

# -Proyecto Fábula-



introducción a los juegos de Rol

**Autores:** [Jean-louis Roubira](#) , [Régis Bonnessée](#)

**Editores:** [Libellud](#)

**Publicado en España por:** Asmodee Ibérica

**Ilustraciones:** Melanie Fuentes

El Copyright de las así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las compañías y editoriales que sean propietarias o hayan comprado los citados derechos sobre las obras y posean sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales. **Esta compilación no tiene ningún uso comercial ni ánimo de lucro y está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar y su finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo de-principalmente- las áreas lingüísticas y mejora de la Competencia Comunicativa en su más amplio término en Educación Primaria así como poder contribuir a una línea de trabajo transversal con otras áreas y competencias.**



Este proyecto escolar está escrito utilizando las fuentes de letra Gabriola y Times New Roman.

Diseño de actividades: Óscar Recio Coll <http://mrwolfteachingcorner.blogspot.es/>

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Un ritual en un bosque, un laberinto, juguetes animados, muñecos de nieve indestructibles, brujas, hadas, zorros parlantes, los personajes de los cuentos y un escritor en apuros...en muchos apuros... éstos son los elementos de nuestra aventura.

Curiosidad...emoción...intriga...misterio... aventuras... personajes de cuento ayudando a un escritor sin ideas...

¿Queremos algo más?

La curiosidad de nuestros alumnos es la clave para atraerles, para motivarles, para hacer que den un paso adelante y quieran hacer cosas.



Este proyecto pretende atraer a nuestros alumnos hacia diferentes aventuras, retos y desafíos sin otro propósito que pasen un buen rato y que, de paso, investiguen y descubran que hay mucho dentro del mundo de los libros, que no son simples herramientas de aprendizaje.

Queremos que los libros sean algo más; que sean las voces dormidas que esperan a que alguien las

oiga, a que alguien las descubra y escuche por que los libros, esas páginas agrupadas dentro de unas cubiertas, son mucho más que conjuntos de líneas escritas en cualquier idioma

Queremos que busquen en su imaginación y actúen coherentemente con sus personajes, con las ideas que podrían tener y poder desarrollar empatía, creatividad, coherencia y mucha inventiva en sus aportaciones.

Los libros son magia, son viajes, son descubrimientos y exploraciones, son consultas e interrogantes, son voces, música, animales perdidos, planetas inexplorados y mucho más de lo que vemos a simple vista.

Los libros son una fuente inagotable de aventuras, de viajes, de mundos, de misterios y vidas por descubrir. *No debemos hacer que el acercamiento a la lectura sea un “objetivo obligatorio”*, este proyecto pretende llegar a ella, pero usando los libros o, mejor dicho, lo que contienen los libros para que quieran leer, buscar, adivinar y, sobre todo, dar un paso adelante hacia un universo repleto de aventuras que no necesita enchufes ni baterías, simplemente ganas.

¿Qué cuál es? a estas alturas ya se debería haber dado cuenta mi querido lector... ¿verdad?: **la lectura**. Sin más, pero sin menos

De ahí que las propuestas didácticas que se presentan tengan como orientación, no sólo una vertiente lúdica, sino una perspectiva genérica donde queramos y busquemos estimular el intelecto, querer competir contra uno mismo y aceptar normas, límites, posibilidades, ventajas, el trabajo en equipo, la observación, la deducción, las habilidades de meta-cognición y de gestión del conocimiento, el uso de estrategias individuales y grupales, la cooperación y el respeto.

El proyecto Fábula encierra todas esas cosas de una manera que creemos es útil, válida y digna de mención en nuestras aulas y fuera de ellas.

Además, Fábula es una apuesta por la participación, por la responsabilidad de ser coherente y creativo; es hacerse responsable de algo más grande que tú (un libro) y enfrentarse a un reto que hará de nuestro protagonista consciente de muchas cosas. Ese mismo viaje lo hace nuestro alumnado con el devenir de los años: crecen y maduran. Es una pequeña introducción a los Juegos de rol como herramienta didáctica, social y de investigación y aprendizaje. De desarrollo de la empatía y mucho más.

El objetivo de la educación es, sin lugar a dudas, dotar al alumnado de herramientas y estrategias para que se desenvuelvan por ellos mismos ante diferentes situaciones y traspasar la idea de que los libros son aburridos, poco motivantes o que están ligados a exámenes, tareas y evaluaciones.

La escuela es un laboratorio, un lugar de aprendizaje y práctica, de ensayo y error... en las siguientes propuestas pretendemos promover todo ese tipo de aprendizajes y desarrollo de competencias ejercitando sus destrezas, conocimientos y comportamientos de cara a la consecución de un objetivo: aprender a leer.

No sólo aprender a pasar los ojos por unas letras y decir lo que “leo”. No, LEER con mayúsculas.

No sólo a “leer” como habilidad. Ser un lector, un cazador de libros, requiere tiempo, ganas, capacidades que se pueden entrenar y aprender, tenacidad y astucia...ah...y pasárselo muy



bien.

Todos nosotros hemos querido encarnar, en algún momento de nuestras vidas, a uno de los personajes de las historias que hemos leído pero que se nos escapó... un libro nos hizo viajar...queremos encontrarlo, vivir ese viaje de nuevo.

Dejad que los personajes de Fábula os lleven a esos libros, a esos cuentos que tanto quisisteis vivir y revivir...dejad que sus pasos os lleven donde no habéis llegado antes...dejad que sus pasos os lleven a ese momento en que un libro os atrapó, os abrazó entre sus páginas y os hizo vibrar, reír, llorar, emocionaros...por que leer es mucho más que pasar páginas.

Ya lo decía Pergamino, el hijo del cazador de Libros:

*“Leer es oír las voces que encierran los libros y ver lo que dicen con tanta claridad como si estuviéramos allí”.*

**FABULA**

**FR** Dans Fábula, l'un des joueurs endosse le rôle de Wilhelm Grimm tandis que les autres incarnent, le temps d'une partie, l'un des personnages présents dans son esprit. Ces derniers réussiront-ils à aider l'écrivain à terminer son nouveau conte ? Qui deviendra le héros de cette histoire ? Autant de questions qui trouveront leur réponse dans ce jeu immersif, où l'imagination et l'improvisation sont les maîtres mots.

**DE** Bei einer Partie „Fábula“ übernimmt einer der Spieler die Rolle Wilhelm Grimms, während die anderen jeweils eine Person spielen, die er im Kopf hat. Wird es den Märchenfiguren gelingen, dem Geschichtenerzähler beim Schreiben zu helfen? Wer wird zum Helden seines neuen Märchens? Diese und weitere Fragen wird „Fábula“ beantworten – das spannendste Spiel für Fantasiebegabte, Sprachstärker und Improvisationstalente.

**EN** In Fábula, one of the players takes on the role of Wilhelm Grimm while the others each play one of the characters present in his mind. Will the latter succeed at helping the writer finish his story? Who will be the hero of this new fairy tale? These questions will find their answers in this immersive game, where imagination and improvisation are kings.

