



# TIMELINE

**Twist**

**access**



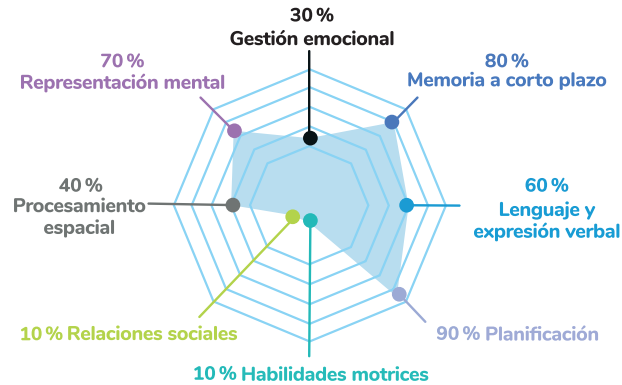
**Reglas de juego**  
págs. 2 a 5

**Opinión de  
nuestros expertos**  
págs. 6 a 11



## COMENTARIO DEL EQUIPO

*Timeline Access+* es una adaptación del popular juego de cartas *Timeline Twist*, publicado por Zygomatic y distribuido por Asmodee.



### Representación mental:

La representación mental consiste en visualizar mentalmente un objeto, idea, situación o similar.

### Gestión emocional:

La gestión emocional se basa en saber controlar el propio estado emocional. Permite reducir los efectos negativos de una emoción, disminuir las tendencias impulsivas y centrarse en lo que nos proporciona alivio o felicidad.

### Memoria a corto plazo:

Existen distintos tipos de memoria. La memoria a corto plazo puede retener una pequeña cantidad de información durante un breve periodo de tiempo. La memoria operativa nos permite reflexionar sobre esta información. Ambos tipos de memoria hacen posible la conceptualización, efectuar cálculos mentales y mucho más.

### Lenguaje y expresión verbal:

El lenguaje oral nos permite expresar ideas verbalmente, usar el vocabulario que hemos aprendido y desarrollar la dicción y la pronunciación.

### Planificación:

Planificar implica establecer un procedimiento para alcanzar un objetivo. Nos permite organizarnos y tomar decisiones en situaciones complejas.

### Habilidades motrices:

Una habilidad motriz es la capacidad de utilizar los músculos para efectuar movimientos como caminar, correr, montar en bicicleta, etc. Concretamente, las habilidades motrices finas requieren el uso de la musculatura para realizar movimientos precisos, como manipular objetos pequeños (para escribir o dibujar, por ejemplo), atarse los cordones de los zapatos, etc.

### Relaciones sociales:

Las relaciones sociales engloban todas las interacciones y comunicaciones que tenemos con los demás, así como todos los tipos de lazos personales que desarrollamos.

### Procesamiento espacial:

El procesamiento espacial nos permite percibir los objetos que nos rodean y orientarnos en nuestro entorno.



Vida cotidiana    Arte y diversión

## 48 Cartas de Evento:

Cada carta tiene un nombre por una cara y una fecha por la otra; la ilustración es la misma en ambas caras. La cara con la fecha contiene tanto el nombre de la carta como la fecha del evento que representa.



## Contenido



## 12 Cartas de Experiencia Personal:

Cada carta presenta una temática e ilustra un momento de la vida (ver descripción en las páginas 4 y 5). Estas cartas se usan para jugar a la variante de Experiencias Personales.



Reverso:  
Para jugar a la versión Clásica



Anverso:  
Para jugar a la variante de Experiencias Personales

## 4 Líneas temporales:

Para guiar la colocación de las cartas



## 1 Cuaderno de reglas

## Versión Clásica De 1 a 4 jugadores



## Preparación de la partida

- 1 Selecciona el nivel de dificultad deseado y reparte cartas de Evento en función del número de jugadores (ver abajo).

Número de jugadores	Dificultad	Número de mazos usados	Número de cartas de Evento
1 - 2	Fácil	1	16
	Avanzado	1	20
3	Fácil	1	24
	Avanzado	2	30
4	Fácil	2	32
	Avanzado	2	40

Las cartas de Evento se toman al azar del mazo de Vida cotidiana o del mazo de Arte y diversión (o de ambos, cuando la tabla así lo indique).

