

Compilation of Motor Games according to motor development

(S) *Recopilación de Juegos Motores según el desarrollo motor*

Fernández-Revelles, Andrés B.¹ & Cueto-Martín, Belén²

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 el desarrollo motor y con contenido diverso. **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 47 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 el desarrollo motor y con contenido diverso, habiendo encontrado 47 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según el desarrollo motor; contenido diverso

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 motor development with various contents. **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 cultural aspects and with various contents, having found 12 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to motor development; various contents

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

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

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com desenvolvimento motor**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 desenvolvimento motor e com vários conteúdos. **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 47 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 aspectos culturais (tradição) e com vários conteúdos, tendo encontrado 47 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com desenvolvimento motor; vários conteúdos

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, Videjuegos, 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. (2020). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.

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).

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.

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

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 el desarrollo motor y con contenido habilidad, emocional, competitivo y simbólico.

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 el desarrollo motor y con contenido habilidad, emocional, competitivo y simbólico 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
178	Los camareros	Según desarrollo motor	Habilidad
179	El bote-globo	Según desarrollo motor	Habilidad
180	Los globos voladores	Según desarrollo motor	Emocional
181	Los perros globeros	Según desarrollo motor	Emocional

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.

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

182	Recogida de globos	Según desarrollo motor	Competitivo
183	Las embarazadas	Según desarrollo motor	Habilidad
184	La silla móvil	Según desarrollo motor	Habilidad
185	Anadar con maderas	Según desarrollo motor	Emocional
186	Pasar el río	Según desarrollo motor	Emocional
187	Derribo de tacos	Según desarrollo motor	Habilidad
188	El disco bombardero	Según desarrollo motor	Habilidad
189	El disco inquieto	Según desarrollo motor	Habilidad
190	Hockey-disco	Según desarrollo motor	Habilidad
191	Los gatos y los ratones	Según desarrollo motor	Emocional
192	La casa móvil	Según desarrollo motor	Emocional
193	El enganche	Según desarrollo motor	Emocional
195	La representación de cuentos	Según desarrollo motor	Emocional
196	Encontrar la maza	Según desarrollo motor	Habilidad
197	Robar la gorra	Según desarrollo motor	Emocional
198	La araña negra	Según desarrollo motor	Emocional
199	El tren	Según desarrollo motor	Habilidad
200	El saludo	Según desarrollo motor	Simbólico
201	Paseo en tren	Según desarrollo motor	Competitivo
202	Padre calabacero	Según desarrollo motor	Emocional
203	Los rayos arcoiris	Según desarrollo motor	Emocional
204	El bolo tentetieso	Según desarrollo motor	Emocional
205	El túnel de melones	Según desarrollo motor	Emocional
206	El tío de América	Según desarrollo motor	Simbólico
208	El esquiva balón	Según desarrollo motor	Simbólico
209	Caballeros y caballos	Según desarrollo motor	Simbólico
210	El ladrón de gallinas	Según desarrollo motor	Simbólico
211	La familia conejo	Según desarrollo motor	Simbólico
212	Parejas circulares	Según desarrollo motor	Habilidad
213	Los despistados	Según desarrollo motor	Emocional

214	Ida y vuelta	Según desarrollo motor	Competitivo
215	Recogida de zapatos	Según desarrollo motor	Competitivo
216	Basket	Según desarrollo motor	Habilidad
217	El testigo loco	Según desarrollo motor	Competitivo
218	El intercambio	Según desarrollo motor	Competitivo
219	Testigo cinta	Según desarrollo motor	Competitivo
220	Pilla-pilla	Según desarrollo motor	Competitivo
221	Relevo olímpico	Según desarrollo motor	Competitivo
222	La ciudadela	Según desarrollo motor	Competitivo
223	El quema	Según desarrollo motor	Competitivo
224	Balón torre	Según desarrollo motor	Competitivo
225	El balón roba prendas	Según desarrollo motor	Competitivo
226	Voley callejero	Según desarrollo motor	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 47 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, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2020a, 2020b, 2020c; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2019i, 2020a, 2020b, 2020c, 2020d, 2020e).

