

Recompensa



Castigo



Regreso



Victoria



Escapa



Persecución



Derrota



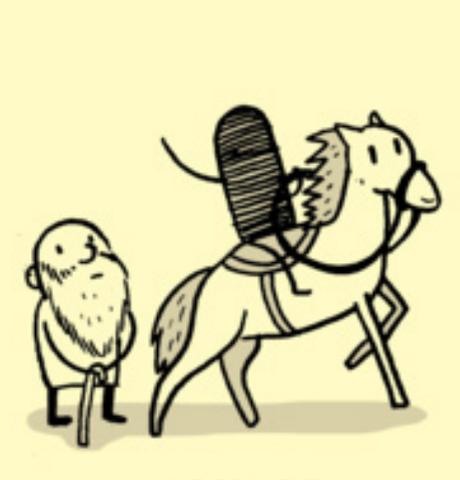
Lucha



Logra
el éxito



Ayudante
mágico



Se marcha



Decide



Respuesta



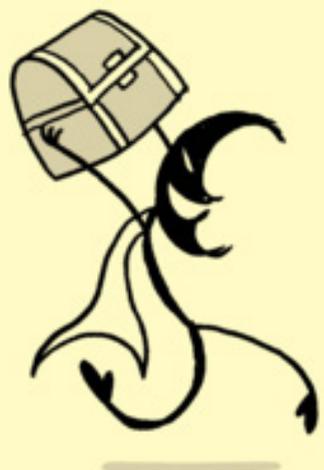
Prueba difícil



Encuentra
al antagonista



Carencia



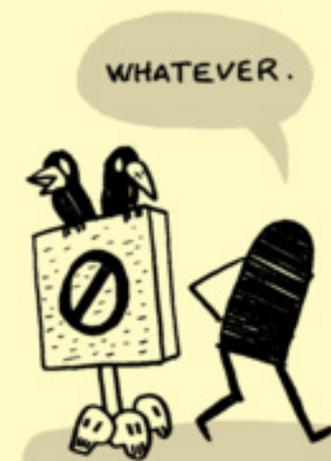
Fechoría



Engaño



Espionaje



Ignora la advertencia



Truco



Información



Advertencia



Viaje



Casa

Cartas de Propp

Este es un KIT con cartas que representan las 31 funciones con las que Vladimir Propp dedujo que se formaban todos los cuentos clásicos (pudiendo saltarse alguna de ellas, pero generalmente nunca volviendo hacia atrás).

Cartas de narración de historias a partir de los estudios en torno a los cuentos populares desarrollados por el erudito ruso Vladimir Propp. En su libro *Morfología del cuento*, Propp enumera 31 funciones básicas que, con algunas variantes, constituyen los elementos constantes de los cuentos populares. Además nos dice que el número de funciones que incluye el cuento maravilloso es siempre limitado y su sucesión idéntica.

Escojamos las funciones de Propp o las de Rodari para fabricar nuestras cartas, la diversión y el aprendizaje creativo estarán garantizados.

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. Como nos dice Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía*: “a los niños les gusta mezclar las cartas, improvisando reglas: sacar tres al azar y construir con ellas una historia completa; partir de la última carta de la serie; dividirse la baraja, entre dos grupos, y competir en la composición de dos historias. A menudo basta una carta para sugerir un cuento”.

Me parece muy interesante la reflexión que hace Rodari en este mismo libro sobre **el valor de las cartas de Propp por encima de otras cartas narrativas**: “¿Por qué usar precisamente las cartas de Propp y no otras cartas de fantasía, o un grupo de imágenes tomadas al azar, o una serie de palabras del vocabulario? Me parece evidente: cada carta de Propp no se representa sólo a sí misma, sino a toda una zona del mundo del cuento, un hormigueo de ecos fantásticos, para niños que hayan tenido cierta familiaridad con los cuentos, su lenguaje y sus temas. Cada función, además, es rica en reclamos al mundo personal del niño.

Él lee prohibición y la palabra entra inmediatamente en contacto con la experiencia que tiene de las prohibiciones familiares [...] Me parece, pues, que las funciones del cuento, de algún modo, lo ayudan a verse también más claramente a sí mismo”.

En su *Gramática de la fantasía*, Gianni Rodari también nos comenta como en las escuelas de Reggio Emilia, “para experimentar la productividad de las funciones, las hemos reducido motu proprio a veinte, saltándonos algunas y sustituyendo a otras con la indicación de otros temas narrativos”.

Ésta sería su **lista reducida de funciones**:

1. Prohibición;
2. Transgresión.;
3. Fehoría o carencia.;
4. Partida.;
5. Misión.;
6. Encuentro con el donante.;
7. Dones mágicos.;
8. Aparece el antagonista.;
9. Poderes diabólicos del antagonista.;
10. Duelo.;
11. Victoria.;
12. Vuelta.;
13. Llegada a casa.;
14. El falso héroe.;
15. Pruebas difíciles.;
16. Daño reparado.;
17. Reconocimiento.;
18. Descubrimiento del falso héroe.;
19. Castigo del antagonista.;
20. Bodas.