – źródło wszystkiego, o czym się marzy;

- od rogu kozy Amaltei, karmicielki Zeusa. Król bogów pobłogosławił złamany róg ulubionego zwierzęcia i odtąd napęlnia się on wedle życzeń posiadacza rogu.



Stajnia Augiasza – sprawa, rzecz zaniedbana, zapuszczona, zachwaszczona, w beładzie, rozgardiaszu, nierządzie albo brudach moralnych, którą trzeba nadludzkim wysiłkiem doprowadzić do porządku;

- od mitu o Heraklesie – szósta z jego dwunastu prac.



Szyfowa praca – wymagająca ustawicznych i często bezskutecznych wysiłków, trud ciężki i bezcelowy;

od Syzyfa, założyciela i króla miasta Eryfy (późniejszy Korynt). Za swe liczne przewinienia, po śmierci, Syzyf toczył na szczyt góry Tartaru ciężki głaz, który ciągle spadał.

RUNDA V

„POTWORY MITYCZNE”

Przed konkursem nauczyciel przygotowuje wizerunki mitycznych potworów niezbędne do przeprowadzenia konkurencji. Fotografie zostają zaprezentowane w prezentacji multimedialnej na rzutniku i ponumerowane kolejno od 1 do 6. Nauczyciel prezentuje zdjęcia i czyta charakterystykę potwora. Drużyny oglądają zdjęcia, a następnie nazywają każdego potwora i wymieniają bohatera, który spotkał się z daną bestią

Punktacja:

- **1 punkt** za każdą poprawnie nazwaną postać
- **1 punkt** za dopasowanie mitologicznego bohatera do potwora

(0- 16 punkty)



Hekatonchejrowie

Wówczas olbrzymi (hekonchejrowie) chwytali te ogromne ciała, z których, zda się, życie uciekło, i wrzucali je w przepaści Tartaru, między wygasłe i dymiące kratery, cuchnące bagna i lodowe góry, gdzie brał ich już w swe wieczyste posiadanie nieprzenikniony mrok i noc nieskończona.



Syreny

mieszkały na wyspie znajdującej się między wyspą Kirke a Skyllą i Charybdą. Siedziały na łące i śpiewały. Na wybrzeżu znajdowało się mnóstwo kości tych, którzy usłyszeli ich śpiew i wyszli na ląd. Odyseusz przepływając statkiem w ich pobliżu za radą Kirke kazał przywiązać się do masztu po wcześniejszym zalepieniu uszu woskiem swoim towarzyszom. Chciał usłyszeć ich śpiew i przeżyć. Wydał bezwzględny rozkaz, aby go nie rozwiązano, mimo błagań. Gdy jego statek szczęśliwie minął wyspę, zrozpaczone syreny rzuciły się w morskie odmęty.



Cerber

trzygłowy pies, który strzegł wejścia do świata zmarłych. Żył on nieopodal Styksu gdyż to na niego właśnie natykały się dusze po przewiezieniu przez Charona.



Erynie

Z krwi, która wyciekła z rany powalonego boga, zrodziły się trzy straszne boginie zemsty, Erynie, o włosach węzowych. Najczęściej przedstawiano je jako uskrzydłone staruchy z węzami zamiast włosów i przekrwionymi oczami. W rękach trzymały pochodnie lub żmije, bądź też bicze nabijane ćwiekami z brązu.



Tyfon

urodzony przez Gaję z zemsty za wytopienie jej potomstwa (gigantów). Jego wygląd odstraszał niejednego śmiałka. Od głowy do łędźwi miał ciało człowieka-olbrzymia, zamiast nóg sploty węzów. Całe ciało – upierzone, tylko na brodzie i głowie – włosy szczecinowate. Wzrostem sięgał do gwiazd. Zasięg ramion wschód – zachód. Odznaczał się ogromną siłą, np. rzucał największymi skałami. Latał w powietrzu z krzykiem i sykiem. Z paszczy płynęła mu wrząca smoła, a ogień

buchał ze ślepiów. Jego zadaniem było zwyciężyć nowe pokolenie bogów z Dzeusem na czele.



Scylla

potwór morski czyhający na nieostrożnych żeglarzy u brzegów cieśniny, najczęściej utożsamianej z Cieśniną Mesyńską (między Półwyspem Apenińskim i Sycylią).

