

## Aplicación de clientes n.º 633: Juego de pesca infantil

Autor: supermagnete, Uster, Suiza

### Caña de pescar magnética para diferentes ocasiones

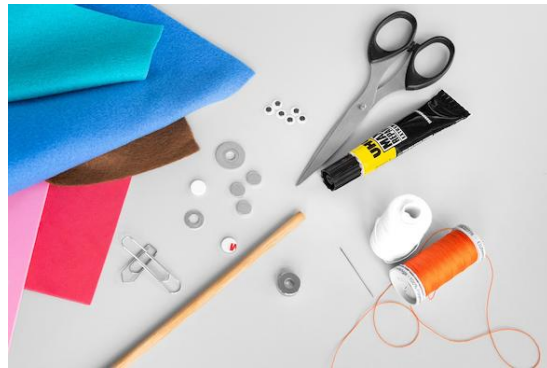
El juego de pesca con caña magnética es un pasatiempo infantil muy entretenido que hará que los niños se lo pasen en grande en los cumpleaños o en la guardería. Adaptándolo un poco, también pueden jugar adultos, por ejemplo, los novios en una boda. Más abajo le proponemos varias ideas para jugar. Con gomaespuma, fieltro y otros materiales, usted mismo podrá hacer este divertido juego de pesca sin demasiado esfuerzo. Descubra cómo en nuestras instrucciones paso a paso.



### Material necesario

Para la caña:

- 1 aro magnético, por ejemplo, R-10-07-03-DN ([www.supermagnete.fr/spa/R-10-07-03-DN](http://www.supermagnete.fr/spa/R-10-07-03-DN))
- 1 palo de madera
- 1 trozo de cordel o de hilo extrafuerte
- Opcionalmente: pintura acrílica



Para los peces:

- Fieltro o gomaespuma de varios colores
- Discos metálicos adhesivos ([www.supermagnete.fr/spa/group/pot\\_acc\\_cp\\_selfadhesive](http://www.supermagnete.fr/spa/group/pot_acc_cp_selfadhesive)) pequeños, arandelas o clips
- Opcionalmente: ojos móviles
- Tijeras
- Aguja e hilo
- UHU Kleber ([www.supermagnete.fr/spa/WS-ADH-01](http://www.supermagnete.fr/spa/WS-ADH-01))

Dibuje primero la figura sobre el fieltro o la gomaespuma y, después, recórtela.

En el caso de las figuras de fieltro, hemos optado por recortar dos iguales y, después, coserlas unas a otras. Así son mucho más resistentes.

En el caso de la gomaespuma, dibuje y recorte una lengüeta en la figura para después poder sujetar de ella la arandela. Si prefiere colocar un clip al pez de gomaespuma, puede prescindir de la lengüeta.



En el siguiente paso, sujete los discos metálicos, las arandelas o los clips a las figuras del juego de pesca.

Para las figuras de fieltro, son ideales los discos metálicos adhesivos. Retire la lámina protectora del disco metálico y apriételo bien contra el fieltro. Si las figuras son grandes, también puede utilizar dos discos metálicos para que luego resulte más fácil pescarlas.



Si quiere colocar una arandela a una figura de gomaespuma, pase la lengüeta por la arandela y cosa la lengüeta con una aguja e hilo. También puede utilizar un clip, desdoblándolo y pasándolo por la gomaespuma. Después vuelva a apretarlo para que no se caiga.

Si ha elegido fieltro como material, cosa ahora las dos caras de la figura una con otra. Esto lo puede hacer a mano o con una máquina de coser. Para ilustrarlo, hemos elegido un hilo con un color que contraste con el del fieltro. Obviamente, puede elegir el color que más le guste.



El siguiente paso es decorar los peces y el resto de figuras para el juego de pesca. Por ejemplo, les puede pegar ojos móviles con pegamento UHU o recortar elementos decorativos de fieltro o de gomaespuma y pegarlos o coserlos a las figuras. A quien le gusten más sencillos, puede saltarse este paso.

Finalmente, sujete otro trozo de cordel al palo de madera y ate el otro extremo al aro magnético. Para una mayor seguridad, puede realizar una pequeña hendidura con una sierra en el palo para que el cordel no se deslice. Asegúrese de que esté bien atado para que el imán no se caiga de repente mientras se juega.



