



## ¿Cómo jugar?

Recuerda que puedes inventar tus propias maneras de jugar con InfiniCuentos y si quieres compartirlas puedes escribirnos a [info@infinicuentos](mailto:info@infinicuentos) y la subiremos con tu nombre.

- **Fuera de la caja (De a dos o más, De a uno, Rompehielo)**

Tomar una tarjeta a ciegas. Escribir 5 oraciones sobre esa tarjeta, que no estén relacionadas entre sí, como si fuesen de 5 historias distintas. Luego, si estás jugando en grupo, cada uno las lee en voz alta, mostrando su tarjeta.

- **A ciegas (De a uno)**

Sin elegir, separa seis tarjetas o más y ponlas boca arriba, una a continuación de otra. Crea una historia en base a estas tarjetas, en ese orden. Trata de que la historia tenga un principio y un fin.

- **Remix (De a uno)**

Elige varias tarjetas e inventa una historia con ellas. Luego prueba variantes, agregando o sacando tarjetas o intercalándolas de lugar. ¿Cambió mucho la historia?

- **Doble desafío (De a uno)**

Selecciona por lo menos ocho tarjetas y crea una historia. Al terminarla, inventa otra historia diferente con las mismas tarjetas y en el mismo orden utilizado para la primer historia. ¡Anímate!

- **Libre al fin (De a uno)**

Crea libremente una historia con la cantidad de tarjetas que quieras.

- **Una versión de "Cadaver Exquisito" (De a dos o más)**

La idea es que cada uno cree parte de la historia hasta completarla en conjunto. Separa quince tarjetas y repártelas entre todos. El que empieza pone una tarjeta con la ilustración hacia arriba sobre la mesa y cuenta cómo comienza la historia, luego el que sigue coloca otra (al lado, como una historieta) y cuenta cómo continúa y así hasta el último, que tiene que cerrarla. Alguno toma nota de lo que va diciendo cada participante y al final lo lee para todos.

Versión 1: elegir cual tarjeta poner en tu turno.

Versión 2: sin elegir, poner la primera que te toca.

- **Real Cadaver Exquisito (De a dos o más)**

La idea es que cada uno escriba parte de la historia sin saber que escribió el otro, hasta completarla en conjunto. Repartan una o dos tarjetas a cada uno. Decidan que tiempo verbal y en que



persona se va a relatar el cuento. El que empieza pone una tarjeta sobre la mesa y escribe en un papel como comienza la historia. Antes de pasarle el papel al siguiente, lo dobla para ocultar lo que escribió dejando al descubierto la última palabra para que el que sigue, parta de esa palabra para inspirarse. Luego el que sigue coloca otra tarjeta (al lado, como una historieta) y escribe en el mismo papel como continúa el cuento y así hasta el último, que tiene que escribir el final. Al terminar, alguien lee toda la historia. ¿Quedo descabellada o tiene sentido?

- **El remedio (De a uno)**

Haz una historia cada 3 horas con las mismas tarjetas en el mismo orden.

Elige no mas de 10 tarjetas. ¿Cuántas historias lograste hacer con las mismas tarjetas? ¿Fue mejor la primera o la última?

- **Dibujando para Uno (De a uno)**

Elige seis tarjetas ilustradas más dos tarjetas en blanco. Dibuja lo que quieras para variar tu cuento. Escribe tu historia y luego léésela a alguien.

- **Chequeo médico (De a uno)**

En una misma historia menciona por orden todas las partes del cuerpo (cabeza, cuello, pecho, brazos, panza, etc.). Haz la lista de partes del cuerpo que tienes que mencionar y pon, por lo menos, la misma cantidad de tarjetas que partes del cuerpo a mencionar, una al lado de otra. Comienza la historia tratando de decir una parte del cuerpo por tarjeta. ¿Qué tal quedo la historia?

- **Libre (De a dos o más)**

Esparce las tarjetas de manera que las ilustraciones queden visibles. Por turnos, que cada participante elija diez tarjetas aproximadamente. Luego, nos tomaremos unos minutos para que cada uno arme su historia con las tarjetas elegidas. Al terminar, cada uno contará su historia en voz alta.

