

¡GRACIAS POR DESCARGAR EL MATERIAL!

✓ PUEDES UTILIZAR EL MATERIAL PARA
USO PERSONAL O PARA LA ESCUELA

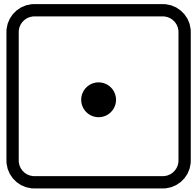
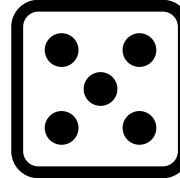
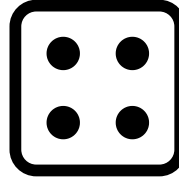
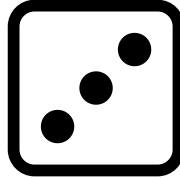
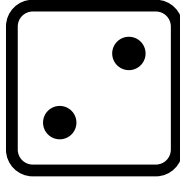
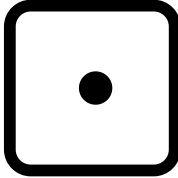
✗ NO PUEDES VENDER, COPIAR O HACER
UN USO INADECUADO.



@IOSUNECONI_

GRANDES HISTORIAS DE

HALLOWEEN



LA BRUJA
OLVIDADIZA

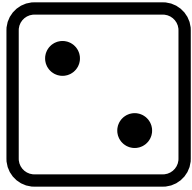
EL VAMPIRO
CON ALERGIA
AL AJO

EL FANTASMA
BROMISTA

EL ESQUELETO
BAILARÍN

LA MOMIA
TORPE

EL MONSTRUO
AMISTOSO



EN EL
CEMENTERIO
ENCANTADO

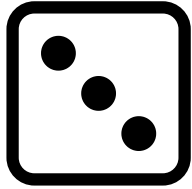
EN EL BOSQUE
DE LOS
SUSURROS

EN LA CASA
ENCANTADA

EN EL
LABORATORIO
DEL CIENTÍFICO
LOCO

EN EL
COLEGIO
EMBRUJADO

EN EL PUEBLO
FANTASMA



A LA
MEDIANOCHE

EN UNA
NOCHE DE
TORMENTA

AL ATARDECER
DEL 31 DE
OCTUBRE

DURANTE LA
NOCHE
ETERNA

A LA HORA
DE LAS
SOMBRA

JUSTO ANTES
DEL AMANECER



SE HA
PERDIDO SU
ESCOBA

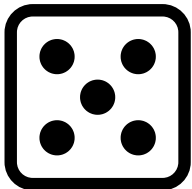
ALGUIEN
ROBA SU
CAPA

APARECE UN
VISITANTE
INESPERADO

UN
EXPERIMENTO
SE SALE DE
CONTROL

SE ESCUCHA
UN GRITO EN
LOS PASILLOS

NADIE
RECUERDA
QUIÉN ES



ENCUENTRA
UNA CALABAZA
QUE HABLA

DESCUBRE UN
LIBRO
PROHIBIDO DE
HECHIZOS

ENCUENTRA UN
RELOJ QUE
DETIENE EL
TIEMPO

TIENE UNA
POCIÓN QUE
CAMBIA
PERSONALIDADES

POSEE UN
ANILLO QUE
CONCEDE
DESEOS

ENCUENTRA
UNA LINTERNA
DE ALMAS



TODO
TERMINA EN
UNA FIESTA DE
MONSTRUOS

TODOS SE
CONVIERTEN
EN
MURCIÉLAGOS

LOGRA
SALVAR
HALLOWEEN

TODOS ACABAN
BAILANDO SIN
PARAR

EL DESEO
FINAL
ROMPE EL
HECHIZO

DESCUBRE QUE
SIEMPRE FUE
HUMANO



@IOSUNECONI-

SE VENDE... CASA ENCANTADA

¡Enhorabuena!

Habéis sido contratados por una agencia inmobiliaria muy especial. Vuestro nuevo cliente quiere vender su vivienda lo antes posible. Sin embargo, hay un pequeño problema... La casa está encantada.

En ella ocurren cosas bastante extrañas: se escuchan ruidos inexplicables, algunas puertas se abren solas, las luces se encienden sin que nadie las toque y, en ocasiones, sus habitantes aseguran no estar completamente solos. Pero vuestro cliente os ha pedido algo muy importante: No podéis ocultar ninguno de estos detalles.

