

DISVIMAT

# JUEGOS ACCESIBLES PARA TODAS LAS EDADES

(Sin que importe una discapacidad visual)

## 1. EL PAJARITO DESPISTADO

**De la tribu de “los Quita-Quita”, parientes del legendario NIM.  
(Juego de “tomar piezas”.)**

José Enrique Fernández del Campo

Jefdelcampo@gmail.com

<https://disvimat.net>

Abril 2020

## **CONTENIDO**

- 1.** Érase una vez...
- 2.** Sugerencias
- 3.** Un primer juego
- 4.** Una partida-ejemplo
- 5.** Desafíos contigo mismo
- 6.** Otros miembros del clan de el pajarito despistado. (Variantes de la partida)
- 7.** Observaciones didácticas.
- 8.** Formatos con “cálculos” (piedrecitas, semillas, monedas, etc.)
- 9.** Formatos gráficos (con lápiz y papel, o con dispositivo digital.)

## 1. EL PAJARITO DESPISTADO

Una bandada de pajaritos estaba posada en la parte superior de un cercado.

Apareció a lo lejos un gavián, de modo que, a medida que lo fueron viendo, se marchaban uno a uno o por parejas de vecinos.

Al último, por despistado, lo pillará el gavián...



## 2. SUGERENCIAS

Este cuento puede darte ideas para inventar juegos... Que podéis jugar dos o tres amigos, salvando por turno pajaritos -tomando fichas-. Está claro que quien se vea obligado a quedarse con el último pajarito, merecerá que le llamen “¡Despistado!...”

Para representar los “pajaritos” puedes utilizar las fichas del ajedrez, piedrecitas o monedas, dispuestas en línea, en ángulo, en “U” o en zig-zag... Y en el número que os parezca. Incluso bastaría con dibujar...

O cambiar las reglas: que se puedan tomar una ficha o dos, aunque no esté una al lado de la otra; o que cada jugador pueda tomar en su turno hasta tres fichas vecinas o no.

O, en lugar de llamar “despistado” a quien se quede con la última ficha, llamarle “valiente” (quien tome la última, gana).

Serían todos juegos de “tomar piezas”. De la tribu de “los Quita-Quita”, parientes del legendario NIM.

Exigen como principales actividades hápticas:

- ✓ Tomar una o dos fichas contiguas (ejercitar la “función pinza”)
- ✓ Explorar un escenario sencillo (lineal).



### **3. UN PRIMER JUEGO**

#### **Objetivo.-**

Convertir al otro jugador en pajarito despistado (obligándole a tomar la última ficha)

#### **Reglas.-**

Cada jugador, a su turno, toma una ficha o dos contiguas, de cualquier lugar de una bandada lineal –o lo que reste de ella-.

#### 4. UNA PARTIDA-EJEMPLO

Elijamos un formato muy simple: 8 pajaritos en fila, empleando un ajedrez adaptado para asegurar la estabilidad de las fichas al explorarlas una persona que no ve:

##### ❖ Escenario (campo de juego).-

Línea de ocho lugares o casillas.

(En el tablero de ajedrez, una fila o columna lateral. Conviene ir variando el emplazamiento. En un primer momento puede delimitarse mediante cartulina, adhesivos o elásticos.)

