

OPRACOWANIA

lektur uzupełniających

Olaf Fritsche

SKARB TROI

Streszczenia lektur uzupełniających

Charakterystyki i problematyka



Odpowiedzi na pytania z testów i sprawdzianów

Olaf Fritsche

Biografia

Niemiecki autor książek dla dzieci, literatury faktu oraz podręczników dla dorosłych. Urodził się w **1967 r.** w Lubece. Z wykształcenia jest biologiem, twórcą publikacji naukowych. Napisał cykl *Tajemniczy Tunel*, którego częścią jest *Skarb Troi*.

” SKARB TROI

Czas i miejsce akcji

Akcja rozgrywa się w **trzech przedziałach czasowych – w bliżej nieokreślonych latach czasów teraźniejszych, w których żyją główni bohaterowie, podczas wojny trojańskiej (dokładnie w roku 1180 p.n.e.) oraz przy pracach wykopaliskowych w roku 1873.**

Cała akcja umiejscowiona jest w różnych miejscach – piwnicy, w której bohaterowie spędzają czas na przygotowaniach do swoich wypraw, ogrodzie, który inspiruje ich zabawy w poszukiwaczy skarbów, oraz u **zachodnich wybrzeży Azji Mniejszej (obecnie Turcja), gdzie usytuowane było miasto Troja.**

Bohaterowie

Magnus – dziesięcioletni chłopiec o brązowych włosach, jeden z paczki przyjaciół, która odkryła tajemniczy tunel, służący do podróży w czasie. Razem z Lilly odbył podróż w czasie, aby odnaleźć Skarb Priama. Był **bardzo pomysłowy i zaradny** – wymyślił, aby przeszukać ogród za pomocą wykrywacza metali, który Albert pożyczył od swojego taty. Wymyślał również różne historie, aby uzasadnić swoją obecność w zamierzcztych czasach – m.in. opowieść o rodzinie mieszkającej w Troi albo podanie się za syna znanego profesora, który chciał obserwować wykopaliska Schliemanna. Wrócił ranny z calej przygody i zarzekł się, że dostrzegł wroga młodych bohaterów w ich czasach.

Lilith „Lilly” – dziewczynka, która nie lubiła swojego prawdziwego imienia. Wolata, aby mówić do niej zdrobniale. **Nigdy się nie poddawała**, nie bała się wyruszyć w niebezpieczną podróż. Była **gotowa do poświęceń**, aby nie narażać całej wyprawy – zmobilizowała się, aby uszyć kostiumy pod okiem swojej mamy. Nie podobało się jej, że w czasach starożytnych źle traktowano kobiety – **potrafiła walczyć o swoje.**

Albert – członek paczki przyjaciół. Na 3 lata przed historią opisaną w książce uległ wypadkowi, w wyniku którego **poruszał się na wózku inwalidzkim**. Zaakceptował sytuację i potrafił cieszyć się z życia – w wolnym czasie nawet huśtał się na swoim wózku. **Miał kawkę o imieniu Merlin** – ptak wypadł z gniazda jako pisklą, a chłopiec zaopiekował się nim. Albert nie brał udziału w podróży w czasie, ale kontaktował się ze swoimi przyjaciółmi i **dostarczał im cennych informacji na temat Troi**. Jego tata był wynalazcą.

Costa – chłopiec, którego bohaterowie poznali w **antycznym świecie**. **Był pasterzem** – podobnie jak jego rodzice. W jego rodzinnej chacie zamieszkała Lilly wraz z Magnusem. Costa był **otwarty na innych, służył im chętnie pomocą** – dzięki niemu Lilly i Magnus zdołali ukryć się przed żołnierzami. Był ciekawy nowych rzeczy – uczył się grać w piłkę nożną pod okiem swoich gości. Został oddelegowany, aby odszukać zagubionego Odyseusza – cieszył się zaufaniem ze strony dorosłych.

Odyseusz – **postać mitologiczna, dowódca wojsk Greków**. Oprawdzał bohaterów po obozie, powiedział im również o tym, że Grecy szykują podstęp, aby podbić Troję. Został przedstawiony jako **światny strateg**, ale jednocześnie jako człowiek, która wykazywał

bardzo słabą orientacją w terenie i **ciągle się gubił**. Dowiadujemy się również, że po wygranej wojnie błąkał się przez 10 lat, zanim wrócił w swoje rodzinne strony.

