

KONIK MUZEALNY



RODZINNA ŚCIEŻKA ZWIEDZANIA

(DLA RODZIN Z DZIEĆMI W WIEKU 5-9 LAT)

Konik Muzealny to cykl weekendowych warsztatów dla rodzin z dziećmi, które odbywają się w różnych oddziałach Muzeum Narodowego w Krakowie. Formułą przypominają grę muzealną, której uczestnicy odwiedzają kolejne stanowiska z informacjami i zadaniami odnoszącymi się do wybranych dzieł sztuki.

Na podstawie jednego z Koników powstała ścieżka edukacyjna do samodzielnego spaceru po jednej z galerii Muzeum Narodowego w Krakowie.

By skorzystać z materiałów edukacyjnych należy przed wizytą w Muzeum pobrać je ze strony internetowej, wydrukować i przynieść ze sobą. Przydadzą się również ołówek lub kredki. Niektóre papierowe elementy należy uprzednio wyciąć nożyczkami.

XII PRAC HERAKLESA

Zanim zdecydujesz się ruszyć śladami Heraklesa, upewnij się, że poradzisz sobie z utrzymaniem nieba na własnych barkach oraz że potrafisz polować na dzika. Nadszedł czas próby – poznaj 12 zadań, którym sprostać musiał grecki bohater. Gwarantujemy Ci, że spotkasz trójgłowego psa i przeżyjesz wiele innych, mrożących krew w żyłach, przygód.

Galerii Sztuki Starożytnej

Arsenał

ul. Pijarska 8

Prowadzenie i koncepcja warsztatów – Weronika Moskwa, Agnieszka Bajorska

Tekst i opracowanie graficzne – Weronika Moskwa

Koordinacja – Dział Edukacji Muzeum Narodowego w Krakowie

Zespół ds. Programów dla Rodzin i Dzieci



mnk
MUZEUM
NARODOWE
W KRAKOWIE

XII PRAC HERAKLESZA

Herakles był najsylniejszym **herosem** z greckiej mitologii, znanym z wielkiej siły i męstwa. Od urodzenia był wyjątkowym dzieckiem. Jako ośmiomiesięczny chłopczyk własnymi rączkami udusił dwa węże, a gdy miał zaledwie 5 lat – podniósł nad głowę konia. Chciał tym zaimponować swoim przyjaciołom.

Jego ulubioną bronią była **maczuga**, którą wystrugał sobie z drzewa dzięki oliwki.

Sławę przyniosło mu wykonanie **12 bardzo trudnych i niebezpiecznych zadań**, których śladem podążymy po Galerii Sztuki Starożytnej w Arsenale.

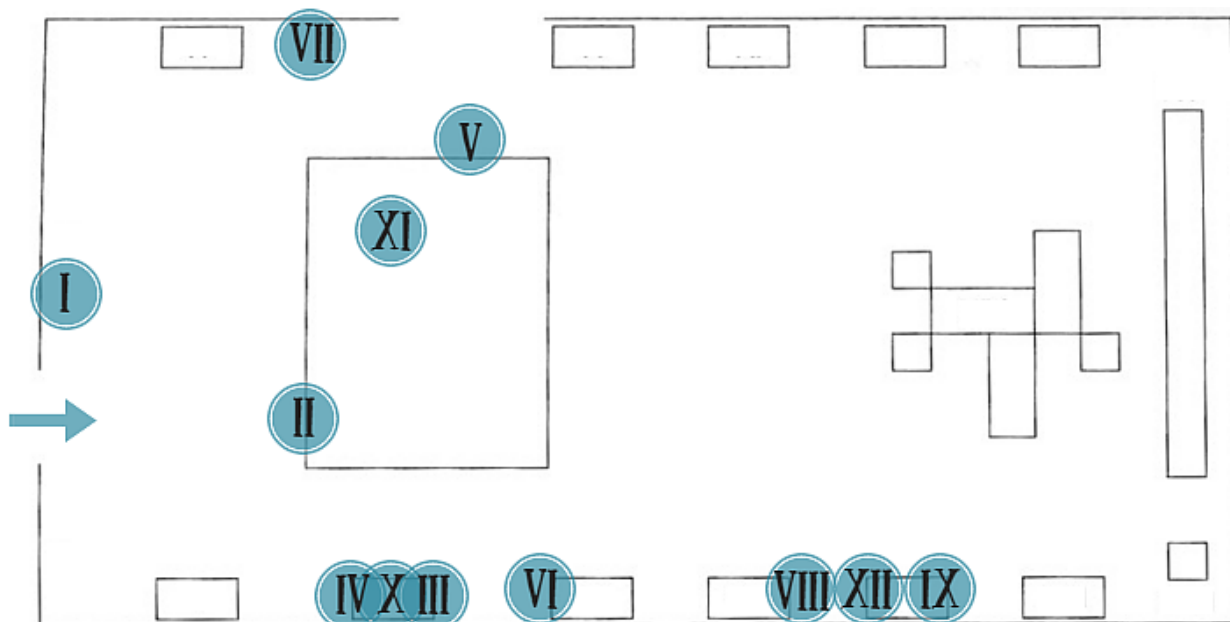
Dzisiaj masz okazję towarzyszyć Heraklesowi, spotkać mityczne stwory i usłyszeć o niezwykłych przygodach herosa.

