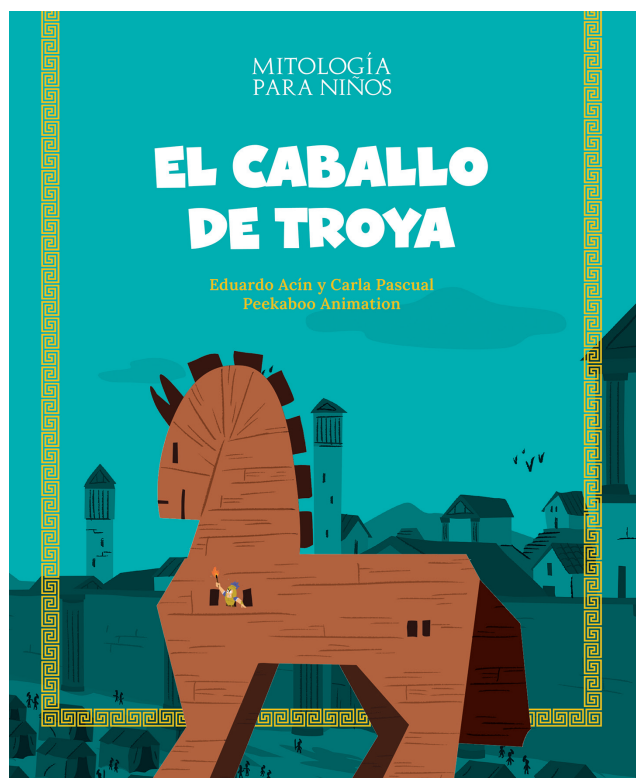


Actividades



MITOLOGÍA PARA NIÑOS

Título: *El caballo de Troya*

Autores: Eduardo Acín Dal Maschio y
Carla Pascual Roig

Ilustradores: Peekaboo Animation

Número de páginas: 32

Formato: 19,5 cm x 24 cm

Colección: Mitología para niños

ISBN: 978-84-1361-249-2

LOS AUTORES

Eduardo Acín Dal Maschio y Carla Pascual Roig son editores, pero, como los superhéroes de las películas, también tienen una doble identidad... A veces, se convierten en una pareja artística que comparte el placer de narrar historias, a las que cada uno aporta su toque personal: una pizca de diversión por aquí, y otro tanto de ternura por allá.

EL MITO

A veces, para poner fin a un conflicto no hace falta recurrir a la fuerza bruta, sino que basta con una pizca de astucia e inteligencia. Esto es lo que sucede en el mito de *El caballo de Troya*, en el que el brillante plan de Ulises (con algo de ayuda divina) termina con diez años de interminables enfrentamientos entre griegos y troyanos.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

A partir del mito del caballo de Troya, proponemos una serie de actividades didácticas para profundizar en la mitología griega y en el tema principal tratado en esta historia, el poder del ingenio y la astucia.

COMPRENSIÓN LECTORA

1 ¿Por qué los griegos declaran la guerra a los troyanos?

2 Después de diez años de combate, los griegos están tan cansados que se plantean dar por perdida la guerra. Entonces, inspirado por Atenea, a Ulises se le ocurre un plan para tomar la ciudad de Troya.

¿Qué pide Ulises a los carpinteros del campamento griego?