Heinrich Schliemann – postać historyczna, archeolog, który prowadził badania wykopaliskowe na terenach antycznej Troi. Ugościł Lilly i Magnusa, ale wydał się im bardzo skąpym człowiekiem. Był wymagający w stosunku do swoich ludzi – zwolnił pracownika, który przywłaszczył sobie część znaleziska. Wygłosił zdanie, że uczciwość popłaca, mimo tego, że sam schował dla siebie część odkrytych przedmiotów. Został posądzony o chęć wzbogacenia się dzięki pracom badawczym – a tak naprawdę archeolog przekazał cenny skarb do muzeum, aby mogło go obejrzeć wiele osób.

Plan wydarzeń

1. Wspólnie spędzany czas w ogrodzie.
2. Wizyta w laboratorium taty Alberta.
3. Zabawa w poszukiwaczy skarbów.
4. Bezowocne poszukiwania.
5. Wyszukiwanie informacji na temat Skarbu Troi.
6. Historia wojny trojańskiej.
7. Przygotowania do podróży w czasie.
8. Droga przez tunel.
9. Ucieczka przed żołnierzami.
10. Wizyta u rodziny Costy.
11. Poszukiwania Odyseusza.
12. W obozie Greków.
13. Bitwa o Troję.
14. Nauczenie Costy gry w piłkę nożną.
15. Kolejne spotkanie z Odyseuszem.
16. Tajny plan Greków.
17. Wizyta w Troi.
18. Oględziny pałacu.
19. Wycofanie się Greków.
20. Zeznania jeńca na temat pozostawionego konia.
21. Zaciągnięcie konia do Troi.
22. Ostrzeżenie od Alberta.
23. Ewakuacja dzieci z zagrożonego miasta.
24. Płonąca Troja i powrót Greków.
25. Kolejny raz w teraźniejszości.
26. Poszukiwania informacji na temat prac archeologicznych.
27. Kolejna podróż w czasie.
28. Na posterunku archeologicznym.
29. Spotkanie z Heinrichem Schliemannem.
30. Oprowadzenie na polu badawczym.
31. Incydent z kradzieżą.
32. Wskazówki od Alberta.
33. Odnalezienie skarbu.
34. Oskarżenie Alexiosa.
35. Przyłapanie prawdziwego złodzieja.
36. Ucieczka.
37. Magnus w szpitalu.
38. Znowu w piwnicy.

39. Dalsza historia Skarbu Troi.

40. Intruz z przeszłości.

Krótkie streszczenie

Trójka bohaterów podczas zabawy w poszukiwaczy skarbów postanowiła raz jeszcze odbyć podróż w czasie i tym razem za cel swojej podróży przyjaciele wybrali antyczne miasto – Troję. Chcieli bowiem odnaleźć legendarny Skarb Priama, nazwany od imienia władcy legendarnego miasta.

Lilly i Magnus wybrali się do tajemniczego tunelu, Albert zaś został, aby za pośrednictwem ptaka, kawki o imieniu Merlin, informować ich na bieżąco o wszystkim, co może być potrzebne.

Dzieci poznały w świecie antycznym Costę, młodego pasterza, który pomógł im ukryć się przed żołnierzami. Mama Costy pozwoliła im również zatrzymać się w ich rodzinnej chacie.

Bohaterowie poznali samego Odyseusza, jednego z przywódców wojsk Greków, który oprowadził ich po obozie warownym swoich żołnierzy. Udało im się nawet wejść do Troi, z której, dzięki ostrzeżeniu Alberta, zdążyli uciec – Grecy zastosowali podstęp i za pomocą konia trojańskiego weszli do miasta pod osłoną nocy. We wnętrzu konia ukryto się czterdziestu żołnierzy, którzy otworzyli bramy i skazali miasto na zagładę.

