

## Lectura 2. El cuento maravilloso: estructura y elementos recurrentes

### *La mesita, el asno y la estaca encantados*

Bloque	Funciones	En el cuento de <i>La mesita, el asno y la estaca encantados</i>
I. PARTE PREPARATORIA	0.- Situación inicial	<i>Un sastre tenía tres hijos.</i>
	1.- Alejamiento	<i>El padre manda a los hijos a sacar a comer a la cabra.</i>
	2.- Prohibición	<i>(No puedes dejar que pase hambre el animal)</i>
	3.- Transgresión	<i>Al sacarla no quiere comer y dice que está harta.</i>
	4.- Interrogatorio	<i>El padre va a preguntar a la cabra cuando el hijo lo cuenta.</i>
	5.- Información	<i>La interroga.</i>
	6.- Engaño	<i>La cabra miente al padre con que no le han dado de comer para que eche a los hijos.</i>
II.- NUDO DE LA INTRIGA: CARENCIA/ FECHORÍA	7.- Complicidad	<i>El padre al sacar a la cabra se da cuenta de que siempre miente.</i>
	8.- Fechoría o carencia	<i>La mentira de la cabra.</i>
	9.- Mediación	<i>El padre echa a los hijos de casa.</i>
	10.- Encargo de reparar el mal/ aceptación	<i>El padre se da cuenta de que los ha echado injustamente.</i>
	11. Partida	<i>Cada hijo se va a aprender un oficio lejos.</i>
III.- APARICIÓN DEL DONANTE-AYUDANTE Y DEL OBJETO MÁGICO	12.- Prueba del donante	
	13.- Reacción del héroe.	
	14.- Recepción del objeto mágico (en caso de éxito; si no, se repite la secuencia)	<i>Cada uno recibe un objeto mágico (la mesita, el asno y la estaca)</i>

IV.- COMBATE CON EL AGRESOR	15.- Desplazamiento, viaje del héroe	<i>Vuelven a casa a que su padre los perdone con sus objetos mágicos.</i>
	16.- Lucha entre héroe y agresor	<i>Entran de uno en uno en una taberna, donde el sueño les roba su objeto mágico.</i>
	17.- Marca del héroe	
	18.- Victoria	<i>El dueño gana el objeto mágico.</i>
	19.- Reparación de la fechoría o la carencia	<i>El último de los hermanos engaña al dueño y se lleva los objetos mágicos de los otros dos.</i>
	20.- Regreso	<i>Vuelve a casa con los objetos mágicos.</i>
	21.- Persecución	
	22.- Socorro (El héroe es auxiliado en la persecución)	
V.- NUEVA FECHORÍA Y REPARACIÓN	*Aquí puede repetirse la secuencia con otra fechoría	
VI.- ENFRENTA- MIENTO FINAL CON EL AGRESOR	23. Llegada de incógnito	<i>Los dos primeros, vuelven a casa con objetos que no son mágicos sin saberlo.</i>
	24. Pretensiones engañosas del falso héroe	<i>Alardean de sus objetos mágicos y dejan en ridículo al padre al no serlo.</i>
	25.-Tarea difícil	
	26. -Tarea cumplida	
	27.-Reconocimiento	<i>Vuelve el mayor y explica que los objetos si eran mágicos solo que se los habían robado.</i>
	28. Descubrimiento del falso héroe	
	29. Transfiguración	
	30. Castigo	
	31.- Matrimonio o final feliz	<i>El padre dejó de trabajar y fue feliz con sus hijos.</i>