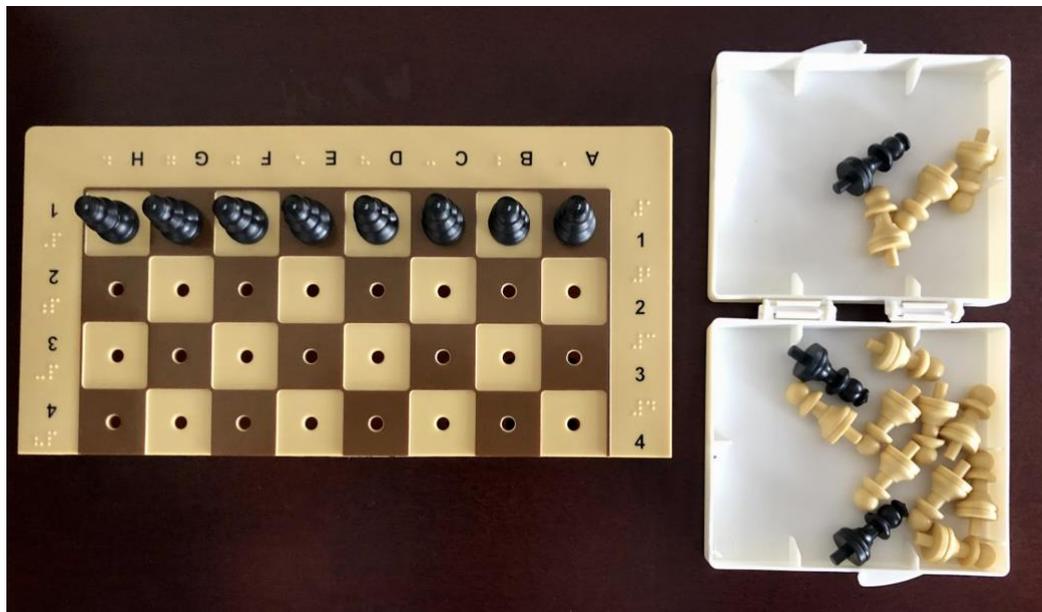
##### ❖ Elementos.-

8 fichas.

(Por ejemplo: peones del mismo color; aunque daría lo mismo...)

##### ❖ Disposición inicial.-

Las 8 fichas en línea, llenando el escenario.



Disposición inicial de escenario

La audio-descripción de las jugadas se hará:

- ✓ Llamando “A” y “B” a los jugadores. “A” será siempre el “jugador que sale”, independientemente de cómo se decida.
- ✓ El escenario y orden de las fichas o grupos de fichas se describe desde la posición del jugador “A” que empieza el juego



A (el jugador que sale) toma la 2ª ficha de la derecha) (o 7ª, empezando por la izquierda).  
Queda 6 1: un grupo de 6 fichas y otra más.



B toma las fichas 5ª y 6ª, dejando 4 1



**A toma las dos fichas centrales del grupo de 4. Queda: 1, 1, 1.**



**B toma una ficha. dejando 1, 1**



**A Toma una, dejando la última para B.**



**A manifiesta su satisfacción, B su decepción. Y, como es natural, se saludan caballerosamente.**

A (el jugador que sale) toma la 2ª ficha de la derecha) (o 7ª, empezando por la izquierda).

Queda 6 1: un grupo de 6 fichas y otra más.

B toma las fichas 5ª y 6ª, dejando 4 1

A toma las dos fichas centrales del grupo de 4. Queda: 1, 1, 1.

B toma una ficha. dejando 1, 1

A Toma una, dejando la última para B.

A manifiesta su satisfacción, B su decepción. Y, como es natural, se saludan caballerosamente.

Lo que está claro es que ni A ni B son todavía expertos en el juego...

(Por cierto: ¿no bastaría la “audiodescripción”, para poder jugar por teléfono, por mensajes de texto o “de viva voz” –“de memoria”, “sin -tablero”-?...)

**5. DESAFÍOS CONTIGO MISMO.** (Lo que antiguamente se llamaban "SOLITARIOS")

Descubrir cómo ganar siempre -estrategia ganadora- para una bandada de siete pajaritos, en sus Variantes

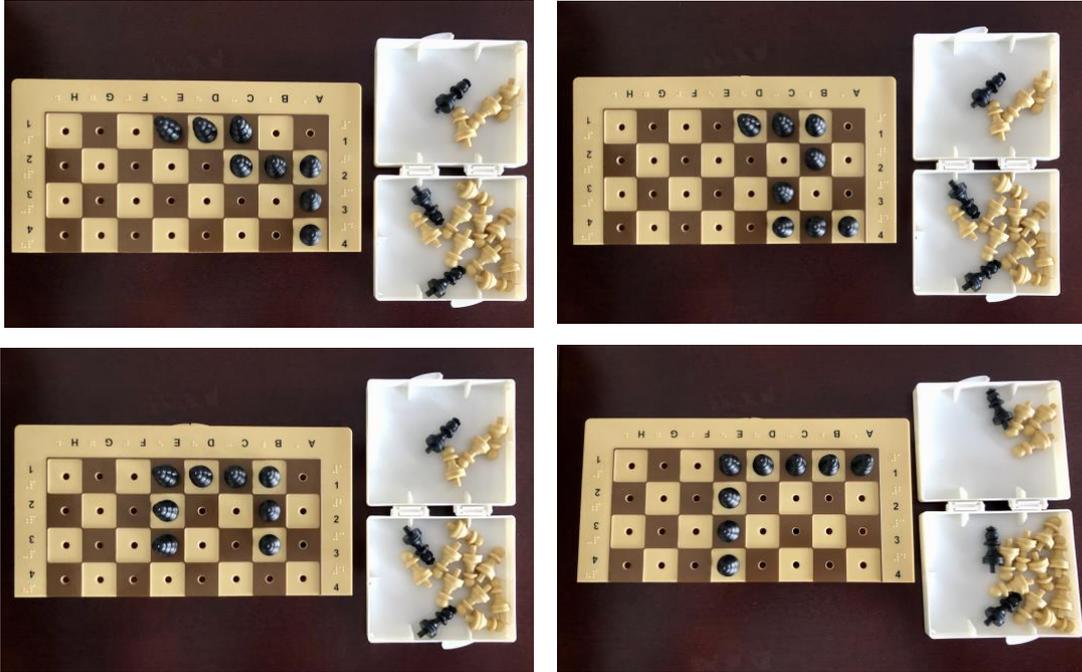
- el último pierde -pajarito despistado-
- el último gana -pajarito más valiente-.

