

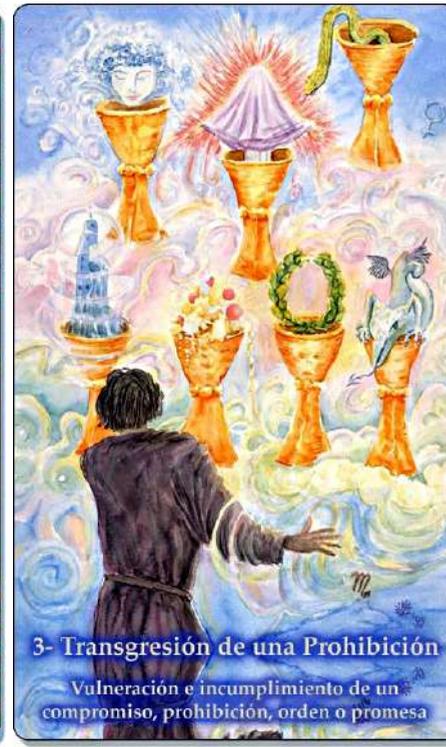
**1-Alejamiento**

Alguien se aleja de la casa, del lugar.



**2- Prohibición, Orden o Promesa**

Una prohibición, orden o promesa recae sobre el personaje principal

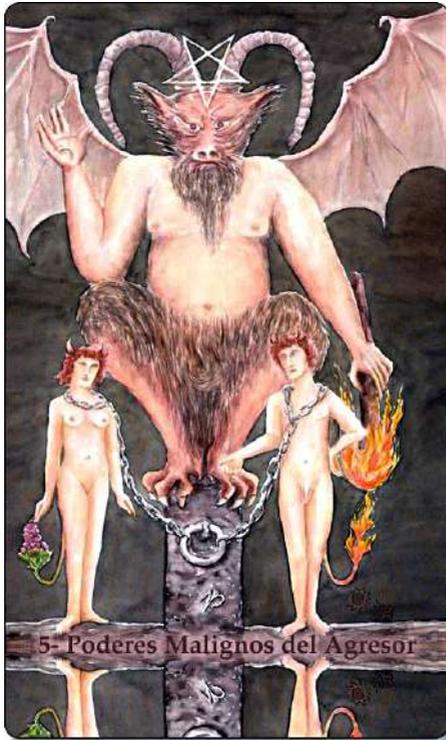


**3- Transgresión de una Prohibición**

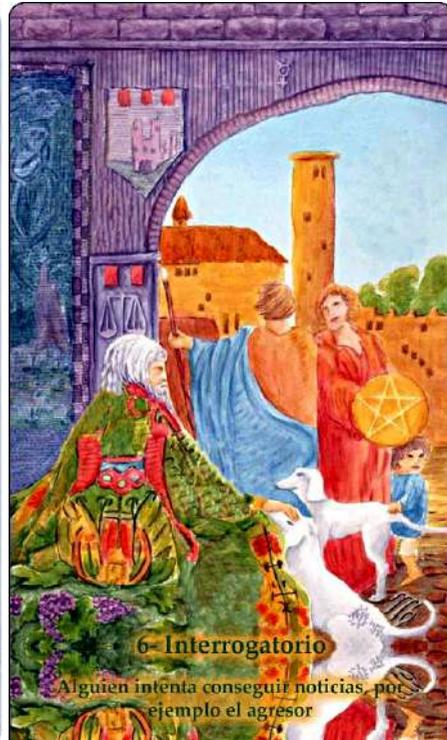
Vulneración e incumplimiento de un compromiso, prohibición, orden o promesa