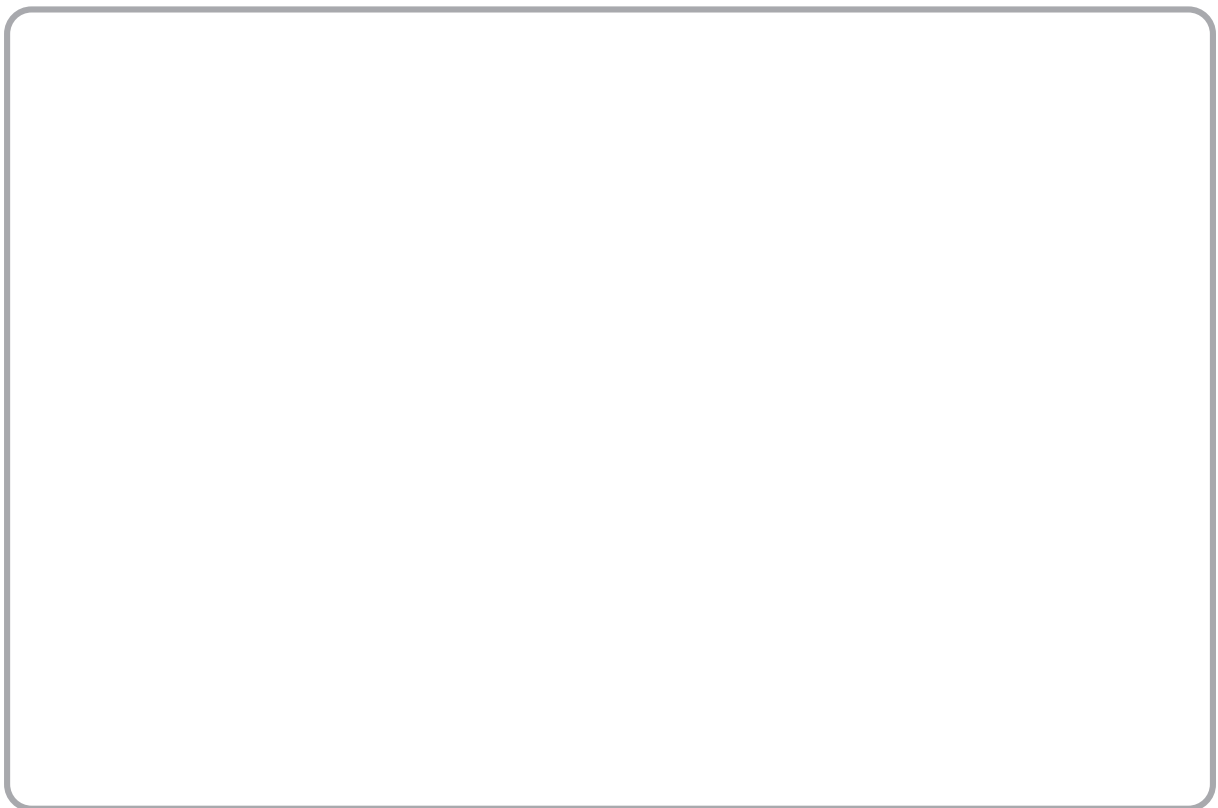
¿Qué misión le encomienda al soldado Sinón?

3 Finalmente, el grupo de soldados griegos liderado por Ulises consigue escabullirse en la ciudad enemiga. ¿En qué momento los soldados griegos salen del caballo y abren las puertas de la ciudad a su ejército?

A PARTIR DE EL CABALLO DE TROYA

- 1 La expresión «caballo de Troya» para referirnos a algo o alguien que se infiltra en un sitio con malas intenciones. Por ejemplo, si viene un amigo a tu casa y después de regalarte unos cromos te dice de jugar a videojuegos. Los cromos serían el caballo de Troya, ya que su verdadera intención era jugar a los videojuegos. Ahora tú piensa en una situación en la que puedas aplicarla.

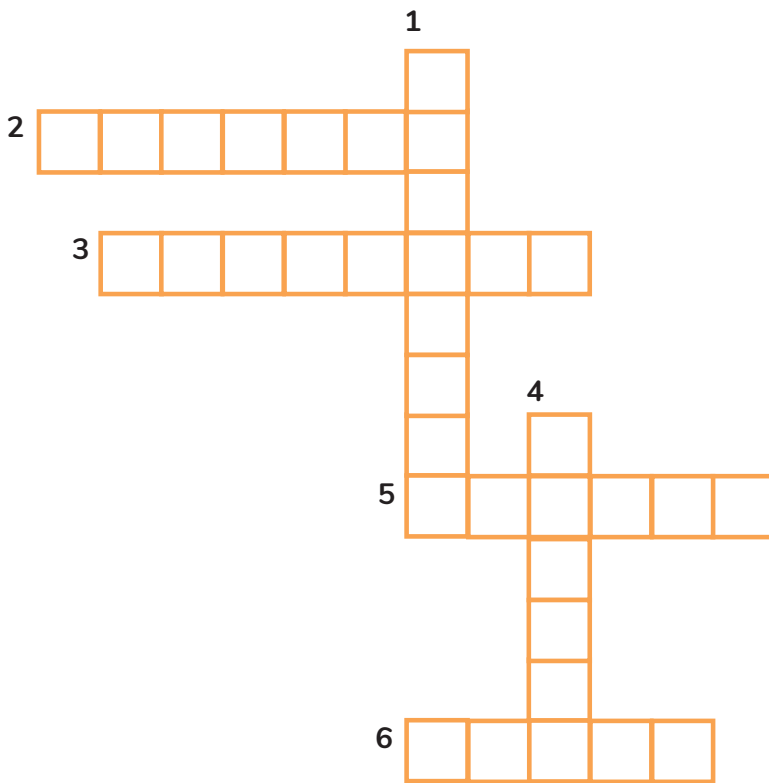
- 2 Inspírate en los griegos e imagina: ¿qué forma hubieras dado tú al regalo con trampa? ¡Dibuja tu propia versión!