- **A ciegas (De a dos o más)**

Sin elegir, separa ocho tarjetas para cada participante y ponlas boca arriba, en el orden en que salgan, haciendo una fila. Cada uno tendrá que crear una historia en base a las tarjetas que le tocaron y a ese orden. Traten de que las historias tengan un principio y un final. Una vez terminadas, uno lee su historia en voz alta y luego señala a otro participante quien tiene que pensar un nuevo final para esa historia, y así sucesivamente hasta que todos leyeron su historia e inventaron un nuevo final.

- **Dibujando para otro (De a dos o más, Rompehielo)**

Reparte seis tarjetas ilustradas más dos tarjetas en blanco a cada participante. En las tarjetas en blanco, cada uno deberá hacer un dibujo simple. Luego, cada participante le tiene que pasar una de esas tarjetas a quien tenga a su derecha, quién la deberá usar como principio de su propia historia; y la otra tarjeta a quien esté a su izquierda, que la usará como final de su historia.



¡A dibujar! (De a dos o más)

- **El cartero (De a uno)**

Crea una historia con la cantidad de tarjetas que quieras, en el orden que elijas. Luego fotocopia tu historia y deja una en cada puerta de tu cuadra. ¿Recibiste comentarios de tus vecinos?

- **Estampillas y postales (De a dos o más)**

Busca estampillas y postales viejas. Pega cada estampilla en un papel del tamaño aproximado de las tarjetas. Entre las tarjetas a repartir mete las postales y las estampillas. En total que no sean mas de quince o veinte.

En ronda reparte las tarjetas. El que empieza pone una tarjeta con la ilustración hacia arriba sobre la mesa y cuenta cómo comienza la historia, luego el que sigue coloca otra (al lado, como una historieta) y cuenta cómo continúa y así hasta el último, que tiene que cerrarla. Alguno toma nota de lo que va diciendo cada participante y al final lo lee para todos.

- **¿La misma es distinta? a ciegas (De a dos o más)**

Uno escribe una historia con la cantidad de tarjetas que quiera en el orden que guste. Luego los demás tienen que escribir otra historia (sin saber qué escribió el primero) en base a las mismas tarjetas en el mismo orden. Al final todos leen su cuento ¿Las historias salieron parecidas o distintas?

- **La misma ES distinta (De a dos o más)**

Elijan ocho tarjetas. Uno las ordena y crea en voz alta una historia con ellas. Luego por turnos, los que siguen tienen que hacer sus historias en base a esas tarjetas y al mismo orden elegido por el primero, tratando de crear historias lo más diferentes posible. ¡Es un desafío!

- **Opuestos (De a dos o más)**

Elije diez tarjetas. Uno las ordena y crea una historia con ellas en voz alta, el otro mientras toma nota. Luego el otro tiene que hacer su historia en base a esas tarjetas y al mismo orden elegido por el primero, tratando de crear historias opuestas. Ej.: si el hombre en la primera historia tomó la caja, en esta tendría que dejarla. Si en la primera historia lloraba de tristeza, en la nueva podría llorar de alegría. Al finalizar se leen ambas historias.

- **Palabra loca (De a dos o más)**

Decir una palabra cada uno. Luego repartir de 15 a veinte tarjetas y comenzar la historia en conjunto. Primero uno pone una tarjeta en la mesa y dice como comienza la historia, luego el que sigue pone otra tarjeta y continua la historia, y así sucesivamente. La meta es que cada uno, en su turno, logre decir esa palabra que dijo al comienzo, con la mayor lógica que pueda y antes de que se quede sin tarjetas. Mantener una lógica en la historia, y no olvidar desarrollarla y finalizarla.



