



Cantaró

Colección del **MIRADOR**

Mitos clasificados 1

HOMERO, HESÍODO,
SÓFOCLES, OVIDIO Y OTROS



CARPETA DE
Actividades

Colección del
MIRADOR

Coordinadora del Área de Literatura: Laura Giussani

Editora: Karina Echevarría

Secciones especiales: Stella Maris Cochetti

Corrector: Mariano Sanz

Jefe del Departamento de Arte y Diseño: Lucas Frontera Schällibaum

Diseño de cubierta: Natalia Udrisard

Diagramación: Estudio 1283

Imagen de tapa: Thinkstoc

Gerente de Diseño y Producción Editorial: Carlos Rodríguez

Cochetti, Stella Maris

Mitos clasificados 1. Carpeta de actividades. - 1a ed. - San Isidro: Cántaro, 2012.

32 p. ; 19x14 cm. - (Del mirador; 154)

ISBN 978-950-753-289-4

1. Lengua. 2. Enseñanza Primaria. I. Título

CDD 372.6

© Editorial Puerto de Palos S. A., 2012

Editorial Puerto de Palos S.A. forma parte del Grupo Macmillan.

Av. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina.

Internet: www.puertodepalos.com.ar

Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.

Impreso en la Argentina - Printed in Argentina

ISBN 978-950-753-289-4

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

Primera edición.

Este libro se terminó de imprimir en marzo de 2012, en los talleres de Indugraf S. A., Sánchez de Loria 2251, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Manos
a la obra

Términos que vienen de la Antigüedad

1. El castellano contiene muchísimas palabras del idioma griego, así como gran cantidad de prefijos. Busquen el significado de los que aparecen a continuación y escriban, por lo menos, cuatro palabras castellanas que los contengan:

crono, hidro, hiper, tele.

2. La Medicina tiene un variado vocabulario del mismo origen. Indiquen con una flecha a qué parte del cuerpo humano afecta cada una de las enfermedades que siguen:

cefalea

hemofilia

neumonía

hepatitis

osteoporosis

nefritis

neuralgia



Mitos y leyendas

3. Para señalar semejanzas y diferencias entre dos objetos de estudio, las comparaciones son muy útiles. Un modo de presentarlas es el cuadro comparativo: un esquema en el que se consignan, por un lado, los objetos y, por otro, las categorías según las cuales se los compara. Relean en *Puertas de acceso* el apartado “Mitos y leyendas”, y realicen en sus carpetas un cuadro comparativo entre ambos términos.

4. Averigüen si existen leyendas propias de la región donde viven. Cuéntenles a sus compañeros la que les haya parecido más atractiva.

Los dioses en la naturaleza

5. Lean el siguiente mito. Después, dramatícenlo.

Cierta vez, Zeus se encontraba tomando un descanso en un verde bosquecillo rodeado de ninfas con las cuales conversaba divertido.

De repente apareció la celosa Hera, su esposa, y las ninfas, que conocían su carácter vengativo, se preguntaban cómo escapar sin que ella las reconociera. Entonces, la ninfa Eco, que era una gran conversadora, se interpuso en el camino de Hera y comenzó a hablarle y a hablarle sin parar, mientras las otras ninfas aprovechaban para huir. Enojadísima la diosa, cuando se dio cuenta de la estratagema, le dijo a la atrevida:

—¡Desde hoy, tú solo hablarás última! —Y así fue. Desde entonces, Eco solo puede repetir lo que los demás dicen.

6. Así explicaban los griegos el fenómeno del eco. Inventen un mito para explicar uno de estos hechos naturales:

- *¿Por qué los mosquitos tienen un zumbido tan desagradable?*
- *¿Por qué los caracoles salen con las lluvias?*
- *¿Por qué las moscas vuelven y vuelven, aunque uno las espante?*
- *¿Por qué las tortugas son tan lentas?*

A investigar se ha dicho

7. El Partenón es uno de los monumentos más importantes de Grecia. Contesten, primero, a las preguntas que siguen y, luego, elaboren un texto expositivo con las respuestas. No olviden ordenar los datos y utilizar conectores.

