



MITOLOGÍA PARA NIÑOS

Título: Los trabajos de Hércules

Autor: Javier Alonso

Ilustradores: Peekaboo Animation

Número de páginas: 64

Formato: 19,5 cm x 24 cm

Colección: Mitología para niños

ISBN: 978-84-17822-86-6

EL AUTOR

Javier Alonso, de Madrid, es escritor, traductor y guía de viajes arqueológicos. Le apasionan la historia, la arqueología y las culturas antiguas del Próximo Oriente. Es autor de una gran cantidad de títulos de las colecciones *Mis pequeños héroes*, *Mitología para niños* y *Locos por la historia*, así como del libro *Arqueología. 20 descubrimientos que cambiaron la historia*, todos ellos en Shackleton Kids.

EL MITO

El poderoso Hércules fue uno de los héroes más conocidos de la mitología griega. Se trataba de un semidiós, es decir, del hijo de una mortal y un dios. Y su padre no era uno cualquiera: ¡era Zeus, el rey del Olimpo! Su aventura más prodigiosa fueron las doce pruebas que tuvo que superar, que lo llevaron a todos los rincones del mundo para enfrentarse a un montón de peligrosas aventuras.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

A partir de *Los trabajos de Hércules*, proponemos una serie de actividades didácticas para profundizar en la mitología de la cultura griega y en los temas y representaciones artísticas de esta historia.

COMPRENSIÓN LECTORA

1 ¿Quién le dice a Hércules que debe completar las tareas que le encargue su primo Euristeo y por qué?

2 Los trabajos originales son 10, no 12. Sin embargo, hay dos que Euristeo no da por válidos y por eso no cuentan. ¿Cuáles son y por qué motivo?

Primer trabajo no válido.

Segundo trabajo no válido.

3 Hércules no solo es fuerte, también tiene sus momentos de astucia, como cuando engaña al titán Atlante en su último trabajo. ¿Cómo lo hace?

A PARTIR DE LOS TRABAJOS DE HÉRCULES

1 Este mapa señala los lugares en los que Hércules lleva a cabo sus 12 trabajos. En este mapa, identifica a qué número corresponde cada tarea.



LISTA DE TRABAJOS

- Nemea. Matar al león de Nemea.
- Tracia. Robar las yeguas de Diomedes.
- Erimanto. Capturar al jabalí de Erimanto.
- Creta. Capturar al toro de Creta.
- Isla de Eritia. Robar el ganado de Geriones.
- Stimfalía. Matar a las aves del lago Estinfalo.
- Cerinia. Cazar viva a la cierva de Cerinia.
- Cabo Ténaro. Capturar a Cerbero.
- Lerna. Dar muerte a la hidra de Lerna.
- Cordillera del Atlas. Robar las manzanas del jardín de las Hespérides.
- Élide. Limpiar los establos del rey Augias.
- Temiscira. Robar el cinturón de Hipólita.

LOCALIZACIÓN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2 Discute con tus compañeros y compañeras qué virtudes tiene que poner en práctica Hércules para completar sus trabajos. ¿Cuál creéis que es la más importante de ellas?

QUIZ

1. ¿A qué animales estrangula Hércules cuando es un bebé?

- a) A dos minotauros.
- b) A dos elefantes.
- c) A dos serpientes venenosas.

2. ¿Qué caracteriza a la hidra de Lerna?

- a) Que cuando se le corta una cabeza, le crecen dos.
- b) Que cuando se le corta una pata, le crecen tres.
- c) Que se tira unos pedos superapestosos.

3. ¿Qué dos animales tiene que cazar Hércules como parte de sus trabajos?

- a) La cierva de Cerinia y el jabalí de Erimanto.
- b) El pez espada de Icaria y el cuervo de Atenas.
- c) La hormiga de Esparta y el escarabajo de Tracia.

4. ¿Cómo limpia Hércules los establos del rey Augias?

- a) Con escoba y fregona.
- b) Con un robot-aspiradora.
- c) Desviando el curso de dos ríos.

5. ¿En qué isla griega vive el toro que Hércules tiene que domar?

- a) En Santorini.
- b) En Creta.
- c) En Corfú.

6. ¿Quiénes son las amazonas?

- a) Un pueblo de mujeres guerreras de la Antigua Grecia.
- b) Las trabajadoras de una tienda de comercio de internet.
- c) Unas mujeres que viven en la selva sudamericana.

