

HABÍA UNA VEZ UNOS DIOSES...



ACERCÁNDONOS A LA MITOLOGÍA
(TALLER DE MITOLOGÍA CLÁSICA.- TERCER CICLO DE PRIMARIA)

Juana María Velasco Godoy

ÍNDICE

- *Introducción*
- *Temporalización*
- *Metodología*
- *Objetivos*
- *Contenidos*
- *Evaluación*
- *Actividades*
 - *Mitos griegos y romanos*
 - *Vocabulario mitológico*
 - *Mitología en el Museo del Prado*
 - *El léxico mitológico*
 - *Expresiones de origen mitológico*
- *Actividades adicionales*
 - *Cine*
 - *Música*
 - *Comics*
- *Bibliografía*
- *Anexos*

INTRODUCCIÓN

La idea para la realización de este trabajo surge ligada al Proyecto de Lectura del Centro, como una manera de desarrollar este de forma creativa y motivadora.

Se pretende aproximar a los alumnos/as a los Mitos Clásicos a través de un Taller de Animación a la Lectura y la Escritura, refiriéndonos, con "taller de lectura", según el MEC, a una dinámica que desarrolle el acto de leer de forma específica (son actividades que tienen como razón de ser el ejercicio lector), práctica (encuentro directo con los textos), colectiva (frente a una lectura solitaria) y lúdica.

Los mitos cuentan historias cuyos personajes centrales son dioses y héroes que luchan con monstruos y realizan hazañas extraordinarias. Para los alumnos de Tercer Ciclo este tema puede resultar atractivo, porque todavía aceptan respuestas basadas en la magia como única explicación a algunos planteamientos y favorecen el desarrollo de la fabulación.

Les acercaremos a las leyendas mitológicas a través de adaptaciones literarias de los mitos y verán cómo estos están presentes continuamente en la literatura, el arte, la música, el cine, expresiones cotidianas..., haciéndoles reflexionar sobre lo que leen, lo que ven y lo que escuchan.

El lugar para la realización del taller será la Biblioteca Escolar, que se convierte en sitio de encuentro, de comunicación y de intercambio, dando al acto de leer un sentido de actividad social. Por otra parte proporcionamos así el natural acercamiento a los libros y otros soportes (ordenador, video...), para que los alumnos vayan adquiriendo habilidades en el tratamiento y selección de la información.

TEMPORALIZACIÓN

El tema se introduce en el **Primer Trimestre** con la lectura diaria colectiva de “Mitos griegos” de la editorial Vicens Vives, el cual se ha trabajado, resumido y expuesto capítulo a capítulo.

Durante el **Segundo Trimestre** del curso se abordarán las actividades de este proyecto en sesiones semanales de, aproximadamente, una hora de duración.

A lo largo del **Tercer Trimestre** se leerá, también de forma colectiva, “La Odisea” de Homero. Como colofón, se realizará un viaje a Madrid en donde se visitarán lugares y monumentos relacionados con la mitología clásica.

METODOLOGÍA

En el Taller se exponen las diferentes actividades que se abordarán en cada sesión, aunque algunas pueden abarcar varias sesiones, según del tipo que sean. Se adoptarán acuerdos sobre los grupos, los medios con que se va a contar y el tiempo de que se dispondrá.

Procuraremos que en todas las sesiones haya suficiente documentación sobre el tema tratado, disponible para el préstamo.

Los agrupamientos serán flexibles y, según las tareas, el trabajo se realizará en pequeño grupo, gran grupo o de forma individual.

Algunas de las actividades previstas, teniendo en cuenta que se pretende un aprendizaje significativo, pueden ser:

- Lectura y comprensión de textos clásicos.
- Trabajos de investigación sobre aspectos relacionados con la mitología (pintura, literatura, música, cine, comics, sistema planetario...).
- Elaboración de murales alusivos al tema.
- Ampliación del cuaderno de vocabulario personal con palabras relacionadas o derivadas de la mitología griega o romana.
- Elaboración de textos escritos.
- Exposición de trabajos realizados.

Las actividades se agruparán en distintos bloques, teniendo en cuenta los contenidos a desarrollar.

OBJETIVOS

1.- CONCEPTUALES

- Dar a conocer algunos de los principales mitos griegos.
- Mostrar que la herencia grecolatina está presente en muchas y muy diversas manifestaciones de nuestras vidas y nuestra cultura (astronomía, filosofía, geografía, arte, literatura, música...).
- Fomentar la lectura reflexiva.
- Conseguir que los alumnos disfruten leyendo, para que esto les lleve a otras lecturas y a una escritura creativa.

2.- PROCEDIMENTALES

- Favorecer la expresión y comprensión oral y escrita, a través de actividades relacionadas con la mitología.
- Aumentar el vocabulario básico del alumno para su utilización en el contexto adecuado a su significado.
- Acercar a los alumnos a la etimología de algunas palabras de origen grecolatino.
- Fomentar el uso de la biblioteca escolar con finalidades informativas y recreativas.

3.- ACTITUDINALES

- Respetar las ideas, los gustos e intereses de los demás miembros del taller.
- Posibilitar la participación de todos los alumnos, aprendiendo a escuchar con atención y respeto los trabajos de los compañeros.
- Fomentar la capacidad de esfuerzo y autocrítica, aumentando con ello su autoestima.
- Abrir su mente a otras culturas con actitud de respeto.

CONTENIDOS

- Mitos griegos y romanos.
- Vocabulario mitológico.
- Mitología en el Museo del Prado.
- El léxico mitológico.
- Expresiones de origen mitológico.
- Temática mitológica en música, cine y comics.

EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación formativa, en la que no se incluirá una calificación, y se atenderá principalmente al progreso personal de cada alumno. Tendremos en cuenta el esfuerzo personal y la cooperación, pues algunas actividades se realizarán en grupo.

Se valorarán, así mismo, el grado de utilización de los materiales, la comprensión y el seguimiento de las actividades programadas, la participación en clase a la hora de exponerlas y la presentación de los trabajos.

MITOS GRIEGOS y ROMANOS

Actividad 1.- Contesta el siguiente cuestionario:

1.- ¿Qué es un Mito? ¿Qué es la Mitología?

2.- ¿Sabes qué diferencia hay entre una narración histórica y un relato mitológico?

3.- Cuando decimos que alguien o algo se ha convertido en un mito del deporte, de la canción, etc. ¿A qué nos referimos?

4.- ¿Conoces alguno de los siguientes episodios de la Mitología Clásica? Subráyalo.

El caballo de Troya

El viaje de Ulises

La caja de Pandora

Jasón y los Argonautas

Eco y Narciso

El rapto de Europa

5.- Los dioses de Grecia y Roma eran reflejo de su cultura y de su forma de vida. Hablamos de Mitología Griega y Romana pero, ¿qué sabemos de esas civilizaciones?. Formando grupos de tres personas, investigad y preparad una presentación en power point sobre el tema. (Localización y aspectos generales)

Actividad 2.- Los mitos han quedado en el recuerdo de nuestra lengua. Vamos a utilizar adjetivos que provienen de los mitos. Busca primero su significado y después explica cuál es el origen de colosal, titánico, ciclópeo y narcisista. A continuación construye frases que los contengan.

