

**EN - TIPS FOR PARENTS AND EDUCATORS** - The cards present five classic fairy tales: Little Red Riding Hood, Cinderella, Hansel and Gretel, The Four Musicians of Bremen, and Puss in Boots. The texts of the stories are available online at [www.headu.com](http://www.headu.com). Drawing on Vladimir Propp's theories about the structural elements of fairy tales, each story is presented in five cards featuring the protagonist, antagonist, setting and other significant characters and/or objects. The cards can be used in games and activities, to understand the stories themselves or, even more importantly, to make up lots of brand new stories by mixing all the cards up.

**FAIRY TALE SORT GAME** - You can group the fairy tale cards together and allow the children to observe the drawings and settings depicted, then ask them to split them into their respective tales. This game can also be played with two or more players.

**FAIRY TALE SNAP** - Give each player a card from a different fairy tale. They each take a turn to pick up the rest of the cards. If they pick up a matching card to the one they have, they get to keep it. The first player to reconstruct their tale with all five cards wins.

**LISTEN TO THE STORY, LOOK AT THE CARDS** - As you read the stories to the children, hold up the cards, one at a time in the correct sequence. Ask the older children to tell you the story they've just heard using the cards to help them.

**FAIRY TALE MIX-UP** - Drawing inspiration from the method described by Gianni Rodari, children can be encouraged to make up new stories by mixing up the fairy tales. Use the cards from Little Red Riding Hood, the House of Marzipan, the Witch in Hansel and Gretel, and Puss in Boots to make up a new story, just like this: *Little Red Riding Hood loses her way in the forest. She comes across a house made of marzipan, and meets the witch from Hansel and Gretel who wants to eat her. Luckily, along comes Puss in Boots and persuades the witch to turn herself into a lion and then into a mouse. Puss in Boots eats the witch and frees Little Red Riding Hood!*

**IT - CONSIGLI PER GENITORI ED EDUCATORI** - Le carte sono dedicate a cinque fiabe classiche: Cappuccetto Rosso, Cenerentola, Hänsel e Gretel, I Musicanti di Brema, Il Gatto con gli Stivali. Ispirandoci agli studi di Vladimir Propp sulla struttura delle fiabe, ciascun racconto è rappresentato con cinque carte che raffigurano il protagonista, l'antagonista, l'ambiente in cui si svolge la storia e altri personaggi e/o oggetti significativi. Le carte possono essere utilizzate per organizzare giochi e attività, per comprendere i racconti e, soprattutto, per inventare tante storie nuove mescolando i personaggi. I testi delle storie sono disponibili on line sul sito [www.headu.com](http://www.headu.com).

**RAGGRUPPIAMO LE CARTE DELLE FIABE** - I bambini raggruppano le carte delle fiabe, osservando i disegni e i contesti delle carte. Il gioco può essere svolto anche con due o più giocatori.

**TOMBOLA DELLE FIABE** - Si distribuisce una carta di una fiaba diversa a ciascun giocatore. Quindi si pescano le altre carte del mazzo una alla volta. Il giocatore che possiede la fiaba corrispondente alla carta estratta la acquisisce. Vince chi ricompono, per primo, la propria fiaba con cinque carte.

**ASCOLTA LA STORIA E OSSERVA LE CARTE** - Ascolta la storia e osserva le carte. Accompagniamo la narrazione di una fiaba mostrando ai bambini le carte in sequenza. Ai bambini più grandi possiamo chiedere di raccontarci le storie che hanno ascoltato aiutandosi con le carte.

**INSALATA DI FIABE** - Ispirandoci alla famosa tecnica descritta da Gianni Rodari, invitiamo i bambini a inventare nuove storie intrecciando le fiabe. Possiamo prendere le carte di Cappuccetto Rosso, della Casa di Marzapane, della Strega di Hänsel e Gretel e del Gatto con gli Stivali per creare una nuova storia, come la seguente: *Cappuccetto si perde nel bosco. A un certo punto, trova una casa di marzapane dove incontra la strega di Hänsel e Gretel, che vuole mangiarla. Fortunatamente arriva il Gatto con gli Stivali che convince la strega a trasformarsi prima in un leone, poi in un topo. A quel punto il Gatto se la mangia, liberando Cappuccetto Rosso!*

**FR - CONSEILS À L'ATTENTION DES PARENTS ET DES EDUCATEURS** - Les cartes du jeu illustrent cinq fables classiques: Le Petit Chaperon rouge, Cendrillon, Hansel et Gretel, Les musiciens de Brême et Le Chat botté. Les textes des fables sont disponibles en ligne sur le site [www.headu.com](http://www.headu.com). En nous inspirant des études de Vladimir Propp concernant la structure des fables, nous avons représenté les fables au moyen de cinq cartes qui représentent respectivement le personnage principal, l'ennemi, l'environnement dans lequel la fable se déroule et les autres personnages et/ou objets significatifs. Les cartes permettent de mettre en place des activités ludiques permettant aux enfants de comprendre les récits et surtout d'inventer de nouvelles histoires en mélangeant les personnages.