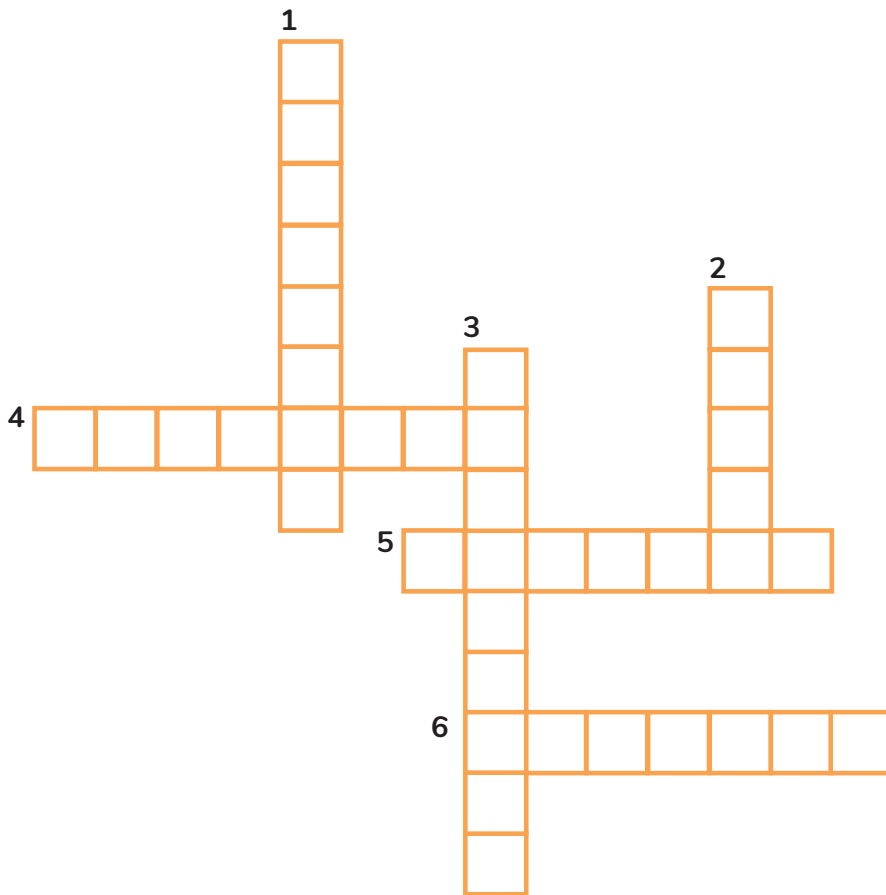
7. ¿A quién tiene que derrotar Hércules para poder llevarse a Cerbero del inframundo?

- a) A Hera.
- b) A Zeus.
- c) A Hades.

8. ¿Qué tiene que coger Hércules del jardín de las Hespérides?

- a) Unos filetes de dragón.
- b) Unas manzanas doradas.
- c) Unas garrafas del mítico aceite de oliva.

AUTODEFINIDO



VERTICALES

- 1 Monstruo con tres torsos, seis brazos y tres cabezas.
- 2 Región en la que vive un león de piel indestructible.
- 3 Lago en el que habitan las terroríficas aves que Hércules abate.

HORIZONTALES

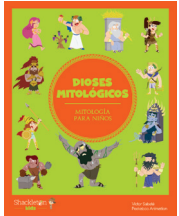
- 4 Nombre del rey de Tracia que tiene cuatro yeguas carnívoras.
- 5 Ciudad griega de la que Euristeo es rey.
- 6 Titán que sostiene la bóveda celeste.

SOPA DE LETRAS

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

- ALCMENA
- HÉRCULES
- EURISTEO
- HERA
- YOLAO
- HIPÓLITA

PINTA Y COLOREA



DIFERENCIAS

Encuentra las 5 diferencias entre las dos escenas.

Escena 1



Escena 2



SOLUCIONES

COMPRESIÓN LECTORA:

soluciones a trabajar en clase.

A PARTIR DE LOS TRABAJOS DE HÉRCULES:

1. 1. Nemea / 2. Lerna / 3. Cerinía / 4. Erimanto /

5. Stimfalia / 6. Elide / 7. Creta / 8. Tracia / 9.

Temiscira / 10. Isla de Eritia / 11. Cabo Téharo / 12.

Cordillera del Atlas.

2. Soluciones a trabajar en clase.

QUIZ

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

AUTODEFINIDO

1. Geriones.

2. Nemea.

3. Estínfalo.

4. Diomedes.

5. Micenas.

6. Atlante.

SOPA DE LETRAS

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