

MASAJEA TU IMAGINACIÓN

Escribe las respuestas en una hoja de papel:

- Tu palabra favorita:
- La palabra que más detestas:
- La palabra más difícil de entender:
- Una palabra de los mayores/ pequeños:
- Una palabra que pone los pelos de punta:
- Una palabra que te da sueño:
- Una palabra que te hace soñar:
- Una palabra mágica:
- Una palabra que te gusta repetir:
- Cosas que te gustan en solo tres palabras:
- Una palabra agresiva:
- Una palabra amable:
- Una palabra antigua:
- Una palabra que suena divertida:

DESCRIBE:

Un hada

Un regalo

Un amigo

Una poción mágica

Una planta extraña

Tu mochila/ bolso

Algo que se transforme en otra cosa

IMAGINA UN PAÍS Y DESCRIBE:

Un bosque

Un viaje

Un código secreto

Una trampa

Algo que hay que superar

Alguien que te ayude

Tu número favorito

Tu color favorito

INSPIRACIÓN

**Piensa en las cosas
que más te gustan de todas**

Ahora, vamos con la historia

Cada historia debe empezar en alguna parte, tratar sobre alguna persona (personaje) y tener un argumento o suceso que haga avanzar la trama.

El personaje puede tener amigos o enemigos, pero casi siempre deseará algo con tanta desesperación que necesitará ponerse por escrito.

Toda historia tiene un personaje

¿Puedes imaginar un personaje?

Es raro, pero la mayoría de los personajes son borrosos, apenas son un esbozo, como un fantasma, la primera vez que se te ocurren.

Tienes que acercarte a ellos y conocerlos bien, en profundidad, y después, despacio, te irán contando cómo son.

A veces las cosas pequeñas
son muy importante, como
las palabras que suenan bien

Tienes que dejarte llevar
por tu historia.

Enamorarte de las palabras.

LA HIPÓTESIS FANTÁSTICA

¿Qué pasaría si una mañana te despertases y todo lo que has soñado se hiciera realidad?

¿Qué pasaría si una araña gigante fuera la mejor amiga de una niña que vive sola en un planeta hecho de miel y galletas?

¿Y si tu vecina cascarrabias fuera una superheroína capaz de transformar tus deberes en un circo de números y letras?

¿Qué pasaría si el cole fuera un barco y tú la capitana?

Todo lo que está en tu imaginación se hace posible si aprendes a jugar con las palabras, a habitar los lugares que imaginas y hacer hablar a los seres que pueblan tu cabeza (tanto si tienen boca, como si no). Si te atreves a crear nuevos mundos y compartirlos con otros niños y niñas inventores, ahora te toca a ti contestar esta pregunta: **¿Qué pasaría si...?**

ALGUNAS IDEAS

-Inventar historias, escribirlas, dibujarlas, representarlas con mímica si hace falta.

-Responder a preguntas como “¿qué pasaría si...?” y también “¿por qué no...?”. Compartir ideas, mezclarlas las unas con otras.

-Imaginar personajes y convertirnos en ellos. Tomarlos prestados de cuentos conocidos, del cine, de los tebeos, y cambiarlos de sitio para ver cómo se las arreglan.

-Reescribir los cuentos que ya conocemos: combinarlos, desordenarlos, ¡mejorarlos!

-Jugar con las palabras, cambiarlas, inventar otras nuevas cuando sea necesario. Descartar aquellas que no nos gustan.

-Leer cuentos y poemas, recomendarnos libros que nos gustan, explicarnos por qué.