

Lengua Castellana y Literatura - 1º
ESO INSTRUCCIONES FINAL DE 2º
TRIMESTRE



Estimados alumnos y alumnas:

Dada la situación que vivimos con el tema del coronavirus, os señalo las instrucciones de final de trimestre en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

1.- **El examen de recuperación del 2º trimestre se hará cuando se normalice la situación y volvamos a clase.** Si el problema se alarga pues ya os comentaría cómo lo haríamos pero, por ahora, tendremos que esperar.

2.- Tenéis que completar la ficha de lectura del libro del Trimestre. Contará en vez del examen. Os la subo con todo lo demás. Es posible que os haga algunas preguntas según lo que lea en la ficha, así que, ¡no me engaños! Si alguien no se la ha leído, ¡que no haga la ficha! **Esto es muy importante.**

3. Tenéis que completar una noticia completa, inventada por vosotros, que cumpla las 5W, el clickbait y las partes que vimos: “TITULAR, ENTRADILLA, CUERPO”.

4. Los ejercicios del libro, que son: pág 122 (1,2,3,4) pág 123 (1,2,3,4,5) pág 140 y 141: Resumen y esquema.

5. Mi correo es: pintororea@gmail.com . Me lo tenéis que mandar aquí. Si alguien, extraordinariamente no pudiera, puede ponerse en contacto con Jefatura para ver cómo hacerlo. **FECHA DE ENTREGA MÁXIMA: 22 DE MARZO A LAS 12:00. SI ALGUIEN NO PUEDE MANDARLO POR CORREO, DEBE LLAMAR A JEFATURA PARA PODER ENTREGARLO COMO MÁXIMO EL DÍA 20.**

- Por lo tanto, la **nota final** del segundo trimestre será cómo estaba programado y que ya conocéis:

- **70% la media de las notas obtenidas en los exámenes de los temas 4, 5 y los trabajos enviados estos días.** El trabajo de estos días computará como si fuera parte del examen.
- **10% el trabajo diario y actividades** Lectura del Trimestre (Cómic y ficha de lectura)
- 20% : Trabajo en clase.

Para cualquier cosa, me podéis escribir a mi correo: pintororea@gmail.com

TRABAJO DE VACACIONES: SUBO UN LIBRO DE LECTURA PARA ESTOS DÍAS Y PARA LAS VACACIONES. **SE TRABAJARÁ A LA VUELTA.**

NOMBRE: CURSO: FECHA:

TÍTULO: _____

AUTOR: _____

ANTES DE LEER...

¿POR QUÉ HE SELECCIONADO ESTE LIBRO?

- Lo he ojeado en la biblioteca y he pensado que me iba a gustar.
- Había leído otras obras del mismo autor...
- Me sonaba el autor o el título y tenía curiosidad.
- Me lo ha recomendado un/a compañero/a de clase.
- Había visto la película en el cine o en casa y me gustó.
- Otras razones:

OBSERVA EL TÍTULO, LA PORTADA, CONTRAPORTADA Y LAS ILUSTRACIONES (si las tiene) ¿De qué crees que va la historia?

DURANTE LA LECTURA...

¿CÓMO ME HA IDO LA LECTURA?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> He llegado hasta el final¹
<input type="checkbox"/> Aunque me ha resultado difícil...
<input type="checkbox"/> Pero he tenido que saltar algunas partes...
<input type="checkbox"/> Y lo he pasado bien...
<input type="checkbox"/> Y lo recomiendo ...
<input type="checkbox"/> Y volvería a leer otra obra del mismo autor... | <input type="checkbox"/> No lo he acabado²
<input type="checkbox"/> Porque la lectura me resultaba difícil...
<input type="checkbox"/> Porque, a pesar de que no me resultaba difícil, me aburría...
<input type="checkbox"/> Otro motivo: |
|---|---|

QUÉ ES LO QUE MÁS ME HA GUSTADO (✓)? ¿Y LO QUE MENOS (X) ?

<input type="checkbox"/> El personaje protagonista, que se llama... <input type="checkbox"/> Un personaje secundario llamado... <input type="checkbox"/> Varios personajes secundarios llamados... <input type="checkbox"/> La historia, que trata de... <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> amor o romance. <input type="checkbox"/> misterio o intriga. <input type="checkbox"/> fantasía, aventura o acción. <input type="checkbox"/> terror. <input type="checkbox"/> la realidad social <input type="checkbox"/> otros temas como... 	<input type="checkbox"/> La ambientación (objetos, vestuario...). <input type="checkbox"/> El tiempo (histórico, imaginario, actual...). <input type="checkbox"/> Los lugares (geográficos, imaginarios...). <input type="checkbox"/> Las palabras con que está escrita. <input type="checkbox"/> Otro(s) como...
--	---

PUNTUACIÓN. ¿Cómo lo valoras?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

¹ Si has terminado, puedes empezar una de las actividades propuestas en el reverso.

² Si no has terminado, busca otro en la biblioteca de aula y coge otra ficha. ¡Ánimo, hay un libro esperándote!

DESPUÉS DE LEER... TE TOCA ESCRIBIR

Texto relacionado con el libro que he leído (extensión mínima de 20 oraciones):

Se trata de escribir un texto personal, de creación literaria, inspirado en el libro que se ha leído. Es obligatorio hacer una de las actividades propuestas cada evaluación. Cada actividad se podrá seleccionar una sola vez a lo largo del curso.

Si terminas más de un libro tienes opción a hacer la actividad sube-puntos sobre la segunda lectura.

PROPUEST

Contesta estas 3 preguntas

- | | |
|--|--|
| | 1. Analiza los elementos de la narración presentes en la novela (Planteamiento, Nudo, Desenlace) |
| | 2. Convierte en noticia alguno de los hechos de la historia que te parezcan más reseñables. |
| | 3. Eres uno de los personajes y le escribes una carta a otro compañero años después. Cuenta cómo te sientes. |

Actividad sube-puntos: Haz una **recomendación** para colgar en el tablón. Puedes utilizar el modelo que hay disponible en el fichero de la biblioteca.

Nota: el profesor podrá complementar cualquiera de estas actividades con una entrevista oral sobre el texto leído.

EVALUACIÓN

Respetar los plazos de presentación

-Se valorará:

El uso que hagas del argumento de la obra: referencias a personajes, a situaciones concretas... hasta un 50% de la nota final

y también:

La correcta expresión escrita: ortografía, puntuación, redacción...

La presentación: márgenes, párrafos, sangrías...

La originalidad y creatividad

Mitos y leyendas del mundo



ADAPTADO A
LECTURA FACIL



Editorial Visibilia

Mitos y leyendas del mundo



ADAPTADO A
LECTURA FACIL



Editorial Visibilia

Anónimo

Mitos y leyendas del mundo en lectura fácil / Anónimo ; adaptado por Clara Nielsen ; Paola Jelonche ; contribuciones de Francisco Noziglia ; Juan Manuel Arienti ; coordinación general de Diego García Díaz ; editado por Leda Barrionuevo ; ilustrado por Mariana Busch. - 1ª ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Visibilia, 2018. 64 p. : il. ; 22 x 15 cm.

ISBN 978-987-46478-2-5

1. Leyendas. 2. Mitos. I. Nielsen, Clara, adap. II. Jelonche, Paola, adap. III. Noziglia, Francisco, colab. IV. Arienti, Juan Manuel, colab. V. García Díaz, Diego, coord. VI. Barrionuevo, Leda, ed. VII. Busch, Mariana, ilus. VIII. Título.
CDD 398.22

Mitos y leyendas del mundo en Lectura Fácil

1ª edición - Septiembre de 2018

Edición bajo normas de facilitación de Fundación Visibilia, Nivel 2 de adaptación. Coincide parcialmente con las normas de la IFLA (International Federation of Libraries Associations and Institutions) para textos en lenguaje sencillo, diseño y maquetación, y las directrices de la Asociación Europea ILSMH (Directrices Europeas para Facilitar la Lectura) para la creación de textos adaptados a personas con dificultades de lectura.