Dzieci wróciły bezpieczne do czasów współczesnych, ale bez skarbu. Postanowili, że spróbują raz jeszcze – tym razem ich celem był rok 1873. Wówczas trwały prace archeologiczne na terenie dawnej Troi. Prowadził je Heinrich Schliemann. Dzieci obserwowały żmudny i trudny proces poszukiwania najdrobniejszych znalezisk, które świadczyły o historii tego miejsca. Udało im się również znaleźć Skarb Priama – pomocny po raz kolejny okazał się Albert, który przysłał im mapę.

Skarb został niestety skradziony. Niestosownie oskarżono jednego z pracowników, Alexiosa, ale z pomocą bohaterów dowiedziono, że skarb ukraść pomocnik Schliemanna – Dubios.

Dzieci szczęśliwie docierają do domu, lecz Magnus dostrzega, że Dubios przywędrował za nimi. To może być dopiero początek przygody.

STRESZCZENIE

I. Skarb w ogrodzie (streszczenie rozdziału)

Akcja rozpoczyna się w upalny, lipcowy dzień. Trwały wakacje. Magnus leżał pod czereśnią w ogrodzie, który był położony w sąsiedztwie tajemniczej willi. Byli z nim również Lilly oraz Albert, który poruszał się na wózku inwalidzkim po tym, jak uległ wypadkowi i nie mógł poruszać nogami. Tworzyli zgraną paczkę.

Ogród i willa były wyraźnie zaniedbane. Tata Alberta kupił ten dom, aby móc go dostosować do potrzeb swojego syna. W ogrodzie rostała wysoka trawa, było tam wiele porzuconych przedmiotów – np. widelec, którym ukłuł się Magnus. Posiadłość należała wcześniej do tajemniczego człowieka, o którym krążyły różne dziwne historie. Okazały się prawdą, gdyż paczka przyjaciół odnalazła jego notatnik i odkryła tunel, którym przedostała się na Dziki Zachód i na spotkanie z samym Leonardem da Vinci. Właściciel willi zaginął i tylko Magnus z przyjaciółmi domyślali się, że musiał utknąć w czasie.

Dzieci postanowiły bawić się w poszukiwaczy skarbów. Zabrały wykrywacz metali z laboratorium taty Alberta – wynalazcy, który pochwalił się swoim ostatnim dziełem – półautomatycznym wabikiem na motyle. Był to bardzo rozrzepany, ale jednocześnie mądry człowiek i dlatego nazywano go „profesorem”. Magnus skorzystał z pomocy

taty Alberta, który postanowił wyczyścić jego koszulkę ubrudzoną plamami z czereśni. Pożyczył im również wykrywacz metali.

II. Różne skarby (streszczenie rozdziału)

Dzieci rozpoczęły poszukiwania. Nie udało im się jednak odnaleźć nic cennego – jedynie zardzewiały widelec, tyżkę, garść monet i inne nieprzydatne drobiazgi. Postanowili oddać sprzęt profesorowi. Tata Alberta nie był zaskoczony brakiem wielkich odkryć w ogrodzie, ale wspomniął dzieciom o Skarbie Troi. Dodał, że został odnaleziony przed stoma latami, ale nikt nie wie gdzie. Przyjaciele wyczuli kolejną przygodę i udali się do piwnicy, która była ich kwaterą główną podczas podróży w czasie. Znajdowały się tam m.in. stara skrzynia, w której dzieci odnalazły tajemniczy tunel i notatnik, oraz laptop z dostępem do internetu. Albert szukał w internecie informacji o Skarbie Troi.

III. Babska kłótnia na boskim przyjęciu (streszczenie rozdziału)

Dzieci dowiedziały się o wojnie Greków z Troją, która została opisana przez Homera, i poznały jej przyczyny. Albert wyjaśnił, że Eris, bogini niezgody, wywołała kłótnię, która przeobraziła się w wojnę. Rzuciła jabłko z napisem „dla najpiękniejszej”, co wywołało spór pomiędzy Herą, Ateną i Afrodytą. Decyzję miał podjąć Parys, syn króla Priama. Uległ propozycji Afrodyty i wybrał ją w zamian za najpiękniejszą kobietę na świecie – Helenę, żonę Menelaosa. Grecki król postanowił odbić żonę z Troi, co wywołało długą i krwawą wojnę.

