

**Cuando estabas en segundo, leíste muchos cuentos maravillosos. En casi todos había príncipes y princesas, brujas malísimas capaces de los actos más crueles y hadas madrinas que lograban cumplir los más increíbles deseos.**

**Aprovechá estos días en que no vas a la escuela para volver a pasear por los mágicos bosques de los cuentos de hadas.**

**Vas a necesitar lápiz y papel para poder hacer estas tareas. Mejor aún si podés usar un cuadernito, de esos chiquitos, de pocas hojas. Así no se pierde nada de lo que hagás.**

**Por supuesto, podés volver a leer tus libros del año pasado para resolver los acertijos.**



En las páginas siguientes hay un juego de recorrido. Encontrarás el tablero y la cartilla con las prendas. Si podés, imprimí el tablero y pegalo sobre un cartón duro. También podés imprimir la cartilla y guardarlo todo junto en una carpeta para jugar muchas veces. Además, tendrás que preparar otros elementos para poder jugar. Las reglas del juego y las instrucciones, las encontrarás a continuación.

### **INSTRUCCIONES:**

#### **Se necesita preparar:**

- 1 dado.
- 1 ficha distinta para cada jugador (botones de distinto color, cartoncitos de diferente forma, piedritas).

### **EMPIEZA EL JUEGO**

- Se adjudican turnos para tirar el dado.
- El primer jugador tira el dado y avanza tantos casilleros como número marca la suerte. Si su ficha cae en un casillero ilustrado, lee qué prenda le corresponde y avanza, retrocede o pierde un turno tal como se indica.
- Es importante que cada jugador sepa cuál es su ficha y en qué punto del recorrido se encuentra.

# La hija del molinero



El molinero le dice al rey que su hija “sabía hilar tan bien que era capaz de convertir la paja en oro”.

**Pierde un turno por fanfarrón y mentiroso.**



La muchacha es llevada ante el rey quien la encierra en una habitación llena de hierba seca. Manda que le alcancen una rueca y unos carreteles.

**Retrocede 1 casillero.**



La primera noche de encierro, un extraño hombrecito aparece y ayuda a la hija del molinero a cambio de un collar. La muchacha salva su vida.

**Vuelve a tirar el dado.**



El extraño hombrecito vuelve a ayudar a la muchacha la segunda noche de encierro. Esta vez, pide a cambio su sortija. La muchacha salva su vida una vez más.

**Avanza 2 casilleros.**



La noche número tres, el duende pide a la hija del molinero su primer hijo a cambio de su ayuda. La muchacha acepta el trato.

**Retrocede 1 casillero.**



La hija del molinero se casa con el rey.

**Vuelve a tirar el dado.**



La reina da a luz a su primer hijo.  
**Avanza 1 casillero.**



El extraño hombrecito reaparece para reclamar lo prometido por la hija del molinero.  
**Retrocede 3 casilleros.**



La reina pide clemencia. El duende le otorga tres días para averiguar su nombre. Si consigue adivinarlo, le permitirá conservar al niño.  
**Pierde 1 turno.**



La hija del molinero encuentra al duende danzando y cantando alrededor de una hoguera. Descubre su nombre.  
**Avanza 2 casilleros.**



La reina pregunta:  
-¿No será, acaso, vuestro nombre RUMPELSTILTZKIN?  
**Vuelve a tirar el dado.**



El duende grita de rabia. En su furia da una patada tan fuerte en el suelo que hunde la pierna derecha hasta la cintura. Trata de salir tirando de la pierna izquierda, pero lo hace con tanta fuerza que se parte en dos.  
**Avanza 1 casillero.**



La hija del molinero vivió feliz para siempre.  
**Gana el juego.**



*¡Fira el dado  
y avanza  
tantos espacios  
como marque  
la suerte!*



**¡AYUDA PARA LA REINA!  
¡AYUDA PARA LA REINA!**

Todos los buenos servidores de palacio están tratando de ayudar a la reina. Ella tiene que descubrir el nombre de un duende porque, si no lo adivina, el malvado se va a llevar a su hijo para siempre.

