

FICHA 1 (Lectoescritura y dislexia/vía directa y fonológica)

- 1) ¡Ya estamos en pleno centro de la batalla de Toro de la mano de Mario! Ahora solo tienes que aventurarte y entrar a descubrir los secretos de todo ello. ¡Has de estar muy atento para no perder detalle!

El Viaje de Mario (Capítulo 102)

La batalla de Toro fue una de las batallas más especiales en las que combatió Fernando el Católico. Y es que fue una de las pocas batallas que se recuerdan en la que no habiendo un vencedor claro, es más, siendo el perdedor, se terminó ganando la guerra gracias a dicha batalla.

De mañana temprano Mario se calzó las botas y se fue caminando hacia la zona en la que se supone tuvo lugar la famosa batalla de Toro. Un paseo de un par de kilómetros le llevó hasta la vega del río Duero, donde según indica la tradición tuvo lugar esta famosa batalla.

Viendo el lugar, Mario se dio cuenta de que era un lugar ideal para la lucha, ya que el pueblo, al estar en lo alto de una loma, permitía divisar al enemigo y actuar antes de que se acercase al lugar. Además, la vega del río permitía a los ejércitos desplegar todas sus armas con garantías, pudiendo usar la caballería, la infantería, etc., sin problema alguno y además, jugar diferentes cartas con posibles ayudas en la retaguarda de diferentes lomas que discurrían por el lugar.

Ahora mismo todo ello estaba lleno de cultivos, aprovechando la cercanía del río, pero en el momento de la batalla, todo el paisaje debía ser diferente. Según pudo conocer Mario, allí lucharon cerca de 10000 personas de ambos bandos, muriendo unas 2000. Tenía que ser impresionante ver toda la vega que ahora estaba maravillosa llena de verdor y alegría, arrasada por dos ejércitos de 10000 soldados. ¡Las guerras nunca fueron, son ni serán buenas, pensó Mario!

Lo más anecdótico de esta batalla, no fueron las tácticas militares (que las hubo y muy buenas por parte de los dos ejércitos) sino el final de la batalla y lo que posteriormente representó. En la misma se enfrentaban Alfonso V de Portugal y su hijo el príncipe Juan, a Fernando el Católico por la sucesión del trono de Castilla.

La mujer de Fernando, Isabel la Católica, estaba enfrentada a la mujer de Alfonso V de Portugal, ya que ambas querían el trono, que lo consideraban suyo. Esto llevó a una guerra de sucesión en Castilla entre los partidarios de una y de otra.

El devenir de la batalla los llevó a Toro, donde se enfrentaron ambos ejércitos. Tras una feroz lucha, llegó el momento de determinar quién había ganado. De pronto Mario se vio envuelto en un sueño en el que se imaginaba subido a lomos de un caballo, caminando por los verdes prados que hoy tenía frente de sí, observando a vencedores y vencidos, pero sin una idea muy clara de quién era el ganador. De igual manera pasó en la historia real, donde no hubo un claro ganador, lo que provocó un movimiento que si facilitó la victoria de uno sobre otro.

Las tropas portuguesas dieron por ganada la batalla y se replegaron para marchar de nuevo contra Zamora, en busca de nuevas victorias. Sin embargo, Fernando, en vez de luchar y replegarse, mandó a varios emisarios a diferentes pueblos y ciudades con el mensaje de su victoria.

Este hecho hizo que lugares que no lo apoyaban, pasaran a apoyarles en sus intenciones de subir al trono de Castilla. Este movimiento pilló por sorpresa al rey portugués, que sin darse apenas cuenta, tenía muchos más adversarios que amigos, con lo que tuvo que retirarse definitivamente de la lucha por el trono de Castilla.

¡Qué sin sentido son las guerras!, pensó Mario para sí mismo. Tras muchas muertes, horas de sufrimiento, etc., una guerra como esta se resolvió por inteligencia y sin luchar en el campo de batalla, ¡qué razón tenía la maestra de Mario cuando decía que ninguna guerra es buena y que se solucionaran los problemas hablando y no a golpes!

La tarde se había echado encima de Mario por la vega mágica del río Duero que estuvo de testigo en aquella inusual batalla. Era momento de recogerse y volver a la ciudad para allí poder...

TIEMPO	ERRORES

2) Aquí puedes ver una imagen de la batalla de Toro. Pero como siempre, hemos escondido cinco diferencias, ¿serás capaz de encontrarlos?



- 3) El cerco de Zamora tuvo un lugar destacado también en el discurrir de la batalla de Toro y alguno de sus personajes, forman parte importante de todo ello. En la siguiente sopa de letras podréis ver algunos de ellos, ¿los descubrirás todos?