**ES** En Fábula, uno de los jugadores interpretará el papel de Wilhelm Grimm escribiendo su nuevo cuento. El resto de jugadores encarnarán a uno de los personajes creados en la mente del escritor. ¿Consiguirán estos personajes ayudar al escritor a terminar su historia? ¿Quién será el héroe de este nuevo cuento? Cientos de preguntas que encontrarán respuesta en este cautivador juego, donde la imaginación y la improvisación son la clave.

**IT** In Fábula, uno dei giocatori interpreta la parte dello scrittore Wilhelm Grimm in proposito di scrivere un nuovo racconto. Gli altri giocatori interpretano, per la durata della partita, uno dei personaggi presenti nella mente dello scrittore. Questi ultimi riusciranno ad aiutare lo scrittore a finire la sua storia? Chi diverrà il protagonista di questo nuovo racconto? Sono tante domande che troveranno risposta in questo gioco di immediatezza, in cui l'immaginazione e l'improvvisazione sono gli elementi principali.

**FR** Contenu : 54 cartes objets, 48 marqueurs plume, 20 illustrations « scène du conte » grand format, 12 personnages sur leur socle, 1 chevalier en carton, 1 livre de règles et de scénarios, 1 sablier.

**EN** In box : 54 Gegenstandsarten, 48 Federmarker, 20 großformatige Illustrationen der Märchenszenen zeigen 12 Spielfiguren mit Standfuß, 1 Staffler aus Papier, 1 Heft mit den Spielregeln und Märchenszenarien, 1 Sanduhr.

**EN** Contents : 54 item cards, 48 quill markers, 20 large sized "setting" illustrations, 12 characters on their stands, 1 cardboard esel, 1 rule and scenario book, 1 sand timer.

**ES** Contenido : 54 cartas objeto, 48 marcadores pluma, 20 ilustraciones « escenario del cuento » en gran formato, 12 personajes con sus bases, 1 caballero de cartón, 1 libro de reglas y argumentos (guiónes), 1 reloj de arena.

**IT** Materiale : 1 libretto di regole e di trame, 54 carte Oggetti, 48 segnapila Penna, 20 illustrazioni Scene del racconto, 12 personaggi sulla loro base, 1 supporto di cartone, 1 clessidra.

**Libellud**  
24 rue de la Tranchée  
86 000 Poitiers / FRANCE  
www.libellud.com  
Distributeur en France / Vertrieb in der Schweiz:  
Delphin Ludus Sàrl, CH-2502 Bèrense  
Distributore in USA by Armada - 18 gateway drive  
suite 300 - Pittsburgh PA 15201 - USA

**Auteurs / Designer / Autor / Autore**  
Jean-Louis Roubira  
Régis Bonnesée  
**Illustrateur / Illustrator / Illustrador**  
Mélanie Fuentes  
Designer / Design / Diseño  
Progettazione  
Libellud

**FABULA - Made in Germany**

**CE**

**ATTENTION: NE PAS VOIR PAS POUR UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS. CE JOUEUR DE DÉPENSER PASSEUR AVEC ÉLÉMENTS EN TISSU. INFORMATION À CONSERVER / NED VOORBEELD VOOR KINDEREN ONDER 3 JAREN VAN TOEGANG. CONTIENE PICCOLI PARTI CHE PUÒ ESSERE INALZATO O SOTTOFOCARE. NICHT GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER 3 JAREN. ENHOLD KLEINE DEELTJES DIE VERZORGEN WORDEN. NIET VOOR KINDEREN VAN 3 JAAR. CONTIENE PICCOLI PARTI CHE PUÒ ESSERE INALZATO O SOTTOFOCARE. ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 3 ANNI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. LEGGERE E CONSERVARE LE AVVERTENZE PER IL FUTURO RIFERIMENTO.**

© 2010 Libellud

## OBJETIVOS

1. Fomentar y motivar el interés lector.
2. Dar a conocer el mundo de las bibliotecas desde un punto de vista alternativo
3. Usar la literatura como eje vertebrador de las diferentes propuestas didácticas dejando patente que los libros, la lectura, tienen muchas más aplicaciones que las tradicionalmente utilizadas en las aulas.
4. Presentar a los juegos de Rol como herramienta para encarnar a personajes de la literatura y ver qué otros personajes de la literatura somos capaces de interpretar.
5. Acercar la literatura fantástica en todas sus facetas, aspectos y momentos históricos
6. Fomentar y promover la Competencia de “Aprender a Aprender” y la Competencia de “Gestión del conocimiento” a través de las mecánicas de interpretación, investigación y enunciación de respuestas a las tareas propuestas tanto en la lengua materna como en las lenguas propias de la CCAA y lenguas extranjeras a través de las diferentes mecánicas propuestas.
7. Evidenciar la necesidad de la acción y participación grupal para la consecución de tareas propuestas y fundamentar el ABP (Aprendizaje Basado en problemas) como acción metodológica y potenciadora de aprendizajes, así como del Aprendizaje Cooperativo.
8. Aceptar y reconocer las aptitudes y limitaciones individuales como parte fundamental del individuo dentro de un grupo y el rol de referencia, empatía, tolerancia y cooperación que cada persona posee.
9. Aceptar juicios externos a acciones individuales, así como gestionar las emociones: éxito-derrota, la autoestima, el respeto de normas y la aceptación de límites y consecuencias.
10. Presentar y utilizar herramientas TIC como recursos de investigación y contraste de la información.
11. Establecer analogías y comparaciones entre las fuentes de información del pasado lejano y cercano con el cambio sufrido en el siglo XX y XXI, así como evidenciar los métodos de almacenamientos y consulta de la información durante el devenir de la historia
12. Establecer transferencias entre las diferentes Áreas Curriculares haciendo que todas participen del núcleo temático.
13. Reflexionar sobre las transferencias existentes entre el “método lector” y los mecanismos para investigar y llegar a una conclusión presentados en las diferentes tareas propuestas en este proyecto y la realidad del aula tanto para docentes como para alumnos/as.



14. Promover Las capacidades lectoras como habilidades a desarrollar y entrenar para su mejora, desarrollo y evaluación, así como dar la importancia a la lectura y a la escritura como herramientas que nos relacionan con el pasado y nos proyectan hacia el futuro mediante su uso en el presente: cartas, WhatsApp, Twitter, Facebook, prensa, guiones, libros, etc.....
15. Conocer los diferentes pasos del método de creación de un cómic, relato o película
16. Apreciar la complejidad de los elementos constitutivos de la narración.



## Relación con las Competencias Clave

Desde el curriculum de Ed. Primaria, tal y como se establece en la legislación vigente., se pretende el desarrollo de las habilidades necesarias para la adquisición y aplicación de las Competencias Clave más allá del entorno del aula.

