



# EL JUEGO DE LOS CUENTOS



Double Arch  
music and media



# EL JUEGO DE LOS CUENTOS

## Objetivos del juego

**El juego de los cuentos** es un entretenido recurso para estudiantes de español de niveles A1-A2 del MCER. El juego facilita:

- la comprensión y memorización de contenidos interesantes;
- el aprendizaje de léxico y estructuras gramaticales básicas.

## Contenido

**El juego de los cuentos** se compone de:

- 132 cartas:
  - 125 cartas con preguntas de opción múltiple
  - 7 cartas especiales
- peones
- monedas
- tablero
- dado
- manual

**Las cartas** son de dos tipos:

**- cartas del juego**  
(125)

Las cartas son 25 por cada cuento, con una pregunta cuya respuesta correcta (de las tres opciones presentadas) está marcada.



**- cartas especiales**  
(7)

Las cartas especiales premian o penalizan al jugador durante su recorrido por el tablero.

**El tablero** tiene 5 recorridos, uno por cada cuento; todos ellos constan de 20 casillas cada uno y terminan en el centro del tablero. Todos los recorridos incluyen casillas para las cartas especiales. Cuando termina cada recorrido en el que está, cada jugador va al siguiente cuento.



## Cómo se juega

Se trata de un juego para un máximo de 5 jugadores o 5 equipos con una persona que lo dirija.

Cada jugador o equipo elige un peón y empieza por el cuento que prefiera. Cada uno coloca su peón en la casilla de salida y tira el dado; quien saque el número más alto, será el primero en lanzarlo de nuevo para empezar la partida.

Cuando el primer jugador (o equipo) tira el dado, quien dirige el juego recoge una carta del mazo del cuento en el que se encuentra y se la lee; espera su respuesta y, si es correcta, el jugador puede mover su peón hasta la casilla que le corresponda, dependiendo del número que le había salido en el dado. Si no contesta correctamente, no puede mover su peón.

Si el jugador o equipo cae en una “casilla especial”, tiene que tomar una carta especial y hacer lo que la carta le diga.

Cada vez que complete un cuento, el jugador o equipo recibe la moneda correspondiente y pasa al cuento siguiente.

Ganará la partida el jugador o equipo que primero reciba las monedas de los 5 cuentos, o quien haya conseguido más monedas en un plazo establecido anteriormente.

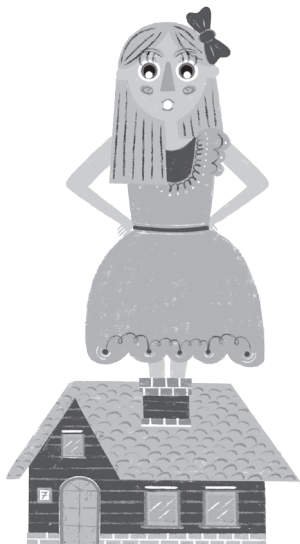
**-Se aconseja leer todos los cuentos en voz alta antes de empezar a jugar.**

**-El profesor (si se juega en clase) puede decidir si usar o no todas las cartas, dependiendo del nivel del grupo de jugadores.**

**-Las preguntas están directamente relacionadas con los cuentos, y se refieren a cuestiones de contenido, de léxico y de gramática.**

# ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Alicia está con su hermana mayor en el jardín, leyendo un libro sin dibujos y sin diálogos. De pronto, aparece saltando un Conejo Blanco que mira su reloj y grita con gran preocupación: «¡Voy a llegar tarde! ¡Voy a llegar tarde!». Alicia lo sigue hasta su madriguera, se cae dentro y se encuentra en medio de una habitación llena de puertas grandes y pequeñas; pero todas están cerradas. Hay también una mesa, y en ella encuentra una pequeña llave de oro que abre, sin duda, una puerta pequeñísima; ipero Alicia es demasiado



grande para salir por ella! En la mesa también hay una botella con la palabra “BÉBEME”. Alicia bebe de la botella y... ¡encoge, encoge, se hace más pequeña! Oh, no... la llave de oro ha quedado sobre la mesa y Alicia no puede cogerla, ¡no llega! Entonces, Alicia ve un pastelito en el que se lee la palabra “CÓMEME”. Alicia se lo come y... ¡se estira, se estira! Ahora es altísima y no puede pasar por la pequeña puerta. Alicia está triste y llora muchísimo; sus lágrimas forman un gran charco en el suelo. Aparece el Conejo Blanco, que le da un abanico. Con este abanico Alicia se hace pequeñísima de nuevo y nadando por el charco entra en el País de las Maravillas.

