

# CARRERA DE TEXTOS

Reglamento página 286



Decir un colmo.

Decir una imagen auditiva.

Decir un trabalenguas.

Decir una imagen táctil.

Contar un cuento.

Contar un mito.

Decir dos sinónimos.

Decir una noticia.

Decir una imagen visual.



Decir una comparación.

Contar una leyenda.

Decir tres palabras que rimen.



Decir dos antónimos.

Decir una palabra loca y dar la definición.

Decir una adivinanza.

Decir una imagen olfativa.

Inventar un slogan para una publicidad.

Decir el título de una obra de teatro.

Contar un chiste.



Nombrar un personaje de cuento.

Decir el título de una canción.

Inventar un nuevo final a un cuento clásico.

Dar las instrucciones para una manualidad.

Decir una imagen gustativa.

Dar las instrucciones para un juego.

Decir una pregunta insólita.

Nombrar un personaje de leyenda.

Decir una greguería.

Inventar una copla graciosa.

Decir una sinestesia.

Nombrar un personaje de mito.



Decir el título de un cuento maravilloso.

Decir una metáfora pura.

Recitar un poema.

Decir una metáfora impura.

Dar las instrucciones para una receta de cocina.

Describir a un personaje de cuento.

Nombrar un personaje de historieta.

Describir a un personaje de mito.

Nombrar un personaje de televisión.

Describir a un personaje de leyenda.

SALIDA