El objetivo principal es “provocar” el aprendizaje más allá de la adquisición de conocimientos dando lugar a la aparición de la Competencia como resultado de este proceso.

Dadas las siguientes competencias, tal y como establece el marco educativo:

- Competencia Lingüística (CCL)
- Competencia “Aprender a Aprender” (CPAA)
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)
- Competencia en Digital y Tratamiento de la Información (CD)
- Competencia Social y Cívica (CSC)
- Competencia Matemática y en Ciencias y Tecnología (CMCT)
- Sentido de la Iniciativa y Espíritu emprendedor (SIE)

El presente proyecto integra el desarrollo de las habilidades que constituyen cada una de las citadas competencias de manera que, en las propuestas presentadas, estén integradas de manera progresiva dando mayor presencia y/o importancia a la que mejor vertebré la tarea que se enuncia:

Ej.: *“si se trabaja una tarea con componente digital no sólo estaremos trabajando la competencia que le corresponde si no qué, además, se ve reforzada por las transferencias de las demás competencias que le tengan relación”.*



Una tarea no trabaja en exclusiva una Competencia, es uno de los objetivos prioritarios darle mayor relevancia, pero recordemos que el trabajo por competencias requiere de la participación de muchas, si no todas, en cada una de las acciones.



## Recursos sugeridos

Pretendemos acercar a nuestros alumnos al mundo de las bibliotecas, de ahí que queramos no usar sólo libros si no más cosas. Debemos ser innovadores, diferentes y motivantes en nuestras propuestas.

En la sección de “*Actividades verticales*” encontraréis toda una serie de propuestas para enmarcar y ambientar una semana o jornada de actividades en las que vamos a desarrollar nuestra acción.

En algunas de ellas necesitaremos libros, en otras sólo nuestra imaginación y atención, en otras un juego, en otras un poco de todo y así sucesivamente.

Si no podéis acceder a alguno de los recursos presentados o sugeridos, por favor, intentad no dejar de realizar la actividad propuesta, adaptadla a vuestras posibilidades y medios de tal manera que conserve su sentido original y pueda realizarse



Necesitaréis los siguientes materiales:

- **Ejemplares del juego “Fábula”** para nuestro alumnado. Uno por nivel sería lo ideal.
- **Las fichas de los personajes impresas** y puestas en lugar visible en vuestra aula con su ilustración pegada.
- **Las láminas de las historias que se adjuntan en el juego** para ilustrar y elaborar diferentes actividades propuestas y que son totalmente intercambiables o combinables.

Idealmente, además, sería perfecto tener los siguientes materiales extra:

- **Un mínimo de 10 libros de temática similar o relacionada en la Biblioteca de vuestro centro o aula.**
- Un ejemplar del Juego “**Érase una vez**” publicado por Edge Entertainment en España, y quizá sería una buena sugerencia hacer una o dos copias mapas de reinos fantásticos para uso de los alumnos durante la partida o partidas. Si se puede tener cualquiera de las expansiones “Cuentos Encantados” o “Cuentos de Piratas” también serían de ayuda.

- El juego **Storycubes**: set básico y set “Voyages” y, si se puede, cualquiera de las siguientes expansiones: Actions, Fright, Mythic, Clues, Fantasy, Mythic y Enchanted. Obviamente cualquier expansión que queráis usar también es bienvenida.
- El Juego **Dixit**, con cualquiera de sus expansiones, con el qué poder hacer una dinámica relacionada o similar a la partida.
- Acceso a ordenadores en los que realizar búsquedas sobre información de los personajes o sobre las tramas propuestas en algunas de las actividades.



**Contar con alguno de los siguientes juegos:** Fábula, Incógnito, Black Stories (cualquiera de sus ediciones y/o formatos), La Isla Prohibida, El Desierto Prohibido, Mysterium, Los 3 Cerditos, La Liebre y la Tortuga (entre otros muchos) podría ser buenas opción para dinamizar cualquiera de las sesiones que se planteen en el centro ya que tienen elementos asociados o asociables a la narración. Todos ellos tienen elementos qué, directa o indirectamente, guardan alguna relación con la narración o con alguno de sus elementos.

Estos materiales extra pueden proporcionar nuevos enfoques a muchas actividades y tareas, así como ser punto de partida de nuevos enfoques metodológicos sobre el trabajo de múltiples competencias.

**También necesitaréis** papel continuo para hacer murales con las ilustraciones sugeridas a través de los diferentes elementos del juego y del desarrollo de las, papel DIN A3 para poder escribir y/o dibujar los cuentos o los títulos de vuestras partidas (o alguno de sus personajes) en función de la edad de vuestros alumnos, un cañón de proyección para pizarra digital si queréis proyectar las imágenes que se adjuntan en los Anexos.

Dependerá también del cronograma que vuestro centro vaya a dedicar a esta actividad.

Quizá en vuestro centro sólo vais a realizar una de las actividades para uno de los ciclos y eso variará la amplitud del proyecto en todas sus formas.

Lo que queremos es que nuestros alumnos/as tengan ganas de leer, investigar, de buscar pistas, de convertirse en personajes de cuento y que aprendan a comportarse coherentemente con su personalidad y rasgos característicos, que quieran acercarse al mundo de la lectura y de las aventuras en la literatura.

Queremos invitar a nuestro alumnado a hacer algo más que leer, queremos que sean “*escritores*” y creadores. Poder dar a nuestros alumnos la posibilidad de “ser un Zorro parlante, una Princesa Guerrera, un Dragón sin llamas” o “ser como un Lobo valiente o un Hada cobarde” durante un rato puede llegar a ser, sin dudarlo, una experiencia que les abra las puertas a muchas otras aventuras, descubrimientos y ganas de aprender.



# Actividades Verticales



**La vuelta al mundo en Bibliotecas:** investigar sobre alguna de las grandes bibliotecas de la historia o sobre alguna de las grandes bibliotecas del mundo moderno. Hacer un mural y colgarlo en el Hall del Centro o en los pasillos. Indicar los datos más relevantes o curiosos. Poner un mapa del mundo en un lugar visible del centro y marcar sobre él las bibliotecas. Cada alumno/a debe escribir una postal con sus 10 Bibliotecas a visitar y colgarla alrededor del mapa hasta que el mapa quede “enmarcado” por postales. Ese viaje personal quizá no sea por las bibliotecas si no por los países, pero es un buen primer paso para iniciar nuevas tareas y/o proyectos.

- **Tras la pista de...** En este apartado se trata de colgar en el centro diferentes ilustraciones con una palabra, frase o lema y un número, siguiendo el orden correcto podrán leer un párrafo completo de alguna de las historias que encontramos en el juego o de las elaboradas en clase
- **Tras los pasos de los Hermanos Grimm:** sobre un mapa del mundo-o de la región que se elija- señalar con banderas, fotografías, etc....lugares en los que nacieron ilustres autores de literatura fantástica o de la que queráis investigar. El alumnado tendrá que investigar qué obras escribieron. De igual modo podemos señalar en el mapa elementos o personajes de los cuentos y que ellos busquen el autor.
- **Es la Hora del Té:** proponemos un pequeño taller de cocina, si es posible y el centro dispone de las instalaciones necesarias, para elaborar galletas y, juntos, disfrutar de la hora de la merienda, usando vasos, sirviendo alguna bebida a nuestros compañeros en los vasos y explicando un poco el “ritual” del Té como bienvenida y/o gesto de hospitalidad. Como un momento para hacer un pequeño “stop” y descansar escuchando una historia.

