



DISVIMAT

## JUEGOS ACCESIBLES PARA TODAS LAS EDADES

(Sin que importe una discapacidad visual)

### 2 NIM EL EMIGRANTE

**De la tribu de “los Quita-Quita”  
(Juego de “tomar piezas”.)**

José Enrique Fernández del Campo

Jefdelcampo@gmail.com

<https://disvimat.net>

Primavera 2020

## Índice

1.	NIM EL EMIGRANTE.....	3
2.	SUGERENCIAS.....	4
3.	UN PRIMER JUEGO .....	5
4.	UNA PARTIDA-EJEMPLO.....	6
5.	DESAFÍOS CONTIGO MISMO. (Lo que antiguamente se llamaban “SOLITARIOS”).....	12
6.	OTROS PARIENTES PRÓXIMOS DEL CLAN “NIM” .....	13
7.	FORMATOS CON “CÁLCULOS” .....	15
8.	FORMATOS GRÁFICOS .....	16
9.	OBSERVACIONES DIDÁCTICAS .....	18

## 1. NIM EL EMIGRANTE

Descendiente del muy respetable antepasado juego chino 3-4-5, casi legendario. Llegó a Europa allá por el siglo XIX. Y cambió de aspecto...

Cuatro montones hay, cuatro. Con piedrecitas. Montones, por decir algo. Y "piedrecitas", también por decir algo...

Aquí somos muy finos, y en lugar de piedrecitas nos gustaría poner diamantes... (¡Qué más querrías!...)

Pobres que somos, y también golosos, pondremos bombones. Y si ni eso podemos, caramelos, o cacahuetes, o...

Cada vez pueden tomarse cuantos bombones se quieran..., pero de un solo montón. Y... ¡ay de quién tome el último!...: está perdido. ¡Bueno!: vencido, y le tocará pagar bombones –o lo que sea- para la próxima partida



## 2. SUGERENCIAS

Poco cuenta. Pero despierta las ganas de comer...  
Y quizás también las de convertirlo en juego. Tal vez de inventar muchos otros, cambiando las reglas.

Como los bombones engordan -y si son muchos pueden hacer daño-, ¿por qué no usas mejor palitos como los chinos antiguos?... O piedrecitas, o monedas, o fichas...

¿Quién sabe?: ¡a lo mejor podría pensarse en un juego en el que fuera suficiente dibujar!...

Y podríais volver al NIM tradicional: con tres montones de 3-4-5 piezas. O con otros valores y número de montones...

Juegos para dos jugadores. O para más. Si queréis, podéis poneros de acuerdo en cuántas se pueden tomar por turno. O un mínimo y un máximo...

Teniendo siempre en cuenta que quien se zampe el último bombón invita a otra ronda, pagando todos los bombones.  
O podéis acordar que el último sea un “bombón con premio”: no paga.

Lo importante es que todos los juegos que inventes tengan las mismas reglas, o muy parecidas: que sean del mismo clan. Serían todos juegos de “tomar piezas”, de la tribu de “los Quita-Quita”. (Aunque, por aquello de los bombones, parecieran de los “Come-Come”...)

\* \* \*

La accesibilidad de juegos de tomar piezas de un escenario consiste en definitiva en impedir que dichas piezas o grupos de piezas se desplacen involuntariamente de las posiciones que configuran la partida al explorar de forma háptica el escenario un jugador con discapacidad visual.

El tablero y las fichas de ajedrez o damas adaptados son una herramienta óptima de accesibilidad, ya que permite garantizar la deseable “inmovilización”. Cuentan además con versatilidad que les permite ser utilizados en una variedad ilimitada de juegos (como podrá comprobarse en estas presentaciones).

Pueden diseñarse y confeccionarse otras adaptaciones válidas. Incluso de forma artesanal y doméstica, sin necesidad de formación técnica y costo prácticamente nulo. (Ver Apartados sobre “Formatos con cálculos” y “Formatos gráficos”.)

