



Texto: Sergio Sánchez Benítez

Medidas: 13x21 cm

Ilustración: María Montes Suerio

Páginas: 92

Edad: +7

I.S.B.N. 978-84-18667-11-4

Idioma: Castellano

IBIC: YFB

Encuadernación: Rústica con solapas

P.V.P.: 12,50€

La casa de la Moira es una misteriosa aventura. A través de Daniela, una joven distraída y muy imaginativa, conoceréis a la moiras, deidades de la antigua Grecia. Esta novela está dirigida a jóvenes lectores con una narrativa divertida y dinámica, acompañada de ilustraciones.

El tránsito de la infancia a la pubertad es el eje principal de la historia donde Daniela muestra una evolución interior, comprende y acepta la llegada de la muerte, afrontando las consecuencias de sus actos.

Antes de la lectura

Situar el territorio de Magna Grecia en un mapa para contextualizar la lectura.



Explicar qué son las Moiras y cuál era su función en el tránsito hacia la otra vida. Mostrar obras de arte donde se vean representadas:

- 1 Las tres Moiras - Johann Gottfried
- 2 Las parcas - Francisco Goya
- 3 La fábula Aracne - Diego Velázquez
- 4 Hércules - Película Disney

Dar a conocer otras obras que presenten personajes con un viaje de madurez, el llamado viaje del héroe. Por ejemplo: El viaje de Chihiro, Alicia en el país de las maravillas...



Después de la lectura

Cloto es dueña de nuestro presente, ¿por qué las hermanas de Cloto dicen que es una hipócrita?

¿Qué diferencias ves entre Cloto y Láquesis? ¿Crees que alguna de ellas es mala?

¿Conoces algún dios griego? ¿Cuál? Recuerda que en la película de Hércules aparecen muchos dioses griegos.

Daniela tiene un talismán, ¿sabes cuál es? ¿Tienes algún talismán? ¿Crees que funcionan?

Cuando Daniela vuelve a casa ha cambiado, ya no es la misma niña que entró en el hogar de la Moira, ¿en qué ha cambiado?

¿Eres una persona imaginativa? ¿Tu compañero/a es imaginativo/a?
¿Creéis que la imaginación puede ser un handicap o un punto a favor?