## 6. OTROS MIEMBROS DEL CLAN DE EL PAJARITO DESPISTADO.

(Variantes de la partida ejemplo)

- **Familias con variante de escenario**

En línea continua de fichas en L, en “U”, en escalera, en “S” o “Z” ...



- **Bandadas con número distinto de pajaritos**

Fijo o variables Para cada juego.

Acordado por los jugadores o a determinar de forma aleatoria: la suma de las cifras del número de página al abrir un libro al azar, lanzar tres dados, etc.



Variantes en el número de pajaritos

- **Bandadas de “pajaritos que van llegando”**

Habiendo acordado un determinado tamaño del escenario y un número de pajaritos o fichas inferior a ese número, se construye previamente la disposición inicial colocando cada jugador a su turno una ficha, dejando lugares intermedios vacíos, mientras sea posible.

(Exige la acción de “poner” y un mayor dominio del escenario; pero sin repercusión en la dificultad del juego.)



“Bandadas de pajaritos que van llegando”

- **Familias con reglas diferentes**

- Pajaritos con miedo: Se fijan de antemano (o se determinan por sorteo) el número mínimo y máximo de fichas a tomar.  
Si el número mínimo es mayor que 1, pierde también el jugador que se vea forzado a tomar la última ficha, aunque no pueda tomar más.

- **Las familias de “Parientes contrariados”**

- El Pajarito valiente: cambiando el objetivo: gana el jugador que tome el último elemento.

Y el también mencionado:

- **Número de jugadores**

Además del “solitario” y para dos contrincantes de la partida inicial, nada impide que fueran tres los jugadores, cuatro –independientes o “por parejas”-...

¿Cuántos juegos distintos resultarían?...

La actividad manipulativa sería muy semejante. Pero variarían las representaciones interiores de las situaciones resultantes y el diseño de la próxima acción.

Sin embargo, la estrategia ganadora es totalmente distinta en cada uno de ellos.

## 7. OBSERVACIONES DIDÁCTICAS

Los juegos de este tipo exigen la operación manipulativa más simple: tomar piezas; quitar o retirar. Puede descomponerse, si se quiere, en otras aún más elementales:

- Localizar la pieza o piezas a retirar. Que se habrá decidido previa consideración de reglas y estrategia.
- Sujetar cada pieza, en operación de "pinza". De ordinario con los dedos índice y pulgar; siendo frecuente también servirse del dedo medio o corazón.



- Retirarla del tablero. Tirando suavemente de ella hacia arriba. Cuidando, sin embargo, de no mover otras fichas, por inadvertencia o brusquedad; por falta de habilidad háptica, en todo caso.



- Trasladarla y depositarla en la caja. Localizada ésta mediante exploración háptica en las primeras acciones; mediante orientación espacial, después.



La práctica obliga al jugador a construir una imagen mental de la situación del juego: la "representación interior". Que irá evolucionando, simplificándose, a medida que se retiran fichas del escenario.

Y será sobre esta "representación interior" -si fuera necesario: confirmada o reforzada por una nueva exploración háptica- que el jugador adoptará la decisión de "qué ficha o fichas retirar en la próxima jugada". Construyéndose, paso a paso, una estrategia que, de llevar finalmente a la victoria, genera un esquema de juego para próximas partidas. O que, en caso contrario, será revisada y modificada.

## 8. FORMATOS CON “CÁLCULOS”

(Piedrecitas, semillas, monedas, etc.)

No se precisa “tablero”: basta colocar los elementos en línea, procurando mantener la misma distancia de separación.



Ocho piedrecitas y monedas dispuestas en línea

### Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual

Es suficiente unir recipientes que impidan el desplazamiento involuntario de las piedrecitas o semillas.

