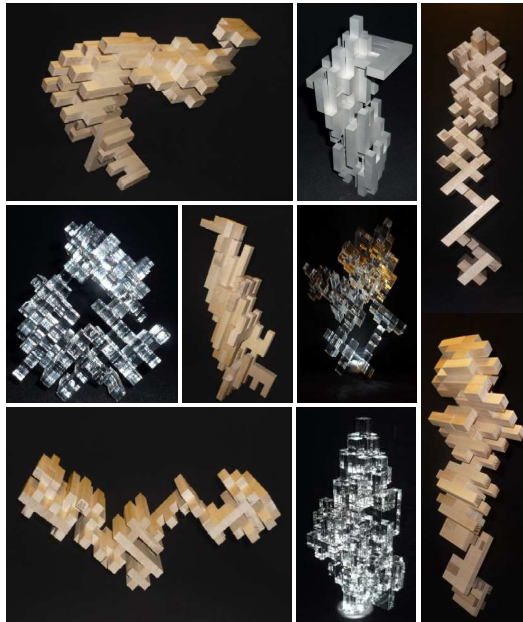


Una infinidad de variaciones de  
**ESCULTURAS DECORATIVAS.**

No siga ninguna otra norma que complacerse.  
Revele su lado artístico componiendo una obra única que podrá, con el tiempo, modificar de acuerdo con su imaginación... ¡las posibilidades son ilimitadas!

**¡DÉ RIENDA SUELTA A SU CREATIVIDAD!**



**DéfiZen existe en diferentes materiales :  
aluminio, acrílico, espuma... en diferentes tamaños.**

La versión de "madera", está fabricada en el Jura. Todas las especies utilizadas provienen de empresas forestales locales y cumplen con los criterios de PEFC.

*Advertencia: La madera es un material vivo, que reacciona a los cambios climáticos*

*La madera no está tratada Para mantenerlo puede usar aceite, pero en ningún caso, el barniz, (evitar el uso de ceras, por la presencia de trementina)*

**DéfiZen ha cumplido los requisitos de la norma europea EN 71**

**DéfiZ éditions SAS**

**SIRET 512 117 383 00012**

**www.defizen.fr  
contact@defizen.fr**

**Rue Ernest Jalbaud  
11310 VILLEMAGNE  
FRANCE**

**+33.4.68.94.34.41  
+33.6.19.99.02.12**

**Todos los derechos reservados en todo el mundo**

**ENTRAR EN EL MUNDO**



**DESCUBRIR Y ...**

**Un mundo que une la utilidad con el placer, donde la simplicidad aparente rima con tecnicidad, donde la belleza es el resultado de la casualidad, y el juego la mejor manera para aprender.**

**Cambiar el mundo, en vez de salvarlo ...**

¡Ahí está, por un juego, un postulado bien ambicioso que requiere algunas explicaciones! Es evidente que nuestra civilización se ha basado en el modelo de la competencia. Noble causa de la superación personal, siempre que sea en detrimento de otros. Pero por naturaleza, teniendo el podio sólo tres peldaños y la humanidad aspirando solamente a ocupar el más alto, los límites del modelo son cada día más nítidos.

**Algunos de los objetivos para ser alcanzados  
requieren la unión de las fuerzas presentes**

Los principales logros de este mundo, rara vez son el resultado de un solo hombre, porque sin las contribuciones y las aptitudes de cada uno, los grandes proyectos con visión de futuro nunca pasarían de la fase de elaboración.

Cada ser humano en todo el mundo es único, por su experiencia, su cultura y sus conocimientos, la mirada que tiene hacia una situación es única. Al compartir esta visión, los participantes en la acción, cual sea esta, enriquecen su visión del mundo y empujan los límites del alcanzable.

**Y es de la experiencia de lo que estoy hablando ...**

De hecho, durante las primeras presentaciones de DéfiZen en público, se presentaba como un juego de construcción para niños, junto con un juego de mesa donde el resultado de un partido podía ser conservado como un elemento decorativo. Lejos estaba de imaginar que la visión del mundo de aquellos de ustedes que he tenido la oportunidad de conocer, iba a abrirme los ojos sobre el "infinitamente más" contenido en este juego.

¿Cómo iba a saber el interés que el juego podía presentar a los profesionales médicos como terapeuta ocupacional, fonoaudiólogos, sicomotricistas, siquiátras infantiles..., para profesores, de enseñanza básica o superior de ingeniería o arquitectura, para los líderes de proyectos, para la formación profesional, e incluso algunas de las esculturas que permitía realizar estaba dignas de presentarse en galería de arte!

**Para todos aquellos quienes, compartiendo su saber han enriquecido mi conocimiento y ampliado el alcance de este juego, gracias.**

**Tuyo DéfiZenment,  
Olivier Bessas**

## UN JUEGO DE SALÓN ÉTICO Y EDUCATIVO

basado en la cooperación entre los jugadores y el descubrimiento de las leyes del equilibrio (centro de gravedad y contrapeso)

### Antes de empezar :

Y si por una vez el objetivo del juego no es aplastar al oponente, sino unirnos para construir la torre más alta que desafíe las leyes del equilibrio ...

