Este juego fue creado por Edward de Bono, medico, psicólogo y pensador maltés, con la intención de producir el juego más simple posible, que pudiera, sin embargo, jugarse con un alto grado de habilidad donde no hubiera estrategia ganadora y con un mínimo de piezas y reglas.

El resultado fue el juego de la “L”, que a continuación se describe:

Normas del juego de la “L”:

Es un juego de estrategia y reflexión, para dos jugadores, a partir de los siete años.

Elementos que lo componen:

Un tablero de 4 x 4 cuadrados, dos piezas en forma de ele de diferente color (cada una de las cuales cubre una superficie de cuatro cuadrados), y dos fichas redondas de igual color, que se denominan fichas neutras. La posición de inicio es la que aparece en la figura 1

Figura 1

El objetivo del juego es inmovilizar la ele del contrario. Por ejemplo, en la figura 2 el jugador con la “L” gris está bloqueado y pierde la partida.

Figura 2

Una vez que cada jugador elige una pieza “ele” de diferente color y se asigna el orden de comienzo cada jugador puede realizar en cada turno dos movimientos:

1º Mover su pieza “L” a cualquiera de las posiciones no ocupadas del tablero. Su nueva posición tiene que diferir de la

anterior por lo menos en un cuadrado.
La pieza “L” se puede girar antes de colocarla en el tablero. No se permiten pruebas sobre el tablero ni rectificaciones.
2º Después de colocar la pieza “L”, el mismo jugador si lo desea, pude mover una sola de las piezas neutras a cualquier cuadro vacío.

El juego finaliza cuando uno de los dos jugadores no puede hacer un movimiento reglamentario.
Se puede llegar a empate por acuerdo o cuando cada jugador repite el mismo movimiento tres veces seguidas (como en el ajedrez).

Es sorprendente que con tan pocos elementos y en un tablero relativamente pequeño el número de posiciones distintas se eleve a 18368. Si consideramos idénticas las posiciones simétricas y las que son equivalentes por rotación del tablero, nos quedan 2296 posiciones realmente diferentes. Sólo quince de ellas son posiciones ganadoras para uno de los jugadores. A continuación se muestran algunas de las que existen, correspondientes a la “L” negra ganadora con tres cuadrados horizontales (se deja para el lector buscar las posiciones que faltan).

Se tata de un juego de aprendizaje rápido que potencia la percepción visual y la orientación espacial.

Favorece la búsqueda de estrategias de resolución de problemas y el razonamiento concreto.

Como ejemplos de actividades al margen del uso del juego como tal se pueden proponer:

a) Diseñar la partida más corta posible (contando con la inexperiencia de alguno de los jugadores)

En la siguiente partida el jugador de la pieza gris realiza un comienzo tan malo que en el primer movimiento del negro queda inmovilizado y pierde.

b) Buscar partidas que terminen al 2º movimiento del 1º jugador, al 2º del 2º, etc. o que tengan una duración de movimientos determinada.

c) Problemas de selección de mejor jugada, del tipo “negra mueve y gana”.

Finalmente, planteamos una serie de propuestas para investigar en el aula:

En lugar de usar una “L” formada por cuatro cuadrados se puede utilizar otro tipo de letra , como la “T” formada por 5 cuadrados, en un tablero de 5 ? 5, y usando dos, tres o más fichas neutras. Si se ve que es difícil realizar bloqueos, se puede aumentar el número de fichas neutras o variar el tamaño del tablero. También se puede pasar a un juego de tres o más jugadores usando tres o más “L” o tres o más “T” ajustando las fichas neutrales necesarias y el tamaño del tablero. Lo dicho antes para la “L” y la “T” se puede aplicar a otras configuraciones, como la “H”, compuesta de 7 cuadrados, la “C” compuesta de 5 cuadrados, etc... e incluso se podría diseñar un juego tridimensional, donde las fichas neutrales serían columnas que imponen restricciones a los movimientos y las fichas cuatro cubos pegados en forma de L.

Bibliografía:

- BRIAN BOLT (1981). Aún más actividades matemáticas. Labor, Barcelona.

- CESAR DE/SA, Antonio J. (1995). A aprendizagem da Matemática eo Jogo. Associaçao de Professorea de Matemática. Portugal.
- DE BONO, EDWARD (1983). “Potaje para dos. El juego L” en la revista Cacumen. Año 1 nº 3. Zugarto ediciones S.A.