Ejercicio de emparejamiento
SOLUCIONES

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

There one might find the rotting, bald pates of famous noblemen, and the fresh and radiantly golden heads of new-buried children

I can recall the scene in these final moments – the pale autumnal moon over the graves, casting long horrible shadows; the grotesque trees, drooping sullenly to meet the neglected grass and crumbling slabs

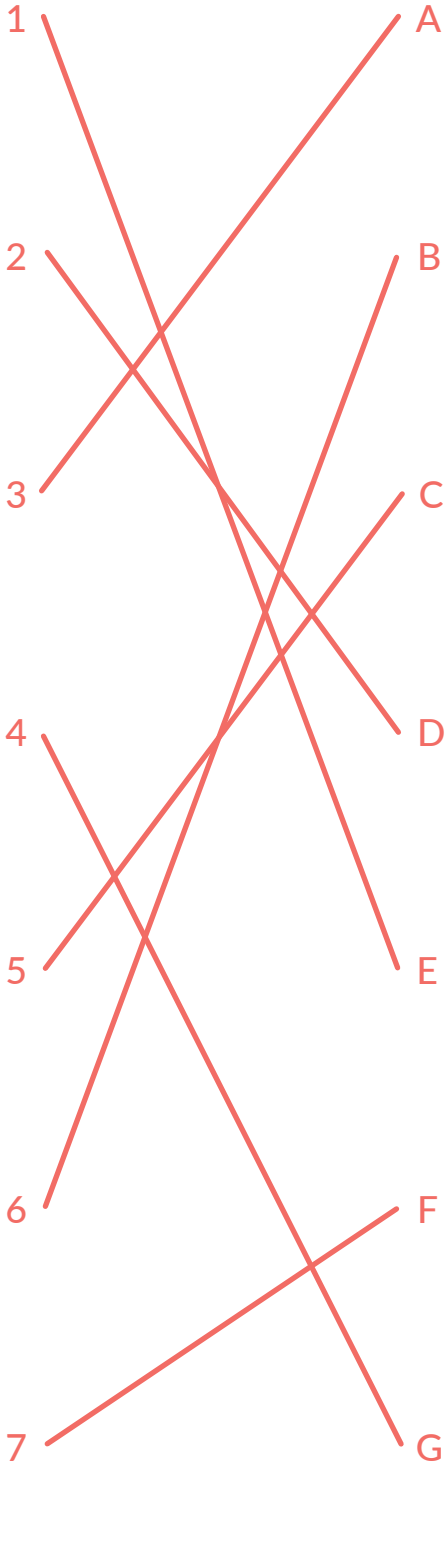
It was incredibly tough and thick, but so old that we finally pried it open and feasted our eyes on what it held

The jade amulet now reposed in a niche in our museum, and sometimes we burned a strangely scented candle before it

His screams had reached the house, and I had hastened to the terrible scene in time to hear a whir of wings and see a vague black cloudy thing silhouetted against the rising moon

The next day I carefully wrapped the green jade amulet and sailed for Holland

Now, as the baying of that dead fleshless monstrosity grows louder and louder, and the stealthy whirring and flapping of those accursed web-wings closer and closer, I shall seek with my revolver the oblivion





Ejercicio de emparejamiento
SOLUCIONES

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

The house was old,
with tangled wings
outthrown,
of which no one
could ever
half keep track

1

There, in a
dream-plagued
childhood, quite alone,
I used to go, where
night reigned
vague and black

2

But as they pierced
the stone,
a rush of air burst
from the alien voids
that yawned beyond

3

They fled – but I
peered through
And found unrolled
All the wild worlds
Of which my dreams
had told

4

A



B



C



D



Ejercicio de emparejamiento
SOLUCIONES

DAGON
iClassics - H. P. Lovecraft

Empareja cada fragmento del relato con la imagen.

But neither ship nor land appeared, and I began to despair in my solitude upon the heaving vastness of unbroken blue.	1	A
The region was putrid with the carcasses of decaying fish, and of other less describable things which I saw protruding from the nasty mud of the unending plain.	2	B
ere the waning and fantastically gibbous moon had risen far above the eastern plain, I was awake in cold perspiration, determined to sleep no more.	3	C
I felt myself on the edge of the world; peering over the rim into a fathomless chaos of eternal night.	4	D
I perceived beyond a doubt that the strange object was a well-shaped monolith whose massive bulk had known the workmanship and perhaps the worship of living and thinking creatures.	5	E
Vast, Polyphemus-like, and loathsome, it darted like a stupendous monster of nightmares to the monolith, about which it flung its gigantic scaly arms.	6	F








Test - SOLUCIONES

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué el narrador quiere volarse la tapa de los sesos?
a. Por los remordimientos de sus actos pasados
b. Porque no puede olvidar la muerte de su amada Leonore
c. Porque tiene miedo de terminar como su amigo St. John
d. Porque le aterrorizan los murciélagos

2. ¿Qué llevó al narrador y a St.John a saquear tumbas?
a. Buscaban un extraño amuleto
b. El dinero
c. El alcohol
d. La necesidad de nuevas emociones

3. ¿Qué le sucede a la gárgola del museo cuando la tocas? *
a. Salta hacia la pantalla enseñando los dientes
b. Se convierte en un lindo conejito
c. Exhala una extraña luz verdosa
d. Se encoge y encoge con un grito prolongado

4. ¿Qué podemos encontrar en el museo del narrador? Selecciona todas las respuestas correctas.
a. Una colección de cabezas de caballo disecadas
b. Nauseabundos instrumentos musicales
c. El arca perdida
d. Un portafolio encuadernado con piel humana
e. Lápidas mortuorias
f. Una vieja máquina de vapor
g. Cabezas humanas conservadas en varias fases de descomposición

5. ¿Qué lugar trae a St John y al narrador su espantosa y horrible fatalidad?
a. El cementerio de Swan Point
b. El cementerio de Saint Louis
c. Covent Garden
d. El cementerio holandés

6. ¿Qué sonido hace temblar al narrador y a St John mientras se adentran en el cementerio?
a. Los gritos de un alma en pena
b. Los latidos de su propio corazón
c. El aullido de un sabueso
d. El sonido de las sirenas de la policía

7. ¿Qué encuentran el narrador y St John en la tumba?
a. Un esqueleto y un amuleto
b. Nada
c. Los restos de un perro muerto
d. Un vampiro durmiendo

8. ¿Qué es lo que el narrador y St John reconocen en el amuleto de jade?
a. Un reflejo de sí mismos
b. El horrible símbolo de culto de los devoradores de cadáveres
c. Un terrible presagio de fatalidad
d. Nada con lo que se hayan encontrado en todos sus años de estudio demoníaco

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “H.P. Lovecraft” de iClassics



9. ¿Qué les parece oír a los dos amigos cuando embarcan regreso a casa?
a. El batir de las alas de los murciélagos
b. El gemido de un cadáver
c. El aullido de un sabueso
d. El aleteo de un ser alado

10. ¿Qué creen ver los dos amigos una noche en la ventana de la biblioteca?
a. Un cuerpo voluminoso y opaco
b. Una bandada de murciélagos
c. El cadáver de Alhazred
d. Una pálida mano