**4- Aparición del Agresor**

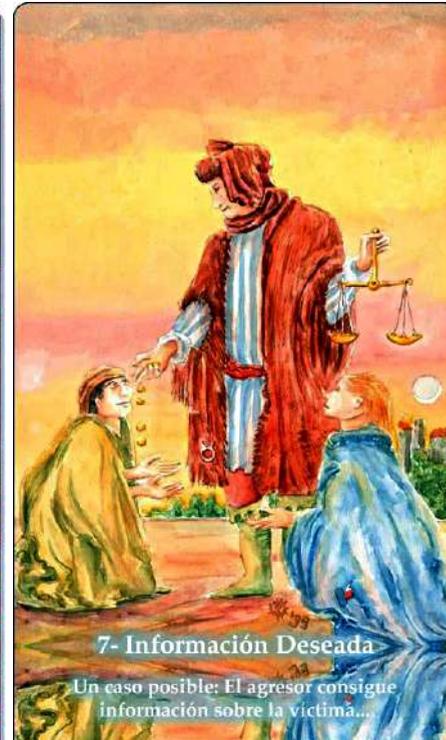


**5- Poderes Malignos del Agresor**



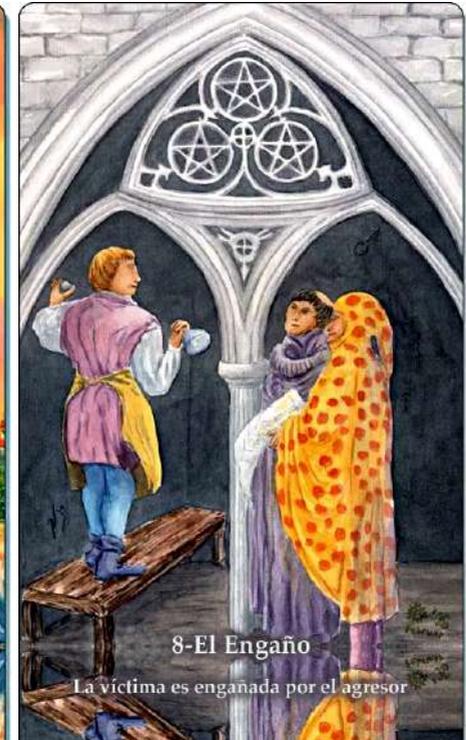
**6- Interrogatorio**

Alguien intenta conseguir noticias, por ejemplo el agresor



**7- Información Deseada**

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



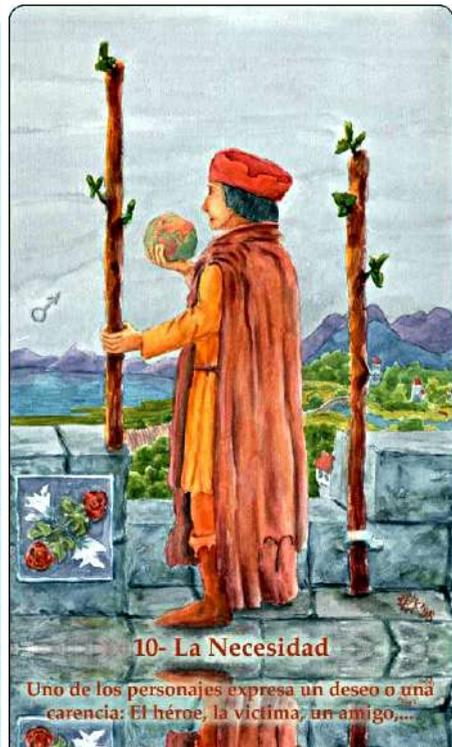
**8-El Engaño**

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,...



