



## JUEGOS ACCESIBLES PARA TODAS LAS EDADES

(Sin que importe una discapacidad visual)

### **4. EN EL JARDÍN (O “NIMBI PIERDE”)**

**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 en el jardín.....	3
2. Sugerencias.....	4
3. Un primer juego .....	6
4. Una partida-ejemplo .....	7
5. Desafíos contigo mismo.....	12
6. Otros miembros del clan “en el jardín” .....	13
7. Formatos con “cálculos” .....	15
8. Formatos gráficos .....	16
9. Observaciones didácticas .....	18

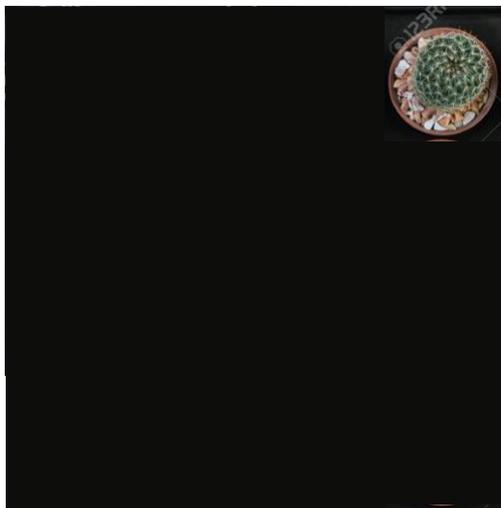
## 1. ÉRASE UNA VEZ EN EL JARDÍN



Conque: ¿llevándose flores, eh? De ese precioso macizo del jardín de palacio.  
Cada vez que pasáis por aquí, por lo menos una.

¡Y Menos mal que lo hacéis con un cierto orden!: cuando os lleváis varias, es porque estaban juntas en la misma línea, en horizontal o en vertical...

Pero, tenedlo en cuenta: quien deje ese macizo pelado –por tomar la última flor-, las pagará todas juntas...: ¡tendrá que volver a plantar el jardín entero!



## 2. SUGERENCIAS

Como cuento, poco cuenta.

Aunque...: quizás encierre ideas para que tú y tus amigos inventéis algún juego.

En lugar de arrancar flores –como vulgares ladronzuelos-, mejor sería que usarais fichas. O piedrecitas. O monedas...

Incluso bastaría con dibujar...: piénsalo.

Las flores no tienen por qué estar plantadas formando un cuadrado, ni estar pegadas las unas a las otras, ni... El número y la disposición darían lugar a... –digamos-: otros juegos.

Si queréis, podéis poneros de acuerdo en cuántas se pueden tomar por turno. El mínimo y el máximo...

Teniendo en cuenta que quien se despiste, y se vea obligado a quedarse con la última flor, tendrá que volver a plantar el parterre ése entero...

O, en lugar de condenar a trabajos forzados a quien vean con la última flor, que tenga la suerte de llevársela en persona a Su Alteza, y quedar invitado a tomar flores de nuevo, cuando hayan crecido, plantadas por no se sabe quién (quien tome la última, gana).

Serían todos juegos de “tomar piezas”.

De la tribu de “los Quita-Quita”, parientes del legendario NIM. Por eso también se le llama “NIMBI”.

\* \* \*

La accesibilidad de juegos de tomar piezas de un escenario, en especial de los que –como éste- precisan que dicho escenario tenga una estructura muy rígida, consiste en definitiva en que un jugador con una dificultad visual localice con facilidad los lugares ocupados por las piezas, impedir que éstas se desplacen involuntariamente y que puedan reconocerse las correspondencias en filas y columnas. Exploración y reconocimiento que deberá realizar de forma háptica, con sus dedos y manos.

El tablero y las fichas de ajedrez o damas adaptados son una herramienta óptima de accesibilidad, ya que asegura la estructura ortogonal y la deseable inmovilización.

Cuentan además con versatilidad que les permite ser utilizados en una variedad ilimitada de juegos (como se viene mostrando en estas presentaciones).

Aunque sea repetitivo: recordemos que pueden diseñarse y confeccionarse otras muchas 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 son muy útiles 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 verbalización de acciones y descripción de escenarios bidimensionales, y de ensayar fórmulas de simbolización.

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

#### **Escenario.-**

Conjunto de piezas ordenadas en configuración perpendicular de filas y columnas.

#### **Reglas.-**

Cada jugador, a su turno, toma una pieza de las que aún se encuentren en el escenario de juego. O varias, a condición que estén contiguas y en la misma línea (fila horizontal, o columna vertical).

#### **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- a juegos semejantes.

Las piezas se distribuyen de forma compacta, respetando la oportuna contigüidad, facilitando la exploración ortogonal, en filas y columnas. (Salvo en el caso de “sólo bordes”, que se recogen en las Variantes).

