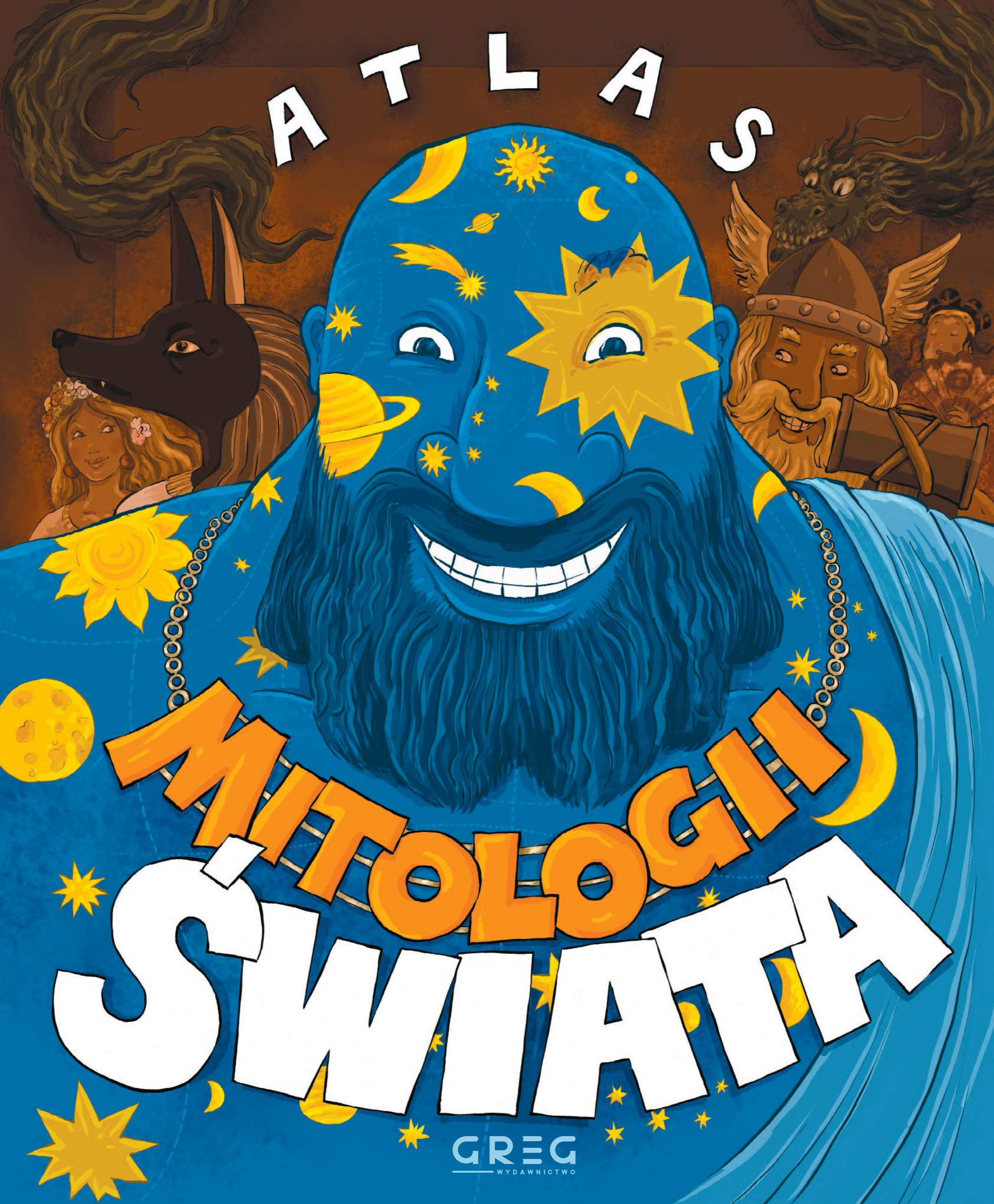


A T L A S



MITOLOGII
ŚWIATA

GREG
WYDAWNICTWO

MITOLOGIA AZTECKA

str. 73-83

MITOLOGIA GRECKA

str. 7-18

MAPA ŚWIATA

To mapa świata. Zaznaczyliśmy na niej obszary, gdzie dominowały wierzenia, które opisaliśmy w naszym Atlasie. Pamiętajcie, że to tylko wybrane mitologie. Istniało jeszcze wiele wierzeń i kultów, które również są warte odkrycia i poznania! Mamy nadzieję, że lektura „Atlasu mitologii świata dla dzieci” zainspiruje Was do poszukiwań mitów z innych części naszego globu! To może być fascynująca podróż w czasie i przestrzeni!

Polska

MITOLOGIA
NORDYCKA

str. 29–38

MITOLOGIA
SŁOWIAŃSKA

str. 19–28

MITOLOGIA
JAPONSKA

str. 50–60

MITOLOGIA
CHIŃSKA

str. 39–48

MITOLOGIA
EGIPSKA

str. 61–72



ATLAS MITOLOGII ŚWIATA DLA DZIECI

Opracowanie zbiorowe
pod redakcją
Agnieszki Antosiewicz

Autorzy:

Maria Zagnińska
Paulina Roszak-Niemirska
Konrad Stanilewicz
Alicja Karczmarska-Strzebońska
Alicja Karczmarska-Strzebońska
Urszula Kamińska
Maria Zagnińska

Ilustracje:

Mikołaj Kamler
Joanna Mosińska
Elżbieta Moyski
Beata Żurawska
Jadwiga Żelazny
Ola Maciejewska
Ola Krzanowska

Strony:

8–18
20–28
30–38
40–48
50–60
62–72
74–84

Korekta:

Agnieszka Antosiewicz, Karolina Rymut, Maria Zagnińska

ISBN: 978-83-7517-635-3

© Copyright by Wydawnictwo GREG® Sp. z o.o.

Wydawnictwo GREG®

ul. Klasztorna 2B
31-979 Kraków
tel. (12) 680 15 50
www.greg.pl

Księgarnia internetowa: www.greg.pl

Znak firmowy GREG® zastrzeżony w Urzędzie Patentowym RP.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana
lub przedrukowana bez pisemnej zgody Wydawnictwa GREG®.

Okładka, strony tytułowe:

Mikołaj Kamler

Layout i skład:

Pracownia Register



DROGIE DZIECI I RODZICE!

Czy jest ktoś, kto nie wie, jak wygląda pegaz albo syrena? Albo nie oglądał filmów o takich bohaterach, jak Herkules czy Thor? Bardzo wątpimy.

A czy zastanawialiście się kiedyś, skąd się wzięły te wszystkie stworzenia i postacie? Otóż pochodzą one z różnych mitologii.

A czym jest mitologia?

Mitologia to zbiór wierzeń religijnych dawnych ludów, mieszkańców danego kraju albo regionu. Inaczej mówiąc, mitologia to bardzo dawna religia, pochodząca często sprzed kilku tysięcy lat, której dziś już się nie wyznaje, ale pamiętamy o jej istnieniu. Znamy np. mitologię grecką, rzymską, egipską, japońską, słowiańską, nordycką i wiele innych.

Mitologie składają się z opowieści o bogach i bohaterach, są pełne przygód, dramatycznych wydarzeń, ciekawych lub groźnych postaci, potworów, fantastycznych stworzeń. Z tego powodu przez wieki były źródłem natchnienia np. dla malarzy, rzeźbiarzy i pisarzy, a dziś oprócz nich inspirować się nimi także twórcy gier komputerowych, rysownicy komiksów i reżyserzy filmowi. Wystarczy dobrze się rozejrzeć, a okaże się, że elementy różnych mitologii są wszędzie wokół nas!

Dołożyliśmy wszelkich starań, by opowieści o mitologiach były ciekawe i pokazały Wam w możliwie najpełniejszy sposób świat dawnych wierzeń – jak wyobrażano sobie świat, jak powstał ludzkie, dokąd udajemy się po śmierci. Na potrzeby tej książki zdecydowaliśmy się zastosować pewne uproszczenia, wybrać najbardziej znane historie, bohaterów, herosów i bogów. Mamy nadzieję, że nasz Atlas skłoni Was do głębszych poszukiwań wiedzy na temat mitologii, które opisaliśmy, oraz zachęci do zdobywania informacji o innych, równie ciekawych mitologiach świata.

Zatem zaczynamy! Zabieramy Was w fascynującą podróż przez świat najbardziej znanych mitologii. Trzymajcie się mocno – gwarantujemy mnóstwo arcyciekawych informacji i sporą dawkę humoru!

Wydawnictwo GREG

SPIS TREŚCI

MITOLOGIA GRECKA

Ilustracje: Mikołaj Kamler

- POWSTANIE ŚWIATA **8**
- ŚWIAT MITÓW GRECKICH **10**
- POSTACIE MITOLOGICZNE **12**
- NAJCIEKAWSZE HISTORIE MITOLOGICZNE **14**
- DWANAŚCIE PRAC HERAKLESA **16**
- PRZEDMIOTY **18**

MITOLOGIA NORDYCKA

Ilustracje: Elżbieta Moyski

- POWSTANIE ŚWIATA I CZŁOWIEKA **30**
- STWORZENIE ŚWIATA **31**
- STWORZENIE CZŁOWIEKA **31**
- MAPA ŚWIATA **32**
- POSTACIE MITOLOGICZNE **34**
- NAJCIEKAWSZE MITY **36**
- MAGICZNE PRZEDMIOTY **38**

MITOLOGIA JAPOŃSKA

Ilustracje: Jadwiga Żelazny

- STWORZENIE ŚWIATA **51**
- BOHATEROWIE MITÓW **54**
- MITY I OPOWIEŚCI **56**
- MAGICZNE PRZEDMIOTY **58**
- SHINTO I KAMI **60**

MITOLOGIA AZTECKA

Ilustracje: Ola Krzanowska

- POWSTANIE ŚWIATA I CZŁOWIEKA – RAZY PIĘĆ! **74**
- MAPA ŚWIATA **78**
- NAJWAŻNIEJSI BOGOWIE **80**
- ZAŁOŻENIE TENOCHTITLÁN **82**
- CO NAM ZOSTAŁO PO AZTEKACH? **83**

MITOLOGIA SŁOWIAŃSKA

Ilustracje: Joanna Mosińska

- POWSTANIE ŚWIATA **20**
- MAPA ŚWIATA **22**
- SŁOWIAŃSCY BOGOWIE **24**
- NAJCIEKAWSZE HISTORIE, WYDARZENIA, MITY **26**
- SŁOWIAŃSKIE ATRYBUTY **28**

MITOLOGIA CHIŃSKA

Ilustracje: Beata Żurawska

- POWSTANIE ŚWIATA **40**
- POWSTANIE CZŁOWIEKA **41**
- MAPA ŚWIATA **42**
- POSTACIE MITOLOGICZNE **44**
- NAJCIEKAWSZE MITY **46**
- MAGICZNE PRZEDMIOTY **48**

MITOLOGIA EGIPSKA

Ilustracje: Ola Maciejewska

- POWSTANIE ŚWIATA **62**
- STWORZENIE CZŁOWIEKA **63**
- MAPA ŚWIATA **65**
- NAJWAŻNIEJSI BOGOWIE **66**
- WĘDRÓWKA DUSZY W ZAŚWIATACH **68**
- NAJCIEKAWSZE MITY **71**
- PAMIĄTKI PO DAWNYCH CZASACH **72**



MITOLOGIA GRECKA

Mitologia grecka to wierzenia starożytnych Greków pochodzące sprzed kilku tysięcy lat i starsze. Wyjaśniały zjawiska przyrodnicze i tworzyły zasady postępowania dla ludzi. Wywarły ogromny wpływ na rozwój kultury europejskiej i do dziś są obecne w literaturze, rzeźbie, malarstwie, filmach czy grach komputerowych. Warto wiedzieć, że współcześnie istnieje religia oparta na mitologii greckiej!



POWSTANIE ŚWIATA

1 Greccy bogowie nie stworzyli Ziemi, lecz razem z nimi wytoniła się ona z Chaosu. Pierwszą parą bogów byli Uranos – Niebo i Gaja – Ziemia. Mieli dużo bardzo brzydkich i bardzo silnych dzieci – cyklopów, mających tylko jedno oko, i sturęczkich, którzy mieli po sto rąk. Mieli też ładniejsze dzieci – to byli tytani. Uranos nie był zadowolony z tych brzydkich, więc zamknął ich w Tartarze – wielkiej, czarnej dziurze bardzo głęboko pod ziemią.



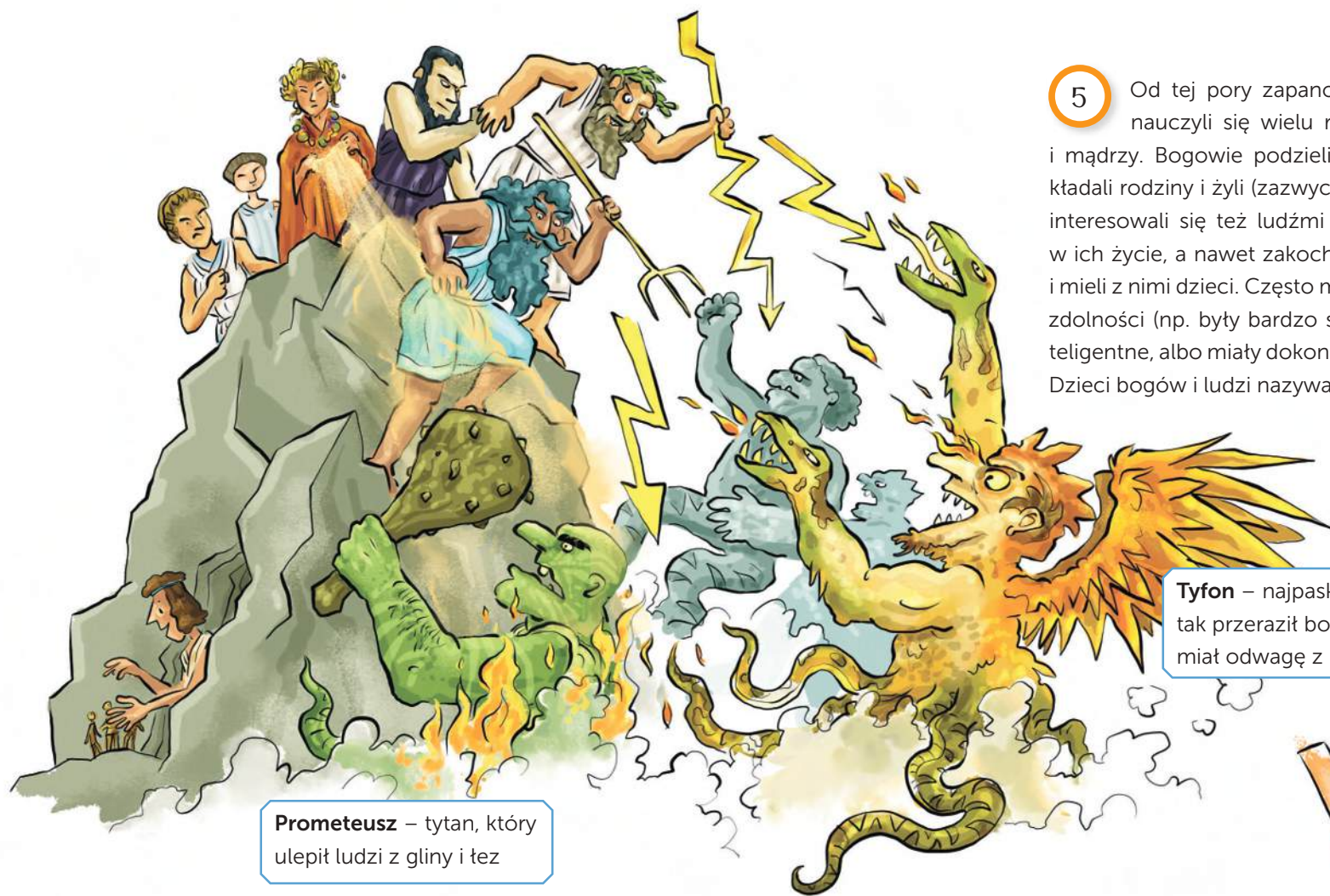
2 Gai się to nie spodobało, więc namówiła najmłodszego z tytanów, Kronosa, by zbuntował się przeciw ojcu.