Dzieci postanowiły wyruszyć w kolejną podróż – do starożytnej Troi. Albert został w czasach teraźniejszych, gdyż jego wózek nie zmieściłby się w wąskim przejściu. Miał za zadanie szukać informacji przydatnych Lilly i Magnusowi i wysyłać im je w przeszłość. Zaczęły się przygotowania – Lilly miała zorganizować kostiumy dzięki swojej mamie, która pracowała jako krawcowa. Zgromadzili potrzebne wyposażenie: notatnik, otówek, sznurek, latarkę, szczyroryk, uniwersalny tłumacz (urządzenie wkładane do ucha, które pozwalało rozumieć każdy język i w nim mówić). Musieli również obliczyć, do jakiego roku należy się cofnąć – Albert ustalił, że powinien to być 1180 r. p.n.e.

Magnus i Lilly weszli do tunelu, zabierając ze sobą Merlina – ptaka, który mógł przez tunel przynosić wiadomości do Alberta.

IV. Pomocny pasterz (streszczenie rozdziału)

Podróżnicy musieli odczekać odpowiedni czas w tunelu, aby przenieść się dokładnie do danego roku przed naszą erą. Pomógł im w tym stoper. Udało im się wyjść z tunelu w odpowiednim czasie. Chwilę później spotkali żołnierzy, który bez trudu odkryli ich obecność. Lilly z Magnusem jak najszybciej zbiegli z pagórka, aby uciec przed żołnierzami. Udało im się ukryć w stadzie owiec, które wypasał chłopiec o imieniu Costa. Nie wydał podróżnych dowódcy żołnierzy. Dzieci dowiedziały się, że Costa wraz z rodzicami musi pracować jako pasterz, aby nie zostać ukarany. Magnus wymyślił historię, że jego rodzice są kupcami, którzy muszą podróżować i przybyli w to miejsce wraz z Lilly z północy. Poprosili pasterza o pomoc w odnalezieniu drogi do Troi, była ona jednak bardzo trudna do przebycia...

V. Król na manowcach (streszczenie rozdziału)

Magnus i Lilly odwiedzili Costę w chacie jego rodziny. Spotkali tam mamę chłopca, która pozwoliła im zostać do czasu odnalezienia drogi do miasta Troja i powiedziała synowi, aby wyruszył na poszukiwania Odyseusza, greckiego króla, który znowu gdzieś

zniknął. Okazało się, że jest świetnym dowódcą, ale nie ma zmysłu orientacji w terenie. Udało im się odnaleźć go nad brzegiem rzeki. Następnie udali się razem z Odysusem do obozu Greków. Okazało się, że wojna trwała już 10 lat, dlatego obozowisko przypominało małe miasteczko.

VI. *Mate i wielkie bitwy* (streszczenie rozdziału)

Albert oczekiwał na jakąkolwiek wiadomość od swoich przyjaciół. Przeczytał ciąg dalszy historii o wojnie trojańskiej i wyraźnie zmartwił się na myśl o losie podróżnych. W końcu z tunelu wytonił się żółw, a nie, jak spodziewał się Albert, ptak Merlin.

Rozgorzała kolejna bitwa o Troję. Przyjaciele zostali wraz z Costą w chacie. Lilly wyjaśniła koledze zasady piłki nożnej, która była nieznaną grą dla Greka. Udało im się nawet w nią zagrać.

Wieczorem udali się do obozu Greków, gdzie spotkali Odysusza. Król powiedział im o niespodziance, która miała zakończyć wojnę – nie zdradził jednak szczegółów planu. Dzieci dostrzegły jedynie bardzo intensywne prace nad budową czegoś, co było jednak owiane tajemnicą.