- *¿Dónde queda?*
- *¿A qué divinidad estaba consagrado?*
- *¿Por qué se lo llamó así?*
- *¿Qué había en su interior?*
- *¿Qué arquitecto lo diseñó? ¿Cuándo?*
- *¿Cuáles son sus medidas?*

Los monstruos

8. Busquen información sobre estos monstruos de la mitología griega y realicen un dibujo de cada uno:

la sirena, el centauro, la hidra, el fénix.

9. En la actualidad, los héroes del cine siguen enfrentándose con monstruos, que abarcan desde gigantescos tiburones hasta seres del espacio o productos de la manipulación genética. Recorten

de diarios y revistas partes de diferentes personas, objetos, animales y vegetales. Seleccionen algunos recortes y, combinándolos en un *collage*, compongan un monstruo. ¿Cómo se llamará? Escriban un texto con la descripción del personaje y una historia inventada sobre su origen.

Los héroes

10. Según se expuso en *Puertas de acceso*, los héroes se destacan por tener una marca, una característica física o de personalidad (a veces ambas). Señalen cuál es la marca de los siguientes héroes:

Edipo, Orfeo, Aquiles, Penélope.

11. Los héroes, generalmente, tienen una misión que cumplir. Para llevarla a cabo, se enfrentan con adversarios u oponentes y, con frecuencia, reciben ayuda de dioses o personajes que les son favorables. Una vez realizada la hazaña, los héroes reciben un premio.

11. 1. Completen el siguiente cuadro según los mitos leídos.

Héroe	Misión	Ayudante/s	Oponente/s
Perseo			Polidectes
Teseo		Ariadna	
Antígona	Sepultar a su hermano.		
Ulises	Conquistar la ciudad de Troya.		

11. 2. Conversen entre ustedes acerca de cuáles fueron las consecuencias, positivas o negativas, de los hechos realizados por cada héroe para cumplir su misión.

11. 3. Señalen qué otra misión de Ulises conocen.

12. Del modo más completo posible, inventen al héroe del barrio, del pueblo o de la ciudad donde viven. ¿Cuál será su marca? ¿A qué monstruo se enfrentará?

12. 1. Escriban un mito que relate la aventura del héroe frente al monstruo.

12. 2. Como es un héroe de nuestra época, seguramente su hazaña habrá aparecido en los periódicos. ¿Cuál habrá sido el titular que publicaron los diarios? Redacten la noticia periodística del suceso.

Historieta mural

13. Todo relato se sustenta en una estructura narrativa, una especie de esqueleto formado por sus acciones principales. Relean, en *Puertas de acceso*, el mito de Aracné. El siguiente esquema constituye su estructura narrativa:

Atenea y Aracné se enfrentan
en una competencia de tejido.

Atenea destruye el paño de Aracné,
porque no le encuentra ningún defecto.

Para vengarse, la diosa convierte a Aracné en una araña.

13. 1. Reunidos en equipos, elijan uno de los relatos que siguen y confeccionen su estructura narrativa.

Orfeo y Eurídice Ulises y Penélope Filemón y Baucis

13. 2. A continuación, en hojas de dibujo, ilustren cada parte y agréguele globos de historieta con diálogo. Peguen las historietas en una pared para que los chicos de otros cursos las vean.

Incansables viajeros

14. En el mapa de Grecia que encontrarán en *Cuarto de herramientas*, ubiquen las ciudades que se mencionan en los relatos de Teseo, Paris y Edipo. Indiquen con flechas de diferentes colores el recorrido de cada héroe.

Adivinar el futuro

15. Vean la película *The Matrix* (Wachowski, 1999) y señalen semejanzas y diferencias entre las dos Pitias. Tengan en cuenta el apartado “Los oráculos” de *Puertas de acceso*.