Edición: Fundación para la promoción de los derechos de accesibilidad y visibilidad - VISIBILIA (IGJ 218/2016). www.fundacionvisibilia.org
Correo electrónico: info@fundacionvisibilia.org

Coordinación General: Diego García Díaz.

Textos en Lectura Fácil: Clara Nielsen, Paola Jelonche.

Lectores Activos: Juan Manuel Arienti, Francisco Noziglia, Francisco García Díaz.

Ilustradora: Mariana Busch.

Diseño editorial: Leda Barrionuevo.

© De la adaptación y del diseño editorial e ilustraciones: Fundación para la promoción de los derechos de accesibilidad y visibilidad - VISIBILIA, 2018.

Con fines de difusión y sin ánimo de lucro, queda permitida la reproducción parcial de esta obra por cualquier medio, electrónico o mecánico, citando como fuente: "Publicación de Fundación Visibilia / www.fundacionvisibilia.org".

Distribución gratuita. Prohibida su venta.

© Editorial Visibilia, 2018

© Logo Europeo de fácil lectura: Inclusion Europe.

Más información en www.easy-to-read.eu

Hecho en Argentina. Depósito de Ley 11.723.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2018 en la imprenta Dorrego, Buenos Aires, República Argentina.

LA LECTURA FÁCIL

La lectura fácil es una tecnología de apoyo que mediante la adaptación de todo tipo de textos en diferentes niveles permite una lectura y comprensión más sencilla del contenido.

Su metodología sigue las líneas directrices de la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios -IFLA y abarca tanto el texto como las ilustraciones y el formato. Los niveles de adaptación se diferencian por la mayor o menor cantidad de textos e ilustraciones, y complejidad lingüística. La lectura fácil beneficia a un gran número de personas con dificultades lectoras permanentes y transitorias:



La lectura fácil es un derecho, que está reconocido por el artículo 9 de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad (Ley 26.378, con jerarquía constitucional).

LA FUNDACIÓN VISIBILIA Y EL DERECHO A LA LECTURA

El derecho de todas las personas a participar en la sociedad no sólo apunta a la posibilidad de intervenir cotidianamente en la comunidad, sino también en el acceso a la información (cultura, literatura, leyes, conocimiento, noticias). Esto se logra con la inclusión a través de la lectura.

Leer permite acceder al conocimiento y ayuda en la resolución de problemas.

Porque leer ayuda a pensar.

Por eso la Lectura Fácil es un camino de acceso a la cultura, a la inclusión social y a mejores niveles de bienestar personal y calidad de vida.

Muchas personas con alguna dificultad en su capacidad lectora, aprenden a leer luego de un gran esfuerzo. Pero no tienen una oferta de lectura sencilla que les permita desarrollar su gusto por ella y transformarla en una actividad en su tiempo libre.

La falta de acceso a la lectura también impacta en el autovalimiento de las personas con disfuncionalidad intelectual, que necesitan de acompañantes para poder entender instrucciones escritas en sencillas gestiones o actividades cotidianas fuera de sus hogares. Poder entender lo que leemos nos libera.

La Fundación Visibilia contribuye a que las personas con diversidad funcional y dificultades lectoras accedan a la cultura y ejerzan su derecho a la información. Para ello adaptamos y generamos textos con la metodología de Lectura Fácil.

Nuestro equipo de trabajo está integrado por profesionales de diferentes áreas del conocimiento: didáctica, psicopedagogía, literatura, lingüística, edición, diseño, derecho, incluyendo a personas con diversidad funcional, que aportan su trabajo y su punto de vista hacia la construcción de textos realmente inclusivos.

La revisión y validación de textos son realizadas por personas con dificultades de lectoescritura. Rompemos así la barrera de prejuicios sobre la capacidad intelectual y generamos una cadena de valor y oportunidades laborales para personas con discapacidad intelectual.

La lectura nos permite conectarnos íntimamente con las historias y los sueños de otros.

Por eso, quienes hacemos Fundación Visibilia presentamos en lectura fácil estos mitos y leyendas, que son las historias y sueños de distintas personas de todo el mundo.



fundación visibilia

Las dificultades se convierten en sueños.
Los sueños se convierten en leyendas.
Las leyendas se convierten en palabras para leer.
Y las palabras leídas se convierten en libertad.

Dedicado a Buli Wagner.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
DANA EY PERSEO	13
LA PERSEVERANCIA* DE LA PRINCESA SAVITRÍ	27
LA BATALLA DE MAG TURED Y EL ARPA MÁGICA	35
EL GRAN CU CHULAINN	46
LEYENDAS MAPUCHES*	53
LEYENDA DEL CEIBO	61

INTRODUCCIÓN

Mitos y Leyendas

Los mitos y las leyendas son historias fantásticas muy antiguas.

Son historias tan antiguas que no se sabe quiénes las inventaron pero siempre se contaban.

Los abuelos y las abuelas las contaban a los niños.

Esas historias se cantaban en las fiestas.

A veces se representaban.

Todos las conocían.

Los mitos y las leyendas son historias de héroes, guerreros, reyes y reinas, príncipes y princesas, y también de gente común.

En los mitos y leyendas hay mucha fantasía.

Aparecen monstruos y magos

hadas y brujas

gigantes y enanos.

A veces hablan los animales y las cosas.

También aparecen objetos mágicos,

y suceden cosas que no son reales.

En los mitos y en las leyendas puede pasar cualquier cosa.

¡Se parecen a las películas de superhéroes!



Algunos personajes aparecen en muchas leyendas o mitos.

Los mitos y las leyendas sirven para enseñar, como los libros en la escuela.

Los mitos y las leyendas tratan de explicar cosas que interesan a todos.

Los mitos y leyendas enseñan muchas cosas de manera divertida.

Los mitos y las leyendas son muy parecidos.

Los mitos hablan más de los dioses.

Las leyendas hablan más de personas.

Algunas personas viajaron por muchos lugares para conocer distintos mitos y leyendas y las escribieron, para que así no se olvidaran. Cuando mucha gente aprendió a leer y escribir se hicieron libros con los mitos y leyendas.

Este es un libro de mitos y leyendas.

Todos los países tienen sus mitos y leyendas.

Y en este libro hay mitos y leyendas de todas partes del mundo.



DANAE Y PERSEO

Mito Griego

Primera parte: LA PROFECÍA DE LA PITONISA

Acrisio era el rey de Argos y tenía una sola hija: Dánae.
Pero Acrisio quería tener un hijo varón.

Entonces Acrisio le preguntó a la Pitonisa, que era adivina:
—¿Tendré algún día un hijo varón?

La Pitonisa respondió:

—No Acrisio. Nunca tendrás un hijo varón,
pero tendrás un nieto que te matará y será rey de Argos.

Acrisio se asustó mucho por lo que dijo la Pitonisa
y encerró a Dánae en una prisión que no tenía ni puertas
ni ventanas.

El dios Zeus **observaba*** a Dánae desde el cielo
y se enamoró de ella.

Una noche, Zeus se transformó en lluvia dorada y visitó
a Dánae.

* Observar es mirar con atención.

Poco después Dánae tuvo un bebé varón muy hermoso y fuerte.

El bebé se llamó Perseo.

Un día, Acrisio escuchó llorar al bebé Perseo.

La Pitonisa tenía razón: ¡Acrisio tenía un nieto varón!

Acrisio estaba asustado otra vez por la profecía de la Pitonisa.

Acrisio ordenó que Dánae y el bebé Perseo fueran arrojados al mar dentro de un cofre de madera.



El cofre de madera con Dánae y Perseo adentro flotó por el mar algunos días.

Dánae y Perseo sobrevivieron a tormentas y grandes olas.

Por fin llegaron a una playa del reino de Polidectes.

Segunda parte: EL REINO DE POLIDECTES

Polidectes era un rey **tirano*** y tenía un hermano muy bueno que se llamaba Dictis.

Dictis prefería vivir lejos del palacio, en una cabaña humilde, y trabajar como pescador.

Una mañana temprano, cuando Dictis volvía de pescar encontró un cofre de madera en la playa y lo abrió.

Dictis no podía creerlo: adentro del cofre estaba una mujer muy bella con un bebé.