VII. *O jednego konia za dużo* (streszczenie rozdziału)

Bohaterom udało się następnego dnia wślizgnąć do Troi. Magnus okłamał Costę, że ruiny pewnego domu w mieście to pozostałości budynku, w którym mieszkali kiedyś ich rzekomi krewni. Zaczęli myśleć o antycznym skarbie – udali się na wzgórze, aby zobaczyć pałac. Zostali stamtąd przepędzeni, gdyż właśnie pojawiły się wozy wojenne, które miały wyruszyć przeciwko Grekom. To nie było miejsce dla dzieci, dlatego bohaterowie postanowili szybko wymknąć się z miasta. Snuli się po Troi, gdyż nie mogli wyjść nieopstrzeżenie. Dowiedzieli się w końcu od ludzi, że Grecy opuścili swój obóz i wypłynęli w morze. Zostawili jedynie dużego, drewnianego konia. Wówczas Kasandra, córka króla Priama, zaczęła zwiastować Trojańczykom zgubny los, lecz nie wzięto jej słów na poważnie.

Następnie przestuchano greckiego jeńca – Sinona. Powiedział on, że koń jest darem dla bogini Ateny, aby Grecy mogli bezpiecznie wrócić do domu. Dodał także, że jest tak wysoki, aby przeciwnicy nie mogli go sobie przywłaszczyć – Trojańczycy postanowili więc rozebrać część murów i zaciągnąć konia do miasta.

VIII. *Troja sptonie* (streszczenie rozdziału)

Lilly i Magnus otrzymali wiadomość od Alberta za pośrednictwem Merlina. Chłopiec ostrzegł swoich przyjaciół i wyjaśnił, że Troja zostanie spalona, gdyż Grecy sięgnęli po podstęp. W koniu ukryto się czterdziestu żołnierzy, którzy mieli dostać się do miasta i w nocy otworzyć bramy dla powracających żołnierzy. Bohaterowie udali się do chaty Costy, aby tam przeczekać dramatyczne chwile, które miały spotkać mieszkańców miasta. W nocy okazało się, że miasto stanęło w płomieniach, a Grecy wrócili na pole walki. Dzieci jak najszybciej udały się do tunelu, który miał zabrać je w teraźniejszość.

IX. *Z nowym planem do starego celu* (streszczenie rozdziału)

Dzieciom udało się wrócić do piwnicy, w której czekał na nich Albert. Chłopiec zamknął tunel, aby nikt nieproszony nie przedostał się z czasów starożytnych do teraźniejszości. Opowiedzieli o swoich przeżyciach, a Albert podzielił się z nimi historią, którą przeczytał – dotyczyła losów Odysusza po wojnie. Błądził przez 10 lat po wodach Morza Śródziemnego, zanim dotarł do swego domu.

Bohaterów w piwnicy spotkał tata Alberta, który pochwalił ich kostiumy, lecz nie był świadom przygody, jaką przeżyli. Postanowili przekazać stroje do teatru i odbyć jeszcze jedną wycieczkę, aby odnaleźć skarb – tym razem do roku 1873, kiedy trwały prace wykopaliskowe i niemiecki archeolog, Heinrich Schliemann, odkrył Skarb Priama. Rozpoczęły się przygotowania – bohaterowie zaczęli kompletować stroje, aby nie wzbudzić podejrzeń w XIX wieku.

X. Liczy się każda minuta (streszczenie rozdziału)

Dzieciom udało się wyjść z tunelu. Była deszczowa pogoda. Bardzo szybko spalili człowieka, który wołał, że wszyscy mają się udać za nim i pomóc przy wykopaliskach, gdyż zeszała lawina błotna i zasypała badaczy. Zaczęto odkopywać zaginionych, lecz nagle rozległy się okrzyki – okazało się, że badacze przeżyli, bo schowali się pod plandeką, i dokonali przetomowego odkrycia. Wszyscy rozeszli się w radości, a dzieci zostały same. Nie rozumieli, gdzie podział się patac króla Priama ani co stało się ze wszystkimi budynkami. Postanowili zapukać do jednej z drewnianych chat, która stała w pobliżu.

Okazało się, że spotkali samego Heinricha Schliemanna. Magnus skłamał, że jego ojciec jest znanym profesorem, który przyjechał, aby zobaczyć odkrycia archeologa, i ma ich odebrać. Odkrywca zapewnił, że zaopiekuje się dziećmi do jego powrotu. Magnus dodał, że ich ojcem jest sam Albert Einstein, który nie żył jeszcze w tamtych czasach, dlatego nie był znany archeologowi.

