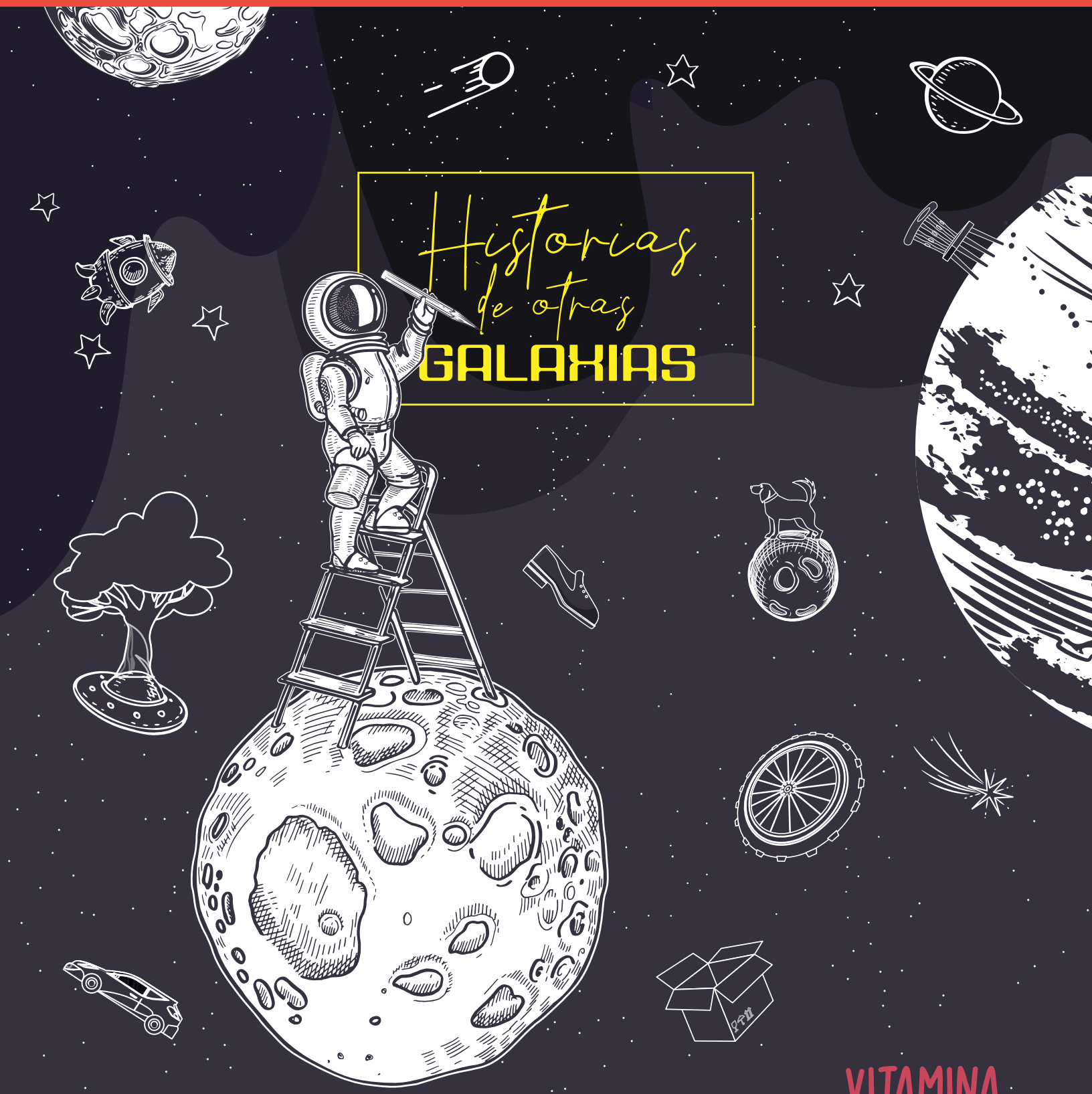
Historias de otras GALAXIAS



FESTIVAL DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL 2020

Para niñas y niños a partir de 6 años

VITAMINA Sé
Lo que Sé me fortalece

Historias de otras GALAXIAS

Este es un juego para crear historias divertidas y raras; historias salidas de otras galaxias.

¡Atrévete a imaginar lo imposible!

Contenido

- 12 cartas con palabras del espacio
- 12 cartas con dibujos terrestres
- 30 cartas con palabras comodín
- Cartas para que tú agregues nuevos dibujos y palabras al juego

Instrucciones

Objetivo
Inventar historias locas a partir de cartas con dibujos y palabras. Hay dos formas de jugarlo.