- 2 Coloca todas las cartas de Evento seleccionadas con la **cara del nombre bocarriba**.
- 3 Baraja el mazo para crear la pila de robo y sitúala en el centro de la mesa, con la **cara del nombre bocarriba**. Devuelve las cartas restantes a la caja del juego.
- 4 Cada jugador toma una carta de la pila de robo, le da la vuelta y se la pone delante, con la **cara de la fecha bocarriba**.
- 5 Cada jugador toma una línea temporal y la coloca con la cara Clásica a la vista.
- 6 Echad a suertes quién será el jugador inicial.



## Cómo jugar

Los jugadores resuelven turnos alternos en sentido horario. En su turno, cada jugador toma la primera carta de la pila de robo y la coloca sobre su línea temporal **sin darle la vuelta**. Al colocar esta carta se debe declarar dónde se cree que irá, ya sea al comienzo, al final, en un intervalo de fechas concretas o entre dos cartas colocadas previamente (especificando cuáles).

Tras elegir un lugar en la línea temporal, el jugador le da la vuelta a la carta y lee la fecha para comprobar si ha acertado.

› **Respuesta correcta:** El jugador deja la carta en su línea temporal.

› **Respuesta equivocada:** El jugador muestra la carta a los demás jugadores y la coloca debajo del mazo, con la cara del nombre bocarriba.



## Fin de la partida

La partida termina cuando ya no quedan cartas en la pila de robo. ¡Gana el jugador que tenga más cartas en su línea temporal! En caso de empate, todos los vencedores comparten la victoria.

## Versión de Experiencias Personales 1 jugador

*Esta variante anima al jugador a hablar sobre su vida personal (pasada, presente o futura), así como sus recuerdos y aspiraciones. La persona que le acompaña ha de guiar la partida y la conversación.*

Pasada

Presente

Futura



## Preparación de la partida

- 1 Baraja el mazo de Experiencias Personales y sitúalo al alcance de ambos participantes (el jugador y tú).
- 2 Entrega al jugador una línea temporal y dile que la coloque con la cara de Experiencias Personales a la vista.
- 3 Roba la primera carta del mazo y entrégasela al jugador.

## Las cartas de Experiencias Personales:



1.



2.

**1. Hogar** › Palabras clave: casa, campo, jardín

**2. Hogar** › Palabras clave: edificio, ciudad, balcón



5.



6.

**5. Primer amor** › Palabras clave: infancia, novio/novia

**6. Amor** › Palabras clave: sentimientos, aspiraciones en una relación, pareja



3.



4.

**3. Colegio** › Palabras clave: recreo, juegos, clase, cafetería

**4. Trabajo** › Palabras clave: diploma, carrera, sueldo



7.



8.

**7. Pena** › Palabras clave: tristeza, llorar, recibir consuelo

**8. Luto** › Palabras clave: tristeza, recuerdos, homenaje



9.



10.

**9. Familia** › Palabras clave:

niños, bebés, padres

**10. Familia** › Palabras clave:

abuelos, tíos, tías, primos



13.



14.

**13. Mascotas** › Palabras clave:

perro, gato, pájaro, hámster, ratón, etc.

**14. Animales de granja** › Palabras clave:

naturaleza, fauna, agricultura



17.



18.

**17. Vacaciones soleadas** › Palabras clave:

playa, sol, relajarse

**18. Vacaciones en la nieve** › Palabras clave:

montaña, nieve, esquiar, trineos



21.



22.

**21. Arte** › Palabras clave:

dibujo, lectura, música

**22. Arte** › Palabras clave:

pintura, escultura, literatura



11.



12.

**11. Cumpleaños** › Palabras clave:

tarta, velas, regalos

**12. Fiesta** › Palabras clave:

amigos, música, conversaciones



15.



16.

**15. Excesos** › Palabras clave:

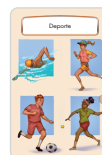
enfado, indigestión

**16. Excesos** › Palabras clave:

alcohol, drogas, adicción



19.



