



JUGAMOS TODOS



En este rincón encontraremos diferentes formas de adaptar el juego UPPLES a **niños y niñas con niveles de desarrollo inferiores a los 8 años**. Nuestro deseo es que los más pequeños de la casa, e incluso personas con cierto grado de Autismo (**TEA**), con Trastorno de Atención (**TDA**) o Trastorno de Atención con Hiper actividad (**TDAH**), puedan encontrar en este juego, divertidas opciones para jugar, aprender y disfrutar con amigos, compañeros y familia.

Además desde Upples Games fomentamos y creemos en el potencial de metodologías de aprendizaje basadas en el juego, **ABJ**. Si quieres saber cómo puede ayudar Upples como juego de mesa en el aprendizaje, o conocer qué capacidades se pueden desarrollar ve a la sección: [**ABJ con UPPLES >>**](#)

EDAD DE DESARROLLO DESDE 4 AÑOS:

Cuando los más pequeños de la casa quieran disfrutar del juego, y aún las reglas principales no las puedan entender. Podremos plantear juegos sencillos, basándonos en los dibujos e iconos de las cartas, favoreciendo actividades de coordinación ojo mano, y atención.

Juego: Colocaremos todas las cartas mezcladas sobre la mesa, boca arriba y les pediremos que las agrupen, dándoles la primera muestra. Por ejemplo, en un primer momento, sólo en dos montones, uno con las cartas de fondo amarillo, y otro con las cartas de fondo azul. Pero a medida que vayan resolviendo éste, podremos ir complicando los montones usando cartas más específicas, como upples clásicas blancas con manchas grises, super upples rojas, upples clásicas rojas con manchas blancas, etc.

Si tenemos en casa niños muy movidos, podríamos añadir una variante, donde el montón mezclado se encuentre en una mesa y debemos agrupar las cartas en otra, de tal manera que vayan transportando en cada viaje una única carta. Y si además queréis añadir aún más emoción, podremos añadir cronometro, dándoles 1 o 2 minutos por equipo o en modo cooperativo.





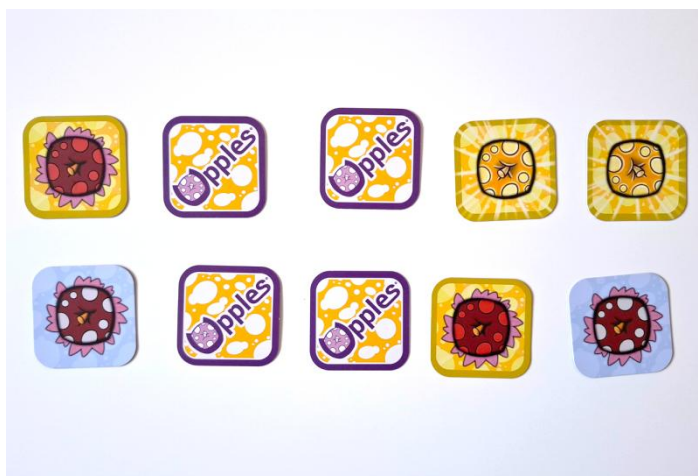
JUGAMOS TODOS

CAPACIDADES A DESARROLLAR: Atención, coordinación ojo mano, agilidad.

EDAD DE DESARROLLO DESDE 4 AÑOS:

Cuando queramos fortalecer y practicar la coordinación y la memoria, podremos utilizar las cartas, para crear nuestro propio «memory game». Dentro de las 124 cartas que contiene el juego, podremos encontrar 15 posibles parejas, y por tanto podremos tener un máximo de 30 cartas para jugar.

Juego: una vez seleccionadas las parejas de cartas iniciales (se recomienda empezar con pocas parejas), se barajan en un mismo mazo, y se colocan boca abajo. Por turnos cada jugador elegirá y dará la vuelta a 2 cartas, si éstas fueran iguales, se las guardaría, y volvería a poder levantar 2 cartas más hasta que falle (hasta que las cartas volteadas no sean iguales). En ese momento pasará el turno al siguiente jugador.



CAPACIDADES A DESARROLLAR: Memoria, atención, coordinación ojo mano.

EDAD DE DESARROLLO DESDE 4 AÑOS:

De igual modo podremos practicar patrones.

