PIERWSZA ŁAWKA · ZESTAW KART PRACY · JĘZYK POLSKI · KLASA 5

Dział 7. Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść

Cechy mitu, legendy, baśni, bajki i przypowieści; mity z podstawy programowej, przypowieści biblijne, bajki Ignacego Krasickiego, elementy realistyczne i fantastyczne, związki frazeologiczne z mitów. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	5 zad. 21 pkt
2	**Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 16 pkt
3	**Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 23 pkt
4	**Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – w praktyce** Tekst, źródło, doświadczenie lub sytuacja z życia	4 zad. 21 pkt
5	**Sprawdzian: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – grupa A** 20 minut · 20 pkt	6 zad. 20 pkt
6	**Sprawdzian: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – grupa B** 20 minut · 20 pkt	6 zad. 20 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny. Podstawa programowa 2017 w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996). Pisownia według zasad od 1.01.2026. Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka



KARTA 1/6

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 21 pkt

Przypomnij sobie

- **Mit** – opowieść o bogach, herosach (półbogach) i początkach świata. Najbardziej znane są mity greckie, które powstały w starożytnej Grecji. Wyjaśniały, jak powstał świat, skąd się biorą zjawiska przyrody (np. pory roku) i jak powinien postępować człowiek. Bogowie mieszkali na Olimpie, a ich władcą był Zeus.
- **Legenda** – opowieść o dawnych wydarzeniach, związana z **konkretnym miejscem** (miastem, zamkiem, jeziorem) albo z postacią historyczną lub świętym. Łączy prawdę z fantastyką. Często wyjaśnia pochodzenie nazwy. Przykłady: legenda o Smoku Wawelskim, legenda o Warsie i Sawie.
- **Baśń** – opowieść fantastyczna. Dzieje się „dawno, dawno temu, za siedmioma górami" – czas i miejsce są nieokreślone. Występują w niej istoty fantastyczne (wróżki, czarownice, smoki, gadające zwierzęta), czarodziejskie przedmioty i magiczne liczby (3, 7, 12). Dobro zwycięża, a zło zostaje ukarane.
- **Bajka** – krótki utwór, najczęściej wierszowany. Bohaterami są zwierzęta (czasem rośliny lub przedmioty), które mają ludzkie cechy: lis jest chytry, wilk – silny i okrutny, jagnię – słabe i bezbronne. Bajka zawiera **morał**, czyli pouczenie. Morał bywa na początku, na końcu albo jest ukryty w treści. Najsłynniejszym polskim bajkopisarzem był Ignacy Krasicki.
- **Przypowieść** – krótka opowieść, najczęściej z Biblii. Proste zdarzenia z codziennego życia (podróż, praca, pieniądze) mają w niej ukryte, głębsze znaczenie. Przypowieść uczy, jak żyć i jakimi wartościami się kierować. Przypowieści opowiadał Jezus, np. o miłosiernym Samarytaninie i o talentach.

Gatunek	Bohaterowie	Czas i miejsce	Cel
mit	bogowie, herosi, ludzie	starożytna Grecja, Olimp	wyjaśnia świat i zjawiska przyrody
legenda	postacie z historii, święci, zwykli ludzie, istoty fantastyczne	dawne czasy, konkretne miejsce	wyjaśnia pochodzenie nazw i miejsc
baśń	królewny, rycerze, biedacy, wróżki, czarownice	nieokreślone („za siedmioma górami")	pokazuje, że dobro zwycięża zło
bajka	zwierzęta o ludzkich cechach	zwykle nieokreślone	poucza – ma morał
przypowieść	zwykli ludzie	codzienne sytuacje	uczy wartości, ma ukryte znaczenie

- **Elementy realistyczne** mogłyby zdarzyć się naprawdę (burza, podróż łodzią). **Elementy fantastyczne** są niemożliwe w rzeczywistości (smok ziejący ogniem, człowiek lecący na skrzydłach z wosku i piór).

