

El joc i les persones amb discapacitat

Resum

És possible tenir una discapacitat i divertir-se? És possible tenir una discapacitat de qualsevol tipus i jugar? Aquestes dues preguntes poden semblar retòriques; de fet ho són, però és important que ens les fem. Si socialment es viu tenir una discapacitat com una cosa negativa i que, a més, es té 24 hores al dia, té sentit preguntar-se pel joc? Sí, rotundament sí. Jugar és comunicar-se, és compartir unes regles, és ser membre d'un col·lectiu, és participar amb els altres, és deixar les preocupacions i passar una bona estona, és experimentar, és aprendre.

El juego y las personas con discapacidad

¿Es posible tener una discapacidad y divertirse? ¿Es posible tener una discapacidad de cualquier tipo y jugar? Estas dos preguntas pueden parecer retóricas; de hecho lo son, pero es importante que nos las hagamos. Si socialmente se vive tener una discapacidad como una cosa negativa y que, además, se tiene 24 horas al día, ¿tiene sentido preguntarse por el juego? Sí, rotundamente sí. Jugar es comunicarse, es compartir unas reglas, es ser miembro de un colectivo, es participar con los demás, es dejar las preocupaciones y pasar un buen rato, es experimentar, es aprender.

Play and people with disabilities

Is it possible to have a disability and to have fun? Is it possible to have any type of disability and play? These two questions may seem rhetorical. In fact they are, but it is important that they are asked. If living with a disability is socially negative and it is lived with 24 hours a day, does asking about playing make any sense? Yes, very much so. Playing is communication, sharing rules, being a member of a collective, participating with others, forgetting one's concerns and having a good time, experimenting and learning.

Autor: Xavier Vinyals

Article: El joc i les persones amb discapacitat

Referència: Educació Social, núm. 33 pp.

Adreça professional: Gerent de Paités. xvinyals@paites.com

Introducció

Sovint, davant d'una persona amb una discapacitat, la gent no sap com reaccionar. Durant molts anys aquestes persones han estat amagades i confinades fora de la vida pública i això ha fet que la gent dubti a l'hora de dirigir-s'hi.

És possible tenir una discapacitat i divertir-se? És possible tenir una discapacitat de qualsevol tipus i jugar? Aquestes dues preguntes poden semblar retòriques; de fet ho són, però és important que ens les fem per veure com ens hi situem davant.

Si socialment es viu tenir una discapacitat com una cosa negativa i que, a més, es té 24 hores al dia, té sentit preguntar-se pel joc? Sí, rotundament sí.

Jugar és comunicar-se, és compartir unes regles, és ser membre d'un col·lectiu, és participar amb els altres, és deixar les preocupacions i passar una bona estona, és experimentar, és aprendre.

I si jugar és tot això és difícil veure l'exclusió d'una persona perquè potser no hi vegi, o no pugui córrer o no sigui capaç de tenir un aprenentatge de la lecto-escritura dins l'ensenyament regulat.

Assumint que tota persona pot jugar independentment de les seves capacitats, ara hauríem de veure de quina manera tothom pot jugar.

Com jugo als escacs?

Primer de tot he d'aprendre les regles. He de saber com es posen les peces en el tauler, quins moviments poden fer i, seguidament, posar-me a jugar per anar adquirint destresa i habilitat en el joc.

Aquesta resposta canvia si sóc cec? Canvia si vaig en cadira de rodes? La base per posar-se a jugar és bastant comuna en tots els jocs i en totes les situacions. He de saber les regles i posar-m'hi a jugar. La pràctica em dona la destresa.

Ara bé, necessito poder jugar en les millors condicions possibles. Si és de nit he d'obrir els llums, si pressento que la partida serà llarga potser les cadires hauran de ser còmodes, potser hauré de tenir aigua ben a prop.

Així doncs, el fet de preparar l'entorn per tal que s'adeqüi el millor possible a les nostres característiques és el que ha de tenir en compte una persona amb una discapacitat.

Seguint amb l'exemple dels escacs, hi ha uns taulers adaptats per a persones invidents que funcionen molt bé. Aquests taulers permeten saber el color del quadre, si és blanc o negre, i també permeten diferenciar les peces mitjançant la forma i unes marques que unifiquen un color davant de l'altre.