Preparación
Coloca las cartas en el tablero, cada tipo de carta tiene su lugar. (Cartas del espacio, cartas terrestres y cartas comodines. También se puede jugar sin tablero).

Cada jugador deberá tener una hoja blanca y pluma o lápiz para escribir.

Forma de juego 1 • Historias Cortas
Comenzará el juego quien gane un “piedra, papel o tijeras”, el jugador volteará a la vista de todos dos cartas: una carta terrestre que contiene un dibujo y una carta del espacio que contiene una palabra. Con esa combinación de imagen y palabra cada participante deberá inventar una frase que será el título de una historia corta. Por ejemplo:

“La lombriz que nadaba en la vía láctea”.

¡A escribir! se darán 3 minutos para que las jugadoras y jugadores escriban una historia. En caso de que alguien no sepa por dónde empezar o se atore en su historia, podrá tomar una carta comodín, sólo se permite usar dos comodines por turno.

Terminado el tiempo se leerán todas la historias, y se votará para elegir un ganador o ganadora, ganará quien haya escrito la historia que menos se acerque a la realidad, la que produzca más risa, la más rara. Si la historia causó mucha risa, ganará en automático sin necesidad de hacer la votación.

Forma de juego 2 • Cadáver exquisito
En esta opción de juego no hay un ganador o ganadora, ya que la intención es construir en equipo una historia, extraña, disparatada y divertida.

Preparación
Coloca las cartas en el tablero, cada tipo de carta tiene su lugar. (También se puede jugar sin tablero).

El juego lo empezará el jugador o jugadora que gane un volado o un "piedra, papel o tijeras", se convertirá en escribiente y será quien escriba en papel la historia que crearán en equipo. La o el escribiente tomará dos cartas: una carta terrestre que contiene un dibujo y una carta del espacio que contiene una palabra. Con esa combinación de imagen y palabra deberá inventar una frase que será el título de una historia corta. Por ejemplo:

"Un guante hecho de planetas".

El turno pasa a quien esté a la derecha, conforme van pasando los turnos cada jugador o jugadora tomará dos cartas: una del espacio y una terrestre y con ellas deberá inventar, en 3 minutos, una frase que se sumará a la historia. Toma en cuenta que estas nuevas frases pueden ser lo más alocadas, así que aunque la idea es crear una historia, es probable que algunas de las frases no tengan mucho sentido con las anteriores.

Quien sea escribiente, deberá poner atención y ser veloz para escribir todas las frases nuevas que van sumándose a la historia.

En caso de que algún jugador o jugadora se atore en su historia, podrá recurrir a las cartas comodín, sólo se permite usar dos por turno.

La historia termina cuando cada jugador haya tenido dos turnos.

Cómo armar tu juego de cartas

Historias de otras GALAXIAS

Materiales

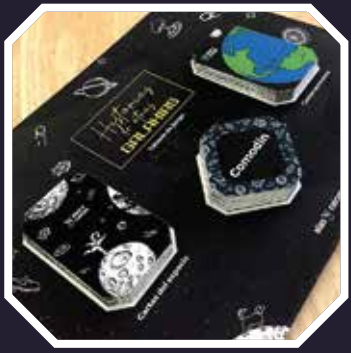
Tijeras
Pegamento
Cartulina (opcional)
Cartón de caja (opcional)
Si no tienes cartón o cartulina, también puedes armar este juego usando solamente las hojas impresas

1
Imprime las páginas que contienen las cartas y si puedes pégalas en una cartulina. La hoja con el tablero pégala en cartón; puede ser cartón de caja o algún otro cartón grueso

2
Espera a que se seque el pegamento y después recorta todas las piezas de las cartas por las líneas punteadas

3
Dobla las cartas en la línea de doblez y pégalas para que cada carta tenga frente y reverso

4
Recorta las diagonales



5
Acomoda las cartas sobre el tablero

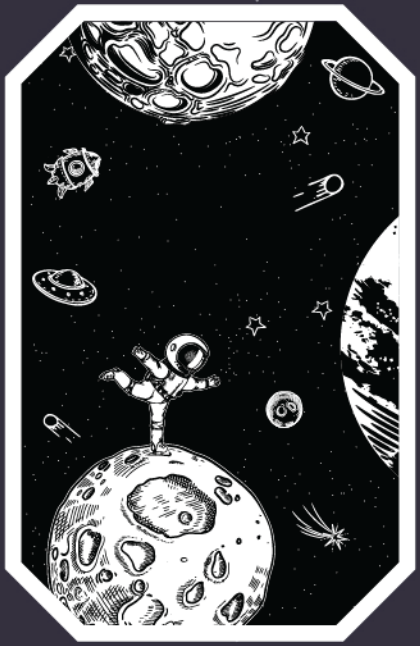
¡Listo!