Na Ciebie również czeka 12 zadań! Do ich wykonania przyda Ci się **długopis** lub **ołówek** oraz **czarna i pomarańczowa kredka**:



Pamiętaj też, żeby przed wizytą w Muzeum wyciąć puzzle znajdujące się w załączniku.

Numery zadań oznaczone są **cyframi rzymskimi** (w końcu cofnęliśmy się w czasie do starożytności), towarzyszący Ci dorosły pomoże Ci je odczytać.



- I. Zabicie lwa nemejskiego
- II. Zabicie hydry lernejskiej
- III. Schwytnie łani kerynejskiej
- IV. Schwytnie dzika erymantejskiego
- V. Oczyszczenie stajni Augiasza
- VI. Przepędzenie ptaków stymfalijskich
- VII. Schwytnie byka kreteńskiego
- VIII. Schwytnie kłaczy Diomedesa
- IX. Zdobytnie pasa Hipolity
- X. Urowadzenie trzody Geriona
- XI. Przyniesienie złotych jabłek z ogrodu Hesperyd
- XII. Sprowadzenie Cerbera z Hadesu

I. ZABICIE LWA NEMEJSKIEGO

Pierwszym zadaniem, któremu Herakles musiał stawić czoła, było zabicie **lwa nemejskiego**. Zwierz ten polował na mieszkańców okolicznych wiosek i ich stada, a skórę miał tak twardą, że nie dało się go zranić żadną bronią. Herakles pokonał stwora, zdarł jego skórę i zrobił z niej pelerynę, którą nosił podczas wykonywania innych prac. Skóra ta chroniła go przed strzałami i mieczami oraz nadawała mu jeszcze groźniejszy wygląd. Możesz się o tym przekonać spoglądając na ścianę przed Tobą. Znajdują się na niej fragmenty rzymskich sarkofagów. Jeden z nich przedstawia właśnie głowę herosa.

Twoim zadaniem będzie pokolorowanie i ozdobienie głowy Heraklesa znajdującej się obok. Do zrobienia lwiej grzywy najlepiej wykorzystać bibułę lub ścinki materiałów, możesz więc zostawić sobie to zadanie do zrobienia w domu.

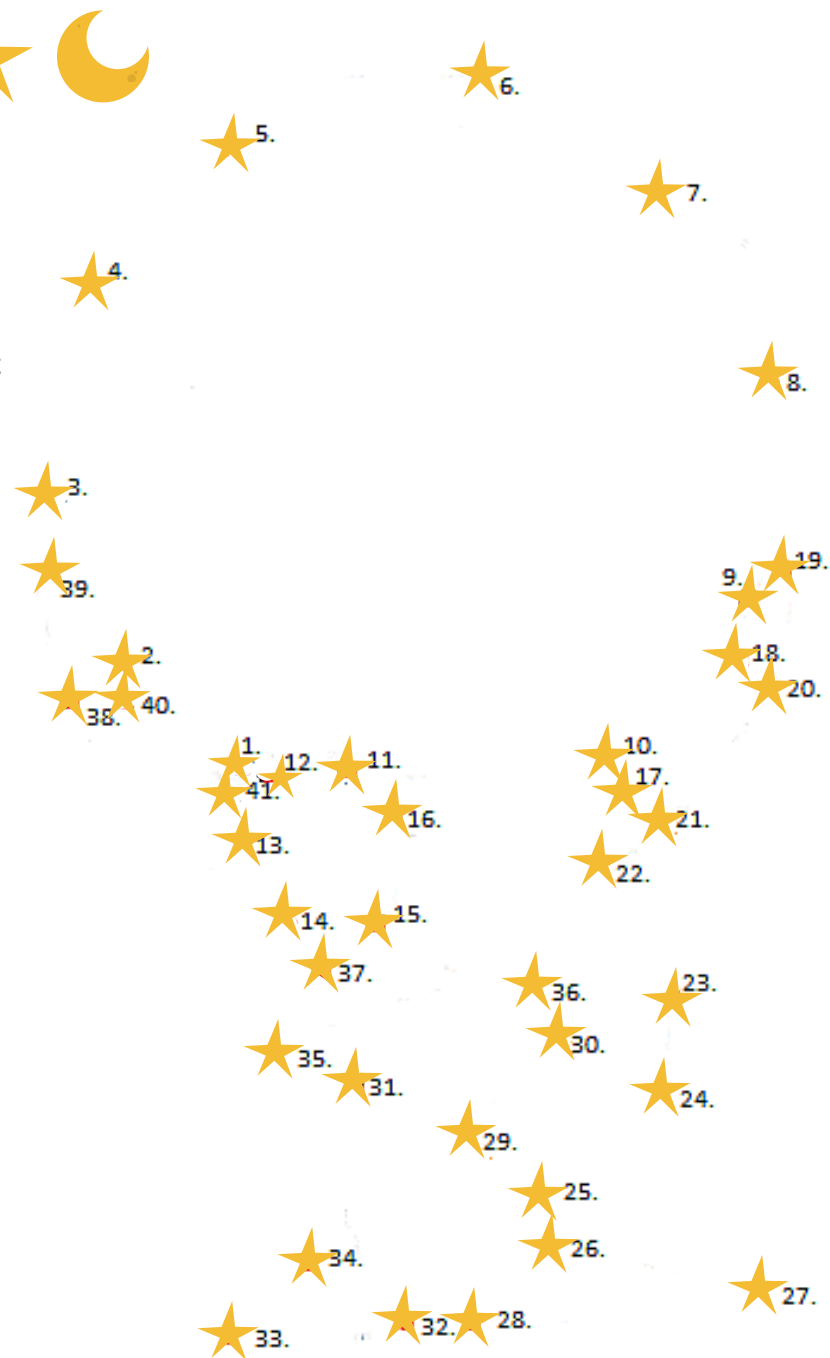
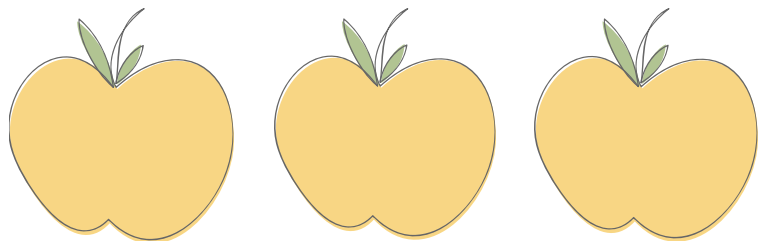