3 Kronos zwyciężył ojca i objął rządy. Ożenił się z Reją. Jednak Uranos przepowiedział mu, że też straci władzę przez zbuntowanego syna, dlatego potykał swoje dzieci. To nie podobało się Rei, więc gdy urodziła szóste dziecko, podała Kronosowi kamień zawinięty w pieluchę, a małego Zeusa ukryła w grocie na wyspie, gdzie spokojnie dorastał, karmiony mlekiem kozy Amaltei.

Zeus dorósł i uwolnił swoje rodzeństwo, gdy Reja podała Kronosowi środek na wymioty. Po tym razem pokonali Kronosa i podzielili się władzą nad Ziemią.

Amaltea – koza, która wykarmiła Zeusa



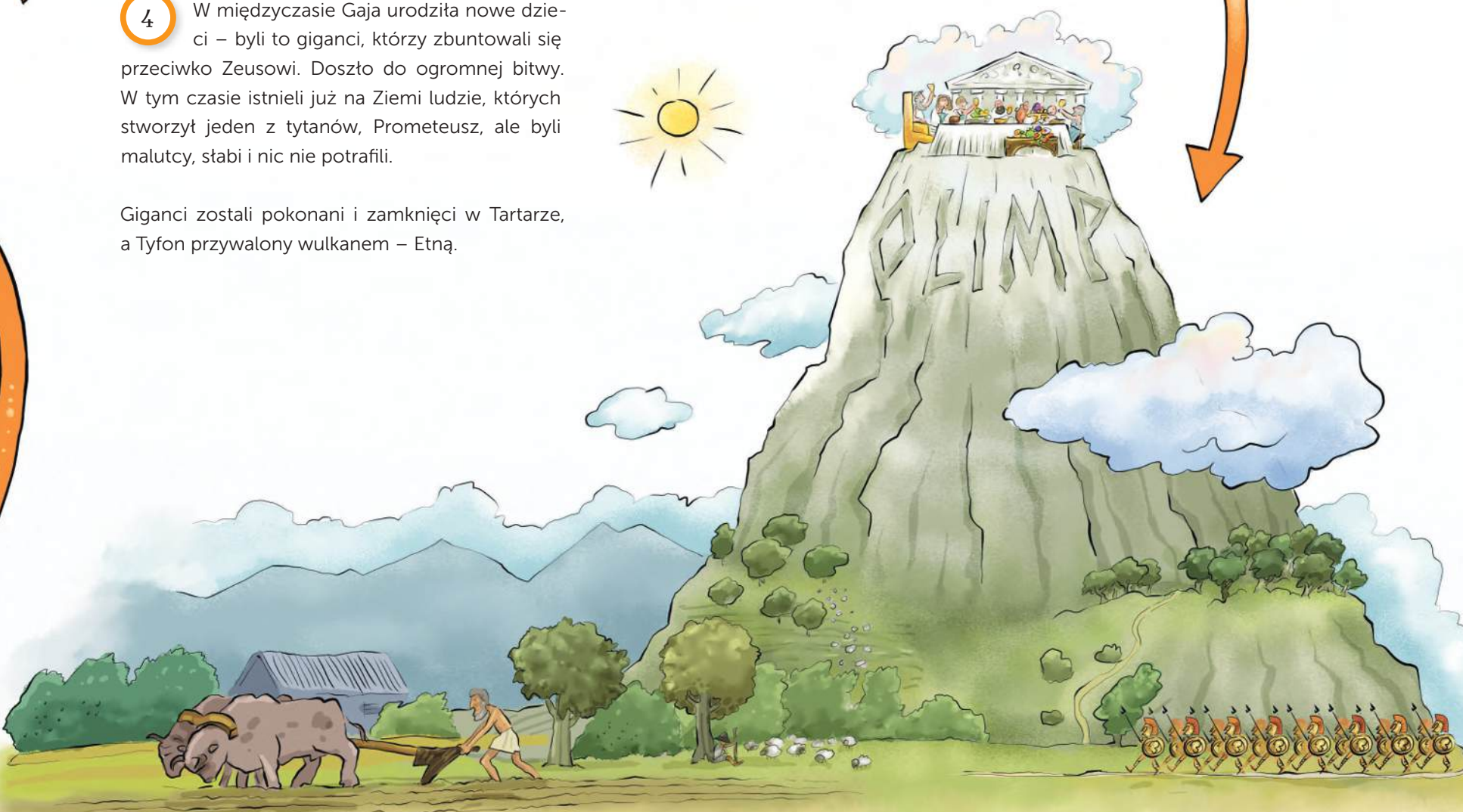
Prometeusz – tytan, który ulepił ludzi z gliny i też

5 Od tej pory zapanował spokój. Ludzie nauczyli się wielu rzeczy, stali się silni i mądrzy. Bogowie podzielili się władzą, zakładali rodziny i żyli (zazwyczaj...) w zgodzie. Zainteresowali się też ludźmi i często ingerowali w ich życie, a nawet zakochiwali się w ludziach i mieli z nimi dzieci. Często miały one nadludzkie zdolności (np. były bardzo silne albo bardzo inteligentne, albo miały dokonać wielkich czynów). Dzieci bogów i ludzi nazywamy herosami.

Tyfon – najpaskudniejszy syn Gai, tak przeraził bogów, że tylko Zeus miał odwagę z nim walczyć

4 W międzyczasie Gaja urodziła nowe dzieci – byli to giganci, którzy zbuntowali się przeciwko Zeusowi. Doszło do ogromnej bitwy. W tym czasie istnieli już na Ziemi ludzie, których stworzył jeden z tytanów, Prometeusz, ale byli malutcy, słabi i nic nie potrafili.

Giganci zostali pokonani i zamknięci w Tartarze, a Tyfon przywalony wulkanem – Etną.



PRZEDMIOTY

RÓG OBFITOŚCI

Początkowo był zwykłym rogiem na głowie kozy Amaltei, która karmiła mlekiem małego Zeusa. Pewnego dnia koza złamała róg, a wtedy bóg zaczarował go w taki sposób, że wypadło z niego wszystko, czego potrzebowała trzymająca go osoba. Dzisiaj jest on symbolem bogactwa i obfitości.



KADUCEUSZ

Tą trudną nazwą określa się laskę, którą postugiwał się Hermes. Miała ona magiczną moc – potrafiła godzić pokłóconych i kończyć spory. Oplatały ją dwa węże, które Hermes zobaczył pewnego dnia, gdy ze sobą walczyły; kiedy dotknął ich laską, natychmiast na nią wpetły i pozostały tam w najlepszej zgodzie.



PUSZKA PANDORY

Z tej niepozornej puszki wzięty się wszystkie nieszczęścia świata. Należała do Pandory, pierwszej kobiety na Ziemi, stworzonej przez bogów bynajmniej nie z sympatii dla ludzi. Tytan Epimeteusz ożenił się z nią i z ciekawości otworzył puszkę. Wyleciały z niej choroby, wojny, głód, nędza i całe zło, jakie można sobie wyobrazić. Jednak na dnie puszki była jeszcze Nadzieja i tę udało się zatrzymać, zanim uciekła. Na szczęście!

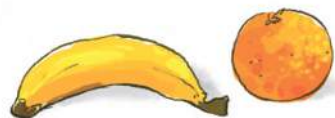


AMBROZJA I NEKTAR

Był to pokarm bogów, który jedzono na Olimpie. Zapewniał wieczną młodość i nieśmiertelność. Czym dokładnie był? Nie wiadomo. Szkoda, bo gdybyśmy wiedzieli, to można byłoby dalej z niego korzystać... Niestety. Obecnie określamy tymi słowami po prostu przepyszne potrawy, ale nikt jeszcze nie stał się nieśmiertelny od ich jedzenia.

JABŁKO NIEZGODY

Czy zwykłe jabłko może wywołać wojnę? Może. Jeśli napisze się na nim „dla najpiękniejszej” i rzuci na stół między trzy boginie. Właśnie od sporu o jabłko między Herą, Ateną i Afrodytą zaczęła się wojna trojańska. Ach, te kobiety...



MITOLOGIA SŁOWIAŃSKA

Mitologia słowiańska to wierzenia Słowian, czyli przodków m.in. Polaków, Czechów, Słowaków, Rosjan i innych narodów zamieszkujących środkową i wschodnią Europę. Bardzo niewiele o niej wiemy, ponieważ nie zachowały się żadne źródła pisane, ale jej elementy przetrwały do dziś w różnych zwyczajach i tradycjach.



