

szkoła podstawowa **4-6**

OPRACOWANIA lektur uzupełniających

SAT-OKH

BIAŁY MUSTANG

Streszczenia lektur
uzupełniających

Charakterystyki
i problematyka

Odpowiedzi na
pytania z testów
i sprawdzianów

pewniak
na teście

GRĘG
WYDAWNICTWO

Sat-Okh

Biografia

Sat-Okh to polski pisarz, artysta i gawędziarz indiańskiego pochodzenia oraz były żołnierz Armii Krajowej, urodzony prawdopodobnie w **1925 r.** w Kanadzie. Był synem polskiej uciekinierki z Syberii Stanisławy Supłatowicz oraz wojennego wodza indiańskiego plemienia Szau-nisów, Leoo-Karko-Ono-Ma (Wysokiego Orła). Jego indiańskie imię oznacza w języku shawnee „Długie pióro”. Istnieją wątpliwości co do pochodzenia Sat-Okha, ponieważ wszystkie szczegóły znane są wyłącznie z jego opowiadań. Według niego ze względu na brak jakiegokolwiek obywatelstwa jego matka po przyjeździe do Polski zmieniła część danych i ukryła jego indiańskie pochodzenie. Od tej chwili według polskich dokumentów nazywał się Stanisław Supłatowicz i urodził się w Aleksiejewce w Rosji. Zamieszkał w Radomiu. Podczas wojny rozpoczął naukę na tajnych kompletach. Następnie został aresztowany przez gestapo i skierowany do obozu koncentracyjnego w Auschwitz, którego uniknął dzięki udanej ucieczce podczas transportu. Wstąpił w szeregi Armii Krajowej, posługiwał się pseudonimem „Kozak”. Za męstwo odznaczono go Krzyżem Walecznych. Po wojnie został aresztowany i uwięziony za przynależność do AK. Po uwolnieniu pływał na statkach Polskich Linii Oceanicznych jako marynarz, a ostatecznie osiadł na stałe w Gdańsku i założył rodzinę. W 1958 r. zaczął pisać książki dotyczące jego indiańskiej przeszłości oraz uczestniczyć w wielu spotkaniach autorskich i telewizyjnych. Uważa się go za pioniera ruchu indianistów w Polsce. Sat-Okh malował, zajmował się także rękodziełem indiańskim. Zmarł w **2003 r.** w Szpitalu Marynarki Wojennej w Gdańsku.

Książki jego autorstwa to m.in. *Ziemia słonych skał*, *Biały Mustang*, *Tajemnica Rzeki Bobrów* oraz *Walczący Lenapa*.

” BIAŁY MUSTANG

Czas i miejsce akcji

Czas i miejsce akcji tej powieści **nie są dokładnie określone**. W tekście pojawiają się jedynie niewiele nam mówiące określenia, jak Góra Konającego Bizona, kraina północna czy królestwo Wabasso. Można jednak przypuszczać, że akcja dzieje się **na obszarze Kanady**, ponieważ to właśnie tam wychowywał się wśród Indian Sat-Okh.

Bohaterowie

Owases – Dziki Zwierz; doświadczony myśliwy, wychowawca i opiekun grupy chłopców, którzy trafili nad jezioro Hanuaute.

Hanuaute – córka wodza plemienia Iwaho, Soomakh; piękna, ale próżna – została za to ukarana poprzez umieszczenie na dnie jeziora; legenda głosi, że do dziś zabija wszystkich, którzy zbliżą się do jeziora.

Soomakh – wódz plemienia Iwaho, ojciec Hanuaute; człowiek dobry i mądry.

Ujanoh – żona wodza plemienia Iwaho, matka Hanuaute; piękna i gospodarna kobieta.

Nanabosho – Duch Lasów, który ukarał Hanuaute za próżność; pomógł Ostremu Wiatrowi w złapaniu Białego Mustanga.

Wielki Duch – zwany w języku Indian Gichy Manitou; uznawany jest za twórcę człowieka białego, czarnego i czerwonego.

Niedźwiedzi Kiet – sławny czarownik w plemieniu Dakotów; wychowywał się u niego Uti, który otrzymał później imię Ostry Wiatr.

Ostry Wiatr – jako chłopiec miał na imię Uti, od dzieciństwa wychowywano go na czarownika; chciał zdobyć piękną Pahajo i móc ją poślubić; miał czarne oczy, wyróżniał się wielką siłą.

Duch Górskich Wodospadów – Gachaskh; ojciec Pahajo, który strzegł jej i chciał oddać tylko temu, kto złapie Białego Mustanga.

Kabinoka – Wiatr Północy; otrzymał ten tytuł od ojca, Mudjekeewisa, który został mianowany ojcem wszystkich wiatrów; został pokonany przez Ostry Wiatr; okrutny i bezlitosny – chciał pokonać Szindżebisa, ale mu się nie udało; zamieszkiwał królestwo Wabasso (białego królika).

Duch Śmierci – Ken Manitou; został pokonany przez Ostry Wiatr.

Duch Górskich Lawin – Isoka; Ostry Wiatr oszczędził go jako starszego człowieka, który jest niegroźny, ale Isoka założył pułapkę na młodzieńca.