¡Eran Dánae y Perseo!

Dictis llevó a Dánae y a Perseo a su cabaña y los cuidó como su familia.

Pasaron los meses y los años.

Perseo creció y se convirtió en un muchacho **robusto*** y valiente.

Un día Polidectes fue a visitar a Dictis.

Polidectes vio a Dánae, se enamoró de ella y le ordenó vivir en el palacio.

Dánae quería quedarse con Dictis, pero tenía que obedecer a Polidectes porque era el rey.

* Un rey tirano gobierna como se le ocurre, sin tener en cuenta lo que piensan los demás ni lo que es bueno para la gente.

* Robusto quiere decir grande y fuerte.

Dánae le dijo a Polidectes que iba a vivir en el palacio solo si Perseo iba al palacio también.
Polidectes no había visto a Perseo, pero como quería casarse con Dánae porque era una bella princesa le dijo que sí.

Polidectes vio que Perseo era un príncipe joven y fuerte, y ya no tuvo ganas de vivir con Perseo en el palacio.
Si Perseo era más fuerte que él, Perseo podía ser un enemigo poderoso.

Una noche, Dánae le dijo a Perseo muy triste:
—Aunque yo quiero a Dictis, Polidectes es muy poderoso y voy a tener que casarme con él.
Mañana habrá una fiesta de compromiso.
Y se va a anunciar el casamiento.
Por favor, portate bien.

Perseo estaba muy enojado porque su mamá tenía que casarse con Polidectes.

La fiesta fue muy lujosa y todas las personas llevaron un regalo.

Polidectes quería que Perseo se fuera de su reino y nunca volviera.
Entonces tuvo una idea y le dijo a Perseo:
—Perseo, ¡quiero que me traigas de regalo la cabeza de Medusa!

Todos los invitados temblaron de terror.

Medusa era una de las 3 hermanas Gorgonas.
Las Gorgonas eran monstruos grandes y peligrosos.
Los cabellos de las Gorgonas eran serpientes venenosas.

Las Gorgonas convertían en piedra a todo ser viviente que las miraban a los ojos.
Medusa era la única **mortal*** de las tres Gorgonas.

Dánae estaba muy triste
y no quería que Perseo fuera a buscar a Medusa.

Pero Perseo tenía que obedecer a Polidectes.

Tercera parte: LA AVENTURA DE PERSEO

Perseo y Hermes

A la mañana siguiente, Perseo caminaba preocupado sin saber por dónde empezar su viaje.

Hermes era un dios que protegía a las personas durante los viajes.

Hermes decidió ayudar a Perseo.

Pero había un problema:

Hermes no sabía dónde vivían Medusa y sus hermanas Gorgonas.

Pero había 3 brujas que sí sabían dónde vivían Medusa y sus hermanas.

Eran las 3 brujas Grayas.

Hermes era un dios muy famoso porque tenía unos zapatos con alas.

* Mortal quiere decir que puede morir.



Las tres grayas le dieron tres objetos: unas sandalias voladoras, un bolso mágico y un casco para hacerse invisible.

Si usaba los zapatos con alas, Hermes podía llevar a Perseo volando hasta donde vivían las 3 brujas Grayas.

Hermes le dijo a Perseo que las Grayas le iban a dar 3 objetos para poder matar a Medusa.

Hermes también le dio a Perseo una espada de oro.

Las 3 brujas Grayas eran viejas, feas y tramposas.

Compartían un solo ojo y un solo diente.

Cuando una de las brujas usaba el ojo y el diente las otras 2 dormían.

También sabían donde vivían las Gorgonas.

Y tenían objetos mágicos que servían para matar a Medusa.

Perseo se acercó a las 3 Grayas y cuando estaban distraídas les quitó el único ojo y el único diente que tenían.

Las Grayas enojadas no podían ver y gritaban:

—¿Quién es? ¿Qué quiere? ¡Devuélvanos nuestro ojo y nuestro diente!

Perseo dijo que les devolvía todo

si ellas decían dónde vivía Medusa

y si le daban los 3 objetos que necesitaba para matarla.

Las 3 Grayas le dijeron que Medusa vivían en una cueva en el fin del mundo, pasando las tierras del gigante Atlas.

Las 3 Grayas le dieron tres objetos:

- unas sandalias voladoras
- un bolso mágico
- un casco para hacerse invisible.

Perseo y las Ninfas

Cuando Perseo se alejó de las 3 Grayas no sabía qué camino seguir para llegar al **confín*** de la tierra.

Entonces Perseo revisó los 3 objetos y eligió usar las sandalias voladoras. Las sandalias sabían el camino y lo llevaron volando por bosques y ríos.

Llegaron a un hermoso lugar donde vivían unas bellas jóvenes llamadas Ninfas, que eran protectoras de la naturaleza.

Las Ninfas decidieron ayudar a Perseo y le dijeron dónde quedaba la entrada de la cueva de Medusa. Entonces Perseo dijo gracias y se fue volando.

Perseo y Atenea

Perseo llegó a la cueva de Medusa. La entrada de la cueva estaba llena de estatuas de piedra. Eran las personas y animales que habían mirado a Medusa a los ojos y se habían convertido en estatuas.

Perseo necesitaba un plan para matar a Medusa sin mirarla a los ojos. Entonces pidió ayuda a la diosa Atenea que era valiente y sabia.

* Confín quiere decir que está al final de todo.

De repente una luz iluminó la entrada de la cueva y apareció la diosa Atenea.
La diosa Atenea protegía a los guerreros.
Atenea decidió ayudar a Perseo y le prestó su escudo.
El escudo de Atenea brillaba tanto que parecía un espejo redondo.

Atenea le dijo a Perseo que mirara a Medusa por el espejo y no directo a los ojos.
Ese era el plan que necesitaba Perseo.

Perseo y Medusa

Perseo entró a la cueva con todos los objetos que había recibido durante el viaje.

Estos objetos eran:

- ▮ el escudo de Atenea,
- ▮ la espada de oro de Hermes,
- ▮ el bolso mágico,
- ▮ el casco para hacerse invisible,
- ▮ las sandalias voladoras.

Medusa y sus hermanas Gorgonas dormían.
Perseo tuvo miedo porque las Gorgonas eran monstruosas.
Perseo miró a Medusa por el escudo que parecía un espejo,
sacó la espada de oro ¡y le cortó la cabeza a Medusa!
Perseo metió la cabeza de Medusa en el bolso mágico.
La cabeza de Medusa seguía teniendo el poder de convertir en piedra a los que la miraban a los ojos.

La sangre que había caído de la cabeza de Medusa era negra.

La sangre de Medusa también era mágica.

La sangre de Medusa se transformó en 2 seres nuevos:

- ▮ un gigante con una espada de oro en la mano
- ▮ el caballo alado Pegaso.



De la sangre negra de medusa nacieron un gigante con una espada y un caballo alado.

Las otras Gorgonas despertaron
y querían matar a Perseo.

Entonces Perseo se puso el casco para hacerse invisible
y pudo salir volando rápido con las sandalias voladoras
sin que lo vieran.

El caballo Pegaso lo ayudó a volar más rápido
para alejarse de allí
y emprender su camino de regreso a casa.

Perseo y Atlas

Perseo llegó al lugar donde vivía Atlas.
Como estaba muy cansado de toda la aventura
Perseo quiso descansar.

Atlas era un gigante.
El dios Zeus lo había castigado.
Por el castigo de Zeus, el gigante Atlas
tenía que cargar el cielo sobre sus hombros.



Cuando Atlas vio a Perseo lo quiso echar de su tierra.

Pero Perseo le contó su aventura.

Atlas estaba cansado de cargar el cielo sobre sus hombros y le pidió ayuda a Perseo.

Atlas pidió a Perseo que lo transforme en una montaña. Entonces Perseo sacó del bolso mágico la cabeza de Medusa y lo convirtió en piedra para aliviar su trabajo.

Perseo descansó y a la mañana siguiente empezó el viaje de regreso al reino de Polidectes.

Cuarta parte: EL REGRESO DE PERSEO

Cuando Perseo llegó al reino de Polidectes fue al palacio a ver a su madre Dánae.