XI. PRZYNIESIENIE ŻŁOTYCH JABŁEK Z OGRODU HESPERYD.

Herakles był silny, ale też i sprytny! Po **trzy złote jabłka**, które kazano mu wykraść z ogrodu nimf Hesperyd wysłał olbrzymia – **Atlasa**. W zamian musiał przez chwilę zastąpić Atlasa w podtrzymywaniu **całego nieba**. Dla Heraklesa niebo było najcięższą rzeczą, jaką kiedykolwiek trzymał na swych barkach.

Wokół Ciebie znajdują się liczne rzymskie kopie greckich rzeźb. Wiele z nich przedstawia męskie torsy. W starożytnej Grecji ciało człowieka zostało uznane za piękne, a klasyczni rzeźbiarze starali się jak mogli, by jak najwierniej odtworzyć muskulaturę.

Czas na zadanie! Połącz gwiazdki i sprawdź jaki rysunek utworzą.



III. SCHWYTANIE ŁANI KERYNEJSKIEJ

Oprócz pokonywania groźnych zwierząt i stworów, Herakles musiał też parę z nich schwytać nie robiąc im przy tym krzywdy. **Łania**, czyli samica jelenia, to zwierzę poświęcone **bogini łowów**, Artemidzie. Skrzywdzenie jej było ciężkim przewinieniem. Herakles ścigał łanię kerynejską przez cały rok i jeden dzień zanim w końcu udało mu się ją pochwycić.

Pomóż Heraklesowi i spróbuj samodzielnie wypatrzyć łanię w gablocie obok. Szukaj uważnie, jej wizerunek jest bardzo malutki! W poszukiwaniach pomoc Ci może bogini Artemida, zwana przez Rzymian **Diana**. Znajdź najpierw boginię, a ona wskaże Ci łanię.



IV. SCHWYTANIE ERYMANTEJSKIEGO

Aby dowiedzieć się jakie to zwierzę musiał pochwycić Herakles rozwiąż prosty rebus, a następnie uzupełnij lukę w tytule.

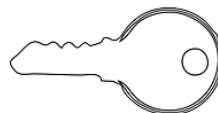
1.

~~bu~~



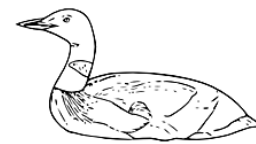
Herakles musiał złapać też kilka innych zwierząt nie robiąc im krzywdy. Aby dowiedzieć się jakich rozwiąż pozostałe rebusy. A więcej dowiesz się o nich z kolejnych kart.

2.



~~ucz~~

+



~~k~~

~~ka~~

3.

~~zę~~



+




~~ot~~

VI. PRZEPĘDZENIE PTAKÓW



Nad jeziorem **Stymfalos** żyły wyjątkowo groźne i straszne ptaki. Miały metalowe dzioby, żywiły się ludzkim mięsem, a ich trujące odchody niszczyły uprawy. Na polach nie wyrósł ani jednego listka przez te ptaszyska! Pozbycie się skrzydlatych stworów było kolejną z prac Heraklesa. Bogini Atena doradziła Heraklesowi, aby wykonał wielką **grzechotkę**, którą wypłoszy ptaki z zarośli. Heros zebrał od mieszkańców pobliskiej wsi metalowe przedmioty, związał je wszystkie razem, po czym udał się nad brzeg jeziora i potrząsnął gigantyczną grzechotką najmocniej jak potrafił. Przerażone ptaki wzbiły się w powietrze, a Herakles z łatwością ustrzelił wszystkie z łuku.

