



1-Alejamiento

Alguien se aleja de la casa, del lugar.



2- Prohibición, Orden o Promesa

Una prohibición, orden o promesa recae sobre el personaje principal



3- Transgresión de una Prohibición

Vulneración e incumplimiento de un compromiso, prohibición, orden o promesa



4- Aparición del Agresor

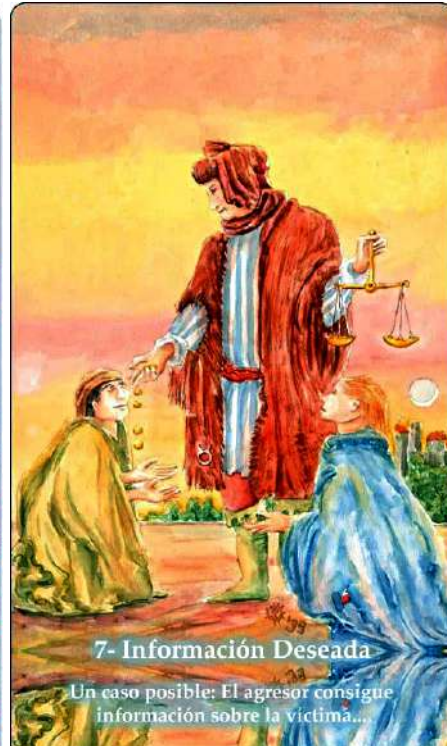


5- Poderes Malignos del Agresor



6- Interrogatorio

Alguien intenta conseguir noticias, por ejemplo el agresor



7- Información Deseada

Un caso posible: El agresor consigue información sobre la víctima....



8-El Engaño

La víctima es engañada por el agresor



9- La Fechoría

Alguien es dañado por el agresor. La víctima, un familiar, un amigo...



10- La Necesidad

Uno de los personajes expresa un deseo o una carencia: El héroe, la víctima, un amigo,...



11- Encuentro con un Aliado

El héroe encuentra ayuda en un donante



12- Atributos Mágicos del Aliado

Poderes o dones mágicos



13- La Misión

El héroe comprende cual es la misión que debe cumplir.



14- Inicio de la Búsqueda

El héroe acepta la misión encomendada



15- Las Pruebas

El héroe debe superar unas pruebas para conseguir la ayuda del aliado



16- Recepción de un Objeto Mágico

Un objeto mágico pasa a manos del héroe



17- Desplazamiento Final

El héroe alcanza el destino de su misión



18- Enfrentamiento

El héroe y el agresor se enfrentan en un combate



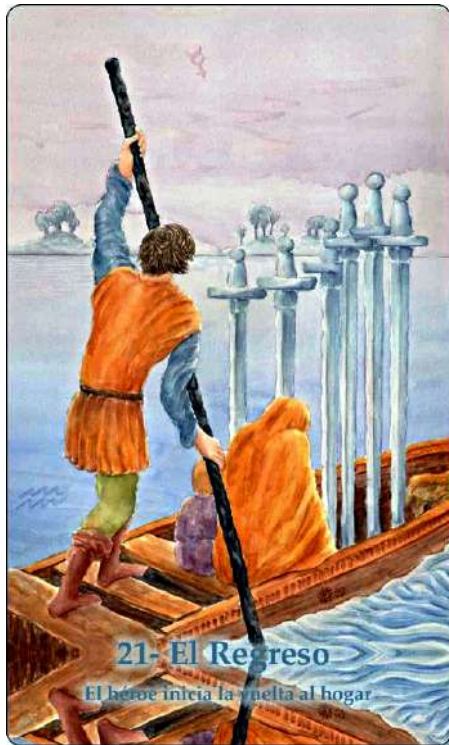
19- La Victoria

El agresor, por fin, es vencido



20- Reparación de la Fechoría o de la Necesidad

La fechoría inicial es enmendada, o la carencia solucionada



21- El Regreso

El héroe inicia la vuelta al hogar



22- Persecución

De forma imprevista, el héroe es perseguido



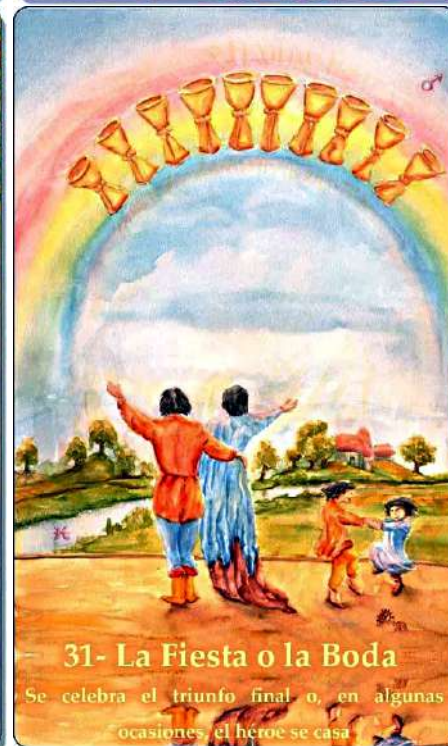
23- Petición de Socorro

El héroe es auxiliado



24- Llegada a Casa

El héroe llega a su casa, aunque puede no ser reconocido



Cartas de narración de historias

a partir de los estudios en torno a los cuentos populares desarrollados por el erudito ruso **Vladimir Propp**

Las 31 funciones de Propp se pueden agrupar dentro del esquema básico de la estructura narrativa:

1. Principio (I-VI)
2. Nudo (VIII-XVIII)
3. Desenlace (XIX-XXXI)

Las reglas del juego pueden ser muy variables, pueden inventarlas los propios niños o incluso jugar de manera completamente libre.

Pej.: Mezclar las cartas, improvisando reglas; sacar 3 al azar y construir con ellas una historia completa; o partir de la última carta de la serie; o dividirse la baraja, entre dos grupos, y competir en la composición de dos historias.

A menudo basta una carta para sugerir un cuento.