Si vas en cadira de rodes, l'únic que s'ha de demanar és que no hi hagi una cadira a la taula i que la cadira de rodes quedi a prop. A més, en cas que no hi hagi taula es pot aprofitar la falda de la persona que va en cadira perquè faci de taula.

En definitiva, el que es vol remarcar en aquest apartat és que hi ha una sèrie de jocs (de taula o tauler, gimcanes, etc.) que poden ser jugats en igualtat de condicions amb qualsevol persona només tenint en compte les adaptacions necessàries per poder jugar-hi.

Per tant, el que acabem de descriure en aquest apartat cau en la categoria de jocs als quals es pot jugar independentment de les discapacitats o capacitats que una persona tingui. L'únic que s'ha de tenir en compte és facilitar l'accés a poder jugar segons les regles del joc.

Esports adaptats o la potenciació de les capacitats

Què passa quan la discapacitat impedeix jugar en igualtat de condicions? Aquest fet el trobem sobretot en els esports. Un exemple prou conegut és el del basquetbol. A mi m'agrada jugar-hi però sóc molt baixet. Em puc adaptar a jugar amb jugadors de 2 metres d'alçada i, tot i no competir en igualtat de condicions, sí que puc tenir unes habilitats que supleixin la manca d'alçada.

Ara bé, si vaig en cadira de rodes ja no puc competir en les mateixes condicions. La maniobrabilitat de la cadira de rodes, la velocitat i altres característiques fan que sigui impossible jugar d'igual a igual.

És el mateix joc o esport el que canvia i s'adapta a les necessitats dels seus participants

Davant d'aquesta situació surten els esports adaptats. La filosofia d'aquests esports és la següent. Ens agrada un esport i l'intentem practicar tenint en compte els condicionants dels participants. Aquí ja no es tracta d'adaptar l'entorn o l'accés al joc. Aquí es tracta que és el mateix joc o esport el que canvia i s'adapta a les necessitats dels seus participants.

Al nostre país es va viure un canvi important de mentalitat envers els esports adaptats arran dels Jocs Paralímpics de Barcelona. De cop i volta, vam veure passejar per la Rambla o en una discoteca a la nit uns esportistes preparats, amb musculatura envejable i una manera de desplaçar-se i de fer que no tenia res a veure amb el concepte de *pobret* tan arrelat en el nostre país. Amb els Jocs de Barcelona naixia una nova manera de veure els esports adaptats i seus esportistes.

Si a algú li agrada un esport determinat i té ganes de practicar-lo només té els problemes derivats de si hi ha clubs a la vora, horaris, etc. El fet de tenir una discapacitat afegeix paràmetres en la recerca però els clubs amb esports adaptats existeixen i són accessibles per a qui tingui ganes de practicar-los.

Per tant, com en qualsevol àrea de la vida d'una persona, el que un intenta en practicar un esport és aprofitar les seves potencialitats. Així mateix un entrenador busca treure el millor del seu equip i de cada un dels seus jugadors.



Quins esports adaptats puc practicar?

A Catalunya es compta amb la Federació Catalana d'Esports de Minusvàlids Físics que ofereix informació i assessorament per a les persones que ho vulguin.

És important comptar amb un lloc on poder dirigir-se i així fer més fàcil la recerca de l'esport que un vol practicar. A tall d'exemple, i no és exhaustiu, enumero els diferents esports o pràctiques esportives que es poden trobar al *web* de la Federació:

Activitats subaquàtiques, Atletisme, Bàsquet en cadira de rodes, Ciclisme, Esgrima en cadira de rodes, Esquí, Halterofília, *Boccia*, Hoquei, Natació, Tennis Taula, Tennis, Tir amb arc i Tir olímpic.

Per tant, la solució perquè tothom pugui jugar o practicar un esport es basa en adaptar-ne les regles i les condicions per fer-ho possible segons cada grup de participants.

El joc com a eina de sensibilització

Un cop ja sabem com el joc i les persones amb discapacitat es relacionen, bàsicament adaptant l'accés al joc o adaptant el mateix joc o esport, explicaré dues experiències de sensibilització basades en el joc.

La primera és una proposta on es convida a tothom que ho vulgui a jugar a esports adaptats. Els rudiments i trucs de cada esport els explica un dels seus esportistes practicants.