Con jugadores principiantes o con graves dificultades para la exploración háptica, puede delimitarse al principio el escenario con cartulina o adhesivos.



\* \* \*

La audio descripción resulta aquí mucho más complicada que en juegos lineales o multi lineales, como los descritos anteriormente.

En especial, porque deben describirse los lugares exactos de los que se toman las piezas, y la situación resultante, precisando la posición de todas y cada una de las piezas que quedan y de los lugares vacíos. Sólo así podrá el jugador con discapacidad visual intentar reconstruir la situación de juego en su espacio interior –nada fácil, en un principio, sin la exploración física.

### INDICACIONES GENERALES PARA LA AUDIODESCRIPCIÓN

Antes de iniciarse la partida, se describe la forma global del escenario y disposición de las fichas, desde la perspectiva del jugador que sale.

La audio descripción de cada jugada se hará indicando:

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

El escenario y orden de las fichas o grupos de fichas que vayan quedando se describe:

- Desde la posición del jugador que empieza el juego. (“A”, en esta partida-ejemplo.)
- Por filas, de arriba abajo, indicando el lugar de orden de la fila.

- Y en cada fila los lugares ocupados por piezas o los lugares vacíos, según convenga.
- Las filas vacías pueden omitirse si no separan filas con fichas.

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

**Partida ejemplo:**



**Disposición inicial de escenario. Nueve fichas dispuestas en un cuadrado compacto de 3x3.**



**A (el jugador que sale) toma la pieza de la izquierda de la 1ª fila. Quedan: en la 1ª fila, las dos piezas de la derecha. Y completas las filas 2ª y 3ª**



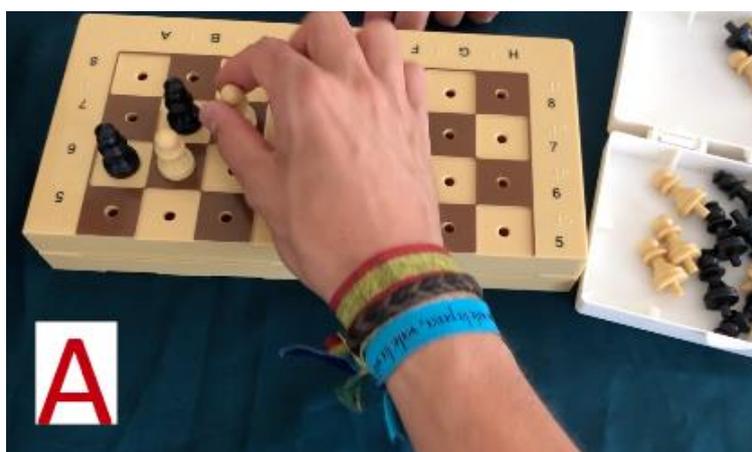
**B Toma la pieza de la derecha de la 2ª fila. Quedan: en la 1ª fila, las dos piezas de la derecha; en la 2ª, las dos de la izquierda. Y completa la 3ª fila.**



**A toma las dos piezas de la izquierda de la 3ª fila.**  
**Quedan: las dos piezas de la derecha en la 1ª fila; las dos de la izquierda de la 2ª fila; y la pieza de la derecha de la 3ª fila.**



**B toma la pieza de la derecha de la 3ª fila.**  
**Quedan: las dos piezas de la derecha en la 1ª fila; y las dos de la izquierda de la 2ª fila.**



**A Toma la pieza de la derecha de la fila de arriba. (1ª fila).**  
**Quedan: la pieza de en medio de la 1ª fila y las dos piezas de la izquierda de la 2ª fila.**



**B toma las piezas de en medio de las filas 1ª y 2ª. Y deja la última pieza -la de la izquierda de la 2ª fila- como última ficha para deshonra de A.**

### **Secuencia de locuciones de Audio descripción:**

Cuadrado formado por 9 fichas, en 3 filas y 3 columnas.

A (el jugador que sale) toma la pieza de la izquierda de la 1ª fila.  
 Quedan: en la 1ª fila, las dos piezas de la derecha. Y completas las filas 2ª y 3ª.

B Toma la pieza de la derecha de la 2ª fila.  
 Quedan: en la 1ª fila, las dos piezas de la derecha; en la 2ª, las dos de la izquierda.  
 Y completa la 3ª fila.

A toma las dos piezas de la izquierda de la 3ª fila.  
 Quedan: las dos piezas de la derecha en la 1ª fila; las dos de la izquierda de la 2ª fila; y la pieza de la derecha de la 3ª fila.

