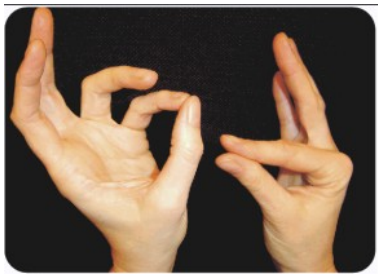
Sobre la kinesiología



Las pruebas de kinesiología son el arte de encontrar lo que fortalece o debilita la red eléctrica de nuestro cuerpo. Nuestros músculos responden a los cambios eléctricos.

Con las simples "pruebas musculares" (pruebas de kinesiología) podemos determinar qué impacto tienen ciertos alimentos, remedios, eventos, incluso las tarjetas de juego, etc. en el sistema eléctrico de nuestro cuerpo. De esta manera, podemos ver si algo nos ayuda, nos equilibra o se debilita mientras jugamos.

Una entrada positiva a nuestro sistema hace que el músculo sometido a prueba sea fuerte (respuesta "en"). Si las pruebas musculares son débiles ("desactivadas"), el elemento en cuestión no es necesario.

Aprender a hacer pruebas musculares puede tomar un poco de tiempo y práctica, ¡pero es una habilidad que vale la pena tener! Si conoces a alguien que pueda mostrarte la prueba muscular, es más fácil de aprender.

Hay varias formas diferentes de prueba muscular. Una forma fácil de comenzar la prueba muscular es construir un círculo con el pulgar y el meñique de la mano izquierda (si es diestro). Las yemas de los dedos simplemente se tocan, vea el lado izquierdo de la imagen.

Con la otra mano forme 'labios de pato' usando el dedo índice y el pulgar - vea el lado derecho de la imagen. Ahora inserta los 'labios de pato' en el círculo. Usted prueba los músculos de los dedos de su mano izquierda / el círculo solamente.

De este modo, utiliza los "labios de pato" de su mano derecha para abrir el círculo que creó con su mano izquierda. Haces esto mientras te enfocas en una pregunta. Comience con preguntas simples de "sí" y "no" a las que sabe las respuestas. Puede encontrar información útil sobre este examen de kinesiología en www.perelandra-ltd.com

Usando la kinesiología durante el juego:

Use las pruebas de kinesiología para averiguar qué se necesita como próximo paso.
Sosteniendo la pregunta “¿Qué necesito para entender y resolver mejor este problema?”
Prueba todas las diferentes opciones que tiene. Estos se enumeran en la sección en el punto 5 de la Tabla de Juego - primera columna: Cartas, MapMats, ETS, Espolvorear, Hablar más, Mover.
Haga preguntas simples y claras como en los siguientes ejemplos:
1) "¿Necesito tarjetas ahora?" "¿Necesito más MapMats ahora?" "¿Necesito hablar más?"
2) Realice una prueba a través de todas las opciones en la sección que dio positivo.
P.ej. si la sección "Tarjetas" resultó positiva:
"¿Necesito tarjetas de necesidades?" "¿Necesito tarjetas de" sombra "?" Etc.
“¿Necesito una tarjeta?” “¿Necesito dos tarjetas?” Etc.
“¿Coloco esta tarjeta aquí?” “¿Coloco esta tarjeta allí?” Etc.

Use esta forma de prueba también para los puntos 7 a 10 en la Tabla de Juego.
Esperamos que encuentre la Kinesiología una herramienta valiosa y que disfrute de su ayuda efectiva.