QUIZ

- 1. ¿Qué cosa hacía de Troya una ciudad súper protegida?**
 - a) El perro Cerbero.
 - b) Su sistema de alcantarillado, que olía muy mal.
 - c) Sus murallas.
- 2. ¿De qué estaba hecho el caballo de Troya?**
 - a) De madera.
 - b) De carne y huesos, era un caballo de verdad.
 - c) De metal.
- 3. ¿Qué le encargó Ulises a Sinón?**
 - a) Que convenciera a los troyanos de dar de comer al caballo.
 - b) Que convenciera a los troyanos de que el caballo era un regalo.
 - c) Que atacara él solo a los troyanos.
- 4. ¿Qué quería hacer el sacerdote troyano Laocoonte con el caballo?**
 - a) Quemarlo.
 - b) Tirarlo al mar.
 - c) Usarlo en un concurso de hípica.
- 5. ¿Cómo supieron los barcos griegos que era el momento de regresar a Troya?**
 - a) Por las noticias de la radio.
 - b) Porque consultaron al oráculo de Delfos.
 - c) Los infiltrados les hicieron una señal cuando había vía libre.
- 6. ¿Qué horrible maldición le había provocado Apolo a Casandra?**
 - a) Tener el don de la adivinación, pero que nadie la creyera nunca.
 - b) Ser capaz de volar, pero no de aterrizar.
 - c) Poder viajar en el tiempo, pero solo durante dos segundos.
- 7. ¿Qué hicieron los troyanos cuando creían que la guerra había terminado?**
 - a) Preparar un ejército para perseguir a los griegos.
 - b) Celebrarlo con banquetes y bailes.
 - c) Desmontar las murallas ahora que ya no las necesitaban.
- 8. ¿Y qué hicieron los soldados griegos cuando al fin entraron en la ciudad?**
 - a) Unirse a las celebraciones de los troyanos.
 - b) Reducir la ciudad a cenizas.
 - c) Crear un cuerpo de bomberos para controlar los incendios.

AUTODEFINIDO



VERTICALES

1 Hija del rey de Troya a la que no creyeron cuando advirtió a su padre sobre el peligro del caballo.

4 Reina griega que Paris llevó a Troya, lo que provocó el inicio de la guerra.

HORIZONTALES

2 País actual en el que se encuentran las ruinas de Troya.

3 Hijo de Ulises.

5 Diosa que inspiró la idea del caballo a Ulises.

6 Isla de la que Ulises era rey.

SOPA DE LETRAS

V	D	L	Q	P	R	Í	A	M	O	U	E	Ñ	C	D
H	I	I	T	T	V	O	X	R	R	G	X	Ñ	Y	L
F	N	S	R	F	N	W	A	U	Ñ	U	T	Y	Ñ	K
Q	G	B	P	W	U	E	Y	L	L	Ñ	N	H	J	G
B	S	N	E	Z	P	X	Z	C	L	I	X	Z	R	O
B	O	B	N	X	R	C	R	D	U	C	S	Y	K	A
D	O	U	É	I	H	D	T	N	B	G	A	E	I	T
A	W	W	L	T	T	W	O	R	G	K	G	E	S	Q
Q	D	W	O	K	T	R	K	S	C	N	I	P	U	Y
P	E	E	P	V	S	L	O	U	A	K	W	G	U	F
R	Y	P	E	M	N	N	O	Y	A	D	Z	E	K	N
D	N	A	R	Ñ	Ó	A	R	J	A	X	T	E	Z	K
I	E	R	A	N	W	S	M	C	S	X	U	F	Z	G
K	T	I	I	Q	X	C	R	G	O	A	F	X	F	U
V	T	S	I	U	D	D	E	T	P	W	Y	H	U	X