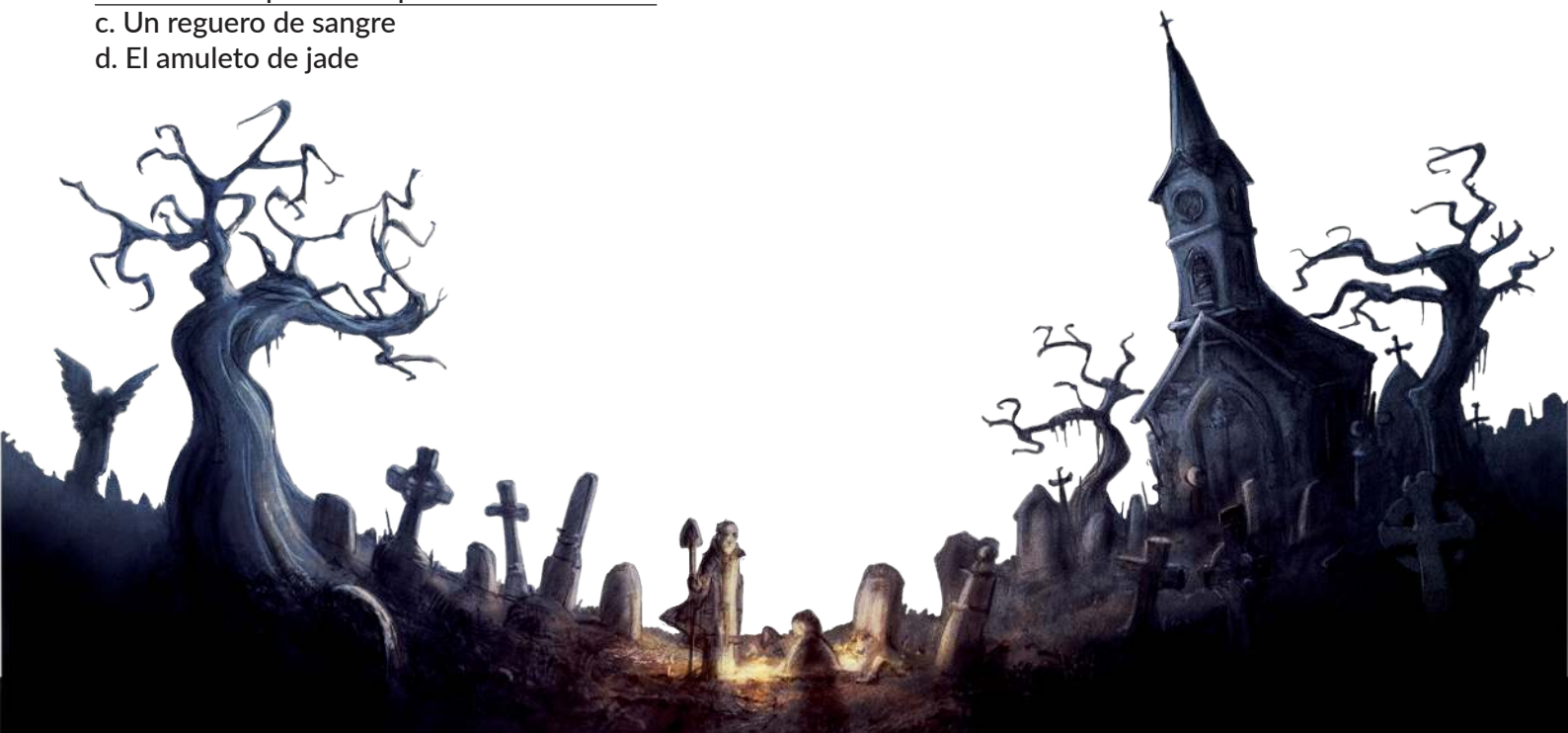
11. ¿En qué idioma son los balbuceos que St John y el narrador escuchan al abrir la puerta de su museo?
a. Árabe
b. Flamenco
c. Ningún idioma conocido
d. Holandés

12. ¿Qué descubren los dos amigos debajo de la ventana el 29 de octubre?
a. Un cachorro de algún tipo de raza de sabueso
b. Huellas de pisadas imposibles de describir
c. Un reguero de sangre
d. El amuleto de jade

13. ¿Qué ocurre el 18 de noviembre?
a. Al regresar a casa encuentran la puerta del museo cerrada desde dentro
b. Escuchan el aullido del sabueso, justo afuera de la ventana
c. El amuleto desaparece misteriosamente
d. St John es atacado por algún espantoso animal

14. ¿Qué hace la oscura figura alada que está sobre el cuerpo de St John? *
a. Se aleja llevándose a St John entre sus fauces
b. Echa la cabeza hacia atrás y lanza un largo y profundo aullido antes de desaparecer en una oscura nube de humo
c. Gruñe un instante hacia la pantalla, despliega sus alas y sale volando
d. Corre hacia la pantalla con las mandíbulas abiertas

15. ¿Qué susurra St John antes de morir?
a. "El amuleto..., aquel maldito amuleto..."
b. "Es culpa de Abdul Alhazred"
c. "Sálvate..."
d. "El color... quema..."



*Para responder a estas preguntas, consultar la App "H.P. Lovecraft"



16. ¿Qué hace el narrador con la colección de su museo cuando se muda a Londres??
a. Lo quema y lo entierra todo, menos el amuleto de jade
b. Tapia las puertas de entrada al museo
c. Lo deja todo como está, con las puertas abiertas de par en par
d. Lo rompe todo en un ataque de rabia.