Actividad 3.- Ya conoces las principales divinidades griegas y debes saber que la Mitología romana adoptó los dioses griegos, cambiándoles únicamente el nombre, que lógicamente adaptaron al latín. Así tenemos al mismo dios o diosa, pero con dos nombres, uno en griego y otro en latín. Observa la siguiente tabla de correspondencia:

Nombre griego	Nombre latino	¿De qué era dios/a?	Atributos
Zeus	Júpiter	Cielo, rey de dioses	Rayo, cetro, águila
Hera	Juno	Matrimonio	Pavo real, diadema
Atenea	Minerva	Sabiduría y guerra	Lechuza, olivo, armas
Apolo o Febo	Apolo	Sol y bellas artes	Lira, sol, laurel, flechas
Artemis	Diana	Caza, bosques, luna	Arco , luna
Hermes	Mercurio	Mensajero de los dioses y de las almas, comercio	Sombrero y sandalias aladas, caduceo
Hefesto	Vulcano	Fuego y metales	Yunque, martillo
Ares	Marte	Guerra	Casco y armas
Afrodita	Venus	Amor y belleza	Conchas, Cupido
Deméter	Ceres	Agricultura	Espigas y hoz
Poseidón	Neptuno	Mar y terremotos	Tridente y caballos
Hades	Plutón	Muertos	Can Cerbero, trono
Hestia	Vesta	Fuego del hogar	Llama y velo
Perséfone	Proserpina	Plantas	Plantas y flores
Dionisio	Baco	Vino y desenfreno	Viñas, tirso y pantera
Cronos	Saturno	Tiempo	Reloj de arena
Rea	Cibeles	Fertilidad	Carro con leones
Urano	Urano	Cielo	Cielo estrellado
Gea	Tierra	Tierra	Esfera terrestre

Actividad 4.- Teniendo como referencia el anterior cuadro, forma un grupo de compañeros (hasta tres personas) y dibuja dos de los dioses, especificando sus datos. Por ejemplo:

Nombre griego: Apolo o Febo
Dios del sol y de las bellas artes

Nombre latino: Apolo
Atributos: Sol, flechas, lira y laurel

Puedes utilizar imágenes actuales. No obstante, intenta representar al dios o diosa con el mayor número de atributos posible. Después colocaremos todos los dibujos en un mural.

Actividad 5.- *“Para la mitología griega el Olimpo era el hogar de los dioses olímpicos, los principales dioses del panteón griego, presididos por Zeus. Los griegos creían que en él había construidas mansiones de cristal en la que moraban los dioses.”* Si cada uno de vosotros fuese transformado en dios / diosa por Zeus y se instalara en el Olimpo, ¿cuál sería vuestro nombre?, ¿de qué queríais ser dios/a? y ¿qué atributos elegiríais?

Actividad 6.- Vamos a conocer “Los doce trabajos de Hércules”. Para ello formaremos parejas y cada una de ellas se encargará de uno de los doce trabajos. Después de leído y preparado, se expondrá en clase ante el resto de los compañeros. Entre todos haremos un mural con las pinturas de Zurbarán que representan los trabajos de este héroe mitológico.

Actividad 7.- Algunos de “Los doce trabajos de Hércules” se desarrollan en España. Con ayuda de Internet vamos a buscar fotografías de diferentes edificios o lugares relacionados con Hércules en nuestro país, como por ejemplo: la Torre de Hércules, en La Coruña, la cueva de Hércules en Toledo, la llamada Sala de las Columnas de Hércules, de la cueva de Nerja, en Málaga, el estrecho de Gibraltar o las Islas Canarias, donde algunos han situado el jardín de las Hespérides. Imprimiremos las fotografías para realizar un mural en cartulina.

VOCABULARIO MITOLÓGICO

Actividad 1.- Los mitos están repletos de animales fabulosos. Algunos ya los hemos conocido. Debéis ahora, con ayuda de los diccionarios o enciclopedias descubrir qué y cómo eran estos otros: las Parcas, los cíclopes, las sirenas, cariátide, las harpías, la Esfinge, la Quimera y el Hipogrifo. Después podéis hacer un dibujo de alguno de ellos.

Actividad 2.- Comenzaremos la sesión señalando el juego de palabras que encontramos en La Odisea, de Homero, en el episodio con el cíclope, cuando el astuto Ulises responde a la pregunta sobre su nombre, diciendo que se llama *Nadie*: “¡Ha sido *Nadie* -gemía el muy simple-. *Nadie* me ha saltado el ojo, y por culpa de *Nadie* me he quedado ciego! Pues si nadie te ha hecho nada -le dijeron sus vecinos antes de marcharse- será un castigo de los dioses.”

Muchos chistes y situaciones de la tradición oral provienen de juegos con el lenguaje, por ejemplo: “Juan y Pégame se fueron a pescar. Juan se ahogó ¿quién quedó? ¡Pégame!

Entre todos tratamos de hacer algún chiste o acertijo con un juego de palabras similar al expuesto, del tipo de: ¿Estás sólo? No, *Nadie* ha venido a visitarme. Pues entonces ¡estás solo!

Actividad 3.- Averigua cuáles son los nombres de las divinidades griegas o romanas origen de las siguientes palabras. Luego busca su significado en el diccionario.

Ateneo:

Afrodisíaco:

Hermafrodita:

Uránico:

Geografía:

Apolíneo:

Vulcanismo:

Bacanal:

Hermético:

Titánico:

Marcial:

Saturnino:

Actividad 4.- Ya conoces a Gea, la diosa Tierra, pero ¿sabías que del nombre de esta diosa griega, bajo la forma evolucionada de *GEO*, se han formado otras palabras nuevas? Averigua cuáles son estas nuevas palabras que contienen el elemento “geo-“, uniendo este y los otros elementos que tienes a continuación. Después intenta dar su definición

PALABRA

DEFINICIÓN

-LOGÍA (= Ciencia) >

-GRAFÍA (= Descripción) >

-FÍSICO (= naturaleza) >

-METRÍA (= medida) >

-TÉRMICO (= calor) >

Actividad 5.- En esta actividad vamos a recopilar, entre todos, aquellas palabras relacionadas, de alguna forma, con la mitología que hayamos aprendido. Para ello utilizaremos nuestro cuaderno de vocabulario personal, así como los libros y lecturas que hemos trabajado previamente. El resultado deberá quedar ordenado alfabéticamente, formando un pequeño diccionario mitológico.

Actividad 6.- Seguro que para consultar la Geografía de algún país o continente has consultado un ATLAS, pero ¿sabías que esta palabra también tiene su origen en la Mitología Griega? Lee el siguiente texto y conocerás quién fue Atlas:

Atlas era un gigante que fue condenado a soportar sobre sus hombros la bóveda celeste por toda la eternidad como castigo por haber participado en la lucha de los gigantes contra Zeus.

Perseo lo transformó en montaña ante el mal recibimiento de que había sido objeto por parte del gigante cuando el héroe regresaba victorioso de su enfrentamiento con Medusa, cuya mirada convertía en piedra, y de cuya cabeza se valió Perseo para convertir a Atlas en piedra.

Parece ser que este hecho tuvo lugar en el noroeste de África. Por ello a la cadena montañosa que allí se encuentra se le llama Montes Atlas.

El nombre común *atlas*, que designa una colección de mapas geográficos, se introdujo con este significado en la lengua porque la primera obra de este tipo publicada estaba adornada con una tapa donde aparecía el gigante mitológico.

Actividad 7.- Atlas no es el único nombre propio de una divinidad griega que podemos encontrar en Geografía. Hay más, entre los cuales es posible que conozcas los siguientes: Egeo, Europa, Eólico, Arco Iris, Océano, Ártico y Antártico.

