

NOMBRE:



Tobi parece muy aburrido, se le ha olvidado uno de sus poderes más importantes: “la imaginación”.

El poder de la imaginación puede llevarte a los lugares más increíbles y puedes crear historias, juegos y actividades potenciando tu creatividad.



- Piensa en un lugar maravilloso, en tu mente imagina los colores, las formas; agrega a ese lugar personajes, objetos y situaciones.
- Crea una aventura en un espacio de tu casa y cuéntale a un amigo la experiencia que imaginaste.

NOMBRE:

“Los ancianos son muy aburridos” era la idea que tenía Tobi cuando miraba a la gente mayor en la calle.

Podemos hacernos ideas equivocadas de las personas que no conocemos, pero cuando nos damos la oportunidad de saber más sobre sus vidas, casi siempre esas ideas cambian.

Tobi habló con personas que conocía, que había visto pero de quienes no sabía nada.



- Nombra dos de esas personas y la profesión que ejercieron en su juventud.

- ¿Cómo cambió Tobi la idea de que eran personas aburridas?

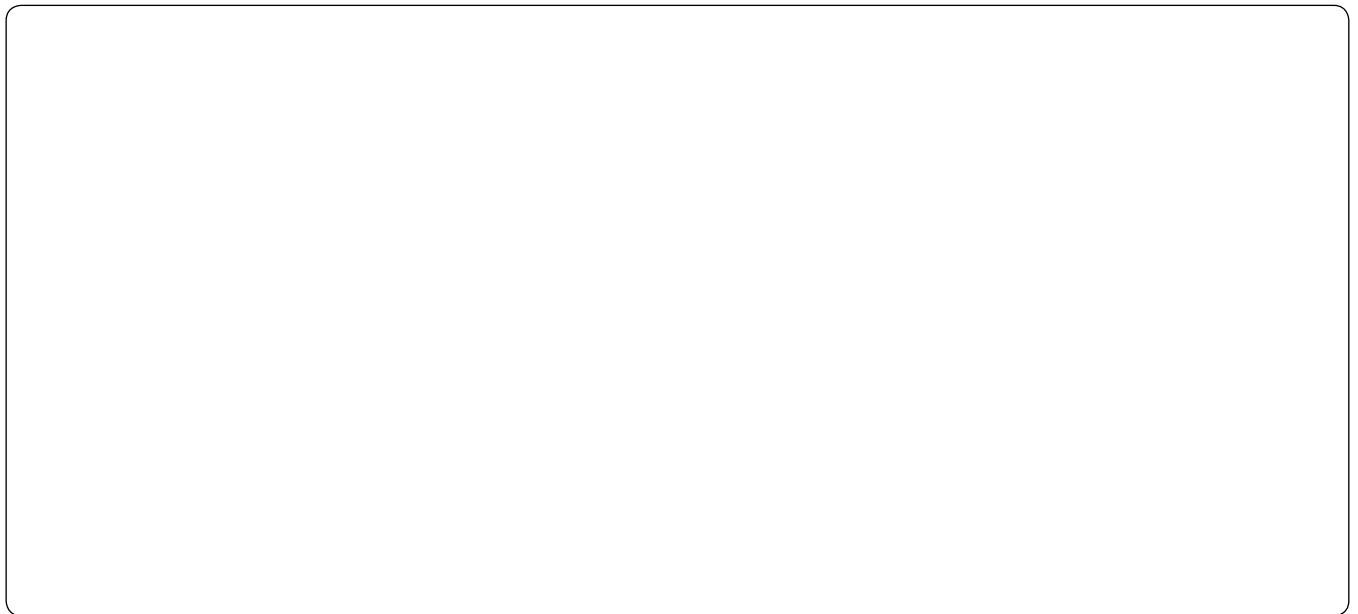
Realiza una actividad con tus abuelos y preguntales:

- Cómo se divertían cuando eran niños.

- A qué jugaban.

- Qué fue lo más emocionante que hicieron en su juventud.

- Dibuja una historia que te contaron tus abuelos.



NOMBRE:

Imagina que eres un detective, como uno de los personajes que Tobi conoció.

Estás investigando las pistas que te llevarán a encontrar una botella con una palabra que salvará al mundo.

Tendrás que recorrer varios lugares donde viven animales que te ayudarán a descifrar las pistas y encontrar la botella.

Atravesarás el desierto, en primer lugar.

- Nombra y dibuja sobre la imagen tres animales que viven allí.



Pregunta al alto con joroba cómo llegar a la selva africana.

- Nombra y dibuja cuatro animales que habitan allí.