Scylla była piękną dziewczyną, w której zakochał się bóg morski [Glaukos](#). Aby pozyskać jej względy, udał się po pomoc do morskiej czarownicy [Kirke](#), która z zazdrości przemieniła Scyllę w potwora.



Charybdis

córka [Posejdona](#) i [Gai](#), zamieniona przez [Zeusa](#) w potwora i strącona do morza. Charybda mieszkała w jaskini naprzeciw Scylli, gdzie 3 razy dziennie wchłaniała wody morskie wraz z okrętami. Symbolizowała tamtejsze wiry, niebezpieczne dla starożytnych żeglarzy.



Cyklopi

"niebiańscy" będący synami [Uranosa](#) i [Gai](#), strąceni do [Hadesu](#) przez Uranosa, później przez [Kronosa](#). Uwolnieni przez [Zeusa](#), za co w podzięce ukuli mu piorun, błyskawicę i grzmot, dzięki którym mógł utrzymać swą niebiańską władzę. Apollo pozabijał cyklopów swoimi strzałami,

RUNDA VI

„GRECJA I RZYM W NASZYM JEZYKU - REKLAMA”

Liderzy zespołów losują nazwę przedsiębiorstwa. Następnie drużyny inscenizują scenki reklamowe, zachęcające do skorzystania z usług wylosowanej firmy. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że w swoich reklamach powinni się odwołać do odpowiednich bóstw lub herosów. Za wykonanie zadania można otrzymać maksymalnie **4 punkty** według następujących kryteriów: realizacja tematu (0-1pkt), wrażenia artystyczne (0-1p.), nawiązanie do mitu lub postaci kojarzonych z wylosowaną firmą (0-1p.), informacyjno-persfazyjna funkcja prezentowanej reklamy (0-1p.)

- „ARIADNA" S.A. Fabryka Nici,
- „IKAR” - Biuro podróży
- Hotel Orbis „Posejdon”- Gdańsk
- „Pegaz”- program telewizyjny na temat książek, sztuki, teatru
- „Hermes”- centrum handlowe
- „U Lukullusa”- sklep spożywczy, restauracja
- Perfumeria „Ambrozja”
- sklep sportowy „Atlas”

POLECENIA DLA UCZNIÓW

RUNDA I „DRZEWO BOGÓW”

Uzupełnijcie drzewo genealogiczne bogów. W tym celu w odpowiednich miejscach naklejcie ich podobizny wraz z imionami.

RUNDA II „BOGOWIE”

Rozpoznajcie bogów, w których wcielili się uczniowie z Waszej klasy. Przy odpowiednich numerach zapiszcie imiona postaci(greckie i ich rzymskie odpowiedniki), których dotyczyły poszczególne prezentacje. Następnie określcie, czym- według mitologii- zajmowało się każde z bóstw.

RUNDA III

„ SYMBOLICZNE ROŚLINY I PRZEDMIOTY”

Każdemu z symbolicznych przedmiotów lub roślin przyporządkowany jest numer – od 1 do 6 Liderzy zespołów podchodzą do nauczyciela i losują karteczkę z cyfrą z przedziału 1-6 Następnie nauczyciel prowadzący konkurs przewiązuje każdemu z nich oczy i wręcza rekwizyt, który odpowiada wylosowanej cyfrze. Dzięki zmysłom dotyku, zapachu i smaku liderzy grup rozpoznają obiekty i podają ich nazwy, za co – w wypadku poprawnej odpowiedzi – otrzymują po **1 punkcie**. Następnie po krótkiej konsultacji z członkami grupy, każdy z liderów przytacza mityczną historię, z którą związana jest wylosowana przez niego roślina lub przedmiot. Za to zadanie można otrzymać maksymalnie **3 punkty**.