Hay que encontrar la mayor cantidad de nombres que se pueda y anotarlos. No importa si son difíciles o raros. Pueden empezar por el de los tíos, primos, hermanos y abuelos; y seguir con el de los amigos de la escuela y del barrio.

¿Se llamará RAMIRO, ROMUALDO o RODRIGO?  
Tal vez su nombre sea TIBURCIO, TOMÁS o TEOBALDO...

Una buena idea es empezar por una letra cualquiera y poner muchos que empiecen con esa.

¡Suerte! Apenas tengan la lista terminada, no se olviden de llevarla al palacio. Recuerden que la reina tiene poco tiempo...



Imaginen, por un minuto, qué hubiera ocurrido si en vez de encontrarse con un extraño hombrecito, quien ayudara a la reina a salvar su vida hubiera sido...

### ¡UNA HORRIBLE MUJERCITA!

¡Rápido! Una lista de nombres de mujer, todos, todos los que consigan.

¿Se llamará **CAROLINA, CLARA** o **CAROLA**?  
Tal vez su nombre sea **MARIANA, MALENA** o **MARISA**...

¡Pongan la inicial y empiecen a escribir!

**NOTA:** Cuando vuelvan a la escuela van a ser los campeones de nombres de personas en el tutti-frutti.

## PALABRAS CRUZADAS

	1	2					3
1							
2							
3							
4							

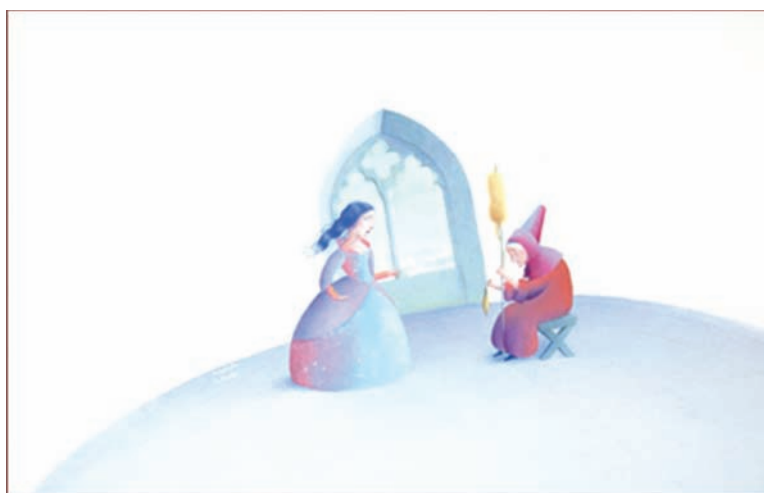
### HORIZONTAL

1. Objeto que la hija del molinero le entrega al duende para que la ayude la segunda noche de su encierro.
2. Palacio. Lugar al que el molinero conduce a su hija un día después de su encuentro con el rey.
3. Uno de los animales que "se dan las buenas noches" en lo profundo del bosque, al llegar a la colina.
4. Máquina que se usa para hilar.

### VERTICAL

1. Objeto que la hija del molinero le entrega al duende para que la ayude la primera noche de su encierro.
2. Hombre codicioso. Se casa con la hija del molinero.
3. Metal precioso. Según el molinero, su hija sabía hilar tan bien que podía convertir la paja en hilos de ese metal.

