

DISVIMAT

JUEGOS ACCESIBLES PARA TODAS LAS EDADES

(Sin que importe una discapacidad visual)

3 AL TOCAR FONDO (O "NIM de WITHOFF GANA")

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.	ÉRASE UNA VEZ...QUE, AL TOCAR FONDO...	3
2.	SUGERENCIAS	4
3.	UN PRIMER JUEGO	6
4.	UNA PARTIDA-EJEMPLO	7
5.	DESAFÍOS CONTIGO MISMO. (Lo que antiguamente se llamaban "SOLITARIOS")	12
6.	OTROS PARIENTES PRÓXIMOS DE ESTE CLAN	13
7.	FORMATOS CON "CÁLCULOS"	15
8.	FORMATOS GRÁFICOS	16
9.	OBSERVACIONES DIDÁCTICAS	18

1. ÉRASE UNA VEZ...QUE, AL TOCAR FONDO...

Unos pozos tenemos, a nuestra disposición. (¡Bueno!: a la vuestra...)



Y cuentan que en el fondo de uno de ellos se encuentra un tesoro: una pieza de elevado valor.

Pero, para llegar a ella, hay que “tocar fondo”: vaciar el pozo. Y no sabemos cuál es...



Cada uno tenéis dos cubos, ¿no?... Y bueno sería que, al sacar el agua—porque imagino que os interesa el tesoro ése que dicen que hay en el fondo de uno de ellos—, aprovecháis para regar el jardín...



En cada viaje, tomaréis el agua –los dos cubos- del mismo pozo o de pozos distintos... lo que os sugiera vuestra imaginación...

Pues...: ¡adelante! que el premio espera. ...Y el jardín os agradecerá, sediento, vuestro esfuerzo.

2. SUGERENCIAS

Esto suena a cuento oriental: con enseñanza.

Lo digo por aquello de sacar y sacar agua en busca de un tesoro, que al final resulta que el tesoro es el trabajo...

¡Hombre no exageres!: también están los frutos del huerto y las flores del jardín.

Lo que tiene de divertido, mientras sacas agua con los dos cubos, es que puedes plantearlo como un desafío, como un juego: el que saque el último cubo, gana.

Yo me pregunto qué ocurriría si, en lugar de dos pozos hubiera tres. O más...

¡Ya estás dando ideas!... Pues yo añado: ¿Y si hubiera tres cubos?; ¿o cuatro?

Pero siempre con la condición de que el agua sólo se sacara de un pozo, o de varios por igual.

¿Y si los ponemos en línea, con la condición de que los pozos de donde sacas estén juntos?...

¡Mira que si con el último cubo viene un bicharraco que muerde!...

¡Muy graciosa!...

Oye: a mí, esto de sacar agua a cubos me cansa...

Pues ponemos fichas o piedrecitas en cacharros, sabiendo de antemano cuántas hay en cada uno y las vamos sacando...

Esto es inventar muchísimos juegos, con una idea base: tomar piezas -sacar uno o dos cubos de agua- de un mismo sitio o dos, de igual forma, y que...

¡Juegos de "tomar piezas", de la tribu de los "Quita-Quita"!...

* * *

Como ya se ha indicado en los dos ejemplos anteriores, la accesibilidad de juegos de tomar piezas de un escenario consiste en impedir que dichas piezas o grupos de piezas se desplacen involuntariamente de las posiciones que configuran la partida al explorar con las manos 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 garantiza que las piezas permanezcan en su lugar. 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 juego y su “familia” 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 y la expresión oral, 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 dos piezas de uno de los grupos, o una pieza de dos distintos.

Objetivo.-

Conseguir la última pieza.

4. UNA PARTIDA-EJEMPLO

Ensayando de nuevo 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- en “Al tocar fondo...” y 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.



Incluso: si alguna de estas “torres” supera el número de 8 elementos, obligando a ocupar dos columnas, puede diferenciarse dejando una columna (fila) vacía entre cada dos.

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.