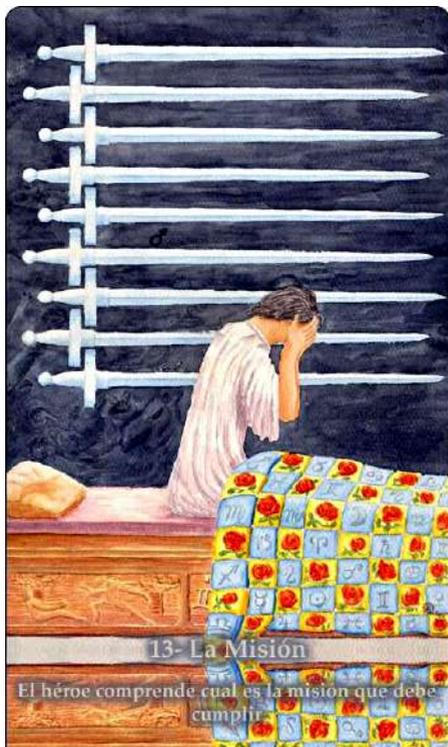
**11- Encuentro con un Aliado**

El héroe encuentra ayuda en un donante



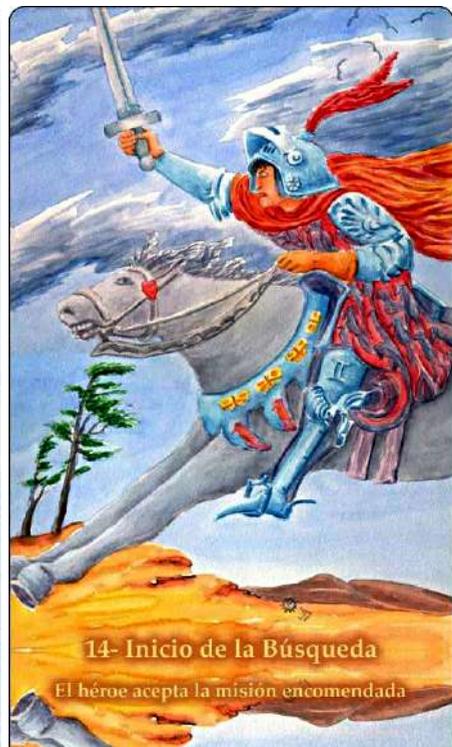
**12- Atributos Mágicos del Aliado**

Poderes o dones mágicos



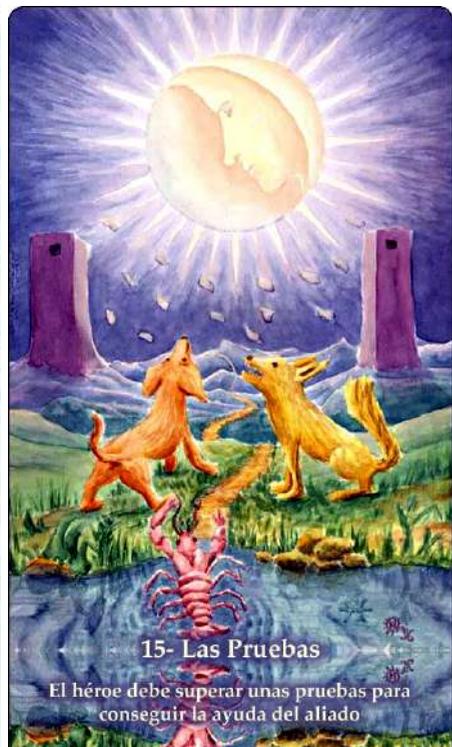
**13- La Misión**

El héroe comprende cual es la misión que debe cumplir.



