

## Compilation of Motor Games according to skill content

### (S) *Recopilación de Juegos Motores según contenido habilidad*

Fernández-Revelles, Andrés B.<sup>1</sup> & Cueto-Martín, Belén.<sup>2</sup>

#### Resumen

**Introducción:** Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según contenido emocional. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores, se escogerá una determinada clasificación, el proceso se realizará por dos expertos en la materia. **Resultados y Discusión:** Se han encontrado 12 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido habilidad, habiendo encontrado 12 Juegos Motores.

**Palabras clave:** Juegos Motores; clasificación; según contenido; habilidad

#### Abstract

**Introduction:** We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to emotional content. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1989-1994 in which we find more than 200 Motor Games, a certain classification will be chosen, the process will be carried out by two subject matter experts. **Results & Discussion:** 12 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to skill content, having found 12 Motor Games.

**Keywords:** Motor games; classification; according to content; skill

<sup>1</sup>Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – [abfr@ugr.es](mailto:abfr@ugr.es) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

<sup>2</sup>Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – [belencueto@ugr.es](mailto:belencueto@ugr.es) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0576-1744>

**Tip:** Proposal

**Section:** Motor games

Author's number for correspondence: 1 – Sent: 04/2019; Accepted: 05/2019

**(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com o conteúdo habilidade****Resumen**

**Introdução:** Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o conteúdo habilidade. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 1989-1994, nas quais encontramos mais de 200 Jogos Motorizados, uma certa classificação será escolhida, o processo será realizado por dois especialistas no assunto. **Resultados e Discussão:** Foram encontrados 12 jogos de motor, cujo conteúdo, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o conteúdo habilidade, tendo encontrado 12 Jogos Motor.

**Palavras chave:** Jogos de motor; classificação; de acordo com o conteúdo; habilidade

## INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

Cuando hablamos de Juegos Motores, y de investigación en Juegos Motores, lo primero es definir, que es Juego, y que es Juego Motor. Aquí fijamos de forma clara y concisa el concepto y de Juego y de Juego Motor.

Es necesario determinar a que llamamos Juego y Juego Motor porque estos términos como tales son importantes tópicos de investigación en esta determinada parcela del conocimiento dentro de nuestra área de conocimiento.

Así para el concepto de Juego escojo una definición que entre los investigadores está bastante aceptada que es la de Abt (1968) «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*». Esta definición es bastante aceptada puesto que puede ser utilizada como punto de partida para las definiciones de Juegos, Videojuegos, etc....

Además, consideramos a los Juegos como sistemas y a las acciones que se dan en el cómo acciones o subsistemas que lo conforman. Por tanto estamos de acuerdo con Crawford (1983, p. 4) que considera que un Juegos es un sistema formal: «*un Juego es un sistema formal cerrado que representa subjetivamente un subconjunto de la realidad*», a partir de esta definición un Juego es considerado como sistema o artefacto sistémico. Esta definición viene precedida en la idea y puede ser vinculada al texto fundacional de la Teoría de Juegos y el Comportamiento Económico, Von Neumann y Morgenstern (1944, p. 49) «*Las reglas del juego, sin embargo, son comandos absolutos. Si alguna vez se infringen, entonces toda la transacción, por definición, deja de ser el juego descrito por esas reglas*». Esta definición nos ayuda a pensar en que las acciones que se realicen en el Juego han de estar continuamente realimentándose para que funcione el sistema hasta que se consigue el objetivo meta que da fin al Juego y podrá reiniciarse el Juego de nuevo.

Para definir Juego Motor hemos tenido presentes las tres condiciones que para este concepto propone Galera (1999):

- Posibilidad de ganar y riesgo de perder
- Existencia de reglas de juego
- Movimiento real

Así definimos Juego Motor como: **Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento.**

Como vemos las definiciones sobre lo que es Juego Motor parten de finales del siglo XX y principios de este siglo XXI.