Mitos que perduran

16. Lean la letra de la siguiente canción de Joan Manuel Serrat para compararla con el mito de Ulises y Penélope.

16. 1. Estas preguntas pueden ayudarlos a realizar la comparación:

- *Ulises era un viajero, ¿cómo aparece en la canción?*
- *Penélope conserva el nombre, pero ¿qué teje?*
- *¿Cuántos años estuvieron separados Ulises y Penélope?*
- *¿Reconoce a su esposa la Penélope del mito? ¿Qué ocurre con la de la canción? ¿Por qué?*

Penélope

*Penélope... con su bolso de piel marrón
y sus zapatitos de tacón
y su vestido de domingo.*

*Penélope se sienta en un banco en el andén
y espera que llegue el primer tren
meneando el abanico.*

*Dicen en el pueblo que un caminante paró su reloj
una tarde de primavera.*

*“Adiós, amor mío, no me llores, volveré
antes que de los sauces caigan las hojas.*

Y piensa en mí, volveré yo por ti”.

*¡Pobre infeliz! Se paró tu reloj infantil
una tarde plomiza de abril,
cuando se fue tu amante...*

Se marchitó en tu huerto hasta la última flor.

No hay un sauce en la calle mayor para Penélope.

*Penélope... tristes a fuerza de esperar,
sus ojos parecen brillar
si un tren silba a lo lejos.*

*Penélope uno tras otro los ve pasar
mira sus caras, les oye hablar,
para ella son muñecos.*

Dicen en el pueblo que el caminante volvió.

*La encontró en su banco de pino verde
y la llamó: “Penélope, mi amante fiel, mi paz,
¡deja ya de tejer sueños en tu mente!*

¡Mírame, soy tu amor, regresé!”

Le sonrió con los ojos llenitos de ayer.

No era así su cara ni su piel:

“Tú no eres quien yo espero...”

*Y se quedó con su bolso de piel marrón
y los zapatitos de tacón,
sentada en la estación.*

El juego de la memoria

17. Sin releer los textos, deben determinar a qué mito corresponde cada imagen. Divídanse en equipos y elijan, por turnos, una de las imágenes. Obtendrán un punto por cada respuesta correcta¹:

17. 1. ¿A cuál de los relatos pertenece?

17. 2. ¿Cuál es el nombre del o de los personajes representados?

17. 3. Gana tres puntos más el equipo que pueda recordar los hechos principales del mito.



¹ Las respuestas, en la página 30 de **Cuarto de herramientas**.



Extra bonus

18. Quienes disfrutaron del juego anterior pueden ejercitar su capacidad detectivesca para averiguar a qué otros mitos o leyendas corresponden estas imágenes².



2. Más pistas, en la página 30 de **Cuarto de herramientas**.

Cuarto de
herramientas



Diccionario mitológico*

Afrodita (Venus). Diosa del amor y de la belleza, representa la fuerza del deseo amoroso. Nace de Urano cuando su hijo Cronos lo mutila y arroja sus órganos sexuales al mar (ver *Puertas de acceso*). Por eso, su nombre deriva de *aphros*: “la espuma”. Se dice que era tan bella, que a su paso nacían las flores. Ha mantenido relaciones amorosas con muchos dioses y con mortales, aunque el esposo que le asignó Zeus fue Hefestos, el dios del fuego. De sus amores con Ares, dios de la guerra, nació Eros, el dios del amor.

Apolo (Febo). Una de las divinidades más importantes del panteón homérico, es el dios del fuego solar y de la belleza, de las artes plásticas, de la música y de la poesía, así como de los oráculos y de las profecías. Es hijo de Zeus y de Leto, y tiene una hermana gemela, Artemisa, como el sol tiene por hermana a la Luna. Representa los poderes intelectuales y artísticos del hombre. Nietzsche, el filósofo alemán, lo opone a Dionisos, que representa los instintos.

Aqueronte. Hijo de Helios, el Sol, y de Gea, la Tierra, fue transformado por Zeus en un río subterráneo como castigo por haber proporcionado agua a los titanes, que se habían rebelado contra los dioses olímpicos. Constituye la frontera entre el reino de los vivos y de los muertos, a quienes transporta en un viaje sin retorno.

Ares (Marte). Hijo de Zeus y de Hera, es el dios de la guerra en su versión más cruel y combativa. Se lo opone a Atenea, que protege la guerra estratégica y reflexiva. En tanto representante del vigor masculino, se lo une a Afrodita, diosa de la belleza femenina.

* Se consignaron entre paréntesis las denominaciones latinas de los dioses.

Artemisa (Diana). Hija de Zeus y de Leto, es la hermana gemela de Apolo. Diosa de la caza y de los bosques, vive en soledad y alejada de los hombres. Representa la timidez femenina anterior a la adolescencia. También se la llama Selene y se la asocia con la Luna.

Atenea (Minerva). Hija de Zeus y de Metis, su primera esposa, es la diosa de la sabiduría. Para evitar el cumplimiento de un oráculo, Zeus se traga a su esposa al saber que está embarazada. Llegado el momento del parto, Zeus le pide a Hefesto que le abra su cabeza de un hachazo. En ese momento, nace Atenea, ya adulta y vestida para el combate. Es la diosa de la guerra inteligente, guiada por la razón y por el afán de justicia. Mantiene con los héroes, como Aquiles y Telémaco, una relación de amistad y de compañerismo. Se la conoce también como Palas Atenea o Atenea Partenos (Partenos significa “virgen”). Es protectora de la ciudad de Atenas ya que, durante su fundación, regala el primer olivo a sus habitantes. En su honor, fue erigido el Partenón, después de las Guerras Médicas. Son sus símbolos la lechuza y el olivo.

Atlante o **Atlas**. Es un gigante y pertenece a la primera generación de los dioses (ver *Puertas de acceso*). Por haber luchado contra Zeus, fue condenado a soportar sobre sus hombros la bóveda celeste durante toda la eternidad.

Bacantes. Mujeres que, en honor de Baco, realizaban banquetes y danzas desenfundadas, llamadas “bacanales”. En estas ocasiones, se liberaban de los lazos sociales y, sintiéndose en armonía con la naturaleza, daban rienda suelta a sus impulsos.

Baco o **Dionisos**. Dios del vino, se lo asocia a Dionisos, padre de las vendimias. Representa el reino de lo natural e instintivo. Del culto dionisiaco, nace la tragedia griega. Fue venerado por varias sectas religiosas que creían en la reencarnación.

Calíope. Su nombre significa “bello discurso”, y es la musa de la Elocuencia.

Caronte. Es el barquero de los Infiernos. Recibe a las almas de los muertos y les exige, para llevarlos en su barca, el pago de una moneda, que los familiares del difunto le colocan bajo la lengua.

Cerberos. Es el perro que protege la entrada en los Infiernos. Posee una doble misión: por un lado, impedir que salgan los muertos y, por otro, que penetren los vivos. Tiene tres cabezas, cola de serpiente y el lomo erizado de cabezas de víboras.

Eros (Cupido). Dios del amor, representa el deseo sensual que lleva a la prolongación de la especie humana. Según Hesíodo, es una de las fuerzas primordiales que nace del Caos. Según otras versiones, es hijo de Ares y de Afrodita. En imágenes tardías, se lo representa como a un niño travieso, muchas veces con los ojos vendados, provisto de un arco y de flechas con que atraviesa los corazones.

Euménides o Erinias. Son los espíritus femeninos de la justicia y de la venganza. Eran tres hermanas que protegían el orden del cosmos. Perseguían, en especial, a los asesinos.