* * *

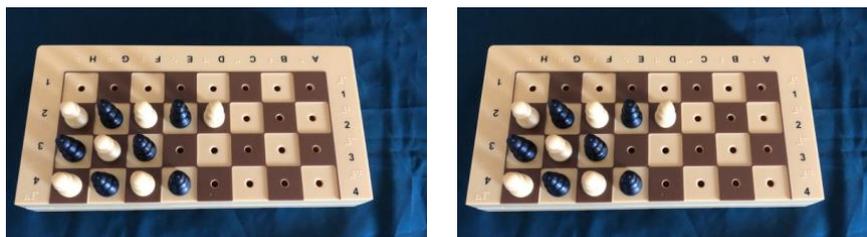
Indicaciones generales para la audiodescripción

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

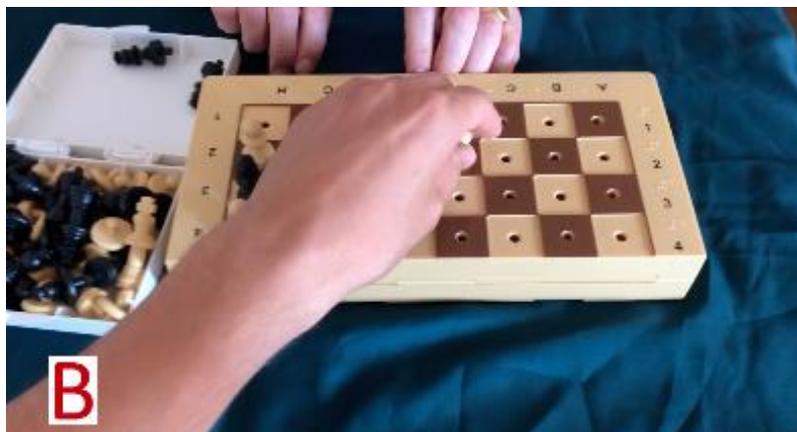
Partida ejemplo



Tres columnas con 5, 3 y 4 piezas, respectivamente.



A (el jugador que sale) toma una pieza del grupo de 3 y otra del grupo de 4.
Quedan: 5, 2 y 3, respectivamente.



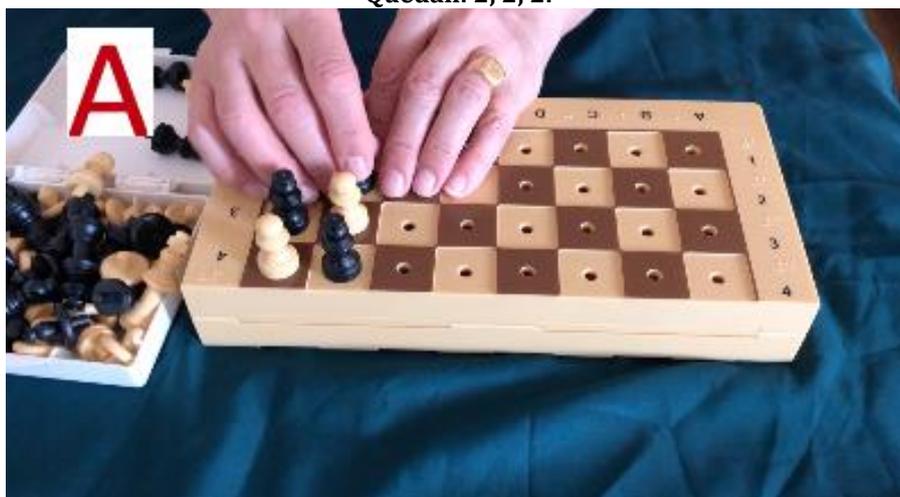
B Toma una pieza del grupo de 5.
Quedan: 4, 2 y 3.



**A toma una pieza del grupo de tres.
Quedan: 4, 2, 2.**



**B toma dos piezas del grupo de 4.
Quedan: 2, 2, 2.**



**A toma una pieza de uno de los grupos.
Quedan 1, 2, 2.**



**B toma la pieza solitaria.
Quedan dos grupos con dos piezas cada uno.**



**A Toma una pieza de uno de los grupos.
Quedan 1, 2.**



B se rinde: haga lo que haga, A se llevará la última pieza...

Secuencia de locuciones de audio descripción

Tres columnas con 5, 3 y 4 piezas, respectivamente.

A (el jugador que sale) toma una pieza del grupo de 3 y otra del grupo de 4.
Quedan: 5, 2 y 3, respectivamente.

B Toma una pieza del grupo de 5.
Quedan: 4, 2 y 3.

A toma una pieza del grupo de tres.
Quedan: 4, 2, 2.

B toma dos piezas del grupo de 4.
Quedan: 2, 2, 2.

A toma una pieza de uno de los grupos.
Quedan 1, 2, 2.

B toma la pieza solitaria.
Quedan dos grupos con dos piezas cada uno.

A Toma una pieza de uno de los grupos.
Quedan 1, 2.

B se rinde: haga lo que haga, A se llevará la última pieza...