1 a 4 jugadores (razonable), pero DéfiZen al estar compuesto de 20 piezas permite un partido de 20 jugadores.

Las piezas pueden disponerse en un lugar suficientemente plano y estable (de preferencia ... pero depende de usted!).

Un arquitecto y un maestro de obras son designados, el resto de los jugadores forman parte del equipo de los constructores.

### El juego :

El maestro de obra elige la 1ª pieza. Allí se termina su función específica, pero importante, ya que puso la primera piedra del edificio. El segundo operador es el arquitecto. Su papel es crucial, ya que selecciona la segunda pieza para unirla con la anterior definiendo entonces los parámetros del juego. Se decide el modo de construcción (Vertical / Diagonal / plano o libre) de la estabilidad que se quiere dar a la base del edificio (lo que le permite adaptarse, especialmente para los jugadores más jóvenes).

El arquitecto ha dado sus instrucciones, él es el responsable del cumplimiento de las reglas y del buen desarrollo de la obra ... el juego puede empezar

Cada jugador, a su vez, selecciona visualmente una pieza, la que le parece corresponde mejor con la situación vista, la toma y la inserta en el edificio. Cada pieza tomada debe obligatoriamente ser jugada (de ahí la necesidad, como en la vida, de pensar antes de actuar ... ").



Sin embargo, el juego no se basa en la competencia, el jugador puede proceder por ensayo y error: mantiene el edificio durante la operación y lo suelta ligeramente para asegurar su estabilidad. Si se rompe el equilibrio, puede repetir moviendo su pieza. Cuando considera que ha logrado el equilibrio, pasa la mano.

### Para que un turno sea considerado válido, debe cumplir tres condiciones:

1. Mantener el equilibrio y la cohesión del conjunto (buen encaje con a lo mínimo 4 caras de contacto)
2. Crear al menos un plano con la parte más alta del edificio,
3. No bloquear en ningún caso, al siguiente jugador.

En el caso de que la pieza seleccionada no cumpla con las condiciones anteriores, el jugador pasa hasta que sea capaz de ubicar su pieza en la obra

### Consejo del diseñador

Se recomienda deshacerse rápidamente de las piezas pequeñas cada vez que una doble apertura se presenta para evitar el bloqueo del juego y no ser capaz de ponerlos al final del juego.

### Final del partido:

El juego termina cuando todas las piezas han sido utilizadas.

Sabiendo que hay varios millones de combinaciones posibles, es aconsejable fotografiar el trabajo realizado para guardar una huella.

### Para aquellos que lo deseen, y a fines solamente pedagógicos :

Todos los jugadores, independientemente del papel que cumplen en el juego, cuando hayan participado en la construcción se acreditan con 10 puntos.

El arquitecto por la responsabilidad que le compete, al finalizar la obra recibe una bonificación de 30 puntos más 10 puntos si decidió al comenzar el juego aumentar el riesgo mediante la reducción de la base.

En caso de fracaso, sólo el jugador responsable de la caída de la construcción es penalizado con 50 puntos. Pero en la vida como en el juego, es necesario aprender a aceptar las consecuencias de sus decisiones y acciones: el arquitecto, un hombre responsable deberá llevar una penalidad de 25 puntos.

**Nota del autor a la atención de los puristas :** Los aficionados de los juegos cooperativos ignoran el premio o el castigo, porque la diversión está en otra parte. Pero son pocos! Así que este juego y sus reglas son un primer paso para abrir su mundo hacia los demás...

### VARIACIONES:

Si usted tiene dos copias de DEFIZEN o más, usted puede:

- Aumentar la altura del edificio mediante la mezcla de los juegos,
- o crear tantos equipos como igual número de juegos disponibles y ver la infinidad de posibles resultados como la infinita variedad de interacciones entre los miembros de cada equipo.

## UN JUEGO MATEMÁTICO para aprender jugando!

### Creación de subconjuntos

Cada pieza está compuesta de 3 a 7 elementos (o ramas).

Las veinte piezas que componen el juego forman un conjunto.

Podemos, en primer lugar, encontrar todos los subconjuntos de las piezas que tienen como características comunes, el mismo número de elementos.

También podemos reunir por una parte las piezas asimétricas y las simétricas en otra. Dentro de este segundo grupo, podemos distinguir dos subgrupos, el primero compuesto por las piezas empezando y terminando por elementos pequeños y el segundo por elementos grandes.

El juego se basa en una relación de proporciones, el largo de cada elemento corresponde a un múltiplo de su espesor, lo que permite pensar en su equivalente en cubos.

- Hay elementos de 2 cubos, 4 cubos y 6 cubos
- Se ensamblan de 3 maneras diferentes: 2 cubos con 4 cubos, 2 cubos con 6 cubos y 4 cubos con 4 cubos.

### Encuentre el error

Podemos clasificar las 20 piezas en tres grupos y luego organizar las piezas en orden ascendente o descendente dentro de cada grupo.