Hades o Plutón. Hermano de Zeus. Al Hades le corresponde gobernar el mundo de los Infiernos. Enamorado de Perséfone, la fuerza a compartir su tenebroso dominio. La madre de esta, Deméter, diosa de la naturaleza, al conocer su rapto se niega a dar frutos hasta que su hija le sea restituida. Zeus interviene, pero ya es demasiado tarde: en el Averno, Perséfone ha comido una granada, símbolo del matrimonio. La decisión final del padre de los dioses es que la joven pase seis meses en la Tierra y otros seis, en el Tártaro. La naturaleza, entonces, festeja su regreso (la primavera y el verano) y llora su ausencia (el otoño y el invierno).

Hamadriades (ver Ninfas).

Hera (Juno). Diosa hermana y esposa de Zeus, representa la fidelidad conyugal y protege el matrimonio. Es la madre de Hefestos y persigue incansablemente a las amantes de Zeus, así como a sus hijos ilegítimos. Le están consagrados la vaca y el pavo real.

Hermes (Mercurio). Hijo de Zeus y de Maya, es el dios de la inteligencia astuta y de la movilidad. Inventó la lira (que regala a su hermano Apolo) y la siringa (flauta que se asocia con el dios Pan). Se le atribuye el caduceo, la vara con serpientes entrelazadas que distinguía a los heraldos y a los embajadores. Es también el dios mensajero entre dioses y hombres, el único que puede penetrar libremente en el reino de los muertos. Como incansable viajero, protege a quienes transitan por los caminos: peregrinos, mercaderes y también, ladrones. Asimismo, su culto es importante para las ciencias relacionadas con la magia, como la Alquimia.

Musas. Son nueve diosas hijas de Zeus y de Mnemósine, diosa de la memoria. Sus cantos y danzas alegran los banquetes de los dioses y brindan inspiración a los poetas y a los músicos. Las musas son: Calíope (la elocuencia), Clío (la historia), Erato (la poesía amorosa), Euterpe (la música), Melpómene (la tragedia), Polimnia (la poesía lírica), Talía (la comedia), Terpsícore (la danza) y Urania (la astronomía).

Náyades (ver Ninfas).

Ninfas. Hijas de Zeus y de Gea, personifican la vitalidad y la fecundidad de la naturaleza. Viven en los parajes naturales y, muchas veces, integran el cortejo de diosas, como Artemisa. Había varios tipos, entre ellos, las Náyades (ninfas de los ríos), las Nereidas (ninfas del mar), las Dríades (ninfas de los robles) y las Hamadríades (ninfas de los bosques).

Paladión. Estatua misteriosa, construida por Atenea, dotada de virtudes mágicas, que cayó de los cielos en el momento de la

fundación de Troya. Desde entonces, los troyanos la adoraron como una especie de talismán protector.

Perséfone (ver Hades).

Poseidón (Neptuno). Hijo de Cronos y de Rea, y hermano de Zeus. Poseidón es el dios del mar y del elemento líquido. En su guerra contra los titanes, los cíclopes le regalan el tridente. Luego de una revuelta contra Zeus, es condenado por este, junto con Apolo, a construir las murallas de Troya. Como la ciudad no les paga el salario convenido, Poseidón favorecerá a los griegos durante el sitio. El mismo carácter vengativo lo demuestra cuando Minos no le ofrece el toro prometido.



El Olimpo: batalla con los gigantes, boceto de Francisco Bayeu y Subías (1762). Motivos basados en Homero, Apolodoro, Ovidio y Virgilio. Representa el ataque de los Gigantes al Olimpo, defendido por Zeus, Atenea, Ares, Hades, Poseidón y el semidiós Hércules.

La ciudad de Cnosos



Vista del palacio de Cnosos, en Creta.



Interior del palacio de Cnosos.



Maqueta en madera de la ciudad de Cnosos. Puede apreciarse el aspecto laberíntico de las construcciones.

La Acrópolis de Atenas



Vista aérea de la Acrópolis.



El Partenón.



Restauración de capitel jónico, templo de Atenea.