Juego: Elegir una combinación de 2, 3, 4 o 5 cartas (según la complejidad que queramos añadir), y debemos encontrarlas del montón central boca arriba, justo esa combinación de cartas. Ganando el jugador que más rápido encuentre dichos patrones. Pudiéndose jugar en solitario, en equipos o en modo cooperativo.

CAPACIDADES A DESARROLLAR:
Coordinación y atención.





JUGAMOS TODOS

EDAD DE DESARROLLO DESDE 5 AÑOS:

Juego: De igual modo podremos crear nuestra versión del famoso juego «pelusas», pero con nuestras cartas upples. Empezando por dejar en el centro de la mesa, todas las cartas boca abajo. Cada jugador irá robando hasta que se plante, o hasta que a partir de la 4 carta robada del centro de la mesa, esta carta se repita con las que ya tiene el jugador. En este caso, perderá todas las cartas que estaría jugando.

Recordar que cada jugador se guardará sus cartas cuando de nuevo le toque el turno.

Gana la persona que más puntos tenga al terminar la partida. Teniendo en cuenta que todas las cartas de fondo azul valen 1 punto, y las cartas de fondo amarillo (super upples), valdrán justo el doble de upples que contenga (super upple con 2 frutas, valdrá 4 puntos, y la super upple dorada valdrá 10 puntos). Y las cartas de las upples especiales, como roca, túnel, bomba o multicolor, valdrán 5 puntos.



CAPACIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, planificación y estrategia.

EDAD DE DESARROLLO DESDE 6 AÑOS:

Esta versión del juego representa una simplificación de las reglas, **jugando sólo con el personaje blanco con pelo blanco.**

Para preparar el juego, debemos separar las cartas especiales, cartas clásicas blancas (con manchas grises o rojas), las super upples blancas y las super upples doradas del resto de cartas. Y con este mazo prepararemos el juego.

Juego: Al igual que el juego original upples jugaremos con una cuadrícula sobre la mesa, pero esta vez de 6×6 cartas. El único personaje que podrá usarse será el komupple blanco, con pelo blanco, que no cambiarán en ningún momento de la partida.



Además podríais jugar tanto en modo glotón (sin robar puntos) o modo travieso (robando super upples al saltar sobre otro jugador).



JUGAMOS TODOS

Las bombas, rocas y túneles tendrán su mismo efecto, pero las multicolor sólo nos darán un salto extra (puesto que no podrán cambiarnos de color).

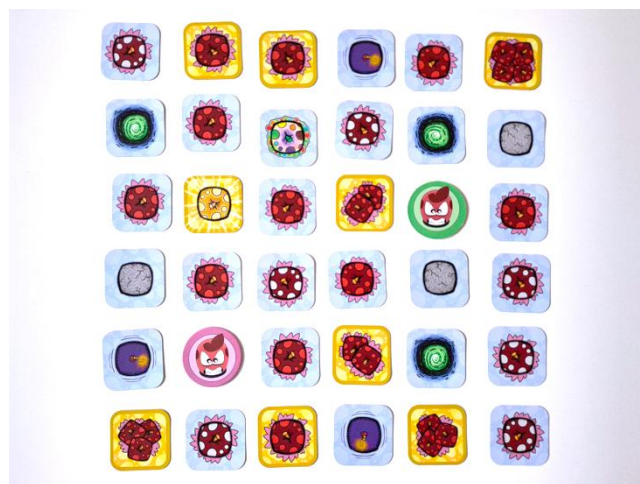
CAPACIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, estrategia, atención y lógica. A la vez que practicamos los movimientos en «cruz» del personaje blanco. Recordando, que el komupple blanco, puede saltar a 1 o 2 casillas de distancia, en cualquiera de las 4 direcciones principales (arriba, abajo, derecha o izquierda).

EDAD DE DESARROLLO DESDE 7 AÑOS:

Esta versión del juego representa una simplificación de las reglas, **jugando sólo con el personaje rojo con pelo rojo.**

Para preparar el juego, debemos separar las cartas especiales, cartas clásicas rojas (con manchas grises o rojas), las super upples rojas y las super upples doradas del resto de cartas. Y con este mazo prepararemos el juego.

Juego: Al igual que el juego original upples jugaremos con una cuadrícula sobre la mesa, pero esta vez de 6×6 cartas. El único personaje que podrá usarse será el komupple rojo, con pelo rojo, que no cambiarán en ningún momento de la partida.



Además podríais jugar tanto en modo glotón (sin robar puntos) o modo travieso (robando super upples al saltar sobre otro jugador).

