

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LA ÚLTIMA PALABRA

Cuando era pequeño todas las clases estaban presididas por la mesa del profesor, que nos miraba desde lo alto de una tarima (y por la pizarra y el crucifijo). Los más gamberros de la clase, un aula alargada con una cuarentena larga de púberes, se sentaban en la última fila y aprovechaban las largas y aburridas clases para desarrollar sus capacidades literarias, con notas que pasaban de mano en mano, o lúdicas, con diferentes juegos de papel y lápiz (véase guerra de barcos, stop o los cuadraditos).

Ahora que acaba de empezar el curso propongo a todos los maestros que incorporen algún juego de papel y lápiz para diferentes aprendizajes.

Sid Sackson fue uno de los autores de juegos más importantes del siglo XX, los creó de todo tipo y se dedicó a su divulgación a través de sus libros. Uno de sus mejores libros es *A gamut of games*, traducido recientemente como *Un montón de juegos* y publicado por RBA, donde recoge y explica juegos de todo tipo. En este libro se puede encontrar el juego Última Palabra, una propuesta basada en la estrategia donde las palabras tienen un papel muy importante.

Se dibuja una cuadrícula de 7x7 casillas y se escriben 9 letras al azar en las casillas centrales. Pueden participar dos, tres o cuatro jugadores y se juega por turnos.

En su turno un jugador escribe una letra en una casilla vacía y adyacente a una que ya esté llena. A partir de esta letra deberán formar dos o más palabras que tengan las siguientes características:

- Cada palabra deberá incluir dos o más letras que ya estén escritas, que sean adyacentes a la que se acaba de escribir y que sean continuas (es decir, no puede haber un espacio en blanco entre ellas).
- Para formar una palabra se pueden reordenar las letras.
- Como mínimo se debe formar una palabra en dos direcciones (vertical, horizontal o diagonal).
- Sólo se puede formar una palabra en cada dirección (es decir, como máximo se pueden formar cuatro palabras).

UNA PROPUESTA DE JUEGO DE LETRAS QUE PUEDE SER UTILIZADO EN CLASE POR LOS MAESTROS

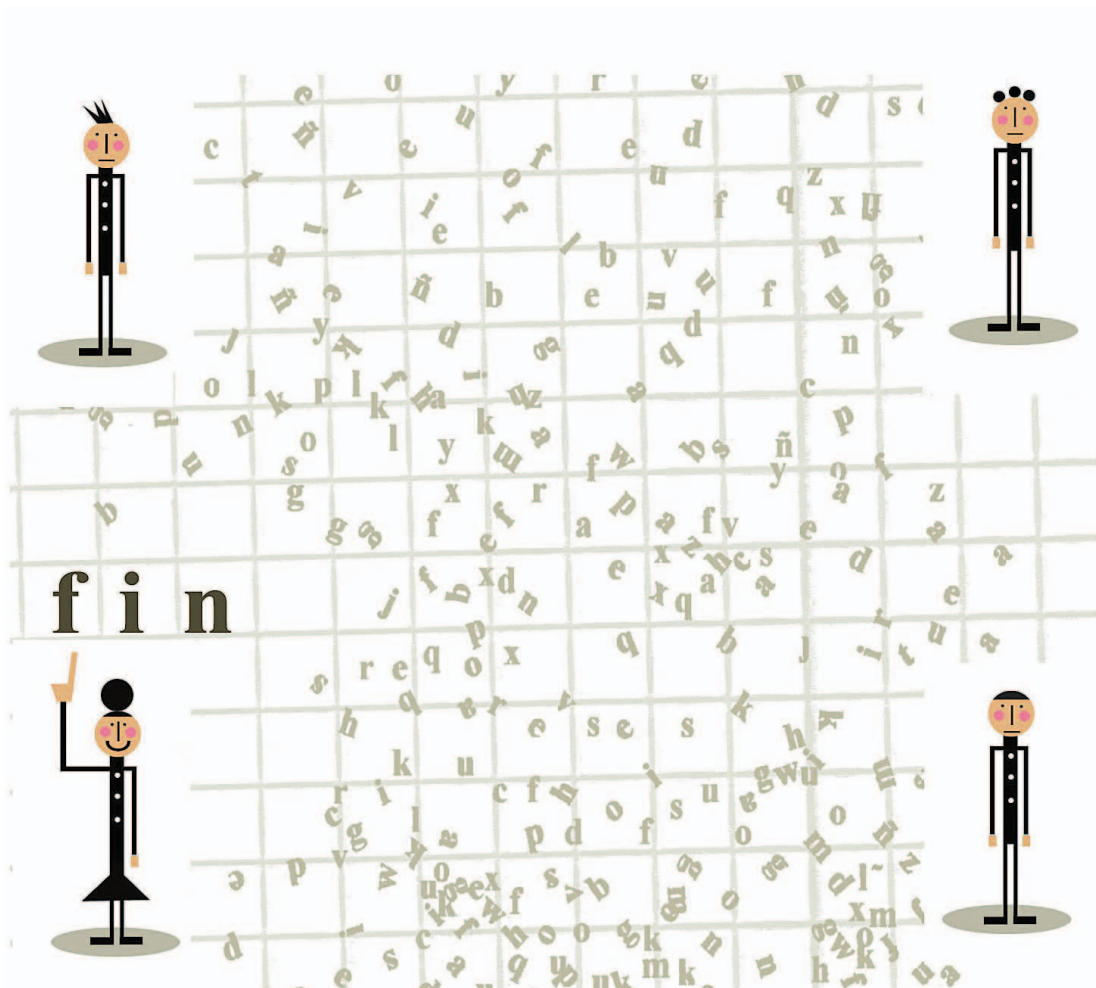
Luego se multiplica el número de letras de las palabras que se han formado. Por ejemplo, si se ha escrito una palabra de 3 letras y otra de 4 se suman 12 puntos, si se forman cuatro palabras de dos letras se suman 16 puntos.

La partida se acaba cuando se coloca una letra en uno de los cuatro extremos de la cuadrícula. Gana el que haya conseguido más puntos.

A los maestros les recomiendo que prueben jugar en parejas (cada una es un jugador) y a los lectores *de a pie* (es decir, los que no son maestros) les invito a que lo jueguen en un encuentro con amigos.

Y, ya puestos, prueben a jugar simultáneamente: un jugador señala una casilla vacía (y adyacente a un grupo de casillas llenas) y todos los jugadores a la vez buscan una letra que les sirva para obtener puntos. Puntúa sólo el primero que lo consiga.

Tomen el juego como punto de inicio e inventen versiones. Haciendo un juego de palabras facilón: ustedes tienen la última palabra. ■



Luisa Vera