Kabeyun – ojciec wszystkich wiatrów; odzyskał opaskę świętej Wampuni – wykazał się męstwem jako starzec, ponieważ sam zabił groźnego niedźwiedzia (Gichy Mokwe); wcześniej nazywał się Mudjekeewis; właściciel Białego Mustanga.

Tananakh – matka synów Stońca o imionach Naiyeiezgani i Tabotoistcini.

Naiyeiezgani i Tabotoistcini – synowie Stońca; niezwykle silni, mieli opłetwione ręce oraz nogi (dopiero ich ojciec zmienił ich wygląd na bardzo podobny do człowieka), byli nie do rozróżnienia, bardzo odważni; wybrano ich na wodzów plemienia.

Misonitoo – ogromna rzeka, z którą chciała połączyć się rzeczka wypływająca z jeziora – Tosinonakh.

Tosinonakh – młodziwka; córka Shaminakh, króla jeziora; pragnęła złączyć się z Misonitoo, pomógł jej w tym Wiatr oraz Duch Deszczów.

Duch Deszczów – Weya Muneto; pomógł Tosinonakh połączyć się z Misonitoo.

Biała Antylopa – wojownik z plemienia Arapahów; odważny i silny człowiek oraz celny strzelec, zakochany w Śnieżnym Płatku; strącił gwiazdę z nieba, za co został ukarany.

Śnieżny Płatek – córka starego wojownika, Czarnego Sępa; piękna dziewczyna, wielu mężczyzn starało się o jej rękę; skłoniła Białą Antylopę do strącenia gwiazdy z nieba, przez co została przeklęta i zamieniona w mały biały kwiatek zwany Kwiatem Antylopy.

Chicovaneg – młody wojownik, zdecydował się porzucić żonę i dziecko, żeby zdobyć dla ludzi nowe słońce i przez całe życie dźwigać jego tarczę.

Tooli – młody wojownik, syn starej Mookhason i mąż Danakho; wybrał się z chłopcem o imieniu Osimo na polowanie, ale obaj zginęli, jednak Tooli dostał zadanie: w nowym ciele (ciele niedźwiedzia grizzly) miał zajmować się matką i zabić morderców Osimo; był on sprawiedliwy, bardzo kochał dzieci i dbał o ludzi z wioski; życie jego i jego żony miało zapewnić dostatek plemieniu i same korzyści.

Osimo – dwunastoletni chłopiec, ulubieniec Tooliego, który zginął z rąk białych ludzi podczas polowania z Toolim.

Mookhason – stara matka Tooliego; oswoiła niedźwiedzia grizzly, którym okazał się Tooli.

Danakho – piękna żona Tooliego; kochała dzieci, została spalona na stosie razem ze zwłokami męża.

Eucheta – Szalony Rumak; został złapany przez blade twarze; dzięki swojej odwadze uratował wioskę przed najazdem białych ludzi – nakierował ich łódź na wielki wodospad i zginęli.

Natu Sath – Długa Lanca; pokonał Gichy Nahmę – groźnego jesiotra, zamieszkującego wody jeziora; odznaczył się bohaterstwem i odwagą dla dobra całej wioski.

Gichy Nahma – groźny jesiotr, który szkodził mieszkańcom wioski – porwał dzieci i zwierzęta; kłamliwe stworzenie; został zabity i rzucony na pożarcie mrówkom, a jego głowę przytwierdzono do łodzi.

Gichy Mokwe – groźny niedźwiedź, który skradł ludowi Mudjekeewisa świętą opaskę Wampuni; został zabity przez starego Mudjekeewisa.

Wabun – Wiatr Wschodni; młody i piękny; syn Mudjekeewisa; zakochany w pewnej dziewczynie, którą zamienił w gwiazdę i umieścił na niebie.

Wabun Anung – Gwiazda Poranna; dziewczyna zamieniona w gwiazdę przez Wabuna, jego ukochana.

Szindżebis – nurek; nie chciał odejść do krainy Shoondasi mimo mrozu stworzonego przez Kabinokę, a ostatecznie pokonał Wiatr Północny.

Shoondasi – Wiatr Południa; leniwy, syn Mudjekeewisa, zakochał się w kwiatku mlecza, ponieważ myślał, że to piękna dziewczyna.

Spadająca Gwiazda – wojownik z plemienia Winnebagów; biali ludzie zabili jego rodziców, więc postanowił się zemścić, był uważany za króla wilków; bardzo odważny i pomysłowy oraz opanowany.

Złamany Belt i Czarny Kruk – władcy plemion, które zdecydowały się zjednoczyć z plemieniem Spadającej Gwiazdy.

Plan wydarzeń

Hanuaute

1. Wyprawa z Owasesem.
2. Złapanie czterech dorosłych kóz i jednego małego kozłątka.
3. Wybór obozowiska przez Owasesa.
4. Chęć kąpieli w jeziorze i przestroga opiekuna.
5. Historia o Hanuaute.