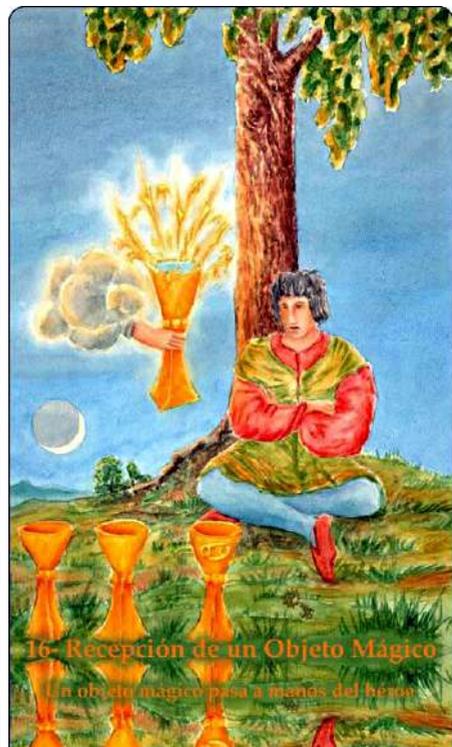
**14- Inicio de la Búsqueda**

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



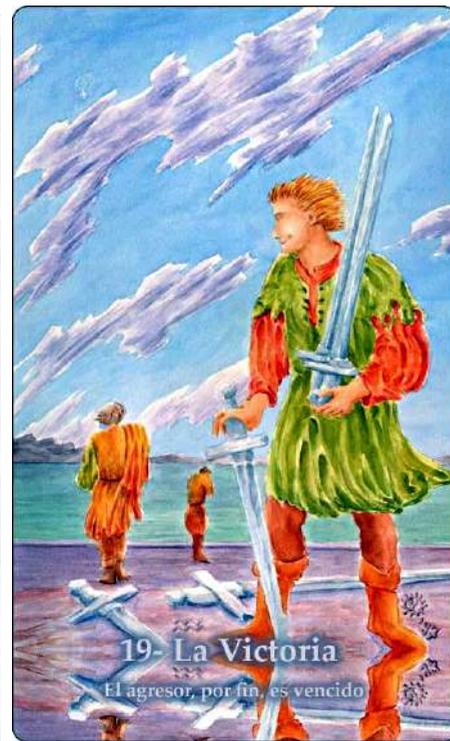
**17- Desplazamiento Final**

El héroe alcanza el destino de su misión



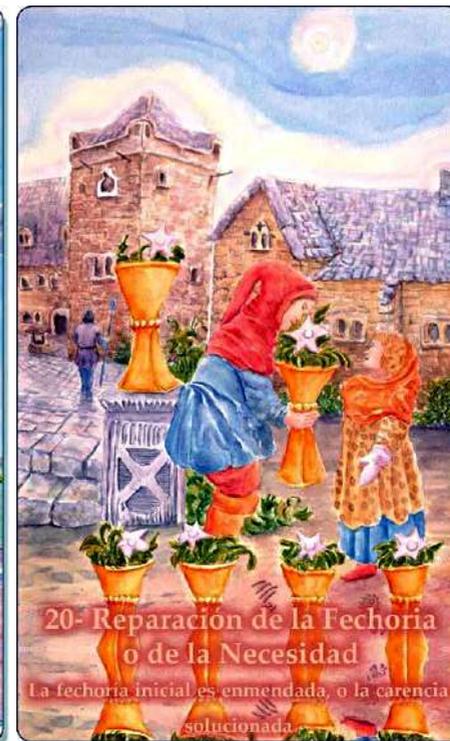
**18- Enfrentamiento**

El héroe y el agresor se enfrentan en un combate



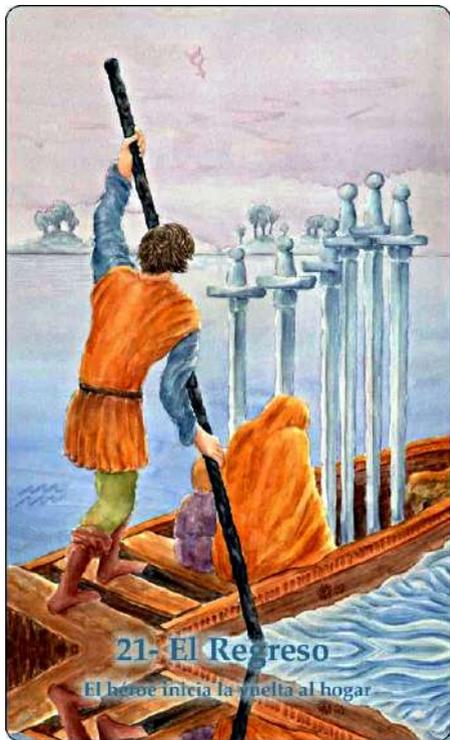
**19- La Victoria**

El agresor, por fin, es vencido



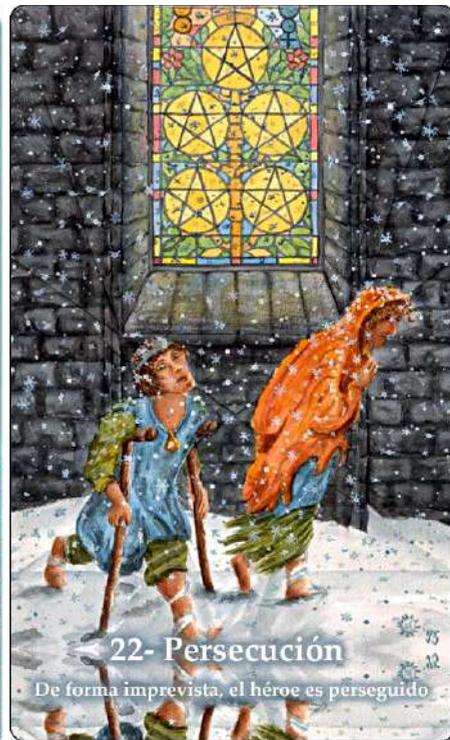
**20- Reparación de la Fechoría o de la Necesidad**