Stowianie swój świat dzielił na trzy części – niebo, ziemię oraz podziemia. Symbolem tego podziatu było kosmiczne Drzewo Życia, ogromny dąb, który stał pośrodku świata. Gdy Stowianie się rozdzielili, mieszkali w Jawii, czyli na ziemi. Kiedy umierali, trafiali w zaświaty – najpierw do Nawii, a później do Prawii.

MAPA ŚWIATA

Prawia

Znajduje się na wysokości korony Drzewa Życia. Nazywa się ją też Wyrajem, czyli miejscem, gdzie ptaki odlatują na zimę. Dla Stowian ludzkie dusze miały postaci ptaków – dlatego wierzyli, że chcą one później wrócić do Prawii.

Świętowit – najwyższy z bogów

Dusze ludzkie jako ptaki

Stąd przylatują na ziemię bociany, które przynoszą dzieci!

Kur – zapieje na koniec świata

Swaróg – władca Prawii, bóg ognia i kowalstwa

Perun – władca Jawii, bóg piorunów

Jawia

Była pierwszym etapem wędrówki człowieka i łączyła dwie pozostałe krainy. Żyją tu ludzie – rodzą się, pracują i umierają.

Rod i trzy rodzanice –
opiekunowie ludzkiego losu

Mokosz – bogini ziemi

Jaryto – bóg wiosny

Błąkające się dusze – czasem
zmarli, którzy żyli nieuczciwie,
powracali z Nawii na ziemię, by
odkupić swoje winy

Marzanna – bogini zimy,
śmierci i odrodzenia

Rzeka oczyszczenia – po jej
przekroczeniu nie ma już odwrotu

Nawia

To podziemna kraina zmarłych – mieści się w ko-
rzeniach kosmicznego drzewa. Tutaj cztowiek trafia
po śmierci. By się do niej dostać, trzeba podróżować
40 dni i przejść przez rzekę, która oczyszcza duszę
z ziemskich trudów.

Weles – władca Nawii, bóg sztuki,
rzemiosła i bogactwa

Żmij – strzeże wejścia do Nawii

Słowiańskie mity

Mitologia Słowian jest bardzo tajemnicza. Do dzisiaj nie zachowały się żadne zapisy ich wierzeń. Historie można zgadywać na podstawie ocalonych symboli i rytuałów lub porównując późniejsze kroniki. Wszystkie mają bardzo dużo różnych wersji. To tak jakby układać puzzle, w których ciągle brakuje wielu kawałków!

NAJCIEKAWSZE HISTORIE, WYDARZENIA, MITY

Mit o stworzeniu człowieka

Pewnego dnia, kiedy spocony Swaróg brat kąpiel w niebiańskiej łaźni, postanowił wytrzeć się wiechciem słomy. Gdy skończył, rzucił wiązkę na ziemię. Zobaczył to Weles i obaj bogowie zaczęli kłócić się o to, kto powinien powołać do życia ludzi. Na szczęście udało im się pogodzić – Swaróg tchnął duszę w słomiany wiecheć, z którego Weles stworzył człowieka. Bogowie pracowali wspólnie, więc od tamtej pory po śmierci ciało ludzkie wracało do podziemnej krainy Welesa, a dusza do niebiańskiej siedziby Swaroga.

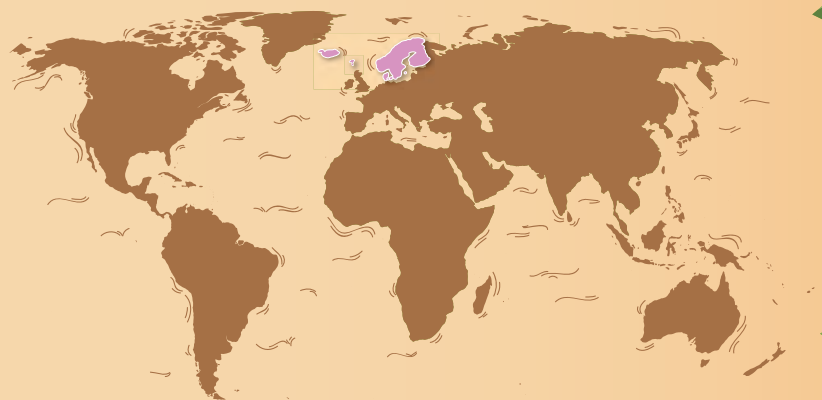
26

Dlaczego zmieniają się pory roku?

Sity dobra i zła od zawsze ścierały się ze sobą na różnych polach. Tak było też z przyrodą. Sprawcą nieporządku był straszny potwór – żmij, który zabierał wodę i nie pozwalał życiu się rozwijać. Miał sposoby na zatrzymywanie rzek: powodował suszę lub skuwał nurt lodem. Zdarzało mu się też porwać kobiety lub bydło. Na szczęście w obronie ludzi stawał Perun – raził piorunem żmija, a ten oddawał wszystko, co wcześniej zabrał. Niestety, za jakiś czas potwór wracał i wszystko rozpoczynało się od nowa. Dlatego do dziś jesienią i zimą życie przez chciwego żmija zamiera, a po pierwszej wiosennej burzy z piorunami zaczyna się odradzać.

MITOLOGIA NORDYCKA

Mitologia nordycka to wierzenia dawnych mieszkańców Szwecji, Danii, Finlandii, Norwegii i Islandii. Stanowiła m.in. religię wikingów. Jest to mitologia dobrze znana i do dziś chętnie wykorzystywana w kulturze, sztuce, filmie, grach komputerowych itp.



POSTACIE MITOLOGICZNE

ODYN

Najważniejszy bóg. Opiekował się wiedzą, wojną, poezją i magią. Ofiarował oko w zamian za bezgraniczną mądrość. Posiadał Sleipnira, ośmionogiego, niewiarygodnie szybkiego konia. Często podróżował po świecie przebrany za żebraka. Choć najpotężniejszy, podobnie do wszystkich innych, zginie w czasie Ragnaröku, czyli końca świata.



THOR

Syn Odyna. Choć to jego ojciec stworzył ludzi, to Thor był ich największym przyjacielem – zresztą z wzajemnością. Był niezwykle mocarny i z łatwością pokonywał przeciwników. Posiadał magiczny pas, czyniący go dwukrotnie silniejszym. Walczył za pomocą swojego nadzwyczajnego młota Mjollnira i podróżował rydwanem, który ciągnęły kozły.

LOKI

Jeżeli jakiś inny bóg ma kłopoty, to na pewno Loki maczał w tym palce. Był wyjątkowo sprytny i chytry. Gdy ktoś go przytapał na oszustwie, Loki mógł uciec dzięki swoim latającym butom. Pochodził z gatunku olbrzymów i potrafił zmienić się w dowolne zwierzę. Symbolizował ogień i oszustwo. To on u kresu dziejów doprowadzi do Ragnaröku.



FREJA I FREJR

Bliźniaki pochodzące z boskiego rodu Wanów. Frejr opiekował się kwitnącymi roślinami, pokojem i urodzajem, Freja zaś odpowiadała za miłość, płodność i magię. Miała wspaniałą pałac w Folkvang, który nazywał się Sessrumnir. Rydwanem Frei powoziły małe, skrzydlate, białe koty. Frejr posiadał zaś statek Skidblandir oraz złotego dzika. Oboje zajmowali się dostatkiem i rodzinami wikingów.

HEL

Władczyni zaświatów, czyli krainy Hel. To tam trafiali wszyscy ci, którzy nie umarli w czasie bitwy. Hel to córka Lokiego. Wygląd Hel był przerażający – połowa jej ciała była koloru zgnitego granatu. Nigdy nie była zbyt przychylna innym bogom. Jak wtedy, gdy odmówiła przywrócenia życia Baldurowi. W czasie Ragnaröku stanie po stronie swojego ojca.



JORMUNGAND I FENRIR

Rodzice często uważają, że ich dzieci są najpiękniejsze i najmądrzejsze. Loki zapewne zmieniłby temat, gdyby ktoś zapytał go, co sądzi o swoich dzieciach. Bóg ten bowiem jest ojcem Fenrira, gigantycznego wilka, oraz Jormunganda, przerażającego węża, który otacza Midgard. Fenrir jest tak wielki, że gdy otwiera swoją paszczę, sięga ona od ziemi aż do nieba. Obaj jednak nikomu nie zagrażają. Wilka udało się związać i uwięzić, a węża pilnuje Thor. Jednak w czasie Ragnaröku Fenrir wyzwoli się i pożre Odyna, a Jormungand zabije Thora.

OLBRZYMY

Olbrzymy to przeciwnicy bogów i ludzi, często wchodzili w konflikty z jednymi i drugimi. Istnieli lodowe olbrzymy z krainy Niflheim, zwykłe z Jotunheim i płonące, które można było spotkać w Muspelheimie. Powstały wcześniej niż ludzie – niektóre z nich pamiętają jeszcze istnienie Ymira.



WALKIRIE

Walkirie to boginie, córki Odyna, było ich dziewiętnaście. To wspaniałe żołnierki, które kochają wojnę i wojowników. Często obserwowały bitwy, siedząc na swoich skrzydlatych koniach. Zlatywały z nieba, by zabierać umierających wojowników prosto do Walhalli, by polegali żołnierze mogli ucztować u boku Odyna. Imiona Walkirii opisują ich osobowości – wśród nich znajdowały się takie kobiety jak „Gniewna” czy „Wyjąca”. Musiały więc być raczej mało towarzyskie.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

RYDWAN THORA

Thor poruszał się po niebie w swoim rydwanie, który ciągnęły dwa wielkie kozły – Tanngnisir (ten, który zgrzyta zębami) i Tanngnjóstr (ten, który miażdży zębami). Jeśli bóg piorunów akurat zgłodził, mógł przystanąć, rozpaścić ognisko i zjeść któregoś kozła. Bez obaw – następnego dnia kozły się odradzały.



PŁASZCZ I NASZYJNIK FREI

Freja również posiadała przedmioty, których zazdrościli jej wszyscy bogowie. Nosila naszyjnik, Brisingamen, podarowany jej przez Brisingów. Gdy miała go na sobie, każdy od razu się w niej zakochawał. Jeśli Freja akurat nie była zainteresowana zalotami zauroczonych nią osób, mogła w każdej chwili odlecieć na swoim płaszczu z sokolich piór.



SKIDBLANDIR ORAZ NAGELFAR

Wikingowie byli wojownikami i podróżnikami. Łupili i grabili najdalsze zakątki świata. Często odkrywali nowe lądy i poruszali się drogą wodną. Nic dziwnego, że w ich mitologii ważną rolę odgrywają statki. Pierwszy z nich to Skidbladir, wykuty ze złota. Należał do Frejry, który potrafił go złożyć tak bardzo, że mieścił się w kieszeni. Drugi statek to Nagelfar. Straszliwy okręt zrobiony przez Lokiego z paznokci trupów. Gdy przyplynie do Asgardu, nadejdzie koniec świata.



MJOLLNIR

Wśród przeciwników Thora nic nie budziło tak wielkiego niepokoju jak potężny młot, Mjollnir. Miał co prawda nietypowo krótką rękojeść, ale posiadał ogromne zalety – zawsze trafiał do celu, wracał do ręki właściciela, a jego moc była nieograniczona. Nawet bóg piorunów z trudem nad nim panował – musiał do tego nosić specjalne, żelazne rękawice.



GLEIPNIR

Gdy bogowie zorientowali się, jak niebezpieczny jest Fenrir, postanowili go uwięzić. Jednak wilk był zbyt potężny, rozrywał każdy tańcuch i każde więzy. Dopiero gdy bogowie zwrócili się do kartów, otrzymali coś, co nareszcie zatrzymało Fenrira. Karty dostarczyły Gleipnir, cieniutki sznurek zrobiony z szelestu kocich łap, korzeni skał, kobiecej brody, ścięgna niedźwiedzia, rybiego oddechu i ptasiej śliny. Pozornie niewiarygodnie delikatna siatka do dziś sprawia, że Fenrir nie może się ruszyć.

MITOLOGIA CHIŃSKA

Mitologia chińska to wierzenia starożytnych Chińczyków, które współcześnie zostały zastąpione takimi wyznaniem jak buddyzm czy konfucjanizm. Są jednak wciąż doskonale znane w Chinach, ponieważ pozostały ich zapisane wersje, a także wiele związanych z nimi budowli i innych obiektów sztuki.



NAJCIEKAWSZE MITY

DZIESIĘĆ SŁOŃC

U zarania dziejów bogini Xihe urodziła dziesięć słońc – czyli dokładnie tyle, ile dni liczył chiński tydzień. Gdy kończyła się noc, jedno słońce myło się w niebiańskim stawie Xian i rozpoczynało wspinaczkę na wierzchołek Morwy Wspierającej, rosnącej na wschodzie. Stamtąd wędrowało po niebie. W tym czasie jego słoneczni bracia odpoczywali w konarach drzewa.

Pewnego dnia wydarzyła się katastrofa. Na niebie pojawiło się nie jedno, lecz dziesięć słońc równocześnie! Zapanował niewyobrażalny upał. Żar lał się z nieba, płonęły lasy i łąki, wysychały rzeki, a susza zniszczyła plony. Ludziom zajrzało w oczy głód. Jakby mało było nieszczęść, kraj zaczęło nękać dziesięć strasznych potworów.

Zmartwiony cesarz Yao poprosił o pomoc niebiańskiego tucznika Yi. Dzielny Yi pokonał bestie, a potem zestrzelił z nieba dziewięć słońc. Zostało tylko jedno, które do dziś grzeje i oświetla Ziemię.

Tak oto Yi uratował świat. Niestety wiele lat później zginął z ręki swego ucznia, który nie mógł znieść, że Yi jest lepszym tucznikiem.

NIEBIAŃSKA TKACZKA I PASTERZ

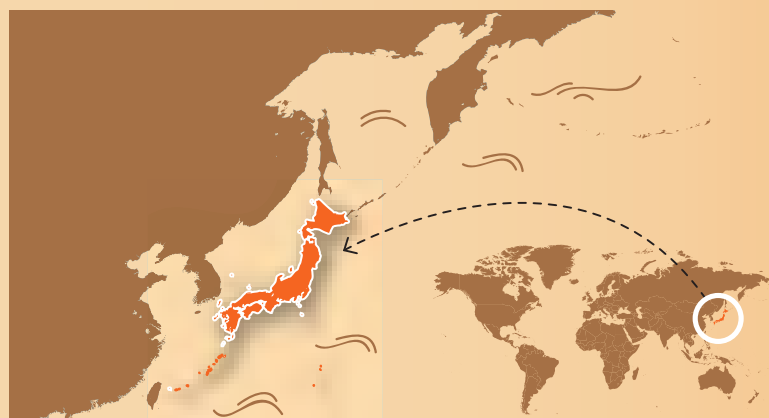
Usiany gwiazdami biały pas na nocnym niebie to nasza galaktyka, Droga Mleczna. Chińczycy nazywali ją Niebiańską Rzeką.

Dawno temu po niebiańskiej stronie rzeki, w świecie bogów, mieszkała piękna Zhi Nu, córka władcy niebios. Każdego dnia tkła z jedwabiu delikatne chmury o niezwykłych kształtach. Po drugiej stronie rzeki, na Ziemi, żył młody, ubogi pasterz wołów imieniem Niu-lang. Pewnego dnia zobaczył tkaczkę kąpiącą się w Niebiańskiej Rzece. Zakochał się w dziewczynie, a ona odwzajemniła jego miłość. Wkrótce wzięli ślub i przez kilka lat żyli razem na Ziemi, w tajemnicy przed boskimi rodzicami dziewczyny.

Lecz Zhi Nu zaniedbała obowiązki tkaczki i bóg niebios zauważył brak obrotów. Wkrótce poznał prawdę. Za karę rozdzielił zakochanych i Zhi Nu musiała wrócić sama do nieba. Od tamtej pory małżonkowie patrzą na siebie z dwóch brzegów nieprzebytej Niebiańskiej Rzeki. Spotykają się tylko raz w roku, siódmego dnia siódmego miesiąca księżycowego, gdy zasmucone ich losem sroki układają ze swych grzbietów niezwykle ptasi most. Tego dnia Chińczycy obchodzą swoje święto zakochanych, zwane Dniem Podwójnej Siódemki.

MITOLOGIA JAPONSKA

Mitologia japońska jest specyficzną mitologią, gdyż wiele jej elementów jest częścią współczesnej religii, zwanej shinto. Wyznaje ją ponad połowa Japończyków, wywodzi się z niej także wiele obrzędów, świąt i zwyczajów praktykowanych w Japonii do dziś.