Vuestra misión será conseguir que los posibles compradores piensen que todas esas características son, en realidad, i grandes ventajas!

EL RETO

Como expertos agentes inmobiliarios, tendréis que crear el anuncio perfecto para conseguir vender vuestra casa encantada. Para lograrlo, deberéis utilizar vuestra imaginación y vuestra capacidad de persuasión. Por ejemplo:

- ✗ Problema: Las puertas se abren solas.
- ✓ Ventaja: La vivienda cuenta con un innovador sistema de apertura automática.
- ✗ Problema: Se escuchan voces durante la noche.
- ✓ Ventaja: Entretenimiento nocturno incluido.

VUESTRO ANUNCIO DEBE INCLUIR

- Un nombre atractivo para la propiedad.
- Su ubicación.
- Una descripción detallada de la vivienda.
- Sus características especiales.
- Un eslogan que consiga llamar la atención de los compradores.
- Un precio de venta.
- Al menos cinco características aparentemente negativas convertidas en ventajas.

PREPARAOS PARA LA VENTA

Cuando terminéis, presentaréis vuestra propiedad al resto de la clase.

Pero recordad: No gana la casa más bonita. Gana el equipo que consiga que los demás piensen: «Yo no sé si está encantada... pero casi me la compraría.»

¡Buena suerte, agentes inmobiliarios! Y recordad... si escucháis un ruido extraño mientras preparáis el anuncio, probablemente solo sea vuestro nuevo cliente.

LA PÓCIMA SECRETA

QUE NO SIRVE PARA NADA

Habéis encontrado un antiguo libro de hechizos en el laboratorio secreto de una bruja. Entre sus páginas aparece una receta incompleta:

«Pócima secreta nº 327: mezclar los ingredientes, pronunciar las palabras mágicas y esperar...»

Pero hay un pequeño problema: ¡La pócima no sirve absolutamente para nada! Y aquí comienza vuestra misión...

EL RETO

Tendréis que inventar una pócima completamente inútil, pero escribir su receta como si fuera el descubrimiento mágico más importante de la historia. vuestra receta debe ser tan detallada, precisa y convincente que cualquiera que la lea piense: «No sé para qué sirve... pero necesito probarla.»

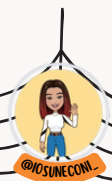
VUESTRA PÓCIMA DEBE INCLUIR

- **NOMBRE.** Inventad un nombre original para vuestra pócima. Ejemplos: Poción Desaparecedora de Calcetines/ Elixir del Bostezo Eterno
- **UTILIDAD.** Explicad para qué sirve. Pero recordad: Tiene que ser completamente inútil. Por ejemplo: «Permite saber exactamente dónde está una cuchara que ya tienes en la mano.»
- **INGREDIENTES.** Necesitaréis entre 6 y 8 ingredientes. Algunos pueden ser normales y otros completamente disparatados. Ejemplo: 3 gotas de lluvia recogidas un martes.
- **ELABORACIÓN.** Escribid las instrucciones paso a paso y en el orden correcto. Utilizad verbos precisos: mezcla, añade, remueve, vierte, agita, espera, coloca, deja reposar...
- **ADVERTENCIAS.** Toda buena pócima necesita instrucciones de seguridad. Inventad al menos tres advertencias absurdas. Por ejemplo: No preparar cerca de una persona que esté bostezando.
- **EFFECTOS SECUNDARIOS.** ¿Qué ocurre después de tomarla? Deben ser consecuencias absurdas, inesperadas y completamente inútiles.
- **ESLOGAN.** Terminad vuestra receta con una frase que consiga vender vuestra pócima. «Porque nunca sabes cuándo necesitarás saber exactamente qué tiempo hacía hace tres martes.»

OBJETIVO FINAL

Vuestra pócima debe cumplir tres condiciones: Ser original, ser completamente inútil y estar escrita como una auténtica receta de laboratorio mágico. Y recordad:

La pócima más inútil no es la que peor funciona. Es la que consigue que alguien piense: «No sirve para nada... pero quiero probarla.»



