

## CZYM JEST MITOLOGIA?

Mitologia grecka to niezwykle bogaty zbiór opowieści i legend, które wywarły ogromny wpływ na starożytność. Greckie mity opowiadają o boskich mocach: bogach, boginiach, bóstwach drugorzędnych, ale także o półbogach i bohaterach, których wyczyny opisują. Mity greckie poruszały temat powstania Wszechświata, stworzenia ludzkości, pochodzenia władzy królewskiej w greckich miastach; wyjaśniały zjawiska naturalne i nadprzyrodzone; miały na celu wzbudzenie w ludziach szacunku, strachu i nadziei. Oryginalność mitów greckich polega jednak na tym, że przedstawiały one bogów niedoskonałych, obdarzonych cechami charakteru podobnymi do ludzkich: miłością, pasją, wiernością, uczciwością czy wielkością, ale także przebiegłością, zazdrością, niewiernością, gniewem czy zemstą.

Wszelkie pytania lub reklamacje prosimy kierować na adres:

sav@sentosphere.fr-www.sentosphere.fr

Ponieważ jedna gra nie jest w stanie oddać całego bogactwa tych legend, będziemy więc grać z najpotężniejszymi bóstwami – tymi bogami i boginiami, którzy w większości z wysokości góry Olimp mieli rzekomo kierować życiem śmiertelników. Zeus, król bogów, panuje nad niebem i błyskawicą, podczas gdy Posejdon króluje nad morzami, a Hades nad światem zmarłych. Mitologia grecka to przede wszystkim saga rodzinna. Z Gai, pierwotnej bogini Ziemi, wywodzą się Tytani, w tym Kronos i Rea, którzy dają początek bogom olimpijskim. Zeus, syn Kronosa, staje się królem bogów, splodźwszy z kolei innych bogów, a nawet półbogów, gdy uwodzi śmiertelniczkę. Nieustanne spory, rywalizacja, zdrady i nieprawdopodobne sojusze wyznaczają przebieg życia tej wielkiej rodziny. Po przejściu przez pryzmat historii i nauki mitologia grecka jest dziś punktem odniesienia kulturowego, który nie ma już znaczenia religijnego. Jednak ten punkt odniesienia nadal inspiruje literaturę, kino, sztukę, a nawet niektóre wyrażenia, na przykład „otworzyć puszkę Pandory”, których używamy, nie zawsze wiedząc, że wywodzą się one ze starożytnej Grecji.

2026 – Projekt studia SENTOSPHERE

## MYTHOLOGIC

### Zawartość

- 40 kart do gry (20 bogów – 20 atrybutów)

### Koncepcja

Nauka mitologii greckiej poprzez gry pamięciowe polegające na kojarzeniu głównych bogów greckich (imię rzymskie podane jest jako drugie) z atrybutami ich mocy. Na początku należy dokładnie przyjrzeć się kartom, kojarząc „Bogów” z „Atrybutami”, aby zapamiętać cechy charakterystyczne każdego bóstwa. Aby grać z dziećmi w wieku 5 lat, należy wybrać 16 kart bogów oraz 16 odpowiadających im kart atrybutów.

### Przygotowanie

Wszyscy gracze siadają wokół stołu, aby dobrze widzieć karty, które zostaną na nim rozłożone. Karty tworzą talię i są ułożone zakryte. Wyznacza się prowadzącego grę.

### Jak grać

W każdej rundzie prowadzący odkrywa jedną kartę i pokazuje ją wszystkim graczom, a następnie kładą ją na stole:

- Albo zakrytą stroną do dołu, ponieważ gracze po wzajemnej wymianie opinii uważają, że karta „Bóg” lub karta „Atrybuty” powiązana z tym bóstwem nie została jeszcze wyciągnięta i dlatego nie leży na stole.
- Albo odkrytą, na zakrytej karcie, która – zdaniem graczy – odpowiada Bogu lub jego Atrybutom, w celu utworzenia pary.

Wszelkie pytania lub reklamacje prosimy kierować na adres:

sav@sentosphere.fr-www.sentosphere.fr

Postępuje się w ten sposób w przypadku 32 lub 40 kart, tworząc w ten sposób kwadrat o wymiarach 4 x 4 lub 5 x 4, w zależności od liczby kart wybranych na początku. Gdy wszystkie karty zostaną ułożone, odwraca się zakryte strony każdej pary, aby sprawdzić, czy gracze dokonali prawidłowych skojarzeń. Uwzględniane są wyłącznie prawidłowe pary.

**W przypadku 20 par gracze wspólnie wygrywają, jeśli:**

- przy 2 graczach znaleźli 12 poprawnych par,
- przy 3 graczach znaleźli 14 poprawnych par,
- przy 4 graczach znaleźli 16 poprawnych par.

**Przy 16 parach gracze wspólnie wygrywają, jeśli:**

- przy 2 graczach znaleźli 10 poprawnych par,
- przy 3 graczach znaleźli 12 poprawnych par,
- przy 4 graczach znaleźli 14 poprawnych par.

**Wariant 1 – Gra błyskawiczna**

Można zdecydować się na sprawdzanie poprawnych odpowiedzi na bieżąco, w miarę jak karty są odwracane.

**Wariant 2 – Gra konkurencyjna**

Można grać na zmianę i indywidualnie. Zwycięzcą zostaje ten, kto pod koniec gry zdołał ułożyć najwięcej par. Można zagrać ponownie po ułożeniu pary.

**Wariant 3 – Klasyczna gra pamięciowa**

Wybiera się od 16 do 20 par, które układa się zakryte na stole do gry. Po kolei gracze próbują tworzyć pary. Gra toczy się tak długo, jak długo można tworzyć pary bogów i atrybutów. Zwycięzcą zostaje ten, kto pod koniec partii zgromadzi najwięcej par.