STYMFALIJSKICH



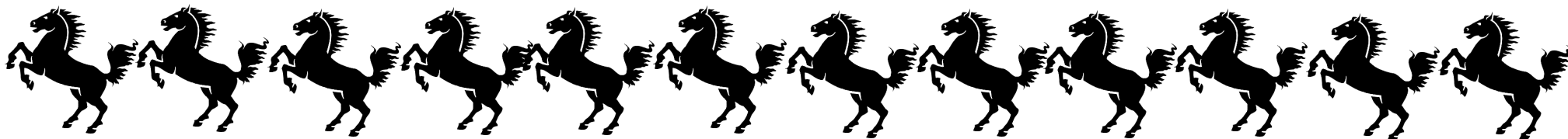
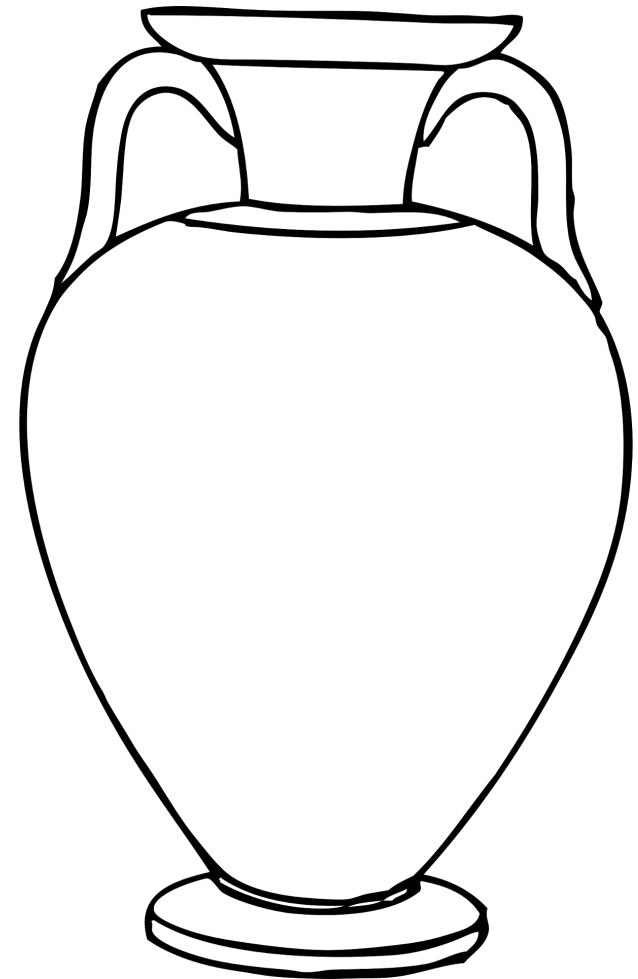
W gablocie obok możesz zobaczyć starożytne grzechotki. Ich grzechotanie pewnie nie byłoby wystarczająco straszne, by spłoszyć stymfalijskie ptaki. Zastanów się wspólnie z rodzicami, co można ukryć w grzechotkach, aby dźwięk był jak najgłośniejszy? Coś metalowego, drewnianego, a może szkło lub kamyki? Możesz też wykonać własne grzechotki w domu. Wystarczy nasypać do małych pojemniczków ryżu, soli, albo suchego grochu, szczelnie zamknąć i już można grzechotać!

VIII. SCHWYTANIE KLACZY DIOMEDESA

Schwytanie **czterech klaczy** mogłoby się zdawać prostym zadaniem, jednak konie króla Diomedesa, które miał złapać Herakles, były szczególne – żywiły się ludzkim mięsem. Ale i temu wyzwaniu sprostał nasz bohater.

W dwóch gablotach obok Ciebie możesz podziwiać starożytne naczynia. Na wielu z nich przedstawione są też konie. Zwróć uwagę, że wszystkie naczynia są dwukolorowe czarno-pomarańczowe. Starożytni Grecy ozdabiali swoje naczynia na dwa sposoby – **w stylu czarnofigurowym i czerwonofigurowym**. W technice czarnofigurowej główny motyw malowano **firmisem**, czyli gliną zawierającą tlenek żelaza, na glinianym naczyniu. Po wypaleniu uzyskiwano czarny rysunek na czerwonym tle. W technice czerwonofigurowej zasada uległa odwróceniu.

Wybierz styl, w którym chciałbyś stworzyć swoje naczynie i zaprojektuj je na kartce. Spróbuj użyć tylko czarnej i pomarańczowej kredki!