17. ¿Qué puedes ver en el agua una vez que el barco del narrador desparece de pantalla? *
a. La sombre de un sabueso
b. Una bandada de murciélagos
c. Un tentáculo
d. Un banco de peces

18. ¿Qué pretende hacer el narrador con el amuleto en Holanda?
a. Destruirlo
b. Venderlo
c. No lo sabe
d. Devolverlo a su propietario muerto

19. ¿Qué escena se desarrolla a través de los barrotes de la ventana de la guarida de los ladrones?
a. Una niña aterrada aparece en la ventana y la mano de una bestia la agarra y la arrastra hacia abajo.
b. La sombra de un sabueso llena la pantalla, con ojos de jade brillando ferozmente
c. Un grupo de hombres corre gritando por la habitación, perseguido por una nube de murciélagos
d. El narrador entra, deja el amuleto en una mesa y se pierde de vista otra vez

20. ¿Qué interrumpe al narrador mientras excava la tumba?
a. La bandada de murciélagos reaparece, aleteando alrededor de su cabeza
b. La sombra de un sabueso alado
c. Una paloma muerta cae del cielo
d. Un buitre desciende del cielo para picotear la tumba

21. ¿Qué es diferente en el cadáver de la tumba esta vez? Selecciona todas las respuestas correctas.
a. Estaba cubierto de sangre reseca, jirones de carne y pelo.
b. Había desaparecido por completo
c. No estaba el amuleto de jade verde
d. Era mucho más pequeño que antes
e. Tenía los colmillos ensangrentados
f. Lanza un sardónico aullido

22. ¿Qué hace el narrador al final de la historia?
a. Se vuela la tapa de los sesos
b. Se entierra en la tumba junto al cadáver
c. Lucha con el sabueso hasta matarlo
d. Se va lejos y no vuelve jamás.



*Para responder a estas preguntas, consultar la App “H.P. Lovecraft”

Test - SOLUCIONES

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Dónde se encuentra la ventana cegada con piedra antigua?
a. En lo alto de una escalera desvencijada
b. En una sucia bodega llena de secretos desconocidos
c. En el dormitorio del narrador
d. En una pequeña estancia en la parte trasera de la vieja casa

2. ¿Qué sucede cuando tocas la imagen de la cara del niño? *
a. Se convierte en un pulpo
b. Se vuelve mayor, muy parecido al propio Lovecraft
c. Se convierte en un esqueleto
d. No pasa nada

3. ¿De qué color es la luz que proviene de la brecha en la piedra? *
a. Amarilla verdosa
b. Roja como la sangre
c. Blanca
d. Anaranjada

4. ¿Qué hacen los albañiles cuando la ráfaga de aire entra desde el más allá?
a. Le pasan la factura
b. Vuelven a sellar la grieta
c. Huyen
d. Gritan

5. ¿Qué ve el narrador a través de la ventana?
a. El esqueleto de su madre
b. Un ser demoniaco
c. La Hermosa vista de un lago
d. Todos los mundos salvajes de sus sueños



Test - SOLUCIONES

Escoge la mejor opción para cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué droga dice el narrador que hace su vida soportable?
a. Morfina
b. Cocaína
c. Paracetamol
d. Viagra

2. ¿Dónde es apresado el bote en el que el narrador va de sobrecargo?
a. En el océano Atlántico
b. En el mar mediterráneo
c. En el océano Glacial Ártico
d. En el océano Pacífico

3. ¿Qué sucede cuando tocas el solitario bote del narrador? *
a. Comienza a hundirse lentamente
b. Aparece un gran transatlántico
c. El día se convierte en noche
d. Navega lentamente hasta desaparecer de nuestra vista

4. ¿Dónde se encuentra el narrador cuando se despierta de su sueño plagado de pesadillas?
a. Varado en una playa de arena
b. En un lodazal viscoso y negruzco
c. De vuelta a bordo del barco de los marineros alemanes
d. En una cama de hospital

5. ¿Qué teoría cree el narrador que puede explicar la situación en la que se encuentra?
a. Los alemanes lo habían vuelto a capturar
b. Debía estar durmiendo y soñando
c. Debía estar muerto
d. El fondo oceánico había emergido debido a una erupción volcánica

6. ¿En qué dirección camina el narrador en busca del desaparecido mar?
a. Oeste
b. Este
c. Norte
d. Sur

7. ¿Dónde se encuentra el narrador al atardecer del cuarto día de viaje?
a. En la orilla del mar
b. Al pie de una alta colina
c. En el mismo sitio donde empezó el viaje
d. En el borde de una misteriosa zona boscosa

8. ¿De qué se da cuenta el narrador cuando se despierta bajo la luna gibosa?
a. Que debería haber viajado de noche y no de día
b. Que no puede completar el trayecto él solo
c. Que ya no sabe el paradero de su barco
d. Que nunca debió haber comenzado el maldito viaje



*Para responder a estas preguntas, consultar la App “H.P. Lovecraft”