Investigaremos alguna receta típica y la usaremos para hacer el taller de cocina.

Este taller tiene que estar aprobado por el Nivel en el que se vaya a realizar y no entrar en conflicto con ningún plan de Alimentación equilibrada y sana que se esté llevando a cabo dentro del centro ni con las actuaciones de “Vida Saludable” que puedan estar contempladas en la PGA o PEC del centro.



- **Visitando la Biblioteca de...**: esta actividad quiere hacer un recorrido sobre las diferentes tareas que se hayan realizado a modo de “visita guiada” para alumnos y alumnas de otros ciclos (incluyendo Infantil) y haciendo que nuestros alumnos sean los que presenten sus trabajos, anécdotas, presentaciones PPS o cualquier otro recurso utilizado para llevar a cabo sus trabajos. Es una buena dinámica para que ellos sean y se sientan protagonistas frente a los demás alumnos del centro y de qué, quizá los más pequeños, puedan acercarse un poco más a los trabajos realizados.

- **Nuestros adversarios son...**:

En todos los libros existe un enemigo; uno listo y poderoso. Los aventureros de alguna de las películas que hemos visto, libro que hemos leído o cómic que conocemos siempre tienen alguna Némesis, un adversario o villano que quiere dominar el mundo, conquistar el universo o hacer “el mal” por razones varias.

Proponemos hacer un “*¿Quién es quién?*” del mundo de los “malos” y jugar a las adivinanzas intentando averiguar de quién se trata.

Requiere buscar información sobre ellos y hacer una pequeña ficha. **Lo ideal sería conseguir 10-12 villanos** y hacer una cuadrícula con sus rostros para, posteriormente, jugar en parejas o en grupos.



**¿Os atrevéis?**

- **Pequeñas, grandes y míticas aventuras:** Aquí queremos destacar a las aventuras y sus protagonistas y descubrir quiénes son los héroes y heroínas del mundo Infantil y Juvenil. Podemos descubrir a otros aventureros y aventureras de la literatura infantil o juvenil. Queremos que como mínimo descubran a 5 de ellos.

Os sugerimos que deis la primera orientación con “El Valiente Desperaux” tanto su versión cinematográfica como la literaria. Además, os sugerimos que nuestros participantes propongan cómics y series para ilustrar esa búsqueda.

Por ejemplo, en la película “Los Goonies” los protagonistas de la película no eran “héroes o heroínas”, pero se embarcan en una aventura de pistas, investigación y aventuras para encontrar un tesoro...de eso queremos hablar: aventuras, pistas, investigaciones...

¿Podrán nuestro alumnado demostrar que su competencia en “Aprender a Aprender” está desarrollándose adecuadamente aplicando las estrategias de investigación, resumen, ¿conexión y de aplicación de conocimientos previos para realizar una tarea como ésta? Vamos a ver si es posible.

**Y sí...” La Historia Interminable” es una grandísima aventura que debe ser contada, vivenciada y llevada a nuestras aulas.**

- **¿Verdad que me parezco a?:**

Esta actividad es un taller de disfraces y fotografía. Lo que queremos es disfrazarnos con ropajes o atuendos lo más parecidos a los de cualquier personaje de algún cuento clásico o de alguno que se haya contado en clase o que nuestro alumnado conozca. Hacernos algunas fotos, pasarlas por un filtro para envejecerlas (hay programas gratuitos para teléfono móvil como Vignette que tienen filtros ideales en sepia para darles ese aire envejecido), de este modo también incluimos la competencia digital y las TIC para la aplicación en la actividad.

Poder hacer después una pequeña exposición dejando que los alumnos/as creen sus “personajes” poniendo un nombre imaginario bajo las fotos.

Podemos investigar sobre la “moda” en aquellos momentos y ofrecemos en el apartado de bibliografía y anexos sugerencias sobre dónde buscar información y de qué manera podemos incentivar que nuestros alumnos se inspiren para diseñar sus propios trajes y complementos.

- **“El Enigma de los Hermanos Grimm”:**

En esta ocasión necesitaríamos una sábana y un foco; vamos a “siluetear” a uno de los hermanos Grimm con la ayuda de alguno de los miembros del equipo docente.

Usando esos elementos vamos a hacer que “hable” y sugiera una “Caza de Libros” en toda regla. La idea es grabar 5 clips de video con 5 preguntas que usaremos para esta cacería tan particular.



Deberíamos elegir un autor u obra ligeramente complicado.

Habrá que seleccionar una batería de preguntas que, a lo largo de la jornada o jornadas que el centro dedique a las actividades del día del libro, los alumnos (sugerimos 3er ciclo) deberán ir resolviendo y presentando tras un tiempo determinado.

Proponemos 5 preguntas que se concatenen para llegar a dar con el libro en cuestión.

**Deberíamos tener las siguientes preguntas, como mínimo:**

1. Una pregunta que haga referencia al autor
2. Una pregunta que haga referencia a las obras del autor
3. Una pregunta que haga referencia al libro que vamos a querer “cazar”
4. Una pregunta sobre el libro “cazado”
5. Una pregunta final que pueda necesitar de algún dato o elemento de las preguntas anteriores.

Si se hace sólo en una jornada deberíamos dar 15-20 min dependiendo de la complicación de la pregunta y de las fuentes a las que puedan acceder nuestros alumnos, aunque lo ideal sería 24 horas.

Esta actividad debería ser individual o grupal (3 personas máximo) y también eliminatoria de alguna manera.

Incluso puede ser una pequeña competición entre los alumnos y otorgar algún tipo de puntuación por acierto o fallo y ver la puntuación final al concluir la investigación.

También hay que pensar en una recompensa, no sólo la reputación de ser reconocido como un “cazador de Libros”, pero quizá un pequeño detalle como un libro o algo similar sería algo que motivaría...o mejor...que sea sorpresa.



- **El Caso de los Libros Perdidos**: en esta actividad necesitaremos elaborar una pequeña investigación usando los códigos CDU de los libros.