Powstanie człowieka

1. Obserwacja kłótni zwierząt przez Wielkiego Ducha.
2. Ostrzeżenie dla zwierząt i plan stworzenia człowieka.
3. Zrzucenie skóry przez grzechotnika w drwach przygotowanych na wypalenie człowieka.
4. Powstanie człowieka białego i wyrzucenie go za Wielką Słoną Wodę.
5. Kolejna próba stworzenia człowieka i powstanie człowieka czarnego oraz wyrzucenie go za Wielką Wodę.
6. Powstanie człowieka czerwonego i nadanie mu władzy nad całą ziemią.

Biały Mustang

1. Chęć zdobycia Pahajo przez Ostry Wiatr.
2. Wyruszenie w drogę.
3. Uśpienie wilka – strażnika Czarnych Duchów.
4. Pokonanie złych Czarnych Duchów i oszczędzenie Isoki.
5. Spotkanie z Gachaskiem i konieczność złapania Białego Mustanga.
6. Przeszkoda ze strony Kabeyuna.
7. Wpadnięcie w pułapkę zastawioną przez Isokę.
8. Pomoc od Nanabosho i złapanie Białego Mustanga.
9. Otrzymanie Pahajo i ostrzeżenie Gachaskha.

Synowie Stońca

1. Marzenie i zniknięcie Tananakh.
2. Urodzenie dwóch synów przez Tananakh.
3. Wystanie chłopców do ich ojca – Stońca.
4. Pomoc ze strony Kruka i Orła.
5. Dalsza wędrówka i przybycie w pobliże tipi ojca.

6. Ostrzeżenie kobiety.
7. Powrót ojca do tipi.
8. Próby wytrzymałości synów, rada starej kobiety i podpowiedzi muchy.
9. Zbudowanie namiotu dla chłopców oraz przemienienie ich na podobnych do ludzi.
10. Wybór mustangów.
11. Powrót do matki i objęcie władzy w plemienu.

Tosinonakh

1. Miłość od pierwszego wejrzenia Tosinonakh i Misonitoo.
2. Próby połączenia się zakochanych.
3. Obietnica pomocy ze strony Wiatru i modlitwy do Ducha Deszczów.
4. Połączenie się zakochanych mimo utrudnień ze strony ojca Tosinonakh.

Kwiat Antylopy

1. Konkurs dla adoratorów wymyślony przez Śnieżny Płatek.
2. Rozmowa z Białą Antylopą.
3. Powrót wojowników i pokazywanie zdobyczy w celu zdobycia ręki dziewczyny.
4. Obietnica Białej Antylopy i zestrzelenie gwiazdy z nieba.
5. Kara dla zakochanych – zamienienie ich w mały biały kwiatek i kolczasty krzew.

Stworzenie słońca

1. Zgaszenie słońca przez złe duchy.
2. Wybór wojownika zobowiązanego do utworzenia nowego słońca i noszenia jego tarczy już przez całe życie.
3. Ofiara Chicovanega.
4. Pożegnanie z rodziną, wyruszenie w drogę i towarzystwo Węża Olbrzymiego.
5. Dostanie się na najbliższą gwiazdę i otrzymanie kawałka z niej od duchów zmarłych.
6. Zbieranie fragmentów gwiazd.
7. Przeszkody ze strony złych duchów.
8. Utworzenie nowego słońca i czuwanie Chicovanega nad mieszkańcami Ziemi.

Niedźwiedź starej Mookhason

1. Matżeństwo Tooliego i Danakho.
2. Polowanie Tooliego i Osimo.
3. Śmierć Osimo i postrzelenie Tooliego.
4. Rozmowa z Gichy Manitou.
5. Poszukiwania Tooliego.
6. Znalezienie wojownika przez jego żonę, Danakho.
7. Znalezienie ciała Tooliego i przywiezienie go do wioski na topoganie.
8. Żałoba i spalenie na stosie zwłok Tooliego razem z jego żoną i koniem.
9. Obraz Tooliego i Danakho w płomieniu.
10. Oswojenie niedźwiedzia i opieka Mookhason nad nim.
11. Rozpoznanie Tooliego w postaci powracającego do wioski niedźwiedzia.
12. Ostateczne rozstanie z synem.

Wielki czyn Eucheta – Szalonego Rumaka

1. Napadnięcie Indian przez białych ludzi.
2. Propozycja dotycząca ocalenia życia Indian w zamian za wskazanie drogi do wioski.
3. Ucieczka jednego z indiańskich wojowników.

4. Pobicie Eucheta oraz rozkaz sterowania łodzią.
5. Naprowadzenie todzi na niebezpieczny wodospad, szybka ucieczka Szalonego Rumaka i śmierć białych ludzi.
6. Powrót do wioski.
7. Nazwanie wodospadu Wodospadem Bładych Twarzy.

Gichy Nahma

1. Skargi kobiet na niebezpiecznego jesiotra.
2. Wyprawa Natu Satha na polowanie na Gichy Nahmę.
3. Próba zniszczenia liny przy pomocy zwierząt wysyłanych przez Króla Ryb.
4. Przejrzenie zamiarów jesiotra.
5. Złapanie Gichy Nahmy.
6. Prośba Króla Ryb o litość.
7. Rada czapli dotycząca postępowania z jesiotrem.
8. Zabicie ryby i postąpienie według wskazówek czapli.
9. Udane potowy dzięki głowie ryby przychepionej do todzi.