Relaciona ahora cada uno de estos nombres con los enunciados que se dan:

DEFINICIÓN	NOMBRE
Relativo a Eolo, dios de los vientos.
Ninfa raptada por Zeus transformado en toro, que dio su nombre a la tierra donde fue abandonada por aquél.
Rey de Atenas, que creyendo a su hijo Teseo muerto, se suicidó arrojándose al mar, al que dio su nombre.
Mensajera de los dioses junto a Hermes. Está representada con alas y con un ligero velo, que al sol se tiñe de muchos colores.
Personificación del agua que rodea al mundo, según los griegos.
Viene del griego <i>arktos</i> , “osa”. Hace referencia, pues, a la Osa Mayor, situada al Norte. Equivale, por tanto, a POLO NORTE.
Viene del griego <i>anti-arktos</i> , “opuesto a la osa”. Equivale, por tanto, a POLO SUR.

MITOLOGÍA EN EL MUSEO DEL PRADO

El **Museo Nacional del Prado**, en Madrid, es uno de los más importantes del mundo, así como uno de los más visitados.

Junto con el Museo Thyssen-Bornemisza y el Museo Reina Sofía, el Museo Nacional del Prado forma el *Triángulo del Arte*, recibiendo millones de turistas de todo el mundo.

Las pinturas con temas mitológicos expuestas en El Prado son numerosas, destacando las de Velázquez, Zurbarán y Goya, en la pintura española y las de Rubens, en la flamenca (escuela holandesa).

El primer paso para abordar el tema ha sido realizar una selección de cuadros que estudiaremos y analizaremos en este taller.

Actividad 1.- A cada alumno/a se le proporciona el título de una pintura y su autor. Deberán buscar el cuadro en internet, observarlo y conseguir una breve información sobre el mismo en relación al mito que representa, así como una pequeña biografía del autor.

Actividad 2.- La tarea realizada en la actividad anterior se expondrá en clase, ante los compañeros, utilizando como soporte la pizarra digital en la que se mostrarán los cuadros en cuestión.

Actividad 3.- A través de la página del Museo Nacional del Prado accederemos a una infografía que nos facilita la ubicación del mismo en la ciudad de Madrid, así como la distribución en salas de las obras de la Colección del Museo.

Para realizar la primera parte de esta actividad (ubicación en la ciudad) utilizaremos planos de Madrid, planos del metro y la propia página del museo. Aprovecharemos para localizar también la Plaza de Cibeles y la Fuente de Neptuno.

En la segunda parte de la actividad nos acercaremos al museo y tomaremos contacto con el edificio propiamente dicho, haciéndonos una idea general de este. Accederemos a cada una de las plantas, donde intentaremos situar nuestras pinturas, haciendo un recorrido aproximado, en el plano, al que realmente haremos llegado el momento.

Actividad 4.- Se mostrarán diferentes ilustraciones de cuadros cuyo tema central sea la mitología y, sin decir su título, veremos si los alumnos son capaces de reconocer a qué personaje o mito, que hayamos leído, se refiere. Las obras que se pueden mostrar son: ***Narciso*** de Jan Cossiers, ***El rapto de Europa*** y ***La muerte de Eurídice*** de Jan Erasmus Quellinus, ***La caída de Ícaro*** de Jacob Peter Gowy, ***Orfeo y Eurídice*** de Rubens, ***Perseo vencedor de Medusa*** de Luca Giordano, ***Hércules y la hidra*** de Franz von Stuck, y ***Pandora*** de John William Waterhouse.

EL LÉXICO MITOLÓGICO

Actividad 1.- Hemos leído cómo el toro en que se transformó Zeus para raptar a la bella Europa se convirtió en la constelación de Tauro, que da nombre a uno de los signos del zodiaco. Son muchas las constelaciones y estrellas de nuestro firmamento que tienen el nombre de personajes de los mitos: Perseo, Orión, Europa, Andrómeda...

Vais a averiguar ahora cual es vuestro signo zodiacal y las principales características de él.

Actividad 2.- Nuestro cielo está plagado de nombres míticos. Los nueve planetas de nuestro sistema solar llevan nombres de dioses romanos: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón

Buscad la equivalencia entre estos dioses romanos y los correspondientes dioses griegos

Actividad 3.- Crono es el dios del tiempo. Sabiendo esto, relaciona las siguientes palabras y definiciones:

- | | |
|-----------------|-------------------------------------------|
| 1.- Cronómetro | Enfermedad que dura mucho tiempo () |
| 2.- Crónico | Aparato para medir el tiempo () |
| 3.- Cronología | Fuera de tiempo () |
| 4.- Cronista | Estudia los hechos por orden temporal () |
| 5.- Sincronía | Sinónimo de Cronología () |
| 6.- Diacronía | Sinónimo de Cronómetro () |
| 7.- Anacronismo | A través del tiempo () |
| 8.- Cronógrafo | Al mismo tiempo () |
| 9.- Cronografía | Persona que escribe crónicas () |
| 10.- Crónica | Recopilación de hechos por orden |
| temporal () | |

Actividad 4.- Los romanos dieron el nombre a los días de la semana en honor a un dios o diosa determinado. Según esto, trata de averiguar a qué dios o diosa estarían dedicados los días de la semana.

Actividad 5.- También el nombre de algunos meses se debe a que los romanos habían consagrado ese mes a un dios o diosa determinados. Así, el nombre de Enero procede del nombre del dios romano Janus, que era un dios con dos caras, una que miraba al pasado y otra al futuro. Por esto se colocó este mes al principio del año, porque mira al año viejo y al año nuevo. Al mes dedicado a Janus los romanos lo llamaron Ianuarius, de donde viene Enero. Fíjate que en inglés es prácticamente igual: January.

Busca ahora el origen mitológico de estos meses:

MARZO

MAYO

JUNIO

Actividad 6.- Relaciona el nombre latino del zodiaco con su significado:

1.- Aries	Toro ()	7.- Géminis	Escorpión ()
2.- Libra	León ()	8.- Virgo	Cangrejo ()
3.- Tauro	Carnero ()	9.- Sagitario	Gemelos ()
4.- Leo	Balanza ()	10.- Scorpio	Virgen ()
5.- Piscis	Agua ()	11.- Cáncer	Saeta (flecha) ()
6.- Acuario	Pez ()	12.- Capricornio	Cabra ()

Actividad 7.- Busca imágenes de los signos del zodiaco y coloca el nombre de cada signo junto a su imagen correspondiente.

EXPRESIONES DE ORIGEN MITOLÓGICO

Actividad 1.- Hemos leído cómo Aquiles, uno de los grandes héroes entre los griegos, muere al recibir la flecha lanzada por Paris en su talón, único punto vulnerable de su cuerpo. ¿Sabrías explicar entonces el significado que tiene esta frase?

“Todos tenemos un talón de Aquiles”.

Actividad 2.- Hemos leído el poder del pequeño dios del amor, Eros o el Cupido romano, que se reía de mortales y dioses lanzándoles sus flechas. Es como un niño caprichoso y a menudo se le representa con una venda en los ojos, porque a veces “el amor es ciego”; también la expresión “tener un flechazo” nos es familiar como un enamoramiento súbito.

Vamos ahora a hacer un certamen de cartas de amor. Debéis escribir una a vuestro amado/a imaginario preguntándole por qué os rechaza como Dafne a Apolo. Entre todos decidiremos cuáles son las más apasionadas y convincentes.

Actividad 3.- La expresión “la caja de Pandora” ha quedado en nuestro lenguaje para expresar aquello de lo que pueden venir grandes males. Entre todos inventamos frases en las que aparezca esta expresión.