6
También se puede jugar sin tablero

7
Escribe y dibuja en las cartas en blanco para hacer crecer el juego con tus propias ideas

Historias de otras GALAXIAS

Tablero de juego



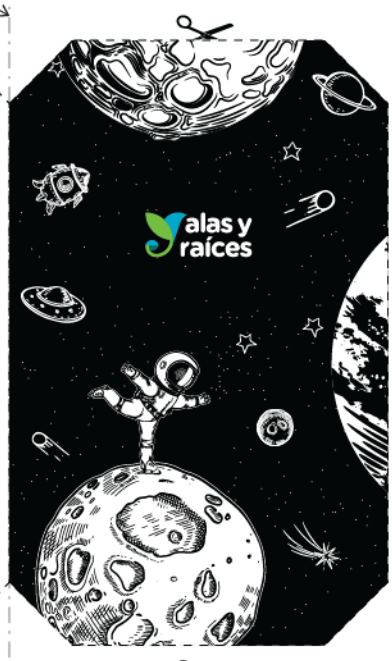
Cartas del espacio

Cartas terrestres

alas y raíces

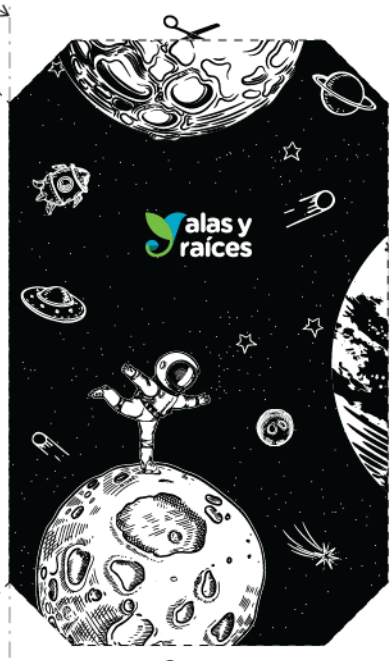
Línea de doblez

Luna

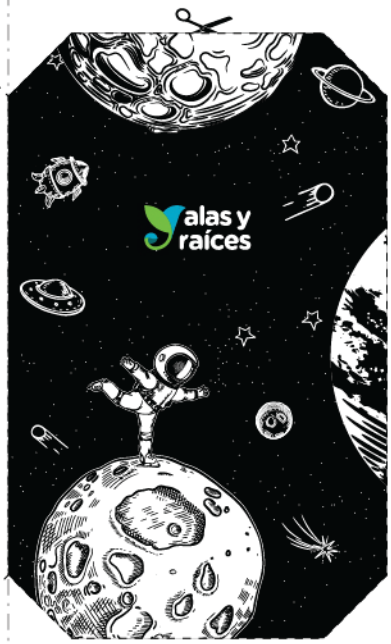


Línea de doblez

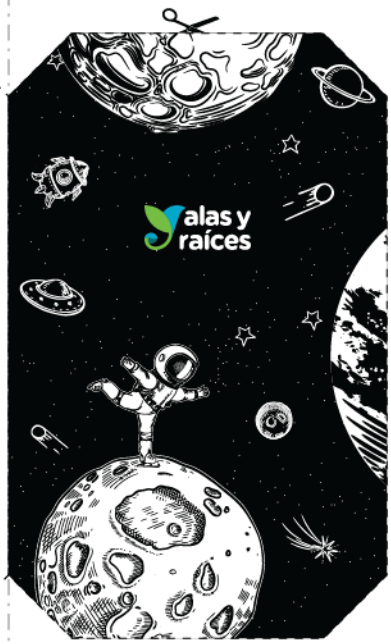
Asteroide



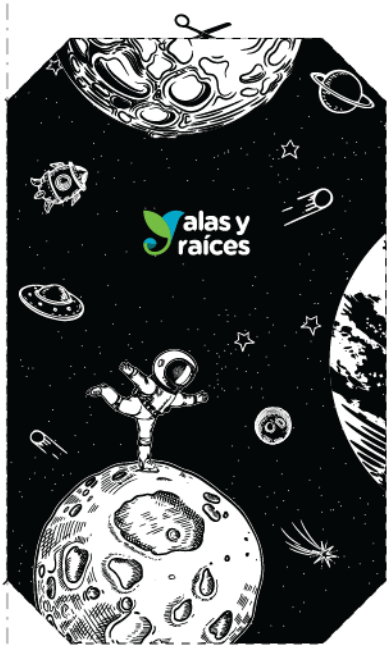
Vía láctea



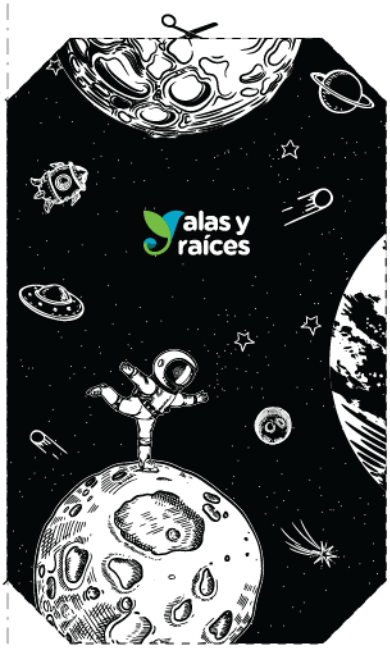
Cosmos



Cohete



Órbita



Línea de doblez

Satélite

Línea de doblez

Misión

Aeroespacial

Astronauta

Planetas

Estrella

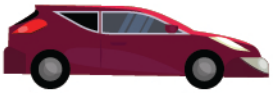
Línea de doblez

Línea de doblez

bolillo

guantes

Línea de doblez



Línea de doblez

montaña

