

MEMORIA TÉCNICA:

JUEGO MAGNETÍZATE – imán

LOS IMANES Y SUS BENEFICIOS.

Las propiedades de los imanes se conocen desde el siglo VI A.C. **Tales de Mileto** uno de los siete sabios de Grecia manifestó las propiedades de los imanes, también **Platón y Sócrates**, discernieron sobre el origen de la misteriosa fuerza de atracción de este mineral.

Se tejieron diversas leyendas en la antigüedad para explicar el origen de esta “extraña” propiedad de atracción.

Cuenta la leyenda que Cleopatra, para retrasar el proceso de envejecimiento, dormía con una piedra imán sobre la frente. En el siglo III A.C., Aristóteles escribió acerca de las propiedades curativas de los imanes naturales.

Algunos sitios web que tratan sobre los beneficios de los imanes en la salud señalan que: el polo positivo (+) del imán es energizante, pues activa, impulsa y fortalece los procesos biológicos del organismo, es dinamizador, vitalizante y proporciona energía; el polo negativo (-) del imán es analgésico, antiinflamatorio, relajante y detiene los procesos nocivos para el organismo y, está principalmente indicado para calmar o suprimir el dolor.

Con el objetivo de aliviar el estrés, el juego de mesa magnetízate está diseñado para generar diversión al mismo tiempo que se desestresan los participantes al manipular imanes, ya que mejora el flujo sanguíneo con esta terapia natural de la magnetoterapia, como muestra la página web de salud:

<https://www.buenasalud.net/2012/08/24/magnetoterapia-para-tratar-la-mala-circulacion-sanguinea.html>

Los imanes utilizados en el juego magnetízate –imán tienen varias formas:

- Ovaladas,
- Cilíndricas,
- Esféricas, entre otras.

Los imanes son de diferentes tamaños, pueden ser de origen mineral tal como la magnetita, la hematita, maghemita, goetita, ferrihidrita, lepidocrocita, ilmenita, muscovita, illita, así como de metales como el hierro, ferrita, neodimio, samario, cobalto, álnico, imanes compuestos y plásticos.

PROPÓSITOS DEL JUEGO.

Magnetízate es un juego de mesa cuyo objetivo es que los participantes coloquen cuantos imanes sea posible en el tablero evitando que estos se unan

Con los beneficios de los imanes se ha logrado observar que los participantes experimentan sentimientos tales como diversión, emoción, por las propiedades de atracción de los imanes se llenan de buena energía por lo que en el tablero están plasmadas las palabras que describen a estos sentimientos y energías que aparecen al jugar magnetízate – imán.

Diviértete.- El estar concentrado en el juego, lo hace entretenido por lo que la distracción está garantizada, pues mientras dure el juego, las preocupaciones y las tensiones diarias pasan a segundo plano.

Emociónate.- Al estar con tus amigos o familia, se generará en el jugador sentimientos de entusiasmo y alegría que necesariamente contagiara al resto.

Energízate.- La fuerza magnética de los imanes y el contacto con los mismos genera en los jugadores una energía adicional que los hace estar más activos.

Imantízate

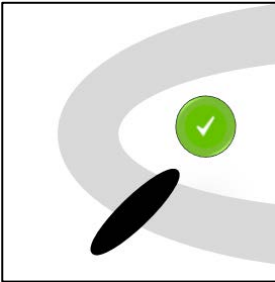

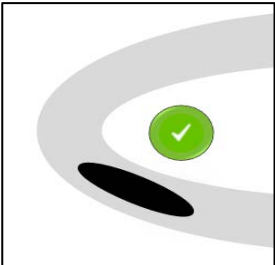



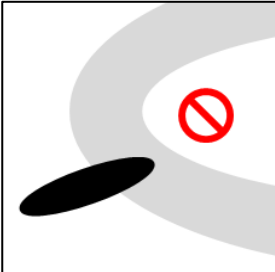

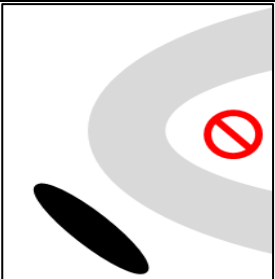

Magnetízate.- Al sostener los imanes con las manos, el jugador estará “magnetizado” o “imantado” o “imantizado”, esto es tan real que cualquier objeto metálico cercano a sus manos será atraído por el jugador.

DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO

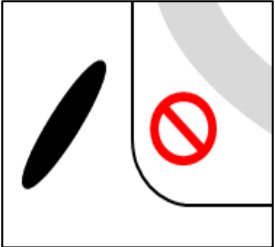

El juego consta de:

- a) Un tablero en varias presentaciones por colores y diseños de fondo, con dibujos de óvalos concéntricos y varias abolladuras semi esféricas cóncavas.
- b) Imanes ovalados, Imanes cilíndricos e imanes esféricos, la cantidad dependen de las dimensiones del tablero.
- c) Un maletín porta imanes y tablero.
- d) Tarjetas de suertes
- e) Instrucciones.

REGLAS GENERALES:

REGLA	GRAFICO	CONDICIÓN
El imán está más de la mitad del óvalo		Cumple. 
El imán está completamente en el óvalo		Cumple. 
El imán está en el espacio entre óvalos		Cumple. 
El imán está menos de la mitad en el óvalo		No cumple. 
El imán esta fuera del óvalo		No cumple. 



<p>Cuando un imán o varios imanes salen del tablero</p>		<p>No cumple.</p> 
---------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

PENALIDADES

- Cuando un participante se adelante su turno.
- Cuando un participante mueve el mueble donde está colocado el tablero.
- Coloca un imán con la mano que tiene más imanes.
- Cuando se sale del tablero uno o varios imanes.

CONSIDERACIONES

- Cuando se unen los imanes y producen ruido (chasquido), según la modalidad se retiran los imanes pegados o se los deja en el tablero.
- Cuando se unen los imanes y están separados por los dedos y no producen ruido hay la opción de separarlos y ubicarlos pero solo con una mano
- Se debe sostener con una mano los imanes que son entregados y con la otra colocar sólo un imán en el tablero cuando corresponda el turno del jugador, o tener designado un lugar para los imanes entregados.
- No se debe con la misma mano en la que se sostiene los imanes colocar imanes en el tablero ya que estos pueden unir a los imanes en el tablero.

I. SI SE UNEN PIERDES- MAGNETIZADO

- 1) Cada jugador tiene igual número de imanes que se colocan en cualquier lugar del tablero dentro de los límites de los óvalos y en el orden que se haya acordado. En el caso de colocar los imanes en el óvalo externo (LIMITE DEL JUEGO), el imán debe estar la mitad dentro del mismo. Imanes colocados fuera del óvalo límite no se cuentan.
- 2) LA IDEA DEL JUEGO ES EVITAR QUE EL IMÁN COLOCADO POR LOS PARTICIPANTES, SE UNA A OTRO O PROVOQUE QUE SE UNAN OTROS IMANES QUE SE ENCUENTRAN EN EL TABLERO.
- 3) El jugador que coloque un imán y se pegue a otro, sale del juego. El resto de participantes sigue jugando hasta que haya un solo ganador. Los imanes pegados se retiran del juego y se reparten a los demás jugadores.
- 4) Si durante el juego cualquier jugador al colocar el imán provoca que un imán que se encontraba en el tablero se caiga del mismo, también sale del juego.

- 5) Si algún jugador coloca un imán en el tablero saltándose su turno, este jugador sale del juego.
- 6) El ganador del juego es aquel que no se le unió ningún imán en el tablero.

II. SE QUEDA CON MAYOR NÚMERO DE IMANES PIERDE-PENITENTE

LA IDEA DE ESTE JUEGO ES QUEDARSE SIN IMANES COLOCANDO TODOS SUS IMANES DURANTE EL JUEGO. EL QUE SE QUEDA CON EL MAYOR NÚMERO DE IMANES PIERDE Y TENDRÁ QUE CUMPLIR UNA PENITENCIA ACORDADA POR LOS OTROS JUGADORES.