Dánae había escapado del palacio con el pescador Dictis porque ella no quería casarse con Polidectes. Polidectes estaba muy enojado porque Dánae no quería casarse.

Polidectes ordenó a los soldados que buscaran a Dánae y a Dictis por toda la isla.

Cuando los soldados encontraron a Dánae y a Dictis los llevaron a la cárcel.

Dánae y Dictis eran prisioneros.

Polidectes estaba con sus amigos en la sala más grande del palacio.

Perseo dijo que había cumplido con su promesa y traía la cabeza de Medusa.

Todos se rieron porque no le creían.
Entonces Perseo sacó la cabeza de Medusa del bolso.
Polidectes y todos los que se rieron miraron a Medusa
y se transformaron en piedra.
Entonces Perseo liberó a su madre y al pescador Dictis.

Los habitantes del reino le pidieron a Perseo que fuera su rey
pero Perseo no quiso.
Perseo era el hijo de Dánae que era princesa de Argos
y por eso Perseo solo quería ser rey de Argos.

Quinta parte: PERSEO EN ARGOS

En Argos era rey Acrisio.
Acrisio era el abuelo de Perseo que lo había arrojado al mar
en un cofre de madera.

Acrisio se enteró de que Perseo vivía.
Acrisio tenía mucho miedo de Perseo porque la Pitonisa
había dicho que su nieto varón lo iba a matar.
Perseo era el nieto varón de Acrisio.
Por eso, Acrisio se escapó de Argos
y se fue a la ciudad de Larisa.
Perseo fue entonces rey de Argos.

Una noche, la diosa Atenea visitó a Perseo.
Perseo le devolvió su escudo que brillaba como un espejo.
Era el escudo que le había servido para matar a Medusa.
Perseo también regaló a Atenea el bolso mágico
con la cabeza de Medusa.
La diosa Atenea puso la cabeza de Medusa como adorno
de su escudo.

Sexta parte: LA PITONISA TENÍA RAZÓN

Acrisio se había escondido en una ciudad llamada Larisa. En Larisa se organizaban siempre partidos y juegos deportivos.

Un día, Acrisio fue a ver el deporte de lanzamiento de disco y vio a lo lejos un joven atleta.

Acrisio preguntó a otro espectador por qué el joven atleta se alejaba tanto antes de lanzar el disco.

El espectador dijo que ese joven atleta tenía miedo de lanzar muy lejos el disco y golpear y lastimar a alguien porque era muy fuerte.

¡Ese joven atleta era Perseo!

Acrisio se acordó de la profecía, se asustó y salió corriendo.

Perseo ya había lanzado el disco muy lejos y sin querer... ¡el disco golpeó a Acrisio en la cabeza y lo mató!

Perseo estaba muy triste por haber matado a su abuelo.

Dánae le dijo que había sido un accidente.

Perseo no tenía que sentir culpa.

La Pitonisa le había dicho a Acrisio hacía mucho tiempo que uno de sus nietos lo iba a matar.

Acrisio murió porque su nieto Perseo lanzó muy fuerte el disco.

¡La Pitonisa adivinó!

LA PERSEVERANCIA* DE LA PRINCESA SAVITRÍ

LEYENDA DE LA INDIA

Esta leyenda está en un antiguo libro de la India que se llama Bagavad Gita. Este libro cuenta muchas historias con enseñanzas.

Primera parte: LA PRINCESA SAVITRÍ

Ayuapati era el rey de Madra.
Ayuapati no podía tener hijos.
Por eso Ayuapati rezaba todos los días a la diosa Savitrí.
Ayuapati le pedía por favor a la diosa Savitrí que lo ayudara a tener un hijo.

La diosa Savitrí estaba sentada en una flor de loto roja.
La diosa Savitrí tenía 5 cabezas, 10 ojos y 10 brazos.
La diosa Savitrí escuchó los rezos de Ayuapati.
Por fin, la esposa de Ayuapati tuvo una hermosa niña.
La niña se llamó Savitrí en honor de la diosa.

* Perseverancia es insistir hasta que se consigue lo que se quiere.



La princesa Savitrí creció y se transformó en una joven muy hermosa y alegre.

También era muy inteligente y **creativa***.

Todos en la corte admiraban a la princesa Savitrí, pero hubo un problema.

Como la princesa Savitrí era tan hermosa y tan inteligente ningún joven se **atreví*** a ser su novio.

Entonces Savitrí dijo a sus padres:

—Me voy a recorrer el reino.

Quiero encontrar a un joven bueno, inteligente y que se quiera casar conmigo.

Los padres estuvieron de acuerdo.

* Una persona creativa puede imaginar o inventar muchas cosas.

* Se atrevía quiere decir que se animaba.

Segunda parte: SAVITRÍ CONOCE A SATIAVÁN

Savitrí fue por muchos caminos, visitó muchos palacios, ciudades y pueblos.

Savitrí conoció a mucha gente, pero no encontró al joven que buscaba.

Hasta que un día Savitrí salió del camino principal porque hacía mucho calor y entró en un bosque.

En el bosque estaba fresco y agradable y el sol iluminaba entre las hojas de los árboles.

A Savitrí le gustaba pisar las hojas caídas.

En un momento, Savitrí pisó una rama que se rompió y que hizo un ruido fuerte.

Un muchacho que había escuchado el ruido se acercó. Dijo que se llamaba Satiaván y contó su historia.

El padre de Satiaván había sido el rey del reino de Yalua, pero sus enemigos lo habían echado.

Ahora el padre de Satiaván era viejo y estaba ciego.

Satiaván y su padre vivían en una casita pobre del bosque, cultivaban verduras en una huerta y recogían muchos frutos del bosque.

Satiaván y su padre eran pobres.

Savitrí fue con Satiaván hasta la casita pobre del bosque y conoció al padre viejo y ciego.

El padre de Satiaván era muy bueno y simpático.

Savitrí se quedó un tiempo con ellos para ayudarlos.

Savitrí y Satiaván se enamoraron y pidieron permiso para casarse.

Al rey y a la reina, los padres de Savitrí, les pareció un poco raro que la princesa Savitrí se casara con Satiaván que era un muchacho pobre pero ella lo quería. Y como Satiaván era hijo de un rey, le dieron permiso.

Un día que estaban reunidos en el palacio de Savitrí entró al palacio un adivino. Todos lo conocían.

El adivino dijo:

—Yama, el dios de la muerte, va a venir a buscar a Satiaván dentro de un año.

Por desgracia a Satiaván le queda un año de vida.

Todos se sintieron mal con esa noticia. Pero Savitrí dijo:

—No me importa. Yo amo a Satiaván y me voy a casar con él.

Los jóvenes se casaron y se fueron a vivir a la casita del bosque, junto al viejo ciego, padre de Satiaván.

Savitrí trabajó mucho. Lavaba, limpiaba, cocinaba y ayudaba a cuidar la huerta.

Por las noches, Savitrí contaba cuentos y lindas historias a su marido y a su **suegro***.

Savitrí tenía miedo del día en el que Yama, el dios de la muerte, iba a buscar a Satiaván pero siguió cumpliendo con todos sus deberes.

* El suegro es el padre del marido de una señora.

Tercera parte: EL DIOS YAMA BUSCA A SATIAVÁN

Un año después estaban Savitrí y Satiaván en el bosque cuando apareció Yama, el dios de la muerte, vestido de color rojo.

Yama daba miedo.

Yama ató a Satiaván con una soga y empezó a arrastrarlo.



Savitrí le gritó:

—¡No te lleves a mi marido!

Yama no le hizo caso y siguió arrastrando a Satiaván.

Savitrí lo siguió sin parar y sin miedo.

Yama, el dios de la muerte, dijo a Savitrí:

—Todos me tienen miedo. Regresa a tu casa.

Savitri contestó:

—Los dioses ordenan que la esposa siga al marido.

Te voy a seguir a todas partes.

No te tengo miedo.

El dios Yama miró en los ojos a Savitrí y dijo:

—Es cierto. No me tienes miedo. Acepto ser tu amigo.

Te voy a conceder lo que pidas.

Pero no puedes pedir la vida de tu marido.

Entonces Savitrí habló y pidió 4 cosas.

1. Savitrí habló del amor y pidió que el viejo padre de Satiaván dejara de ser ciego.

El dios Yama lo concedió.

2. Savitrí habló de los amigos y pidió que el padre de Satiaván fuera rey otra vez.

El dios Yama lo concedió.

3. Savitrí habló de ser buenos y pidió que su padre y su madre tuvieran muchos hijos más.

El dios Yama lo concedió.

4. Savitrí habló de la justicia y pidió tener muchos hijos con Satiaván.

El dios Yama lo concedió.

Entonces Savitrí dijo:

—No puedo tener hijos con Satiaván porque Satiaván está muerto.

Entonces el dios Yama devolvió la vida a Satiaván.

Cuando Savitrí y Satiaván llegaron a su casa se sorprendieron porque:

- El viejo padre de Satiaván podía ver.
- Llegaron unos mensajeros y contaron que la gente del reino de Satiaván había echado a los enemigos.
- El padre de Satiaván volvía a ser el rey.

Yama, el dios de la muerte, había cumplido sus promesas.

Savitrí y Satiaván fueron a vivir al palacio del reino de Yalua.

Al poco tiempo tuvieron un hijo.

Unos años después murió el padre de Satiaván.

Entonces Satiaván fue el nuevo rey y Savitrí fue la reina.

LA BATALLA DE MAG TURED Y EL ARPAMÁGICA

LEYENDA DE IRLANDA

Primera parte: EL ORIGEN DE LOS TIEMPOS

Hace muchos, muchos años hubo un **diluvio***.

El agua que cayó del cielo cubrió toda la tierra.
En una parte salió del agua una isla que se llamó Erín.
La isla ahora se llama Irlanda y está en el Océano Atlántico.

En la isla Erín vivían unos demonios gigantes.
Los gigantes se llamaban los Formoré.
Los gigantes eran dioses de la Muerte, de la Noche,
de las Tormentas y del Mal.
Los gigantes eran monstruos.
Algunos gigantes eran **cíclopes***.

Otros gigantes tenían una sola mano muy grande.
Otros gigantes tenían un solo pie.

*Un diluvio es una lluvia muy fuerte que cae durante muchos días.

*Los cíclopes tenían un solo ojo en el medio de la frente.

Otros gigantes tenían la cabeza **calva***.

Los gigantes eran terribles y vivían en castillos oscuros en la isla Erín.

En la isla Erín también vivía gente. Eran pueblos que se llamaban celtas.

Los reyes de los pueblos celtas cobraban **impuestos*** .

Con el dinero de los impuestos los reyes compraban comida para los gigantes.

La gente de los pueblos celtas criaba vacas para tener leche y cultivaba trigo para hacer pan.

La gente de los pueblos celtas tenía que dar una gran parte de la leche y del trigo para alimentar a los gigantes.

Pasaba también algo mucho más horrible. Muchos niños eran llevados a los castillos oscuros donde vivían los gigantes.

Los celtas creían en dioses buenos y malos.

Los dioses malos eran la Muerte, el Mal, la **Ignorancia***.

Los dioses buenos eran el Día, la Vida, la **Ciencia*** y el Bien.

Los celtas creían que los dioses buenos existieron antes que los dioses malos.

Los celtas contaban el tiempo por las noches y no por los días.

*Una cabeza calva es una cabeza pelada.

* Un impuesto es algo que se paga al gobierno.

*Ignorancia es no saber o saber muy poco.

*La ciencia es lo que se sabe de las cosas porque se estudió.

Danna era la madre de tres dioses buenos: el dios del Día
Claro, el dios de la Vida
y el dios de la Luz.

Danna tenía poderes mágicos.

En la isla de Erín había también unos habitantes
que se llamaban Tuatha De Dannan.

Los celtas no sabían muy bien si los Tuatha De Dannan eran
dioses o si eran hombres.

Al principio tampoco sabían bien si eran buenos o malos.

El rey de Erín se llamaba Bress y era un Formoré.

Era un gigante.

Los Tuatha De Dannan al principio creyeron que Bress
era bueno

pero después vieron que era un rey muy malo que trataba
muy mal a su pueblo.

El rey Bress era muy **astuto***

Una vez, para quedarse con el **ganado*** de su pueblo ordenó
que tenían que entregarle todas las vacas oscuras y sin pelos.
La gente del pueblo no protestó.

Todos en el pueblo pensaban que no podía haber vacas
sin pelo.

Pero el rey Bress hizo trampa.

El rey Bress mandó prender un fuego no muy fuerte
que hacía mucho humo.

El rey Bress ordenó que las vacas pasaran por el fuego.

*Astuto quiere decir que sabe engañar a los demás.

*Se llama ganado a los animales que la gente cría para después tener
carne, leche y cuero.

Las vacas se oscurecieron con el humo y se les quemaron los pelos.

Como todas las vacas quedaron oscuras y sin pelos tuvieron que dárselas al rey.

Los Tuatha De Dannan se enojaron mucho.

Los Tuatha De Dannan son protectores de las **artes*** y de la **literatura***.

Al rey Bress no le gustaban los cuentos, ni las canciones, ni la música.

Por todas estas cosas los Tuatha De Dannan le hicieron la guerra al rey Bress.

Los Tuatha De Dannan y el rey Bress se enfrentaron en la gran batalla de Mag Tured.

Segunda parte: LA BATALLA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

En las historias antiguas pasan cosas muy maravillosas.

En esta historia hablan las espadas.

También hablan unos duendes chiquitos que viven en las espadas.

Las espadas contaron la historia de la gran batalla de Mag Tured.

Los Tuatha De Dannan pelearon contra el rey Bress y sus soldados en la batalla de Mag Tured.

Los Tuatha De Dannan ganaron.

*Pintar, dibujar, bailar, tocar un instrumento de música es arte.

*Los libros que leemos para entretenernos son literatura.

El rey Bress perdió pero no se conformó.

El rey Bress quería volver a pelear con los Tuatha De Dannan.

El rey Bress fue a pedir ayuda a su padre.

El padre del rey Bress le dio más soldados.

Y le dio dos guerreros terribles y feroces.

Un guerrero se llamaba Indech y era hijo de un dios.

El otro guerrero se llamaba Balar y era el dios del Rayo.

Balar era medio monstruo. Tenía un ojo siempre cerrado.

El **párpado*** de ese ojo era muy pesado.

Cuatro personas ayudaban a Balar cuando quería abrir el ojo.

Cuando Balar abría el ojo mataba a la gente que miraba con ese ojo.

Los Tuatha De Dannan estaban en el castillo y se preparaban para pelear otra vez con el rey Bress.

Una mañana, un joven que se llamaba Lugh llegó al castillo.

El guardia de la puerta preguntó:

—¿Quién sos?

—Me llamo Lugh. Soy carpintero.

El guardia dijo:

—No necesitamos carpinteros.

Dijo Lugh:

—También soy herrero.

El guardia contestó:

—No necesitamos herreros.

*El párpado es la piel que tapa el ojo y que se mueve para tener el ojo abierto o cerrado.

Lugh insistió:

—¡Soy un buen guerrero!

Y el guardia contestó:

—No necesitamos guerreros. Tenemos muchos buenos guerreros.

Lugh, que era muy **perseverante***, dijo:

—Yo sé tocar el arpa.

El guardia contestó:

—Ya tenemos un músico que toca el arpa muy bien.

Lugh insistió:

—Sé contar cuentos y cantar canciones.

Dijo el guardia:

—Tenemos gente que sabe contar cuentos y cantar muy bien.

Y Lugh seguía insistiendo:

—Soy mago y hechicero.

El guardia respondió:

—Tenemos maestros **druidas***.

Dijo Lugh:

—Soy médico.

Otra vez respondió el guardia:

—Tenemos médicos.

Entonces dijo Lugh:

—Preguntale al rey si tiene alguna persona que sepa hacer todo lo que sé hacer yo.

El guardia se presentó al rey de los Tuatha De Dannan, que se llamaba Nuadu.

Nuadu ordenó que Lugh se presentara en el castillo.

Cuando el rey Nuadu vio todo lo que sabía Luagh lo nombró doctor más importante de su reino y jefe de su ejército.

*Perseverante es el que hace muchas veces las cosas hasta que les salen bien.

*Los druidas eran sabios y magos celtas.

En realidad Lugh era un dios.
Lugh siempre iba armado con una lanza y una honda.
A Lugh lo llamaban el dios del Brazo Largo.
Eso era porque Lugh sabía usar muy bien la lanza y la onda.
Entonces Lugh podía matar a sus enemigos que estaban lejos.
Era como si Lugh tuviera un brazo largo.
Pero era su lanza.

Dagdé y Ogmé eran 2 dioses buenos que acompañaban a Lugh.
Dagdé y Ogmé eran hermanos.
Dagdé tocaba muy linda música con su arpa.
Ogmé sabía hablar muy bien.
Ogmé inventó la escritura que usaban los druidas.

Lugh, Dagdé y Ogmé pelearon junto a los Tuatha De Dannan contra el rey Bress.

Tercera parte: LA LUCHA ENTRE LUGH Y BALAR

La lucha entre los Tuatha De Dannan y los Fermoré fue terrible.
Balar, el monstruo que no podía abrir el ojo mató a Nuadu, rey de los Tuatha De Dannan.
Lugh quiso **vengar*** al rey.
Lugh se encontró con Balar.

*Vengar es hacer a otro el mismo mal que ese otro nos hizo.

Balar estaba al frente de sus soldados.
Lugh arrojó una piedra a Balar con su honda.
La piedra pegó muy fuerte a Balar y le dio vuelta la cabeza.
Con el golpe, Balar abrió su ojo pero como tenía la cabeza
dada vuelta para atrás,
miró a sus soldados con su ojo abierto.
Como Balar tenía el poder de matar con la mirada,
mató a todos sus propios soldados sin querer.
Lugh disparó otra piedra con su honda y mató a Balar.



Los gigantes Fermoré salieron corriendo.
Los Tuatha De Dannan persiguieron a los gigantes Formoré.
Los gigantes Formoré se escaparon.
En la corrida uno de los gigantes robó el arpa a Dagdé.

Lugh, Dagdé y Ogmé siguieron a los gigantes para recuperar
el arpa de Dagdé.
Los gigantes Formoré que quedaban vivos se escondieron

en el bosque y se pusieron a comer.

El ladrón colgó el arpa de Dagdé en la rama de un árbol.

Lugh, Dagdé y Ogmé descubrieron a los gigantes Formoré en el bosque.

Los Formoré no eran muchos gigantes, pero ellos eran menos.

Ellos eran solo 3 y podían perder.

Entonces Dagdé llamó a su arpa.

El arpa de Dagdé salió volando de la rama y golpeó en la cabeza a varios Formoré.

Pero no mató a todos los gigantes.

Entonces Dagdé se puso a tocar músicas mágicas.

Con la primera música los Formoré se pusieron muy tristes y lloraban.

Con la segunda música se empezaron a reír sin parar.

Con la tercera música se quedaron dormidos.

Entonces Lugh, Dagdé y Ogmé salieron corriendo del bosque y volvieron a su reino.

Los pocos gigantes Formoré que quedaron vivos se escaparon en un barco y no volvieron a la isla Erín.

Lugh fue rey de Erin.

Luego fue rey Dagdé.

Los Tuatha De Dannan fueron reyes en Erín durante 169 años.

Pero la historia sigue.

Erin fue otra vez invadida por otros pueblos.

Los Tuatha De Dannan fueron vencidos.



Dadge se puso a tocar musicas mágicas y los Formoré se quedaron dormidos.

Cuando los Tuatha De Dannan fueron vencidos se escondieron
en cuevas

y se volvieron invisibles.

Los Tuatha De Dannan se dejan ver cuando quieren.

Si alguna vez visitás Irlanda, pensá que hay dos mundos,
el de los seres humanos con sus casas, calles, autos,
negocios, escuelas

y otro mundo invisible donde están escondidos los

Tuatha De Dannan

que siguen a los dioses de la Vida, la Ciencia y el Bien
y que se dejan ver cuando ellos quieren.

EL GRAN CU CHULAINN

LEYENDA DE IRLANDA

En esta leyenda aparece otra vez
el dios Lugh que conociste
en la leyenda de la batalla de Mag Tured y el arpa mágica.

Primera parte: EL ORIGEN DEL HÉROE

Cu Chulainn era hijo del dios Lugh “del brazo largo”.

Cu Chulainn fue criado por su tía en un castillo en el pueblo
de Ulster, en Irlanda.

El verdadero nombre de Cu Chulainn era Setanta.

Una noche el rey invitó a una fiesta a todos los nobles
y sus familias, en el castillo de Culain.

Setanta estaba jugando con sus amigos y le preguntó a su tía:
—Quiero quedarme jugando un rato más. ¿Puedo ir más tarde?
¡Yo sé ir solo hasta el castillo!

Su tía le dio permiso para quedarse jugando un rato más
y para ir más tarde a la fiesta.

Llegaron todos los invitados a la fiesta.

Cuando el rey llegó a la fiesta, el herrero Culain soltó un perro gigante para que cuidara el castillo.



Más tarde todos los invitados escucharon gritos en la entrada del castillo.

Todos fueron a ver qué pasaba y se sorprendieron. Setanta había ido más tarde a la fiesta y el perro gigante que cuidaba el castillo lo atacó.

Cuando Setanta se defendió mató al perro gigante. Setanta se sintió muy triste porque había matado al perro gigante y le dijo al herrero Culain:

—Prometo cuidar este castillo hasta que entrenen a un nuevo perro guardián.

Todos estaban sorprendidos y seguros de que Setanta era un niño especial.

A Setanta le cambiaron el nombre y lo llamaron Cu Chulain que significa perro de Culain.

Cu Chulainn creció fuerte, valiente y se transformó en un maestro de las armas.

Un día, Cu Chulainn conoció a la bella joven Emet en el bosque y se enamoró de ella.

Pero para poder casarse con ella debía primero convertirse en un gran guerrero.

Segunda parte: LA LANZA DE CU CHULAINN

Cu Chulainn estaba decidido a ser un gran guerrero y fue a la Isla de las Sombras a aprender de Scatag. Scatag era la diosa de la guerra.

Cu Chulain tuvo un camino lleno de aventuras y peligros y luchó con muchas **criaturas***.

Un día se encontró con un grupo de jóvenes que también querían visitar a la diosa Scatag.

Todos estaban parados delante del Puente **Infranqueable*** y no se animaban a cruzar.

Nadie sabía cómo cruzar el Puente Infranqueable.

El Puente Infranqueable no dejaba pasar a nadie.

La diosa Scatag a veces llamaba a alguien.

El Puente Infranqueable entonces solo dejaba pasar a la persona que la diosa había llamado.

Cu Chulain no quiso esperar y 3 veces probó cruzar el Puente Infranqueable.

Cu Chulain no pudo, pero no se detuvo.

Cu Chulain lo intentó una cuarta vez y lo logró.

Todos estaban asombrados porque había vencido todos los trucos del Puente Infranqueable.

La diosa Scatag estaba muy sorprendida y feliz de ver a un joven guerrero tan valiente.

La diosa Scatag le enseñó a Cu Chulain sobre las armas y la guerra durante todo un año y un día.

El último día de entrenamiento, la diosa Scatag le enseñó a Cu Chulain cómo usar la lanza Galad Bold.

* En este caso criaturas quiere decir personas, animales y monstruos fantásticos.

* Infranqueable es algo que no se puede pasar.



Ese nombre significa chispa de fuego.
La lanza Galad Bold era un arma muy temible y poderosa.
Era mágica.

La diosa Scatag le dijo a Cu Chulainn:
—Tomá la lanza Galad Bold que hice yo misma. Esta lanza
era el arma favorita de tu padre, el dios Lugh.
Lugh usó esta lanza durante la Batalla contra los Fomoré.

Tercera parte: EL PRIMER COMBATE* DEL HÉROE

Cu Chulainn estaba por regresar de la isla de las Sombras
para casarse con la bella Emet.
Un día tuvo que luchar contra algunos soldados y los mató.
Los soldados que mató eran soldados de la princesa Aifé.

*Un combate es una pelea.

La princesa Aifé era enemiga de la diosa Scatag. Aifé estaba muy enojada con Cu Chulainn y le dijo que quería combatir con él. Scatag quería ayudar a Cu Chulain. Entonces Scatag le contó que a la princesa Aifé solo le importaban sus 2 caballos.

Aifé y Cu Chulainn empezaron un largo combate. Aifé rompió la lanza de Cu Chulainn y estaba por vencerlo. Cu Chulainn entonces dijo una mentira:
—¡Mirá Aifé! ¡Tus caballos se caen por el barranco!

La princesa Aifé se dio vuelta para mirar qué pasaba con los caballos. Entonces Cu Chulainn agarró a Aifé por el cuello y la venció. La princesa Aifé pidió a Cu Chulainn que le perdonara la vida. Cu Chulainn dijo:
—Te perdono si volvés a ser amiga de la diosa Scatag y le devolvés a los prisioneros.

La princesa Aifé se enamoró de Cu Chulainn y tuvieron un hijo. Pero Cu Chulainn debía abandonar la Isla de las Sombras y se marchó.

Cuarta parte: EL REGRESO DEL GUERRERO

El camino de regreso de Cu Chulainn estuvo lleno de aventuras y combates.

Cu Chulainn vencía siempre porque cuando tenía que pelear le venía una fiebre guerrera.

La fiebre guerrera transformaba a Cu Chulainn en un ser terrible y **temible*** que peleaba con la fuerza de 100 hombres. Los hombres y los dioses lo respetaban y le pedían ayuda en las batallas.

Cu Chulainn no se había olvidado de la bella Emet y quería casarse con ella.

Cuando regresó al castillo de Emet los soldados no reconocieron a Cu Chulain y pelearon con él. Cu Chulain tuvo la fiebre guerrera y mató a todos de un solo golpe.

El padre de Emet hizo que le echaran agua fría para calmar la fiebre.

También vinieron muchos amigos para pedir a Cu Chulain que deje de atacar a todos.

Todos entonces supieron que Cu Chulain era un gran guerrero y podía casarse con Emet.

Hubo una gran fiesta de bienvenida.

Cu Chulain y Emet se casaron, y vivieron juntos y felices hasta el final de su vida.

*Temible es una persona o algo que da mucho miedo.

LEYENDAS MAPUCHES*

Leyenda 1: LA GRAN BATALLA DE TRENTREN Y CAICAI

Hace mucho tiempo el dios del Sol Antu vivía en lo alto de la tierra con su esposa la Luna y sus 2 hijos.

Los 2 hijos crecieron y querían ser tan poderosos como Antu pero no podían y odiaron a Antu.

Antu se enojó y arrojó a los 2 hijos desde lo más alto del cielo.

Antu y la Luna estaban muy tristes y entonces Antu,

que era muy poderoso,

transformó los cuerpos de sus 2 hijos en una enorme serpiente marina

que protegía y dominaba los mares.

La serpiente se llamó Caicai y tenía:

- ▮ cuerpo de serpiente,
- ▮ voz de caballo,
- ▮ color negro y brillante,
- ▮ alas rojas en la cabeza.

Pero Caicai también quería dominar el mundo:
era una serpiente maligna.

*Mapuche quiere decir “gente de la tierra”. Estas historias son 4 historias de los mapuches, que viven en el sur de Chile y Argentina.



Antu creó a otra serpiente buena llamada Trentren para proteger las tierras y a los mapuches.

Caicai tenía el poder para agitar las aguas y hacerlas subir. Trentren tenía el poder para mover las montañas y hacerlas crecer.

Con el tiempo, los mapuches olvidaron muchas cosas que les había enseñado Antu.

Comenzaron a pelear entre ellos.

Caicai se enojó mucho.

Caicai ordenó a las aguas que hicieran grandes olas para inundar las tierras y ahogar a los mapuches.

Trentren entonces ordenó a las montañas que crecieran más para que los mapuches pudieran escapar a tierras más altas.

Las 2 serpientes iniciaron una batalla larga y grande sacudiendo los mares y las montañas.

La batalla fue terrible porque las serpientes golpeaban con fuerza sus colas en el mar y en la tierra y provocaban enormes temblores. Los mapuches luchaban para salvar sus vidas corriendo por las montañas que creaba Trentren. Algunos mapuches escaparon y subieron las montañas tan alto y tan cerca del sol que su piel se puso más oscura que la de otras personas.

La tierra temblaba tanto que muchos mapuches no podían escapar y caían al agua. Para que no murieran las personas que caían al agua Trentren los convertía en peces o en piedras.

Luego de muchos años de batalla, Trentren venció a Caicai que cayó por las rocas y murió. Quedaron formadas muchas pequeñas islas después de la gran batalla. Solo 2 niños mapuches se salvaron y formaron nuevas familias de mapuches. Los 2 niños se salvaron porque los cuidaron una zorra y un puma.

Leyenda 2: UNA ZORRA Y UN PUMA

El día que Trentren y Caicai se pelearon, un mapuche fue con sus 2 hijos a buscar pepas de pinos para el invierno.

Empezó la tormenta de la gran batalla y el mar empezó a crecer y los ríos a desbordar. Las aguas subieron hasta una roca que servía para salvar a la asustada familia.



Tenían que esperar que las aguas bajaran para volver a su hogar, pero pasaba mucho tiempo.

El padre entonces fue a buscar la salida, pero cayó y desapareció en el agua.

Los 2 niños quedaron solos y empezaron a llorar y pedir ayuda.

Poco después, un enorme árbol se soltó del suelo y una zorra y un puma saltaron del tronco a la roca donde estaban los niños.

Cuando las aguas bajaron, el puma llevó a los niños a su cueva.

La zorra les dio de comer y les mostró cómo buscar papas.

La zorra, el puma y los niños empezaron a vivir juntos. Por eso los mapuches tienen la fuerza del puma y la astucia de la zorra.

Leyenda 3: EL ORIGEN DEL FUEGO

Después de las tormentas de la gran batalla, los mapuches vivían felices en la tierra y comían las papas que la zorra les había enseñado a buscar. Pero los mapuches no conocían el fuego y todo lo que comían estaba crudo.

Un día, 2 niños jugaban con 2 palitos de madera: un palito blando y otro palito duro. Los frotaban jugando y en el medio del palito blando apareció una luz brillante: ¡era una chispa! Los 2 niños se asustaron y arrojaron los palitos. Cuando la chispa de los palitos voló por el aire se convirtió en una llama y al caer en el pasto seco se prendió fuego.



Hubo entonces un incendio en una parte del bosque y murieron algunos animales. Los mapuches probaron a los animales asados. Entonces los mapuches aprendieron también a usar el fuego para cocinar y para muchas otras cosas.

Leyenda 4: LOS 2 CACIQUES AMIGOS, NEUQUÉN Y LIMAY

Neuquén era hijo del cacique del norte y Limay era hijo del cacique del sur. Neuquén y Limay eran muy amigos y cazaban siempre juntos. Un día, mientras cazaban, oyeron una canción cerca de la orilla del lago. Neuquén y Limay se acercaron al lugar y vieron a una hermosa joven mapuche que se llamaba Raihué.

Los 2 jóvenes se enamoraron de Raihué y empezaron a sentir celos. Neuquén y Limay ya no querían ser amigos porque los 2 querían casarse con Raihué. Entonces los caciques padres les propusieron a los jóvenes que hicieran una competencia y el que ganaba se casaba con Raihué.

Los caciques padres entonces fueron a ver a Raihué y le preguntaron:

—¿Qué es lo que más te gustaría tener?

Raihué contestó:

—Una caracola para escuchar el **rumor*** del mar.

Los caciques padres les dijeron a Neuquén y Limay:

—El primero que llegue hasta el mar y regrese con la caracola se casará con Raihué.

Los dioses entonces convirtieron a los 2 jóvenes en ríos y Neuquén y Limay comenzaron el largo camino hacia el océano.

Neuquén iba desde el norte y Limay desde el sur.

Pero el espíritu del viento, envidioso porque nadie lo consultó sobre este problema

le dijo a Raihué que Neuquén y Limay no volverían jamás.

El viento le dijo a Raihué que Neuquén y Limay iban a morir y no los iba a volver a ver.

Raihué se puso muy triste.

Fue hasta el lago y pidió al dios del lago que salve a Limay y a Neuquén.

El dios dijo que el precio para salvarlos era que ella tenía que morir.

Raihué estuvo de acuerdo.

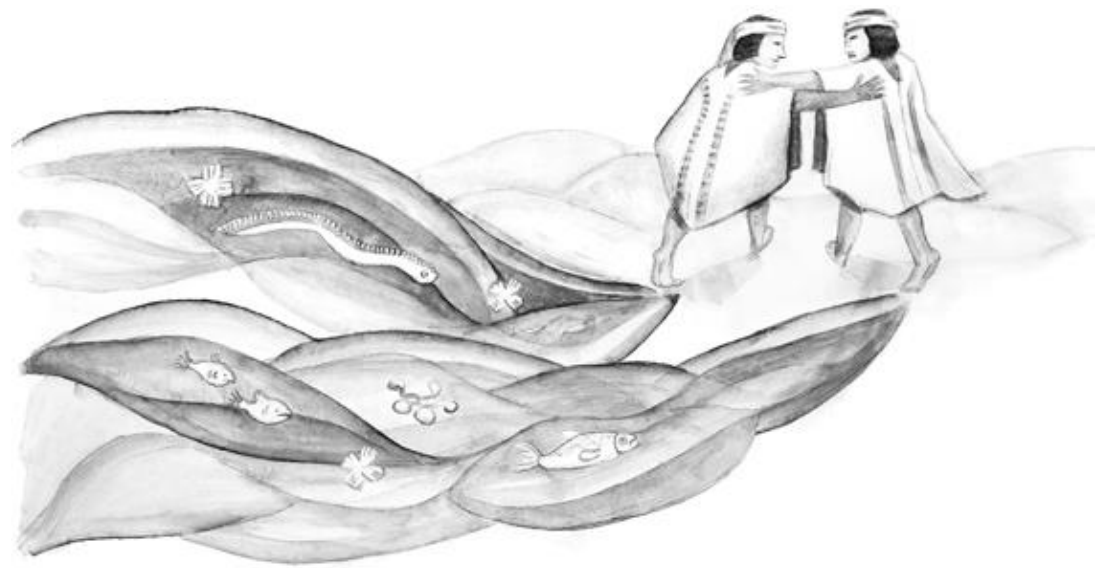
Entonces, el dios del lago convirtió a Raihué en una hermosa planta.

*Un rumor es un ruido suave.

El viento envidioso voló a contar la noticia a Limay y a Neuquén.

Cuando Limay y Neuquén entendieron que Raihué había muerto por su culpa se dieron un abrazo fuerte y decidieron caminar hacia el mar juntos para siempre vestidos de negro.

Así nació el río Negro.



LEYENDA DEL CEIBO

LEYENDA GUARANÍ*

Cuenta la leyenda que en la orilla del río Paraná vivía una indiecita fea.

La indiecita se llamaba Anahí.

Anahí era fea pero todas las personas de la tribu la querían porque era buena y cantaba muy bien.

En las tardes que hacía calor Anahí cantaba canciones sobre los dioses y canciones sobre su hogar.

Un día llegaron los españoles.

Los españoles eran:

- ▮ valientes guerreros,
- ▮ atrevidos,
- ▮ de piel blanca.

Los españoles destruyeron las tribus y le quitaron a los indios sus tierras.

Pero los indios lucharon por su libertad.

Los indios eran guerreros valientes pero solo tenían flechas.

Los españoles tenían espadas filosas y ganaron la batalla.

* Guaraní quiere decir gente de la tierra.

Los guaraníes estaban en parte de la Argentina, Paraguay y Bolivia.

Cuando los españoles ganaron Anahí se puso muy triste y se arrodilló y lloró.
Los españoles la encontraron y la hicieron prisionera.
Los españoles llevaron a Anahí a la **prisión*** del barco español que estaba en el río.

Desde la prisión del barco Anahí podía ver la luna.
Una noche Anahí le preguntó a la luna:
—¿Qué puedo hacer?
Yo soy una mujer pequeña y no tengo nada para defenderme.
Los españoles son hombres altos y tienen espadas.
Y yo tengo mucho miedo.

La luna no podía contestar con palabras.
Entonces la luna se puso roja.
La luna le mostraba a Anahí el color de la sangre de las personas heridas.
Anahí entonces entendió a la luna.

Habían muerto muchos indios y no quedaba nadie para cuidar a los niños.
Anahí se dio cuenta de que ella podía ser valiente.
Quería pelear para ser libre y liberar a su tribu.
Prefería* morir peleando por su tribu más que vivir en la prisión.

No importaba que no hubiera hombres indios.
No importaba que ella fuera una mujer pequeña.
Anahí podía ser valiente.

*Una prisión es una cárcel.

*Preferir es querer una cosa más que otra.

Anahí podía liberar a los niños y a las niñas.
Anahí le dijo gracias a la luna roja por darle la fuerza
que necesitaba.

Esa noche el guardia de la prisión se quedó dormido.
Anahí pudo escapar y abrió la prisión de las mujeres
y los niños y niñas.

Las mujeres y los niños y niñas bajaron en silencio
por la escalera del barco.

Nadaron hasta la playa y se escaparon por la selva.

Cuando era el turno de escapar de Anahí
el guardia se despertó.

Anahí mató al guardia con un cuchillo y también escapó



hacia la **selva***.

Los otros españoles se despertaron y empezaron a perseguir a Anahí.

Anahí fue **capturada*** por los españoles otra vez.

Los españoles decidieron castigar a Anahí con la muerte y quemar a Anahí en la **hoguera***.

Ataron a Anahí a un árbol y prendieron el fuego abajo.

Los españoles se fueron pensando que el fuego iba a quemar a Anahí.

Pero el fuego no quemó a Anahí.

El árbol abrió una puerta y Anahí entró al tronco.

El árbol protegió a Anahí del fuego.

Anahí no se quemó.

Pero Anahí ya no pudo salir porque el fuego era muy poderoso.

Entonces la luna roja transformó a Anahí en una parte del árbol.

* En una selva hay muchas plantas, árboles y animales.

Es muy difícil caminar en la selva.

*Capturada quiere decir atrapada.

*Una hoguera es un fuego grande.



Los españoles ataron a Anahí a un árbol y prendieron fuego, pero el fuego no quemaba

Al día siguiente, los españoles fueron a buscar a Anahí pero solo encontraron el árbol.

El árbol tenía hojas verdes brillantes y flores rojas y suaves.

Ese árbol es el símbolo de la valentía y fortaleza de Anahí.

Ese árbol se llama CEIBO.

Los mitos y las leyendas son historias fantásticas muy antiguas.
Son historias tan antiguas que no se sabe quiénes las inventaron pero siempre se contaban.

Los abuelos y las abuelas las contaban a los niños.
Esas historias se cantaban en las fiestas.
A veces se representaban.
Todos las conocían.

La lectura nos permite conectarnos íntimamente con las historias y los sueños de otros.
Por eso, quienes hacemos Fundación Visibilia presentamos en lectura fácil estos mitos y leyendas, que son las historias y sueños de distintas personas de todo el mundo.

La Fundación Visibilia contribuye a que las personas con diversidad funcional y dificultades lectoras accedan a la cultura y ejerzan su derecho a la información.

Escaneá estos códigos y accedé a las versiones digital y leída de este libro.

Audio libro



Libro digital



fundación visibilia
por la lectura fácil

Contacto:
Email: info@fundacionvisibilia.org
Teléfono: +5411 2056 3140

 /fundacionvisibilia
 fundacionvisibilia