La segona és una trobada entre nens de primària i les persones d'un centre ocupacional per a paralítics cerebrals per jugar a un joc de rol creat expressament per les persones del centre.

Jo jugo, i tu?

El títol d'aquesta proposta pretén interpel·lar el públic donant a entendre que ens quedem parats en veure que gent amb discapacitats juga o practica esport. És una pregunta que vol fer palès el que és normal o hauria de ser-ho. Aquesta activitat està proposada i l'ha dut a terme l'empresa de creació d'esdeveniments amb el joc com a base *Paités*.

En un espai prou gran, com ara una plaça o una pista d'un polisportiu, s'hi troben diferents esports adaptats: *Goal ball*, *Boccia*, *Slalom*, Basquetbol en cadira de rodes i Ciclisme en tàndem.

Tothom que ho vulgui pot provar cada un d'aquests esports i viure'l en les mateixes condicions en què ho viu un esportista federat. Jugar al *goal ball* sense veure la pilota, només sentint-la, ens fa reflexionar sobre els nostres sentits i com els desenvolupem. Anar en un tàndem a una velocitat considerable i confiar plenament en el teu pilot, ja que tu portes antifàs, posa a prova aquesta qualitat de confiar en l'altre com a treball d'equip.

Cada un dels espais són atesos per un monitor i per un esportista practicant de l'esport. Així, qui millor pot explicar els trucs del *goal ball* és una persona que hi juga habitualment i en sap els seus secrets. Aquesta saviesa és admirada per les persones que proven l'esport en qüestió i dóna valor a les seves capacitats per ser tan bona en la seva matèria.

Aquesta activitat permet potenciar i fer paleses les capacitats de les persones que practiquen els esports, posant l'èmfasi en aquest fet i no en el fet de parlar d'una discapacitat.

Els jocs, i més concretament els esports, se'ns converteixen en una eina de sensibilització i de presentar com a iguals persones que tenen alguna discapacitat. Una discapacitat que els impedeix poder fer o accedir a determinades coses però que no resta les capacitats que també tenen. I això és en definitiva el que ens defineix a tots: Un conjunt d'aptituds i capacitats que hem de saber aprofitar de la millor manera possible.

C.O Sínia, una experiència de sensibilització a través del joc

Uns personatges que combinen capacitats i discapacitats en un món postnuclear i una estètica del còmic més *underground* són els ingredients d'un joc de rol que serveix d'excusa perquè nens i nenes de 5è de primària coneguin de primera mà a persones amb paràlisi cerebral.

Aquesta és una experiència que va idear i gestionar el Centre Ocupacional Sínia, un centre per a persones amb paràlisi cerebral, de la ciutat de Barcelona.



El perquè d'aquest projecte

El C.O.Sínia es troba situat al bell mig de la ciutat de Barcelona. Aquesta és una de les seves principals característiques. Els usuaris d'aquest centre, quasi tots persones amb paràlisi cerebral d'entre 18 i 50 anys, poden passejar amb les seves cadires de rodes pels voltants de la Rambla, anar a la Plaça Reial a prendre un cafè o seguir una manifestació a la plaça de Sant Jaume.

Aquesta quotidianitat també es reflecteix en el veïnatge amb comerços, bars i, evidentment, escoles del barri. És amb aquestes últimes, i arran d'alguna tímida trobada amb l'escola Sant Felip Neri, que neix la idea de muntar alguna cosa que permeti posar punts de trobada entre els escolars i els usuaris del centre.

Cal que els nens i nenes es puguin acostar a als usuaris del centre i que hi puguin veure una persona i no una imatge d'alguna cosa negativa que fins i tot s'ha de tapar.

Després de pensar diferents possibilitats es troba que el joc pot ser la millor manera de fer aquesta coneixença. Com hem dit en el primer apartat d'aquest article, tothom juga i només cal adaptar l'accés a alguns jocs perquè tots hi participin en igualtat de condicions.

El joc de rol

Es va assignar a un grup del centre en concret pensar quin havia de ser o com havia de ser el joc que presentés el centre. Calia triar bé perquè no podia ser avorrit, havia de poder ser jugat en equip i havia de tocar el tema de les discapacitats però sense ser un catàleg de noms ni de paraules.