Sin embargo, en un grupo le falta una pieza ...



Mediante la organización de las piezas para crear una escalera (o un tablero), uno puede visualizar fácilmente las 3 series, encontrar la que es incompleta y adivinar la forma de la pieza que falta.

### De dos en dos o solo!

Crear dos grupos:

- Las piezas que tienen un número par de elementos,
- Las piezas que tienen un número impar de elementos.

En el grupo de piezas con número impar de elementos, buscaremos para cada una la pieza complementaria, (positivo / negativo o masculino / femenino).

En el grupo de piezas con un número de elementos pares, basta con girar dos veces cada una para encontrar su par negativo o auto complementario.

## UN JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Por encaje para estimular la imaginación y la creatividad.

¿Qué podría ser más sencillo que hacer una construcción simétrica con una cierta cantidad de piezas similares?

Pero cuando todas las piezas son diferentes y, además, algunas de ellas son asimétricas, la intuición, el intelecto y la reflexión se unirán a la imaginación para liberar la creatividad.



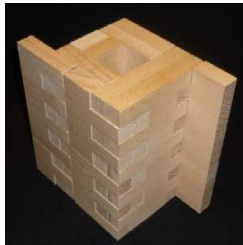
TU TURNO!

## UN ROMPECABEZA con varios niveles de dificultad, que desafía la lógica y la capacidad de observación.

Hay muchas maneras de reunir y organizar las 20 partes del juego  
Algunas d'ellas :

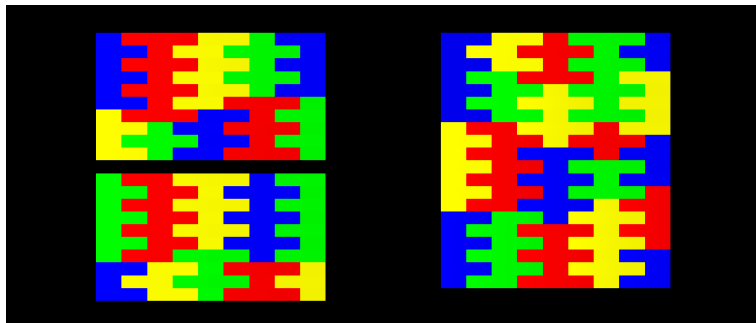
- Hacer un rectángulo lleno,
- Hacer tres rectángulos llenos del mismo ancho, pero de diferentes alturas,
- Hacer dos rectángulos llenos del mismo ancho, pero de diferentes alturas pero que todas las piezas sean interdependientes,
- Hacer dos rectángulos llenos de mismas dimensiones con todas las piezas interdependientes,
- Y, finalmente, hacer un solo rectángulo con todas las piezas interdependientes (en este caso, levantándolo a la vertical con un soporte rígido, se puede colgar el rompecabezas con dos dedos)

Cuando las soluciones en dos dimensiones ya no tienen secretos para usted, la reconstrucción de este modelo en 3D será el último desafío.



## UN ROMPECABEZAS GEOMÉTRICO

Reconstituir el rompecabezas ayudándose con el modelo parece muy simple ?  
Jamás se fíe en las apariencias, a menudo son muy engañosas : varias piezas son parecidas, tendrá que estar bien atento

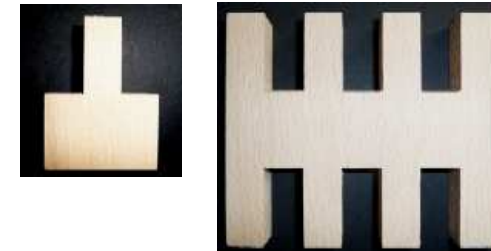


## UN JUEGO MATEMÁTICO para aprender jugando!

### Las adiciones y multiplicaciones

Usted puede asignar a cada pieza un valor numérico, en equivalente de cubos.

- La pieza más pequeña del juego se compone de:  $(2 \times 2 \text{ cubos} + 1 \times 4 \text{ cubos})$ , su valor es igual a 8.
- La pieza la más grande se compone de:  $(4 \times 6 + 3 \times 2 \text{ cubos})$ , entonces 30.



Hay 12 números pares entre 8 y 30 (8,10,12,14 ...) sin embargo el juego se compone de veinte piezas diferentes. Esto sugiere que algunas partes, aunque diferentes, tienen el mismo valor, y por lo tanto el mismo volumen y si son hechas con el mismo material, el mismo peso.

También es posible buscar el valor de una pequeña construcción o tratar de lograr una estructura de un valor determinado, lo que en un caso como en el otro requiere hacer sumas y multiplicaciones.

### Nota:

Las diferentes posibilidades de montaje descritas en el capítulo "rompecabezas" corresponden a una función matemática denominada "combinatoria".

El uso de un dado con doce caras, numeradas con los números pares del 8 al 30 permitiría decidir al azar cual pieza hay que insertar en el juego ... y a la vez, hacer cálculos de probabilidades