Actividad 4.- Según Hesíodo, las diferentes razas de la Humanidad se sucedieron en una gradación de mejor a peor. La primera fue la “raza de oro” y el tiempo en que vivían se denomina la *Edad de Oro*. En este tiempo Crono habitaba en el cielo y los hombres vivían como dioses: libres, sin preocupaciones, sin pobreza, sin guerras, con toda la comida que les proporcionaba la naturaleza...

Intenta ahora explicar el significado de estas expresiones:

- *La Edad de Oro del Cine Español.*
- *La Edad de Oro del pop fue la década de los ochenta.*
- *El siglo XVI y XVII fue la Edad de Oro de la Literatura española.*

Actividad 5.- A continuación vas a conocer una serie de expresiones que suelen utilizarse con frecuencia en la vida cotidiana y que están relacionadas con la Mitología clásica:

Arde Troya / Se armó la de Troya

Se emplean indistintamente para indicar que, en el momento en que se estaba hablando, se armó un gran escándalo, riña o confusión. Hace alusión a la famosa guerra de Troya, en la que participan los griegos para recuperar a Helena, esposa del rey de Esparta, que había sido raptada por Paris, hijo del rey troyano.

Caballo de Troya

Según la Mitología Clásica, los griegos se valieron de la estratagema del caballo para conquistar Troya después de diez años de asedio. Atenea le indicó a Ulises que construyera un enorme caballo de madera e introdujera dentro a sus mejores soldados. Luego lo abandonarían en la costa como ofrenda al dios Poseidón, para que los troyanos lo recogieran y lo introdujeran en su ciudad. Una vez dormidos, los griegos saldrían del interior del caballo y tomarían la ciudad, abriendo las puertas al resto del ejército.

Esta expresión designa que una acción o cosa ha sido utilizada de forma engañosa para conseguir un fin.

Caja de Pandora

Pandora es la primera mujer, creada, por mandato de Zeus, por Hefesto y Atenea, a imagen de los dioses. Zeus la destinó para castigar a la raza humana. Existía una caja que contenía todos los males y que estaba cerrada. Pandora era la portadora de esta caja. El titán Epimeteo la abrió por curiosidad y todos los males se esparcieron por el mundo. Sólo quedó dentro la esperanza (lo último que se pierde).

Designa, pues, aquello que, mal manejado puede ser origen de calamidades.

Cancerbero

Perro de tres cabezas, cuya misión era la de guardar la puerta de los Infiernos sin dejar entrar a quien no correspondiera y, sobre todo, no dejar salir a nadie.

Con esta expresión nos referimos a alguien que guarda celosamente un lugar. Los comentaristas deportivos la utilizan mucho para referirse a los porteros, los cuales guardan la portería, como Cancerbero las puertas de los Infiernos.

Cantos de sirena

Las Sirenas eran, en un principio, seres mitad ave, mitad mujer, las cuales emitían un canto que atraía a los marineros hacia las costas, lugar donde habitaban y por el que más tarde su cuerpo de ave fue sustituido por el de pez. Cuando encallaban en los arrecifes aprovechaban para devorarlos. Se aplica a algo que atrae irremisiblemente, pero que conduce a un mal.

Estar en brazos de Morfeo

Morfeo era uno de los mil hijos del Sueño y de la Noche. Estaba encargado de mostrarse a las personas dormidas durante la noche.

Esta expresión designa, pues, el hecho de estar durmiendo.

Estar hecho un Hércules

Hércules, es el héroe más conocido de la antigüedad. Entre sus cualidades se encontraba su enorme fuerza.

Con esta expresión se designa a una persona de gran fuerza física.

Vista de lince

Alude al griego Linceo y a la precisión de su vista, ya que era capaz de ver a través de la madera.

Se emplea esta comparación en tono de admiración para calificar una visión perfecta.

Hilo de Ariadna

Ariadna, hija de Minos, ayudó a Teseo a escapar del laberinto que su padre había mandado construir para alojar al Minotauro proporcionándole un hilo u ovillo. Teseo iba desenrollándolo para, así, saber el camino de salida del laberinto.

Hace referencia a aquello que nos va a permitir salir de una situación difícil.

Odisea

En el libro que lleva el mismo título, Homero relató las aventuras y desventuras de Ulises, rey de Ítaca, desde su partida de Troya tras acabar la guerra hasta su llegada a su patria. Ulises rechazó a los dioses y éstos le castigaron a vagar por los mares durante varios años.

Esta expresión la utilizamos para designar un viaje o trayecto lleno de obstáculos y/o peligros, el cual, al final, se acaba superando.”

Ponerse como una furia

Las furias son, según los romanos demonios del mundo infernal. Son diosas de la venganza.

Esta expresión se emplea para designar un estado de cólera o mal genio.

Talón de Aquiles

Tetis, madre de Aquiles, sumergió a su hijo nada más nacer en las aguas de la laguna Estigia para hacerlo invulnerable. Todo su cuerpo recibió este don, excepto el talón, por donde lo tenía sujeto su madre. La muerte de Aquiles se produjo cuando, en la guerra de Troya, una flecha, disparada por Paris y guiada por Apolo, le penetró por el talón.

En castellano, por tanto, se refiere al punto débil de una persona, cosa o argumentación.

Actividad 6.- En grupos de cuatro, construid oraciones en las que se utilicen las expresiones de la actividad anterior, con el significado que le damos comúnmente.

Actividad 7.- Coloca al lado de cada definición dada la expresión mitológica que corresponda:

El punto débil de alguien o algo

Un viaje lleno de aventuras y obstáculos

Buen guardián

¡Se armó una buena!

Está muy fuerte

El motivo de las desgracias

Estar dormido

Enfadarse muchísimo

Tener una vista excepcional

Atracción fatal

Algo o alguien utilizado engañosamente

ACTIVIDADES ADICIONALES

MÚSICA Y MITOLOGÍA CLÁSICA

La mitología clásica ha sido una de las principales fuentes de inspiración para todas las artes a lo largo de la Historia.

El término música proviene de la palabra griega ***mousike***, vocablo originalmente utilizado para designar toda disciplina artística en general, y encuentra su raíz en las nueve musas, protectoras de las ciencias y de las artes.

Las Musas son hijas de Zeus, dios supremo del Olimpo, y Mnemosyne, diosa de la memoria y fuente de inmortalidad. De las nueve musas, la que representaba la música era Euterpe, presentada habitualmente con su instrumento: la flauta doble.

En esta página vamos recopilar algunas composiciones musicales de tema mitológico de diversos estilos, épocas y lenguas.

ÓPERAS

Algunas óperas muy famosas han basado sus libretos en relatos míticos, como, por ejemplo:

- OFFENBACH (1814-1880), fundador de la ópera bufa. Compuso ***Orfeo en los infiernos***, que utiliza el tema de Orfeo y su mito para convertirlo en una parodia chistosa y ***La Bella Helena***. En ambas acentuaba los elementos satíricos e ingeniosos de la ópera cómica.

- BIZET (1838-1875). Entre sus óperas hay que mencionar ***Los Troyanos***, obra en cinco actos y basada en la *Eneida* de Virgilio.

- Wagner: ***El anillo del Nibelungo***

- Gluck: ***Orfeo y Eurídice***

MÚSICA CLÁSICA

- ***Los Planetas*** del compositor inglés Gustav Holst.
- ***Grandes escenas del anillo***. Orquesta Filarmónica de Viena.
- ***Medea***. Orquesta y Coro del Teatro de la Escala de Milán
- ***Apolo y Dafne*** de Haendel.
- ***Arianna*** de Haydn.
- ***Ariadne auf Naxos*** de Richard Strauss.