Dzieci zostały pod opieką Heinricha, lecz narzekały, że jest skąpy i nie daje im najeść się do syta. Po wczesnej pobudce bohaterowie udali się wraz z brygadzystą Hermannem Dubiosesem na miejsce prowadzonych wykopalisk. Przewodnik zdziwił się, że dzieci tak wiele wiedzą o Troi – np. o tym, gdzie znajdowała się brama wejściowa.

XI. Uczciwość popłaca? (streszczenie rozdziału)

Następnego dnia uwagę bohaterów zwróciły wrzaski, które dochodziły z jednego ze stanowisk badawczych. Okazało się, że pewien pracownik chciał zabrać ze sobą znalezisko – Schliemann stwierdził, że jest to naprawdę ważne odkrycie, które stanowią szczątki broni Hektora, i kazał natychmiast zwolnić pracownika.

Dalsze zwiedzanie wykopalisk dzieci odbyły pod opieką Alexiosa. Zobaczyły, że prace szły pełną parą. Dubios wskazywał pracownikom miejsca, w których powinni kopać – w okolicach miejsca, gdzie udało się odkryć sztylet. W końcu przyjaciele dostrzegli, jak sam Schliemann schował pewne znalezisko do kieszeni – pomimo tego, że wcześniej mówił dzieciom, że uczciwość popłaca, sam nie zastosował się do tej zasady.

XII. Skarb znaleziony... (streszczenie rozdziału)

Albert szukał informacji, które mogłyby pomóc jego przyjaciółom w odkrywaniu skarbu. W końcu trafił na stronę Uniwersytetu w Tybindze i znalazł wskazówki dotyczące lokalizacji skarbu. Natychmiast zaczął pisać wiadomość do swoich przyjaciół – narysował także mapę do skarbu, którą miał dostarczyć im Merlin.

Lilly i Magnus otrzymali wskazówki. Następnego ranka udali się szybko nad rampę, aby zacząć kopać. Dostrzegli, że mur, w którym powinien znajdować się skarb, został dokładnie odstępiony. Chłopiec wpadł na pomysł, że na ruinach miasta mogło być wybudowane kolejne, i zaczęli kopać, aby dotrzeć do starszych fragmentów muru. Udało się! Poczuli, że znaleźli coś, czego nie mogli tak łatwo wyjąć. Udali się szybko do archeologa, aby powiadomić go o znalezisku.

Schliemann wyraźnie się podekscytował. Nie chciał, aby inni robotnicy rozkradli skarb, więc zabrał ze sobą tylko Hermanna Dubiosa. Okazało się, że w kufrze leżały same kosztowności – złote pierścienie, kielichy itd. Miała to być tajemnica przed całą załogą.

XIII. Skradziony! (streszczenie rozdziału)

Schliemann miał udać się na poszukiwanie bezpiecznego miejsca, aby ukryć tam skarb. Nagle okazało się, że ktoś zabrał cenne znalezisko – był to Alexios. Schliemann wpadł w szat. Znalazł przy swoim pracowniku złoty łańcuszek, który stanowił część skarbu. Niestety złodziej zdążył uciec i nie udało się go złapać, a archeolog nie chciał powiadomić policji, gdyż sam zamierzał nielegalnie przeszmugłować cenne znaleziska za granicę.

XIV. Ścigający i ścigani (streszczenie rozdziału)

Dzieci obudził w nocy dziwny dźwięk. Okazało się, że na zewnątrz ich chatki był Alexios – oskarżony o przywłaszczenie skarbu. Poprosił, aby Lilly i Magnus koniecznie za nim poszli, był bardzo tajemniczy i zależało mu na czasie. Zabrał ich w miejsce, w którym usłyszeli dziwną rozmowę pomiędzy dwoma mężczyznami. Okazało się, że Dubios rozmawiał z nieznanym mężczyzną o możliwości sprzedaży skarbu. To on był złodziejem, o czym dzieci natychmiast poinformowały Schliemanna. Zirykowany archeolog nakrył oszusta na gorącym uczynku! Dzieci udały się do chaty, a złodziej został pod eskortą robotników.