Cztery Wiatry

1. Kradzież świętej opaski Wampuni.
2. Przekleństwo panujące nad plemieniem Mudjekeewisa.
3. Próba odzyskania opaski przez wodza plemienia, Mudjekeewisa.
4. Uratowanie królika i informacja o kryjówce niedźwiedzia.
5. Odebranie opaski i zabicie Gichy Mokwe.
6. Wybór Mudjekeewisa na ojca wszystkich wiatrów i zmiana jego imienia na Kabeyun oraz rozdzielenie reszty wiatrów synom.

Wabun – Wiatr Wschodni

1. Zakochanie się Wabuna w dziewczynie i codzienna obserwacja.
2. Wzajemna tęsknota.
3. Przemienienie dziewczyny w gwiazdę i umieszczenie jej na niebie.

Kabinoka – Wiatr Północny

1. Nieudana próba zapędzenia Szindżebisa do krainy Shoondasi.
2. Wtargnięcie do namiotu nurka.
3. Walka wewnątrz namiotu i odejście Kabinoki.
4. Całnocna walka na zewnątrz namiotu i zwycięstwo Szindżebisa.
5. Powrót Kabinoki do królestwa Wabasso.

Shoondasi – Wiatr Południa

1. Zobaczenie dziewczyny stojącej na prerii.
2. Miłość i zbyt wielkie lenistwo Shoondasiego, żeby zniżyć się do wysokości wybranki.
3. Zauważenie zmiany w kolorze jej włosów.
4. Informacja dotycząca postaci ukochanej, która okazała się być nie dziewczyną, a mleczem.

Władca wilków

1. Wiadomość dotycząca okrucieństwa białych ludzi.
2. Spotkanie pokonanego plemienia po powrocie z łowów i informacja o zamordowaniu matki i ojca Spadającej Gwiazdy.

3. Smutek i chęć zemsty.
4. Codzienne zabójstwa w osadach białych ludzi.
5. Próba podpalenia wioski i złapanie Spadającej Gwiazdy.
6. Trzy dni spędzone na zewnątrz bez jedzenia i picia.
7. Zamknięcie w piwnicy.
8. Wyciągnięcie młodzieńca na zewnątrz i pobicie.
9. Prowadzenie chłopaka siedzącego na koniu poprzez trzymanie lasa na jego szyi.
10. Atak wilków.
11. Próba dogonienia Spadającej Gwiazdy i podpalenie traw.
12. Mądry pomysł chłopaka.
13. Chęć zjednoczenia plemion przeciw białym ludziom.
14. Zebranie rady i plan zjednoczenia ludów.
15. Zjednoczenie kilku plemion i poszukiwanie nowych terenów pod osadę.

Krótkie streszczenie

Biały mustang to zbiór baśni i legend indiańskich z Ameryki Północnej. Przedstawiają system wierzeń i zwyczajów i tradycji Indian. Opisują ich wzajemne relacje, sposób, w jaki żyli, wartości, jakie wyznawali. Baśń *Hanuaute* przedstawia historię jeziora Hanuaute, na którego dnie mieszka piękna kobieta. Została ukarana za pychę i głupotę, uważała się bowiem za zbyt piękną, by zostać żoną któregośkolwiek z mężczyzn swojego plemienia. Jedną z opowieści dotyczy powstania człowieka. Stworzył go Gichy Manitou – ulepił z gliny i wypalił w piecu. Idealnym okazał się człowiek ulepiony z czerwonej gliny. W tytułowej legendzie *Biały mustang* został opisany wielki wojownik Ostry Wiatr, który zakochał się w Pahajo, córce Ducha Górskich Wodospadów. Aby ją poślubić, musi złapać Białego Mustanga. Uda mu się to dzięki męstwu i modlitwom do bogów lasów. *Synowie Słońca* przedstawia, skąd pochodzą stada mustangów. Są potomkami najlepszych koni boga Słońca, które na Ziemię sprowadzili synowie Słońca. Legenda *Tosinonakh* opowiada o sile miłości dwóch rzek, dzięki której rzeki potoczyły się. Udowadnia, jak wielką moc posiada miłość. *Kwiat Antylopy* opowiada historię Śnieżnego Płatka, która jest bardzo dumna i zuchwała. Przekonuje zakochanego w niej Białą Antylopę, by strzelał do gwiazd. Jedną z nich udało mu się zestrzelić. Według indiańskich wierzeń w gwiazdach mieszkają duchy przodków, zatem nie wolno do nich strzelać. Za karę Wielki Duch zamienia parę kochanków w rośliny – biały kwiat rosnący pod kolczastym krzewem. *Stworzenie Słońca* opowiada dzieje walki dobrych duchów ze złymi duchami. Jeden z najmądrzejszych wojowników poradził, by obejść wszystkie gwiazdy i poprosić duchy zmarłych, by oddali po części swojej gwiazdy i w ten sposób powstało Słońce. Dokonał tego Chicovaneg, który nosi po niebie Słońce i pilnuje, by złe duchy go nie zniszczyły. Po wygranej z nimi walce rozpina na niebie tęczę. *Niedźwiedź starej Mookhason* to historia wojownika i małego chłopca, którzy zostają napadnięci i zabici przez białych. Wielki Duch jako bóg sprawiedliwy sprawia, że wojownik wraca pod postacią niedźwiedzia grizzly, by móc zemścić się za morderstwo dziecka. *Wielki czyn Eucheta – Szalonego Rumaka* przedstawia sposób traktowania Indian przez białych ludzi. *Gichy Nahma* mówi o sile człowieka, który jest w stanie panować nad naturą, ale musi też jej słuchać. *Cztery wiatry* tłumaczy, skąd wzięły się wiatry, czym się różnią i dlaczego. *Władca wilków* opowiada o nierównej walce Indian z białymi ludźmi. Spadająca Gwiazda rozumiał to, dlatego postanowił odejść w wysokie góry, część z jego ludzi podążyła za nim, a część została toczyć nierówną walkę.