OTRAS MÚSICAS

No solo se han interesado por la temática mitológica los compositores de música clásica, sino que músicos de otros tipos, como el jazz o el rock, también se han sentido inspirados por estas temáticas. Podemos encontrar ejemplos en los siguientes temas:

- TIERRA SANTA, grupo musical español de Heavy Metal. En su tercer disco, Tierras de Leyenda incluye dos canciones con título y tema de mitología griega y romana: ***La Caja de Pandora*** y ***El Caballo de Troya***. En su quinto disco, Sangre de Reyes se incluyen dos canciones con similar temática: ***El Laberinto del Minotauro*** y ***Pegaso***.

- PRESUNTOS IMPLICADOS, grupo musical español. En su discografía destaca su canción : ***Ícaro***, incluida en su disco La Noche

- HÉROES DEL SILENCIO : ***La espuma de Venus***

- ISMAEL SERRANO : ***Cassandra***

- JOAN MANUEL SERRAT : **Penélope**
- NACH : **Pandora**
- CHRISTINA ROSENVINGE: **Eco**

- IRON MAIDEN: **Flight Of Icarus** (El vuelo de Ícaro)

- U2 : **Even Better Than The Real Thing** (hacen referencia a la desgracia de Dédalo)

- Les Luthiers : el humor del grupo argentino y su pieza sobre Teseo y Ariadna **El beso de Ariadna**

Además de recurrir a la mitología griega y romana para dar título y contenido a las obras musicales, también existen grupos que la han utilizado para darse un nombre como LA CAJA DE PANDORA o EL SUEÑO DE MORFEO.

Actividad : Mientras los alumnos/as realizan las distintas actividades del taller, se tendrá puesta de fondo una selección de música relacionada con temas mitológicos.

CINE Y MITOLOGÍA

Al igual que hicimos en el apartado dedicado a la Música, vamos a recopilar una serie de películas cuyo contenido se basa en temas mitológicos. Algunas de estas son:

- ***Furia de titanes***, dirigida por Desmond Davis(1981)
- ***Ulises***, dirigida por Lowell Freeman (1954)
- ***Helena de Troya***, dirigida por Robert Wise (1956)
- ***Jasón y los argonautas***, dirigida por Don Chaffey (1963)
- ***Hércules***, dirigida por Ron Clements (1997)
- ***Orfeo negro***, dirigida por Marcel Camus (1959)
- ***Ira de Titanes***, dirigida por Jonathan Liebesman (2012)
- ***Inmortals***, dirigida por Tarsem Singh (2011)
- ***La odisea***, dirigida por Andréi Konchalovski (1997)
- ***Percy Jackson y el ladrón de rayo***, por Chris Columbus (2010)
- ***Troya***, dirigida por Wolfgang Petersen (2004)

Actividad .- Formad grupos de cuatro e indagad un poco sobre el argumento de las películas citadas en el ejercicio anterior. Entre todos decidimos cuál de ellas nos gustaría ver en la próxima sesión.

LOS COMICS Y LA MITOLOGÍA

Los héroes siempre nos han fascinado por su valor en realizar grandes hazañas. Hay unos relatos cuyos protagonistas son súper héroes. Nos referimos al cómic.

Actividad 1.- Tendremos preparada una selección de comics en la biblioteca. Los veremos y analizaremos los principales personajes que aparecen en los mismos.

Actividad 2.- Formando grupos de tres, los alumnos se iniciarán en la técnica del cómic, creando una serie de tiras con viñetas para ilustrar algún episodio mitológico que hayan leído. Para esta actividad recurriremos a lecturas de mitología celta, para que tengan así referencia de otras mitologías. Antes de iniciar el cómic, se habrá seleccionado ya la historia a trabajar.

BIBLIOGRAFÍA

- REAL ACADEMIA DE LA LENGUA. *Diccionario de la Lengua Española*. Editorial Espasa Calpe.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario del estudiante* -. Editorial Santillana.
- ANGELIDOU, MARÍA. *Mitos griegos*. Editorial Vicens Vives.
- HUMBERT J. *Mitología griega y romana*. Editorial Gustavo Gili.
- GOÑI, CARLOS. *Cuéntame un mito*. Editorial Ariel.
- BALASCH, ENRIC Y RUIZ, YOLANDA. *Diccionario de Mitología universal*. Editorial Tikal.
- NAVARRO DURÁN, ROSA. *La odisea contada a los niños*. Editorial Edebé
- *Mitología Oriental*. Editorial Libsa.
- *Mitología Celta*. Editorial Libsa.
- *Mitología Americana*. Editorial Libsa.
- *Mitología Griega y Romanal*. Editorial Libsa.
- MORENO GUTIERREZ. MARÍA DOLORES. *Una aproximación a los mitos clásicos*. Guía didáctica para realizar un taller de lectura y escritura.
- BARRACHINA TORRES, JOSÉ MIGUEL. *Palabras y Mitos*. (Presencia de la Mitología Clásica en el léxico castellano)
- FERNÁN CABALLERO. *La mitología contada a los niños e historia de los grandes hombres de la Grecia*.

En línea [http:// cervantesvirtual.com/porta/Platero](http://cervantesvirtual.com/porta/Platero)

URL DE PÁGINAS EN INTERNET

- Música y Mitología Clásica

sites.google.com/site/musicaymitologiaclasica/home

- La melodiosa Euterpe » CANCIONES Y MITOLOGÍA

blog.educastur.es/musicaymitologia/2010/05/.../canciones-y-mitologi

- ÍCARO: Canciones mitológicas

icaromusica.blogspot.com/2009/06/canciones-mitologicas.html

- Museo Nacional del Prado

www.museodelprado.es/

- Hablemos del arte museo del prado

*issuu.com/yolanda.../docs/hablemos_del_arte_museo_del_prado
DOSSIER PARA PROFESORES*

- Museo Nacional del Prado: Visitas autónomas (De 3º de Primaria a ...

www.museodelprado.es/educacion/el-arte-de.../visitas-autonomas/

- 123 obras maestras del Prado de tema mitológico « La túnica de Neso

latunicadeneso.wordpress.com/.../123-obras-maestras-del-prado-de-tema-mitológico

- LA MITOLOGÍA EN LA PINTURA DEL MUSEO DEL PRADO

almacendeclasicas.blogspot.com/.../la-mitologia-en-la-pintura-del-mu..

Nota: Los Anexos fotográficos que acompañan este trabajo se amparan en el Real Decreto Legislativo de 12 de Abril de 1996 sobre “Ley de Propiedad Intelectual”, en su Artículo 32 Capítulo II “Citas y Reseñas” donde dice:

“Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico, figurativo o análogo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada. Las recopilaciones periódicas efectuadas en forma de reseñas o revistas de prensa tendrán la consideración de citas”.

ANEXOS

ANEXO I

MITOS LEIDOS

- Prometeo, el ladrón de fuego.
- La caja de Pandora.
- Deucalión y Pirra.
- Apolo y Dafne.
- Hércules y la hidra de Lerna.
- El rapto de Europa.
- Teseo y el laberinto de Creta.
- El vuelo de Ícaro.
- Edipo y el enigma de la Esfinge.
- El desafío de Aracne.
- El oro de Midas.
- Perseo y la cabeza de Medusa.
- Orfeo en el infierno.
- Ulises y el caballo de Troya.
- Narciso.
- Pegaso.
- Los doce trabajos de Hércules.