9. ¿Qué llama inmediatamente la atención del narrador cuando llega a la parte más suave de la pendiente?
a. Un solitario árbol retorcido y antiguo
b. Una piedra gigantesca
c. Unas extrañas voces
d. La luz de la luna se apagó de repente, como si fuera una simple vela

10. ¿Qué grabados puedes distinguir moviendo la luz sobre el extraño monolito? Selecciona todas las respuestas correctas. *
a. Una ballena
b. La cabeza de un elefante
c. Una esfinge rugiendo
d. Conchas de nautilus
e. Una estrella con un ojo en el centro
f. Un cuervo

11. ¿Qué características distintivas tienen las tallas similares a las humanas? Selecciona todas las respuestas correctas
a. Alas
b. Manos y pies palmeados
c. Labios anchos y flácidos
d. Cuatro brazos
e. Ojos abultados y vidriosos
f. Narices antinaturalmente largas y afiladas

12. ¿Qué supone el narrador que deben ser las figuras humanas?
a. Alienígenas
b. Sirenas
c. Dioses imaginarios
d. Un producto de su imaginación

13. ¿Qué ve el narrador de repente?
a. El monolito se abre, revelando una luz alienígena en su interior
b. El cielo se llena de una bandada de criaturas aladas
c. Su propio nombre grabado en el monolito
d. Una criatura inmensa y repugnante saliendo de las oscuras aguas.



*Para responder a estas preguntas, consultar la App “H.P. Lovecraft”

Test - SOLUCIONES



14. ¿Qué sucede cuando tocas el monstruo que está junto al monolito? *
a. Se gira y ruge al narrador
b. Agarra a las criaturas aladas que vuelan en el cielo
c. Arranca el monolito, permitiendo que la luz alienígena llene la pantalla
d. Se encoge y muere

15. ¿Qué cree el narrador que hizo mientras volvía frenéticamente a su bote?
a. Gritar como un loco
b. Recitar el alfabeto
c. Cantar y reír intensamente
d. Rezar

16. ¿Dónde se encuentra el narrador cuando sale de las sombras?
a. En la cama de su propia casa
b. En su bote
c. De vuelta en el barco alemán
d. En un hospital de San Francisco

17. ¿Con qué entretiene el narrador a un famoso etnólogo?
a. Con la detallada historia de lo que le había sucedido
b. Con historias de sirenas
c. Con juegos de cartas
d. Con preguntas sobre Dagon, El Dios-Pez de la antigua leyenda filistea

18. ¿Qué le sucede al narrador por la noche, especialmente cuando la luna es gibosa y menguante??
a. Empieza a reír y delirar
b. No puede dormir
c. Ve al monstruo
d. Huele el hedor a pescado podrido

19. ¿Qué sucede con el reflejo del narrador en la ventana?
a. Se lleva un revolver a la cabeza
b. Grita
c. Desaparece
d. Se convierte en la cara del monstruo

20. ¿Qué sueña el narrador?
a. En el día en que su locura llegue a su fin
b. En el día que emerja el fondo del océano
c. En su vida antes de ver a la criatura
d. En el día de su muerte

21. ¿De qué color es el mundo de pesadilla del narrador que se materializa cuando tocas la pantalla?
a. Rojo
b. Azul
c. Verde
d. Negro

22. ¿Qué oye el narrador en la puerta?
a. Una risa escalofriante
b. Un ruido, como si forcejeara en ella un cuerpo inmenso y resbaladizo
c. Unos cánticos extraños
d. Un fuerte golpe

23. ¿Cuál es la última imagen que se ve al final de la historia? *
a. El narrador tirado en el suelo en medio de un charco de sangre
b. El monstruo saliendo de las profundidades
c. El monolito
d. El narrador inyectándose morfina

*Para responder a estas preguntas, consultar la App “H.P. Lovecraft”



iClassics

Estos ejercicios están basados en "H.P. Lovecraft", uno de nuestras Apps de Lectura Inmersiva.

En iClassics hemos inventado una nueva forma de leer, divertida y sorprendente donde los textos originales van acompañados de ilustraciones, música y animaciones para sumergirte en la historia.

Con este sistema los jóvenes vuelven a disfrutar leyendo a los clásicos y facilitamos la tarea a los educadores.

Pide a tus alumnos que se **descarguen la App:**

H.P. Lovecraft

Consíguelo en el App Store

DISPONIBLE EN Google Play

o **regístrarte como centro educativo** y compra licencias con un gran descuento

Ver Programa Educativo



© 2018 iClassics Productions