Bohaterów zbudził szmer. Wyczuli niebezpieczeństwo, gdyż ktoś wszedł do izby. Był to Dubios, któremu udało się uciec i szukał zemsty. Na szczęście w drzwiach stanął Schliemann z kilofem w rękę, a wówczas dzieci wykorzystały moment, aby jak najszybciej uciec do teraźniejszości. Niestety Magnus został ranny.

XV. Twarz w oknie (streszczenie rozdziału)

Magnus trafił do szpitala w związku ze swoją raną – wymyślił wymówkę, że okaleczenie przytrafiło się mu podczas zabawy. Założono mu gruby opatrunek na nogę i już następnego dnia przesiadywali znów razem w piwnicy. Okazało się, że rzeczywiście Schliemann wywiózł skarb, lecz nie dla własnego zysku, a po to, aby mogły go podziwiać rzesze ludzi. Ostatecznie przekazał go do muzeum w Berlinie. Pod koniec II wojny światowej skarb został wywieziony do Rosji, gdzie znajduje się do tej pory. Historia kończy się przypuszczeniem, że Dubios znalazł się w czasach bohaterów, gdyż Magnus zarzekał się, że widział go na własne oczy. Dzieci spodziewały się, że to dopiero początek przygody.

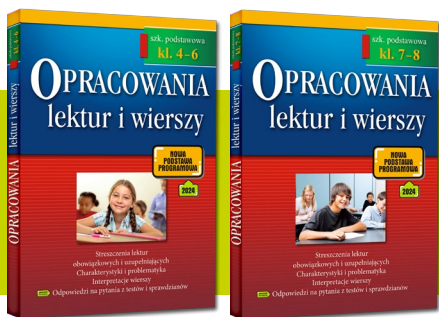
Problematyka

Historia przedstawiona przez Olafa Fritsche w *Skarbie Troi* łączy ze sobą motywy fantastyczne z wątkami realistycznymi i faktami historycznymi, które dotyczą wojny trojańskiej i *Iliady* Homera oraz dziejów poszukiwań tzw. Skarbu Priama.

Autor w sposób przystępny dla młodego czytelnika wprowadza fakty dotyczące historii wojny trojańskiej, bohaterów mitologicznych, np. Odyseusza, oraz realiów pracy archeologa. Przedstawiona tematyka zderza się z historią trójki przyjaciół, którzy żyją w dzisiejszym świecie – korzystają z internetu, wspólnie spędzają czas, uczą się itd. Zostają także wystawieni na próbę – nie tylko w świecie fantastycznym, ale również tym realnym, gdyż jeden z bohaterów uległ wypadkowi i porusza się na wózku inwalidzkim.

Autor łączy dwa światy – scenery historyczną i teraźniejszą – motywem fantastycznym. Pojawia się **niesamowity tunel, za sprawą którego można odbyć podróż w czasie**. Pobudza to wyobraźnię czytelnika i umożliwia zapoznanie się z wiedzą historyczną w sposób kreatywny i ciekawy.

Bohaterowie stają przed nowymi wyzwaniami. Są dociekliwi i otwarci na nowe wiadomości – nie poddają się. Stanowią dla młodego czytelnika przykład **konieczności podejmowania wyzwań i wyznaczania sobie ambitnych celów**.



Lektury obowiązkowe znajdziesz w książkach:

Opracowania lektur i wierszy – szkoła podstawowa klasy 4-6
Opracowania lektur i wierszy – szkoła podstawowa klasy 7-8

Kup na www.greg.pl 

Autorzy:

Jakub Bączyński, Olga Gradoń, Adam Karczewski, Anna Kremiec,
Jakub Matusiak, Damian Molicki, Izabela Natódko, Agnieszka Nawrot,
Karolina Rymut-Kościelniak, Dorota Stopka, Lucyna Szary, Aldona
Szóstak, Joanna Tomasik, Weronika Widzińska, Barbara Włodarczyk,
Maria Zagnińska, Kamila Zawadzka

Redakcja i korekta:

Agnieszka Antosiewicz, Szymon Rój, Maria Zagnińska

© 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®.

Projekt okładki:

Grzegorz Więczkiewicz

Layout i skład:

Pracownia Register