ANEXO II

LA FRAGUA DE VULCANO - Diego Velázquez 1.630



El dios Apolo, coronado de laurel y vestido con túnica anaranjada, entra en la fragua de Vulcano para avisarle del adulterio de su esposa Venus, diosa de la belleza, con Marte, dios de la guerra.

EL TRIUNFO DE BACO o LOS BORRACHOS - Diego Velázquez 1.628



El dios del vino, sentado en un tonel, semidesnudo y tocado con hojas de vid, corona a un joven soldado rodeado de un grupo de bebedores.

LA FÁBULA DE ARACNE o LAS HILANDERAS - Diego Velázquez 1.657

Aracne era una joven maestra en el arte de tejer, que retó a Atenea, diosa de la Sabiduría, a superarla en habilidad. Ésta, consciente durante la competición de la supremacía de la mortal y viendo su burla al representar en su tapiz la infidelidad conyugal de su padre Zeus, convirtiéndose en toro y raptando a la ninfa Europa, convirtió a Aracne en araña.

LUCHA DE HÉRCULES CON LA HIDRA DE LERNA- Francisco Zurbarán 1.634

En esta ocasión Hércules se enfrenta a la Hidra, monstruo fabuloso de múltiples cabezas que encarnaba los males y los vicios. Su extinción exasperaba a los habitantes de la región pantanosa de Lerna, pues al seccionar cualquiera de sus testas, en lugar de provocar la muerte, el animal generaba una nueva. Con la ayuda de su astucia y de su sobrino Iolao, que aparece a la derecha de la escena portando una tea encendida, el héroe acorraló a la alimaña y la destruyó por medio del fuego, enterrando luego sus cenizas.

EL RAPTO DE EUROPA - Pedro Pablo Rubens 1.636

Europa se aleja de sus compañeras, situadas fuera de la escena, a las que dirige una última mirada, mientras es raptada por Júpiter, que profundamente enamorado se había transformado en toro para poder acercarse a la joven y ganarse su confianza.

HIPÓMENES Y ATALANTA - Guido Reni 1.618

Atalanta fue una heroína legendaria que había prometido conceder su mano al hombre que le venciese en una carrera. Hipómenes, por consejo de Afrodita, arrojó unas manzanas de oro a los pies de Atalanta, la cual, por recogerlas (momento que representa el cuadro), perdió la carrera y se tuvo que casar con Hipómenes. Posteriormente, ambos fueron transformados en leones por Zeus. Cibele, compadecida, los enganchó a su carro.

PROMETEO - Pedro Pablo Rubens 1.636

Prometeo huye del Olimpo tras robar el fuego, exclusivo reservado a los dioses, que entregará a la Humanidad. Preocupado, mira hacia atrás intuyendo la ira de Júpiter, insinuada por los rayos solares que atraviesan las nubes.

DEUCALIÓN Y PIRRA- Pedro Pablo Rubens 1.636

Únicos supervivientes del diluvio universal, Deucalión y Pirra lanzan bolas de barro a sus espaldas, que inmediatamente se convierten en nuevos seres.

EL NACIMIENTO DE LA VÍA LÁCTEA- Pedro Pablo Rubens 1.636

Hércules fue colocado por su padre en el pecho de su esposa Juno mientras ella dormía, para que su alimento le hiciera inmortal. La vehemencia del niño despertó a Juno que, ofendida, lo apartó bruscamente. La leche derramada formaría la Vía Láctea, o camino de estrellas que conduce al Olimpo.

SATURNO DEVORANDO A UN HIJO - Pedro Pablo Rubens 1.637

Temiendo la profecía que anunciaba que sus hijos le arrebatarían el trono de los dioses, Saturno los devoró uno a uno, sobreviviendo únicamente Zeus, que cumpliría luego el vaticinio. La guadaña alude a su identificación con Cronos o el Tiempo que siega la vida, mientras las estrellas recuerdan el planeta al que da nombre.

EL PASO DE LA LAGUNA ESTIGIA - Joachim Patinir 1520

El barquero Caronte atravesaba en su barca la laguna Estigia con las almas de aquellos que accedían al Infierno. Aquí [Patinir](#) sitúa un ángel en el lado izquierdo, que señala el difícil camino hacia el Paraíso, pese a que el alma se encamina ya al acceso del Infierno, donde vigila la entrada el Cancerbero, o perro de tres cabezas.

SATURNO DEVORANDO A UN HIJO - Francisco de Goya. 1.820

La representación del Tiempo destruyendo a los seres que él mismo crea.

ANEXO III

HÉRCULES, SÍMBOLO DE LA FUERZA Y EL HEROÍSMO.



Heracles, Hércules para los romanos, fue el más grande de todos los héroes griegos. Nacido de Zeus, que tomó la imagen del rey Anfitrión para seducir a su esposa Alcmena, padeció como ningún otro la ira de la celosa Hera, esposa de Zeus. Salió triunfador de cuantas trabas y pruebas la diosa le impuso y se convirtió en símbolo de la superación del hombre. Consiguió la inmortalidad y ocupó un lugar junto a los dioses olímpicos.

Pero por ser hijo de una mortal, Hércules no era inmortal, así que Alcmena, trazó cuidadosamente un plan con la ayuda de Atenea, para hacer que Hera amamantara a Hércules y así éste se volvería inmortal. Entonces, colocaron al niño en una canasta al lado de un río que era frecuentado por Hera y Atenea. Al encontrarlo, Atenea indujo a Hera a que lo amamantara, alegando que era un pobre niño abandonado y tenía hambre. Pero cuando Hera fue a darle de mamar al niño, Hércules la mordió, haciendo que salieran unas gotas de leche que según el mito, formaron la Vía Láctea. Hera furiosa, juró vengarse del niño y de su madre.

Unos pocos meses después de su nacimiento, Hera envió dos serpientes a matarlo mientras dormía en su cuna. Heracles estranguló una serpiente con cada mano y fue hallado por su niñera jugando con sus cuerpos exangües como si fueran unos insignificantes juguetes.

Heracles creció sano y fuerte. Su fuerza física sería su característica más apreciada

Más tarde, en su edad adulta, Hera hizo que Hércules enloqueciera y asesinara a sus hijos y a su esposa Megara, por lo que el oráculo de Apolo lo condenó a que trabajara durante doce años bajo las órdenes de Euristeo, rey de Micenas. Así, le sería concedido el perdón, pero nunca le sería concedido el olvido. Hera, al enterarse de esta decisión puso de su lado a Euristeo, con el fin de hacerle más difícil el trabajo a Hércules.

Los Trabajos de Hércules

Primer Trabajo: **“Matar al león de Nemea”** Un terrible león asustaba la tierra de Nemea. Euristeo ordenó a Hércules matarlo. La piel de león era invulnerable a las armas de los hombres. Se enfrascaron en una lucha sin tregua y finalmente, Hércules lo estranguló. Más tarde utilizaría la piel y la cabeza del león como armadura y casco. El león es convertido por Zeus en una constelación que marcará en el cielo la victoria de Hércules.

Segundo Trabajo: **“Matar a la Hidra de Lerna”** La hidra era un monstruo de cien bocas humanas en cuerpo de serpiente. Las cien bocas exhalaban un veneno capaz de secar las plantas y matar a todas las criaturas vivas.. Cada una de sus cien cabezas renacía al ser cortada y la cabeza del centro, era inmortal. Con la ayuda de su compañero Yolao, que le proporcionaba teas ardiendo, cauterizaba con fuego las heridas para impedir que se regeneraran y de un tajo cortó la cabeza central y la echó al fuego.