**REGROUPONS LES CARTES DES FABLES** - Les enfants regroupent les cartes des fables en observant les dessins et le contexte représentés sur les cartes. Il est possible de jouer seul ou à plusieurs.

**LE LOTO DES FABLES** - On commence par distribuer une carte appartenant à une fable différente à chacun des joueurs. A tour de rôle, les joueurs pêchent une carte parmi les cartes restantes. Le joueur qui possède la fable correspondant à la carte pêchée la garde. Le premier à compléter sa propre fable sera le gagnant.

**ÉCOUTE L'HISTOIRE ET OBSERVE LES CARTES** - Afin d'illustrer la narration d'une fable, montrons simultanément les cartes aux enfants en respectant la séquence temporelle. On pourra demander aux plus grands de nous raconter les histoires qu'ils viennent d'écouter avec l'aide des cartes.

**SALADE DE FABLES** - En nous inspirant de la technique narrative décrite par Gianni Rodari, encourageons les enfants à inventer de nouvelles histoires en entrelaçant les différentes fables. On peut par exemple prendre les cartes du Petit Chaperon rouge, de la maison de pain d'épices et de la sorcière de Hansel et Gretel et celle du Chat botté pour inventer une nouvelle histoire comme la suivante: *Le Petit Chaperon rouge se perd dans la forêt. Il finit par découvrir une maison en pain d'épices où il rencontre la sorcière de Hansel et Gretel qui veut le manger. Heureusement, le Chat botté arrive et convainc la sorcière à se transformer d'abord en lion puis en souris. Il se jette alors sur elle et la dévore, libérant ainsi le Petit Chaperon rouge!*

## ES - CONSEJOS PARA PADRES Y EDUCADORES -

Las cartas están dedicadas a cinco cuentos clásicos:

Caperucita Roja, Cenicienta, Hänsel y Gretel, Los Músicos de Bremen y El Gato con Botas. Los textos de los cuentos están disponibles en la web [www.headu.com](http://www.headu.com). Inspirándose en los estudios de Vladimir Propp sobre la estructura de los cuentos, cada uno de ellos está representado en cinco cartas que representan al protagonista, al antagonista, el ambiente en el que tiene lugar la historia y otros personajes u objetos significativos. Las cartas pueden emplearse para organizar juegos y actividades, para entender los cuentos y, sobre todo, para inventarse historias nuevas, mezclando los personajes.

### AGRUPAMOS LAS CARTAS DE LOS CUENTOS -

Los niños agrupan las cartas de los cuentos, observando los dibujos y los contextos. El juego también puede llevarse a cabo con dos o más jugadores.

**BINGO DE LOS CUENTOS** - Se le entrega una carta diferente a cada jugador. Después se empiezan a robar las demás cartas del montón, de una en una. El jugador que posea el cuento correspondiente a la carta robada se la queda. Gana el primero en completar su cuento con cinco cartas.

### ESCUCHA LA HISTORIA Y OBSERVA LAS CARTAS

- Acompañamos la narración de un cuento mostrándoles a los niños las cartas en secuencia. A los niños más mayores podemos pedirles que nos cuenten las historias que han escuchado ayudándose con las cartas.

**ENSALADA DE CUENTOS** - Inspirándonos en la famosa técnica descrita por Gianni Rodari, animamos a los niños a inventar nuevas historias, entrelazando los cuentos. Podemos coger las cartas de Caperucita Roja, de la Casita de mazapán, de la Bruja de Hänsel y Gretel y del Gato con Botas para crear una historia nueva, como esta: *Caperucita se pierde en el bosque. De repente, ve una casita de mazapán donde se encuentra con la Bruja de Hänsel y Gretel, que se la quiere comer. Por suerte, llega el Gato con Botas, que convence a la Bruja para que se convierta primero en un león y después en un ratón. ¡Entonces el Gato se la come y libera a Caperucita Roja!*