STRESZCZENIE

Hanuaute (streszczenie)

Grupa dwunastu chłopców między 10 a 14 rokiem życia z doświadczonym myśliwym Owasesem (Dzikim Zwierzem) na czele ruszyła w pogoń za górkimi kozami. Uzbrojeni tylko w łuki upolowali cztery dorosłekozy i jedno kozłátko. Pewnego dnia Owases znalazł w dolinie obozowisko dla chłopców. Na skraju doliny znajdowało się jezioro, do którego chłopczy chcieli wskoczyć zaraz po przybyciu na miejsce. Jednak opiekun zatrzymał ich słowami: *Stać, jeżeli nie pragniecie własnej śmierci*, a następnie opowiedział im historię o plemieniu Iwaho, które zamieszkiwało kiedyś te tereny, jego władcy – Soomakhu, jego żonie Ujanoh i ich córce Hanuaute. Córka była nadzwyczaj piękna, ale została ukarana przez Nanabosho – Ducha Lasów za swoją pychę i głupotę (nie chciała zostać żoną żadnego z mężczyzn, ponieważ uważała się za zbyt piękną). Od tej pory każdy, kto wejdzie do wód jeziora, wzbudzi gniew Hanuaute i zginie. Plemię Iwaho opuściło wioskę niedługo po ukaraniu córki wodza.

Powstanie człowieka (streszczenie)

Na skale pośród prerii siedział Wielki Duch – Gichy Manitou. Przysłuchiwał się kłótni zwierząt o to, które z nich jest największe i powinno rządzić. Bardzo go to zasmuciło i postanowił stworzyć człowieka, który będzie władcą na całej Ziemi. Zbudował piec, ulepił z gliny człowieka, jednak w stertę chrustu przeznaczonego do wypalenia człowieka w piecu wszedł grzechotnik i zrzucił tam skórę. Człowiek wypalony na tych drewnach był trzymany w piecu zbyt krótko – był błądy i słaby, a ponadto miał zły charakter. Tak powstał człowiek biały, który został wyrzucony przez twórcę za Wielką Stoną Wodę. Następny z ludzi wypalany był w piecu zbyt długo, a po wyjęciu okazał się być cały przepalony i czarny. Tak powstał człowiek czarny – on też został wyrzucony za Wielką Wodę. Ostatni z ludzi okazał się idealny, ulepiony z czerwonej gliny, wytrzymały. Jemu Wielki Duch oddał władzę nad wszystkim.

Biały Mustang (streszczenie)

Uti wychowywał się w plemieniu Dakotów na ziemiach Tawasenty u czarownika Niedźwiedziego Kła. Kiedy został mężczyzną, otrzymał imię Ostry Wiatr i zapragnął pojąć za żonę Pahajo, córkę Ducha Górskich Wodospadów (Gachaskha). Matka wyprawiła go w drogę. Trafił do wioski zamieszkiwanej przez złe Czarne Duchy. Przy pomocy swoich czarów uspił wilka-strażnika i pokonał władcę południa (groźnego Kabinokę) oraz Ducha Śmierci (Ken Manitou). Oszczędził jedynie bardzo starego Ducha Górskich Lawin (Isokę), ponieważ uważał go za niegroźnego, ale Isoka zastawił na niego pułapkę. Siódmego dnia Ostry Wiatr dotarł do skały, gdzie mieszkał Gachaskh. Starzec postawił jeden warunek: jeśli Ostry Wiatr chce poślubić Pahajo, musi przyprowadzić Białego Mustanga – własność ojca wiatrów, Kabeyuna. Koń uciekał przed nim, a Ostry Wiatr wpadł w pułapkę zastawioną przez Isokę. Kiedy się z niej wydostał, poprosił Nanabosho o pomoc i na równinie złapał konia. Gachaskh dał mu swoją córkę oraz Białego Mustanga, ale zapowiedział, że jeśli Ostry Wiatr zrobi coś złego, straci wszystko.