- **Maestro de ceremonias (De a dos o más)**

Se reparten cinco tarjetas a cada uno, menos al elegido Maestro de Ceremonias. En ronda y sin elegir que tarjeta poner sino poniendo la primera que uno tiene, alguien comienza la historia. Luego continua el de al lado y así sucesivamente. El maestro de ceremonia, que no tiene ninguna tarjeta, dirá "cambio" en el momento que quiera, y la ronda cambiara de dirección, las veces que este elija. Y cuando quiera dirá "final" y al que le toque el turno tendrá que finalizar la historia.

- **Escritura de médico (De a dos o más)**

Entre las tarjetas a utilizar, mezclar dibujos ilegibles para utilizar como tarjetas, así al que le tocan tiene que esforzarse por ver algo.

El que empieza pone una tarjeta con la ilustración hacia arriba sobre la mesa y cuenta cómo comienza la historia, luego el que sigue coloca otra (al lado, como una historieta) y cuenta cómo continúa y así hasta el último, que tiene que cerrarla. Alguno toma nota de lo que va diciendo cada participante y al final lo lee para todos.

- **La mancha (De a dos o más, Rompehielo)**

Que cada uno tenga una tarjeta en su frente. En ronda de no mas de 8 personas, uno empieza la historia eligiendo cualquiera de las tarjetas excepto la propia. Continúa la historia quien tiene la tarjeta elegida por el primero, y a su vez, elije otra tarjeta que tenga un compañero en su frente para continuar la historia. Así sucesivamente hasta que todos hayan creado una parte de la historia. Luego la finalizan.

- **Receta de médico (De a uno, De a dos o más)**

Que otro te invente la receta de como tienes que hacer la historia.

- **La única (De a dos o más)**

En una ronda de 5 a 8 personas, que cada uno tenga una sola tarjeta siempre en la mano y visible para el resto. Uno empieza la historia en base a su tarjeta. El de al lado continua y así sucesivamente. La idea es que por turnos solo pueden decir algo relacionado a su propia y única tarjeta. Se juega dos vueltas y luego tienen que cerrar la historia.

- **El constructor (De a dos o más)**

El constructor queda afuera de la narración. Es el que elige que tarjeta poner para que los jugadores creen la historia. Él selecciona aproximadamente quince tarjetas de antemano para que el juego sea fluido. En ronda, el primero comienza la historia, y el constructor va mostrando que tarjeta sigue, y el que sigue en la ronda continua la historia con la nueva tarjeta. En cualquier momento, el constructor puede pedir "de nuevo" y a quien le pidió tiene que inventar otra cosa para la historia, y lo puede pedir las veces que quiera. El constructor avisa cuando solo quedan tres tarjetas para que sepan cuando cerrar la historia.

- **Presentación (De a dos o más, Rompehielo)**



Cada uno elige una tarjeta. Y tiene que relacionar esa tarjeta con algo de su vida y contarla.

• **Mi vida (De a uno, Psicología y Psicopedagogía)**

Elige varias tarjetas. Relaciona cada tarjeta con algo de tu vida. Puede ser de tu familia, tuyo, de tus mascotas, etc.

• **Reunión de Padres (De a uno, De a dos o más, Para Jardín, Psicología y Psicopedagogía)**

Primero trabaja con los niños con algunas tarjetas específicas tomando nota de las cosas que dicen y de que tarjetas estás utilizando (también puedes grabarlos o filmarlos). Luego, en la reunión de padres, utiliza las mismas tarjetas para trabajar con los padres. Finalmente comparte las cosas que dijeron los niños sobre esas mismas tarjetas.

Las autoras de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales son: Anabela Zucchini, Sandra Blanco, Priscila Diaz y Anabella Figueroa del Jardín Comunitario Sueño Azul de Rafael Castillo, Buenos Aires, Argentina.

• **Preguntas (De a uno, De a dos o más, Para Jardín, Psicología y Psicopedagogía)**

Cuando son muchos niños, se puede utilizar de a una tarjeta, mostrándola para que todos la vean y haciéndoles preguntas sobre esa tarjeta: ¿Quién es?, ¿Por qué está así?, ¿Qué tiene en la caja?, ¿Quién se lo dió?, ¿Para quién es?, ¿Para qué es?, ¿Por qué?, ¿Qué le pasó?, etc. Para que ellos vayan armando una historia.