Pregúntale al más gordo y pesado, qué camino tomar para el polo norte.

- Nombra y dibuja dos animales que nadan en el mar y comen pescado.



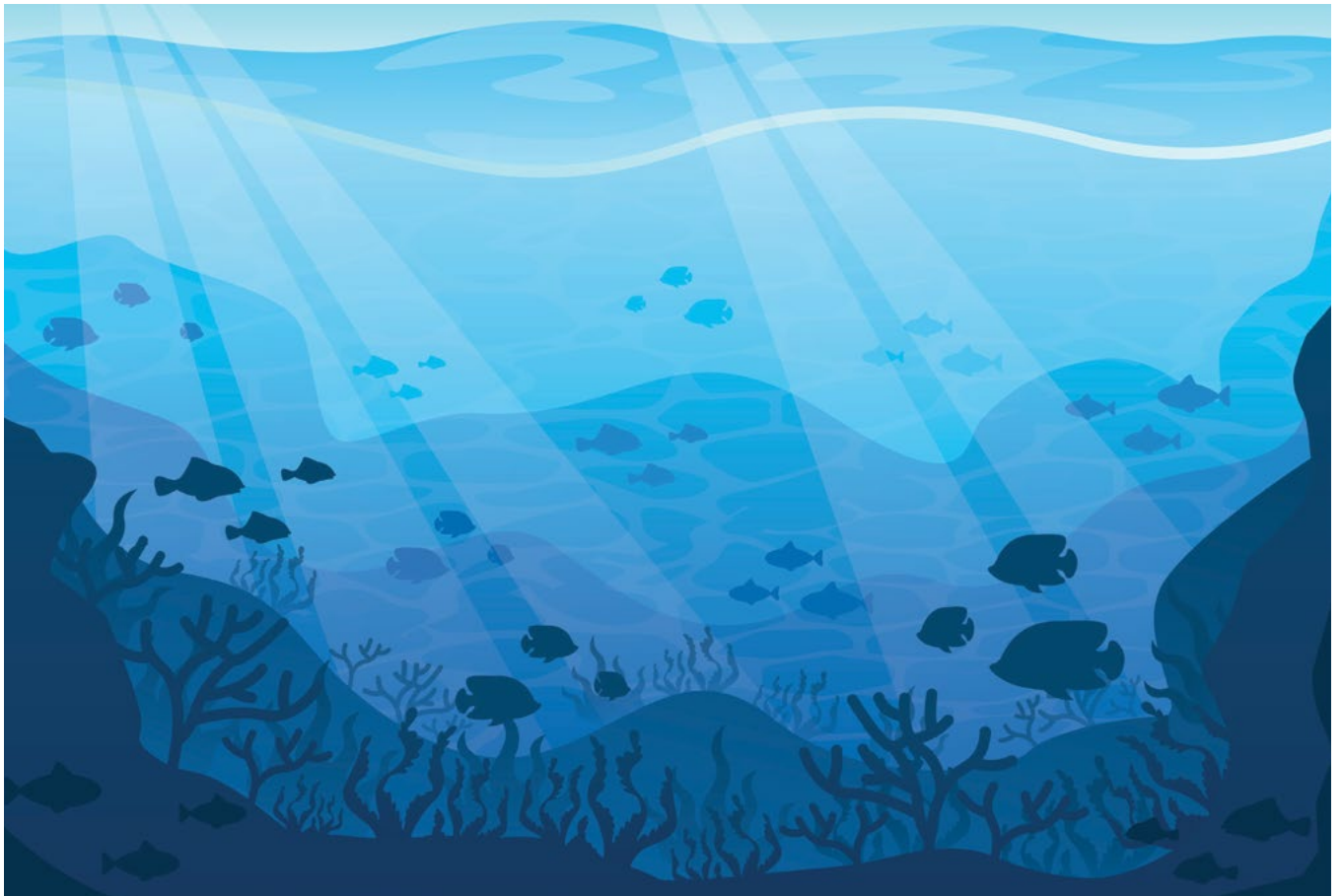
Pregúntale al más blanco y feroz cómo puedes llegar al bosque más cercano.

- Nombra y dibuja tres animales que juegan en los árboles del bosque y otros tres que pasean, comen hierba y frutos.