- 1) Cada jugador tiene igual número de imanes que se colocan en cualquier lugar del tablero dentro de los límites de los óvalos y en el orden que se haya acordado. En el caso de colocar los imanes en los óvalos, el imán debe estar más de la mitad dentro del mismo. Imanes colocados fuera del óvalo límite no se cuentan.
- 2) Se reparte el mismo número de imanes para todos los jugadores, (OVALADOS Y ESFERAS). LAS ESFERAS QUE SOBRAN EN EL INICIO DEL JUEGO, SE COLOCAN EN EL TABLERO.
- 3) Se van colocando imanes de acuerdo al turno, cuando el jugador provoque que se peguen imanes, este retirará todo los imanes que se unieron y colocará un imán y continuará el juego con todos los participantes.
- 4) El primer jugador que haya colocado todos sus imanes, ya es uno de los ganadores. Los demás jugadores continuarán en el juego hasta que vayan liberándose de los imanes.
- 5) El jugador que se queda con el mayor número de imanes pierde el juego y será objeto de una penitencia.

III. SE QUEDA CON MAYOR NÚMERO DE IMANES PIERDE-PENITENTE MAGNETIZADO

LA IDEA DE ESTE JUEGO ES QUEDARSE SIN IMANES COLOCANDO TODOS SUS IMANES DURANTE EL JUEGO. EL QUE SE QUEDA CON EL MAYOR NÚMERO DE IMANES PIERDE Y TENDRÁ QUE CUMPLIR UNA PENITENCIA ACORDADA POR LOS OTROS JUGADORES. LA DIFERENCIA CON LA MODALIDAD ANTERIOR, ES QUE NO SE RETIRAN DEL TABLERO LOS IMANES CUANDO SE UNEN.

- 1) Cada jugador tiene igual número de imanes que se colocan en cualquier lugar del tablero dentro de los límites de los óvalos y en el orden que se haya acordado. En el caso de colocar los imanes en los óvalos, el imán debe estar más de la mitad dentro del mismo. Imanes colocados fuera del óvalo límite no se cuentan.
- 2) Se reparte el mismo número de imanes para todos los jugadores, (OVALADOS Y ESFERAS), LAS ESFERAS QUE SOBRAN EN EL INICIO DEL JUEGO, SE COLOCAN EN EL TABLERO.
- 3) Se van colocando imanes de acuerdo al turno, cuando el jugador provoque que se peguen imanes, los imanes que se unieron se quedarán y el siguiente jugador colocará el número de imanes que se juntaron, y continuará el juego con todos los participantes.
- 4) Si el jugador coloca su último imán y provoca que se unan, retirará los imanes pegados y perderá un turno. Asimismo si provoca que salga de juego uno o más imanes, estos serán recogidos por el jugador, perderá un turno y seguirá el juego.
- 5) El primer jugador que haya colocado todos sus imanes, ya es uno de los ganadores. Los demás jugadores continuarán en el juego hasta que vayan liberándose de los imanes.
- 6) El jugador que se queda con el mayor número de imanes pierde el juego y será objeto de una penitencia.

IV. ESFERAS OCUPAN CUALQUIER LUGAR EN EL TABLERO

En las tres modalidades anteriores, las esferas ocupan solo los lugares señalados en el tablero, en esta nueva modalidad, las esferas pueden colocarse en cualquier lugar del tablero haciendo del juego más interesante.

Si adquieres un paquete de esferas, puedes jugar alternando con el número de imanes ovalados. Puedes jugar con tu imaginación para hacer de este juego un excelente antídoto para el estrés.

Asimismo puedes usar fichas durante el juego para aumentar aún más la diversión.

V. MAGNETO - TARJETAS Cada vez que exista penalidades como imanes que salgan del tablero o imanes que se unan se debe tomar una tarjeta y cumplir con el reto magnético que esté en ella.

NARRACIÓN DEL JUEGO

En ese instante de suspenso cuando el tablero esta atiborrado de imanes y todos los participantes están pendientes de la jugada cuando “zazzzz” al son de chasquidos **DIVIÉRTETE**, entonces los sentimientos de entusiasmo te dicen **EMOCIÓNATE** y alegría que necesariamente se contagian con tus amigos en conjunto a las fuerzas magnéticas **ENERGÍZATE** y cuando estás inmantizado con todas las sensaciones te sumerges en el mundo de **MAGNETÍZATE IMÁN**.

Lo que hace único a este juego, es que no te desgastas, al contrario te energizas mediante la magnoterapia al mismo tiempo que la alegría se contagia entre tus amigos y familiares.