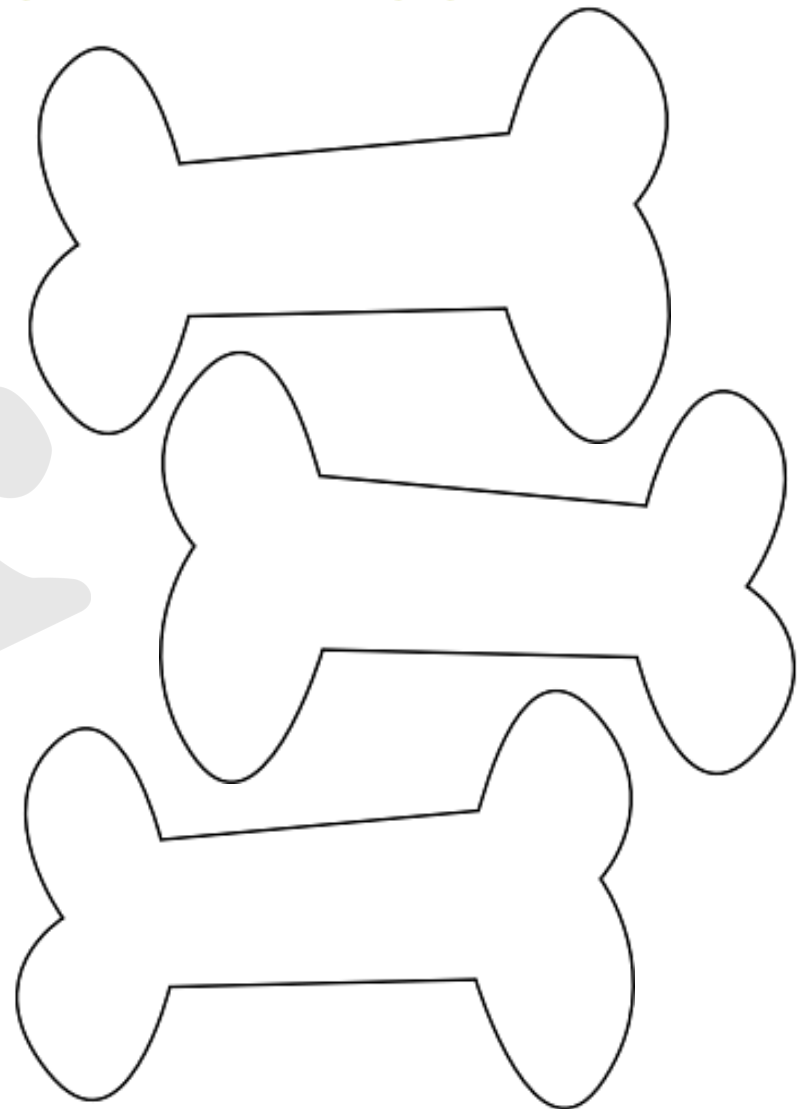


XII. SPROWADZENIE CERBERA Z HADESU

Eurysteusz wysłał też Heraklesa do Hadesu, aby przyprowadził mu żywego **Cerbera**, strażnika mrocznego królestwa. Cerber był potwornym trzygłowym psem pilnującym, aby dusze zmarłych nie wydostały się z powrotem do świata żywych. Jednak gdy tylko zobaczył Heraklesa skulił się i zaczął skomleć jak szczeniaczek!

▶ Spróbuj i Ty oswoić Cerbera. Wymyśl imiona dla każdej z trzech głów psa i z pomocą rodzica zapisz je na kościach po prawej.

Wizerunek Cerbera możesz zobaczyć na fragmencie naczynia z prawej strony gabloty.



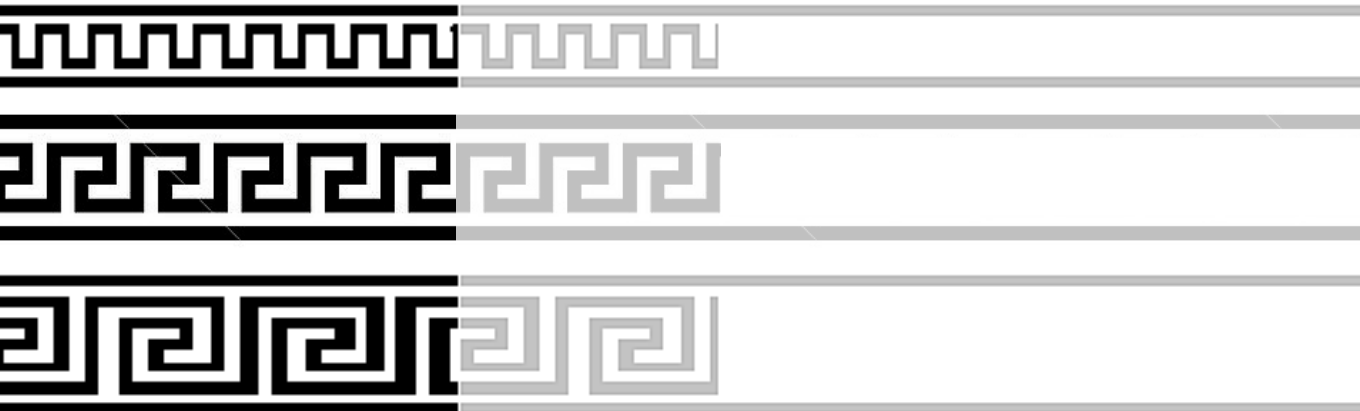
IX. ZDOBYCIE

Kolejnym zadaniem Heraklesa było zdobycie dającego nadludzką siłę pasa należącego do Hipolity – królowej walecznych **Amazonek**.

Amazonki były plemieniem niezwykle wojowniczych kobiet opisanym w greckiej mitologii. Ich wizerunki możesz zobaczyć na dwóch wazach w gablocie.

Pas Hipolity był zapewne pięknie ozdobiony. Może za pomocą meandru - niezwykle popularnego w starożytnej Grecji ornamentu. **Meander** to też nazwa starożytnej rzeki, zapewne dość krętej, tak jak kręty jest ten ornament. Możesz poćwiczyć rysowanie meandrów poniżej.

