

LITERA TOUR



EL JUEGO PARA
CONVERTIRTE EN UN
EXPERTO LECTOR



JUEGOS CÚPULA

LITERA TOUR



EL JUEGO PARA
CONVERTIRTE EN UN
EXPERTO LECTOR



REGLAS DEL JUEGO

JUEGOS CÚPULA

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© de las ilustraciones: Shutterstock

Maquetación y realización editorial: dtm+tagstudy

Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño

Primera edición: octubre de 2024

© Editorial Planeta, S. A., 2024

Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

Libros Cúpula es marca registrada por Editorial Planeta, S. A.

Este libro se comercializa bajo el sello Libros Cúpula

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-480-4178-6

Depósito legal: B. 9.924-2024

Impresor: LOYALPRINT

Impreso en España – *Printed in Spain*

REG
DEL

LAS
VEGO

COMPONENTES

Tarjetas pregunta



LITERA
TOUD

ADULTOS

1 ¿Quién escribió *La guerra de los mundos*, *El hombre invisible* y *La máquina del tiempo*?

H. G. Wells

2 Fue poeta en nueva York, amigo de Dalí y autor del *Romancero gitano*.

Federico Garcia Lorca

NIÑOS

1 Con su inconfundible pelo naranja, su pantalón de peto y su jersey a rayas, es el protagonista de una serie de libros para chiquitines. ¿Cómo se llama?

Teo

2 ¿Cómo se llama la hermana de Hansel?

Gretel

Tarjetas reto y comodín

RETO DIBUJAR



Consigue que tu compañero de equipo adivine el título de uno de estos libros.

- El curioso incidente del perro a medianoche
- J...

COMODÍN PREGUNTA

Las brujas de Eastwick

Tienes que tirar el dado otra vez... pero irás en sentido contrario. (Luego volverás a avanzar como los demás).



- Consigue que tu compañero de equipo adivine el nombre de uno de estos personajes literarios.
- Jack Torrance
 - Manolito

Consigue que tu compañero de equipo adivine el título de uno de estos libros.

- Un yanqui en el Reino Unido
- Eragon

REGLAS

Los jugadores se sientan en círculo: tiene que haber mínimo dos equipos de dos personas cada uno.

Se colocan sobre la mesa en dos montones diferentes las tarjetas pregunta y las tarjetas reto mezcladas.

Empieza a jugar el equipo con el jugador más joven. El equipo coge una carta al azar y mira a ver si es una tarjeta **RETO** o una tarjeta **PREGUNTA**.

Tarjeta RETO: el jugador coge una tarjeta y debe conseguir que su compañero de equipo adivine el personaje literario o el título de un libro (a elegir entre las opciones de la tarjeta). Hay dos formas de resolver el reto, que se detallan en la tarjeta: mímica o dibujar.

Tarjeta PREGUNTA: el jugador formula una pregunta (a elegir entre las opciones de la tarjeta) y su compañero debe averiguar la respuesta.

Si el jugador resuelve la pregunta o el reto, el equipo debe seguir jugando. Ahora se intercambian los roles y el que ha respondido o averiguado el reto es quien coge la siguiente tarjeta.

Se establece un tiempo máximo de 2 minutos para contestar cada tarjeta.

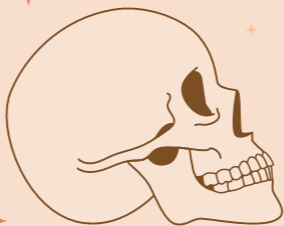
Entre ambos tipos de tarjeta también hay **COMODINES**, que pueden ir a favor o en contra.

Gana la partida el equipo que consiga más tarjetas. Se puede jugar hasta que se terminen todas las tarjetas, o elegir un máximo de X tarjetas en total (dependerá del tiempo que dispongas).

Reglas para 2-3 jugadores

El sistema del juego es el mismo, pero sin formar equipos y utilizando únicamente las tarjetas Pregunta (ver apartado anterior). La pregunta la lee el jugador anterior.

