



101 cosas

que
deberías hacer

DE ANTES
SER MAYOR

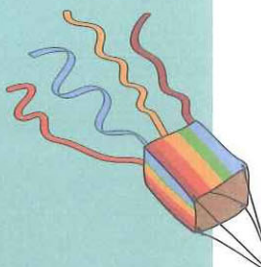


101



cosas

que
deberías
hacer



DE ANTES
SER MAYOR



geoPlaneta



DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

geoPlaneta

© Editorial Planeta, S.A., 2014

Av. Diagonal 662-664. 08034 Barcelona

info@geoplaneta.com

www.geoplaneta.com

Traductor: Sergi Ramírez, 2014

Fotografías: ver créditos en p. 144

DE LA EDICIÓN EN INGLÉS

© 2014 Red Lemon Press Limited

Red Lemon Press Limited

Deepdene Lodge

Deepdene Avenue

Dorking RH5 4AT, UK

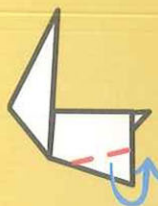
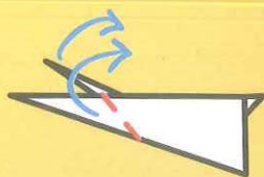
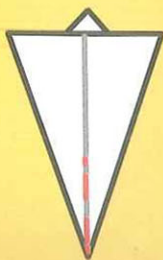
ISBN: 978-84-08-12609-6

Depósito legal: B.12513-2014

Impreso en Malasia

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



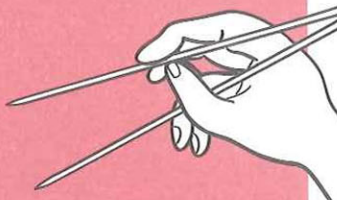
101
cosas
que
deberías hacer
DE ANTES
SER MAYOR

geoPlaneta 



SUMARIO

- 1 Hacer un paracaídas con una bolsa
- 2 Hacer una cápsula del tiempo
- 3 Aprender a hacer malabarismos
- 4 Contar hasta diez en cinco idiomas
- 5 Saber la hora sin reloj
- 6 Aprender a hacer nudos
- 7 Enviar un mensaje en una botella
- 8 Planear un ataque con bolas de nieve
- 9 Hacer tu *pizza* ideal
- 10 Inventarse un apretón de manos secreto
- 11 Dibujar un autorretrato
- 12 Hacer tu propia brújula
- 13 Escribir una historia de miedo
- 14 Contemplar las estrellas
- 15 Ser un cazador de mitos
- 16 Hacer un truco de magia
- 17 Hacer espeluznantes flores negras
- 18 Criar una mariposa
- 19 Jugar con sombras chinescas
- 20 Dibujar una tira cómica
- 21 Hacer instrumentos musicales naturales
- 22 Inventar tu propio superhéroe
- 23 Aprender a leer partituras
- 24 Hacer caramelos
- 25 Bailar hasta caer agotado
- 26 Aprovechar la energía del sol
- 27 Fabricar una sencilla cometa y hacerla volar
- 28 Hacer una lámpara de lava
- 29 Crear un seudónimo ingenioso
- 30 Recordar casi cualquier cosa
- 31 Crear tres códigos secretos
- 32 Crear un avión de papel perfecto y hacerlo volar
- 33 Solucionar una emergencia
- 34 Crear una granja de lombrices
- 35 Construir una ciudad con cajas
- 36 Fabricar tu propio telar
- 37 Prepararse para una catástrofe natural
- 38 Aprender a utilizar los mapas
- 39 Localizar las huellas de cinco animales
- 40 Aprender a usar palillos chinos
- 41 Informarte sobre tu signo del zodiaco
- 42 Hacer flexiones y abdominales perfectos
- 43 Soñar a lo grande
- 44 Hacer el insuperable truco del globo
- 45 Ser un auténtico 'máquina' de la costura
- 46 Hacer tu propio zoótropo
- 47 Mantener una cuchara en equilibrio en la nariz
- 48 Hacer un fantástico folioscopio
- 49 Hacer una marioneta con un calcetín
- 50 Hacer de ventrilocuo
- 51 Hacer helado
- 52 Divertirse con papel y lápiz
- 53 Inventarse un juego de mesa
- 54 Hacer una acrobacia con el monopatín
- 55 Conocer las siete maravillas del mundo
- 56 Ser un científico loco
- 57 Prepararse para ir de acampada
- 58 Ser un sabelotodo
- 59 Predecir el tiempo
- 60 Hacer tu propio diario
- 61 Aprender las fases de la Luna