Gremios Edad Media

C	E	S	Z	A	P	A	T	E	R	O	S	G	M	I
A	C	Z	C	W	G	E	L	H	E	J	E	I	U	I
K	A	U	L	F	A	D	H	O	D	P	L	A	T	A
K	N	Ñ	S	R	C	A	J	R	Z	S	O	Ñ	P	Q
I	D	E	O	B	F	N	S	N	K	O	Q	Ñ	A	B
V	E	I	J	V	S	B	A	O	S	R	Ñ	D	J	E
X	L	O	F	U	E	Ñ	E	S	A	E	J	A	A	F
U	L	T	N	R	R	C	V	B	R	R	Z	Z	J	U
Y	E	D	T	M	O	T	X	K	M	D	A	E	S	R
A	R	L	I	J	D	U	U	U	I	O	M	P	A	D
J	O	V	X	A	A	H	O	V	E	O	N	I	P	Ñ
N	S	B	A	Y	R	D	L	E	N	P	J	I	E	T
Z	E	M	Ñ	A	B	U	U	N	T	I	I	S	C	F
U	S	D	I	Q	A	M	D	N	O	S	I	M	V	H
T	R	S	N	W	L	M	C	A	B	O	L	L	O	S

- CANDELLEROS
- LABRADORES
- ZAPATEROS
- SARMIENTO
- ODREROS
- BOLLOS
- HORNOS
- CEPAS
- PLATA
- PAJA



ACTIVIDAD INTERACTIVA

4) ¡Este Mario no cambia, sigue igual! Va tan rápido a todos los lugares que las oraciones se pierden por el camino, se descolocan o se pierden. ¿Me ayudas a solucionarlo y así poder leerlas?

ollabac un ed somol a odibus abanigami es euq le ne oñeus un ne otleuvne oiv eS

victoria. Mandó a de varios mensaje emisarios el a con diferentes ciudades pueblos y

desplegar ejércitos los todas a sus permitía armas rio del con vega garantías. La

rodecnev un odneibah on euq al ne nadreucer es euq sallatab sacop sal ed anu euF

Esto llevó a una guerra de sucesión en Castilla entre los partidarios de una y de otra

- 5) Ya son muchas las curiosidades y aventuras que conocemos sobre el cerco de Zamora. Intenta unir cada uno de los personajes con su acontecimiento histórico, ¡serás capaz de descubrirlo!

PERSONAJES CERCO DE ZAMORA

0 / 2
NUM. INTENTOS

100
PUNTOS

00:41
TIEMPO

CAUDILLO DE ZAMORA	REINA DE ZAMORA	DOÑA ELVIRA	REINA DE TORO	CABALLERO AL SERVICIO DE SANCHO II
ASESINA A SANCHO II	VELLIDO DOLFOS	DIEGO ORDOÑEZ	DOÑA URRACA	ARIAS GONZALO



ACTIVIDAD INTERACTIVA

6) Seguimos necesitando tu ayuda para descifrar los jeroglíficos. El cerco de Zamora fue uno de los elementos más destacados de la Edad Media en la ciudad. Ahora solo te puedo decir que la quinta palabra es *Gonzalo*, ¡el resto le has de ayudar tú!



7

	Nombre :	Fecha :
Tema	¿COMO SE LLAMO EL LUGAR DONDE LOS HIJOS DE ARIAS GONZALO DEVOLVIERON EL HONOR A ZAMORA?	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

7) Como no podía ser menos, hoy os traemos un nuevo juego, pero hoy vamos a hacer de nuevo un guiño al 400 aniversario de la muerte del autor del Quijote. ¡Pincha y disfruta! Luego escribe las escribe lo más destacado de lo que has visto allí.

8



JUEGO

(FICHA 2)

- 1) **Vuelve a leer la nueva parte de El viaje de Mario y anota tus tiempos y errores. ¿Cuánto has mejorado? ¡Lee atentamente, que ahora no te puedes equivocar!**

El Viaje de Mario (Capítulo 102)

La batalla de Toro fue una de las batallas más especiales en las que combatió Fernando el Católico. Y es que fue una de las pocas batallas que se recuerdan en la que no habiendo un vencedor claro, es más, siendo el perdedor, se terminó ganando la guerra gracias a dicha batalla.

10

De mañana temprano Mario se calzó las botas y se fue caminando hacia la zona en la que se supone tuvo lugar la famosa batalla de Toro. Un paseo de un par de kilómetros le llevó hasta la vega del río Duero, donde según indica la tradición tuvo lugar esta famosa batalla.