PASA HIPOLITY



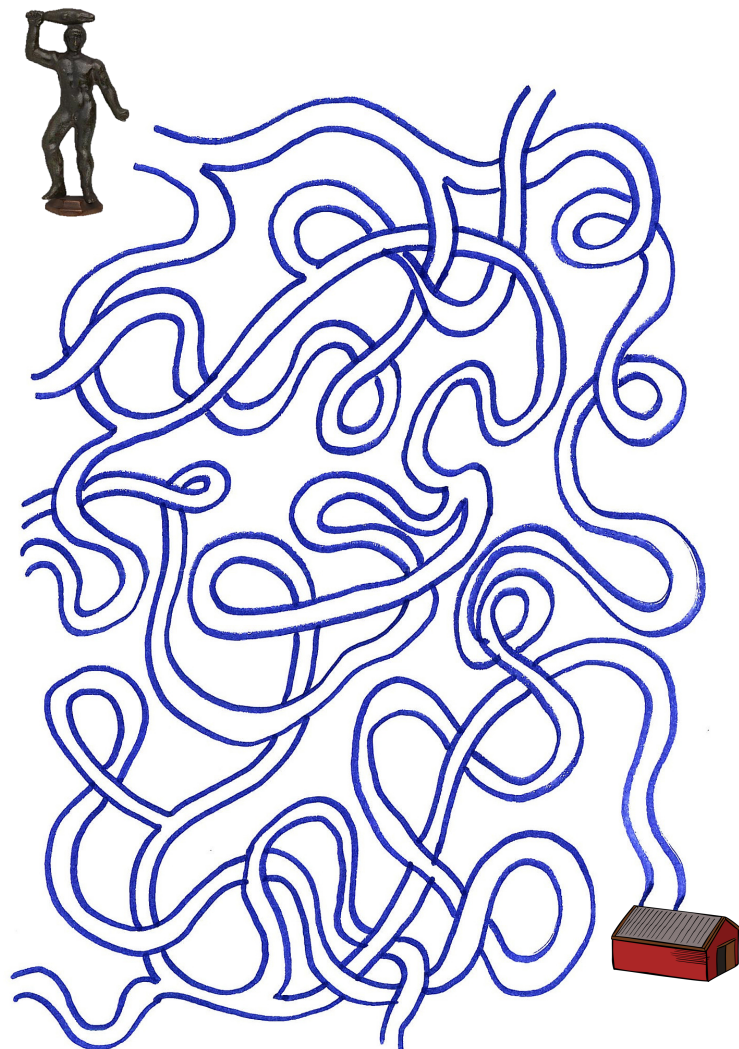
V. OCZYSZCZENIE STAJNI AUGIASZA

Kolejną pracą, jaką Eurysteusz wyznaczył Heraklesowi, było posprzątanie w jeden dzień stajni **króla Augiasza**. Kto musiał kiedyś posprzątać porozrzucone po całym pokoju zabawki, ten wie, że sprzątanie może być wyjątkowo ciężką pracą! A w stajniach Augiasza nie robiono porządku od wielu lat. Posprzątanie ich w jeden dzień było niemożliwe!

Herakles wymyślił jednak sprytne rozwiązanie: wykopał kanał, którym skierował wodę z pobliskiej rzeki do stajni i wszystkie nieczystości zostały zmyte.

Starożytni Grecy wierzyli, że każda rzeka ma swojego boga i całkiem możliwe, że bogowie rzek znajdujących się w okolicy stajni Augiasza sprzyjali Heraklesowi. Wizerunek boga rzeki znajduje się przed Tobą.

Twoim zadaniem w tym miejscu będzie "rozplątanie" rzek – spróbuj znaleźć drogę do stajni.