62 Decir "gracias" en 10 idiomas

63 Hacer un volcán con ingredientes de cocina

64 Aprender 3 maneras de engañar a tu cerebro

65 Hacer un globo de nieve

66 Hacer un cortometraje

67 Saltar con una bicicleta de ciclocrós

68 Escribir con tinta invisible

69 Leer tu propia mano

70 Crear tu propia carrera de obstáculos

71 Pintar como un artista famoso

72 Hacer una maceta con forma de cabeza

73 Dar una fantástica fiesta de pijamas

74 Jugar a juegos de viaje

75 Hacer el mejor chocolate caliente

76 Organizar un juego de búsqueda del tesoro

77 Hacer tu propio periódico

78 Teñir una camiseta con la técnica del anudado

79 Hacer un cisne con un globo

80 Hacerte un truco a ti mismo

81 Hacer una pulsera con envoltorios de chicle

82 Pasar a través de una hoja de papel

83 Hacer unos altavoces con vasos de papel

84 Hacer pompas gigantes

85 Hacer una masa viscosa fosforescente

86 Buscar fantasmas

87 Imprimir un grabado xilográfico

88 Ser un detector humano de mentiras

89 Medir la cantidad de lluvia caída

90 Diseñar un escudo de armas

91 Girar un balón sobre un dedo

92 Hacer una pajarera con objetos reciclados

93 Construir un refugio extremo dentro de casa

94 No volver nunca a estar aburrido

95 Hacer limonada casera

96 Jugar con la física

97 Dominar el arte del *origami*

98 Jugar al voleibol con globos con agua

99 Hacer tu propio bumerán

100 Descubrir tu animal del zodiaco chino

101 Hacer un cuenco con papel maché



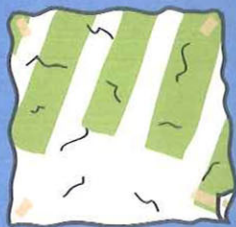
1

HACER UN PARACAÍDAS CON UNA BOLSA

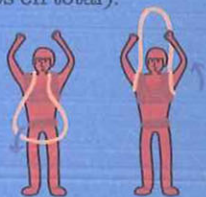
Es un pájaro. Es un avión. No... ¡Es una bolsa de plástico! Haz volar tus juguetes con este paracaídas.

NECESITARÁS:

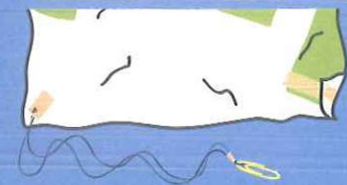
- Bolsa de plástico o un trozo grande de material ligero
- Tijeras
- Aguja y 8 trozos de hilo (de unos 50 cm cada uno)
- Cinta de pintor
- 4 clips
- Objeto pequeño que actúe como peso (una pequeña figura sería lo mejor)
- Goma elástica.



1 Recorta un cuadrado grande de tu bolsa de plástico o material ligero y añade cinta a las cuatro esquinas por la parte de arriba y de abajo (8 trozos en total).



3 Haz un arnés para tu figura: rodea la figura con una goma elástica tal como se muestra y, luego, engancha la goma a los clips.



2 Pasa la aguja y el hilo por una esquina y, luego, haz un nudo para asegurar el hilo. Ata el otro extremo del hilo a un clip. Repite la operación en todas las esquinas.

4 Encuentra un lugar elevado y seguro desde el que lanzar tu paracaídas y observa cómo tu figura baja flotando hasta el suelo.



¡HECHO!

FECHA DE REALIZACIÓN

HACER UNA CÁPSULA DEL TIEMPO

2

Hacer una cápsula del tiempo es como construir un cofre del tesoro. ¡Los objetos quedan guardados para ser redescubiertos en el futuro!



TU CÁPSULA

Puedes hacer tu cápsula con cualquier tipo de caja. Márcala claramente con la fecha y tu nombre, y luego llénala con objetos propios de tu época. A continuación, cierra la caja y escóndela en algún lugar seguro, como la buhardilla. Si la entierras, asegúrate antes de envolverla en plástico.

CONSEJO

Nunca incluyas productos perecederos (como alimentos) que puedan criar moho o atraer a animales.

¡HECHO!

FECHA DE REALIZACIÓN

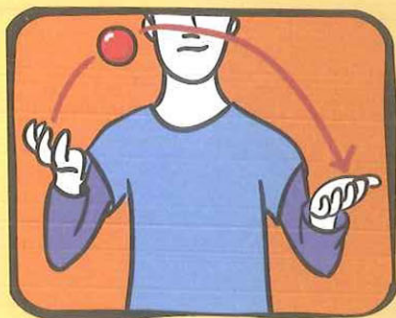
3

APRENDER A HACER MALABARISMOS

Los malabarismos son la habilidad perfecta de la que presumir. ¡Con un poco de concentración, práctica y ritmo puedes ser el centro de cualquier fiesta!