Durant uns quants mesos es van provar diferents jocs. Cal pensar que la velocitat de les accions en un centre ocupacional d'aquestes característiques és sensiblement menor a les de, per exemple, una escola. Adaptar les circumstàncies o facilitar l'accés és lent.

Es va jugar des del parxís fins al *Cluedo*. Del *Monopoly* al *Risk*. Es jugava i s'analitzaven les variants, els punts forts, etc. També es va fer una xerrada sobre els jocs de rol (just en el moment de la seva mala premsa arran d'unes accions violentes que s'havien atribuït a jugadors de rol).

Després de tota aquesta experiència es va procedir a definir les característiques que havia de tenir el joc del Centre ocupacional Sínia. Un cop definides es va començar a idear i a donar forma tant a les històries com al reglament.

L'última reserva – el joc de rol

El joc creat és un joc de tauler amb personatges. Aquests personatges tenen tres capacitats i tres discapacitats i toca per sorteig. L'objectiu del joc és passar per tots els espais d'una ciutat esdevinguda caos fins a tenir-los tots abans d'anar a l'última reserva, indret encara habitable d'un món apocalíptic.

Per fer-ho, cada personatge compta amb cartes d'ajut en començar la partida i amb cartes d'acció en una pila general. Cada vegada que ha de tirar ho fa mitjançant un dau piramidal que li mana si ha d'agafar una carta d'ajut, normalment estris per superar situacions, o bé una carta d'acció, que et pot dirigir a un espai en concret, o bé, com a darrera acció, avançar el que indiqui la suma de dos daus cúbics.

Així cada personatge intenta anar entrant en els diferents espais i aconseguir-los. Per aconseguir-los, un cop és dintre, ha de passar una prova que li llegeix el conductor del joc o *Master*. Normalment és una situació a la qual ha de donar resposta argumentant i fent ús de les capacitats que té i si té estris de les cartes d'ajut. Un cop formulada l'argumentació, el *Master* la valora i obliga a tenir una puntuació per obtenir l'espai: molt baixa si l'argumentació és plausible o molt alta si la resposta és inversemblant.

Aquesta manera d'aconseguir els espais combina l'atzar dels daus amb l'enginy per argumentar un discurs per superar una situació plantejada al personatge. En aquest punt es potencia la reflexió al voltant de les capacitats i discapacitats de què dispo.

Com jugar amb els nens – Les tres sessions

El joc que hem exposat pot ser molt dinàmic però és només una eina per aconseguir l'apropament entre els usuaris i els alumnes de les escoles veïnes. Cal alguna cosa més per aconseguir la sintonia.

És a partir d'aquesta idea que es pensa que el millor no és jugar directament sinó que cal primer presentar-se mútuament i després jugar. Apareixen les tres sessions: Una primera, al Centre Ocupacional Sínia per presentar qui són i què fan les persones amb paràlisi cerebral del centre. Una segona, a l'escola dels nens i nenes on es juga al joc de rol per equips. I una tercera, en una bar o a un parc com el de la Ciutadella per fer valoració i riure una estona plegats.

Primera sessió. Conèixer l'altre

La primera sessió està pensada perquè els nens i nenes de l'escola conegui directament a les persones amb paràlisi cerebral, quines eines utilitzen per comunicar-se, etc. Té una durada d'aproximadament dues hores.

Aquesta sessió es presenta en forma de gimcana en la qual, després de fer les presentacions entre el grup d'usuari del centre Sínia i els de l'escola, aquests darrers han de superar una sèrie de proves.

Hi ha un circuit on dos equips competeixen per veure qui és el primer en passar un missatge.

Els primers han d'utilitzar un plafó sil·làbic o un abecedari per dir una frase als seus companys. Aquests, un cop l'han entès, han d'anar en cadira de rodes esquivant diferents obstacles fins a una taula on beuran aigua sense tocar el got.

Seguidament, arribaran davant d'uns ordinadors on hi ha un company esperant-los. Els hi han de passar el missatge només amb plafons i els dels ordinadors ho han d'escriure en un document utilitzant les eines d'accés al teclat que normalment usen les persones amb discapacitat.

En tot moment les persones del centre Sínia fan les funcions d'àrbitres o jutges i vigilen que no es facin trapes.