Este tipo de juegos pueden utilizarse como medio para el desarrollo de habilidades manipulativas y de exploración háptica en el espacio próximo, y de su representación interior –de suma importancia en la formación de estudiantes con discapacidad visual-. Y, de forma general, para ejercitarse en la simbolización, hasta el punto de poder reducirlos a un formato exclusivamente verbal.

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

#### **Escenario.-**

Conjunto de piezas o elementos dispuestos en grupos de distinto número.

#### **Reglas.-**

Cada jugador, a su turno, toma una o varias piezas de uno de los grupos. Pudiendo tomarlas todas.

#### **Objetivo.-**

Forzar al otro jugador a tomar la última pieza.

## 4. UNA PARTIDA-EJEMPLO

Ensayando como forma de accesibilidad el recurso a los elementos del juego de ajedrez o damas.

Como juego, no guardará relación alguna con estos juegos de mesa, sino que “se emplearán el tablero y sus piezas” para jugar –en este caso- al NIM o a los juegos de su clan.

Los grupos de piezas se compondrán como “torres” o grupos de fichas en línea, de las que se irán tomando en orden. Para mayor claridad, pueden intercalarse columnas o filas vacías, o incluso delimitar el escenario con cartulina o adhesivos.

La posición respecto de los jugadores será indiferente. Pero convendrá, en un primer momento y para facilitar las acciones del jugador con discapacidad visual, que se mantenga la posición y orden de los grupos.

\* \* \*

### Indicaciones generales para la audiodescripción

Antes de iniciarse la partida, se informa cuántos grupos componen el escenario de juego, y número de piezas en cada grupo.

La audio descripción de cada jugada se hará indicando:

- el jugador que la realiza,
- el número de piezas que toma y de qué grupo,
- y la nueva configuración del escenario.

(Aquí se llamará “A” y “B” a los jugadores. “A” será siempre el “jugador que sale”.)

El escenario que vaya resultando se describe indicando tan sólo el número de fichas que queda en cada grupo.

(Los grupos en que no queden fichas no se mencionan.)



**Disposición inicial de escenario**

## Partida ejemplo



Disposición inicial de escenario Cuatro columnas con 1, 3, 5 y 7 fichas, respectivamente.



A (el jugador que sale) toma una ficha del grupo de 5.  
Quedan: 1, 3, 4 y 7.



B Toma dos fichas del grupo de 7.  
Quedan: 1, 3, 4 y 5-



**A toma las tres fichas del grupo de tres.  
Quedan: 1, 4, 5.**



**B toma la ficha del grupo de uno.  
Quedan: 4 y 5.**



**A Toma una ficha del grupo de 5.  
Quedan: 4, 4.**





**B** toma dos fichas de uno de los grupos de 4.  
Quedan: 2, 4.



**A** toma dos fichas del grupo de 4.  
Quedan: 2, 2.



**B** toma una ficha de uno de los grupos.  
Quedan 2, 1.



A toma el grupo de 2 fichas, dejando la última para vergüenza de B.

## Secuencia de locuciones de audio descripción

Cuatro columnas con 1, 3, 5 y 7 fichas, respectivamente.

A (el jugador que sale) toma una ficha del grupo de 5.

Quedan: 1, 3, 4 y 7.

B Toma dos fichas del grupo de 7.

Quedan: 1, 3, 4 y 5-

A toma las tres fichas del grupo de tres.

Quedan: 1, 4, 5.

B toma la ficha del grupo de uno.

Quedan: 4 y 5.

A Toma una ficha del grupo de 5.

Quedan: 4, 4.

B toma dos fichas de uno de los grupos de 4.

Quedan: 2, 4.

A toma dos fichas del grupo de 4.

Quedan: 2, 2.

B toma una ficha de uno de los grupos.

Quedan 2, 1.

A toma el grupo de 2 fichas, dejando la última para vergüenza de B.