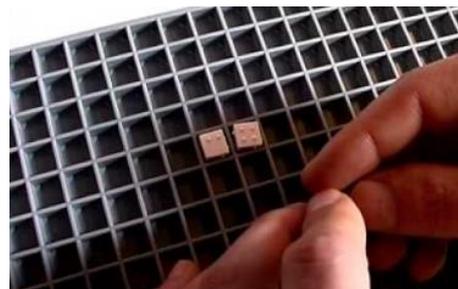
Fáciles de conseguir o a construir (hueveras, cajitas hechas con cartón y cinta adhesiva, etc.)



Construcción de cajitas de cartón y hueveras

O aprovechando posibilidades de otro instrumental de estudio:

▪ Cubaritmo	(foto de cubaritmo con mano tomando cubito)
▪ “Caja de Aritmética”	(foto de “caja de Aritmética” con mano tomando cubito)



Cubaritmo y caja de aritmética

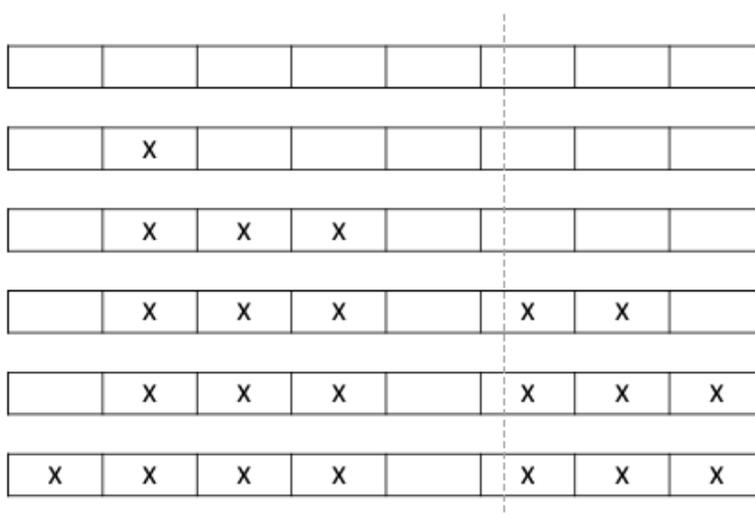
## 9. FORMATOS GRÁFICOS

(con lápiz y papel, o con dispositivo digital.)

Bastaría incluso con dibujar sobre arena o arcilla. Con un palito, un clavo,... con un dedo.

Como “escenario” es suficiente una colección dibujada de círculos o casillas contiguas (o sobre papel cuadriculado).

Los “elementos móviles” pasan a ser “marcas” dibujadas, que vayan ocupando/tachando las casillas correspondientes:

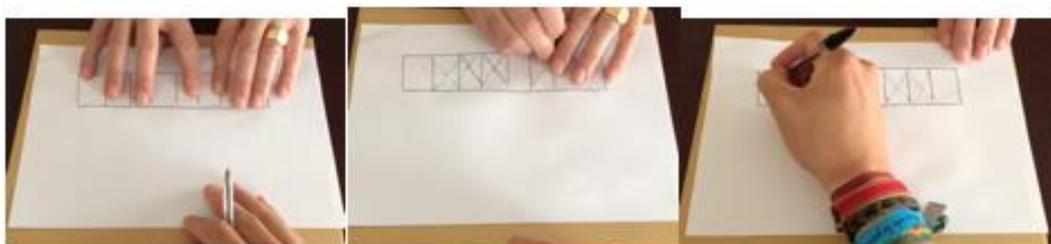


El proceso descrito de marcado correspondería más bien al tipo “poner” que al de “quitar”..

Ceñirse estrictamente al concepto “quitar” equivaldría a “borrar”, partiendo de una fila completa. Pero –indudablemente- resultaría mucho más laborioso que el de “marcar” con lápiz o bolígrafo.

### Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual

El formato accesible es inmediato, sirviéndose del dibujo sobre “lámina de caucho”:



Utilización de la lámina de caucho

También puede recurrirse a formatos braille.

En papel, borrando con la uña:



### Formato Braille borrando con la uña

O, si se dispone de una “línea braille”, y un “recurso digital” –smartphone, tablet, PC-.

Jugando en un “editor de texto” con representaciones de texto cualesquiera, y “modo sobrescribir”.



### Utilización de la línea Braille

\*\*\*

*"En: [consultas@disvimat.net](mailto:consultas@disvimat.net) esperamos sugerencias que nos ayuden a mejorar contenidos y presentaciones".*

*"Asimismo, no dude en remitirnos relatos o enunciados de juegos de contenido didáctico para los que desearían conocer formas accesibles a la discapacidad visual."*