Mit, legenda, bajka, przypowieść



mit – Zeus na Olimpie



legenda – Wars i Sawa



bajka – chytry lis



przypowieść o talentach

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Dlaczego opowieść o Demeter i Korze to mit?
Jej bohaterkami są boginie, a akcja toczy się na ziemi i w podziemnym królestwie Hadesa. Opowieść wyjaśnia zjawisko przyrody – zmianę pór roku.

Przykład 2. Czym różni się legenda o Smoku Wawelskim od baśni?
Legenda jest związana z konkretnym miejscem – Wawelem i Wisłą w Krakowie. W baśni miejsce jest nieokreślone, np. „za siedmioma górami".

Przykład 3. Gdzie jest morał w bajce „Jagnię i wilcy" Ignacego Krasickiego?
Na początku, w pierwszym wersie: kto jest silniejszy i chce coś zdobyć, zawsze znajdzie powód, żeby skrzywdzić słabszego.

Zadania

1 **Połącz gatunek z jego cechą. Wpisz literę.** ___ / 5 pkt

1. mit	a) krótki utwór z morałem; zwierzęta mają ludzkie cechy
2. legenda	b) opowieść o bogach i herosach; wyjaśnia zjawiska przyrody
3. baśń	c) zdarzenia z życia mają ukryte znaczenie; często pochodzi z Biblii
4. bajka	d) dzieje się „za siedmioma górami"; dobro zwycięża zło
5. przypowieść	e) opowieść związana z konkretnym miejscem lub postacią z historii

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

2 **Przyporządkuj postacie do gatunków.** ___ / 6 pkt

Prometeusz Smok Wawelski miłosierny Samarytanin Dedal Wars i Sawa
sługa, który zakopał talent

mit	legenda	przypowieść

3 **Co to jest morał?** ___ / 1 pkt

A. rym na końcu wersu
B. najważniejszy bohater bajki
C. tytuł bajki
D. pouczenie, które wynika z utworu

4 **Uzupełnij zdania. Wybierz wyrazy z ramki.** ___ / 5 pkt

Biblii miejscem bogów Krasicki morał

1. Mit opowiada o losach _____ i herosów.
2. Bajka zawiera _____, czyli pouczenie.
3. Najsłynniejszym polskim autorem bajek był Ignacy _____.
4. Najbardziej znane przypowieści pochodzą z _____.
5. Legenda jest związana z konkretnym _____.

5 **Oceń prawdziwość zdań. Otocz P przy zdaniu prawdziwym, a F przy fałszywym.** ___ / 4 pkt

1. W baśni czas i miejsce akcji są dokładnie określone.	P	F
2. Bohaterami bajek są często zwierzęta.	P	F
3. Mity greckie wyjaśniały zjawiska przyrody.	P	F
4. Przypowieść ma tylko dosłowne znaczenie.	P	F

PIERWSZA ŁAWKA

Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – w praktyce

Tekst, źródło, doświadczenie lub sytuacja z życia

KARTA 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 21 pkt



Pamiętaj: bajka – chytry lis

1 **Przeczytaj tekst i wykonaj zadania.** ___ / 11 pkt

O dzwonie z jeziora

(1) Dawno temu nad dużym jeziorem leżała drewniana osada rybaków. Jej mieszkańcy przez wiele lat zbierali pieniądze na dzwon do swojego kościoła. Gdy uzbierali potrzebną sumę, zamówili dzwon w odlewni w mieście. Dzieci przyniosły do odlewni miedziane guziki i blaszki, żeby dzwon był wspólny dla całej osady.

(2) Gotowy dzwon rybacy wieźli łodzią przez jezioro. W połowie drogi zerwała się burza. Fale przewróciły łódź i dzwon poszedł na dno. Przewoźnicy ledwo dopłynęli do brzegu.