Esquema resumen:

1-3-5-7

A deja	B deja
1, 3, 4, 7	1, 3, 4, 5
1, 4, 5	4, 5
4, 4	<u>4, 2</u>
2, 2	<u>2, 1</u>
1	

\* \* \*

Es evidente que el juego puede desarrollarse de forma exclusivamente oral, sin más que mencionar las cantidades de elementos en los diferentes grupos o montones.

Puede prescindirse, pues, de las piezas y tablero físicos. Quedando abierta la puerta a jugar a distancia, vía telefónica o por correo, mensajería, etc.

## 5. DESAFÍOS CONTIGO MISMO. (Lo que antiguamente se llamaban “SOLITARIOS”)

Descubrir cómo ganar siempre -estrategia ganadora- para el escenario del NIM CHINO TRADICIONAL (o 3-4-5):

		X
	X	X
X	X	X
X	X	X
X	X	X

En sus Variantes

¡La última ficha es explosiva! -quien la tome, pierde. Y

La última ficha es de oro -quien se la lleve, gana.

## 6. OTROS PARIENTES PRÓXIMOS DEL CLAN “NIM”.

(Variantes de la partida ejemplo)

### Familias con variante de escenario

Variando el número de grupos o de piezas en cada grupo.



Variantes en el número de piezas

Variación en el número total de piezas.

Condiciona el número de grupos y su tamaño. (Al tiempo que está determinado por ellos.)

- 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.

### Grupos contruidos por los jugadores

Se acuerda un número total de piezas o elementos y se reparten entre los jugadores, quienes construyen el escenario inicial colocando cada uno a su turno una o dos de sus piezas en el grupo que deseen.



Grupos contruidos por los jugadores

- **Familias con reglas diferentes**

Medidas contra tímidos y acaparadores.-

Se fijan de antemano (o se determinan por sorteo) el número mínimo y máximo de piezas a tomar

Si el número mínimo es mayor que 1, pierde también el jugador que se vea forzado a tomar la última pieza, aunque no pueda tomar más.

- **Cambiando el objetivo**

La pieza de oro.

Gana el jugador que tome el último elemento: el que se lleve la última pieza.

## 7. FORMATOS CON “CÁLCULOS”

**(Piedrecitas, semillas, monedas, etc.)**

No se precisa “tablero”: basta colocar los elementos de forma que se reconozcan los que integran cada grupo.

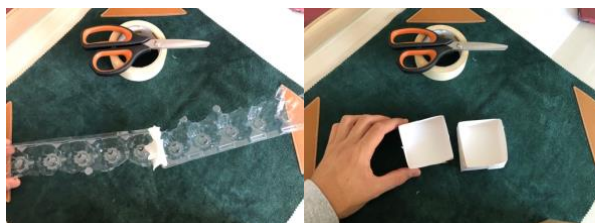


NIM 1, 3, 5, 7, formado por grupos de monedas y de piedrecitas.

### Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual

Es suficiente unir recipientes que impidan el desplazamiento involuntario de las piedrecitas o semillas al ser explorado el escenario por una persona que no ve. El tamaño de los recipientes estará en función de los elementos o piezas a emplear, y viceversa.

Fáciles de conseguir o a construir de forma artesanal: hueveras, cajitas hechas con cartón y cinta adhesiva, etc.



Construcción de cajitas de cartón y hueveras

O aprovechando posibilidades de otro instrumental de estudio:

<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cubaritmo</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ “Caja de Aritmética”</li></ul>	

## 8. FORMATOS GRÁFICOS

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

Sería el caso de emplear:

- Papel y lápiz o bolígrafo;
- Sobre arena o arcilla, marcas con un palito, clavo (o un simple dedo);
- Pizarra y tiza (o rotulador);
- Un dispositivo digital (smartfón, tableta, PC), empleando un “anotador de texto”.

Al marcar sobre papel, se trataría de la acción de “poner”, más que de “quitar”, por la dificultad en “borrar”.