También se puede utilizar de esta manera de a un niño/adulto por vez.

• **Dos, dos y dos (De a dos o más)**

Es otra versión del Cadaver Exquisito: La idea es que cada uno cree parte de la historia hasta completarla en conjunto. Reparte las tarjetas para que cada uno reciba dos tarjetas (máximo de 20 tarjetas por jugada). El que empieza pone una tarjeta con la ilustración hacia arriba sobre la mesa y cuenta cómo comienza la historia, luego coloca otra al lado, como una historieta y cuenta cómo continúa. A continuación el que está a su derecha pone dos tarjetas y cuenta cómo continúa la historia con esas dos tarjetas. Y así hasta el último, que tiene que cerrar la historia con sus dos tarjetas.

El autor de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales es: Julián Vidal de Winnipeg, Canada.

• **Familia y amigos (De a dos o más, Psicología y Psicopedagogía)**

Se reparte una tarjeta para cada uno. Por turnos, cada persona tiene que relacionar la tarjeta que le toco con quien tiene al lado y contar como lo relacionó. Puede ser algo de la vida, una actitud, una anécdota, lo que se les ocurra.

• **Una para todos (De a dos o más, Rompehielo, Psicología y Psicopedagogía)**

Se elige una sola tarjeta (tratar de elegir de las mas ambiguas). En ronda y por turno, cada uno tiene que relacionar esa tarjeta con algo de su vida y contarla. Puede ser cualquier cosa, una actitud, una anécdota, lo que se les ocurra. No es necesario tomar todos los elementos de la



tarjeta, sino utilizarla como un disparador, alguna parte puede hacerte recordar algo y con eso es suficiente.

#### • **Musical (De a uno, De a dos o más)**

Prueba escuchando distintos estilos de música, para influenciar tus creaciones. Puedes probar con música de películas de terror, música clásica, alegre, de relax, de suspenso, folclore, tango, rap, la que quieras!

Elige entre ocho y quince tarjetas. Luego, arma tu historia con las tarjetas elegidas mientras escuchas la música elegida. Al terminar si estás en grupo, cada uno contará su historia en voz alta con la música de fondo.

Ahora a probar con otra música distinta! Puedes utilizar las mismas tarjetas, elegir otras o reparar nuevas sin mirar.

#### • **Diccionarius (De a uno, De a dos o más)**

Repartir de diez a veinte tarjetas y comenzar la historia en conjunto. Primero un jugador abre el diccionario en cualquier pagina y señala en algún lugar, esa palabra seleccionada será utilizada por el jugador que esté a su izquierda quien comenzará la historia así: tendrá que bajar una tarjeta y crear el comienzo de la historia utilizando en algún momento de su turno, esa palabra que le dieron. Luego, ese jugador elegirá de manera aleatoria otra palabra del diccionario, y quien sigue a su izquierda tendrá que utilizarla en su turno, para continuar la historia, siempre bajando una tarjeta y relacionandola con ella. Así sucesivamente hasta que terminen la historia.

Objetivo: tratar de mantener una lógica en la historia, y no olvidar desarrollarla y finalizarla. Y por supuesto, aprender alguna palabra nueva!

También se puede jugar de a uno, eligiendo las palabras y escribiendo la historia uno mismo.

#### • **Artes plásticas (De a uno, De a dos o más, Para Jardín, Psicología y Psicopedagogía)**

Elegir 5 tarjetas cada uno y hacer una historia donde se explore un sentimiento, utilizando las tarjetas en orden. Luego representar visualmente el sentimiento trabajado como lo imaginaría cada uno en una hoja con los materiales que quieran. Otra versión puede ser representar el sentimiento volumétricamente con masa, arcilla, porcelana fría, alambre, etc. Otra versión sería hacer la historia en grupo, cada uno agregando con una tarjeta una parte de la historia hasta cerrarla, y siempre manteniendo el trabajo de un sentimiento durante la historia. Y luego cada uno trabaja visualmente el sentimiento trabajado.