Las bombas, rocas y túneles tendrán su mismo efecto, pero las multicolor sólo nos darán un salto extra (puesto que no podrán cambiarnos de color).

CAPACIDADES A DESARROLLAR: Coordinación, estrategia, atención y lógica. A la vez que practicamos los movimientos en «L», del caballo de ajedrez, del personaje rojo.



JUGAMOS TODOS



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS CON UPPLES

Los juegos de mesa son una herramienta útil para potenciar el desarrollo evolutivo de los niños en la etapa escolar. Especialmente, a través de estos juegos se puede potenciar su desarrollo cognitivo y social.

En relación al **desarrollo cognitivo**, se puede afirmar que a través de estos juegos se trabajan, básicamente en todos y de una manera general, algunas capacidades como la atención (hay que estar atentos a las normas del juego, a los turnos, etc.) o la memoria (hay que saber las reglas, manejar algo de información, etc.). Además, de una manera más específica hay juegos con los que se trabaja la planificación, la inhibición, la representación espacial, temporal, etc. Todas estas capacidades cognitivas son necesarias para la mayor parte de los aprendizajes escolares por lo que trabajar estas capacidades a través de estos juegos, ayudará en la adquisición de dichos aprendizajes.

En relación al **desarrollo social**, los juegos de mesa ayudan a adquirir algunas habilidades como respetar el turno, cooperar o competir con otros, manejar la frustración, etc. ya que la mayoría de ellos son de varios jugadores. Además, de manera particular existen juegos en los que hay que negociar recursos con otros compañeros, llegar a acuerdos para alcanzar el objetivo, dialogar, etc. En muchos de estos se juega en pequeño grupo por lo que la adquisición de este tipo de habilidades puede resultar más sencilla que cuando se trabaja con un gran grupo.

En el caso de Upples, por el simple hecho de ser un juego de mesa, se trabajan ya todas estas habilidades generales de las que se han hablado. Puede ayudar a potenciar el desarrollo cognitivo, al trabajar capacidades como la atención o la memoria y a potenciar el desarrollo social, al tener que respetar turnos o manejar la frustración, especialmente en el modo travieso de este juego.

Además de estas habilidades generales que potencian la mayoría de los juegos de mesa, Upples ayuda a potenciar otras habilidades tanto cognitivas como sociales. A continuación, se detallan cada una de ellas.

En relación a las capacidades cognitivas, con Upples se trabaja especialmente:



JUGAMOS TODOS

- La atención selectiva. En una partida constantemente hay que fijarse en los rasgos distintivos de cada carta, ya sea por su color o por ser una carta especial, ya que estos detalles de las cartas llevan implícita una regla del juego.
- La flexibilidad mental. Constantemente hay que cambiar de reglas en función del color o de la carta especial que esté en juego. Ser capaz de cambiar de perspectiva permite realizar mayor número de movimientos o de conseguir más Upples.
- La memoria de trabajo. En cada turno hay que mantener en la mente los sucesivos pasos que debe dar el personaje, teniendo en cuenta las diferentes maneras en las que se debe mover en función del color.
- La representación espacial. Los personajes se mueven por la mesa siguiendo diferentes parámetros, con un número determinado de “espacios” y en direcciones concretas.

En relación a las habilidades sociales, en Upples se puede negociar el inicio de partida y el modo de juego, se trabaja el turno y puede ayudar a trabajar otros aspectos como:

- La frustración. Como en la mayoría de juegos hay que manejar la frustración al perder la partida, pero además, con Upples se trabaja al enfrentarse a uno mismo al aprender a jugar, dada la complejidad del juego. Además, en el modo travieso, hay que manejar la frustración cuando otros te roban cartas.
- Las emociones. De manera indirecta se puede trabajar el reconocimiento de las emociones de los personajes. Aunque se puede jugar sin reconocerlas, al cambiar de color según se sienten, puede servir para mantener un diálogo inicial con los niños que ayude a adquirir este conocimiento y entender mejor el porqué del juego.

Por tanto, Upples es un juego de mesa perfecto para trabajar todas las capacidades mencionadas con los niños, especialmente entre los 8 y los 12 años, tanto en el contexto escolar como en otros contextos más informales.

Y además creemos que puede ser un punto de apoyo muy útil, para edades avanzadas, aprovechando todos sus modos de juego, así como sus adaptaciones descritas en esta pestaña llamada **JUGAMOS TODOS>>**.