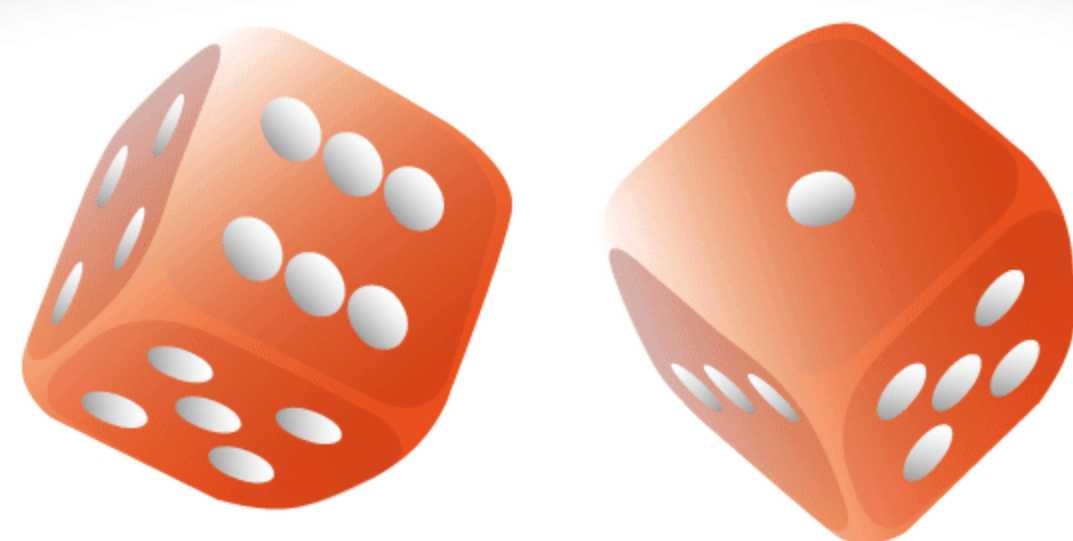


# ¡Rueda una historia!





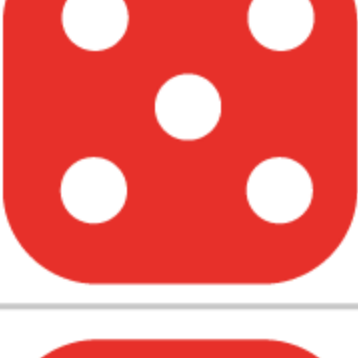



Rueda un dado tres veces:

- la primera, para determinar el personaje principal,
- la segunda, para determinar el ambiente y
- la tercera, para determinar el problema que dará origen a tu relato.

Cruza así los elementos de cada columna y...

¡construye cada vez una historia diferente!

nº	personaje	ambiente	problema
	Un oso gruñón	A orillas de un lago	Pierde la memoria
	Un monstruo de dos cabezas	En una cueva oscura	Encuentra una moneda de la suerte
	Una sirena que hechiza con su bella voz	En la superficie del mar	Escucha una voz misteriosa que no sabe de dónde proviene
	Un cazador intrépido	En un bosque impenetrable	Se desorienta absolutamente
	Un dragón que echa fuego por la boca	En un palacio encantado	Come una fruta envenenada
	Un caballo que habla	En la punta más alta de una montaña	Es secuestrado/a