Si lo desea, también puede pintar el palo con pintura acrílica y personalizar la caña. ¡Ya tiene listo el juego de pesca! Los niños no solo pueden pescar peces y otros animalitos, sino también regalos. Para ello, antes de envolverlo, fije una o dos plaquitas metálicas al regalo y después envuélvalo. Así el juego de pesca será aún más emocionante y conseguirá que se diviertan más en un cumpleaños.

## **Variantes de juego**

En función de la edad de los niños, se puede jugar de un modo o de otro al juego de pesca. A continuación le proponemos algunas variantes.

### **Pescar a ciegas**

Introduzca los peces y el resto de objetos en una olla o cubo alto y decórelo después. Como alternativa, también puede hacer una especie de acuario con una caja de cartón alta. Cada niño podrá pescar una vez sin ver los peces. Gana el que haya atrapado más peces o el que haya obtenido más puntos (véase más abajo).

### **Adjudicación de puntos**

Al principio del juego se asigna una cantidad de puntos a cada pez o animalito. Los puede pintar directamente en la propia figura o anotarlos en un papel. Ahora es el momento de que los niños pesquen con la caña magnética hasta que no queden peces o animalitos. Gana el niño que haya reunido más puntos.

### **Recuento de peces**

En lugar de asignar puntos, también se puede contar el número de peces que se han pescado. Esta variante es más adecuada si se juega con niños más pequeños.

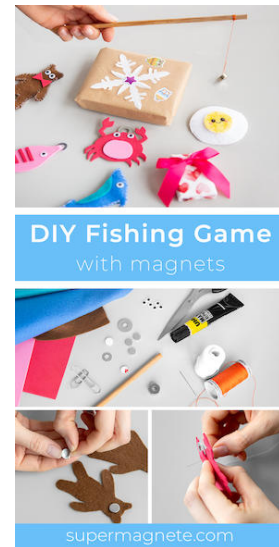
### **Pescar a contrarreloj**

En esta variante del juego de pesca, cada jugador tiene su propia caña magnética. Aquí se trata de pescar el mayor número de peces posible en un espacio de tiempo determinado. También se puede aumentar el nivel de dificultad pescando «a ciegas» como se indica más arriba.

### **Juego de pesca para bodas**

Para esta variante se preparan vales y pagarés para los novios. Para ello, anote en un trozo de papel el regalo o el importe por el que valen y, después, dóblelo. A continuación, fije un clip a cada nota. Durante la boda, cada uno de los invitados coge un papel y escribe su nombre en el vale o en el pagaré.

Para empezar a jugar, deje todas las notas sobre una superficie grande, véndele los ojos a la novia y dele una caña de pescar magnética. Con ayuda de la caña, la novia tendrá que pescar tantas notas como le sea posible durante un espacio de tiempo determinado, mientras el novio la guía con sus indicaciones. Una vez transcurrido el tiempo, le toca al novio. Al final del juego, se leen los vales y los pagarés que se han pescado.



### Artículos empleados

R-15-06-06-N: Aro magnético Ø 15/6 mm, alto 6 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-15-06-06-N](http://www.supermagnete.fr/spa/R-15-06-06-N))

R-06-02-02-G: Aro magnético Ø 6/2 mm, alto 2 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-06-02-02-G](http://www.supermagnete.fr/spa/R-06-02-02-G))

R-10-04-05-G: Aro magnético Ø 10/4 mm, alto 5 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-10-04-05-G](http://www.supermagnete.fr/spa/R-10-04-05-G))

R-10-04-05-N: Aro magnético Ø 10/4 mm, alto 5 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-10-04-05-N](http://www.supermagnete.fr/spa/R-10-04-05-N))

R-06-02-02-N: Aro magnético Ø 6/2 mm, alto 2 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-06-02-02-N](http://www.supermagnete.fr/spa/R-06-02-02-N))

R-10-07-03-DN: Aro magnético Ø 10/7 mm, alto 3 mm ([www.supermagnete.fr/spa/R-10-07-03-DN](http://www.supermagnete.fr/spa/R-10-07-03-DN))

En línea desde: 12.10.2012

Todo el contenido de este sitio está protegido por derechos de autor. Si no se cuenta con una autorización expresa, el contenido no se puede copiar ni emplear de ninguna otra manera.