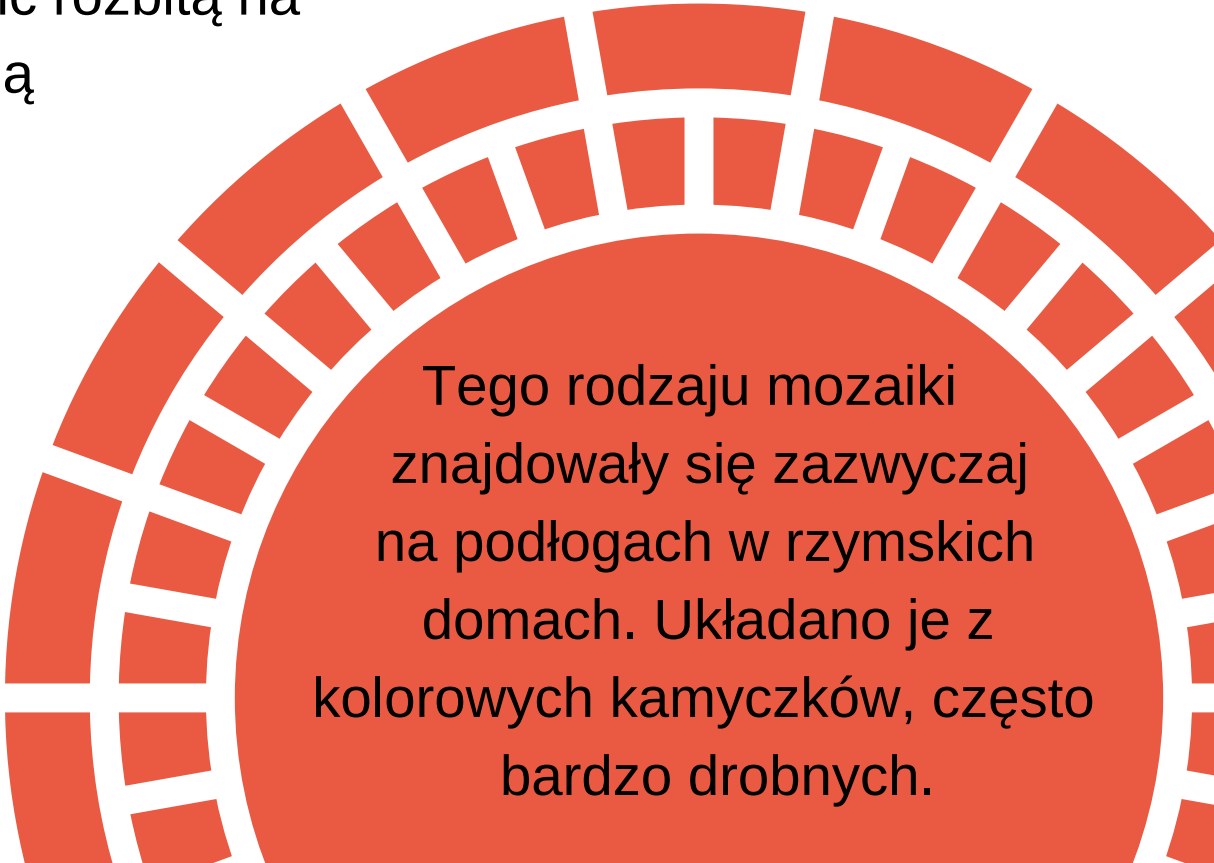


Czy wiesz, że do dziś na miejsce, w którym panuje wyjątkowy bałagan mówimy, że to "istna stajnia Augiasza"?

VII. SCHWYTANIE BYKA KRETEŃSKIEGO

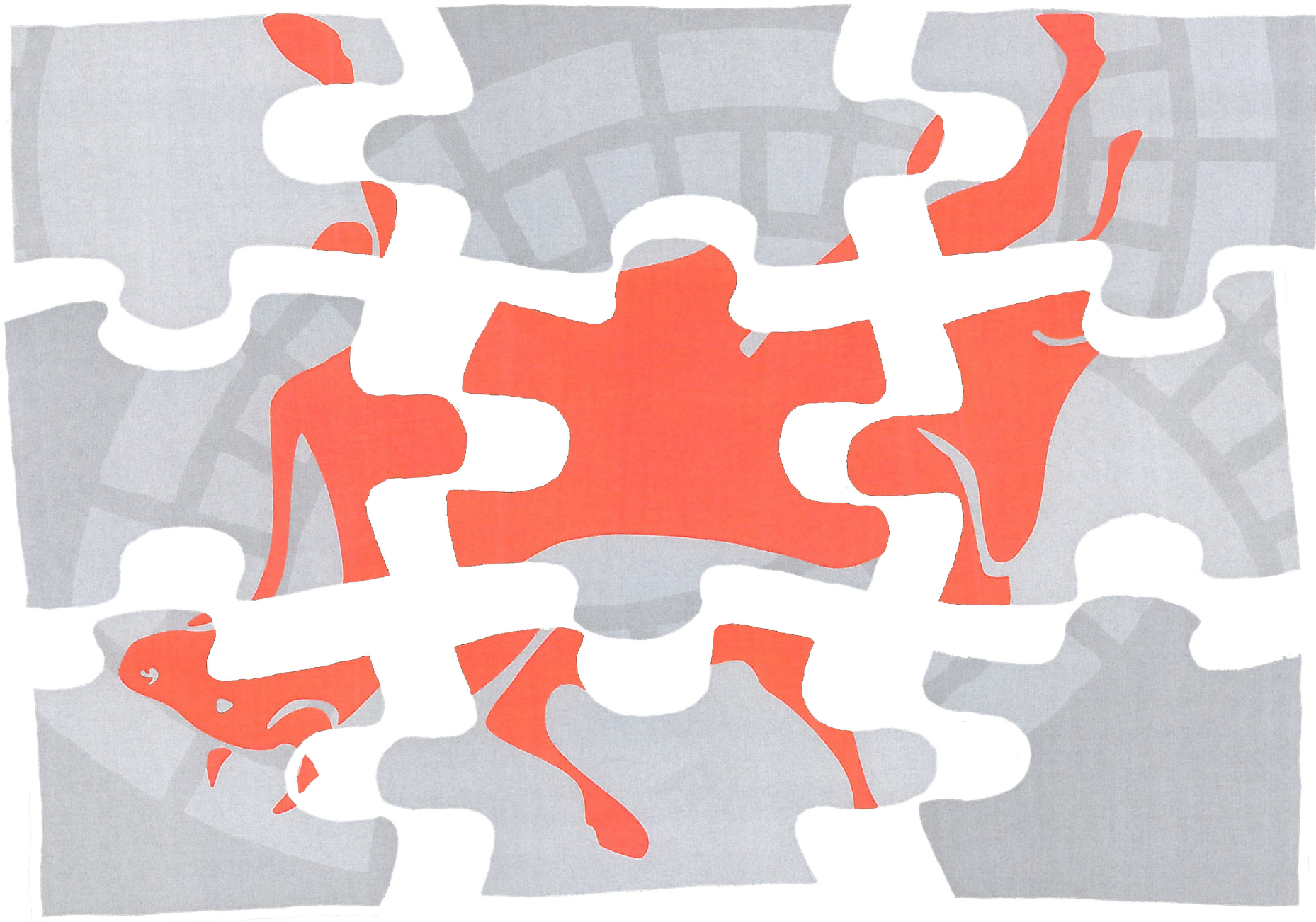
Przed Tobą znajduje się starożytna **mozaika** przedstawiająca jedną z prac Heraklesa – schwytanie **byka kreteńskiego**. Było to zadanie niezwykle trudne ponieważ zwierz był ogromny a z nozdrzy buchał mu ogień, ale i z tą pracą heros sobie poradził.