Hay dos opciones:

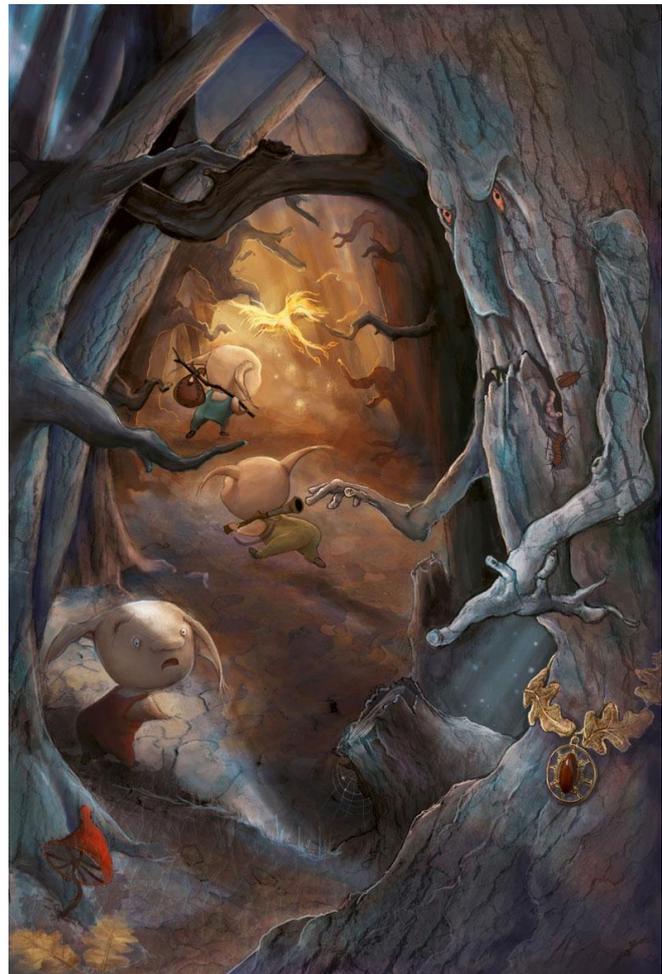
**La primera opción** es darles el primer CDU y un número de página. En esa página habremos escondido un papel con el código CDU de otro libro y el número de otra página y así hasta completar 10 libros, puede ser con un tiempo determinado o no.

**La segunda opción** es similar a la primera, pero los CDU los proporciona el docente o encargado de biblioteca tras descubrir el título del primer libro y seguiremos así hasta completar los 10 libros.

Podemos añadir más variantes y aumentar la dificultad; daremos CDU, número de página y número de línea y número de palabra. Con esas palabras que recogeremos entre los 10 libros deberemos formar una frase.

Es mucho más complejo, pero mucho más divertido.

Entregaremos la lista de libros, pero a dos grupos diferentes o 3. Variaremos el orden de las listas para que cada grupo empiece por un libro diferente y aplicaremos cualquiera de las opciones presentadas, de esta manera ningún grupo “chocará” con otro mientras busca sus libros.



- **El Laberinto del Fauno**: proponemos aquí una actividad de orientación a través de la interpretación de un mapa y orientarlo a modo de Gymkana.

Las dos opciones que presentamos son:

**OPCIÓN A**: usar el mapa de algún libro y a distintos sitios del colegio darles el nombre de los lugares que aparecen en él. A partir de ahí haremos recorridos para diferentes grupos en los que deberán ir, buscar a la persona o el objeto que haya que buscar en cada momento y escribir la pista.

**OPCIÓN B**: se basa en dibujar el mapa del colegio y recrear diferentes rutas con pistas a seguir o resolver preguntas en cada lugar.

- **De Dioses y Monstruos**: vamos a investigar sobre la mitología. Desde Thor (que mucho de nuestro alumnado puede conocer a través de las películas de superhéroes tan en boga últimamente) y su familia, pasando por las leyendas concernientes a las hadas y espíritus, dragones, serpientes marinas, semidioses... La idea es crear posters o murales y-usando la mecánica del juego Black Stories- hacer preguntas que sólo se puedan contestar con “sí”, “no” o “no es importante” hasta adivinar de quién o qué se trata.
- **Dixit y más allá**: vamos a usar el juego Dixit, pero usaremos una variante. En lugar de conceptos-tal y como sugiere el juego en su reglamento oficial- usaremos títulos de libros o cómics o de personajes para desarrollar la partida.
- **Érase una vez**: con la ayuda del juego “Érase una vez” intentaremos crear nuevas historias y cuentos que-a su vez- podrán intercarse con los propuestos a través del juego Fábula
- **El Secreto de...**: usando los Storycubes intentaremos recrear los títulos o los puntos más importantes de alguna historia conocida, jugada o creada para que lo adivinen en pequeños grupos que-posteriormente- deberán entregar por escrito en un buzón que habremos creado a tal efecto.
- **Se abre el telón**: preparar una pequeña obra de teatro con tantos actos como capítulos tienen los cuentos del Juego Fábula. Preparar guiones, decorados, attrezzo, efectos especiales...también haremos obras sobre cuentos “clásicos” cambiando finales, personajes, roles...



## Transversalidad y Conexión con las Áreas Curriculares

- **Música**: explorar la música tradicional y sus elementos constitutivos. Escuchar melodías pertenecientes a diferentes zonas y qué puntos en común tienen así como poder crear un baile o algún tipo de expresión corporal en consonancia con el área de ed. Física. Preparar canciones o bandas sonoras para obras de teatro o para lecturas. Efectos especiales. Adecuar melodías a los momentos de la narración para enfatizar y dar más vida a la lectura. Uso del silencio. Importancia, presencia y papel de la Música en el cine, series, videojuegos y narraciones.
- **Ciencias Sociales**: explorar cualquiera de los países encontrados en los cuentos y sus ciudades más importantes, así como su entorno urbano, histórico y cultural, las escalas usadas en los mapas, la localización geográfica de puntos propuestos, situación de los diferentes aspectos geográficos y de entorno físico. Usos y costumbres de la época en los que se desarrolle el cuento y su evolución hasta nuestros días. Desarrollar una línea del tiempo, analizar los acontecimientos históricos en la época de la narración. Ver la evolución de la Historia hasta nuestros días. Reflejar los descubrimientos (inventos) de aquella época y su desarrollo hasta nuestros días. Los puntos cardinales. Orografía. Medios de transporte. Los sistemas políticos.

- **Ciencias Naturales**: no sólo la clasificación de las plantas y su tipología; podemos hacer un “Herbario” secando diferentes tipos de plantas y exponerlo después. De igual modo hacer un “Bestiario” con todos sus



elementos constitutivos que después expondremos; podríamos hacerlo de criaturas fantásticas y/o míticas o sobre criaturas de nuestro entorno, CCAA, país, continente, etc....

- **Matemáticas**: la moneda y cambio de la época. Diferentes aspectos cotidianos con moneda antigua y su comparativa con el Euro. Usar las escalas métricas en los mapas para proponer operaciones matemáticas sencillas o complejas en función del grupo y sus conocimientos: leguas, yardas, millas, jornadas de viajes, arrobas, onzas, libras.... Proponer “problemas” basados en las aventuras de los cuentos, usando el lenguaje y atmósfera de los libros, para que ellos los resuelvan usando operaciones matemáticas.