Allí conoce a un ratón y a otros animales, y para secarse todos corren juntos. De pronto, aparece el Conejo Blanco. Cuando ve a Alicia, piensa que es su criada Mary Ann. «¡Debes ir a casa y traer mis guantes y mi abanico!». Alicia entra en su casa, ve una botella y bebe de ella. De nuevo se hace alta, altísima, y rompe con la cabeza el tejado de la casa del Conejo Blanco. Luego, come unos pastelitos y se hace pequeña de nuevo: ¡ahora puede escapar! Entra en un bosque y encuentra a muchos animales por el camino. Por ejemplo, la Oruga azul que fuma una larga pipa sentada en una seta, y luego se convierte en mariposa. O el Gato de Cheshire, que es un gato que aparece y desaparece. El Gato de Cheshire le indica dos caminos que puede seguir: uno que lleva al Sombrero y otro que lleva a la Liebre de Marzo. Alicia elige el segundo, pero al final se encuentra con los dos personajes que, junto a un Lirón dormido, están tomando el té. La Liebre de Marzo, el Sombrero y el Lirón cuentan historias y adivinanzas y beben mucho té, porque en el País de las Maravillas siempre son las seis: la hora del té. Más tarde, Alicia se encuentra con una Falsa Tortuga que le enseña el Baile de la Langosta. Por fin, se encuentra con la Reina de Corazones y con su ejército de soldados, que son cartas. Alicia juega con la Reina al croquet, que es su deporte favorito. Los mazos son flamencos y las bolas son erizos. La Reina de Corazones acusa a la Sota, uno de sus soldados, de robarle

las tartas que ha preparado y prepara un juicio... para cortarle la cabeza. Alicia la defiende y se enfada mucho porque en el juicio todos dicen cosas sin sentido. Cuando el ejército de cartas quiere atacarla, Alicia se despierta de su sueño: está de nuevo en el jardín con su hermana.



# HANSEL Y GRETEL



Un leñador vive en el bosque con sus dos hijos. El mayor se llama Hansel y la pequeña Gretel. Un día, Hansel y Gretel deciden ir solos al bosque. Para encontrar el camino de vuelta a casa, deciden dejar piedrecitas blancas en el suelo mientras caminan. Unos días más tarde, Hansel decide dejar migas de pan por el camino, pero los pájaros se comen las migas y, al volver, los niños no consiguen encontrar el camino de vuelta a casa. Caminando, caminando, encuentran en medio del

bosque una casa hecha de chocolate, dulces y galletas. Tienen mucha hambre, así que empiezan a comerse la casa. De repente sale una vieja señora muy amable de la casa y les invita a dormir allí. Los niños están muy contentos, pero a la mañana siguiente se dan cuenta de que la señora... es una malvada bruja que come niños! Encierra a Hansel en una jaula para comérselo y obliga a Gretel a limpiar la casa y cocinar.

«Gretel, enciende el fuego y lleva un plato de pollo con patatas a Hansel, ¡Primero debe engordar! Luego, me lo puedo comer» dice la bruja. Como la bruja ve muy mal, todas las mañanas le toca un dedo a Hansel para comprobar si está engordando o no. Para engañarla, Hansel saca un hueso de pollo por las rejas de la jaula. «Todavía está muy flaco», piensa la bruja. Unas semanas más tarde, la bruja no puede esperar más y decide comerse a Hansel. Obliga a Gretel a encender el horno y poco después la niña le dice: «Creo que el horno no funciona, me parece que no calienta». La bruja se acerca para comprobarlo y Gretel la empuja y la encierra





dentro del horno. Luego, abre la jaula donde está Hansel y los dos encuentran un baúl donde la bruja esconde su tesoro. Los niños van al bosque y buscan el camino de vuelta a casa. Llegan a un río, pero no hay puente para cruzarlo. Una oca los ayuda a cruzarlo. Por fin, Hansel y Gretel encuentran su casa y gracias al tesoro de la bruja, viven felices y contentos para siempre con su padre.



