

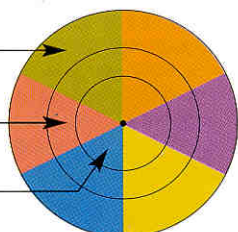
Cómo se juega

El sobre contiene, además de los 5 CD, una cartulina de colores con tres círculos concéntricos,

I.- De las polaridades

II.- De las vivencias

III.- De las asociaciones



I.- Primero deberás elegir una pregunta, una situación, un problema o una coyuntura acerca de la cual buscas respuestas. Si estás jugando con otros, es aconsejable explicar con claridad el planteamiento para poder recibir ayuda en la última etapa.

II.- ¿En qué polaridad transcurre el problema? ¿Con qué conceptos se relaciona la situación? ¿En que área de este espectro deberíamos encontrar la respuesta?

Este segundo paso es quizás el más difícil. Deberemos elegir una de las seis polaridades que el círculo exterior nos ofrece.

Para intentar ayudarte, te propongo una serie de palabras de alguna manera relacionadas para mí (y sólo para mí) con cada polaridad. No es necesario que las uses y quizá sea mejor que las saltees...

CONFIANZA / INQUIETUD

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Preocupación, autoestima, recursos, incertidumbre, apuesta, entrega, insomnio, serenidad, calma, temblor, ansiedad, solución, nerviosismo, duda, flexibilidad, obediencia, seguridad, intimidad.

AYUDA / ABANDONO

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Previsión, egoísmo, pienso en mí o en los demás, soledad, rechazo, aislar aislarse, apoyo, codicia, cuidado paternal o maternal, defensa, perdonar, adopción, protección, atender, sostener, humildad.

SENTIMIENTO / RAZÓN

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Prevencción, conmoción, emoción, locura, adicción, amargura, intelecto, inteligencia, astucia, conciencia, instinto, opinión, gusto, frialdad, distancia, practicidad, efectividad, resultados, deber, culpa, vergüenza.

ELECCIÓN / PASIVIDAD

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Acción, trabajo, obligación, proeza, misión, decisión, movimiento, despreocupación, abandono, iniciativa, fe, excitación, decisión, lucha, dejarse llevar, manipulación, intento, riesgo, impulso, inercia, intentar, indiferencia, desinterés.

PERSEVERANCIA / RESIGNACIÓN

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Impaciencia, intranquilidad, fuerza, calma, obsesión, paciencia, conformidad, sufrimiento, aceptación, trabajo, esfuerzo, comodidad, constancia, firmeza, apego, terquedad, inconstancia, tolerancia, aceptación, paz.

LIBERTAD / DEPENDENCIA

Algunas palabras posiblemente relacionadas:

Obediencia, rebeldía, intransigencia, normas, rescate, voluntad, enfrentamiento, permiso, sinceridad, coraje, caos, esclavitud, sometimiento, temor a la crítica, limitación, atrapado, inferioridad, apego, atadura, unión, cadena, unión.

III.- El siguiente paso es identificar el tipo de vivencia que este interrogante evoca en el jugador.

¿El tema está relacionado con algo que alguien o yo vive como un obstáculo?

¿Se trata de un episodio que conecta con la pena o el dolor?

¿Implica un aprendizaje o la cosecha de un beneficio?

¿Se trata de una cuestión de motivaciones, de ganas o de propósitos?

¿Nos plantea decisiones relativas a nuestra escala de valores o la de otros?

¿O nos conecta lisa y llanamente con un miedo, propio o ajeno?

IV.- Para terminar la tarea deberás elegir en el círculo central un lugar donde situarías esta cuestión simbólicamente.

¿La pondrías por encima de ti?

¿Por debajo?

¿Por delante?

¿Detrás de ti?

¿Fuera de ti?

¿Dentro de ti?

Todas las elecciones son obviamente subjetivas y esta última más todavía, pero suponemos que éste es el mayor encanto del juego. Podría suceder que consultaras el CD por el mismo problema dos o tres veces y siempre te diera una respuesta distinta, porque definirás el tema en polaridades diferentes, evocarás distintas vivencias o los pondrás en otros lugares.

V.- En los círculos concéntricos, deberás encolumnar frente a ti las opciones elegidas en los pasos II, III y IV. Como cada opción lleva una cifra, quedará configurado un número de tres cifras que deberás leer **de AFUERA HACIA ADENTRO** (es decir: la primera cifra es la de la polaridad elegida).

VI.- Busca ese número en la tabla de conversiones de las páginas 10 a 15 para encontrar el número de CD y la pista a la cual recurrir.

VII.- Tómate unos minutos y busca la pista resultante. Escucha el cuento que el juego tiene para ti como respuesta.

VIII.- Imagina -repito: IMAGINA- que este cuento te llega de la mano de una especie de sabio interno. Imagina que trae un mensaje especial y personal para ti. Si quieres (¿por qué no ibas a querer?) explica a los otros lo que significa para ti o pídeles ayuda para desentrañar el significado de la historia.