

Carnet de socio

Recórtalo por la línea de puntos, dóblalo por la mitad y guárdalo.

EL CLUB DE LAS MIL AVENTURAS

Socio de pleno derecho

NOMBRE

MI SÍMBOLO

FECHA



La regla del club:

**NINGUNA AVENTURA SE RESUELVE
DE UNA SOLA MANERA**

Este carnet no sirve para entrar en ningún sitio.
Sirve para acordarse de mirar bien antes de decidir.

TEO VALNER · EDITORIAL

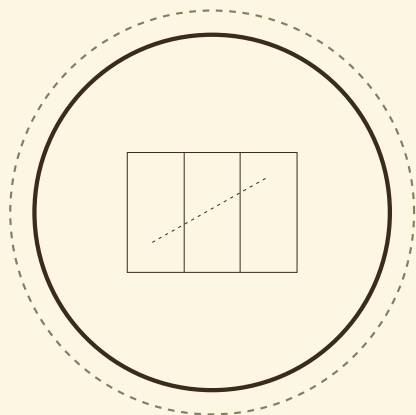
Un socio del club hace cuatro cosas:

OBSERVAR · IMAGINAR · CONSTRUIR · CUIDAR EL BARRIO

Son las mismas que dejaron escritas los niños del Club del Reloj.

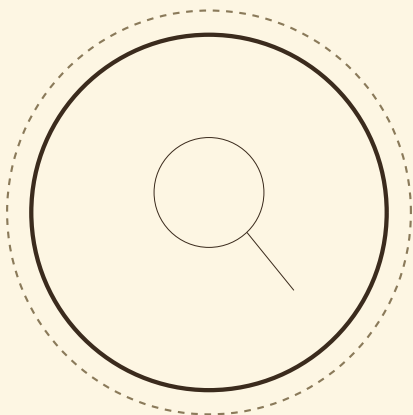
Las siete insignias

Cada una es una forma distinta de resolver un problema. Coloréalas y recórtalas.



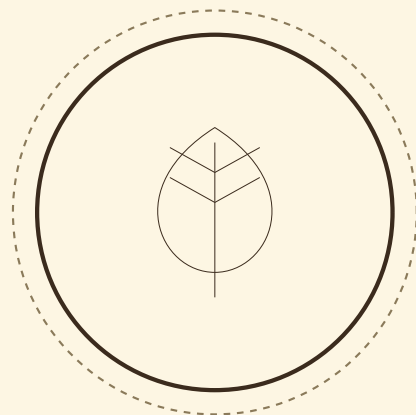
Nora

Imagina rutas



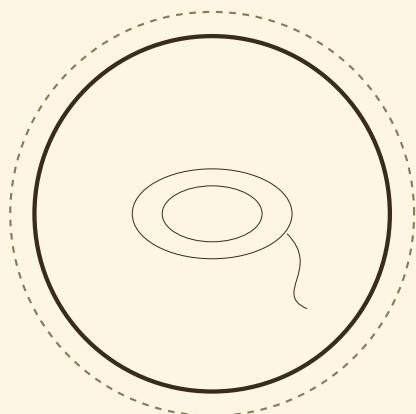
Amina

Busca pruebas



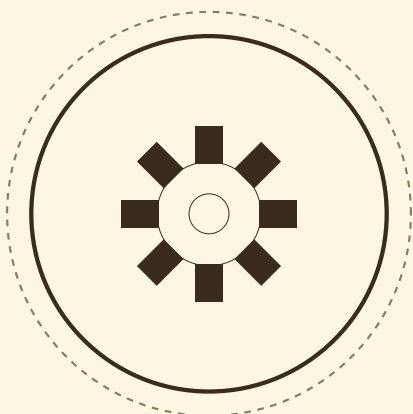
Inés

Observa y anota



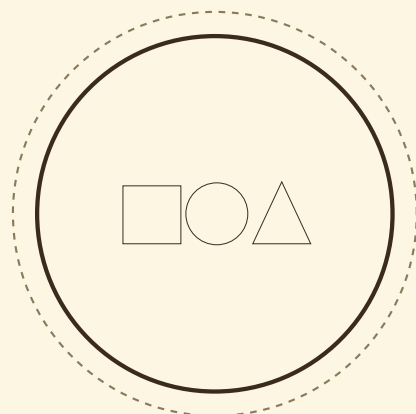
Vega

Explora y trepa



Leo

Construye y arregla



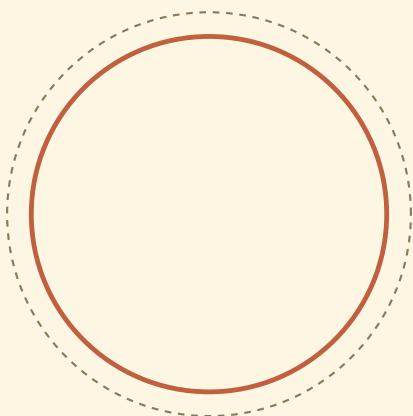
Samir

Ordena las ideas



Bruno

Entiende a los animales



LA TUYA

Dibuja tu símbolo dentro

Ficha de aventurero

Rellénala tú. No hay respuestas correctas.

ME LLAMO

LO QUE MEJOR SE ME DA

LO QUE ME CUESTA MÁS

UN SITIO DE MI BARRIO QUE QUIERO INVESTIGAR

CON QUIÉN MONTARÍA MI CLUB

Dibuja aquí tu insignia: