

# Enigmes de mitologia

**Víctor Escandell i Víctor Sabaté**

Atreveix-te a desxifrar els secrets més ben guardats dels déus i herois de l'antiguitat. No es tracta només de resoldre misteris, sinó de viatjar per algunes de les mitologies més fascinants del planeta: des de la profunditat simbòlica de la tradició nòrdica fins als relats sorprenents del món grec, passant pels mites asteques, taïnos, japonesos i moltes altres cultures que han utilitzat les històries per comprendre la vida i explicar l'inexplicable.

## Aproximació a la lectura

### • Abans...

Pregunta a l'alumnat si sap què és un mite, si coneix algun déu, heroi o criatura mitològica, i de què creu que tracten els mites del llibre. Apunteu les paraules clau a la pissarra.

### • Durant...

Llegiu els mites del món grecoromà i escriviu a la pissarra els següents noms de divinitats: «Zeus», «Odisseu», «Ares», «Afrodita», «Moires», «Parques», «Venus», «Ulisses», «Júpiter» i «Mart». A continuació, demana a l'alumnat que relacioni cada nom amb el seu equivalent a l'altra cultura (grega o romana), i que identifiqui quina és la versió grega i quina la romana.

### • Després...

Projecta un mapamundi a la pissarra i demana a l'alumnat que localitzi al mapa la regió a la qual pertanyen els enigmes del llibre seleccionats prèviament per a l'activitat. Per cada un, podeu fer una petita fitxa que inclogui:

- Nom del mite o enigma
- Personatges principals
- Una idea clau o ensenyança

### GLOSSARI

**Mite:** Relat tradicional d'una cultura que explica l'origen del món, fenòmens naturals, creences o valors a través de déus, herois i éssers sobrenaturals.

**Déu/deessa:** Ésser sobrenatural amb poders extraordinaris que controla aspectes de la natura, la vida humana o el destí.

**Heroi:** Personatge extraordinari, fill de déus o afavorit per ells, que protagonitza proeses i supera grans proves.

**Inframón:** Lloc mític on van les ànimes després de la mort, present en moltes cultures.



**Editorial:** Zahorí Books

**Any de publicació:** 2026

**Pàgines:** 64

**Gènere:** llibre-joc

**Etap:** educació primària

**Cicle:** mitjà i superior

### Paraules clau

enigmes, mitologia, llibre-joc, història, lògica, imaginació, cultura, endevinalla, antic, mite

# Activitats creatives

## 1. L'hora del tòtem

Explica a l'alumnat que els pobles nadius americans tallaven tòtems, és a dir, columnes enormes de fusta en les quals representaven als seus animals protectors, i que ara en crearan un també.

### Pas 1

Dibuixeu en fulls separats els animals que voleu col·locar al tòtem. Les cares dels animals no podran sobrepassar en alçada el tamany del rotlle de paper. Seran la part central del tòtem.

### Pas 2

Pinteu les vostres il·lustracions.

### Pas 3

Apileu els rotlles l'un sobre l'altre i enganxeu-los amb cola o cinta adhesiva.

### Pas 4

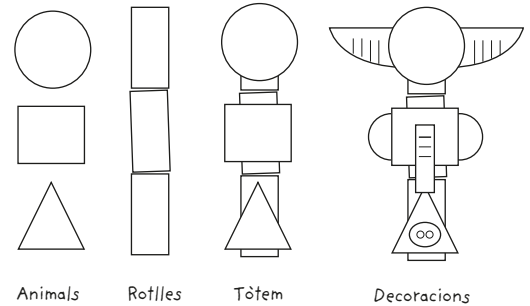
Retalleu els animals i enganxeu-los als rotlles.

### Pas 5

Acabeu de decorar el tòtem amb els objectes que vulgueu. Ara podeu decorar les parts laterals i posteriors dels rotlles de paper. Podeu fer servir cartró per a crear unes ales i enganxar-hi plomes, utilitzar botons com a ulls, afegir ullals, un bec de paper, una cua amb fil de llana, etc.

### MATERIAL

- Rotlles buits de paper higiènic
- Paper o cartró
- Retoladors, llapis o pintures de colors
- Tisores
- Cola o cinta adhesiva
- Objectes per decorar el tòtem, com plomes o botons (opcional)



## 2. Creem el nostre propi enigma mitològic

Divideix els infants per parelles o en petits grups, i demana'ls que escullin un personatge o un mite del llibre. A continuació, hauran d'inventar-se un enigma breu, incloent-hi:

- Una situació misteriosa
- Pistes clares
- Una solució per resoldre amb lògica o imaginació

Un cop hagin acabat, poden intercanviar-se els mites per intentar resoldre'ls.

OBJECTIUS PEDAGÒGICS	COMPETÈNCIES CLAU
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolupar el pensament lògic i creatiu mitjançant la resolució d'enigmes.</li><li>• Conèixer i valorar els mites i relats de diferents cultures.</li><li>• Potenciar l'observació atenta i l'anàlisi de detalls rellevant.</li><li>• Afavorir el treball cooperatiu, el diàleg i el respecte per diferents formes de pensar.</li><li>• Desenvolupar una actitud positiva envers l'aprenentatge a través del joc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Competència comunicativa i lingüística</li><li>• Competència artística i cultural</li><li>• Competència personal i social</li></ul>

\* Recomanació: Adaptar les activitats segons el nivell de comprensió del grup classe i els recursos disponibles.