Teraz Ty musisz zmierzyć się ze swoim zadaniem. Spróbuj dopasować fragmenty układanki i naprawić rozbitą na kawałki mozaikę. Znajdziesz ją w załączniku.



Tego rodzaju mozaiki znajdowały się zazwyczaj na podłogach w rzymskich domach. Układano je z kolorowych kamyczków, często bardzo drobnych.

ZAŁĄCZNIK ✂



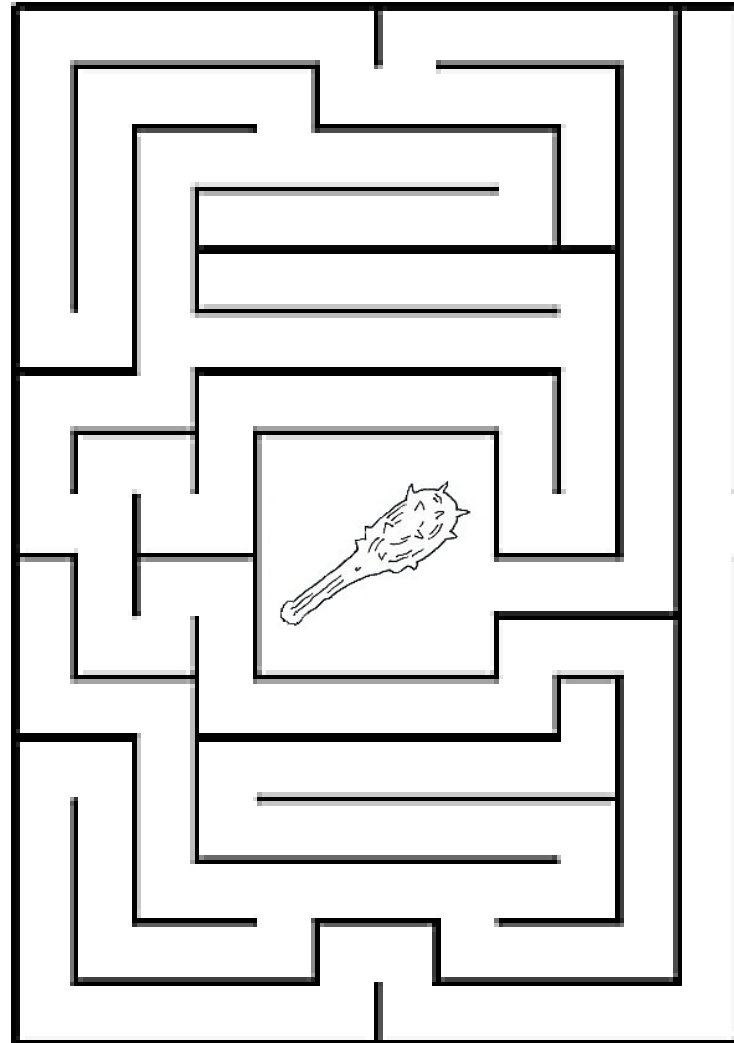
X. UPROWADZENIE TRZODY GERIONA



Kolejną pracą herosa było uprowadzenie **trzody Geriona**. Nie było to łatwe zadanie, ponieważ Gerion był **olbrzymem** o trzech zrosniętych głowach i potrójnym tułowi, a w dodatku pies strzegący jego bydła też nie był zwyczajny, tylko dwugłowy! Herakles pokonał maczugą straszego psa, a strzelając z łuku zabił Geriona. Nie było dla niego rzeczy niemożliwych!

Postać Heraklesa z uniesioną nad głowę maczugą możesz zobaczyć w gablocie przed Tobą.

Pomóż Heraklesowi odnaleźć jego maczugę. Bez niej nie będzie mógł pokonać psa Geriona oraz innych strasznych stworzeń, które spotka na swojej drodze.



II. ZABICIE HYDRY LERNEJSKIEJ

Kolejną z prac Heraklesa było zabicie **hydry** lernejskiej. Hydra była przerażającym stworem – miała **9 węzowych łbów** na dłuuuugich szyjach. Z jej kłów sączyła się trucizna, ale by zabić człowieka wystarczył już sam cuchnący oddech potwora. Herakles dzielnie obcinał głowy hydry mieczem i miażdżył je maczugą, jednak na miejsce każdej odciętej głowy wyrastały trzy kolejne! Dopiero dzięki przyłożeniu płonącej pochodni do ran hydry głowy przestały odrastać.

Czas na ostateczne starcie! Teraz Ty spróbuj pokonać przerażającą hydrę rozwiązując prosty quiz! Za każdą poprawną odpowiedź możesz skreślić jedną z głów potwora. W udzieleniu prawidłowych odpowiedzi pomoże Ci znajdująca się przed Tobą rzeźba przedstawiająca ojca Heraklesa.

- I Kto był tatą Heraklesa?
 - a. Hades
 - b. Zeus
 - c. Posejdon
- II Jakie było jego rzymskie imię?
 - a. Neptun
 - b. Pluton
 - c. Jowisz
- III Co było jego atrybutem i bronią?
 - a. Piorun
 - b. Trójząb
 - c. Cerber