lombriz

mar

Línea de doblez

Comodín

Saltar

Comodín

Abrazar

Comodín

Caer

Comodín

Salvar

Comodín

Vigilar

Línea de doblez

Comodín

Comer

Comodín

Contagiar

Comodín

Pegar

Comodín

Dormir

Comodín

Jugar

Línea de doblez

Comodín

Explorar

Comodín

Dormir

Comodín

Volar

Comodín

Escalar

Comodín

Bailar

Línea de doblez

Comodín

Flotar

Comodín

Escribir

Comodín

Resbalar

Comodín

Viajar

Comodín

Despistar

Línea de doblez

Comodín

Olfatear

Comodín

Ensuciar

Comodín

Soñar

Comodín

Llorar

Comodín

Nacer

Línea de doblez

Comodín

Enloquecer

Comodín

Sentir

Comodín

Abrir

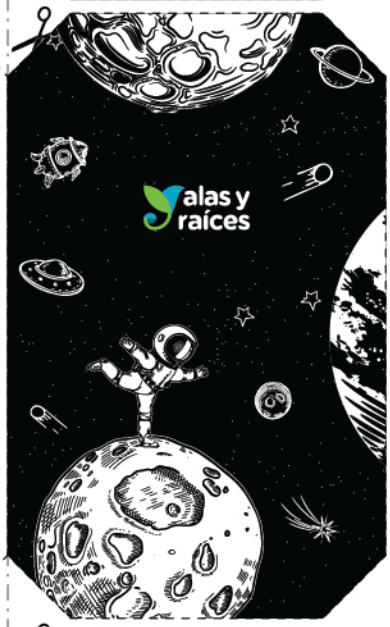
Comodín

Reciclar

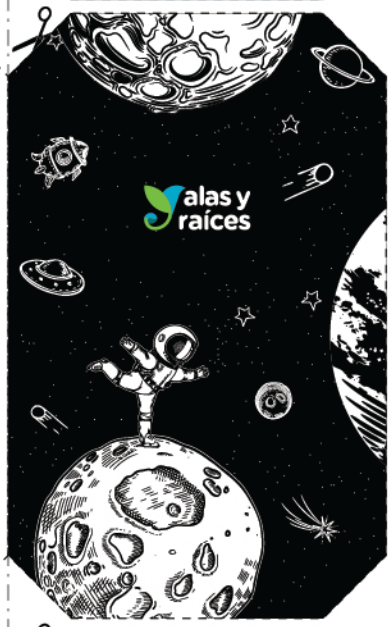
Comodín

Memorizar

Línea de doblez



Línea de doblez



DIRECCIÓN GENERAL
VINCULACIÓN CULTURAL

alas y raíces