Synowie Stońca (streszczenie)

Tananakh chciała mieć synów, jednak odrzucała każdego mężczyznę, który chciał zostać jej mężem. Pewnego dnia zatarła swoje ślady i wędrowała w stronę prerii. Poprosiła Wielkiego Ducha o dzieci dla niej. Niebawem urodziło się dwóch chłopców o opłętanych rękach i stopach oraz okrągłych uszach. Matka mówiła im, że są synami

stońca. Kiedy skończyli 9 lat, kazała im udać się w drogę do ojca. Umieściła w uchu jednego z nich Muchę, która miała im pomagać w drodze. Na miejsce zanieśli ich najpierw Kruk, a następnie Orzeł. Duch Ulew i władca północy (srogi Kabinoka) chcieli im przeszkodzić, lecz nie udało się. Chłopczy dotarli do domu Stońca. Przed tipi siedziała kobieta, która ostrzegła ich i poleciła uciekać, ale ostatecznie przekonała się, że są oni faktycznie synami Stońca. Ojciec poddał chłopców próbie, w której pomogła im Mucha, a Stońce przekonał się, że chłopczy mówią prawdę. Nakazał kobiecie zbudować dla nich tipi. Kiedy spali, ukształtował ich na podobieństwo człowieka, stali się nie do odróżnienia. Nadał synom imiona: Naiyeezгани i Tabotoistcini. Chłopczy poprosili ojca o dwa konie. On jednak ukrył swoje mustangi przed nimi i pokazywał im inne zwierzęta. W końcu Mucha podpowiedziała im, gdzie znajdują się konie, a ojciec kazał im wybrać sobie dwa. Na polecenie Muchy wybrali dwa najlepsze konie. Ojciec wystąpił ich z powrotem do matki, a po jakimś czasie chłopczy zostali wodzami plemienia.

Tosinonakh (streszczenie)

Shaminakh, król jeziora, miał córkę – Tosinonakh, która wy pływała z głębin ojca jako maleńka rzeczka. Była piękna i dawała wytchnienie zwierzętom i ludziom, a ojciec cieszył się nią. Po burzy, kiedy wody Tosinonakh wezbrały, dopłynęła tam, gdzie nie była nigdy wcześniej. Zobaczyła rzekę Misonitoo i zakochała się. Bardzo chcieli się złączyć, ale nie mogli. Tosinonakh stawiała się coraz smutniejsza. Wiatr poradził jej modlitwę do Ducha Deszczów (Weya Muneto) i zaproponował pomoc, kiedy już jej wody wzbiorą po burzy. Modliła się także do Władcy Niebieskich Wód, ale bez rezultatu. W końcu przybyły do niej Cztery Wiatry i obiecały pomoc. Duch Deszczów przemówił, rozpętała się burza. Ojciec chciał przeszkodzić córce, nie chciał dać jej uciec, ale nie udało mu się i Tosinonakh już na zawsze potoczyła się z Misonitoo.

Kwiat Antylopy (streszczenie)

Córka Czarnego Sępa z plemienia Arapahów znajdującego się u podnóża góry Konażącego Bizona, Śnieżny Płatek musiała wybrać sobie męża. O jej rękę starali się młodzi mężczyźni z wioski, a najbardziej starał się wojownik Biała Antylopa. Dziewczyna chciała poślubić mężczyznę, który zrobi coś, czego nie mógłby dokonać żaden inny wojownik. Kiedy mężczyźni wrócili ze swoimi łupami, dziewczyna powiedziała, że to wszystko mógłby zrobić dla niej Biała Antylopa, ale ona poślubi kogoś, kto zrobi coś wielkiego. Biała Antylopa zdecydował się zestrzelić dla niej gwiazdę z nieba. Udało mu się, ale przemówił głos, który powiedział, że Śnieżny Płatek zostanie potępiona, a Biała Antylopa rozgniewał mówiącego. W miejscu, w którym wcześniej stał wojownik i piękna dziewczyna, widziano już tylko kolczasty krzew i mały biały kwiatek, który pojawiał się jeszcze w innych miejscach i nazywany był Kwiatem Antylopy.

Stworzenie słońca (streszczenie)

Złe duchy chciały zabić ludzi, więc zgasiły słońce. Ludzie umierali, ale nie wszystkie gwiazdy zgasty. Spośród wodzów zwołanych przez Sabio, czarownika, który żył już ponad trzysta lat, tylko jeden odważył się zostawić wszystko i do końca życia dźwigać tarczę słońca – był to Chicovaneg. Znalazł skrzydlatego Węża Olbrzyma, a kiedy zauważył go zły czarownik, uśpił go przy pomocy soku maguey. Po wielu latach dostał się na kraniec świata i podskoczył do gwiazdy. Spotkał tam duchy zmarłych, którym opowiedział historię o słońcu, a one dały mu fragment gwiazdy. Tak działo się na każdej z gwiazd. Złe duchy chciały mu przeszkodzić, jednak bezskutecznie, ponieważ pomagał mu skrzydlaty wąż. W końcu utworzył tarczę

wystarczającej wielkości. Złe duchy jednak do dzisiaj spowijają ziemię w czarne chmury, a wtedy Chicovaneg przepędza chmury i pokazuje ludziom tęczę na znak tego, że mogą dalej bezpiecznie żyć.

