



Contadores de historias

“Una historia muuuy loca” Material para el profesor

REGLAS DEL JUEGO

1. Abrimos el juego "[Una historia muy loca](#)" en el ordenador del equipo de trabajo. [Quizlet](#) nos muestra una serie de **tarjetas**, combinadas de forma aleatoria, referidas a los personajes, el tiempo, el lugar... de la narración. Observemos que la aplicación ofrece la posibilidad de **barajar las tarjetas** cuantas veces queramos.
2. Sentados en corro, por **turnos**, cada miembro del equipo tira con su [dado virtual](#) y elige la tarjeta que coincide, por orden de aparición, con el número señalado por el dado. Comprobaremos que en su cara externa hace alusión a un elemento del relato (personaje, tiempo, lugar, objeto y acción). A continuación, da la vuelta a la tarjeta e **inicia la historia** introduciendo el **elemento** que muestre: una astronauta, un bailarín, un sombrero de copa, una noticia inesperada, una ruptura amorosa, un aeropuerto...
3. Pasamos el turno al siguiente compañero o compañera, quien repite la operación: tira el dado, elige la tarjeta coincidente en orden con el número, la gira y continúa el relato incorporando, de la mejor manera posible, el **nuevo elemento**. La forma de hilar un elemento con otro está en nuestras manos, ni qué decir tiene que podemos añadir ingredientes de nuestra propia cosecha para conseguir una cierta lógica narrativa. De todos modos, no debemos preocuparnos porque nuestra historia resulte un poquito disparatada. ¡Seguro que es muy divertida!
4. Jugaremos tantas **rondas** como consideremos oportuno, hasta poner el punto y final a nuestro relato. Eso sí, con la precaución de barajar las tarjetas cada vez que terminemos una ronda.

Se tratará de **relatos orales** y totalmente **improvisados**, con la posibilidad de grabarlos en nuestros teléfonos móviles o con algún programa que tengamos en nuestros ordenadores ([Audacity](#), por ejemplo), para de este modo poder compartirlos con el resto del grupo clase.

Opcionalmente, cuando todos los grupos hayan terminado sus relatos, podemos celebrar un **concurso** en la clase para premiar "**el relato más disparatado**", el que resulte ganador después de realizar la correspondiente **votación**. Para ello,

escucharemos las grabaciones de los diferentes grupos. Y si hemos optado por no realizar grabación alguna, cada grupo, a través de sus respectivos portavoces, contará de viva voz su historia al resto de compañeros.

**¿Estamos preparados y preparadas?
¡La imaginación al poder!**



Documento “Una historia muuuy loca” del [Proyecto CREA](#) se encuentra bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional License](#).