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 42-64.

**Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

El Juego Motor, como Juego también tiene la característica de ser sistema y eso significa que, como tal, el Juego y las acciones que se dan en este han de realimentarse para que funcione el sistema.

Puede parecer banal el que consideremos al Juego Motor como un sistema, pero no es así, significa siendo radical en la consideración de Juego Motor, con movimiento, que hay que hacer que en los Juegos Motores no existan tiempos de espera, o se separe a los jugadores del Juego. Debemos diseñar las acciones que componen los mecanismos de los Juegos Motores de tal forma que las dinámicas funcionen como sistemas con continuo Tiempo Motor (Fernández-Revelles, 2003, 2008a, 2008b, 2008c, 2013a, 2017g; Fernández-Revelles y Delgado-Noguera, 2009a, 2009b; Fernández-Revelles y Delgado Noguera, 2009; Valdivia-Moral, Fernández-Revelles, Muros-Molina, y Chacon-Cuberos, 2018; Viciano, Fernández-Revelles, Zabala, Requena, y Lozano, 2003), y se realice actividad física cumpliendo el objetivo motor del Juego, haciendo que las diferentes actividades se realimenten por sí mismas, o que se reinicie el Juego o parte de éste con el mínimo tiempo sin actividad física, para que la experiencia de Juego en el Juego Motor se realice siempre con actividad física y pueda ser más placentera (Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c).

El diseño de Juegos y Juegos Motores tradicionalmente se ha basado en la estructura del Juego con sus reglas, en el que normalmente se proporciona algún gráfico, variantes etc... Básicamente una explicación simple de la lógica interna del Juego en la que además se realizan algunas indicaciones sobre hacia quién va indicado el Juego, materiales a utilizar y algunas explicaciones sobre la lógica externa del Juego, para lo que puede servir la estructura de fichas de Juegos Motores (Cueto-Martín, 1993; Fernández-Revelles, 1991, 2015a; Navarro, 2002).

De la misma forma la modificación de Juegos y Juegos Motores sólo trataba algunas variables estructurales, sin profundizar más en los mecanismos, ni puntualizar claramente en las dinámicas (Costes, 1995; Méndez, 1999; Navarro, 2010, 2011).

Por este motivo necesitamos una estructura que pueda diseñar, implementar y evaluar los Juegos Motores desde las unidades más pequeñas, desde los mecanismos más simples incluidos en las reglas, en los Juegos Motores, asociarlos e identificarlos en las dinámicas y con lo implementado evaluar las jugadas para mejorar los Juegos Motores rediseñándolos (Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c).

Además, para analizar los Juegos Motores según diferentes estructuras vamos a tener en cuenta las diferentes clasificaciones, calificaciones y su simbología asociado, para que sea más visual y atractivo (Fernández-Revelles, 2017a, 2017b, 2017c, 2017d, 2017e, 2017f, 2018; Fernández-Revelles, Catañeda-Vázquez, Ramírez-Granizo, y Castro-Sánchez, 2017; Fernández-Revelles, Chacón-Cuberos, Puertas-Molero, y Pérez-Cortés, 2017; Fernández-Revelles, Moreno-Arrebola, Espejo-Garces, Baez-Miron, y Ramirez-Granizo, 2018).

Hemos hablado del concepto, estructura, clasificaciones, calificaciones de los Juegos Motores, etc... También hemos hablado de recopilaciones de Juegos Motores como parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores.

Tenemos:

- Las típicas fichas de Juegos Motores (Cueto-Martín, 1993; Fernández-Revelles, 1991).
- Vídeos de Juegos Motores y jugadas (Fernández-Revelles, 2013b, 2014).
- Póster de Juegos Motores (Fernández-Revelles, 2015b).
- Etc...

### **Objetivos / Aims:**

Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según contenido habilidad.

### **MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS**

Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según contenido habilidad y se indicarán los nombres de los Juegos Motores, adjuntándose en anexos las fichas correspondientes a los Juegos Motores seleccionados tal y como aparecen.

