

KONKURS TEMATYCZNY

TYTANI I BOGOWIE

MITOLOGIA GRECKA • SP I LO/TECH

ZAKRES TEMATYCZNY

Klasy IV–VI, VII–VIII oraz LO/TECH • jesień 2026

25

pytań A–D

1

poprawna odpowiedź

60

minut

Jak rozumieć zakres

- Konkurs ma własny, zamknięty program. Nie jest wymagane zrealizowanie całego materiału na lekcjach języka polskiego lub historii przed terminem konkursu.
- Poziom VII–VIII obejmuje poziom 1, a LO/TECH – poziomy 1–2; rozszerzenia znajdują się na stronach 3–4.
- Nie obowiązuje znajomość konkretnego wydania ani dosłownego brzmienia jednej książki o mitologii. Liczy się wiedza o wskazanych mitach, postaciach, miejscach, symbolach i związkach frazeologicznych.
- Jeżeli dany mit występuje w kilku równorzędnych wariantach, pytanie nie będzie oparte na szczególnie właściwym tylko jednej rzadkiej wersji opowieści.

Twarda granica

- arkusz nie zawiera pytań z mitów, bohaterów i pojęć niewymienionych w odpowiednim zakresie, chyba że wszystkie informacje konieczne do odpowiedzi znajdują się w materiale źródłowym zadania;
- nie wymagamy znajomości archaicznych wariantów imion, szczegółowych genealogii pobocznych postaci ani cytatów z konkretnych opracowań.

IV–VI**POZIOM 1 • KLASY 4–6**

Podstawowe mity, bogowie, herosi i frazeologia

1. Narodziny świata i pokolenia bogów

- Chaos, Gaja, Uranos; Tytani; Kronos i Rea; przejęcie władzy przez Zeusa i bogów olimpijskich.
- pojęcia: Tytan, Olimp, królestwo Hadesa; podstawowy podział świata między Zeusa, Posejdona i Hadesa.

2. Główni bogowie – domeny i atrybuty

- Zeus, Hera, Posejdon, Hades, Demeter, Hestia, Atena, Apollo, Artemida, Ares, Afrodyta, Hefajstos, Hermes i Dionizos.
- rozpoznawanie najważniejszych funkcji, symboli i atrybutów, np. piorun Zeusa, trójząb Posejdona, sowa Ateny, lira Apolla, łuk Artemidy, kaduceusz Hermesa.

3. Obowiązujące mity i bohaterowie

- Prometeusz i ogień; Pandora i jej puszka/naczynie;
- Demeter i Persefona; Syzyf; Dedal i Ikar;
- Tezeusz, Ariadna i Minotaur; Herakles – sens i przykłady jego prac;
- Orfeusz i Eurydyka; Midas; Narcyz;
- Perseusz i Meduza – podstawowy przebieg mitu.

4. Miejsca, stworzenia i rozpoznawanie motywów

- Olimp, Hades/podziemie, Styks, Tartar, Pola Elizejskie, Kreta i labirynt;
- Minotaur, Cerber, Meduza, cyklop, centaur, pegaz – podstawowe cechy i powiązania z obowiązującymi mitami;
- rozpoznawanie postaci i mitu na prostym obrazie, rzeźbie, opisie lub symbolu.

5. Związki frazeologiczne i znaczenia

- syzyfowa praca, puszka Pandory, nić Ariadny, ikarowe loty, stajnia Augiasza, prometejskie poświęcenie, narcyzm/narcyz, dotyk Midasa;
- rozpoznawanie poprawnego znaczenia i zastosowania związku w zdaniu.

Granica zakresu – klasy IV–VI

- bez szczegółowego przebiegu wojny trojańskiej i wędrówek Odyseusza;
- bez mitu o rodzie Labdakidów i szczegółowej historii Edypa;
- bez szczegółowych genealogii bogów i herosów poza relacjami niezbędnymi do zrozumienia wymienionych mitów;
- bez rzymskich odpowiedników imion jako obowiązkowego materiału.

VII–VIII

POZIOM 2 • KLASY 7–8

Pełny poziom 1 + wojna trojańska, Odyseja i pogłębiona interpretacja

1. Zakres kumulatywny

- Obowiązuje cały zakres dla klas IV–VI, w tym bogowie, atrybuty, wszystkie wskazane mity, miejsca, stworzenia i frazeologia.

2. Dodatkowe postacie i pojęcia

- Mojry, Muzy, Nike, Nemesis, Eros, Pan – podstawowe funkcje i symbole;
- wyrocznia, fatum/los, hybris (pycha przekraczająca ludzką miarę), kara i przeznaczenie jako motywy obecne w mitach;
- główna genealogia: Gaja/Uranos → Kronos/Rea → najważniejsi bogowie olimpijscy; tylko najważniejsze relacje rodzinne związane z obowiązującymi mitami.

3. Wojna trojańska

- sąd Parysa i jabłko niezgody; Helena, Menelaos, Parys, Agamemnon;
- Achilles, Patroklos, Hektor i Priam – podstawowe role i najważniejsze wydarzenia;
- koń trojański, upadek Troi i rola Odyseusza; ogólne przyczyny i skutki wojny w tradycji mitologicznej.

4. Odyseusz i inne mity heroiczne

- Odyseusz: Polifem, Kirke, Syreny, Scylla i Charybda, powrót do Itaki, Penelopa;
- Jazon i Argonauki oraz złote runo – podstawowy przebieg wyprawy;
- Edyp i Sfinks – zagadka, przepowiednia i motyw nieuchronności losu.