20.

**19. Deporte** › Palabras clave:

niño, entrenamiento, club

deportivo

**20. Deporte** › Palabras clave:

diversión, profesión, competición



23.



24.

**23. Pupas** › Palabras clave:

niños, tiritas, accidente

**24. Enfermedades**

› Palabras clave:

medicina, hospital, curación

## Cómo jugar

El jugador elige la imagen del anverso o el reverso de la carta y lee el nombre en voz alta. Luego habla sobre algún recuerdo, una situación de su presente o una aspiración futura que le haya evocado la imagen de la carta. Cuando termina, coloca la carta en su línea temporal, como en la versión Clásica del juego. Sería ideal que el jugador asociara la experiencia personal a una fecha concreta para facilitar la colocación de las demás cartas en la línea temporal. Cuando el jugador haya compartido su experiencia y colocado la carta, toma una nueva carta del mazo y repite este procedimiento.

No existen respuestas correctas ni incorrectas. Si una carta no evoca ningún recuerdo o pensamiento, o si el jugador prefiere no hablar de la experiencia que le viene a la mente al ver la carta, se ignora y se roba otra.

*Atención: las imágenes del anverso y el reverso de cada carta ilustran el mismo tema, pero representado desde perspectivas diferentes. No dudes en utilizar cualquiera de las caras para hablar sobre la experiencia en cuestión.*

## Fin de la partida

La partida termina cuando el jugador haya colocado cinco cartas en su línea temporal.

## Introducción

“ Al diseñar nuestros juegos, procuramos plasmar la opinión de nuestros expertos. Gracias a su aportación podemos informar a profesionales, cuidadores y pacientes sobre los beneficios de cada juego y las funciones cognitivas que se ejercitan con ellos.

¡Desde el equipo de **Access+** os deseamos una feliz partida!



**CHRISTOPHE DEBIEN**  
*Especialista en psiquiatría clínica*

**Christophe Debien es un psiquiatra profesional que participa en la implementación del plan Vigilans en Francia. También está a cargo de la división interventora de la línea 3114 para prevenir el suicidio, dirigida por el hospital universitario de Lille, Francia.**

“ Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda.

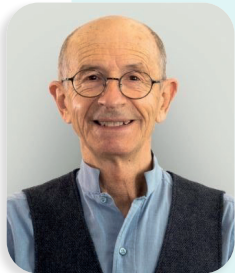
Probablemente sea esta la razón por la que en sanidad usamos juegos a diario como herramienta de cuidado, ya sea para estimular el desarrollo de la memoria, mejorar el déficit de atención y proyección o incluso rehabilitar habilidades motrices mermadas.

Pero los juegos son más que eso: ofrecen una experiencia compartida, un espacio donde el rendimiento importa menos que la interacción social. Los jugadores aprenden a reconocer sus propias emociones, aceptarlas, expresarlas y compararlas con lo que sienten los demás jugadores. Aprenden a transmitir cosas (a veces sobre sí mismos) y, por encima de todo, a construir recuerdos compartidos. Los juegos constituyen una vía de escape, establecen un momento y un lugar en los que uno puede olvidar o afrontar las dificultades de la vida cotidiana.

La nueva línea de juegos **Access+** no solo ofrece diversión para cuidadores y cuidados. Va mucho más allá: posibilita la aplicación terapéutica de estos juegos adaptándolos y transformándolos, de modo que todos los implicados, tanto familiares como terapeutas y pacientes, se desarrollen juntos.

Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda. ”





### PROF. PHILIPPE ROBERT *Profesor de Psiquiatría*

Philippe Robert enseña Psiquiatría en la universidad de Côte d'Azur y dirige al equipo de Cognición, Conducta y Tecnología (CoBTek), además de ser catedrático del Departamento de Logopedia.

“ Los problemas de concentración y memoria, la incapacidad para organizarse de cara a una actividad recreativa o profesional, la desmotivación, la ausencia de emociones, el desinterés por las relaciones sociales... todos pueden ser síntomas de una afección neurodegenerativa como la enfermedad de Alzheimer y otros males asociados, pero también de trastornos neuropsiquiátricos como la depresión, el estrés psicotraumático o la esquizofrenia.