#### • **Chanco va (De 3 a 6 jugadores, Rompehielo)**

Elegir un set de 4 tarjetas con el personaje femenino en primer plano, 4 del personaje masculino en primer plano, 4 con piso negro, 4 donde aparezca la caja sola, 4 del personaje masculino en plano americano (cuerpo hasta las piernas, sin ver el piso), 4 del personaje masculino con la caja. Se eligen cantidad de sets como cantidad de jugadores (ej: para 3 jugadores se seleccionarán 3 sets).



El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de 4 cartas del mismo número y cantar "Chancho!", apoyando la mano en el centro de la mesa, o superficie sobre la que se esté jugando.

Mezclar las tarjetas. Se reparten todas las cartas (4 para cada uno). Paso seguido cada jugador desliza una tarjeta boca abajo al jugador de su derecha diciendo "Chancho Va" (la orden de "chancho va" la da un jugador por vez, en sentido de las agujas del reloj), se esperan unos segundos a que todos observen y acomoden sus juegos y se continúa de la misma forma hasta que el primer participante que obtenga las cuatro tarjetas del mismo set grite CHANCHO y coloque la mano en el centro de la mesa, los demás jugadores deberán ser lo suficientemente rápidos y atentos para colocar su mano arriba de la del jugador que logró el chancho.

El ultimo que coloque la mano es el que pierde y como prenda tendrá que juntar todas las tarjetas en juego y contar una historia con todas ellas, sin decir la palabra "caja". Se puede agregar que lo tenga que hacer en menos de un minuto.

Alternativas:

Se puede decidir el sentido del "Chancho va" (a la derecha o a la izquierda)

Se puede decidir la cantidad de cartas a pasar. Todo esto lo dice quien da la orden de "chancho va".

Las autoras de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales son: Maite Olarieta, Lara Gorfinkiel, Sandra Tamborelli, Sol Brenner y Viqui Serral del Postítulo: El Juego en contextos educativos. Escuela Normal Superior N 4. Coordinadora Académica: Prof. Patricia Goicochea.

#### • **Asociación Libre (De a uno, De a dos o más, Rompehielo)**

Armar rondas pequeñas de 5 personas como máximo. Con el mazo de tarjetas boca abajo, dar vuelta una tarjeta y el primer jugador va a decir la palabra que se le ocurra mirando la tarjeta que se descubrió. Luego se da vuelta otra tarjeta y el siguiente jugador dirá una palabra que se le ocurra sobre la nueva tarjeta, y así sucesivamente hasta tener 10 palabras. Luego arman una historia en conjunto utilizando esas diez palabras. Pueden o no utilizar para inspirarse, 10 nuevas tarjetas para ir armando la historia. Otra versión es que cada uno haga una historia con las 10 palabras y luego compartan en voz alta las historias creadas.

Las autoras de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales son: Rosa Niz, Brenda Fernandez y Paula Lopez, del Postítulo: El Juego en contextos educativos. Escuela Normal Superior N 4. Coordinadora Académica: Prof. Patricia Goicochea.

#### • **Estrella o cruz (De a dos o más)**

Para 4 a 6 jugadores

Se pone una tarjeta en el centro del grupo. Cada uno, por turno, empieza a contar una historia



en voz alta partiendo desde esa misma tarjeta. Luego se ponen al rededor de esa tarjeta en forma de estrella si son 5 o 6 jugadores y en forma de cruz si son 4 jugadores, la cantidad de tarjetas como jugadores haya y cada uno por turno, continuará su historia con la tarjeta que tenga más cercana. Luego se pone otra ronda de tarjetas (siguiendo la forma de estrella (o cruz), la estrella irá creciendo a medida que avancen las historias) y cada uno continua por turno con su propia historia. Se juegan así dos vueltas más y finalmente se pone una sola tarjeta sobre la tarjeta del centro y cada uno tiene que terminar su historia vinculándola con alguna de las otras historias contadas.