Gana la partida la persona que acierte más preguntas.



LEO
RA

ASTRO
S



Aquí podrás encontrar una breve descripción de las obras literarias que aparecen en las cartas. Es importante que consultes esta información después de jugar una partida, o en un momento en el que solo te apetezca pasar un rato agradable leyendo. Sería recomendable que no lo leyeras justo antes de jugar una partida, ya que entonces tus contrincantes estarían en desventaja.

Como hemos dicho, esto no es solo un juego de cartas, es también una excusa para seguir aprendiendo mientras te diviertes con tus personajes literarios favoritos.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Autor: J. R. R. Tolkien

Fecha de publicación: 1954 (*La Comunidad del Anillo*), 1954 (*Las Dos Torres*), 1955 (*El Retorno del Rey*)

Personajes principales: Frodo Bolsón, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Samwise Gamgee, Sauron.

Descripción: Una trilogía épica de fantasía que narra la misión de un grupo de personajes para destruir el Anillo Único y derrotar al oscuro Sauron en la Tierra Media. Frodo Bolsón es un hobbit al que su tío Bilbo le hace portador de un poderoso anillo con la misión de destruirlo. Frodo y sus amigos emprenden un viaje a Mordor, ya que es el único lugar donde el Anillo puede ser destruido. Sauron ordena la persecución del grupo para recuperar el anillo y acabar con la Tierra Media.

En el año 2001, se publica la primera película dirigida por Peter Jackson, que se va a convertir en un éxito en taquilla. Las siguientes películas se publicarán en el 2002 y 2003 respectivamente.

EL MUNDO DE SOFÍA

Autor: Jostein Gaarder

Fecha de publicación: 1991

Personajes principales: Sofía Amundsen, Alberto Knox, Hilde Møller Knag

Descripción: Novela filosófica que introduce a Sofía en la historia de la filosofía, desde los presocráticos hasta Jean-Paul Sartre, a través de cartas misteriosas que recibe de un filósofo. Esta obra trata de responder a preguntas transcendentales como: ¿Quiénes somos? ¿Por qué estamos aquí? ¿Existe el libre albedrío o estamos determinados por el destino?

Un día, Sofía recibe una misteriosa carta de un profesor de filosofía llamado Alberto Knox que le pregunta «¿quién eres?». Esta es la primera de muchas cartas que le sirven como curso de filosofía a distancia.

LOS MISERABLES

Autor: Victor Hugo

Fecha de publicación: 1862

Personajes principales: Jean Valjean, Javert, Fantine, Cosette, Marius Pontmercy

Descripción: Un drama épico que explora temas de justicia, redención, y la lucha entre el bien y el mal en la Francia posrevolucionaria. Se divide en cinco volúmenes que cuentan la historia de Jean Valjean, condenado a prisión por robar una hogaza de pan para sus sobrinos. Al salir de la cárcel, reincide en el robo, pero gracias a la buena voluntad de un sacerdote, le hace reformar su vida. Por otro lado, el inspector Javert se obsesionará con tratar de capturarlo.

En la obra llaman la atención dos cosas: el orden social perpetúa la pobreza y obliga a los desfavorecidos a corromperse; y el sistema de justicia se centra en quien viola la ley pero sin tener en cuenta las injusticias.

LA METAMORFOSIS

Autor: Franz Kafka

Fecha de publicación: 1915

Personajes principales: Gregor Samsa, Grete Samsa, los padres de Gregor.

Descripción: Relato que sigue la transformación de Gregor Samsa en un insecto gigante, explorando temas de alienación y la lucha por la identidad. Podría ser una alegoría del enfrentamiento del hombre ante un mundo moderno que lo oprime y lo borra. La obra se divide en tres partes donde se cuenta cómo afecta este hecho al protagonista y a su familia.