B toma la pieza de la derecha de la 3ª fila.  
 Quedan: las dos piezas de la derecha en la 1ª fila; y las dos de la izquierda de la 2ª fila.

A Toma la pieza de la derecha de la fila de arriba. (1ª fila).  
 Quedan: la pieza de en medio de la 1ª fila y las dos piezas de la izquierda de la 2ª fila.

B toma las piezas de en medio de las filas 1ª y 2ª. Y deja la última pieza -la de la izquierda de la 2ª fila- como última ficha para deshonra de A.

A deja	B deja
0 1 1-3-3	0 1 1-1 1 0-3
0 1 1-1 1 0-0 0 1	0 1 1-1 1 0
0 1 0-1 1 0	1 0 0

\* \* \*

Aun siendo éste uno de los casos más sencillos –por no decir el más sencillo, junto con el propuesto en la sección siguiente-, parece clara la dificultad de prescindir de las piezas y tablero físicos. Salvo que medie un entrenamiento nada ligero.

No se niega la posibilidad de jugar a distancia -vía telefónica o por correo, mensajería, etc.-, mediante mensajes textuales o códigos convenidos como el recogido más arriba. Como se viene jugando al ajedrez por estos medios desde hace quizás más de un siglo, y que el ajedrez y las damas son bastante más difíciles que este parque de jardines.

Otra cosa sería jugar a distancia mediante gráficos. Pero estaríamos pasando a otro formato que los puramente verbal o simbólico.

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

Descubrir cómo ganar siempre -estrategia ganadora- para un macizo rectangular, formado por 8 flores en dos hileras de 4:

X	X	X	X
X	X	X	X

En sus Variantes

- Quien tome la última flor pierde -deberá plantar de nuevo todas las flores. Y
- Quien se lleve la última flor gana -tendrá el honor de poder entregársela personalmente a Su Alteza-.

## 6. OTROS MIEMBROS DEL CLAN “EN EL JARDÍN” (Variantes de la partida ejemplo)

- **Familias con variante de escenario**



Macizos de flores compactos, de formas distintas: cuadrados, rectángulos, en cruz, en diamante.



Parterres con solo flores en los bordes.



Macizo 3x4 en tablero de ajedrez con dos caballos como estatuas y dos alfiles como fuentes.

- **Número de flores plantadas en el parterre**

El número de elementos condiciona el tamaño, la forma y número de lugares muertos del escenario. (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.
- **Macizos de flores que se van “preparando”**



Habiendo acordado un determinado tamaño del escenario y un número de piezas -flores, estatuas o fuentes- inferior a ese número, se construye previamente la disposición inicial colocando cada jugador a su turno una pieza. Por ejemplo: en un cuadrado 4x4, 4 estatuas u 11 flores,

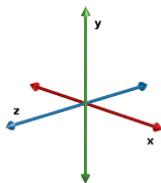
- **Familias con reglas diferentes**

#### **Ladronzuelos acaparadores.-**

Cuando pueden llevarse un número distinto de flores. 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.

#### **Ladronzuelos atrevidos.-**

También se pueden tomar piezas contiguas en diagonal.



#### **Ladronzuelos con manías (“CROSSCRAN”).-**

En cada partida, cada jugador toma flores sólo en una dirección (horizontal o vertical).

- **Cambiando el objetivo**

La flor de la suerte.

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

## 7. FORMATOS CON “CÁLCULOS”

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

No se precisa “tablero”: basta colocar los elementos en la forma deseada, procurando mantener entre cada dos contiguos una distancia semejante de separación y respetar la perpendicularidad entre filas y columnas. Una cuadrícula o malla de referencia puede servir de ayuda.



### **Formatos o adaptaciones accesibles a la discapacidad visual**

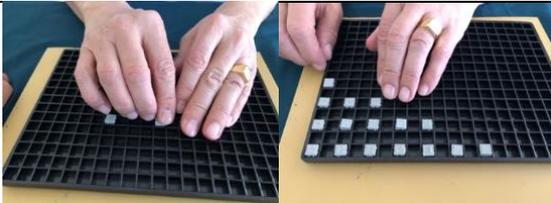
Es suficiente unir recipientes que impidan el desplazamiento involuntario de las piedrecitas o semillas al ser explorado el escenario por una persona que no ve. El tamaño de los recipientes estará en función de los elementos o piezas a emplear, y viceversa.