1

2

3

8

7

6



STWORZENIE ŚWIATA



3

4

5

SHINTO I KAMI

Mieszkańcy Japonii stworzyli własną religię, zwaną shinto (wymawiaj: szinto), czyli drogą bogów. Wierzyli, że na świecie żyją miliony kami – bogów, bóstw i duchów, niebiańskich lub ziemskich. Kami było tym, co zachwycało, przerażało, miało dziwny kształt albo niezwykłą moc: ludzie, rośliny, zwierzęta, pioruny, rzeki, góry, kamienie, trzęsienia ziemi, powódzie, fale... Oprócz wspólnych bogów każda wioska, a nawet każdy człowiek mogą mieć własne kami, na przykład opiekuńcze duchy zmarłych bliskich. Kami mogą pojawiać się w tym samym czasie w różnych miejscach i postaciach. Są złe lub dobre, lecz i dobre czasem wpadają w gniew. By je udobruchać i prosić o opiekę, ludzie składają im ofiary, najczęściej ryż oraz żowy alkohol – sake. Shinto jest żywą współcześnie religią, którą wyznaje większość Japończyków.

TRZY KRAINY ŚWIATA

Starożytni Japończycy uważali, że świat składa się z trzech krain. Wysoko nad nimi rozpościerała się Takamagahara – Wysoka Równina Niebios, zamieszkała przez niebiańskie bóstwa i dusze zmarłych cesarzy Japonii. Stał tam pałac bogini słońca Amaterasu, która władała krainą.

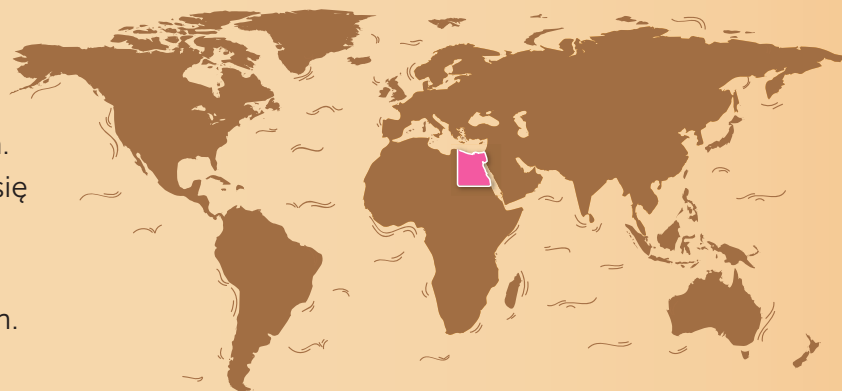
Pływający Most Niebios, przypominający tęczę, łączył krainę bogów z Ashihara no Nakatsukuni (wymawiaj: Aszihara...), czyli Środkową Krainą Szuwarów. To właśnie ziemia. Dla Japończyków były to po prostu ich wyspy, dawniej podmokłe i porośnięte trzcina. Zamieszkiwali je ludzie, ziemskie kami, duchy przodków oraz groźne potwory yōkai (wymawiaj: jookaj). Jedne z yōkai, okrutne i chytne diabły oni z trzema oczami, polowały na dusze złych ludzi, przynosiły nieszczęścia i choroby. Kappy, przypominające pokryte tuską skrzydlate mały, uwielbiały ogórki oraz krew, którą wysysały przez pupę ofiary. By ochronić się przed yōkai, Japończycy składali im dary albo nosili amulety.

Na wyspie Honsiu wznosi się święta góra Fuji (wymawiaj: Fudzi), zamieszkiwana przez bóstwa. To mierzący 3776 metrów wulkan, którego wierzchołek pokryty jest śniegiem. Zgodnie z tradycją każdy Japończyk powinien choć raz wejść na ten szczyt.

Dolną krainą była pełna kurzu i brudu Yomi-no-kuni (wymawiaj: Jomi...), podziemna, skalna Kraina Ciemności. Czasem nazywano ją Krainą Korzeni. Trafiali do niej wszyscy zmarli, ale nie przypominała ona piekła i nie cierpią tam za złe uczynki popełnione za życia. Po długim oczyszczeniu i oddzieleniu się od ciała dusze zmarłych wracały na ziemię jako kami opiekujące się bliskimi.

MITOLOGIA EGIPSKA

Jest to bardzo stara mitologia, która wywarła duży wpływ na kształt mitologii greckiej. Była niezwykle bogata i wielokrotnie się zmieniała. Wiemy o niej bardzo dużo, ponieważ zachowała się ogromna liczba zapisanych wersji mitów oraz obiektów w sztuce. Obecnie jest popularnym źródłem motywów w filmach, książkach czy grach.



WĘDRÓWKA DUSZY W ZAŚWIATACH

I. ŚMIERĆ

Zdaniem starożytnych Egipcjan śmierć nie była kresem życia. Kończyła tylko jego ziemski etap. Dlatego bliscy przygotowywali zmarłego do podróży w zaświaty. Czynnościami tym towarzyszyło optakiwanie i dźwięk żałobnych pieśni.

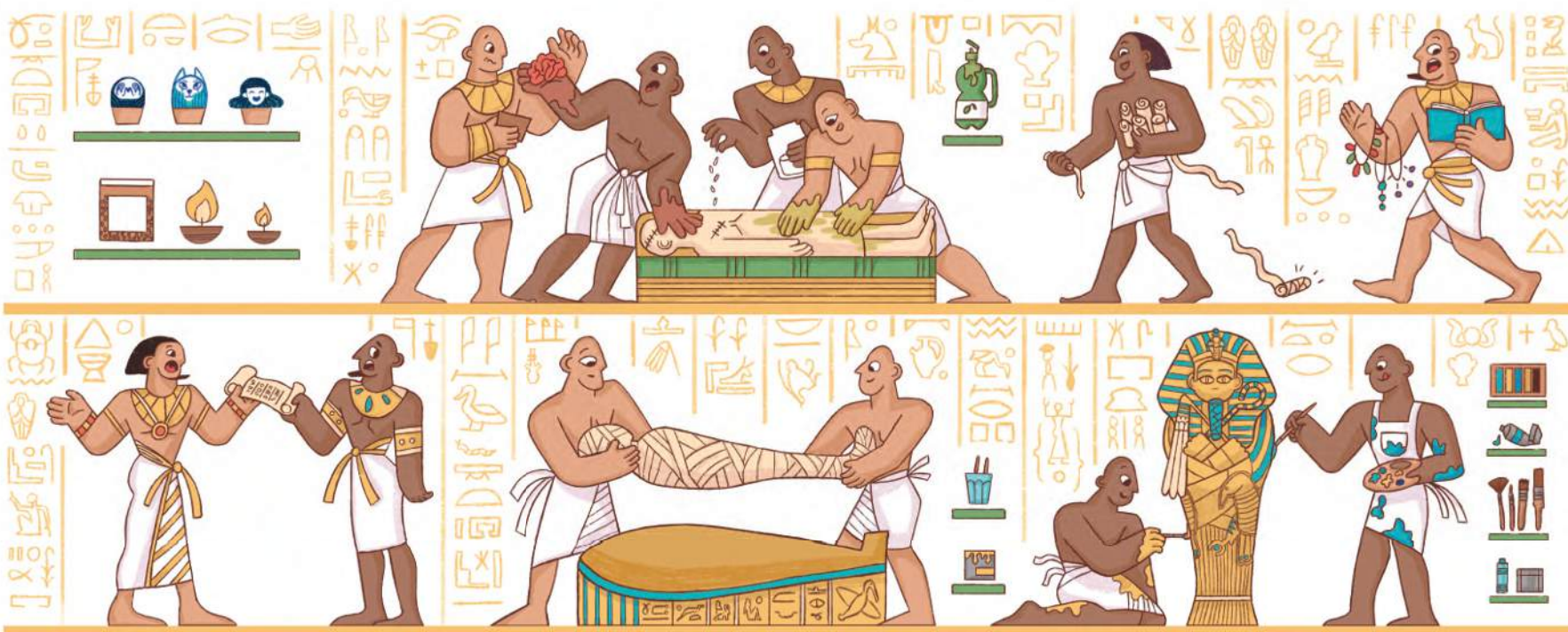


68

II. BALSAMOWANIE

Dla Egipcjan najważniejsze było zabezpieczenie ciała tak, by dusza mogła nawet po setkach lat do niego wrócić. W tym celu należało ciało zabalsamować. Robił to balsamista z pomocnikami. Ich praca trwała nawet siedemdziesiąt dni. Ciało opróżniano z wnętrzości, obkładano solą, zalewano żywicą, nacierano oliwą, woskiem, wonnościami,

a na końcu bandażowano. Między bandaże wkładano amulety, mające chronić przed złem czyhającym w zaświatach. Podczas pracy modlono się, czytając magiczne formuły ze świętych ksiąg. Powstałą mumię wkładano do drewnianego sarkofagu (trumny). Na wieku sarkofagu przedstawiano zmarłego jako Ozyrysa.