EL MONSTRUO CUENTA SU VERSIÓN

Durante años, las historias han contado siempre lo mismo:

El monstruo aparece, alguien se asusta, el monstruo es el malo. Pero... ¿y si nunca hubiéramos escuchado su versión? Hoy vais a cambiar la historia.

EL RETO

Elegid un personaje que normalmente aparecería como «el monstruo» de una historia:



Fantasma



Bruja



Vampiro



Zombi



Monstruo



Criatura misteriosa...

Ahora imaginad que ese personaje decide contar lo que realmente ocurrió.

VUESTRA HISTORIA DEBE INCLUIR

- ¿QUIÉN ES? Presentad al personaje y contad algo que nadie conozca sobre él.
- ¿QUÉ OCURRIÓ REALMENTE? Contad la historia desde su punto de vista.
- ¿POR QUÉ TODOS PIENSAN QUE ES EL MALO? Puede existir un malentendido, una mentira o una versión que nunca se contó.
- ¿QUÉ SIENTE? Aunque sea un monstruo, también puede tener miedo, vergüenza, tristeza, enfado, ilusión...
- ¿QUÉ QUIERE CONSEGUIR? Dadle un objetivo que explique sus acciones.
- EL GIRO FINAL. Incluid algo que haga que el lector cambie completamente de opinión sobre el personaje.

OBJETIVO FINAL

No se trata simplemente de decir que el monstruo es bueno.

Se trata de conseguir que el lector piense: «Ahora entiendo por qué hizo todo aquello.»

RETO EXTRA

Escribid vuestra historia en primera persona, como si el propio monstruo estuviera hablando. Podéis comenzar así: «Todos creen que soy el monstruo de esta historia. Pero nadie me preguntó qué ocurrió aquella noche...»

¿Seréis capaces de conseguir que el lector se ponga de su parte?



EL MUSEO DE LOS MIEDOS FICTICIOS

Existe un museo que guarda algo que ningún otro museo tiene: miedos que no existen. En sus salas encontrarás personas que tienen miedo a cosas completamente imposibles, absurdas o extraordinarias. Pero hoy sus puertas están cerradas. Y vosotros sois los nuevos conservadores del museo.

EL RETO

Tendréis que inventar un miedo ficticio y crear la ficha de la pieza que ocupará una de las salas del museo.

Pero hay una condición: no podéis utilizar un miedo real.

Tiene que ser algo que solo pueda existir en vuestra imaginación. Por ejemplo:

- Sombrerofobia: miedo irracional a que los sombreros descubran tus secretos.
- Lunafofia: miedo a que la luna te siga cuando caminas de noche.

VUESTRA HISTORIA DEBE INCLUIR

- **NOMBRE DEL MIEDO.** Inventad un nombre para vuestro miedo. Podéis crear una palabra nueva o combinar palabras conocidas.
- **¿EN QUÉ CONSISTE?** Explicad exactamente qué provoca ese miedo.
- **SU HISTORIA ¿Cómo comenzó?** Escribid una pequeña historia que explique por qué vuestro personaje desarrolló ese miedo.
- **¿QUÉ OCURRE CUANDO APARECE?** Describid qué hace la persona cuando se encuentra con aquello que teme.
- **CURIOSIDADES.** Inventad tres datos curiosos sobre ese miedo. Por ejemplo: «Las personas que sufren este miedo nunca se sientan en una silla si hay tres sillas más en la habitación.»
- **¿CÓMO SE PUEDE EVITAR?** Inventad una solución completamente ficticia. Puede ser lógica, absurda o imposible.
- **CARTELA DEL MUSEO.** Preparad una pequeña tarjeta para colocar junto a vuestra pieza: nombre, época, lugar de origen, nivel de rareza, descripción...

OBJETIVO FINAL

Vuestra creación se convertirá en una pieza del “MUSEO DE LOS MIEDOS FICTICIOS” Podéis acompañarla de una ilustración del miedo que habéis inventado. Después, todas las piezas podrán formar una exposición colectiva en clase. Al terminar, votaremos:

- 👑 El miedo más original
- 😂 El miedo más absurdo
- 📖 La historia más interesante
- 🎨 La pieza más creativa
- 👤 El miedo que más le gustaría tener