Niedźwiedź starej Mookhason (streszczenie)

Toolii był mężem Danakho i synem Mookhason. On i żona kochali dzieci, cieszyli się szacunkiem w wiosce. Pewnego dnia Toolii udał się na polowanie razem z dwunastoletnim Osimo. Zostali niestety zabici przez białych ludzi. Wielki Duch kazał jednak Tooliemu opiekować się matką i powiedział, że młodzieniec dostanie inne ciało, ale zachowa duszę i nie spocznie, póki pod mogiłą Osimo nie znajdą się trupy jego oprawców. Żona szukała Tooliego, znalazła jednak tylko jego ciało, które przywiozła na topoganie do wioski. Została spalona na stosie razem z ciałem męża i jego mustangiem. Pewnego dnia starej Mookhason ukazały się w ogniu duchy syna i synowej. Syn powiedział, że będzie się nią opiekował, ale w innej postaci. Po jakimś czasie do wioski przybyli myśliwi z młodym grizzlym, którego kobieta postanowiła oswoić. Wyruszał on na kilka dni, potem wracał, ale pewnego dnia nie było go bardzo długo, dlatego wszyscy się niepokoiли. Wrócił do namiotu staruszki z raną w boku i zaprowadził ją pod mogiłę Osimo. Wyjaśnił jej, że jest Toolim i musiał w nowym ciele zabić swoich zabójców, a teraz czas, żeby odszedł. Ludzie spotykali jeszcze czasami w oddali niedźwiedzia, który kiwał do nich łapą.

Wielki czyn Eucheta – Szalonego Rumaka (streszczenie)

Indianie z plemienia Cree pnęli łodzią i wpadli w zasadzkę przygotowaną przez białych ludzi. Blade twarze chciały, żeby Indianie byli ich przewodnikami do swojej wioski, a jeśli dobrze się spiszą, ocalą własne życie. Jeden z białych ludzi kazał ich rozwiązać, co spowodowało ucieczkę jednego z Indian. Drugi został pobity, a następnie kazano mu sterować łodzią. Nazywał się Eucheta, czyli Szalony Rumak. Eucheta słyszał podczas drogi, że jego przyjaciel podąża za łodzią przez las, ponieważ wydawał ptasie odgłosy. Szalony Rumak skierował łódź na wielki wodospad, a sam w ostatnim momencie wyskoczył na kamień. Od tej pory wodospad, w którym zginęli biali ludzie, nazwano Wodospadem Błdych Twarzy.

Gichy Nahma (streszczenie)

Natu Sath wybrał się rankiem na Gichy Gumee (Wielką Wodę). Chciał złowić jesiotra (Nahmę), który był niebezpieczny dla ludzi z wioski. Ludzie nie wróżyli Natu Sathowi powodzenia, żegnali go ze smutkiem. Na łodzi siedziała z nim wiewiórka – Adidaczmo. Długa Lanca zachęcał Króla Ryb do chwycenia przynęty, ale bez skutku. Jesiotr nakazał zrobić to szczupakowi – Kenorkowi i urwać przy tym linę. Natu Sath okazał się jednak silniejszy i złowił szczupaka. Gichy Nahma wysłał tym razem raka – Shawgashee, żeby przeciął linę. Temu też nie udało się zniszczyć liny i martwy opadł na dno. Ostatecznie jesiotr został złapany, ponieważ Długa Lanca przejrzał jego zamiary. Jesiotr poprosił o ocalenie, jednak Natu Sath postuchał czapli i zabił rybę, a jej głowę przytwierdził do łodzi, natomiast ciało wyrzucił na brzeg, żeby zjadły je mrówki. Dzięki głowie Króla Ryb na łodzi Natu Sath zawsze wracał z wieloma rybami z połowu.

Cztery wiatry (streszczenie)

Plemię Mudjekeewisa zostało okradzione przez niedźwiedzia Gichy Mokwe ze świętej opaski Wampuni. Pogardzano nimi, a lud Odzibejów nie chciał nawet zabijać niegodnych tego wojowników Mudjekeewisa. Wódz plemienia, Mudjekeewis

postanowił odzyskać opaskę. Podczas drogi do północnej krainy uwolnił białego królika – Wabasso, który wskazał mu drogę do kryjówki Gichy Mokwe. Niedźwiedź spał, a stary Mudjekeewis zdjął mu opaskę z szyi, wydał wojenny okrzyk, a następnie uderzył niedźwiedzia między oczy. Zabił go toporem wojennym. Za ten czyn został wybrany ojcem wszystkich wiatrów. Nie nazywano go już Mudjekeewisem, ale Kabeyunem – Zachodnim Wiatrem. Jego dzieci otrzymały od niego inne wiatry: Unto Wabuno – Wiatr Wschodni, Shoondari – Wiatr Południowy i Kabinoka – Wiatr Północny. Od tej pory jako duchy sprawowali władzę w różnych częściach świata.

Wabun – Wiatr Wschodni (streszczenie)

Wabun czuł się samotny. Pewnego dnia zobaczył dziewczynę idącą po prerii. Chodziła tamtędy codziennie. Wabun obserwował ją i pokochał, a ona czekała na jego przyjscie, ponieważ była tak samo samotna jak on. Pewnego dnia zamienił ją w gwiazdę i umieścił na niebie. Od tej chwili można zobaczyć, jak Wabun i Wabun Anung (Gwiazda Poranna) spacerują razem.