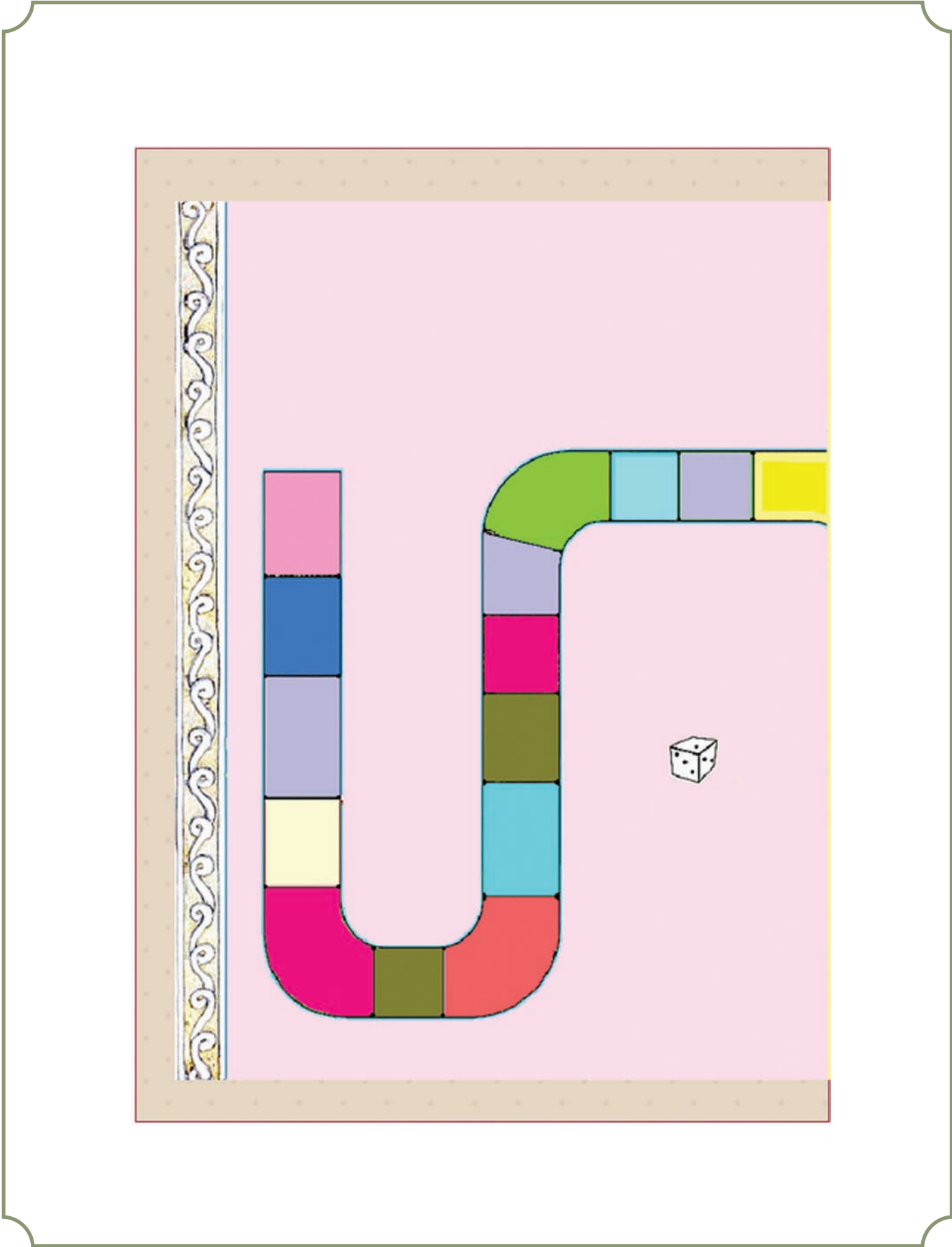
# La Bella Durmiente del bosque



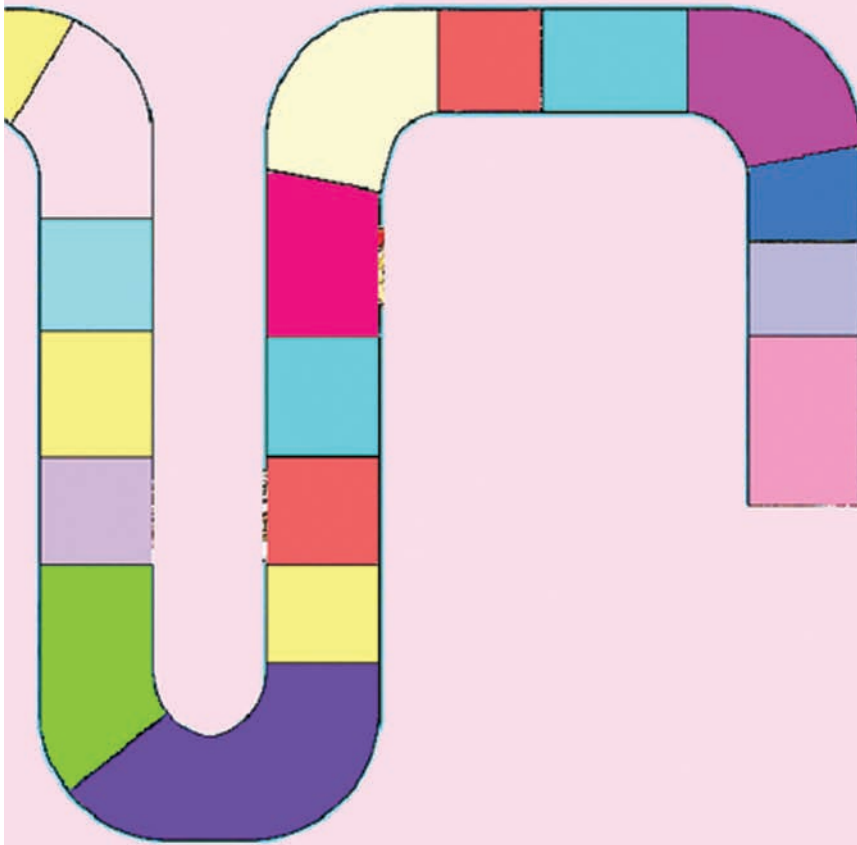
Esta vez, el juego de recorrido lo inventás vos.  
Sólo te damos el tablero. Vos pensás solito en los dibujos  
de los casilleros, en las prendas, en todo.

Va a ser tu propio, único y exclusivo juego de...

**LA BELLA DURMIENTE DEL BOSQUE**



*La Bella durmiente del bosque*



## Galería de brujas



### LA MADRASTRA DE BLANCANIEVES

Mujer malvada y envidiosa. Vivía preguntando a un espejo mágico:

**¿Quién es la más hermosa del reino?**

Capaz de matar a cualquiera que la aventajara en belleza. Sabía preparar pociones venenosas.



### LA VIEJA BRUJA DE HANSEL Y GRETTEL



## EL HADA OLVIDADA DE LA BELLA DURMIENTE

Dibujá o pegá una figurita de alguna de tus brujas conocidas.

Escribí todo lo que sepas de cada bruja para presentárselas a algún chico que no haya leído los cuentos en los que aparecen.

Después, si tenés ganas, podés armar una galería de ogros.

## ¿NO TE ENCANTARIA ESCRIBIR TU PROPIA VERSION DE UN CUENTO?

Vos conocés muy bien el cuento de la princesita que durmió cien años, por ejemplo. También Caperucita Roja o Cenicienta. ¡Anímate!

Primero te conviene recordar todos los sucesos importantes, empezar a escribir, revisar lo que vas escribiendo. Cuando te cansás, lo dejás un rato y cuando querés, seguís un tiempito más.

Si algo te provoca dudas o tenés ganas de volver a ver cómo lo dice el autor del cuento que leíste, los tenés a mano para consultarlos tantas veces como lo necesites.

Cuando consideres que tu cuento está terminado, leéselo a alguien para ver si entiende todo lo que escribiste y si le gusta cómo está dicho. Si necesitás arreglarlo, podés.

Después, calculá cuántas páginas necesitás, qué parte del cuento vas a poner en cada página de tu libro y qué dibujo vas a hacer para ilustrar esa escena. No olvides diseñar muy bien las tapas. ¡No olvides que los libros entran por los ojos!

Cuando vuelvas a la escuela, podrás compartir tus cuentos con la seño y los chicos del grado. ¡Suerte! ¡No te pierdas en ningún bosque!