ULISES

PARIS

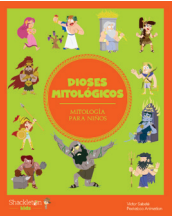
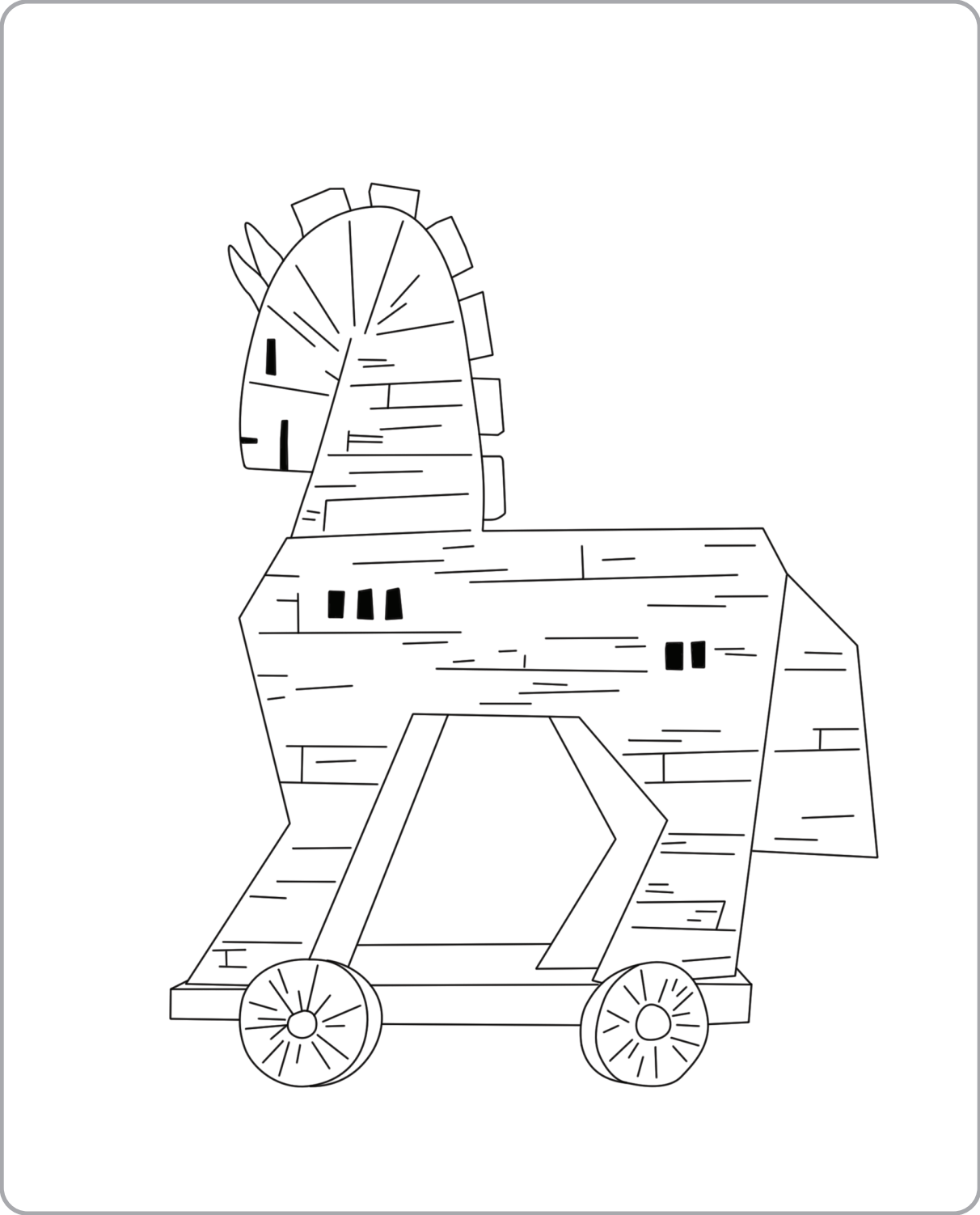
PRÍAMO

TROYA

PENÉLOPE

SINÓN

PINTA Y COLOREA



DIFERENCIAS

Encuentra las 5 diferencias entre las dos escenas.

Escena 1



Escena 2



SOLUCIONES

COMPRESIÓN LECTORA, A PARTIR DE EL CABALLO DE TROYA

soluciones a trabajar en clase.

QUIZ

1. c; 2. a; 3. b; 4. a; 5. c; 6. a; 7. b; 8. b.

AUTODEFINIDO

1. Casandra.
2. Turquía.
3. Telémaco.
4. Helena.
5. Atena.
6. Itaca.

SOPA DE LETRAS

V	D	L	Q	P	R	I	A	M	O	U	E	N	C	D
H	I	L	I	T	V	O	X	R	R	G	X	N	Y	L
F	N	S	R	F	N	W	A	U	N	U	T	Y	N	K
U	G	B	P	W	U	E	Y	L	N	H	J	G	Q	S
X	Q	B	S	N	E	Z	P	X	Z	C	L	I	X	Z
U	A	W	L	T	W	O	R	G	K	G	E	I	T	A
K	T	I	Q	X	C	R	G	O	A	F	X	F	U	G
V	T	I	S	I	U	D	D	E	T	P	W	Y	H	U
I	E	R	A	N	W	S	M	C	S	X	F	Z	G	X
R	Y	P	E	M	N	O	Y	A	D	Z	E	K	N	K
Q	D	W	O	K	T	R	K	S	C	N	I	P	U	Y
A	W	L	T	T	W	O	R	G	K	G	E	I	T	A
D	O	U	E	I	H	D	T	N	B	G	A	E	I	T
B	O	B	N	X	R	C	R	D	U	C	S	Y	K	A
G	B	P	W	U	E	Y	L	N	H	J	G	Q	S	A
K	T	I	Q	X	C	R	G	O	A	F	X	F	U	G
V	T	I	S	I	U	D	D	E	T	P	W	Y	H	U