Esta obra inaugura la literatura del absurdo e influenciará en muchos escritores posteriores.

UN MUNDO FELIZ

Autor: Aldous Huxley

Fecha de publicación: 1932

Personajes principales: Bernard Marx, Lenina Crowne, John «el Salvaje».

Descripción: Novela distópica que presenta una sociedad futura donde la felicidad se consigue a través de la manipulación genética, el condicionamiento social y el consumo de una droga llamada «soma». La felicidad humana está «socialmente condicionada», es decir, la gente parece que vive feliz, pero a medida que avanza la historia descubrimos la pérdida de afecto y sentimentalismo de la sociedad.

El autor creó más de 50 obras a lo largo de su vida. *Un mundo feliz*, publicada en 1932, es su obra maestra más destacada y es uno de los clásicos literarios distópicos más famosos del siglo XX.

LA BELLA Y LA BESTIA

Autores: Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (versión más conocida).

Fecha de publicación: 1756

Personajes principales: Bella, la Bestia

Descripción: Cuento de hadas que trata el tema de la belleza interior frente a la apariencia externa. En la historia, Bella es una joven valiente y desinteresada que se sacrifica por su padre al ir a vivir con una Bestia, un príncipe maldecido por su mal comportamiento. A través de su bondad y compasión, Bella descubre el alma noble de la Bestia, rompiendo el hechizo que lo mantiene atrapado en su forma monstruosa. La obra es una reflexión sobre el poder transformador del amor, la redención y la capacidad de ver más allá de las apariencias. La versión de Leprince de Beaumont, más breve y directa, se ha convertido en la versión más conocida y ha inspirado numerosas adaptaciones, tanto literarias como cinematográficas.

BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS

Autores: Hermanos Grimm

Fecha de Publicación: 1812

Personajes Principales: Blancanieves, la Reina Malvada, los Siete Enanitos, el Príncipe

Descripción: Blancanieves, una joven princesa cuya extraordinaria belleza despierta los celos de su malvada madrastra, la Reina Malvada, cuando su espejo mágico le dice que Blancanieves la ha superado en belleza. Enfurecida, la reina ordena a un cazador que lleve a Blancanieves al bosque y la mate. Sin embargo, el cazador, incapaz de cumplir la cruel orden, decide dejarla libre, y esta huye a lo más profundo del bosque. Allí, encuentra refugio en una pequeña cabaña que pertenece a los Siete Enanitos, personajes adorables y trabajadores que la acogen. Al descubrir que Blancanieves sigue viva, la reina, furiosa, trama varios planes para acabar con ella. En su obsesión por eliminar a su joven rival, la reina se disfraza y engaña a Blancanieves ofreciéndole una manzana envenenada, que la hace caer en un sueño profundo que se asemeja a la muerte.

Este cuento explora temas como los celos, la belleza, la bondad y la justicia, destacando la lucha entre el bien y el mal a través de una narrativa simple pero poderosa que ha perdurado en la cultura popular durante generaciones.

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO

Autor: William Shakespeare

Fecha de publicación: 1605

Personajes principales: Oberón, Titania, Puck, Lysander, Hermia, Demetrio, Helena

Descripción: Una de las comedias más populares de Shakespeare, ambientada en un mundo encantado donde la realidad y la fantasía se entrelazan. La trama se centra en tres historias paralelas: la de los amantes atenienses Hermia, Lysander, Demetrio y Helena, que huyen al bosque para escapar de las normas sociales; la disputa entre los reyes de las hadas, Oberón y Titania; y un grupo de actores aficionados que preparan una obra de teatro. El duende Puck, sirviente de Oberón, utiliza una poción mágica para alterar las emociones y causar caos entre los personajes. La obra explora temas como el amor, la identidad, los sueños y el poder transformador de la fantasía. Su tono lúdico y su complejidad estructural hacen que sea una reflexión cómica sobre la naturaleza humana y las ilusiones que gobiernan las relaciones.