Kabinoka – Wiatr Północny (streszczenie)

Kabinoka był okrutny i mieszkał w królestwie Wabasso w krainie wiecznych śniegów. Swoim mrozem przeganiał zwierzęta do ich zimowych siedzib w królestwie Shoondasi. Pewnego razu ujrzał wśród wikliny Szindżebisa, który nie chciał odejść do Shoondasi. Kazał mu się wynosić i nie sprzeciwiać, lecz bez skutku – w tipi Szindżebisa było ciepło, a kiedy Wiatr Północny tam wszedł, zaczął się pocić, więc odleciał do siebie. Następnego dnia jednak wrócił i chciał się zmierzyć z Szindżebisem. Walczyli całą noc, ale Kabinoka przegrał i odszedł do królestwa Wabasso.

Shoondasi – Wiatr Południa (streszczenie)

Shoondasi zauważył pewnego dnia piękną dziewczynę. Stała na ziemi pośród prerii. Zakochał się w niej, ale był zbyt leniwy, żeby ją gonić i powiedzieć, co czuje. Kiedy rankiem spojrzął na nią, zobaczył, że włosy jej są białe. Myślał, że to jego brat, Wiatr Północny porwał mu dziewczynę, ale tak naprawdę cały czas patrzył na kwiat mleczka, który stał się po pewnym czasie dmuchawcem, a przez westchnienia Shoondasiego został zdmuchnięty.

Władca wilków (streszczenie)

Winnebagowie, którzy graniczyli z ludami Dakota, Czarnymi Stopami oraz ze Siukami, zostali zaatakowani przez białych ludzi, podobnie jak osady Makaami, Huronów, Lenapów, Seneka, Kajuga i Onodaga. Był wśród nich chłopiec o imieniu Spadająca Gwiazda, który był bardzo silny i znał mowę zwierząt. Biali ludzie zabili jego ojca i matkę. Chłopak przeciął sobie ramię strzałą, wystrzelił ją w kierunku wioski, w której zginęli jego rodzice, a potem pojechał tam, gdzie mieszkali biali ludzie. W każdej wiosce każdego dnia ktoś zostawał zamordowany. Ustalono, że morduje człowiek z watahą wilków. Spadająca Gwiazda został złapany. Przez trzy dni trzymano go na placu przywiązanego do słupa. Na czwarty dzień zamknięto go w piwnicy i dano trochę wody i chleba. Następnie wyprowadzono go z powrotem na zewnątrz, zaczęto biczować, a potem związanego posadzono na koniu i założono mu lasso na szyję. Kiedy wyjechali poza wioskę, Spadająca Gwiazda użył wojennego okrzyku, żeby przywołać wilki, które rzuciły się na białych ludzi. Chłopakowi udało się uciec, ale po niedługim czasie zobaczył tłum ludzi jadących konno. Poznał, że to biali, i zaczął uciekać, a kiedy biali zorientowali się, że go nie dogonią, podpalili trawę. Spadająca Gwiazda zrobił

to samo, ale z drugiej strony. W ten sposób ogień nie rozprzestrzenił się, ponieważ trawa została wypalona. Chtopak wracał do swojej wioski. Plemię Madan poznało go z daleka i zaczęło się cieszyć. Spadająca Gwiazda zwołał radę, na której chciał połączyć się z innymi plemionami, żeby łatwiej pokonać białych. Kilka ludów zjednoczyło się z nim i razem przenieśli się na nowe tereny.

Problematyka

Książka ta składa się z **dwunastu opowiadań**, które pokazują historie i legendy wywodzące się z kultury Indian północnoamerykańskich. Opowiadania te są pouczające, **wywyższają pozytywne cechy**, takie jak odwaga, męstwo, gotowość do niesienia pomocy innym, szczerłość oraz skromność. W każdym z tych krótkich opowiadań ostatecznie **dobro zwycięża**, osoby, które wykazały się pychą, nieszczerością lub tchórzostwem, zostają ukarane, natomiast **osoby szukające pomocy** niezbędnej do osiągnięcia określonego celu **zawsze ją otrzymują**. Niektóre z opowiadań **wyjaśniają także zjawiska przyrodnicze** – historia Chicovanega informuje, skąd biorą się na niebie ciemne chmury oraz tęcza, zaś opowieść o miłości rzek Tosinonakh i Misonitoo odpowiada na pytanie, dlaczego te rzeki łączą się ze sobą.

W legendach tych zachował się także **obraz konfliktów i powolnego upadku Indian po wtargnięciu na ich ziemię białych ludzi**. W każdym opowiadaniu, w którym pojawia się biały człowiek, niesie ze sobą śmierć – biali łapią Indian, biją ich, głodzą, zabijają (nawet dzieci – jak Osimo). Biały człowiek przynosi tylko złoto; widać to zresztą wyraźnie w opowieści o stworzeniu człowieka, gdzie **podstawą charakteru białych ludzi jest skóra grzechotnika** – węża podstępnego i nieszczerzego.