Hace ya muchos años que los profesionales de la salud están interesados en la aplicación de remedios no farmacológicos para estas patologías. Ya sea de manera individual o en terapias de grupo, esta clase de intervenciones presenta diversas metodologías que incluyen los juegos de mesa entre ellas.

En junio de 2021 se reunió un grupo de expertos terapeutas, investigadores, cuidadores, artistas y especialistas en juegos para definir la labor que podían desempeñar los juegos de mesa en intervenciones no farmacológicas. Recomendaron el uso de juegos principalmente para estimular las funciones cognitivas, la motivación y las emociones positivas, además de promover la interacción social. Dependiendo del tipo de patología y de su gravedad, conviene adaptar el nivel de dificultad del juego para evitar que la persona se sienta abrumada por la derrota; en su lugar, lo que se busca es favorecer el éxito de todos los participantes. Estas recomendaciones se han aplicado al diseño de la línea de juegos **Access+**.

Los juegos de mesa no son medicamentos para sanar trastornos mentales. Su función va mucho más allá, pues mejoran la calidad de vida de las personas.

¡Que os divirtáis!





## ANICK PELLETIER

*Maestra de educación especial, licenciada en ciencias de adaptación social y académica*

Anick Pelletier lleva desde 2003 trabajando con estudiantes que presentan alguna discapacidad o problemas de adaptación o aprendizaje. Fundó la clínica Optineurones y el método de rehabilitación OptiFex. También es profesora y conferenciante, escribió la *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (guía de uso de juegos de mesa para aprender y divertirse), ha diseñado tres juegos, lleva el canal de YouTube OptiJeu e inició el proyecto de investigación JEuMETACOGITE.

“ Hoy en día, los juegos de mesa ocupan un lugar destacado en nuestras relaciones con parientes y amigos. Los beneficios que aportan son aún más importantes para los niños, ya que les permiten desarrollar numerosas habilidades.

Cuando un niño juega a un juego de mesa, siempre y cuando se haya elegido adecuadamente (con una complejidad apropiada para su edad, atractivo visual, sensación de logro, diversión, etc.), se establece un lazo emocional casi en el acto. Este vínculo natural le permite recurrir a sus recursos intelectuales y ejecutivos sin fatigarse por el esfuerzo. Además, debido a la naturaleza intrínsecamente participativa de los juegos de mesa, esta actividad estimula el desarrollo de las habilidades sociales del niño, pues le exige flexibilidad para mostrarse abierto a las ideas de los demás jugadores y ajustar sus reacciones tanto a sus jugadas como a las reglas del juego. Los niños también aprenden a ejercer y reforzar sus funciones cognitivas y ejecutivas, así como las destrezas específicas que requiera el propio juego: control de emociones e impulsos, planificación y organización, memoria, habilidades lingüísticas o de lógica matemática, etc.

Los juegos de mesa han demostrado ser un método excelente para estimular estas funciones, que pueden ser deficitarias en niños con trastornos cognitivos, del desarrollo o de otros tipos.

Una vez adaptado, este medio tan ameno constituye una herramienta ideal de evaluación, activación e intervención para el desarrollo infantil.

La línea de juegos **Access+** se ha diseñado para ayudar a familias y profesionales sanitarios a alcanzar estos objetivos. Ofrece un surtido variado de juegos que se han adaptado para facilitar su uso y servir como introducción a los juegos sociales (mediante reglas simplificadas, ayudas visuales y táctiles, etc.). Y lo que es más: estas modificaciones alivian la carga mental (pues no requieren la gestión de varios elementos a la vez) y se adaptan a contextos específicos. Esta línea de juegos se ha concebido expresamente para ayudar a intervenir en trastornos concretos de carácter cognitivo, ejecutivo, social, conductual o del aprendizaje. Por tanto, cada producto **Access+** posee la sutileza necesaria para establecer un vínculo emocional y proporcionar momentos de diversión, a la par que estimulan ciertas funciones y habilidades que puedan presentar carencias para contribuir a su desarrollo. ”





# Funciones cognitivas que se ejercitan con *Timeline Access+*

## *Lógica y matemáticas*

Los jugadores han de disponer en orden cronológico los eventos ilustrados en las cartas. Esto los obliga a aplicar conocimientos matemáticos, tales como reconocer números enteros tanto relativos como negativos, clasificar en orden ascendente y clasificar por línea temporal y orden cronológico.