El proceso se realizará por dos expertos en la materia.

### **RESULTADOS / RESULTS**

El resultado obtenido se muestra en la siguiente tabla:

*Tabla 1. Juegos Motores recopilados*

#	Nombre	Clasificación	Tipo
36	La cuerda floja	Según contenido	Habilidad
37	La doble silla	Según contenido	Habilidad
38	El burrito	Según contenido	Habilidad
39	Espalda con espalda	Según contenido	Habilidad
40	El crucificado	Según contenido	Habilidad
41	Simón dice...	Según contenido	Habilidad
42	El candelabro	Según contenido	Habilidad
43	El pintasuelo	Según contenido	Habilidad

44	El taxista	Según contenido	Habilidad
45	La campana	Según contenido	Habilidad
46	El asesino	Según contenido	Habilidad
47	El fantasma	Según contenido	Habilidad

## DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 12 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

Estos trabajos son de gran ayuda para los docentes en educación física o aquellos que vayan a trabajar con Juegos Motores y son similares a otros trabajos encontrados (Cueto-Martín y Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e).

## CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido habilidad, habiendo encontrado 12 Juegos Motores.

## AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1989-1994 que participaron en la realización de las sesiones como jugadores y/o colaboradores para que fuesen posibles estas fichas de juegos motores, y como no al profesor Javier Santamaria.

## CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

## REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 42-64.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS\\_Andres\\_B\\_Fdez\\_Revelles/index\\_abierto2.html](http://www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html)
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 42-64.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). *RRID:SCR\_015819*. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 42-64.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>



- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz*(4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529-S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
- Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189-190.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



FICHA N° 36

## JUEGOS



Contenido:Habilidad

Clasificación: Segun contenido

Cualidad Motriz: EQUILIBRIO

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La cuerda floja

Edad: 10 en adelante

Medio: Gimnasio

Material: Sin material

## Organización:

En parejas, uno frente al otro sobre una línea.

## Desarrollo Práctico:

Intentar pasar al otro sin salir de la línea y sin tocarse

## Reglas y Observaciones:

No vale empujar al otro.

Variantes: Lo mismo pero sobre una línea curva.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 37

## JUEGOS



Contenido: Habilidad

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La doble silla

Edad: 12 años

Medio: Gimnasio

Material: Sin material

## Organización:

En parejas de iguales características físicas.

## Desarrollo Práctico:

Ver quien es capaz de mantener a su compañero sobre los muslos.

## Reglas y Observaciones:

Cuidado con soltar las manos.

Variantes: Con el mínimo número de apoyos

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 38

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El burrito.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

En parejas de iguales características físicas.

## Desarrollo Práctico:

Con el compañero colgado, bien por delante o por detras, este intenta dar una vuelta completa sin tocar el suelo.

## Reglas y Observaciones:

Ayudarse uno a otro.

Variantes: Intentar realizarlo en el minimo tiempo

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 39 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Espalda con espalda.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Por parejas unidos espalda con espalda y las manos entrelazadas.

## Desarrollo Práctico:

Subir y bajar sin soltar las manos.

## Reglas y Observaciones:

Fijar bien los pies y empujar al unisono.

Variantes: Sin cogerse las manos.

Realizarlo por tríos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 40

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El crucificado.

Edad: 12 años

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Por tríos.

Desarrollo Práctico:

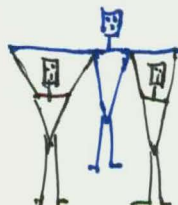
Coger al compañero por una mano y por su axila y de este modo suspenderlo en el aire y transportarlo.

Reglas y Observaciones:

El ejercicio puede resultar doloroso.

Variantes: Cogerlo solo por las axilas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 41

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: *COORDINACION MOTRIZ*Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: Simon dice.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Grupos de seis, formando un circulo y uno en medio.