III. POGRZEB

Po przygotowaniu ciała wyprawiano pogrzeb. Do grobu wkładano wszystko, co mogłoby się przydać w zaświatach. Zmarłego zaopatrywano więc w żywność, napoje, ubrania, kosmetyki, broń i wiele innych przedmiotów. Uczestniczący w orszaku kapłan niósł księgi z magicznymi zaklęciami, które miały pomóc w przebyciu drogi do raj, nazywanego przez Egipcjan Polami Trzciny. W kaplicy na cmentarzu odmawiano ostatnie modlitwy, po czym sarkofag przenoszono do grobowca. Po jego zamknięciu dusza zmarłego ruszała w samotną drogę do wiecznego życia.



IV. SAMOTNA WĘDRÓWKA

Na początku dusza miała do przejścia cztery bramki z pułapkami. Ścigały ją demony, dusiła się z braku powietrza, chciano ją oszukać i odebrać jej siły. Pomagały magiczne zaklęcia, amulety i modlitwy do bóstw. Gdy szczęśliwie udawało się pokonać ten etap wędrówki, zmarły spotykał na swej drodze dwa jeszcze straszniejsze demony. Po ich pokonaniu za pomocą formuł ze świętej księgi dusza docierała do Krętej Rzeki.

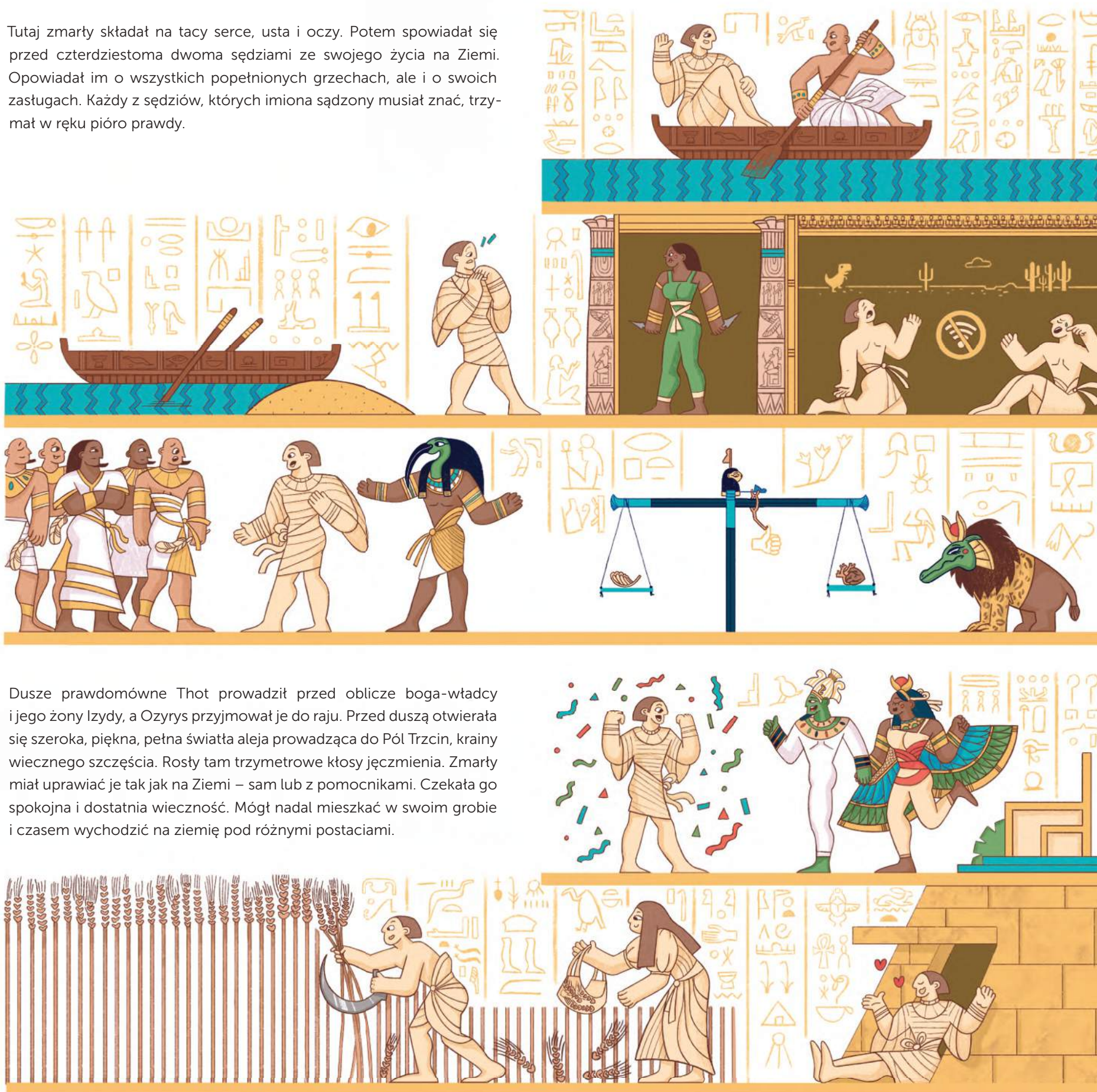


V. SĄD OSTATECZNY NA WYSPIE OGNIA

Na wodach Krętej Rzeki leżała Wyspa Ognia. Przez rwący nurt dusza przepływała się z przewoźnikiem, na pokładzie jego barki. Jeśli znata jego imię, nazwę rzeki i budowę łodzi, docierała na wyspę. Tam stał pałac Ozyrysa, władcy Królestwa Umarłych, gdzie odbywał się Sąd Ostateczny. Duszę zmarłego witała w drzwiach bogini z nożami w rękach i ostrzegała przed kłamstwem. Przewodnik przeprowadzał ją przez lochy, w których cierpieli potępieni, do Sali Obu Prawd, miejsca sądu.

Tutaj zmarły składał na tacy serce, usta i oczy. Potem spowiadał się przed czterdziestoma dwoma sędziami ze swojego życia na Ziemi. Opowiadał im o wszystkich popełnionych grzechach, ale i o swoich zasługach. Każdy z sędziów, których imiona sądzony musiał znać, trzymał w ręku pióro prawdy.

Potem bóg Thot prowadził zmarłego do wagi prawdy. Na jednej szali kładziono serce, a na drugiej pióro prawdy. Jeśli waga została w równowadze, znaczyło to, że dusza nie kłamała. Jednak jeśli serce przeważało pióro, dowodziło to, że zmarły czynił na Ziemi co innego, niż zeznał. Taka dusza skazana była na potępienie. Siedząca w kącie sali Ammit łapała ją i rozszarpały ją na strzępy.



Dusze prawdomówne Thot prowadził przed oblicze boga-władcy i jego żony Izidy, a Ozyrys przyjmował je do raju. Przed duszą otwierała się szeroka, piękna, pełna światła aleja prowadząca do Pól Trzciny, krainy wiecznego szczęścia. Rosty tam trzymetrowe kłosa jęczmienia. Zmarły miał uprawiać je tak jak na Ziemi – sam lub z pomocnikami. Czekala go spokojna i dostatnia wieczność. Mógł nadal mieszkać w swoim grobie i czasem wychodzić na ziemię pod różnymi postaciami.

MITOLOGIA AZTECKA

Po czym można poznać mitologię aztecką?
Po nazwach, od których język płacze się w supet!

Aztekowie to Indianie, którzy zamieszkiwali tereny dzisiejszego Meksyku i Ameryki Środkowej przed przybyciem tam Hiszpanów. Mieli bardzo rozbudowaną kulturę i religię, ale ich cywilizacja nie przetrwała zderzenia z Europejczykami. Być może i dobrze, ponieważ była wyjątkowo okrutna i krwiożercza.



