

TIRA EL DADO Y CREA TU PROPIA HISTORIA



Tira el dado 7 veces e inventa una historia donde aparezcan esos 3 personajes, ese objeto, esa situación, ese animal y el lugar.



PERSONAJE 1

1. Cantante o actor.
2. Cocinero o médico.
3. Deportista o surfista.
4. Leñador o granjero.
5. Taxista o motorista.
6. Gnomo o duende.

PERSONAJE 2

1. Compañero de clase.
2. Tú o un superhéroe.
3. Un profesor.
4. Robot.
5. Pirata.
6. Extraterrestre.

PERSONAJE 3

1. Vampiro o momia.
2. Astronauta o inventor.
3. Dragón o monstruo.
4. Bruja o gigante.
5. Fantasma o mago.
6. Rey o reina.



OBJETO

1. Varita mágica.
2. Alfombra voladora.
3. Máquina del tiempo.
4. Espejo mágico.
5. Lámpara maravillosa.
6. Reloj con poderes.

SITUACIÓN

1. Encuentran un tesoro.
2. Ganan un concurso.
3. Aparecen en la tele.
4. Pierden la memoria.
5. Viajan al futuro.
6. Se hacen diminutos.

ANIMAL

1. Pingüino.
2. Mono o gorila.
3. Murciélago.
4. Oso polar.
5. Perro.
6. Loro.



LUGAR

1. Parque acuático o parque de atracciones.
2. Playa del Caribe o barco.
3. Cementerio o cárcel.
4. Mansión de Drácula o bosque encantado.
5. Casa abandonada o isla desierta.
6. Colegio o castillo.

Trabajo de Nacho Vareja

TIRA EL DADO Y CREA TU PROPIA HISTORIA



Tira el dado 7 veces e inventa una historia donde aparezcan esos 3 personajes, ese objeto, esa situación, ese animal y el lugar.



PERSONAJE 1

1. Cantante o actor.
2. Cocinero o médico.
3. Deportista o surfista.
4. Leñador o granjero.
5. Taxista o motorista.
6. Gnomo o duende.

PERSONAJE 2

1. Compañero de clase.
2. Tú o un superhéroe.
3. Un profesor.
4. Robot.
5. Pirata.
6. Extraterrestre.

PERSONAJE 3

1. Vampiro o momia.
2. Astronauta o inventor.
3. Dragón o monstruo.
4. Bruja o gigante.
5. Fantasma o mago.
6. Rey o reina.



OBJETO

1. Varita mágica.
2. Alfombra voladora.
3. Máquina del tiempo.
4. Espejo mágico.
5. Lámpara maravillosa.
6. Reloj con poderes.

SITUACIÓN

1. Encuentran un tesoro.
2. Ganan un concurso.
3. Aparecen en la tele.
4. Pierden la memoria.
5. Viajan al futuro.
6. Se hacen diminutos.

ANIMAL

1. Pingüino.
2. Mono o gorila.
3. Murciélago.
4. Oso polar.
5. Perro.
6. Loro.



LUGAR

1. Parque acuático o parque de atracciones.
2. Playa del Caribe o barco.
3. Cementerio o cárcel.
4. Mansión de Drácula o bosque encantado.
5. Casa abandonada o isla desierta.
6. Colegio o castillo.

Trabajo de Nacho Vareja

TIRA EL DADO Y CREA TU PROPIA HISTORIA



Tira el dado 7 veces e inventa una historia donde aparezcan esos 3 personajes, ese objeto, esa situación, ese animal y el lugar.



PERSONAJE 1

1. Cantante o actor.
2. Cocinero o médico.
3. Deportista o surfista.
4. Leñador o granjero.
5. Taxista o motorista.
6. Gnomo o duende.

PERSONAJE 2

1. Compañero de clase.
2. Tú o un superhéroe.
3. Un profesor.
4. Robot.
5. Pirata.
6. Extraterrestre.

PERSONAJE 3

1. Vampiro o momia.
2. Astronauta o inventor.
3. Dragón o monstruo.
4. Bruja o gigante.
5. Fantasma o mago.
6. Rey o reina.



OBJETO

1. Varita mágica.
2. Alfombra voladora.
3. Máquina del tiempo.
4. Espejo mágico.
5. Lámpara maravillosa.
6. Reloj con poderes.

SITUACIÓN

1. Encuentran un tesoro.
2. Ganan un concurso.
3. Aparecen en la tele.
4. Pierden la memoria.
5. Viajan al futuro.
6. Se hacen diminutos.

ANIMAL

1. Pingüino.
2. Mono o gorila.
3. Murciélago.
4. Oso polar.
5. Perro.
6. Loro.



LUGAR

1. Parque acuático o parque de atracciones.
2. Playa del Caribe o barco.
3. Cementerio o cárcel.
4. Mansión de Drácula o bosque encantado.
5. Casa abandonada o isla desierta.
6. Colegio o castillo.

Trabajo de Nacho Vareja

TIRA EL DADO Y CREA TU PROPIA HISTORIA



Tira el dado 7 veces e inventa una historia donde aparezcan esos 3 personajes, ese objeto, esa situación, ese animal y el lugar.



PERSONAJE 1

1. Cantante o actor.
2. Cocinero o médico.
3. Deportista o surfista.
4. Leñador o granjero.
5. Taxista o motorista.
6. Gnomo o duende.

PERSONAJE 2

1. Compañero de clase.
2. Tú o un superhéroe.
3. Un profesor.
4. Robot.
5. Pirata.
6. Extraterrestre.

PERSONAJE 3

1. Vampiro o momia.
2. Astronauta o inventor.
3. Dragón o monstruo.
4. Bruja o gigante.
5. Fantasma o mago.
6. Rey o reina.



OBJETO

1. Varita mágica.
2. Alfombra voladora.
3. Máquina del tiempo.
4. Espejo mágico.
5. Lámpara maravillosa.
6. Reloj con poderes.

SITUACIÓN

1. Encuentran un tesoro.
2. Ganan un concurso.
3. Aparecen en la tele.
4. Pierden la memoria.
5. Viajan al futuro.
6. Se hacen diminutos.

ANIMAL

1. Pingüino.
2. Mono o gorila.
3. Murciélago.
4. Oso polar.
5. Perro.
6. Loro.



LUGAR

1. Parque acuático o parque de atracciones.
2. Playa del Caribe o barco.
3. Cementerio o cárcel.
4. Mansión de Drácula o bosque encantado.
5. Casa abandonada o isla desierta.
6. Colegio o castillo.

Trabajo de Nacho Vareja