5. Frazeologia, symbole i recepcja

- pięta Achillesa, koń trojański, jabłko niezgody, między Scyllą a Charybdą, praca Penelopy, kasandryczna przepowiednia – znaczenie i poprawne zastosowanie;
- rozpoznawanie mitu lub postaci na podstawie atrybutu, krótkiego fragmentu literackiego, ilustracji lub opisu sytuacji;
- podstawowe rzymskie odpowiedniki najważniejszych bogów: Zeus/Jowisz, Hera/Junona, Posejdon/Neptun, Atena/Minerwa, Afrodyta/Wenus, Ares/Mars, Hermes/Merkury, Artemida/Diana, Hefajstos/Wulkan, Demeter/Ceres, Dionizos/Bachus, Hades/Pluton.

Granica zakresu – klasy VII–VIII

- bez obowiązku znajomości całej Iliady lub Odysei jako utworów literackich i bez cytatów;
- bez mitologii rzymskiej jako odrębnego systemu – obowiązują jedynie wskazane odpowiedniki imion;
- bez szczegółowych drzew genealogicznych pobocznych rodów, lokalnych kultów i rzadkich wariantów mitów;
- bez mitologii egipskiej, nordyckiej, słowiańskiej i innych systemów mitologicznych.

LO/TECH**POZIOM 3 • LICEUM I TECHNIKUM**

Pełne poziomy 1-2 + pogłębiona analiza mitów, motywów i źródeł

1. Zakres kumulatywny

- Obowiązuje cały zakres dla klas IV–VI i VII–VIII: bogowie, atrybuty, wskazane mity, wojna trojańska, Odyseusz, Argonauci, Edyp, miejsca, stworzenia, frazeologia i rzymskie odpowiedniki imion.

2. Genealogia i porządek świata

- Chaos, Gaja i Uranos; Tytani; Kronos i Rea; Titanomachia i ustanowienie władzy bogów olimpijskich.
- Podział świata między Zeusa, Posejdona i Hadesa; najważniejsze relacje rodzinne między postaciami tylko w zakresie potrzebnym do rozumienia obowiązujących mitów.
- Funkcje i symbole bogów olimpijskich oraz Mojr, Muz, Nike, Nemesis, Erosa i Pana.

3. Mity heroiczne i cykle

- Wojna trojańska: sąd Parysa, Helena i Menelaos, Agamemnon, Achilles i Patroklos, Hektor i Priam, Odyseusz, koń trojański i upadek Troi.
- Odyseusz: Polifem, Kirke, Syreny, Scylla i Charybda, Kalipso, Penelopa i powrót do Itaki.
- Jazon i Argonauci: wyprawa po złote runo, rola Jazona i Medeji w podstawowym przebiegu mitu.
- Edyp i Sfinks; Perseusz i Meduza; Herakles; Tezeusz i Minotaur – rozumienie przebiegu, motywacji bohaterów, skutków działań i głównych motywów.

4. Pojęcia, motywy i interpretacja

- Fatum/Ios, hybris, kara, przeznaczenie, próba, poświęcenie, przekroczenie zakazu, wyprawa i powrót – rozpoznawanie ich w obowiązujących mitach.
- Porównywanie postaw i decyzji bohaterów; wskazywanie przyczyn i skutków wydarzeń; rozpoznawanie podobieństw między motywami.
- Jeżeli mit ma kilka równorzędnych wersji, uczestnik powinien rozpoznawać jego wspólny rdzeń; pytanie nie będzie zależeć od szczegółu właściwego tylko jednej rzadkiej wersji.

5. Frazeologia, ikonografia i recepcja

- Obowiązuje pełna frazeologia z poziomów 1–2, w tym m.in. syzyfowa praca, nić Ariadny, pięta Achillesa, koń trojański, jabłko niezgody, między Scyllą a Charybdą i kasandryczna przepowiednia.
- Rozpoznawanie mitu, postaci lub motywu na podstawie atrybutu, obrazu, rzeźby, krótkiego fragmentu literackiego albo opisu sytuacji.
- Podstawowe odpowiedniki rzymskie: Zeus/Jowisz, Hera/Junona, Posejdon/Neptun, Atena/Minerwa, Afrodyta/Wenus, Ares/Mars, Hermes/Merkury, Artemida/Diana, Hefajstos/Wulkan, Demeter/Ceres, Dionizos/Bachus, Hades/Pluton.

Granica zakresu – LO/TECH

- bez obowiązku znajomości całej Iliady lub Odysei jako utworów literackich, cytatów i szczegółowej analizy literaturoznawczej;
- bez mitologii rzymskiej jako odrębnego systemu – obowiązują jedynie wskazane odpowiedniki imion;
- bez szczegółowych lokalnych kultów, obrzędów religijnych, pobocznych genealogii i rzadkich wariantów mitów;
- bez mitologii egipskiej, nordyckiej, słowiańskiej i innych systemów mitologicznych.

Podstawa konstrukcji zakresu: zamknięty sylabus konkursowy Synapsy; pomocniczo porównano aktualny model grup wiekowych i zakres Olimpiady Mitologicznej Olimpus. Zakres Synapsy nie wymaga jednej konkretnej lektury i stanowi twardą granicę arkusza.