## *Memoria a largo plazo, discurso interior y representación mental*

Tanto si juegan a la versión Clásica como si se decantan por la variante de Experiencias Personales, los jugadores deben acceder a conocimientos o recuerdos almacenados en su memoria a largo plazo (episódica y declarativa) para determinar qué lugar ocupa el evento en la línea temporal. Esto activará al instante su **discurso interior** cuando reflexionen sobre el evento para situarlo en el tiempo, así como su capacidad de **representación mental** para reproducir los sucesos evocados. Estos procesos cognitivos le permiten razonar dónde han de colocarse las cartas en la línea temporal.

## *Otros procesos cognitivos ejercitados*

Durante el transcurso de la partida, los jugadores utilizarán su **campo léxico** y su capacidad para la **representación mental** a fin de retener temporalmente las imágenes observadas y relacionarlas con sus conocimientos previos.

Los jugadores deberán emplear su **concentración**, su memoria a corto plazo y su **memoria operativa** para procesar y analizar la información. Regular sus impulsos les facilitará ubicar los eventos en el orden correcto. En la variante de Experiencias Personales, puede ser necesaria cierta **regulación emocional**. En ocasiones, rememorar un acontecimiento desencadena sentimientos asociados. Cuando eso ocurra, el jugador deberá regular los impulsos emocionales que pueda experimentar.





## MATHILDE TRO

*Directora de Terapias no Farmacológicas en Korian (Francia)*

Mientras cursaba el segundo año de su máster en psicología con especialidad de gerontología, Mathilde Tro se unió al grupo Korian en febrero de 2014, habiendo ejercido previamente en residencias geriátricas, centros de rehabilitación y asistencia postoperatoria, y unidades de terapia cognitiva conductual. Ha contribuido a implementar procedimientos terapéuticos basados en las capacidades del individuo como respuesta a un envejecimiento patológico. Dirige el Departamento de Terapias no Farmacológicas desde 2021.

“ ¡El juego es importante a todas las edades! Tanto niños como adultos juegan, ¿por qué no iban a hacerlo los ancianos? El mito de que juegos y juguetes son solo para niños puede llevarnos a pensar que estas herramientas no tienen cabida en la tercera edad. Sin embargo, está demostrado que facilitan el cuidado de ancianos con patologías neurodegenerativas. Cuando los cuidadores juegan con una persona mayor, el juego establece el marco de su interacción.

En consecuencia, ser cuidado o cuidador deja de ser importante: ambos son jugadores y, por tanto, iguales en lo que respecta a las reglas; el propósito es disfrutar del placer del momento. Dado que en el contexto del juego está permitido cometer errores, esto no se considera un fracaso, siempre y cuando la dinámica se adapte a las capacidades de la persona. Esta adaptación, unida a la planificación, es la clave para que todos los participantes disfruten de la sesión. El juego puede utilizarse como herramienta para estimular y preservar capacidades, y luego, una vez que la enfermedad alcance un estadio avanzado, puede contribuir a priorizar las nociones de disfrute y experiencia compartida. No obstante, este paso puede suponer un obstáculo en los cuidados si se comete el error de infantilizar. Los ancianos deben ser capaces de ejercer su libre albedrío, sea cual sea su patología y su evolución. Por tanto, deben ser ellos quienes elijan el juego al que quieren jugar, o cómo quieren jugarlo, y el profesional ha de adaptarse a sus deseos con ayuda de los juegos **Access+**.

