

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## JUEGOS DE PUPITRE

No sé si les ha pasado alguna vez, pero hay ocasiones en que entras en una librería y te encuentras un libro que te está esperando. El otro día me esperaba un ejemplar de *Juegos de pupitre* descansando en la estantería de una librería barcelonesa.

Se trata del cuarto título de una colección exquisita editada por Octaedro llamada *Palabras en juego*. Sus directores, los especialistas en juegos Beatrice Parisi y Rafael Hidalgo, apuestan por la calidad de títulos por encima de la cantidad y

hacen una selección tan cuidadosa que permite tomar cualquier libro de la colección con los ojos cerrados, ya que se puede estar seguro de su calidad.

En este caso, los autores son Andrea Angiolino y Domenico Di Giorgio, dos especialistas en juegos que han creado una obra sencilla y muy útil con entretenimientos de nueva creación, o modificando otros ya existentes para que puedan jugarse en una aula, con materiales muy sencillos (básicamente papel, lápiz, clips y gomas).

Les recomiendo que prueben esta versión del ¡Stop! que todos jugamos algún día en nuestra época escolar.

Participan cuatro jugadores (aunque se puede adaptar para el número de jugadores que se

**UN JUEGO SIMPLE QUE CONSISTE EN COMPONER PALABRAS Y QUE REVISIA UN VIEJO CLÁSICO ESCOLAR**

desea), se preparan 24 tarjetas, cada con una letra del alfabeto (se excluyen la K, la Q y la W). Después se separan las vocales de las consonantes y se mezclan bien.

Cada jugador escoge un tema (por ejemplo, ciudades europeas, palabras de siete letras o palabras acabadas en vocal). Se toman al

azar dos consonantes y una vocal y todos los jugadores tienen un minuto para escribir palabras de cualquiera de los temas escogidos que contengan las dos consonantes pero que no tengan la vocal que ha salido en las tarjetas.

Pasado el minuto empieza el reto: cada jugador cuenta las palabras que ha escrito de su tema y las contrasta con las que ha escrito cada uno de los otros jugadores, como si fuera un duelo.

Por ejemplo: el jugador X ha escogido como tema “ciudades de Europa” y Z “nombres de persona”. Tenían las letras U, B y L. X ha escrito Barcelona y Berlín (y otras palabras de otros temas) y Z ha escrito Lisboa (y palabras de otros temas), así que X gana 2 a 1 en el tema de “ciudades de Europa”. Luego se compara con los otros jugadores. La ronda se acaba cuando se han comparado todos los temas entre todos los jugadores.

El ganador de cada duelo suma 3 puntos, y en caso de empate cada jugador se adjudica 1 punto. Se juegan ocho rondas y gana el que tenga más puntos.

Ya lo ven, se trata de un giro de tuerca al clásico escolar que, sin ser muy complejo, acaba dándole ritmo. La simplicidad de la propuesta sirve para trabajar en pequeños grupos en una aula. De esta forma volverán a dar mil vueltas a las palabras y su escritura. Porque, eso sí, sólo valen palabras escritas correctamente. ■



Luisa Vera