

## CARTAS PARA CREAR JUGANDO DE “SIETE CUENTOS PARA CRECER”

### Instrucciones y propuestas de trabajo con la baraja

Esta baraja se compone de un total de 49 cartas ilustradas que narran visualmente cada uno de los siete cuentos que encontrarás en el libro. Las cartas se pueden utilizar de manera complementaria a los cuentos y a las dinámicas creativas que aparecen en el libro, o de manera totalmente independiente, según sea tu necesidad. La baraja se estructura en siete grupos de colores, de siete cartas cada uno.

- Grupo 1. Cartas 1 a 7 color rojo. Cuento “El rey y la rana”
- Grupo 2. Cartas 1 a 7 color naranja. Cuento “El gigante y la muela”
- Grupo 3. Cartas 1 a 7 color amarillo. Cuento “El tiempo en que llovieron risas”
- Grupo 4. Cartas 1 a 7 color verde. Cuento “El eco y el duende”
- Grupo 5. Cartas 1 a 7 color azul turquesa. Cuento “El troll que comía enfados”
- Grupo 6. Cartas 1 a 7 color azul índigo. Cuento “Rasil del Lodor”
- Grupo 7. Cartas 1 a 7 color violeta. Cuento “Talita Ahuehuate”

### LA BARAJA COMO RECURSO CREATIVO. Objetivos:

- Estimular la capacidad de imaginar
- Desarrollar la creatividad
- Desarrollar la capacidad de trabajo cooperativo
- Fortalecer el vínculo con personas y grupos
- Dinamizar y captar la atención
- Motivar a participar y a crear

**Propuesta 1:** Las cartas como **complemento visual de los cuentos**, narran por medio de imágenes las siete historias que encontrarás en el libro. Te proponemos en primer lugar leer cada cuento desplegando las siete cartas que le corresponden en su orden. Hay varias opciones:

1. Leer el cuento a la vez que contemplas las ilustraciones.
2. Observar las ilustraciones y crear una historia a partir de ellas, antes de leer el cuento.
3. Leer el cuento escrito, y después recordarlo viendo las ilustraciones. ¿Cómo lo hubieras contado tú? ¿Qué pasajes del cuento o imágenes elegirías? ¿Hubieras representado a los personajes de otra manera? ¿Te atreves a dibujar siete ilustraciones alternativas, eligiendo escenas, colores y formas diferentes?

4. Colocar las cartas de cada familia en orden inverso, de la 7 a la 1, y crear una historia al revés.
5. Agrupar las cartas por números: todas las cartas del número 1, todas las del número 2, todas las del 3, etc... Te propongo contemplar las imágenes y dejarte inspirar por ellas y los textos para elaborar nuevas historias: «Cuento del 1», «Cuento del 2», «Cuento del 3», así hasta crear tus propios siete cuentos.

### Propuesta 2: “Impro” narrativa (de dos o más narradores) :

Con el mazo de cartas bocabajo, una persona toma una carta, la observa breves segundos, e inspirándose tanto en la ilustración como en el texto, comienza a contar un cuento: “Esta es la historia de...”, o bien: “Había una vez...”.La siguiente persona toma otra carta y continúa la historia en el punto en el que la ha dejado la anterior. Se trata de improvisar lo más rápido posible, y construir entre todos un relato coherente. Es decir que lo que vaya diciendo cada uno guarde relación con el conjunto. El grupo puede decidir si cuenta el relato, inspirándose solo en el texto o solo en la ilustración, o en ambas a la vez.

**Propuesta 3:** Contar una “**anti-historia**”: Una variante de la dinámica anterior es contar lo contrario que nos sugiera la frase o la ilustración que tomemos de la baraja. Por ejemplo, si nos sale una ilustración de un paisaje helado, podemos decir: “Había una vez un lugar en el que siempre hacía mucho calor”.