Estatua de Atenea, copia romana de un original griego del siglo IV a.C.



Teatro de Dionisos.

Mapa arqueológico de Grecia





Heinrich Schliemann, un muchacho que creía en los mitos



Hasta la segunda mitad del siglo xix, la ciudad de Troya era considerada una invención literaria del poeta Homero, porque los arqueólogos no habían encontrado ninguna prueba que pudiera demostrar su existencia. Sin embargo, Heinrich Schliemann, quien desde niño había leído los mitos de *La Ilíada* con pasión y creía en la historia del poeta griego, logró descubrirla.

La biografía de Schliemann tiene tintes novelescos: de origen alemán, pertenecía a una familia modesta y tuvo que trabajar desde los catorce años. Como tenía una gran visión para los negocios, logró convertirse en un acaudalado comerciante, pero nunca dejó de pensar en Homero y en la ciudad de Troya. Entonces, cuando tuvo los recursos suficientes, viajó al Asia a buscar la ciudad con la que había soñado en su niñez.

Dejando atrás la atalaya y la higuera silvestre azotada por los vientos, corriendo por el camino de carros, a alguna distancia de la muralla llegaron a los dos cristalinios manantiales donde nace el voraginoso Escamandro. De uno mana el agua caliente, y lo cubre un vapor semejante al humo que despide una hoguera; pero en el otro, incluso el agua que brota en el verano, es tan fría como el granizo, la nieve o el hielo...

La Ilíada, Libro xxii.

El “tesoro de Príamo”

Estos dos “cristalinos manantiales” que, con tanto detalle, describe Homero desconcertaron e intriguaron a los numerosos investigadores que habían buscado la legendaria ciudad antes que Schliemann. Desde el siglo xviii, los habitantes de la región estaban acostumbrados al espectáculo de los sabios europeos que sumergían termómetros en los manantiales que había en las laderas de la colina, con la esperanza de encontrar los que describe Homero. El único lugar en el que se encontraron dos manantiales con diferente temperatura fue la aldea de Bounarbashi, e incluso, en estos, la diferencia era sólo de unos grados. No obstante, durante algún tiempo, esta aldea y la rocosa colina de Bali Dagh, que existe detrás de ella, fueron consideradas como el lugar de la Ilión de Homero. Bounarbashi se sitúa en el extremo meridional de la llanura de Troya, y las rocosas alturas que se encuentran atrás sugieren, a primera vista, el sitio apropiado para una ciudadela.

Pero había otro lugar posible, la colina de Hissarlik, mucho más cercana al mar, y, desde 1820, varios investigadores apoyaron esta hipótesis, aunque el lugar era mucho menos espectacular que el elevado Bali Dagh y no contaba con los manantiales “frío y caliente”.

Schliemann, que estuvo allí mismo en 1868, *Iliada* en mano, se había declarado en contra de Bounarbashi y en favor de Hissarlik, ya que Homero había descrito a Aquiles persiguiendo a Héctor tres veces alrededor de la muralla de Troya, hazaña irrealizable de haber estado la ciudad encaramada en el borde del Bali Dagh.

En cuanto a los manantiales, caliente uno y frío el otro, había encontrado en Bounarbashi, no dos, sino treinta y cuatro, todos a una temperatura uniforme.

Definitivamente, el lugar tenía que ser Hissarlik. Allí cerca, en tiempos históricos, se había alzado la ciudad helénica, más tarde romana, de *Novum Ilium*, “Nueva Troya”, de la que todavía quedaban ruinas. La habían construido los antiguos donde creían que se encontraba la “sagrada llión” de Príamo. El mismo Alejandro Magno, antes de partir a conquistar el Oriente, había hecho ofrendas en su templo.

La tradición histórica, la geografía y, sobre todo, el testimonio de los poemas habían convencido al alemán de que la Troya de Homero se encontraba debajo de Hissarlik.

