

## Model odpowiedzi

William Szekspir, *Makbet*. Test ze znajomości lektury. Grupa B

Nr	Odpowiedzi	Punktacja
1.	F, P, F, F	<b>0–2 punkty</b> 2 pkt za 4 poprawne odpowiedzi 1 pkt za 3 poprawne odpowiedzi
2.	Porządek realistyczny – np. uczta w zamku Makbeta, wojna, zabicie króla Duncana	<b>0–1 punkt</b>
	Porządek fantastyczny – np. Wiedźmy, Duch Banqua, zakrwawiony sztylet, który ukazuje się Makbetowi przed zabicim króla Duncana	<b>0–1 punkt</b>
3.	a) <i>okrutna, obłudna, bezwzględna, konsekwentna, ambitna, zdecydowana, inteligentna</i>	<b>0–1 punkt</b>
	np. <i>okrutna</i> – nie waha się mordować, namawia do zabicia króla Duncana i uczestniczy w tym mordzie np. <i>ambitna</i> – chce, by jej mąż osiągnął wyższe stanowisko niż ma, popycha go do sięgnięcia po nawet za cenę morderstw	<b>0–2 punkty</b> 1 pkt za każde trafnie dobrane wydarzenie z tekstu ukazujące daną cechę Lady Makbet
4.	a) A	<b>0–1 punkt</b>
	b) D	<b>0–1 punkt</b>
	c) C	<b>0–1 punkt</b>
5.	np. Zdobyć korony królewskiej przepowiadają Makbetowi Wiedźmy.	<b>0–1 punkt</b>
	np. Makbet i Banquo spotykają je w lesie, gdy wracają po zwycięskiej bitwie.	<b>0–1 punkt</b>
6.	Duncan – np. król Szkocji, Makbet jest jego kuzynem / poddanym / jednym z najwierniejszych rycerzy / król darzy go ogromnym szacunkiem.	<b>0–1 punkt</b>
	Malcolm – np. syn Duncana, niesłusznie oskarżony o zbrodnię, którą popełnił Makbet. Zamierza ukarać królobójcę	<b>0–1 punkt</b>
	Banquo – np. generał, bliski przyjaciel Makbeta	<b>0–1 punkt</b>
	Macduff – np. szkocki dostojnik, od samego początku nie wierzy, że Duncan został zabity przez syna, jest bardzo podejrzliwy wobec Makbeta	<b>0–1 punkt</b>
7.	Lady Makbet – popełnia samobójstwo	<b>0–1 punkt</b>
	Banquo – Makbet zleca jego zamordowanie	<b>0–1 punkt</b>
	Duncan – zostaje zamordowany przez Makbeta, kiedy gości w jego zamku	<b>0–1 punkt</b>

<b>8.</b>	a) słowa wypowiedzi Lady Makbet do Makbeta	<b>0–1 punkt</b>
	b) np. Makbet jest słaby, nie potrafi działać zdecydowanie; jest uczciwy; Makbet boi się, trzeba nim kierować	<b>0–2 punkty</b> 1 pkt za każdy poprawny zarzut, maks. 2 pkt
	c) <i>korony</i>	<b>0–1 punkt</b>
<b>9.</b>	np. narodziny Macduffa przez cesarskie cięcie	<b>0–1 punkt</b>
	np. żołnierze Malcolma w przebraniu z liści i gałęzi	<b>0–1 punkt</b>
<b>10.</b>	np. Makbetowi zwidują się zjawy, cierpi na manię prześladowczą	<b>0–1 punkt</b>
	np. Lady Makbet śni koszmary, lunatykuje, próbuje zetrzeć z dłoni niewidzialne plamy krwi	<b>0–1 punkt</b>
<b>11.</b>	np. NIE, ponieważ bohater tragedii Szekspira ma wybór, nie musi postępować zgodnie z przepowiedniami. Mógłby je odrzucić, ale tego nie robi, ponieważ sam jest żądny władzy. np. TAK, ponieważ w życiu głównego bohatera bardzo dokładnie realizuje się to, co przewidziały Wiedźmy.	<b>0–1 punkt</b> 1 pkt za uzasadnienie wykazujące znajomość tekstu 0 pkt za samo zajęcie stanowiska
<b>RAZEM</b>		<b>28 punktów</b>