Esquema resumen:
5-3-4

A deja	B deja
5-2-3	4-2-3
4-2-2	2-2-2
1-2-2	<u>2-2</u>
1-2	...

* * *

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

Las piezas y tablero físicos, materiales o gráfico-virtuales, son, pues, prescindibles. 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 de dos pozos, con 7 y 8 cargas de agua, respectivamente:

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

En sus Variantes

- Gana quien vacíe los dos pozos –quien se lleve el último viaje de agua. Y
- Quien se lleve el último cubo de agua, pierde.

6. OTROS PARIENTES PRÓXIMOS DE ESTE CLAN.

(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.

Libertad o no para elegir pozos.-

En caso de tomar más de dos piezas –tres, por ejemplo-: poder tomarlas del mismo grupo, de tres distintos o de dos, contiguos o no.

- **Cambiando el objetivo**

Bajo la última pieza, la sorpresa desagradable.-

Pierde 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.



Escenarios formados por grupos de chapitas y cubitos de madera.

Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual

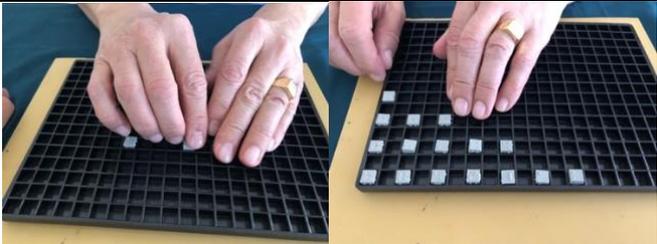
Es suficiente unir recipientes que impidan el desplazamiento involuntario de las piedrecitas o semillas al ser explorado el escenario por una persona que no ve. El tamaño de los recipientes estará en función de los elementos o piezas a emplear, y viceversa.

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

8. FORMATOS GRÁFICOS

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

Es casi automático pensar en papel y lápiz o bolígrafo. O pizarra y tiza de antaño, vileda y rotulador hasta hace poco.

Pero bastaría incluso con trazar marcas sobre arena o arcilla con un palito o clavo (o con el dedo...) En el campo o la playa.

Y, si nos priva la tecnología: un dispositivo digital que incorpore un editor 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 delimitación de los grupos de marcas:

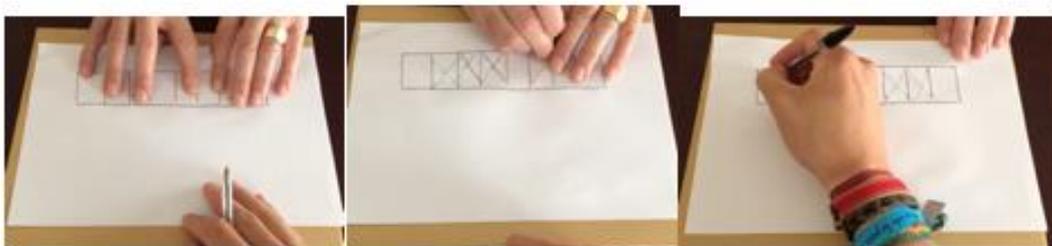
X	X	X	X	X
	X	X	X	X
		x	X	X

X	X	X	X	X	X	X	X
		X	X	X	X	X	X
				X	X	X	X
						X	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.



Utilización de la línea Braille

9. OBSERVACIONES DIDÁCTICAS

Pariente algo lejano de la “familia del NIM”: aquí se toma un número limitado de piezas, de uno o varios grupos, de forma equilibrada.

Como allí, exige también 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.

Como en el caso del “NIM”, el esfuerzo por sintetizar una estrategia ganadora conduciría a un tratamiento de las situaciones expresadas en base 2.

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

La jugada de “tomar piezas de grupos distintos” –sacar agua de varios pozos simultáneamente-, obliga a anticipar una situación o configuración más compleja que en el caso de “tomar una sola pieza o varias del mismo grupo”; análogamente a lo que sucede en NIM.

La nueva situación anticipada, tras la jugada a realizar, se construye interiormente con mayor facilidad en formato de imagen espacial que como expresión simbólica. Aunque deba proceder después a la “traducción” a esta segunda, desde donde se verbalizará.

Por consiguiente: esta familia de juegos tiene un calado formativo más profundo de desarrollo de capacidades de representación interior. Y deberá tenerse en cuenta esta dificultad múltiple, en una gradación cuidadosa en la complejidad de los juegos que se vayan proponiendo. Recordando siempre que: “Los juegos deben, ante todo, DIVERTIR”.

"En: 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."