**Propuesta 4:** “Impro” narrativa utilizando **varios tonos y estilos narrativos**: La persona que facilita la actividad va dando la consigna de cómo se va a contar la historia cada vez. Puede ir cambiándola repentinamente para conseguir una mayor capacidad de improvisación en los y las participantes:

- Contar la historia en tono misterioso.
- Tono meloso, romántico.
- Tono de presentador de noticias o locutor deportivo.
- Tono humorístico.
- Tono tímido, vergonzoso.
- Contarla cantando o en rima.
- Con mucho entusiasmo.
- Como si tuvieras mucha prisa.
- En tono de asombro.
- En primera persona: “Érase una vez que yo iba por..., me encontré con..., me ocurrió que...” El segundo narrador continúa: “Y entonces yo hice, dije, sentí, pensé, me encontré, me pasó que...”.

**Propuesta 5: Impro de emociones y colores:** Se trata de contar un cuento entre todos los participantes, cambiando el registro emocional, según el color de la carta que se tome cada vez de la baraja, intentando que se note el tono narrativo con la voz y los gestos del cuerpo al mismo tiempo:

- Color rojo: Tono miedoso.
- Color naranja: Riendo a carcajadas.
- Color amarillo: Llanto y queja.
- Color verde: Tono de enamorado.
- Color azul turquesa: Tono enfadado.
- Color azul índigo: Con mucha seriedad y convencimiento.
- Color violeta: Con admiración y asombro

## LA BARAJA COMO RECURSO EN PSICOTERAPIA (ADULT@S Y NIÑ@S)

Se trata de utilizar las imágenes y textos que aparecen a pie de carta, como recurso proyectivo y/o expresivo. Facilitamos varias propuestas de trabajo en terapia individual. Se invita a la persona a expresar algo relacionado consigo misma a través de una carta o varias, extendiendo la baraja en su totalidad a la vista de ella, y dándole unos minutos para que “se deje sentir” las imágenes y las palabras que aparecen, y eligiendo las que le llamen la atención. En función de lo que queramos trabajar con ella le proponemos:

- Cuéntame tu vida a través de 7 cartas como mínimo.
- Cuenta una escena de tu vida como mínimo con 3 cartas.
- Cuenta un sueño o una pesadilla.
- Cuenta un conflicto. Elige una carta para la escena reparadora: ¿Qué necesitas o hubieras necesitado?
- Crea un cuento o cuéntame una fantasía en general.
- Expresa como te sientes aquí y ahora a través de 3 cartas.
- Elige de las 49 cartas cuál te gusta más y por qué. ¿Qué te dice de ti? ¿Qué tiene que ver contigo? Elige la que te gusta menos. ¿Por qué?
- Cuenta cuál es tu mayor miedo, con las cartas en general.
- Cuenta cuál es tu mayor placer, que cosas te divierten.
- Cuenta lo que te emociona y de qué manera.
- Cuenta qué necesitas para sentirte amado, con paz y sereno.
- Cuenta qué cosas o personas te enfadan.
- Cuenta qué cosas te gustan o disgustan de ti.
- Cuenta una historia de tu vida relacionada con las crisis, pérdidas, cambios y duelos.
- Cuenta cuáles son tus sueños o deseos.

## En terapia infantil:

- Cuéntame una historia en la que los protagonistas sean los miembros de tu familia.
- Cuéntame una historia en la que seas el protagonista y tengas un súper-poder.
- Cuéntame un cuento en el que el protagonista esconde un gran tesoro.
- Cuéntame un cuento en el que se resuelve un misterio o se desvela un gran secreto.

## En procesos terapéuticos de grupo:

Invitamos a consultar las dinámicas creativas del libro “Siete cuentos para crecer, 49 dinámicas para el desarrollo infantil”, de Carmen Maestre, publicado por la editorial Octaedro, en donde vienen claramente definidas 49 propuestas, con sus objetivos, estructura y metodología, para ser aplicadas tanto con menores como con personas adultas, si sabemos adaptarlas de manera creativa.



**CARTAS PARA CREAR JUGANDO**  
del libro “Siete cuentos para crecer.  
49 dinámicas para el desarrollo infantil”

[www.educarenemocion.com](http://www.educarenemocion.com)  
[info@educarenemocion.com](mailto:info@educarenemocion.com)