Tercer Trabajo: **“Capturar al jabalí de Erimanto”** El tercer trabajo consistía en eliminar a un enorme jabalí que vivía en Erimanto. Hércules lo hizo correr hacia la nieve, y como era tan pesado, sus patas se hundieron retardando así su paso. Hércules lo atrapó y lo llevó a Micenas para entregárselo a Euristeo, quien huye despavorido ante la presencia del animal.

Cuarto Trabajo: **“Apresar a La cierva de Cerinia”** Era un extraño y hermoso animal que tenía los cuernos de oro y las pezuñas de bronce. Estaba consagrada a Ártemis (Diana) y nadie podía matarla, ni siquiera tocarla. Pero Euristeo, bajo órdenes de Hera, le encargó a Hércules apresarla, sabiendo que esto molestaría mucho a Artemis. Hércules había luchado contra monstruos, pero esta vez su enemiga era hermosa e indefensa, lo cual, según plan de Hera, acrecentó el remordimiento del héroe. Sin embargo, la captura, pero camino de Micenas, se topa con Artemis, quien se enfadó por haber robado su cierva. Hércules le explica, y Artemisa, conmovida, lo dejó continuar. Más adelante, Hércules devolvió la cierva a su dueña.

Quinto Trabajo: **“Matar a los pájaros del Estínfalo”** En su quinto trabajo, Hércules debió luchar contra millones de pájaros que sembraron el hambre y el desabastecimiento en Estinfalia. Tenían el pico, las alas y las garras de hierro y poseían la facultad de disparar sus plumas como flechas. No hallaba forma de abatirlas, hasta que estando al acecho Atenea se le presentó y le entregó dos poderosos címbalos de bronce que Efesto/Vulcano le había fabricado. Subió a lo alto de una cima y con el estruendo que produjo al batirlos logró ahuyentar a las monstruosas aves y abatió a muchas en pleno vuelo.

Sexto Trabajo: **“Limpiar los establos de Augias”** Augías, hijo de Helios, heredó de su padre varios rebaños. Pero Augías era muy irresponsable y dejó acumular el estiércol en los establos, privando de abono a los cultivos y negando fertilidad a la tierra. Euristeo ordenó a Hércules que limpiara los establos y acarreará el estiércol en la tierra, preparándola para siembra. Hércules se sintió humillado, pero era necesario limpiar su culpa, así que negoció con Augías para que éste le diera una décima parte de los rebaños a cambio de limpiar los establos en un día. Augías aceptó el trato. Hércules abrió una grieta en la pared del establo y desvió los cursos de los ríos Alfeo y Peneo para que el agua penetrara por la grieta y saliera por la puerta del establo arrastrando el abono por toda la región.

Séptimo Trabajo: **“Capturar al toro de Creta”** El rey Minos de Creta había prometido a Poseidón sacrificarle lo primero que saliese del mar, pretextando que no tenía nada digno que ofrecerle. Poseidón hizo salir del mar un toro de gran belleza. Admirado, Minos lo mezcló con su manada y sacrificó al dios otro toro. Poseidón, al verse engañado, enloqueció al toro; así desolaba la isla. Hércules tomó el trabajo de domar al animal y llevárselo a Euristeo.

Octavo Trabajo: **“Robar las yeguas de Diomedes”** Diomedes, hijo de Ares, rey de la Tracia, poseía unos caballos fieros y vigorosos de tal modo que debían estar atados con cadenas de hierro a los pesebres; tan fieros que comían incluso carne humana. La tarea de Hércules, consistía en llevar a Micenas a los caballos de Diomedes. Hércules fue al palacio del rey y cuando éste salió de paseo con sus caballos, se lanzó sobre él y lo estranguló, dándosele luego de comer a sus propios caballos. Apaciguada su hambre, los condujo hasta Micenas, donde el rey los consagró a Hera.

Noveno Trabajo: **“Robar el cinturón de Hipólita”** Hipólita era la reina de las amazonas y poseía un cinturón, el cual era famoso por su belleza y porque había sido hecho por Hefesto, el dios herrero. La hija de Euristeo, caprichosa y empecinada, convenció a su padre de que le pidiera a Hércules que robara el cinturón para ella poder lucirlo. Así que Hércules emprendió el camino para llevar a cabo su noveno trabajo. Pero contrario a lo previsto, las amazonas, guerreras por naturaleza, recibieron a Hércules con mucha hospitalidad y ofreciéndole su amistad a tal punto que Hipólita ofreció obsequiarle el cinturón a Hércules para que cumpliera su trabajo. Hera se enteró y decidió intervenir, así que se disfrazó de amazona y gritó que Hércules planeaba secuestrar a Hipólita. Las amazonas atacaron a Hércules y al éste sentirse engañado mató a Hipólita y se apoderó del cinturón.

Décimo Trabajo: **“Robar el ganado de Gerión”** En la isla Erieste, vivía el monstruo Gerión, con triple cuerno de gigante y tres horrendas cabezas. Éste tenía un rebaño de bueyes cuidado por Ortro, un perro de múltiples cabezas y cuerpo de serpiente. La misión de Hércules consistía en llevar los bueyes a Micenas. Tan pronto como llegó fue atacado por Ortro, pero le descargó un golpe con su mazo y lo venció. Luego el gigante Gerión, acudió en defensa de su rebaño y fue atravesado por las flechas de Hércules. Viendo la facilidad con la que Hércules había realizado el trabajo, Hera mandó unos insectos gigantescos a atacarlo y así perdió el rebaño, pero más tarde logró recuperarlo y llevarlo a Micenas.

Décimo Primer Trabajo: **“Capturar en los infiernos a Cerbero”** Consistía en llevarle a Euristeo el can Cerbero, poseedor de muchas cabezas y guardián de los infiernos. Hércules es guiado por Hermes al Erebo. Todos los muertos huyen ante Hércules, que se presentó ante Hades y le contó su encargo. Hades decidió dejar que se llevara a Cerbero, pero poniéndole como condición que no usara ninguna de sus armas, sólo la piel y la cabeza del león. Hércules dominó a Cerbero y lo llevó hasta Euristeo, que huyó despavorido, así que Hércules decidió devolverlo a los infiernos.

Décimo Segundo Trabajo: **“Robar las manzanas del jardín de las Hespérides”** Con motivo de las bodas de Zeus y Hera, Gea plantó un jardín con manzanas de oro. Cuatro doncellas, llamadas Hespérides, lo cuidaban con la ayuda de un dragón de cien cabezas. No se sabía dónde estaba dicho jardín. Al llegar al Cáucaso, se encontró con Prometeo, lo libró de sus cadenas y mató al ave que lo atormentaba. Éste, en recompensa, le dijo que no tomara él mismo las manzanas, sino que le pidiera a Atlas que lo hiciera. Hércules le ofreció a Atlas aliviarle de su trabajo de sostener el mundo si lo ayudaba tomando las manzanas, y así las obtuvo. Llevó las manzanas a Euristeo, pero este no sabía qué hacer con ellas, así que se las dio a Hércules, que las ofreció a Atenea, quien decidió devolvérselas a Hera.