NAJWAŻNIEJSI BOGOWIE

TEZCATLIPOCA

[WYMAWIAJ: TESKATLIPOKA]

Najstarszy syn Ometeotla, bóg zła, zemsty, grzechu, nocy i ciemności, wynalazca ognia, przewodnik czarnoksiężników i magów. Mądry, ale chytry i podstępny. Występował w dwóch postaciach – jako bóg czarny oraz czerwony (a niektórzy twierdzili, że w czterech, i wówczas opiekował się czterema stronami świata). Widział wszystko, umiał przewidywać przyszłość dzięki magicznemu zwierciadłu. Razem z Quetzalcoatlem stworzył świat, a w walce z potworem stracił nawet stopę. Nie przepadał za swoimi braćmi, szczególnie zaś uwziął się na Quetzalcoatla, któremu ciągle dokuczał i starał się niszczyć wszystko, co ten zrobił. Z tego powodu niespecjalnie lubił też ludzi (darzył sympatią jedynie wojowników), którzy z jednej strony się go bali, bo był mściwy i pamiętliwy, ale z drugiej ogromnie go szanowali i modlili się do niego, gdyż znał przeznaczenie i mógł na nie wpływać. Jego symbolem był jaguar, którego postać czasem przyjmował. Corocznie składano mu ofiarę z najpiękniejszego jeńca wojennego.



QUETZALCOATL

[WYMAWIAJ: KETSALKOATL]

Średni syn Ometeotla, jeden z najważniejszych bogów, stwórca człowieka i współtwórca świata. Wyglądał jak wąż porośnięty piórami kwezała, niezmiernie pięknego i kolorowego ptaka zamieszkującego Amerykę. Bóg słońca, wiatru, ziemi i nieba, sprowadzał życiodajny deszcz. Na pewien czas przybrał ludzką postać i mieszkał na Ziemi z ludźmi, był ich dobroczyńcą, dał im kukurydzę (najważniejszy pokarm), stworzył kalendarz, ustalił obowiązujące zasady moralne (jako jedyny z azteckich bogów nie chciał, aby składano mu ofiary z ludzi). W ludzkiej postaci miał podobno białą skórę oraz jasne włosy i oczy. Potem wrócił do świata bogów, ponieważ zmusił go do tego zazdrosny Tezcatlipoca, i stał się Gwiazdą Poranną. Aztekowie wierzyli, że powróci, i oczekiwali na niego. Wyobraźcie sobie, że gdy do Ameryki przyплыли Hiszpanie, to ich dowódcę, Hernana Corteza, Aztekowie uznali początkowo za powracającego Quetzalcoatla!

CO NAM ZOSTAŁO PO AZTEKACH?



PIRAMIDY

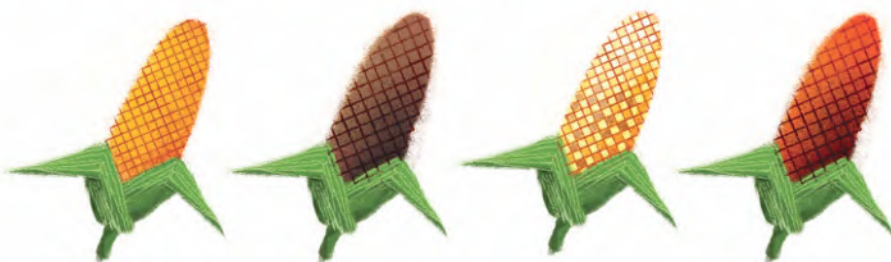
Kiedy ktoś mówi „piramidy”, wasze pierwsze skojarzenie to Egipt? Zapewne tak – ale piramidy budowali nie tylko Egipcjanie. Indianie, w tym Aztekowie, też mają na tym polu niemałe zasługi.

W meksykańskim mieście Teotihuacán (wymawiaj: Teotitaakan) znajduje się cały kompleks ogromnych piramid. Piramida Słońca ma ponad 220 m długości prawie kwadratowej podstawy i 75 metrów wysokości. Na jej szczycie stała kiedyś aztecka świątynia, ale uległa zniszczeniu w okolicznościach, o których dzisiaj nic nie wiadomo. Nie wiemy też,

któ ją zbudował – Aztekowie przejęli ją po ludach zamieszkujących przed nimi ich ziemie. Wewnątrz znajdują się liczne tunele, które być może pełniły też rolę grobowca. Piramida Księżyca jest od niej mniejsza, a na jej szczycie znajduje się świątynia poświęcona Wielkiej Bogini Teotihuacan, którą utożsamiano z księżycem. Wreszcie stoi tam też piramida zwana Świątynią Pierzastego Węża – oddawano tu cześć Quetzalcoatlowi, ale też Tlalocowi. Piramida była bardzo bogato rzezbiona, choć dziś większa część rzeźb jest zniszczona, a w jej wnętrzu znajdują się zasypane tunele, których ściany również zdobią płaskorzeźby. Piramidy były miejscem pielgrzymek Indian z całej okolicy, według niektórych legend wznosiły się nad miejscem, w którym bogowie stworzyli człowieka. Dzisiaj są popularnymi obiektami turystycznymi.

KUKURYDZA

Czy jest ktoś, kto nie jadł popcornu w kinie? Wyobraźcie sobie, że przed odkryciem Ameryki kukurydza była nieznaną w Europie. Pochodzi ona z Ameryki, głównie z terenów Meksyku, gdzie mieszkali Aztekowie, ale uprawiano ją też w całej Ameryce Południowej. Niektóre plemiona indiańskie wierzyły nawet, że bogowie ulepili człowieka z kukurydzy. Kolumb przywiózł ze swojej pierwszej wyprawy między innymi kukurydzę, która szybko zyskała popularność. Oprócz powszechnie znanej żółtej kukurydzy istnieje też biała, pomarańczowa, czerwona, fioletowa, a nawet... czarna.



Fascynująca podróż w czasie i przestrzeni!

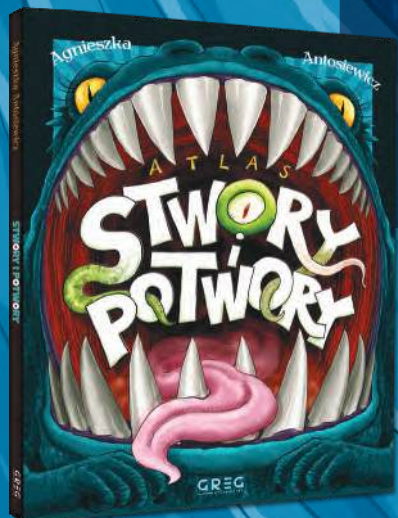
Czy wiedzieliście, że mitologia grecka
nie jest jedyną znaną mitologią?

Poznajcie zatem wierzenia starożytnych Egipcjan, Azteków, Finów, Słowian oraz ludów Dalekiego Wschodu. Zobaczcie, w co wierzyli przodkowie współczesnych ludzi z wielu miejsc na świecie i sprawdźcie, czy coś z dawnych mitów przetrwało do naszych czasów.

Opowieści mitologiczne pełne są magii, niesamowitości, sporo w nich humoru i zaskakujących wydarzeń! Niezwykłe bogate ilustracje pomogą wyobrazić sobie każde bóstwo i nawet najdziwniejsze mitologiczne stworzenie.

Zapraszamy!

Polecamy również:



Atlas – stwory i potwory

Atlas prezentuje szereg postaci, które można spotkać w różnych środowiskach, część z nich znamy z mitów, baśni, legend, opowieści, książek i filmów. **Czy istnieją naprawdę? Tego nie powiemy, ale pomożemy się przygotować na każde nieoczekiwane spotkanie.**

Jeszcze nigdy żadna książka z łamigłówkami nie zapewniała tak wszechstronnej i ciekawej rozrywki! Zapraszamy chłopców i dziewczynki w **podróż przez różne miejsca i krainy** – od epoki dinozaurów, przez czasy księżniczek i rycerzy, po morskie głębiny i nieograniczone przestrzenie kosmosu.



Wielka księga
zagadek i łamigłówek

GREG
WYDAWNICTWO

Wydawnictwo GREG
ul. Klasztorna 2B
31-979 Kraków
www.greg.pl

ISBN 978-83-7517-635-3



9 788375 176353 >