No se precisaría “tablero” para constituir el escenario del juego. Tal vez una clara determinación de los grupos:

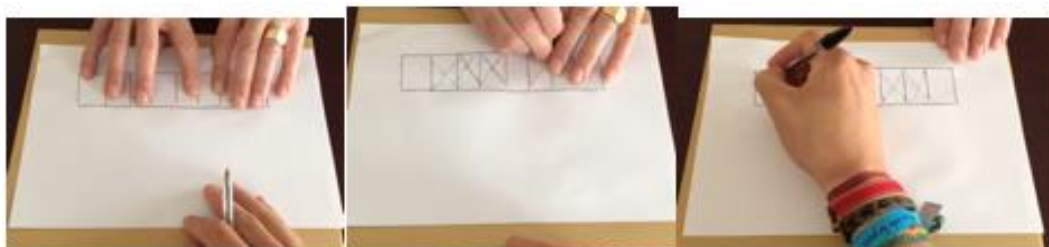
X	X	X	X	X	X
			X	X	X
X	X	X	X	X	X

				X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
				X	X

### Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual

El formato accesible es inmediato, recurriendo al dibujo sobre “lámina de caucho”.

Es muy útil, sin embargo, trazar inicialmente una cuadrícula o conjunto estructurado de celdas, que resalte la diferenciación de grupos separados:



Utilización de la lámina de caucho



También puede recurrirse a **formatos braille**.

En papel, borrando con la uña signos braille representativos y escritos convenientemente separados.



**Formato Braille borrando con la uña**

Si se dispone de una “línea braille”, y un dispositivo digital –smartphone, tablet, PC-, puede jugarse empleando un “editor de texto” con representaciones de texto cualesquiera. Preferiblemente: en “modo sobrescribir”.

Los grupos de signos –según el número de elementos-, pueden escribirse en una única línea; o en dos; o...



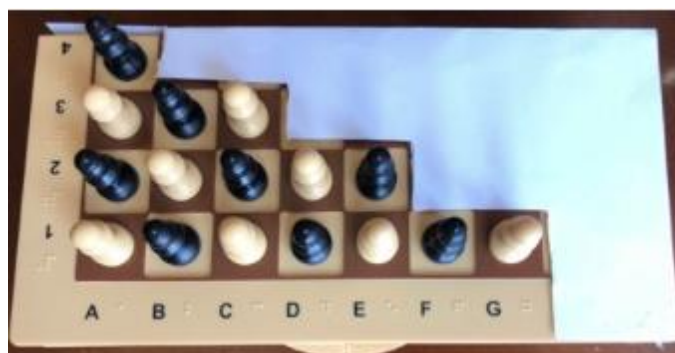
**Utilización de la línea Braille**

## 9. OBSERVACIONES DIDÁCTICAS

De origen chino, en versión 3-4-5. Pero más conocido en España y en Europa -gracias al cine: "El año pasado en Marienbad"- en la versión 1-3-5-7.

Exige del jugador con discapacidad visual grave que emplee formatos que alinean las piezas en cada grupo -tablero y fichas de ajedrez, los formatos gráficos accesibles, etc.-, en alguna forma, a una exploración háptica en dos dimensiones, siguiendo líneas prefijadas ("multilineal").

Para facilitar la orientación espacial en el tablero de ajedrez, es preferible situar el escenario en uno de los ángulos. En un primer momento, puede delimitarse mediante cartulinas o adhesivos.



Asimismo: para facilitar la diferenciación de grupos y la consiguiente nitidez en la imagen espacial interior, en las primeras partidas pueden intercalarse columnas o filas vacías entre las destinadas a cada grupo.

El esfuerzo por sintetizar una estrategia ganadora conduce a un tratamiento de las situaciones expresadas en base 2. (Ver: Miguel de Guzmán, "Cuentos con cuentas", Editorial S.L. NIVOLA LIBROS Y EDICIONES, ISBN: 9788495599667, Año edición 2003)

Cuanto menos: almacenamiento en memoria de situaciones irremediables y de cómo construirlas. Un desarrollo de memoria de imágenes espaciales y simbólicas.

\*\*\*

*"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."*