(3) Od tamtej pory rybacy opowiadali, że w ciche noce spod wody dobiega dzwonienie. Stary rybak Bartłomiej twierdził, że dzwon ostrzega przed nieszczęściem. Pewnego ranka usłyszał go o świcie, choć niebo było czyste. Zawołał sąsiadów i poprosił, żeby nie wypływali na połów. Śmiali się z niego, ale posłuchali. W południe przyszła straszna nawałnica. Żadna łódź nie zatonęła, bo wszystkie stały na brzegu.

(4) Mieszkańcy uwierzyli, że dzwon nad nimi czuwa. Na jego cześć nazwali swoją wieś Dzwonowo. Do dziś w herbie wsi jest złoty dzwon, a babcie mówią wnukom: „Kto słucha ostrzeżeń, ten wraca do domu”.

Tekst oryginalny (legenda wymyślona na potrzeby zadania)

1.1 **Podaj dwa elementy realistyczne i dwa fantastyczne z tekstu.** ___ / 4 pkt

1.2 **Uzasadnij, że ten tekst jest legendą. Podaj dwa argumenty.** ___ / 2 pkt

1.3 **Ułóż plan odtwórczy tekstu. Zapisz cztery punkty w formie równoważników zdań.** ___ / 3 pkt

Sprawdzian: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – grupa A



KARTA 5/6

20 minut · 20 pkt

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 20 pkt

1 **Połącz gatunek z przykładem utworu. Wpisz literę.** ___ / 5 pkt

1. mit	a) „Jaś i Małgosia”
2. legenda	b) „Jagnię i wilcy” Ignacego Krasickiego
3. baśń	c) opowieść o Dedalu i Ikarze
4. bajka	d) opowieść o miłosiernym Samarytaninie
5. przypowieść	e) opowieść o Warsie i Sawie

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

2 **Oceń prawdziwość zdań. Otocz P przy zdaniu prawdziwym, a F przy fałszywym.** ___ / 4 pkt

1. Prometeusz ukradł bogom ogień dla ludzi.	P	F
2. Dedal zrobił skrzydła z piór sklejonych woskiem.	P	F
3. Ikar posłuchał ojca i leciał nisko nad morzem.	P	F
4. Za karę Prometeusz został przykuty do skały.	P	F

3 **Przeczytaj bajkę i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Ignacy Krasicki, „Ptaszki w klatce”

«Czegoż płaczesz? – staremu mówił czyżyk młody –
Masz teraz lepsze w klatce niż w polu wygody».
«Tyś w niej zrodzon – rzekł stary – przeto ci wybaczę;
Jam był wolny, dziś w klatce – i dlatego płaczę».

Słowniczek: *czyżyk* – mały ptak śpiewający; *zrodzon* – urodzony; *przeto* – dlatego.

Ignacy Krasicki, *Bajki i przypowieści*

3.1 **Kto występuje w bajce? Podaj dwóch bohaterów.** ___ / 1 pkt

3.2 **Wyjaśnij, dlaczego stary czyżyk płacze. Napisz jedno zdanie.** ___ / 2 pkt

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – zestaw 6 kart pracy z kluczem i powtórką, klasa 5

Podgląd pokazał 7 z 20 stron. Pełna wersja: 20 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Karta 1: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – najważniejsze wiadomości – 5 zadań, 21 pkt
- Karta 2: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – ćwiczenia podstawowe – 5 zadań, 16 pkt
- Karta 3: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – utrwalenie – 4 zadania, 23 pkt
- Karta 4: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – w praktyce – 4 zadania, 21 pkt
- Karta 5: Sprawdzian: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – grupa A – 6 zadań, 20 pkt
- Karta 6: Sprawdzian: Mit, legenda, baśń, bajka, przypowieść – grupa B – 6 zadań, 20 pkt Karta 1 przypomina najważniejsze wiadomości z przykładami.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/jezyk-polski-klasa-5-dzial-07-mit-legenda-basn-bajka-przypowiesc-zestaw