Allí, en un misterioso montículo que se alzaba cincuenta metros sobre las escasas ruinas de la ciudad clásica, Heinrich Schliemann iba a emprender su excavación.

De septiembre a noviembre de 1871, ochenta trabajadores, bajo la dirección de Schliemann, abrieron una profunda trinchera frente al escarpado declive septentrional, cavando hasta una profundidad de diez metros bajo la superficie de la colina. El invierno lo obligó a suspender el trabajo, pero en marzo estaba allí de nuevo con Sofía, su esposa y, esta vez, aumentó el personal hasta ciento cincuenta hombres. Además, llevó “las mejores carretillas, picos y palas inglesas” junto con “tres superintendentes y un ingeniero para confeccionar mapas y planos”. También construyó, en lo alto de Hissarlik, una casa de madera con tres habitaciones y con una cocina.

Cuando Schliemann empezó este trabajo monumental, carecía de toda experiencia, porque nunca se había intentado nada en semejante escala. En aquel tiempo, no existía ninguna técnica especial de excavación. Su enorme trinchera atravesó los sucesivos estratos del montículo y, cuando tropezaba con un edificio de fecha relativamente moderna que impedía el acceso a los niveles más bajos —los cuales eran los únicos que le interesaban— no se detenía a tomar fotografías y anotaciones, sino que lo demolía sin dilación.

Más adelante, orientado por Dörpfeld, su joven e inteligente ayudante, aprendió a ser más paciente y metódico. Sin embargo, aunque sus métodos fueran al principio burdos, no cabe duda de que su instinto era acertado pues, a medida que se excavaba en el montículo, fue descubriéndose que no había solo una, sino muchas Troyas: unas murallas se levantaban sobre murallas anteriores y, bajo estas, aparecían otras aún más antiguas.

Así descubrió Heinrich Schliemann la ciudad de Troya, hasta entonces considerada ficticia. Había once ciudades construidas una encima de la otra. Schliemann pensó que la primera, la más antigua, debía ser la de Homero, pero se equivocó, pues la ciudad del poeta griego era la séptima.



Máscara de oro de Agamenón, encontrada por Schliemann en Micenas.

Soluciones para *El juego de la memoria*

(páginas 11y 12)

1. “Dánae y Perseo”. *Perseo y Medusa*, escultura de Benvenuto Cellin, Florencia.
2. “Paris y Helena”. *El juicio de Paris*, cuadro de P. P. Rubens (siglo xvii).
3. “Orfeo y Eurídice”. *Orpheus* de Gustave Moreau (1865).
4. “Dánae y Perseo”. *Discóbolo*, del escultor griego Mirón. (Perseo mata a su abuelo accidentalmente al lanzar el disco).
5. “Teseo y Ariadna”. *Teseo matando al Minotauro*, cerámica griega.
6. “La cólera de Aquiles”. *Aquiles curando las heridas de su amigo Patroclo*, cerámica griega.

Soluciones para *Extra bonus* (página 13)

7. *Loba capitolina*, escultura etrusca. (Leyenda de Rómulo y Remo).
8. *Dédalo e Ícaro*, de Pyotr Ivanovich Sokolov (1777).
9. Caronte en su barca, detalle de *El juicio final*, de Miguel Ángel, en la bóveda de la Capilla Sixtina (siglo xvi).

Otros títulos de la colección

Colección del **MIRADOR**



Una canción de Navidad
Charles Dickens
Narrativa / A partir de 12 años



Cuentos de la selva
Horacio Quiroga
Narrativa / A partir de 10 años



Diarios de Adán y Eva
Mark Twain
Narrativa / A partir de 12 años



Cyrano de Bergerac
Edmond Rostand
Teatro / A partir de 12 años



***El demonio en la botella* / Markheim**
Robert Louis Stevenson
Narrativa / A partir de 12 años



El relato policial argentino
Aisenberg, Bioy Casares, Castillo y otros
Narrativa / A partir de 12 años