# EL LIBRO DE LA SELVA

En la selva de la India, los animales viven en paz.

Un día, una manada de lobos con su jefe Akela al frente encuentran a un recién nacido, un “cachorro humano”. Se reúnen y deciden adoptar al niño. Le dan el nombre Mowgli, que en la lengua de la selva significa ranita, y lo acogen en la manada. La pantera negra Bagheera y el oso pardo Baloo, amigos de los lobos, participan en la reunión y se ofrecen para educar a Mowgli y enseñarle la ley de la selva.

Mowgli crece feliz. Baloo le enseña a buscar miel y fruta, y también los sitios más seguros para descansar. Bagheera lo protege de los



peligros, le enseña los secretos de la selva y a hablar con los animales. ¡Aprende muchas historias sobre los animales de la selva! Por ejemplo, la historia de la mangosta Rikki Tikki Tavi. Rikki Tikki Tavi es un animal muy valiente, que derrota a la serpiente cobra real y salva la vida de un niño. Y la historia de Toomai, es un muchacho hindú que desea aprender a domar a los elefantes para trabajar con ellos, y que finalmente aprende gracias al elefante Kalanag. Mowgli conoce a otros animales de la selva.

Un día, los monos (que no tienen ley) lo raptan porque quieren aprender a usar el fuego, al que llaman “flor roja”. Baloo, Bagheera y la serpiente pitón Kaa salvan a Mowgli. Luego, le cuentan la historia de Kotick, la foca blanca, que parte en busca de un lugar seguro para vivir y salva a su pueblo de los cazadores. Pero el peor enemigo de Mowgli es Shere Kan, el tigre devorador de hombres. Mowgli combate contra Shere Kan y logra derrotarlo gracias a la ayuda de Baloo y Bagheera. Mowgli se hace mayor y con el tiempo comprende que debe estar con otros seres humanos.

Cerca de la selva hay una aldea y Mowgli decide abandonar la selva. Se despide de Baloo y de Bagheera, de los lobos y de sus amigos los animales de la selva y se va a la aldea, para vivir con sus habitantes los humanos.



# LOS MÚSICOS DE BREMEN



Un molinero tiene un burro viejo que ya no puede cargar con pesados sacos de harina. El burro, que no es tonto, sabe que el molinero quiere deshacerse de él y decide escaparse. Decide ir a Bremen y ser músico en la banda de la ciudad porque le gusta tocar el laúd.

Por el camino se encuentra con un perro cazador, viejo y cansado. Su dueño ya no lo quiere y no sabe qué hacer, solo le gusta tocar el tambor. El burro lo invita a ir con él a Bremen para ser músico.

Por el camino se encuentran con un gato que descansa a la orilla del camino. Su dueña ya no lo quiere porque no puede cazar ratones como antes y se pasa el día delante de la chimenea, ronroneando.

El burro y el perro se llevan a Bremen al gato, que sin duda tiene una voz muy melodiosa.

Poco después oyen un largo y tremendo: «¡iquiriqúi!» Delante de una granja ven a un gallo que canta a grandes voces, con tristeza. Le preguntan qué le pasa. El gallo dice que su dueña quiere comérselo para cenar. El burro, el perro y el gato lo convencen y se escapa con ellos a Bremen. Llega la noche y se encuentran en un oscuro bosque. Se paran a descansar. El burro y el perro se tumban bajo un árbol; el gato y el gallo se suben a una rama para dormir. De pronto, el gallo ve una casa con una luz en la ventana. Los animales se acercan a la casa porque les parece cómoda para pasar

la noche. Por la ventana ven a un grupo de ladrones sentados a una mesa llena de comida y bebida. Quieren entrar, ipero primero tienen que salir los ladrones! ¿Qué pueden hacer? Entonces, el perro se sube en el burro, el gato en el perro y el gallo en el gato y... itodos empiezan a cantar a coro con todas sus fuerzas! El burro rebuzna, el perro ladra, el gato maúlla y el gallo canta. Luego, entran haciendo mucho ruido; los ladrones se asustan muchísimo y huyen. Los cuatro amigos comen todo lo que encuentran y se van a dormir: el burro en la cuadra, el perro detrás de la puerta, el gato delante de a la chimenea y el gallo en una viga.