”





### CÉDRIC GUEYRAUD

*Doctor en Ciencias de la Educación, director del centro nacional para la formación lúdica en Francia (FM2J) y profesor titular en las universidades de Lyon 1 y Lyon 2.*

Cédric Gueyraud dirige el centro nacional para la formación en oficios de juegos y juguetes en Francia (FM2J), además de ofrecer talleres y charlas a diversos profesionales y cuidadores que desean utilizar juegos con personas en situación de vulnerabilidad. Ha publicado numerosos artículos, incluida la tesis doctoral *Jeu et maladie d'Alzheimer* (los juegos y la enfermedad de Alzheimer).

“ Todo el mundo tiene una faceta juguetona, pero, cuando una persona vive con una discapacidad o presenta ciertas patologías relacionadas con la vejez, tanto cuidadores como profesionales sanitarios tienen más dificultades para conseguir que aflore esa faceta.

Teniendo en cuenta los beneficios que proporcionan los juegos, es crucial que las personas más vulnerables tengan acceso a ellos. Jugar a un juego establece un espacio de libertad, independencia y creatividad que propugna una sensación de realización. Para profesionales y cuidadores, los juegos sirven como un objeto cultural, una herramienta educativa y terapéutica, un facilitador social. El propósito de un juego no tiene por qué variar para promover estos intereses. Más bien al contrario: cuanto más entretenido y divertido sea el juego, mayor bienestar y satisfacción infundirá a los jugadores.

Dicho esto, cuando se enfrentan a ciertas fragilidades, los profesionales sanitarios o cuidadores pueden atribuir al juego un objetivo externo que en ocasiones puede volverlo demasiado serio o didáctico. Asimismo, no siempre es fácil elegir el juego apropiado. Para compensar la dificultad de ciertos juegos, es habitual que tiendan a querer ayudar al jugador..., y, aunque sin duda su intención es buena, deben tener presente que un «buen» juego siempre es aquel que el jugador haya elegido o accedido a participar y requiera poca o ninguna ayuda para jugarlo. Los juegos adaptados de la línea **Access+** refuerzan la autoestima y el reconocimiento social de las personas más vulnerables, brindándoles una oportunidad para disfrutar de una mayor autonomía en juegos muy entretenidos. De este modo, pueden seguir disfrutando de los juegos y gozar de los beneficios que proporcionan.

Su amplia variedad de retos y los distintos niveles de dificultad permiten plantear juegos adecuados para todo tipo de jugadores. ”



## Agradecimientos

Queremos transmitir nuestro más sincero agradecimiento a los equipos de Korian y CoBTek por contribuir en este proyecto y en las diferentes fases de prueba; al profesor Philippe Robert, Léa Martinez y a todos los científicos expertos, cuyos estudios han arrojado luz sobre los beneficios de los juegos de mesa, y que a su vez han hecho posible la creación de esta línea de juegos; y al estudio Zygomatic por su colaboración en los maravillosos títulos de este catálogo. Gracias también a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette y al resto de los empleados de Asmodee del mundo por su apoyo y compromiso.

Contacta con tu distribuidor si tienes dudas sobre el servicio posventa.  
El diseño de las cartas permite limpiarlas con regularidad.

## Créditos

**Autores:** Frédéric Henry, con la colaboración de Atelier de Libellud  
**Ilustraciones:** Ludovic Sanson (caja) & Gaël Lannurien (cartas)  
**Editor:** Studio Access+  
**Jefe del estudio:** Mikaël Le Bourhis  
**Responsable de marca:** Sarah Favaron  
**Coordinación del proyecto:** Aurélie Raphael  
**Dirección artística:** Yannick Da Veiga  
**Diseño gráfico:** Allison Machepy  
**Fabricantes:** Christelle Aujard y Sandrine Vuccino  
**Traducción:** Juanma Coronil  
**Revisión de la traducción:** Aurora Mena



Visita nuestra página en [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
y nuestras redes sociales para Access+



Autor: Frédéric Henry  
Diseño de las cartas: Gaël Lannurien  
Diseño de la caja: Ludovic Sanson

Timeline es una marca comercial del Grupo Asmodee con licencia de Frédéric Henry  
© Grupo Asmodee, 2022. Todos los derechos reservados.