

Arma tu Cuento.

El juego de cartas

Con esta herramienta podrás despertar tu imaginación y crear nuevas historias

Objetivo del juego

El objetivo de este juego es la creación de un relato breve de máximo 100 palabras con la utilización de un mazo de cartas, dividido en 2 barajas, y así formar la estructura de un cuento.

Número de jugadores

Se puede jugar en solitario, en parejas y hasta en grupos de ocho personas.

Instrucciones

1. Baraja de cartas

Encontrarás dos barajas de ocho cartas. Una baraja indica la creación de Personajes, Lugar o escenario, Gatillante, Sentimientos del protagonista, Acción, Reacción, Final y Título. La otra baraja incluye ejemplos que ayudan a encender los motores de la creatividad.

2. Antes de comenzar a jugar

Asegúrate de tener la hoja del relato donde puedas anotar las distintas partes del relato que imaginaste a partir del juego con las cartas.

Recuerda tener a mano una hoja en blanco y un lápiz para escribir tu cuento.



3. Distribución de las cartas

Se reparten ocho cartas con Elementos del relato a cada participante o se escogen del mazo según las distintas combinaciones del juego. Ver tarjeta "Combinaciones".

4. Inicio y marcha del juego

Se inicia la partida con la combinación clásica.

- **En solitario:** debes crear la parte del la historia que corresponda a la carta escogida para formar un cuento. Luego debes escribir la parte en la hoja del relato.

- **En equipo:** cada jugador/a debe crear la parte de la historia que corresponda a la

carta escogida, cuidando la coherencia general del relato. Luego, debe escribir su parte en la Hoja del relato. Cada jugador/a podrá "pasar" una sola vez en la partida, tomando su turno el jugador/a de su derecha sin sacar una nueva carta.

5. Fin del juego:

el juego termina cuando ya no quedan cartas que jugar, entonces se suman las palabras de cada parte del relato en la hoja del relato. Si suman más de 100 palabras, los jugadores deben editar sus textos. Gana puntos el jugador/a o equipo que logre escribir un cuento breve en 100 palabras o menos.

Combinaciones

El juego de cartas

Arma tu Cuento

Combinación

Las distintas combinaciones de cartas permiten jugar con la estructura del relato.

De principio a fin: se reparten las cartas y se juegan siguiendo el orden clásico del relato. Parte quien tenga la carta Personaje y le siguen en orden quienes tengan las cartas de Lugar – Gatillante – Sentimientos – Acción – Reacción – Desenlace – Título. Se recomienda que al menos las dos primeras partidas comiencen con esta estructura para que los jugadores se familiaricen con cada elemento.

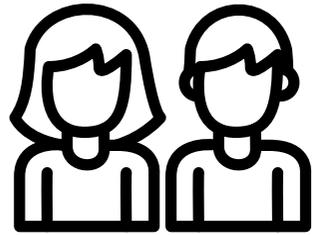
De atrás para adelante: se reparten las cartas y se juegan siguiendo el orden inverso al relato clásico. Parte quien tenga la carta de Título y continúa quien tenga las cartas de Desenlace – Reacción – Acción – Sentimientos – Gatillante – Lugar – Personaje.

Jerigonza: las cartas se barajan y ponen en un mazo boca abajo. Inicia el último jugador/a de la partida anterior o quien decidan los jugadores y se sigue con el jugador/a de la derecha.

Quitacartas: en cada partida se pone una carta menos en el mazo. Antes de iniciar el juego se muestran las cartas eliminadas. Se sigue el mismo orden que en la combinación Jerigonza.

Combinación propia: los jugadores crean sus propias reglas.

Flash: se entrega un tiempo limitado para jugar cualquiera de las combinaciones anteriores.



personaje

¿Quiénes son los personajes?

personaje

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1. Brujo/a | 5. Mago/a |
| 2. Cantante | 6. Un unicornio |
| 3. Marilyn Monroe | 7. Una ballena |
| 4. Héroe o heroína | 8. Jugador/a de fútbol |
| 4. Diosa griega | |

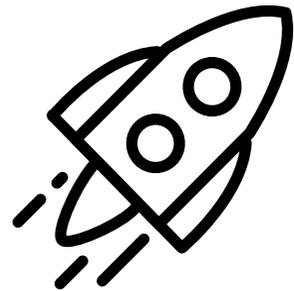


lugar

¿Dónde ocurre la historia?

lugar

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. En un baño | 7. En el desierto |
| 2. En el Polo Norte | 8. En una casa abandonada |
| 3. En un jardín | 9. En un barco |
| 4. En la playa | 10. En una calle |
| 5. En las nubes | 11. En una plaza |
| 6. En un bosque embrujado | |

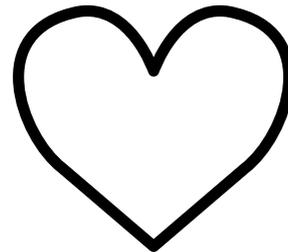


gatillante

¿Qué es lo primero que pasa?

gatillante

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Se enamoró | 6. Se quedaron atrapados |
| 2. Se encontró con un oso | 7. Ocurrió un naufragio y el bote salvavidas no alcanza para todos |
| 3. Se le tapó el wáter | 8. Llegó la pandemia |
| 4. Ganó un premio | |
| 5. Hubo un incendio | |

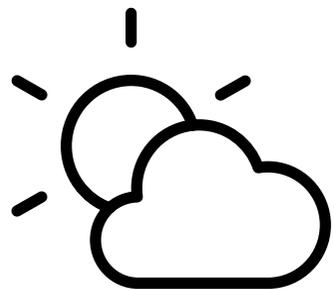


emoción

¿Cómo reacciona el o la protagonista?

emoción

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| 1. Llora | 6. Se envalentona |
| 2. Siente angustia | 7. Desafina |
| 3. Se alegra | 8. Compite con los/as otros/as |
| 4. Se cree la muerte | 9. Empatiza |
| 5. Siente miedo | |



desenlace

¿Cómo termina la historia?



desenlace

1. Salió del bosque
2. Fueron felices para siempre y comieron perdices
3. Continuará
4. Se despertó amarrada/o en un psiquiátrico
5. Se murió de un infarto
6. Le invitaron a ser parte de un reality
7. Se quitó el traje de baño y se fue
8. Ganó el partido
9. Arregló la máquina
10. Tuvo contacto estrecho
11. Se arrepintió
12. Ganó un concurso de belleza



título

¿Qué nombre le pondremos a la historia?

título

1. Misterio sin resolver
2. Decisiones en alta mar
3. Crónica de una muerte anunciada
4. Misterio bajo la tierra
5. Entre las paredes
6. Entre el cielo y la tierra
7. Manjar de dioses
8. Amor tormentoso
9. La mujer que encontró un dinosaurio del tamaño de un pulgar
10. La ½ K-gada
11. La mujer sin cabeza

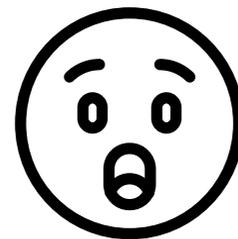


acción

¿Qué hace?

acción

1. Debe argumentar
2. Se defiende
3. Llama a su abogado
4. Sale corriendo
5. Grita y pide ayuda
6. Se rinde
7. Se pone a cantar
8. Dispara
9. Se saca una selfie



reacción

¿Cómo reacciona el mundo a las acciones del personaje?

reacción

1. El gato se muere
2. Los mares se abrieron
3. Las nubes prendieron fuego
4. Se cayó un candelabro
5. Se soltó la cuerda de una guitarra
6. Salió un arcoíris
7. El trompetista se desmayó
8. Llegó la policía
9. Llegó la mamá

Hoja del relato

Ocupa esta hoja para anotar tus ideas siguiendo la combinación clásica

Elemento del relato	Texto relacionado con el elemento
 personaje	
 lugar	
 gatillante	
 emoción	
 acción	
 reacción	
 desenlace	

Hoja del relato

Ocupa esta hoja para anotar tus ideas siguiendo las otras combinaciones posibles

Elemento del relato	Texto relacionado con el elemento