**DE** - Die Karten sind fünf klassischen Märchen gewidmet: Rotkäppchen, Aschenputtel, Hänsel und Gretel, Die Bremer Stadtmusikanten und Der gestiefelte Kater. Die Texte der Märchen stehen online auf der Website [www.headu.com](http://www.headu.com) zur Verfügung. Inspiriert von den Studien, die Vladimir Propp zur Struktur von Märchen durchführte, wird jede Erzählung mit fünf Karten dargestellt. Auf diesen sind der Protagonist (Held), der Antagonist (Gegenspieler), die Umgebung, in der die Geschichte spielt, und andere wichtige Figuren und/oder Gegenstände abgebildet. Die Karten können verwendet werden, um Spiele und Aktivitäten zu organisieren und die Erzählungen zu verstehen, aber auch und vor allem, um durch Mischen der Figuren viele neue Geschichten zu erfinden. **WIR ORDNET DIE KARTEN DER MÄRCHEN**

Die Kinder ordnen die Karten der Märchen. Dabei betrachten sie aufmerksam die Abbildungen und Kontexte der Karten. Das Spiel kann auch mit zwei oder mehr Spielern gespielt werden. **BINGO-SPIEL ZUM THEMA MÄRCHEN** Jeder Spieler erhält eine Karte, wobei eine jede zu einem anderen Märchen gehört. Anschließend werden die anderen Karten des Stapels eine nach der anderen gezogen. Wenn ein Spieler das entsprechende Märchen der gezogenen Karte besitzt, darf er sie behalten. Der Spieler, der als Erster sein Märchen aus fünf Karten zusammensetzt, gewinnt. **HÖRE DER GESCHICHTE AUFMERKSAM ZU UND BETRACHT DABEI DIE KARTEN** Während wir ein Märchen erzählen, zeigen wir den Kindern die Karten des jeweiligen Märchens eine nach der anderen. Größere Kinder können wir bitten, uns die Geschichten, die sie gehört haben, mit Hilfe der Karten zu erzählen. **MÄRCHENSALAT** In Anlehnung an die berühmte Technik, die Gianni Rodari beschrieben hat, bitten wir die Kinder, durch Mischen der Märchen neue Geschichten zu erfinden. Mit den Karten, auf denen Rotkäppchen, das Lebkuchenhaus, die Hexe von Hänsel und Gretel und der gestiefelte Kater abgebildet sind, können wir beispielsweise eine neue Geschichte wie die folgende kreieren: *Rotkäppchen verirrt sich im Wald. Schließlich erreicht es ein Lebkuchenhaus. Darin trifft es die Hexe von Hänsel und Gretel, die es essen will. Zum Glück kommt in diesem Moment der gestiefelte Kater dazu und überredet die Hexe, sich zuerst in einen Löwen und danach in eine Maus zu verwandeln. Schnell frisst der Kater die Maus und lässt Rotkäppchen frei!*

## PT - DICAS PARA PAIS E EDUCADORES -

As cartas são dedicadas a cinco fábulas clássicas: Capuchinho Vermelho, Cinderela, Hänsel e Gretel, Os Músicos de Bremen, O Gato das Botas. Os textos das histórias estão disponíveis online em [www.headu.com](http://www.headu.com). Inspirando-nos nos estudos de Vladimir Propp sobre a estrutura das fábulas, cada história é representada com cinco cartas que representam o protagonista, o antagonista, o ambiente em que se desenvolve a história e outras personagens e/ou objetos significativos. As cartas podem ser usadas para organizar jogos e atividades, para compreender as histórias e, acima de tudo, inventar diversas histórias novas ao misturar as personagens.

**REUNIMOS AS CARTAS DAS FÁBULAS** - As crianças juntam as cartas das fábulas, observando os desenhos e os contextos das cartas. O jogo também pode ser jogado com dois ou mais jogadores.

**BINGO DAS FÁBULAS** - Distribui-se uma carta de uma fábula diferente a cada jogador. Em seguida, pescam-se as outras cartas do baralho, uma de cada vez. O jogador que possui a fábula correspondente à carta retirada adquire-a. Vence quem completar primeiro a sua fábula com as cinco cartas.

### OUVE A HISTÓRIA E OBSERVA AS CARTAS -

Acompanhamos a narrativa de uma fábula mostrando às crianças as cartas de forma sequencial. As crianças mais velhas, podemos pedir que nos contem as histórias que ouviram com a ajuda das cartas.

**SALADA DE FÁBULAS** - Inspirados na famosa técnica descrita por Gianni Rodari, convidamos as crianças a inventar novas histórias combinando as fábulas. Podemos usar as cartas da Capuchinho Vermelho, da Casa de Doces, da Bruxa de Hänsel e Gretel e do Gato das Botas para criar uma nova história, como a seguinte: *A Capuchinho perde-se na floresta. A um certo momento, depara-se com uma casa de doces onde encontra a bruxa de Hänsel e Gretel, que quer comê-la. Felizmente, chega o Gato das Botas que convence a bruxa a transformar-se primeiro num leão e depois num rato. Nessa altura, o Gato come-o, libertando a Capuchinho Vermelho!*