- **Lengua y Literatura**: por motivos obvios la lectura será una de las más estacadas, ortografía, comprensión de textos, desarrollo y mejora de la Competencia Lingüística en cualquiera de sus componentes y elementos constitutivos directos e indirectos. Los géneros literarios, las biografías y la redacción cronológica de sucesos imaginarios y reales. La redacción y los textos argumentativos y descriptivos. El lenguaje periodístico.
- **Lengua Extranjera**: descripción de personajes usando el vocabulario apropiado a cada nivel, nombre de las dependencias de la biblioteca y de los “Fairy tales” así como partes de la casa, vocabulario de los animales, de las emociones, de los objetos cotidianos tanto de uso escolar como de uso doméstico. Aprovechar cualquiera de las Actividades propuestas para cualquier nivel o Actividades Verticales para introducir o usar vocabulario trabajado anteriormente o situaciones comunicativas en Lengua Extranjera.
- **Lenguas propias de las CCAA**: adaptación a la lengua propia de la CCAA de las actividades propuestas respetando sus usos y giros característicos para promover y desarrollar las competencias propias a través de las diferentes propuestas del proyecto. El eje fundamental y vertebral es el uso de la lengua de la CCAA en la aplicación y desarrollo de las actividades.
- **Ed. Física**: los puntos cardinales, orientación en el espacio (carreras de orientación, seguir indicaciones en un plano), juego del escondite, “Gymkana”, búsqueda del tesoro, expresión corporal, juegos de mímica, mensajes secretos mudos.
- **Ed. Artística**: vamos a hacer un taller de “tintado” de hojas para “envejecerlas” y crear un libro digno de la biblioteca y de un gran cuento. Necesitaremos papeles, reciclaremos los papeles viejos de nuestra aula, Té Negro o café, pinceles, pinzas y un tendal además de cajas de cartón con las que haremos las tapas de nuestros ejemplares.  
Deberíamos poder también dar un segundo paso para hacer un taller de encuadernación que realizarían los alumnos del 3er nivel, de tal manera que se transformaría en una actividad de todo el centro.  
También podemos realizar un taller de modelado para hacer figuras de los personajes de la historia o un taller de maquetas o dioramas para recrear los lugares y/o escenas dando transversalidad al área de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.



- **Otras Áreas:** tanto para P.T. como para A.L. podemos desarrollar estrategias de socialización, tareas de atención, ordenar sucesos por cronología, por importancia en las narraciones presentadas, describir personajes y apreciar las diferencias, empatía y ponerse en el lugar del otro a través de la dramatización de diferentes personajes. Expresar sentimientos. Identificar estereotipos en personajes descritos. Reconocimiento de características físicas y psicológicas. Normas de comportamientos. Recursos de información y aplicación de la información y recursos propios. Seriaciones básicas. Temporalidad y causalidad. Trabajo en equipo.



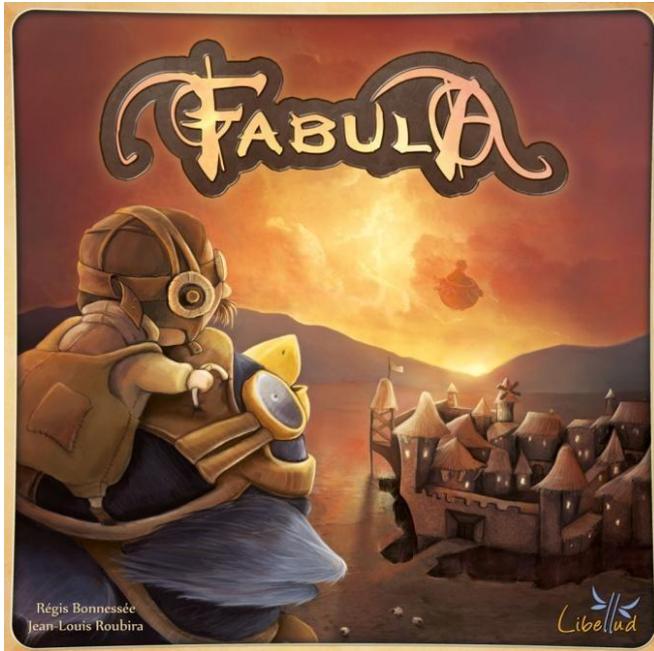
# FABULA



## El Juego

Fuente: <http://labsk.net/index.php?topic=59132.0>

## ¿De qué va?



En Fabula, los jugadores tratan de hacer un relato entre todos, una fábula al estilo de los Hermanos Grimm. Uno de los jugadores encarna al propio Wilhelm Grimm, que intentará llevar a buen puerto el relato, con la ayuda de los personajes de la historia, interpretados por el resto de los jugadores. Se trata, pues, de un juego narrativo.

## Elementos del Juego

El juego se compone de un mazo de cartas representando distintos objetos, un reloj de arena, unas

planchas de cartón ilustradas que sirven de decorado para los escenarios, unos personajes, también en cartón, con sus peanas de plástico y unos marcadores con una pluma dibujada, además del manual en varios idiomas. Todo de calidad estupenda, y bellamente ilustrado.

## ¿Cómo se juega?

Como hemos dicho, uno de los jugadores hace de narrador, proporciona el entorno en el que se desarrolla la historia, y juzga las aportaciones que los distintos personajes (jugadores) hacen al cuento. Al principio de la partida, se decide quién será Wilhelm Grimm (el narrador), y el resto de jugadores escoge un personaje al que interpretar.

Los personajes son:

- *Hada*
- *Dragón*
- *Comerciante*
- *Astuto*
- *Lobo*
- *Duende*
- *Príncipe*
- *Elfo*
- *Sabio*
- *Princesa*
- *Bruja*
- *Caballero*
- *Ladrón*



Una vez escogidos los roles, el narrador escoge un escenario (hay 20 posibles incluidos en el juego), y se colocan sobre la mesa 3 cartas por jugador presente (no se cuenta al narrador), y dos cartas adicionales. Así, en una partida de cuatro jugadores, colocaremos 14 cartas (4 personajes x 3, más dos cartas adicionales). Cada carta tiene un número de estrellas asignadas que servirán en una fase del juego y que, simbólicamente, representan la dificultad para involucrar ese objeto en la narración. **¿Listos?**

## Ya podemos empezar



## Los Escenarios:

Cada escenario contiene:

- Un párrafo de introducción
- Un párrafo para cada uno de los tres capítulos que lo componen
- Un párrafo para el final de la historia.

Los escenarios que incluye el juego son:

<i>La Ceremonia</i>	<i>Molino</i>	<i>El Tablero de Ajedrez</i>
<i>El Jardín</i>	<i>La Ciudad</i>	<i>El Sapo</i>
<i>La Fábrica</i>	<i>El Tesoro</i>	<i>El Bosque Encantado</i>
<i>Los Juguetes</i>	<i>El Laberinto</i>	<i>Los Muñecos de Nieve</i>
<i>El Espejo</i>	<i>El Galeón</i>	<i>Los Pájaros</i>
<i>El Mago</i>	<i>El Pulpo</i>	<i>La Biblioteca</i>
<i>El</i>	<i>El Banquete</i>	<i>El Herald</i>



El narrador comienza leyendo la introducción del cuento, para ambientar a los personajes. Acto seguido, lee el párrafo del primer capítulo. Este párrafo plantea un problema dentro del cuento que los personajes tendrán que resolver.

