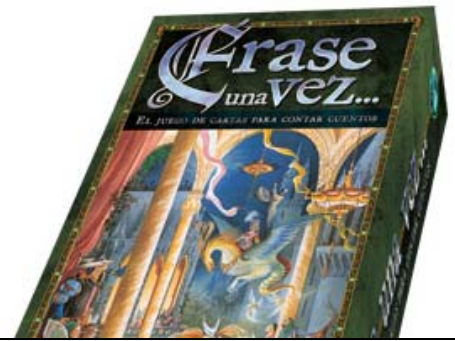


# Érase una vez... en la clase.

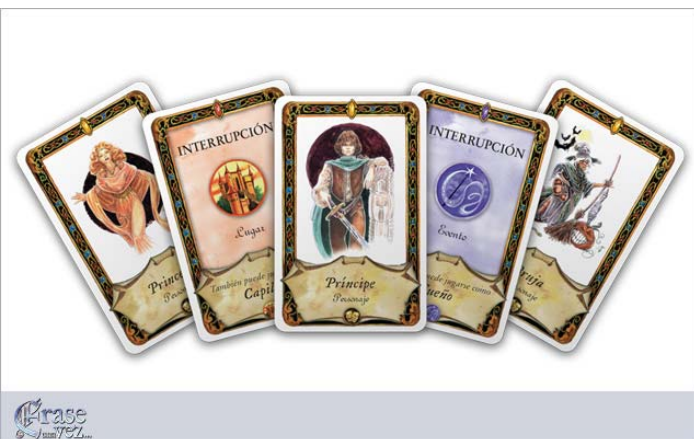
Por Michelle Nephew, Doctora en Filosofía.



Nombrado por la revista *GAMES Magazine* como “Mejor juego de cartas familiar” en 1997, *Érase una vez* es un juego de cartas narrativo que puede ser usado como una efectiva herramienta educativa en clase.



Los jugadores crean una historia juntos, utilizando cartas que muestran los elementos típicos de las fábulas y los cuentos de hadas. El narrador crea una historia utilizando estos elementos, guiando la trama hacia su propio final, que es diferente de los finales que tienen otros jugadores. Los otros jugadores usan sus cartas para interrumpirle y convertirse en el nuevo narrador. El ganador es el primer jugador que use todas sus cartas y lleve la historia hacia un desenlace utilizando su carta de final.



*Érase una vez* es un juego para todas las edades, y está especialmente recomendado para niños pequeños que, por medio del juego, disfrutan de la oportunidad de ejercitar sus habilidades básicas de lectura, su capacidad para la toma de decisiones, la cooperación con los demás jugadores y, por encima de todo, la creatividad. Del mismo modo, este juego puede resultar un elemento de excepcional valor en la enseñanza del español como segundo idioma.

**Lectura:** Los elementos de las cartas de *Érase una vez* muestran una palabra sencilla y una imagen que la ilustra. Los niños que acaban de aprender a leer se ven empujados a realizar la asociación visual de las dos para encontrar el significado de la carta por sí mismos.

**Toma de decisiones:** El jugador debe escoger a dónde quiere conducir la historia y qué cartas utilizar para hacerlo, poniendo en uso su capacidad para la planificación y toma de decisiones. Por otra parte, este proceso acentúa la importancia de la relación secuencial entre causa y efecto en las formas narrativas.

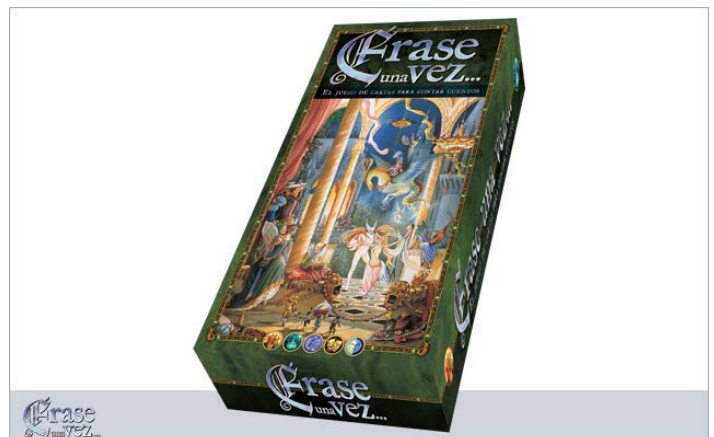
**Juego cooperativo:** Los jugadores deben trabajar juntos para narrar una historia cooperativa, incorporando ideas de otros jugadores en las suyas propias. El objetivo del juego no es tanto ganar como crear una buena historia entre todos. De esta manera, la actividad social es la parte más importante del juego.

**Creatividad:** Además de ejercitar la imaginación de los jugadores durante la creación de la historia, *Érase una vez* contiene cartas adicionales en blanco (con el fondo del juego impreso, pero sin texto e ilustración) para que los jugadores puedan crear sus propios elementos y sus propios finales para la historia.

**Aprendizaje de idiomas:** *Érase una vez* ayuda a mejorar la lectura y comprensión de términos comunes a aquellos para los que el español es un segundo idioma. Al requerir el desarrollo del juego la interacción entre los jugadores, se empuja a los estudiantes a conversar en español para narrar su historia, haciendo de la experiencia educativa un juego de divertido formato. Esto mismo se puede aplicar al aprendizaje de otros idiomas, ya que existen ediciones de *Érase una vez* en francés, italiano, alemán e inglés.

*Érase una vez* puede utilizarse para cimentar una gran variedad de habilidades fundamentales. Y, lo mejor de todo, enseña dichas habilidades en una forma que los jugadores encontrarán divertida y familiar.

Visita [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com) para disponer de más información sobre éste y otros juegos de Edge Entertainment.



**Érase una vez... / Segunda Edición**  
Stock EDGAG01 – 9781887801003 – PVP: 19,95 €

# Érase una vez...

## Algunas cartas de ejemplo.

Contiene: 110 Cartas de Narración y 55 de Final feliz.