RUNDA IV

„MITOLOGICZNE FRAZEOLOGIZMY”

Z wyrazów zapisanych na karteczkach utwórz związki frazeologiczne i przyklej je pod na karcie pracy. Następnie napisz, co oznaczają poszczególne frazeologizmy. Za to zadanie można otrzymać **2 punkty(1 punkt za prawidłowe połączenie wyrazów i 1 punkt za wyjaśnienie)**

RUNDA V

„POTWORY MITYCZNE”

Przed konkursem nauczyciel przygotowuje wizerunki mitycznych potworów niezbędne do przeprowadzenia konkurencji. Fotografie zostają pokazane w prezentacji multimedialnej na rzutniku i ponumerowane kolejno od 1 do 6. Nauczyciel prezentuje zdjęcia i czyta charakterystykę potwora. Drużyny oglądają zdjęcia, a następnie nazywają każdego potwora i wymieniają bohatera, który spotkał się z daną bestią

Punktacja:

- **1 punkt** za każdą poprawnie nazwaną postać
- **1 punkt** za dopasowanie mitologicznego bohatera do potwora

(0- 16 punkty)

RUNDA VI

„GRECJA I RZYM W NASZYM JEZYKU - REKLAMA”

Liderzy zespołów losują nazwę przedsiębiorstwa. Następnie drużyny inscenizują scenki reklamowe, zachęcające do skorzystania z usług wylosowanej firmy.

Za to zadanie można otrzymać: **(0-4 punktów)**

RUNDA II „BOGOWIE”

Napiszcie imiona bogów greckich (i ich rzymskie odpowiedniki), w których wcielili się uczniowie z Waszej klasy. Następnie określcie, czym- według mitologii- zajmowało się każde z bóstw.

Numer prezentacji	Imię greckiego boga	Imię rzymskiego boga	Funkcja, jaką pełnili bogowie	Punktacja
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

RUNDA III

„SYMBOLICZNE ROŚLINY I PRZEDMIOTY”

Numer prezentacji	Roślina lub przedmiot	mityczna historia, z którą związana jest wylosowana roślina lub przedmiot.
1		
2		
3		
4		
5		
6		

RUNDA IV

„MITOLOGICZNE FRAZEOLOGIZMY”

Z wyrazów zapisanych na karteczkach utwórz związki frazeologiczne i przyklej je na karcie pracy.

Następnie napisz, co oznaczają poszczególne frazeologizmy.

Za to zadanie można otrzymać: **(0-24 punktów)**

Jabłko	niezgody
Nić	Ariadny

Koń	trojański
Pięta	Achillesa
Puszka	Pandory
Róg	obfitości
Stajnia	Augiasza
Szyfowa	praca

RUNDA V

„POTWORY MITYCZNE”

Numer prezentacji	Nazwa potwora	Bohater który spotkał się z bestią	Punktacja
1			
2			

3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

RUNDA VI

„GRECJA I RZYM W NASZYM JEZYKU - REKLAMA”

<ul style="list-style-type: none">• „ARIADNA" S.A. Fabryka Nici,
<ul style="list-style-type: none">• „IKAR” - Biuro podróży
<ul style="list-style-type: none">• Hotel Orbis „Posejdon”- Gdańsk
<ul style="list-style-type: none">• „Pegaz”- program telewizyjny na temat książek, sztuki, teatru
<ul style="list-style-type: none">• „Hermes”- centrum handlowe
<ul style="list-style-type: none">• Perfumeria „Ambrozja”
<ul style="list-style-type: none">• sklep sportowy „Atlas”

KARTA PRACY

RUNDY	PUNKTACJA
--------------	------------------

RUNDA I	
RUNDA II	
RUNDA III	
RUNDA IV	
RUNDA V	
RUNDA VI	
RAZEM	

Maksymalnie można było zdobyć **32 punktów**

Punktacja

32 punkty – **celujący**
31 - 27 – **bardzo dobry**
26 - 23 – **dobry**
22 - 15 – **dostateczny**
14 - 9 – **dopuszczający**
8 – 0 – **niedostateczny**

Przygotowując lekcje korzystałam z linków:

<http://agnieszkagolda.blogspot.com/>

http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzymskie_odpowiedniki_greckich_bog%C3%B3w

<https://www.google.pl/search?q=bogowie+greccy&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=6X6TUtvJC8uGywPKsoIw&ved=0CCwQsAQ&biw=1600&bih=750>

http://pl.mitologia.wikia.com/wiki/Kategoria:Bogowie_greccyhttp://pl.wikipedia.org/wiki/Atrybuty_bog%C3%B3w

http://pl.wikipedia.org/wiki/Mitologia_grecka

http://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Bogowie_greccy

<https://www.nowaera.pl/component/pomoce/376/sp/jezyk-polski.html>