PRECAUCIÓN

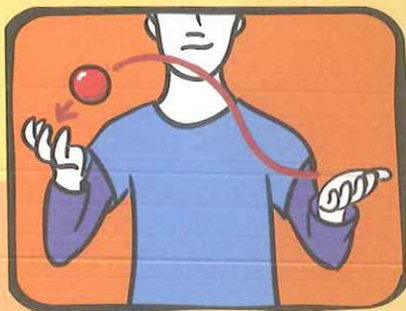
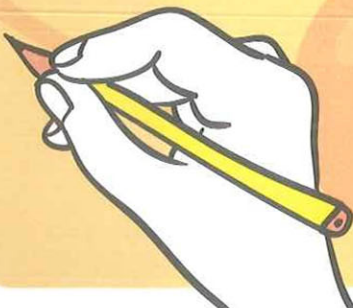
Lo primero es lo primero: la regla básica de los juegos malabares es la seguridad. Así que, ¡ni se te OCURRA hacer malabarismos con antorchas encendidas! Aprende con pequeñas pelotas o bolas rellenas de semillas. Con los objetos apropiados y la técnica adecuada en un abrir y cerrar de ojos estarás listo para hacer juegos malabares y, además, ¡eso te dará un aire muy interesante!



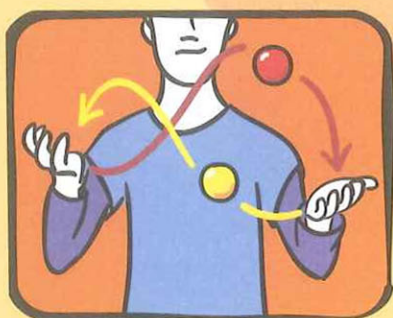
- 1 Coge una pequeña pelota o bola rellena de semillas. Lánzala de una mano a otra formando un arco. Lánzala de forma que llegue a la altura de tus ojos.

HAY QUE SABER

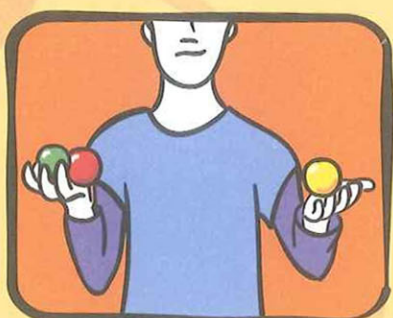
Una de tus manos se llama mano dominante porque es con la que lanzas y coges los objetos casi siempre. Suele ser la mano que utilizas para escribir.



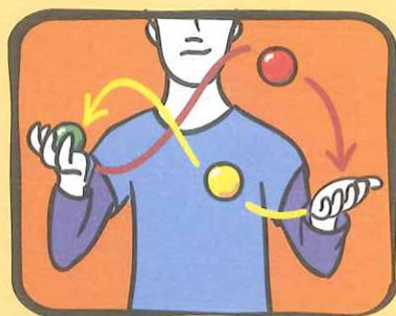
- 2 Lanza la pelota de una mano a otra sin llegar a cogerla. Practica hasta que consigas un buen ritmo.



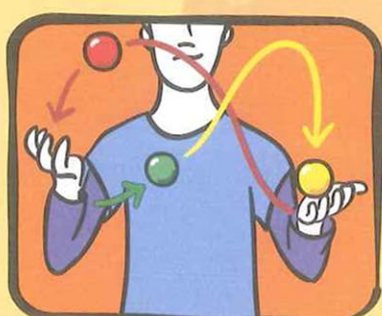
3 Ahora intenta lanzar dos pelotas a la vez. Cuando la primera pelota esté bajando, lanza la segunda pelota y luego coge las dos.



4 Ahora añade una tercera pelota de tal forma que practiques con tres en total. Tu mano dominante deberá sostener dos pelotas.



5 Lanza las primeras dos pelotas tal como se ha explicado antes y mantén la tercera pelota en tu mano dominante.



6 Añade un tercer lanzamiento justo cuando la segunda pelota esté en su punto más alto y sigue lanzando las pelotas en un bucle continuo.

¿POR QUÉ NO?

Sustituye una de las pelotas por una manzana e intenta darle un mordisco durante los malabarismos.

¡HECHO!

FECHA DE REALIZACIÓN

PRECAUCIONES: QUÉ HACER Y QUÉ NO



Mucho cuidado cuando se utilicen tijeras y otros objetos afilados.

Llevar siempre casco cuando se monte en bicicleta o monopatín.

Llevar ropa vieja o delantal durante los proyectos de arte.

Seguir cuidadosamente las instrucciones y atender a las advertencias de seguridad.



NO empezar un proyecto complicado sin pedir permiso a un adulto.

¡NO ir a ninguna parte sin antes decírselo a un adulto!

RECONOCIMIENTOS

Escrito por Laura Dower

Editores: Alexander Kocken, Gemma Barder y Fay Evans

Diseño e ilustración: Dan Bramail y Katie Knutton

Elementos de ilustración de las actividades 38, 41, 55 y 61, 64, 96 y 100, extraídos de Shutterstock.