Puede que un temible dragón haya atrapado a una princesa, o quizá unos niños se han perdido en el bosque, quién sabe...



## ¿Y ahora qué...?

**Cada personaje ha de aportar su solución al problema que se plantea.** Comienza el primero que levante la mano. No es tan sencillo como parece.

**Para plantear una solución, un personaje debe coger una de las cartas de objeto disponibles en la mesa, y utilizar ese objeto en su solución.**

**Por ejemplo,** tal vez se nos plantea el problema de que hay que colarse en un castillo.

- El personaje del caballero quizá pueda utilizar una escalera para superar la muralla.
- El comerciante ladino quizá pueda sobornar al guardia de la puerta con una moneda.

Entonces tenemos que relacionar ese objeto con el personaje y dar una “solución” para esa situación. **Cada vez que un personaje plantea una solución y coge la carta correspondiente, el narrador evalúa si la solución le resulta o no satisfactoria.**

Si es así, entrega una ficha de pluma al jugador. Si no, el jugador no obtiene ficha, pero sigue conservando la carta.

**Cuando todos los jugadores hayan propuesto su solución, el cuento continúa.**

El narrador leerá el párrafo introductorio del segundo capítulo, y de nuevo los personajes han de plantear soluciones al nuevo problema. Cada vez quedan menos objetos en la mesa, lo cual hace más complicado inventar rápidamente una buena solución.

En este segundo capítulo, si el narrador considera que la solución es adecuada, premia al jugador con dos fichas de pluma.

Con el tercer capítulo, se repite lo anterior, pero se entregan tres plumas.



Y así nos acercamos al final del cuento. En este momento, se hace un recuento, y los dos personajes que más fichas de pluma acumulen, pasarán a finalizar el cuento. En caso de empate, se cuentan las estrellas presentes en las cartas. El que más estrellas tenga, gana. Se supone que los objetos con más estrellas han sido más difíciles de “colocar” en un cuento y, por tanto, ayudarán a ver quién ha sido más ingenioso en colocarlos.



### “Emoción, intriga, dolor de barriga...”

El narrador lee el párrafo introductorio del epílogo, y los dos finalistas han de crear una conclusión para el cuento. Lo harán en orden (empieza de nuevo el que primero levante la mano). **Para finalizar la historia, tiene 30 segundos** (el reloj de arena se usa en este momento), y ha de usar los dos objetos que quedan en la mesa. A continuación, el segundo jugador dispone igualmente de 30 segundos para crear un final utilizando esos dos objetos. El segundo jugador tiene algo más de tiempo para preparar su historia, pero a cambio tiene prohibido utilizar la misma idea que haya propuesto el primer jugador. El narrador escoge cuál de los dos finales resulta más convincente para la historia.



## Apuntes Varios

Uno de los puntos más delicados del juego es el papel del narrador. Y por ello es primordial ser lo más justo y objetivo posible...la subjetividad debería quedar al margen...

El narrador es el que considera si una historia es buena o no, y también decide el final de la partida...menudo “papelón, ¿verdad? La responsabilidad es mayúscula y no debería interpretarse este “rol” a la ligera. Es importante que los jugadores pasen, en algún momento, por adoptar este papel y ponerse en la piel de quien tiene tanto peso en el juego. Hay que entender que **este no es un juego para competir, sino para pasarlo bien**. El narrador no debe limitarse a leer y juzgar. Debe meter a los jugadores en situación, intentar que participen y ayudarles de vez en cuando si se atascan. Si los jugadores “entran” en el juego, sueltan su imaginación y ponen sobre la mesa las posibilidades interpretativas, la partida puede resultar muy divertida.

Obviamente no es un juego para todo el mundo. Hace falta que a los jugadores les guste interpretar y sean capaces de utilizar su imaginación. La clave es, sin duda alguna, meterse en el personaje y dejarse llevar por la historia, no dejar que el Ego se involucre en el desarrollo de la trama, aceptar que si otro jugador da una buena respuesta y la historia está cogiendo un buen ritmo, clima y dirección hay que animarle y alegrarse por tener una buena historia en la que, por supuesto, todos de alguna manera u otra han participado...quizá la idea que no resultó premiada ayude a otro jugador...¿verdad?

*Y...colorín, colorado, este cuento así ha empezado...*

*Continuará... ¿Verdad?*

## OTRAS APLICACIONES DIDÁCTICAS:



Es importante tener en cuenta que son actividades genéricas que, excepto en las detalladas para un curso o finalidad clara, pueden ser adaptadas al nivel del alumnado.

### ACTIVIDADES:

1. Tal y como se sugiere en el libreto de reglas, podemos prescindir del Narrador y crear una historia entre todos.
2. Dibujar un mural/Cómic con la historia narrada destacando a los personajes y lugares.
3. Narrar la historia una vez jugada.
4. Realizar un pequeño cuestionario de preguntas sobre la historia jugada; Actividades de Comprensión “Lectora” asociadas a la expresión oral.
5. Desordenar los acontecimientos de la historia y pedir a los alumnos que los ordenen cronológicamente tal y como han aparecido.
6. Interpretar a los personajes en una historia en una obra de teatro o dramatización de algún cuento.

IMPORTANTE: hay que darles personalidad a cada uno de ellos. VER ANEXO

### 7. **TALLER DE ESCRITURA:**

- Describir la ropa, las características físicas de los personajes y otorgarles características personales: actitud, tono de voz, personalidad, etc....
- Escribir la historia jugada/narrada como Narrador.

- Escribir un final alternativo o una continuación.
- 3er NIVEL DE PRIMARIA: cambiar el punto de vista del Narrador escribiendo la historia a través de los ojos de uno de los personajes teniendo en cuenta su personalidad y relevancia en la historia. OPCIONAL: escribir la historia de uno de los personajes



8. **“TODOS GANAMOS”**: Aprendizaje cooperativo, remarcar que el objetivo es CREAR ALGO ENTRE TODOS, todos somos necesarios, nadie sobra. Tiene siempre un valor inclusivo a destacar y recordar en cada partida. Importante darse cuenta de la voluntad de los jugadores por obtener un resultado por y para todos. No sólo es importante la victoria individual.
9. **P.T v A.L**: El uso del juego como expresión de sentimientos o situaciones cotidianas como motivación del trabajo de la empatía. Ver la capacidad de ponerse en el lugar del otro, la anticipación, la previsión de acontecimientos, valorar las reacciones ante los acontecimientos de los gestos, gestionar la frustración.
10. **LENGUA EXTRANJERA/LENGUAS OFICIALES DE LAS CCAA**: adaptar el vocabulario, expresiones y narraciones al contexto de trabajo de las áreas mencionadas para poder integrarlas adecuadamente en sus diferentes niveles: escritura, habla, escucha...