Viendo el lugar, Mario se dio cuenta de que era un lugar ideal para la lucha, ya que el pueblo, al estar en lo alto de una loma, permitía divisar al enemigo y actuar antes de que se acercase al lugar. Además, la vega del río permitía a los ejércitos desplegar todas sus armas con garantías, pudiendo usar la caballería, la infantería, etc., sin problema alguno y además, jugar diferentes cartas con posibles ayudas en la retaguarda de diferentes lomas que discurrían por el lugar.

Ahora mismo todo ello estaba lleno de cultivos, aprovechando la cercanía del río, pero en el momento de la batalla, todo el paisaje debía ser diferente. Según pudo conocer Mario, allí lucharon cerca de 10000 personas de ambos bandos, muriendo unas 2000. Tenía que ser impresionante ver toda la vega que ahora estaba maravillosa llena de verdor y alegría, arrasada por dos ejércitos de 10000 soldados. ¡Las guerras nunca fueron, son ni serán buenas, pensó Mario!

Lo más anecdótico de esta batalla, no fueron las tácticas militares (que las hubo y muy buenas por parte de los dos ejércitos) sino el final de la batalla y lo que posteriormente representó. En la misma se enfrentaban Alfonso V de Portugal y su hijo el príncipe Juan, a Fernando el Católico por la sucesión del trono de Castilla.

La mujer de Fernando, Isabel la Católica, estaba enfrentada a la mujer de Alfonso V de Portugal, ya que ambas querían el trono, que lo consideraban suyo. Esto llevó a una guerra de sucesión en Castilla entre los partidarios de una y de otra.

El devenir de la batalla los llevó a Toro, donde se enfrentaron ambos ejércitos. Tras una feroz lucha, llegó el momento de determinar quién había ganado. De pronto Mario se vio envuelto en un sueño en el que se imaginaba subido a lomos de un caballo, caminando por los verdes prados que hoy tenía frente de sí, observando a vencedores y vencidos, pero sin una idea muy clara de quién era el ganador. De igual manera pasó en la historia real, donde no hubo un claro ganador, lo que provocó un movimiento que si facilitó la victoria de uno sobre otro.

Las tropas portuguesas dieron por ganada la batalla y se replegaron para marchar de nuevo contra Zamora, en busca de nuevas victorias. Sin embargo, Fernando, en vez de luchar y replegarse, mandó a varios emisarios a diferentes pueblos y ciudades con el mensaje de su victoria.

Este hecho hizo que lugares que no lo apoyaban, pasaran a apoyarles en sus intenciones de subir al trono de Castilla. Este movimiento pilló por sorpresa al rey portugués, que sin darse apenas cuenta, tenía muchos más adversarios que amigos, con lo que tuvo que retirarse definitivamente de la lucha por el trono de Castilla.

¡Qué sin sentido son las guerras!, pensó Mario para sí mismo. Tras muchas muertes, horas de sufrimiento, etc., una guerra como esta se resolvió por inteligencia y sin luchar en el campo de batalla, ¡qué razón tenía la maestra de Mario cuando decía que ninguna guerra es buena y que se solucionaran los problemas hablando y no a golpes!

La tarde se había echado encima de Mario por la vega mágica del río Duero que estuvo de testigo en aquella inusual batalla. Era momento de recogerse y volver a la ciudad para allí poder...

TIEMPO	ERRORES

9) Y por fin, llega el momento de que ayudes de nuevo a Mario. En este caso tendrás que descifrar el código secreto siguiendo lo indicado en cada uno de los números marcados. Luego debes formar la frase. El secreto guardado te descubrirá un pasaje del Cerco de Zamora. ¡Adelante!

Letras	Código	Palabra descifrada
sadfaRleomlyjra	6-8-12	
ekuntbaevrdolnie	11-12-4	
rldialnocdhkieSta	15-5-7-9-11-8	
keoZkewyiadaoRoea	14-16-8	
naleirvlaelidoaiea	14-10-1	
leauidokShcdan	9-13-14-11-10-7	
plnieocaosouk	3-6	
ledfseimRgmdya	3-7-9-13-5	
oaielcoqlatiousd	8-14-4	
ceianekoap	5-8	
ruanleotacileac	8-6	
kreohajvkidfease	6-8-10-15-4	
lenoariutowaiq	14-7-2	
leoalaedoemja	8-2	
werncirdtoeav	8-11-4-9-3-10	
oetarmeijweido	13-2	
leoaemneiZdaoar	10-12-6-3-15-4	
keouzatneiro	4-8	
eoekasdolñaseav	5-9-13-15-2-6-2	
ekilauejhueRa	9-13	
aseidozplcioda	2-1-9-11-13-6	

majejeiloispla	13-8-14-1-2-11-6	
kadlaoleiVayeP	10-13-7-4-9-3-6	
koefaloieDas	10-2-6-4-7-12	

Ahora escribe la oración completa y descubrirás el enigma.

15