L'ambient que es crea passa del recel inicial (normalment els alumnes queden apinyats al voltant del mestre amb una certa cara d'espant en entrar) a una gresca important atès l'entusiasme en el joc.

És en aquesta primera sessió on es comencen a veure els intercanvis, les preguntes sense manies i un apropament que és l'objectiu de total l'experiència.

Segona sessió. El joc de rol

La segona sessió es fa a les instal·lacions de l'escola. Evidentment s'ha de buscar un lloc adaptat i els nens i nenes prenen consciència del que vol dir. Perquè si el lloc que trien no és adaptat no hi ha joc. Té una durada aproximada de dues hores.

Es fan diversos equips, normalment hi ha dos taulers, on es barregen alumnes i usuaris. Aquest és el punt més delicat. Les aptituds de comunicació de les persones amb paràlisi cerebral són molt diverses i, fins i tot, individualitzades. Cal la col·laboració dels mestres per identificar qui s'entendrà millor amb qui. Cal paciència per parlar amb una persona que utilitza un plafó amb sil·labes i a més ho ha d'assenyalar mitjançant un *licorní* (espècie de banya que es fixa al cap amb una cinta o casc).



Un cop s'ha aconseguit fer els equips es comença a jugar. El paper de mestres de joc l'assumeixen educadors del centre ocupacional. És interessant ressaltar com l'experiència dels usuaris del Centre Sínia, tots sempre majors d'edat, és clau per resoldre algunes situacions i la destresa dels nens i nenes permet passar algunes proves d'habilitat.

Al final, com en tot bon equip, s'aprofiten les capacitats de tots els seus membres. És una experiència curiosa però veure com la competitivitat fa perdre el que podríem dir "accions políticament correctes" i mostra els nens i nenes tal com són. Ignorar a l'usuari per anar més ràpids o fer veure que se l'ha entès són coses que passen. Així mateix també les complicitats que es creen en treballar junts són destacables. Evidentment, les personalitats i els encants personals també funcionen com en tot tipus de relació.

Tercera sessió. La valoració

Aquesta sessió acostuma a ser la que genera més anècdotes. Aquí es parla de com ha anat tot i els nens i nenes parlen del que per a ells són uns nous companys.

La disposició acostuma a ser informal, en un bar prenent alguna cosa o de pícnic pel parc de la Ciutadella. És un dia on es comparteix el dinar amb la qual cosa es vol destacar l'aspecte lúdic de la trobada.

Evidentment hi ha un treball conceptual de sensibilització. Es nota que hi ha un treball educatiu al darrere i un respecte que deuen a les persones amb discapacitat. Però més enllà del que s'ha de dir, sí que hi ha coses que val la pena destacar.

El més important és que es coneixen pel nom i tots, tant usuaris del centre com els alumnes de les escoles, han establert complicitats.

També és important destacar que els alumnes es mouen entre cadires de rodes amb naturalitat i si xerren de gust i s'asseuen als pedals no passa res.

Igualment cal parlar de les preguntes que ja sense embuts algun alumne gosa preguntar: "I tu, per què baveges?"

Finalment, el que més es pot valorar de l'experiència compartida és que, setmanes després, quan es passeja pels carrers del voltant del centre o s'arriba pel matí, sempre hi ha nens i nenes que es saluden amb timidesa amb alguns dels usuaris del centre Sínia.

La "normalitat" a la qual se li comencen a treure les cometes és el que s'acaba aconseguint en apropar les dues realitats que podrien viure d'esquenes.

Resum final

Aquest article ha pretès situar el joc davant les persones amb discapacitat. I s'ha fet primer veient que tothom pot jugar si s'hi facilita l'accés.

Després s'ha vist que si és impossible jugar en igualtat de condicions, aleshores s'inventen noves condicions i apareixen jocs i esports adaptats.

I, finalment, s'ha presentat el joc i els esports com una eina de sensibilització amb dues experiències reals que són al carrer avui en dia: els esports adaptats de l'empresa de jocs i esdeveniments Paités, i el joc de rol per a les escoles del Centre Ocupacional Sínia.



Xavier Vinyals

Per a més informació

Federació Catalana d'esports de minusvàlids físics.
www.fcemf.org

Centre Ocupacional Sínia
c, banys Nous, 16, BCN

Fundació ONCE
www.fundaciononce.es

Paités scp
www.paites.com