La fechoría inicial es enmendada, o la carencia solucionada



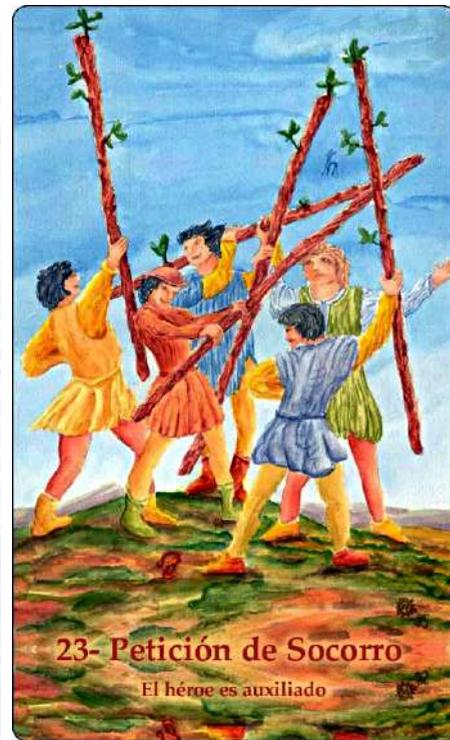
**21- El Regreso**

El héroe inicia la vuelta al hogar



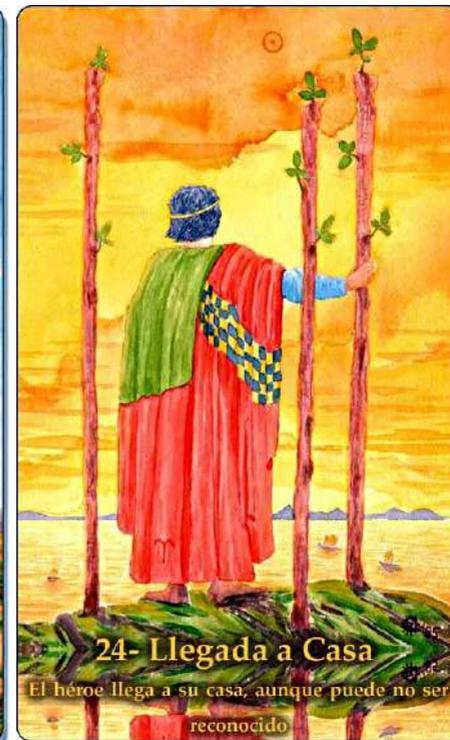
**22- Persecución**

De forma imprevista, el héroe es perseguido



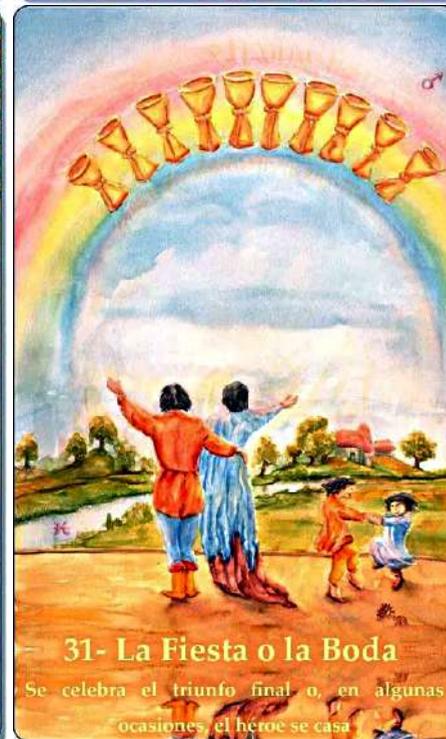
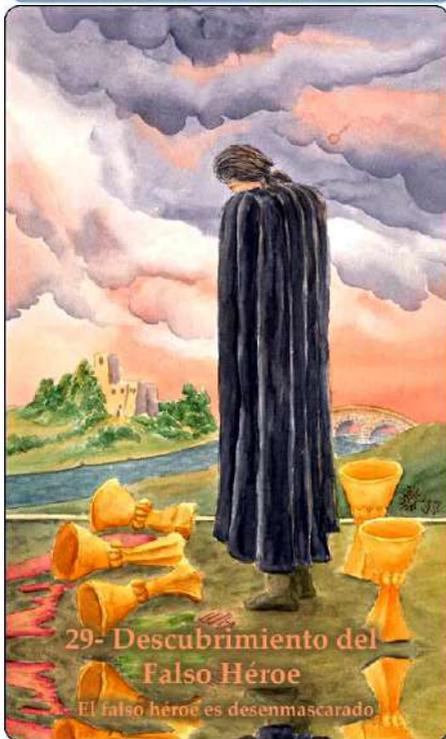
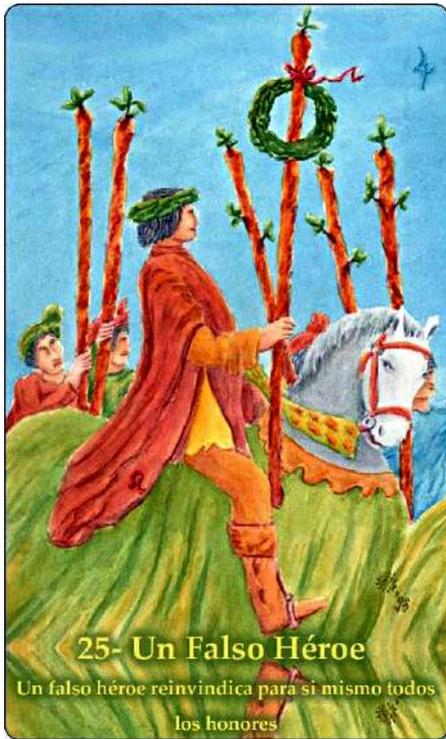
**23- Petición de Socorro**

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.