Las autoras de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales son: Rosa Niz, Brenda Fernandez y Paula Lopez, del Postítulo: El Juego en contextos educativos. Escuela Normal Superior N 4. Coordinadora Académica: Prof. Patricia Goicochea.

#### • Los opuestos o casi (De a dos o más, Rompehielo)

El objetivo es quedarse sin tarjetas, gana quien se queda sin tarjetas primero.

Se reparten 4 tarjetas a cada uno.

El primer jugador va a bajar una tarjeta y a decir una palabra o unas palabras que le surjan de esa tarjeta (ej: pesado). Luego cada jugador tendrá que buscar entre sus tarjetas la que pueda utilizarse como opuesta (ej: liviano) y la baja rápidamente sobre la otra tarjeta diciendo la palabra o palabras opuestas correspondientes. Ahora el turno lo comienza quien dijo el opuesto. Baja una nueva tarjeta y dice una palabra o palabras (ej: llevo un regalo). Quien responda más rápido con un opuesto satisfactorio, será quien empiece la nueva ronda.

Habrán situaciones donde surjan los "casi" opuestos, ej: "pienso" y "luego existo". El grupo votará si se acepta o no el "casi" opuesto.

En situaciones donde dos hayan puesto a la vez la tarjeta de opuestos se definirá quien gana la ronda haciendo una pregunta como ¿Quién tiene más mascotas?, ¿Quién tiene más letras en el apellido materno? ¿Quién nació más lejos?, etc.

Las autoras de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales son: Gabriela A. Lopez, Jimena Ferreira y Micaela Pasquali, del Postítulo: El Juego en contextos educativos. Escuela Normal Superior N 4. Coordinadora Académica: Prof. Patricia Goicochea.

#### • La caja de los deseos (De a dos o más, Para Jardín, Psicología y Psicopedagogía)

Esta forma de jugar tiene muchas alternativas y abre muchas opciones de juego, cada uno imaginará la forma que quiera jugarlo y para donde irá.

Se inventan una o dos historias (con uno o los dos personajes) basandose en 5-8 tarjetas, donde se cuenta un día cotidiano o especial de cada personaje. La clave es que hacia el final encuentran en una caja lo que ellos estaban buscando o lo que más deseaban (nunca se cuenta qué era lo que buscaban/deseaban).

Luego se proponen preguntas como ¿Qué creen que encontraron? y ¿Por qué?



Después cada uno va a dibujar lo que le gustaría encontrar en una caja. Al terminar lo guardan en un recipiente (una caja sería ideal). Luego se reparten los dibujos a cada uno evitando que toque el mismo que dibujaron. En ronda y en voz alta dicen que les tocó a cada uno y que harían con eso.

Luego continuando la ronda tienen que decir cómo mejorarían el mundo con eso que les tocó o cómo harían feliz a alguien.

Finalmente en ronda, se va a repartir una tarjeta a cada uno y van a terminar la historia que se contó al principio, utilizando los deseos que surgieron en los dibujos como parte de la historia.

La autora de esta forma de utilizar InfiniCuentos – InfiniTales es: Lorena Picasso de SOMNO – Santa Fe, Argentina.

#### • *Idea descabellada (De a dos o más)*

Buscar una premisa descabellada (ej: Don Cloud, el señor que pintaba las nubes, pierde la escalera mágica que lo sube hasta las nubes). Partiendo de ahí, elegir entre 5 y 10 tarjetas, ponerlas en orden y comenzando por la primer tarjeta, plantear la premisa descabellada y dar comienzo a la historia. Luego continuar la historia siempre relacionándola con cada tarjeta hasta cerrar la historia con la última tarjeta. Para jugar en grupo cada uno cuenta parte de la historia por turnos, una tarjeta por cada jugador y el último cierra la historia.

## Sugerencias

Escribe tus historias en un cuaderno. Lleva un registro del número de las tarjetas que utilizaste para crear las historias.

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

© Lucía Vidal, 2017 Todos los derechos reservados.