## Desarrollo Práctico:

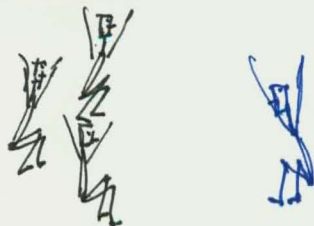
Un jugador hace de madre y cambia constantemente de accion motriz, debiendo el resto de jugadores imitar sus movimientos, pero si dice: "Simon dice", no se debe cambiar, si lo haces pierdes.

## Reglas y Observaciones:

Si nadie pierde cambiar de madre.

Variantes: Se eliminan los que pierden.

Exposición Gráfica.....





FICHA N.º ..... 42 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El candelabro.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

En grupos de seis trotando por la sala.

## Desarrollo Práctico:

Se plantean problemas motrices del tipo: "tres cogen a tres" y el grupo debe solucionarlo.

## Reglas y Observaciones:

Alternar los que cogen y los que son cogidos.

Variantes: Aumentar el número de integrantes del grupo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 43

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El pintasuelo.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Toda la clase dividida en dos grupos.

## Desarrollo Práctico:

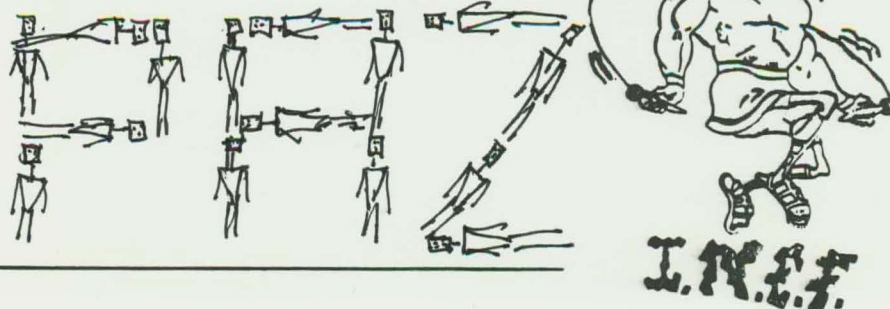
Ver que grupo forma antes las palabras o numeros indicados por el director del juego en el suelo utilizando sus propios cuerpos.

## Reglas y Observaciones:

No puede quedar nadie fuera.

Variantes: Todo el grupo intenta escribir una frase.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 44

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El taxista.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Por parejas de iguales características físicas.

## Desarrollo Práctico:

Ver quien realiza cierta actividad propuesta por el director del juego, normalmente sobre transporte.

## Reglas y Observaciones:

El transportado no debe tocar el suelo.

Variantes: Entre dos transportar a uno.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 45

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La campana.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Parejas de iguales características físicas.

## Desarrollo Práctico:

Volteo sobre la espalda del compañero.

## Reglas y Observaciones:

Puede haber otro compañero de ayuda.

Variantes: Encadenar dos volteos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 46 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: PRECREATIVO

Nombre: El asesino.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Toda la clase.

## Desarrollo Práctico:

Todos cierran los ojos y el ,director de juego indica a uno de ellos que sea el asesino. Este matará a los compañeros que ya han abierto los ojos guiñándole. Se trata de descubrir al asesino antes de que nos mate.

## Reglas y Observaciones:

Guiñar con disimulo.

Variantes: Varios asesinos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 47

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El fantasma.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

## Organización:

Toda la clase.

## Desarrollo Práctico:

Se nombra a un director al que todo el mundo obedecerá en cuanto a los movimientos que va a realizar. Previamente se ha apartado a uno del grupo para que no vea quien es el director. Mas tarde tendra que averiguar quien es el director.

## Reglas y Observaciones:

El grupo no debe mirar al director descaradamente. Intentar morir lo mas alejado posible del director.

Variantes: Con mas de un vigilante.

Exposición Gráfica.....