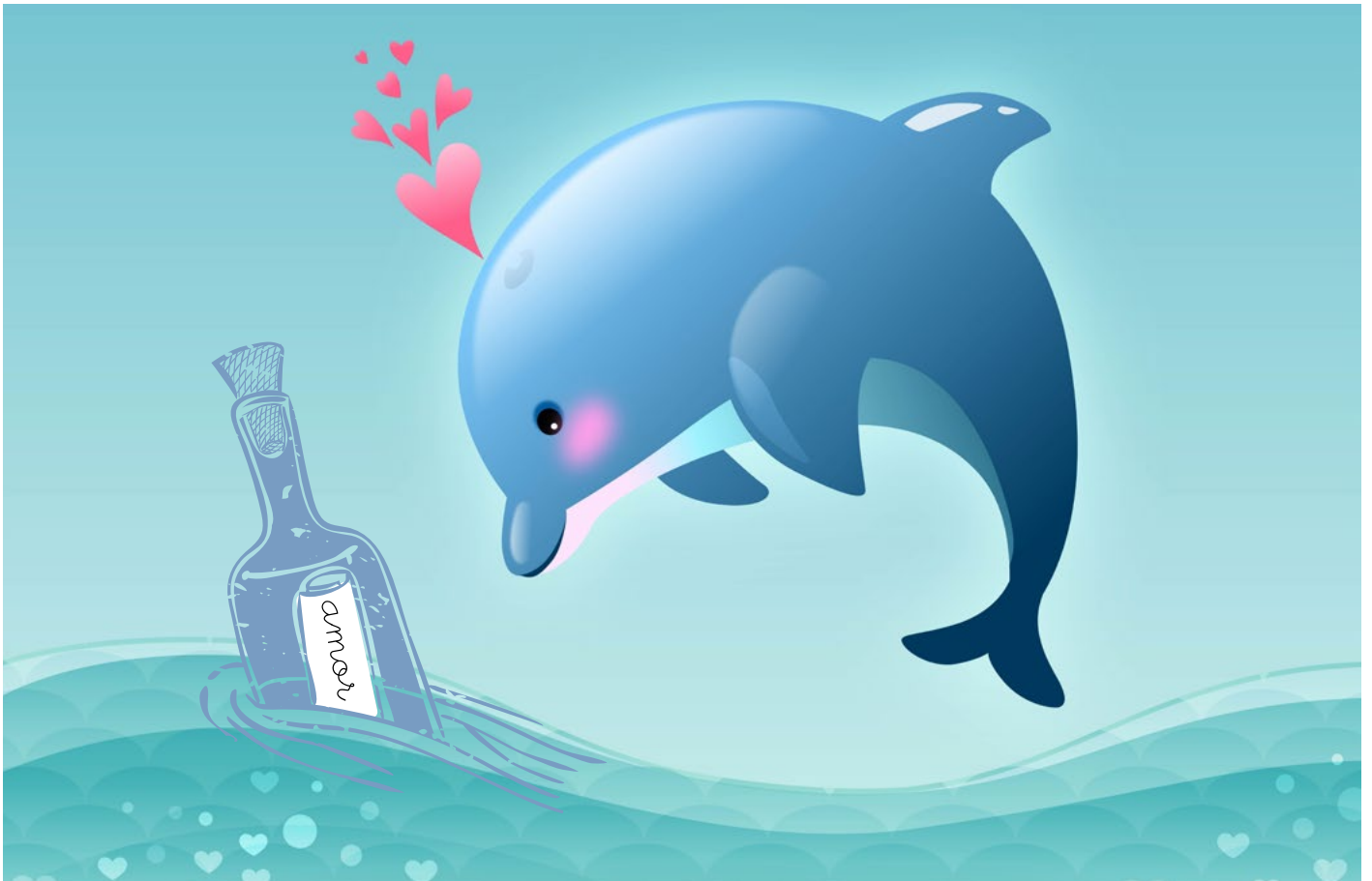


En un árbol encontrarás dos ojos abiertos. Parado encima de una rama, alguien te hablará con sabiduría y sabrás qué animal del océano guarda la botella con el mensaje.

- Nombra y dibuja cinco animales que viven en el mar.



El más juguetón se te acercará saltando fuera del agua y, haciendo piruetas, te dirá que encontró la botella y leyó la palabra mágica escrita en el papel que llevaba dentro.



NOMBRE:

- Imita a dos de los personajes que conoce Tobi, quienes le cuentan a qué se dedicaban en su juventud.

El señor Chivo era piloto.

- Consigue elementos a tu alrededor que formen la cabina del piloto, ponte unas gafas e imagina que sobrevuelas un lugar. Describe todos los detalles del lugar que observas desde tu avión.

La señora Rinilda era cantante.

- Crea un escenario y ponte un traje. Consigue algo semejante a un micrófono e interpreta una linda canción.