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>	 <p>Favorecido por la disposición ortogonal de la matriz de alveolos</p>

## 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”.

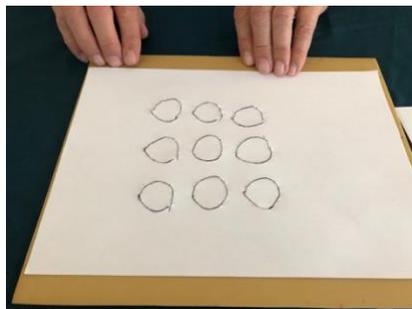
No se precisaría “tablero” para constituir el escenario del juego. Tal vez una clara determinación de los lugares que deberían ocupar las marcas:

		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 determinen los lugares a marcar o “tachar”(lugares que no ocupan ya piezas):



Utilización de la lámina de caucho

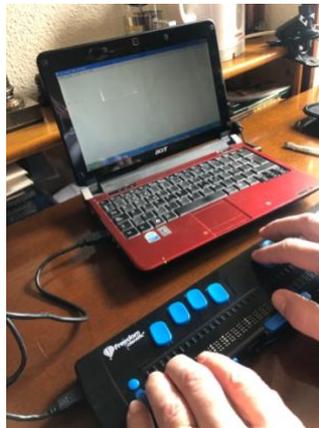
También puede recurrirse a **formatos braille**.

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”.



**Utilización de la línea Braille**

## 9. OBSERVACIONES DIDÁCTICAS

Con un cierto parentesco con el NIM chino. (De ahí el nombre común de “NIMBI” o “NIM en dos direcciones”.)

Cierto que es llamativa la sencillez de las reglas de juego. Pero se actúa sobre un escenario de dos dimensiones. Lo que complejiza la estrategia de un jugador reflexivo: la decisión de piezas a tomar, el número, posición y dirección en caso de estar contiguas.

En consecuencia, exige del jugador con discapacidad visual grave que emplee técnicas de exploración háptica que permitan reconocer los alineamientos de las piezas, los espacios de separación y las relaciones de correspondencia ortogonal. Es decir: una verdadera exploración bidimensional.

El jugador se ejercita en la manipulación horizontal o vertical, siguiendo los ejes de referencia corporal –plano del pecho y eje de simetría antero-posterior-. La actividad manipulativa sigue siendo muy simple. Apenas si se incrementa levemente la dificultad al exigir la retirada de piezas en línea en una u otra dirección, a decidir por el jugador conforme a la situación actual.

Para intentar facilitar una imagen espacial interior, -nada sencillo, a partir de unas ciertas dimensiones-, es preferible una configuración lo más compacta posible: procurando la contigüidad de las piezas.

Es preferible situar el escenario en uno de los ángulos. En un primer momento, puede delimitarse mediante cartulinas o adhesivos.

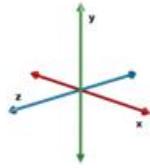


Puede ser conveniente, en un cierto momento, ensayar la disposición el oblicuo: sin más que rotar el escenario –manteniendo las direcciones de juego determinadas por las filas y columnas del conjunto de piezas. Se tornaría más compleja la observación/exploración del escenario, pero no se alteraría la estrategia ganadora.

Caso muy distinto –en cuanto a la estrategia ganadora- sería la configuración del escenario en diamante. Como se propone en una de las “Variantes”.)



Y manipulación más compleja aún sería la opción de tomar piezas contiguas en oblicuo.



Si no al principio, muy pronto un jugador con discapacidad visual que desee realizar una jugada retirando varias piezas contiguas, se siente invitado a tomarlas simultáneamente, empleando ambas manos, e incluso con la misma mano. No repercute en absoluto en el desarrollo del juego, pero produce una sensación – real- de inmediatez y agilidad.

La nueva situación anticipada, tras la jugada a realizar, se erige interiormente en forma de imagen espacial. Con no poca dificultad –y si se desea, o así se conviene-, puede traducirse en descripción verbal.

La complejidad y valor formativo se basan esencialmente en la evolución de las representaciones interiores de la situación de juego, de carácter plenamente dinámico, y que exigen la exploración háptica.

Para concebir la próxima jugada, deben comprobarse directamente los cambios introducidos en la configuración del escenario por la jugada del contrario.

Salvo en muy contadas ocasiones, y dimensiones muy reducidas de escenario –menos de diez elementos: 3x3, 2x4-, la representación en el espacio interior apenas si persiste con nitidez durante unos breves segundos. Y la conversión a expresión simbólica es muy complicada.

De ahí la necesidad de “refrescar la situación” mediante exploración directa: visualmente inmediata, pero hápticamente compleja.

Dificultad múltiple que deberá tenerse en cuenta para una gradación cuidadosa en la complejidad de los juegos que se vayan proponiendo. Recordando siempre que: “Los juegos deben, ante todo, DIVERTIR”.

Una joya de juego de reglas sencillas y dificultad graduable e ilimitada. Con notable diferencia entre la forma..., y la forma...

\*\*\*

“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.”