# FABULA

## *Un acercamiento a los juegos de Rol*

Se ha escrito mucho sobre el valor didáctico y pedagógico de los juegos de rol, pero en pocas ocasiones se acerca a los más pequeños de nuestros centros educativos.

En el año 2012 y 2013 inicié un pequeño acercamiento a alumnos de 4º de Primaria y luego fui “bajando” hasta que llegué a 2º.

El “experimento” resultó muuuuy interesante y enriquecedor.

La propuesta es sencilla y vale para cualquier curso o nivel de Ed. Primaria. Usar el juego y la primera cara de la hoja de personaje que os sugiero para dar un primer paso al trabajo de empatía, de coherencia entre acción-personaje y a ser “juzgados” por la Hermandad de Escritores.

**Lo primero que haremos será hacer personajes siguiendo la hoja que os propongo.** Repartiremos los de la caja o haremos una lista en la pizarra. Podemos hacer que sean parejas o grupos llevando un mismo personaje; así también podremos potenciar el debate, los turnos, la negociación para dar una sola respuesta en cada ocasión. Inicialmente el docente repartirá los personajes entre el alumnado de su aula. Se reparten 3 cartas de la baraja de objetos a cada jugador al azar.

En cada partida habrá una **Hermandad de Escritores** formado por 3 miembros de nuestra clase.

Esta Hermandad de escritores será quién diga si la propuesta del jugador/a es correcta o no. Si se adhiere a cómo es su personaje o no.

Esta Hermandad cambiará en cada partida. Hay que hacer hincapié en que no es amiguismo, por eso el número es impar. Y hay que **SIEMPRE remarcar la pregunta:**

**“¿tiene sentido lo que ha dicho con cómo es el personaje?”**

**Si es coherente con su personaje recibirá una “pluma”. Si no no recibirá ninguna.** Así de sencillo. También puede cambiar una de sus cartas por otra del mazo pero pierde su turno y la opción de recibir una pluma.

Es un primer acercamiento a recibir y gestionar acciones y consecuencias, a ser coherente con lo que decimos y hacemos y-a través del juego- poder encarnar y entender qué y cómo se comportan los demás.



Os desafío a que lo probéis y que-además- otorguéis roles alejados de cómo son: al miembro de vuestra clase; al que es “charlatán” dadle la “viejecita”, al/la “deportista” dadle un dragón gordito, al “tímido/a” dadle un aventurero/a osado/a...desafiadle.

Sí, en 1º y 2º de Primaria tendréis que guiar un poco...claro, pero os aseguro que a partir de 3º y 4º las cosas irán cambiando. Y en 5º y 6º os sorprenderán mucho más.

La segunda cara de la hoja de personaje es opcional, usadla si creéis que os será útil, no es obligatoria.



## ANEXO

### *Sobre los Personajes*

Los personajes vienen sin detallar, en cuanto a personalidad, y no tienen una interpretación “standard”.

Quedan bajo la responsabilidad del jugador que los encarne el otorgarles esa profundidad y los matices necesarios. Excepto el Comerciante Astuto los demás no tienen un “aspecto” claro. Para dar más profundidad y complejidad a los mismos os propongo utilizar una pequeña “hoja de personaje” en la que podréis escribir y describir a quien interpretéis.

De esta manera cada vez tendréis la posibilidad de darle matices nuevos, si os gusta uno en concreto podréis guardarlo para una próxima partida y así darle más y más “juego” a Fábula.



## Hoja de Personaje

Jugador:		Personaje:	
		Nombre del Personaje:	
¿Cómo se comporta? -describe brevemente su personalidad-	¿Qué sabe hacer?		Dibuja aquí a tu Personaje o pon su foto
	1-		
	2-		
	3-		
	4-		
¿Cuáles son sus posesiones más preciadas?			
1- 2- 3-			
Mis amigos son:	Mis Adversarios son:	¿Qué NO sabe hacer?	
1-	1-	1-	
2-	2-	2-	
3-	3-	3-	
Me gusta:	No me gusta:	Plumas:	
		Estrellas:	
Régis Bonnessée Jean-Louis Roubira		Libellud	

Escribe una pequeña frase sobre cada una de las partes del cuento que juegues a modo de presentación, resumen u opinión-

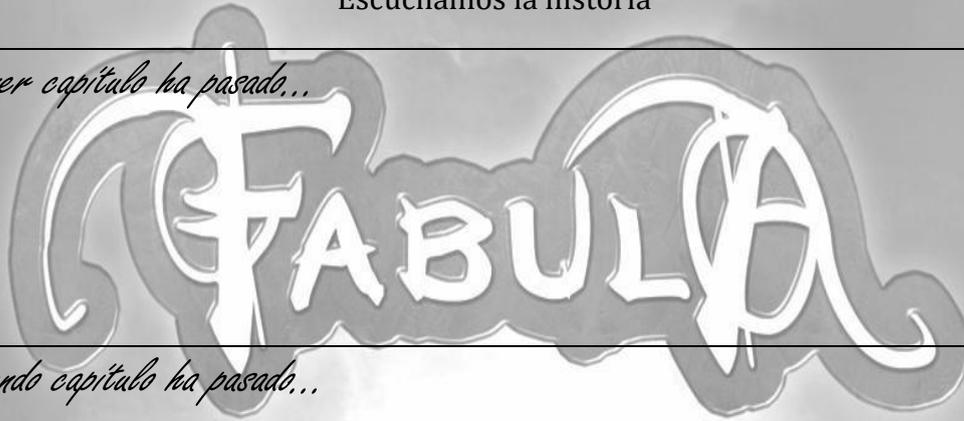
## Diario de Wilhelm Grimm

El cuento se titula:
Prólogo:
Primer capítulo
Segundo capítulo:
Tercer Capítulo
Epílogo:

# Diario del Escritor

Escuchamos la historia

*En el Primer capítulo ha pasado...*



*En el Segundo capítulo ha pasado...*

*En el Tercer capítulo ha pasado...*

*En el Epilogo ha pasado...*

*Lo que más me ha gustado ha sido*

Régis Bonnessée  
Jean-Louis Roubira

*Lo que menos me ha gustado ha sido*

Libellud

# FABULA

## *Somos Escritores*



*Elige 3 personajes y explica qué hacen cada uno en cada capítulo de la historia que elijas. No olvides decir qué objetos usan y para qué.*

# Nuestros Personajes



*Diario del Escritor* Escribimos la historia

*Primer capítulo*

# FABULA



*Segundo capítulo*



Régis Bonnessée  
Jean-Louis Roubira

Libellud

*Tercer capítulo*

# FABULA

*Epílogo*



Régis Bonnessée  
Jean-Louis Roubira

Libellud