

ORIOI RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

CUANDO LAS PLANTAS CRECEN EN EL BUS

Cada mañana me desplazo en metro y autobús para llevar a mis hijos a la escuela. El transporte público, además de otras virtudes, permite hacer múltiples cosas: leer, charlar tranquilamente y, ¿por qué no?, jugar.

Los vagones del metro normalmente están poblados de caras largas. Siempre me ha preocupado

cómo podía transformar este viaje en un espacio educativo donde ofrecer a mis hijos un repertorio de juegos sencillos que pueden usarse en cualquier momento. Y a lo largo de los años he ido desarrollando un conjunto de juegos cortos que no requieren material.

Entre el repertorio de nuestra ludoteca de viaje particular la estrella es *Sol, lluvia y semilla*. Es un juego cooperativo para tres jugadores o más, donde se suman los esfuerzos para ganar todos juntos.

Se cuenta hasta tres y cada jugador saca una figura: un sol (mostrando la palma de la mano abierta y los dedos extendidos como los rayos del sol), la lluvia (dejando la mano muerta y con los dedos hacia abajo como gotas de lluvia) o la semilla (mostrando un puño cerrado).

Si después de sacar la mano hay una representa-

ción de cada uno (un sol, una lluvia y una semilla), crece una planta. Si hay algún elemento que nadie ha escogido, la planta no crece. ¿Cuántas plantas crecerán en cinco intentos?

Si el viaje lo hacen más de tres jugadores, se pueden formar pequeños grupos que deberán ponerse de acuerdo como si fuesen sólo un jugador.

Cuando Francesc, mi hijo mayor, era pequeño desarrollamos un sencillo juego de metro: *Iguales o diferentes*. En este caso sólo participan dos jugadores. Un jugador escoge si gana con *iguales* o *diferentes*, y el otro se queda lo contrario.

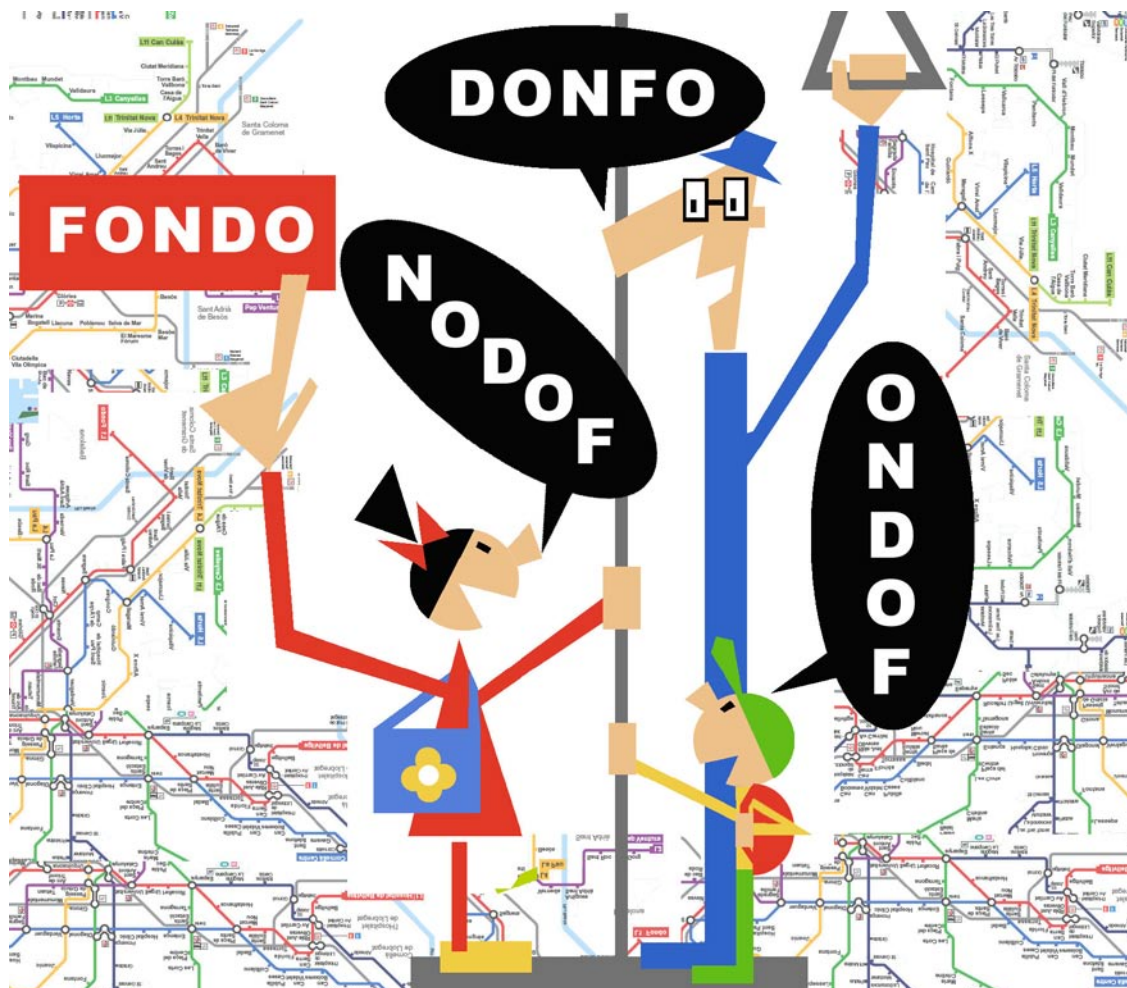
SOL, LLUVIA Y SEMILLA ES UN JUEGO PARA TRES O MÁS PERSONAS, QUE DEBEN COOPERAR PARA GANAR

Los dos jugadores esconden un puño en la espalda. Cuentan hasta tres y luego sacan un puño cerrado con el dedo pulgar extendido hacia arriba o hacia abajo. Si los dos puños tienen el pulgar en la misma dirección, gana el que escogió *iguales*;

en caso contrario, gana el que va con *diferentes*. El juego se desarrolla a varias partidas y gana el primero que consigue cinco victorias. Si queremos complicarlo podemos inventar una *champions* donde cada jugador es un equipo y se hacen diferentes eliminatorias. Un juego tan sencillo permite buscar mil y una variantes para aumentar la emoción.

De estas y otras formas (como mezclar las letras de las paradas, o contar cuántos vehículos de una marca determinada se ven por la ventana de un autobús) los viajes se hacen más llevaderos y, de paso, se desarrolla de buena mañana la capacidad de observación, estrategias del pensamiento o simplemente el juego en común.

El lector puede añadir a este par de ejemplos un listado de juegos que quizá estaban olvidados en la memoria o que practica cada día. Así, a partir de este lunes los trayectos en transporte público ya no serán como antes. ■



Luisa Vera