Pero un ladrón intenta entrar. Enciende una vela y se acerca a la chimenea. El gato se despierta y araña al ladrón, que grita de dolor. El ruido despierta al perro, que muerde al ladrón; el burro, entrando, le da un montón de patadas y el gallo canta con todas sus fuerzas. El ladrón sale de la casa corriendo, aterrorizado. Cuando ve a sus compañeros, les cuenta que en la casa hay una bruja que araña, muerde, da patadas y grita muchísimo. Los ladrones deciden abandonar la casa del bosque, y los cuatro amigos se quedan en la casa muy contentos.



# PETER PAN

Wendy vive en Londres con su familia y sus hermanos pequeños John y Michael. Todas las noches, antes de dormir, Wendy les cuenta un cuento y John y Michael la escuchan muy contentos. Pero los dos niños no son los únicos que escuchan sus historias. Todas las noches, un niño entra volando en la habitación de los pequeños, se esconde y escucha los cuentos.

Este niño se llama Peter Pan y viene de la Isla de Nunca Jamás.

En esta isla los niños son siempre niños, no se hacen nunca adultos.

Una noche, cuando Wendy termina su cuento, Peter Pan pierde su sombra en la habitación de los niños y Wendy lo ayuda a encontrarla. Peter y Wendy se hacen amigos. Peter quiere llevar a Wendy a la Isla de Nunca Jamás. Allí viven muchos niños, los Niños Perdidos, y Wendy puede contarles cuentos para dormir. Para poder llegar hasta la Isla, necesitan la ayuda de la mejor amiga de Peter, el hada Campanilla: con sus polvos



mágicos, ¡los niños pueden volar!

Cuando llegan a la Isla les reciben los Niños Perdidos y Wendy les cuenta enseguida un cuento. Viven muchas aventuras junto a Peter Pan: salvan a la princesa Tigrilla, hija del Jefe de los Indios, conocen a las Sirenas de la Laguna y luchan con los piratas del pirata Capitán Garfio y su primer oficial, el señor Smee. El Capitán Garfio es el peor enemigo de Peter Pan. Tiene mucho miedo de un gigantesco cocodrilo que se comió su mano con su reloj. Una noche, el Capitán Garfio rapta a Wendy, John y Michael pero Peter los salva: entra en el galeón de los piratas con Campanilla y los Niños Perdidos, libera a Wendy y a sus hermanos y luego derrota al Capitán Garfio. ¿Cómo? Peter imita el “tic, tac” de un reloj y el Capitán se escapa aterrizado gritando: «¡Socorro, el cocodrilo!». Por fin Wendy, John y Michael están libres y deciden volver a Londres para estar con sus padres. Peter Pan se queda en la Isla, pero los Niños Perdidos se van con Wendy y sus hermanos: quieren escuchar historias para ir a dormir y hacerse mayores. ¡Peter Pan no!



## MCER:

Marco  
Común  
Europeo  
de Referencia

A1	Acceso
A2	Plataforma
B1	Intermedio
B2	Intermedio alto
C1	Dominio operativo eficaz
C2	Maestría

## EL JUEGO DE LOS CUENTOS

por Riccardo Poto y Francesca Mazzi

©2020 ELI srl

Apartado Postal 6 – 62019 Recanati – Italia  
Tel. +39 071 750701 – Fax +39 071 977851  
[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

**Versión española:** Raquel García Prieto

**Dirección de gráfica:** Letizia Pigni

**Redacción:** Gigliola Capodaglio

**Director de producción:** Francesco Capitano

**Maquetación e ilustraciones:** Sonia Poto - Double Arch

**Coordinación:** Federica de Rosa - Double Arch

Impreso en Italia por Tecnostampa  
Pigni Group Printing Division – Loreto-Trevi

ISBN 978-88-536-3015-5

Queda totalmente prohibida la reproducción total y parcial de esta publicación, así como su transmisión bajo cualquier forma o con cualquier medio, sin la autorización de la editorial ELI.