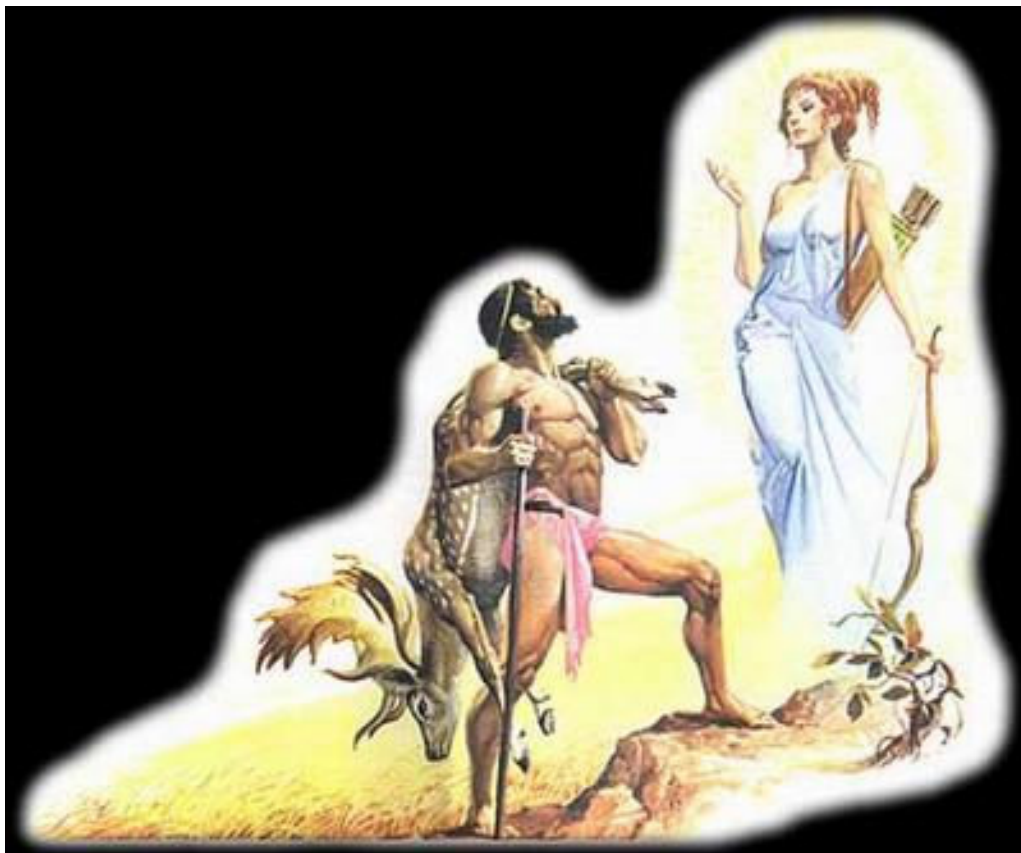
EL LEÓN DE NEMEA



LA HIDRA DE LERNA

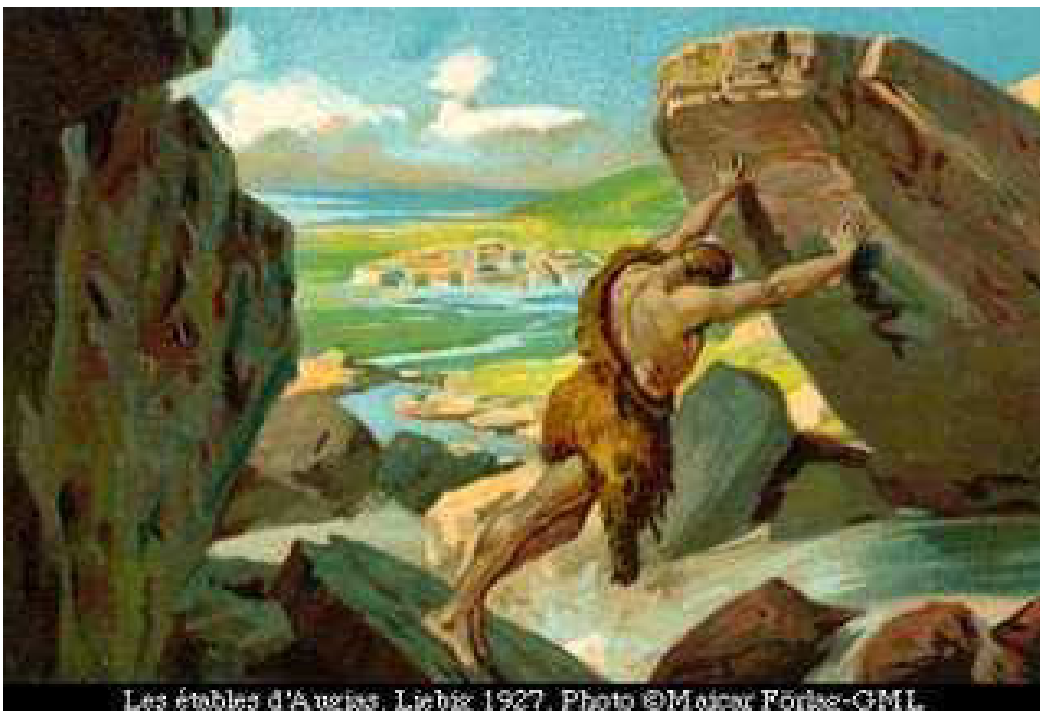


EL JABALÍ DE ERIMANTO





LOS PÁJAROS DEL ESTÍNFALO



LOS ESTABLOS DE AUGÍAS



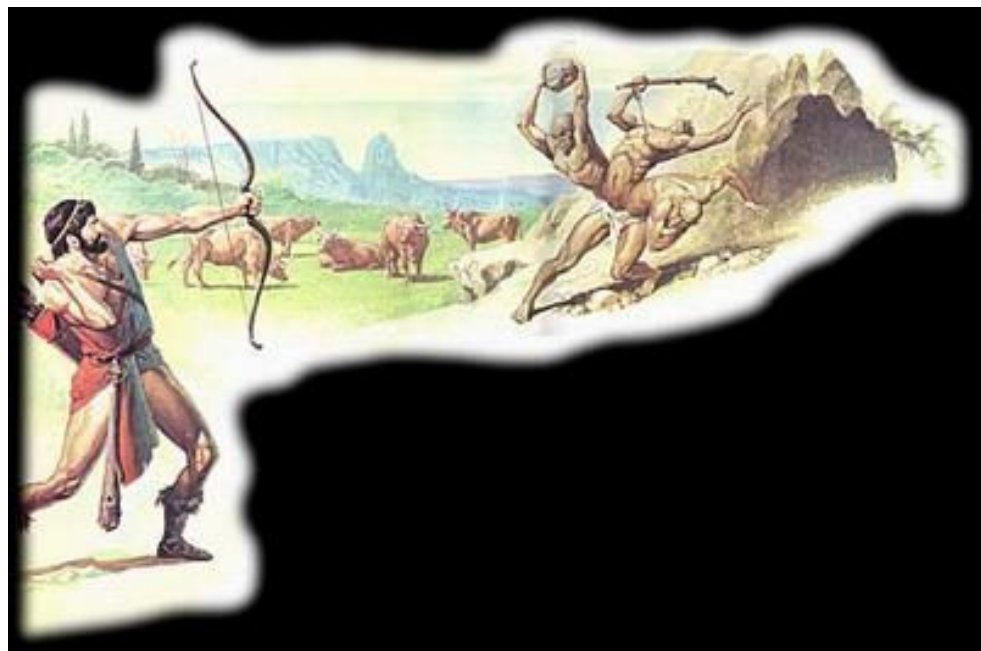
EL TORO DE CRETA



LAS YEGUAS DE DIOMEDES



EL CINTURÓN DE HIPÓLITA





CERBERO EN LOS INFIERNOS



EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES