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según el desarrollo motor y con contenido habilidad, emocional, competitivo y simbólico, habiendo encontrado 47 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 expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 13-43.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020b). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 70-129.

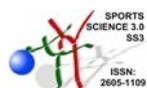
Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020c). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 130-156.
- 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
- 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. (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. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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 expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019f). 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. (2019g). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019h). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019i). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 44-69.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020b). Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1), 157-179.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020c). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 180-239.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020d). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*, 4(1), 273-300.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 180-239.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020e). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 240-272.
- 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.
- 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° 178

JUEGOS



Contenido: ^{Habilidad.} Clasificación: ^{desarr. motor.}

Cualidad Motriz: ^{Coordinación.} Objetivo: ^{Júdico}

Nombre: ^{Los camareros.} Edad: ^{De 6 en adelante.}

Medio: ^{El gimnasio.}

Materia: ^{Botellas de plástico y una tabla de madera.}

Organización:

Grupos de 4 en hilera en un extremo de la sala. En la mano llevan la tabla con las botellas encima de pie.

Desarrollo Práctico:

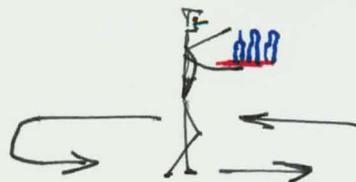
Llevar la tabla con las dos manos en recorrido de ida y vuelta, evitando que se caigan las botellas se caigan y le damos el relevo al compañero.

Reglas y Observaciones:

Si se caen las botellas hay que ponerlas otra vez.

Variantes: llevar la tabla con una mano.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 179

JUEGOS



Contenido: Habilidad

Clasificación: 3. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo:údico

Nombre: El bote-globo

Edad: en adelante

Medio: El gimnasio.

Material: Botellas y globos.

Organización:

Parejas cada una con dos botellas y un globo.

Desarrollo Práctico:

Golpear el balón con las botellas haciendo pases entre la pareja.

Reglas y Observaciones:

El globo no puede caer al suelo.

Solo puede golpearse con las botellas.

Variantes: ar otra botella en vez de un globo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 180

JUEGOS



Contenido: Emocional. Clasificación: desarr. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad. Objetivo:údico

Nombre: Los globos voladores. Edad: en adelante.

Medio: El gimnasio.

Materia: Botellas y globos.

Organización:

En parejas. Uno de la pareja lleva dos botellas y un globo y está dentro de un rectángulo junto con los demás. El otro de la pareja tiene dos botellas y está alrededor del rectángulo.

Desarrollo Práctico:

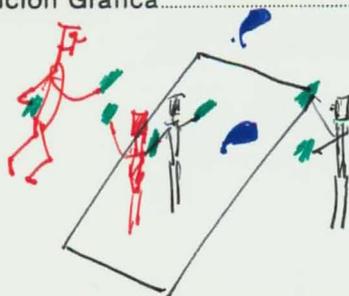
Los de dentro golpean los globos evitando que salgan fuera del rectángulo y los de fuera deben coger con la mano todos los que se escapan. Al cabo del tiempo se cuentan los globos que han quedado dentro.

Reglas y Observaciones:

No puede invadirse el rectángulo para coger un globo. Después cambian los papeles. Solo se golpean con botellas.

Variante: Cambiando la disposición espacial.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 181

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: 5. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Los perros globeros.

Edad: en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Globos.

Organización:

Grupos de 10 a 12 colocados en fila, uno al lado del otro en cuadrupedia tras una línea de salida. A unos metros se colocan un monton de globos.

Desarrollo Práctico:

De uno en uno van pasando los grupos. A la voz de ya salen los componentes de los grupos rápidamente hacia dónde están los globos y deben coger uno con la boca y volver a la línea de salida.

Reglas y Observaciones:

El globo sólo puede cogerse con la boca y el recorrido debe hacerse en cuadrupedia.

Variantes: Haciendo el recorrido en cuclillas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 182

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: desarr. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: lúdico

Nombre: Recogida de globos.

Edad: en adelante.

Medio: El gimnasio.

Materia: Globos.

Organización:

Grupos de 10 a 12 en fila india tras una línea.
En frente a unos metros se colocan todos los globos.

Desarrollo Práctico:

Salen los primeros y deben coger los globos de un color que el profesor indique y así sucesivamente los siguientes de la fila

Reglas y Observaciones:

No se puede coger un globo que no sea del color que haya dicho el profesor.

Variantes: coger dos globos a la vez.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 183

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Las enbarazadas.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Globos.

Organización:

Cada uno con su globo metido debajo de la camiseta como si estuviéramos ambarazados.

Desarrollo Práctico:

Explotar los globos chocando unos contra otros.

Reglas y Observaciones:

A los que se les explota el globo quedan eliminados.

Variantes: Hacerlo con los ojos vendados.

Exposición Gráfica.....



FICHA N°.....184.....

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: La silla móvil.

Edad: 2

Medio: El gimnasio.

Material: Globos.

Organización:

Grupos de 5 o 6. Uno detrás de otro enfrente de un grupo de globos.

Desarrollo Práctico:

A la voz de ya salior y sentarse sobre un globo para explotarlo, volver a la fila y dar el relevo al siguiente del grupo.

Reglas y Observaciones:

Sólo se permite un intento por recorrido.

Variantes: Explotar los glogos con la barriga.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 185

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Andar con maderas.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Tacos de madera.

Organización:

Grupos de 6, uno detrás del otro y tras una línea.
Con un taco entre los tobillos y otro en cada mano

Desarrollo Práctico:

En sa posición deslizarse en recorrido de ida y
vuelta. Al llegar de nuevo a la fila dar el relevo

Reglas y Observaciones:

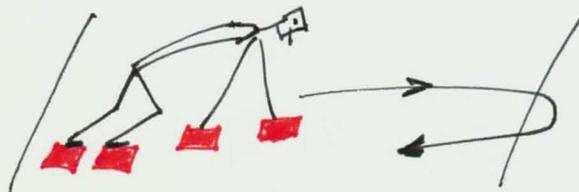
No puede saltarse.

Variantes:

Con un taco en cada mano y cada pie

Un taco bajo una pierna y con la otra en el

Exposición Gráfica



FICHA N° 186

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: 5. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Pasar el río.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Tacos de madera.

Organización:

Grupos de 6, uno detrás de otro. Los primeros tienen 6 tacos en la mano.

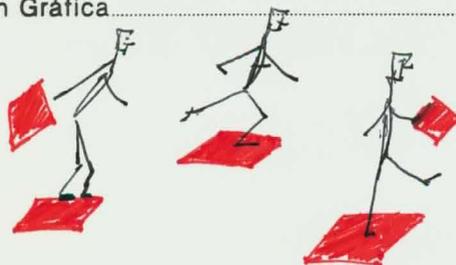
Desarrollo Práctico:

Hay que recorrer una distancia colocando los pies encima de los tacos, y el primero va colocando y los demás van pisando. Cuando ya no queden tacos para avanzar el último recoge los tacos y los pasa al primero que sigue colocandolos en el suelo.

Reglas y Observaciones:

No se puede tocar el suelo con los pies, siempre encima de un taco.

Variantes: Ir andando de espaldas sobre los tacos.

Exposición Gráfica

FICHA N°.....187.....

JUEGOS



GRANADA

Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Derribo de tacos.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Tacos de madera y picas.

Organización:

Grupos de 6, cada uno con su pica. Pueden competir de dos en dos frente a otros dos. Los tacos colocados en fila india en frente de la fila.

Desarrollo Práctico:

Deslizando la pica por el suelo hay que derribar los tacos. Se cuentan los tacos derribados por pareja frente a las otras parejas que forman el grupo.

Reglas y Observaciones:

No se puede lanzar la pica ni lanzarla o deslizarla transversalmente.

Variantes: Lanzando dos picas a la vez.

Exposición Gráfica.....



FICHA N°188.....

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El disco bombardero.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Material: Tascos y discos de madera.

Organización:

Grupos de 6 a 4 cada uno con cuatro discos de madera. En frente se colocan 6 tascos de madera en hilera.

Desarrollo Práctico:

Cada uno debe lanzar los cuatro discos y ver quin del grupo derriba más tascos.

Reglas y Observaciones:

Van por el aire, de arriba-abajo.

Variantes: Lanzar el disco con el pie.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 189

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El disco inquieto.

Edad: 6 en adelante.

Medio: El gimnasio.

Materia: Tascos y discos de madera.

Organización:

Grupos de 4 a 6. Cada componente con un disco, a pocos metros un taco en posición vertical.

Desarrollo Práctico:

Se lanza de forma alternativa, a ver quien se acerca más al taco.

Reglas y Observaciones:

Se puede lanzar como se quiera.

No puede derribarse el taco.

El que gana comienza en la siguiente jugada.

Variantes:

Lanzar dos discos a la vez.

Exposición Gráfica:



FICHA N.º 190

JUEGOS



Contenido: Habilidad. Clasificación: S. desarr. motor.
 Cualidad Motriz: Agilidad. Objetivo: Lúdico
 Nombre: Hockey-disco. Edad: 6 en adelante.
 Medio: El gimnasio.
 Material: Picas, tacos, y discos de madera.

Organización:

En parejas con un disco y una pica cada uno y cuatro tacos para delimitar dos porterías.

Desarrollo Práctico:

Lanzando el disco con la pica hay que meter gol en la portería contraria.

Reglas y Observaciones:

Por cada gol un punto y estos se suman para ver quien suma más .

Variantes: sólo se dispondrá de tres toques para marcar el gol.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 191

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Percepción.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Los gatos y ratones.

Edad: 6-8

Medio: El gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

La clase se divide en dos grupos, unos son los gatos y otros los ratones, dispersos por toda la sala.

Desarrollo Práctico:

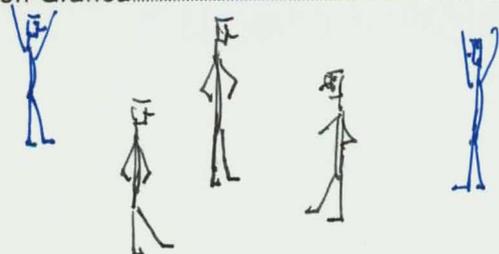
Los gatos van con las manos levantadas, tanto unos como otros avanzan a toque de silbato los gatos y a palmadas los ratones. Los gatos deben cazar a los ratones.

Reglas y Observaciones:

Cada silbato o palmada es un paso.
Puede dar varias palmadas o silbidos mezclados.
Luego hay cambios de papeles.

Variantes: Cambiando los animales.

Exposición Gráfica



FICHA N.º192.....

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: La casa móvil.

Edad: 6-8.

Medio: El gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Trios, dos cogidos de la mano que forman las paredes y el otro en medio de ellos que hace de inquilino.

Desarrollo Práctico:

Segun las premisas que de el profesor se moverá uno u otro:

- Cambio de inquilino: el que está dentro sale y busca otra casa.
- Cambio de paredes: las paredes deben soltarse y

Reglas y Observaciones:

buscar otra pared para formar otra casa.

- Cambio de casa: se rompe todo y se forma otra casa.

Siempre hay que cambiar de casa.

Variantes: Hacerlo desde sentados.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 193

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El enganche.

Edad: 6-8

Medio: El gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 5

Cuatro en un extremo del gimnasio y el quinto en frente en el otro extremo (a lo ancho).

Desarrollo Práctico:

Sale el que está solo y se engancha a uno de los cuatro y lo transporta al otro extremo, uno carre de espaldas y el otro de frente, cuando llega el que salió primero se queda y sale el que ha sido enganchado y engancha a otro y así sucesivamente hasta que todos queden en un extremo.

Reglas y Observaciones:

Siempre uno va corriendo de frente y el otro de espaldas.

Variantes:

Cuando lleguen al centro del recorrido se realiza un giro de 360 grados.

Exposición Gráfica salirse corriendo de espaldas



I.N.E.F.

FICHA N.º195.....

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: G. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Expresion corpor.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "La repre. de cuentos" Edad: De 6 a 8 años.

Medio: gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 8. Cuatro en hilera en frente de los otros cuatro que también lo están, dejando entre ellos un pequeño pasillo a modo de escenario.

Desarrollo Práctico:

El profesor indica un cuento a los cuatro personajes principales. Cada uno debe asignarse un papel y un número con lo que en cada grupo hay dos personajes iguales y dos con el mismo número. El profesor dice un número y los que lo tengan deben salir al pasillo y representar la escena.

Reglas y Observaciones:

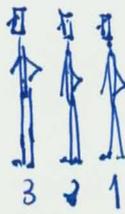
Actúan durante un minuto y el profesor dice otro número; puede decir dos o tres números a la vez.

Variantes:

Variar los cuentos

Que el grupo elija los personajes.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 196

JUEGOS



Contenido: Habilidad. Clasificación: B. desarr. motor.
 Cualidad Motriz: Autopercepcion. Objetivo: Lúdico
 Nombre: "Encontrar la maza" Edad: Entre 6 y 8.
 Medio: gimnasio.
 Material: mazas.

Organización:

Grupos de ocho. Cuatro en un extremo y los otros cuatro en el otro extremo en el espacio que queda entre ellos se coloca una maza.

Desarrollo Práctico:

Van actuando cada uno de los componentes, se trata de dar un numero de pasos determinado con los ojos cerrados para intentar quedarse lo mas cerca de la maza posible.

Reglas y Observaciones:

Variar la posicion de la maza en cada turno. No puede abrirse los ojos.

Variantes: con matiz competitivo.

Exposición Gráfica:



FICHA N.º 197

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Robar la gorra"

Edad: Entre 6 y 8.

Medio: gimnasio.

Material: Estafetas y gorras.

Organización:

Grupos de ocho, un grupo frente al otro. Deben estar tras una línea y delante hay una estafeta la cual tiene una gorra encima. Se alterna la defensa y el ataque de la gorra.

Desarrollo Práctico:

Uno de los componentes de los que no tienen la gorra va a por ella, se la pone y sale corriendo pero el defensor dice "stop" en cuanto se coloca la gorra para estar mas cerca de él.

Reglas y Observaciones:

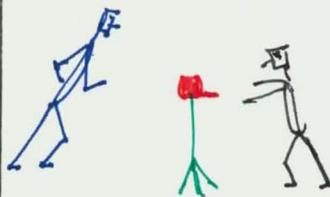
Si el que ha cogido la gorra llega a su grupo, estos se quedan la estafeta y la gorra, convirtiéndose en defensores.

A la voz de "stop" hay que pararse.

Variantes:

A pata coja

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 198

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: desarr. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "la araña negra"

Edad: Entre 6 y 8 años.

Medio: gimnasio.

Materiales: Aros.

Organización:

Grupos de 10. Uno hace de araña negra que es el que pilla y los otros corren alrededor de los aros. Están puestos en fila 6 aros.

Desarrollo Práctico:

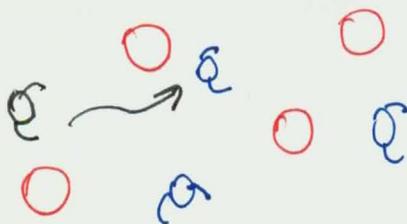
La araña debe ir tocando a los otros que corren alrededor de los aros, el que es tocado se queda quieto. Durante un tiempo determinado, luego se cambia los papeles.

Reglas y Observaciones:

Se puede tocar cualquier parte del cuerpo.

Variantes: que es tocado se queda con piernas y brazos abiertos para entorpecer el paso a los demás.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 199

JUEGOS



Contenido: habilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "El tren"

Edad: Entre 6 y 8.

Medio: gimnasio.

Material: Tiza o aros.

Organización:

Grupos de 10 en círculos, uno de ellos en el centro. Cada componente se dibuja en el suelo un círculo donde debe estar metidos.

Desarrollo Práctico:

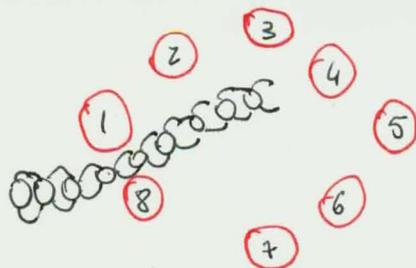
El que está en el centro va trotando alrededor del círculo y a los que va tocando deben engancharse a la cintura y cuando el primero dice "ya" todos van a ocupar un círculo, el que se queda sin círculo se queda en medio y hace lo mismo.

Reglas y Observaciones:

No soltarse de la cintura antes de tiempo.

Variantes: Con los ojos vendados del que está en el centro.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 200

JUEGOS



Contenido: Simbolico.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinacion.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "El saludo"

Edad: Entre 6 y 8.

Medio: gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 10 en circulo.

Desarrollo Práctico:

Se deben transmitir dos tipos de saludo en ambas direcciones:

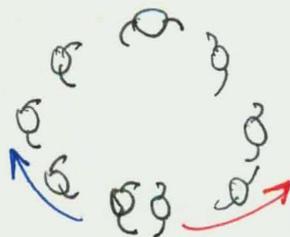
- Esto es un apreton de manos.
- ¿un que?.
- Un apreton de manos.

Reglas y Observaciones:

No romper la dinamica por que sino hay que volver a empezar.

Variantes: transmitir mas mensajes.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 201

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "paseo en tren"

Edad: Entre 6 y 8 años.

Medio: gimnasio.

Material: Aros.

Organización:

La clase dividida en cuatro grupos, cada dos forman un equipo. Cada grupo delante de un aro que hay que rodear. Colocados en hilera.

Desarrollo Práctico:

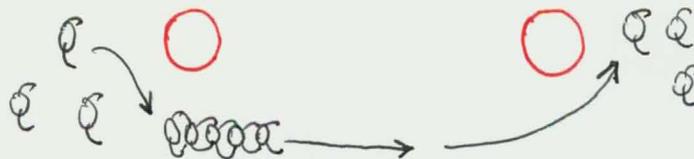
Sale el primero de una de las filas va a la fila de enfrente y un compañero se engancha, van a la otra fila y enganchan a otro, así sucesivamente hasta enganchar a todos. Ver el equipo que gana antes.

Reglas y Observaciones:

Deben rodear el aro antes de enganchar y salir velozmente. Solo se engancha uno cada vez.

Variantes: Poner una estafeta u obstaculo alto.

Exposición Gráfica:



FICHA N.º202.....

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Padre calabacero"

Edad: Entre 6 y 8 años.

Medio: gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

La clase dividida en dos grupos, cada uno en círculo sentados en el suelo y dentro del círculo un componente. Cada componente se enumera con un nº.

Desarrollo Práctico:

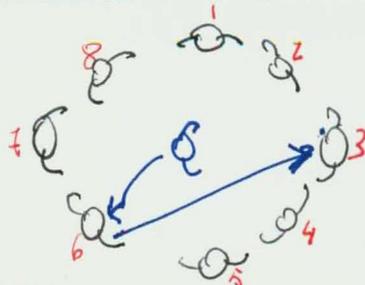
El de el medio dice: "He heredado tres calabazas y el que tiene ese numero contesta: "no el ocho" u otro y rapidamente los tres intercambian posiciones, el que se queda sin sitio pasa al centro y asi sucesivamente.

Reglas y Observaciones:

Se debe decir un numero que este alejado por lo menos dos puestos, no pudiendose decir el dos y el tres.

Variantes: Pata coja.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 203

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "los rayos arcoiris."

Edad: Entre 8 y 10 años.

Medio: gimnasio.

Material: Cintas de colores.

Organización:

Se reparten 5 cintas de colores a 5 jugadores. El resto de los participantes, se encuentran distribuidos libremente por el espacio.

Desarrollo Práctico:

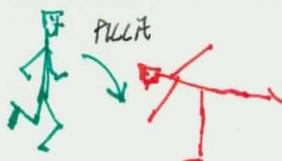
Cada cinta tiene un distintivo. Consiste en un juego de persecucion en el que para no ser cogido habra que reproducir el distintivo motriz de la cinta que lleve el perseguidor.

Reglas y Observaciones:

El que sea cogido o reproduzca un distintivo distinto al que corresponda coge la cinta de colores y pasa a ser perseguidor.

Variantes: Aumentar el numero de cintas de colores.

Exposición Gráfica:



FICHA N.º 204

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Calidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "El bolo tententieso" Edad: Entre 8 y 10 años.

Medio: gimnasio.

Material: Bolos y aros.

Organización:

Se divide la clase en cuatro grupos. Compite un grupo contra los otros. Cada grupo se organiza en filas de manera que cada fila tenga enfrente un aro y en el frente de este un bolo puesto en pie.

Desarrollo Práctico:

Consiste en un juego de relevos en el que cada miembro de cada grupo tendrá que realizar tres acciones: ir al bolo del equipo contrario y derribarlo, poner en pie el de mi equipo, y dar el relevo a mi compañero.

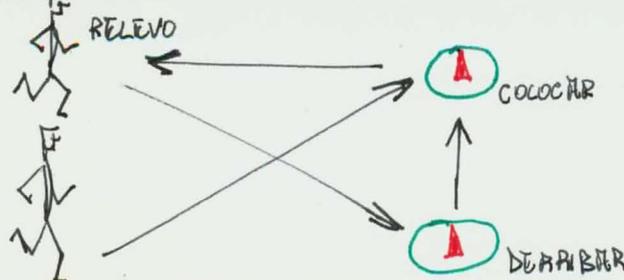
Reglas y Observaciones:

Gana el equipo cuyos componentes hayan realizado antes las tres acciones citadas. Si no se coloca bien el bolo habrá que retroceder y volverlo a colocar.

Variantes:

Aumentar el número de bolos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 205

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El tunel de melones

Edad: Entre 10 y 8 años

Medio: gimnasio.

Material: Balones

Organización:

Cuatro grupos en fila. Cada individuo separado del compañero de delante por 4 un brazo. Piernas abiertas. El primero de cada fila sentado con piernas abiertas mirando a sus compañeros.

Desarrollo Práctico:

A la señal el ultimo lanzara el balon entre las piernas de sus compañeros para que lo reciba el 1º que lo colocara entre sus piernas y se desplazara asi hasta el final de la fila donde hara lo mismo

Reglas y Observaciones:

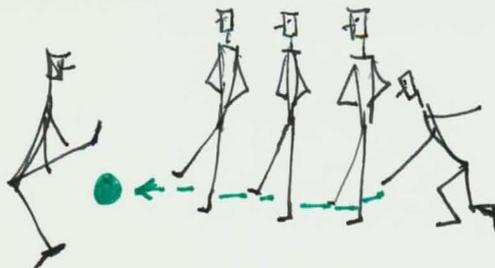
Gana el equipo que acaba antes

No vale andar con el balon entre las piernas, hay que saltar

Si el balon no llega al 1º hay que repetir

Variantes Rodando el balon con la cabeza
Dandole patadas

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 206

JUEGOS



Contenido: Simbolico
 Clasificación: S. desarr. motor.
 Calidad Motriz: Velocidad.
 Objetivo: Lúdico
 Nombre: Mi tío de America
 Edad: Entre 8 y 10 años
 Medio: Gimnasio.
 Material:

Organización:

Se divide la clase en grupos actuando cada uno de ellos independientemente del resto. Cada grupo se coloca en círculo

Desarrollo Práctico:

Trasmision de mensajes de forma mimica siguiendo el siguiente sistema:

- " Ha venido ,mi tío de Amreica "
- " ¿ Que te ha traído tu tío ? "

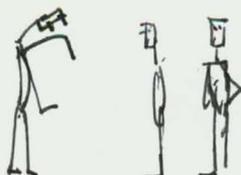
Respondiendo con con un mensaje mimico, trasmitiendo los que te han dado a ti

Reglas y Observaciones:

El último trasmitira al 1º los mensajes mimicos del resto de sus compañeros

Variante: amitar mediante mimica los objetos de una peluqueria, gimnasio, etc...

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 208

JUEGOS



Contenido: Simbolico

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El esquivia balon

Edad: De 8 a 10 años

Medio: gimnasio.

Material: Estafetas y balon

Organización:

4 grupos cada dos en una mitad del gimnasio .4 postes formando un cuadrado. Un grupo se pone dentro del cuadrado y otro fuera.

Desarrollo Práctico:

Los jugadores de fuera tienen dos papeles:

- Correr pasando relevo.
- Introducir el balón dentro del cuadrado.

El jugador de fuera va recorriendo las bases hasta que el de dentro sea matado.

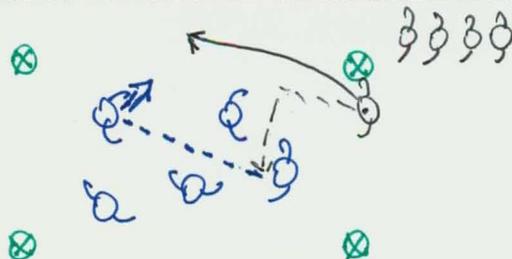
Reglas y Observaciones:

Si el jugador de fuera termina las bases y el de dentro no ha muerto se pasa el relevo. Gana quien más vueltas da.

Variantes:

Dos jugadores dentro del cuadrado.

Exposición Gráfica:



FICHA N° 209

JUEGOS



GRANADA

Contenido: Simbolico
 Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.
 Objetivo: Lúdico

Nombre: Caballeros y caballos. Edad: Entre 8 y 10 años.

Medio: gimnasio.

Materia: Balón.

Organización:

Dos grupos unos son los caballos a cuadrupedia por todos los espacios posibles. Los jugadores del otro grupo son los caballeros que se suben cada uno encima de un caballo y se cogen las piernas.

Desarrollo Práctico:

Los caballeros no pueden tocar el suelo con los pies. En la 1ª fase los caballeros se pasan el balón ante la oposición de los caballos que se mueve para que los caballeros no reciban bien el balón. En la 2ª fase si el balón toca el suelo los caballos se ponen de pie y se pasan el balón.

Reglas y Observaciones:

Si el lanzamiento es efectivo, y se da al caballero, se tornan los papeles y si no es efectivo, cada uno sigue en su papel.

- Sólo se permite un lanzamiento.
- El juego se realiza por tiempo.

Variantes: Aumentar el nº de balones. - Disminuir el espacio. - Los caballeros se podrán salvar si llegan al castillo.

Exposición Gráfica



FICHA N° 210

JUEGOS



Contenido Simbolico Clasificación S. desarr. motor.
 Calidad Motriz y velocidad. Objetivo Lúdico
 Nombre El ladrón de gallinas. Edad De 8 a 10 años.
 Medio Gimnasio.
 Material Balón.

Organización:

Juego colectivo en el que los jugadores se cogen de la mano formando un círculo (granja). Un balón en medio. Se elige un jugador libre fuera del círculo y a un granjero desconocido.

Desarrollo Práctico:

El libre rompe el círculo y penetra dentro del mismo para coger el balón. Cuando coge el balón el granjero se decide y el libre sale corriendo por donde ha entrado para no ser cogido por el granjero y salvándose cuando llega a un sitio fijado con antelación.

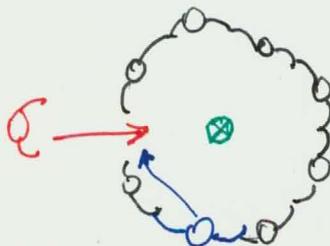
Reglas y Observaciones:

El jugador libre tendrá que salir siempre por donde entró.

El granjero que coja al jugador, pasará a ser jugador libre.

Variantes: Con dos granjeros y dos balones.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 211

JUEGOS



Contenido: Simbolico

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: La familia conejo.

Edad: De 8 a 10 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Un aro y cintas de colores.

Organización:

Se divide la clase en tríos dispuestos unos con otros formando un gran círculo, en cada trío hay un conejito, los otros dos son el conejo y la coneja.

Desarrollo Práctico:

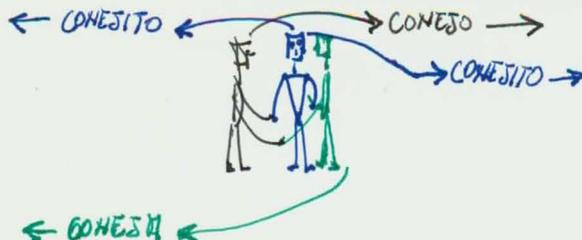
Si se dice "conejo", los conejos corren dando una vuelta a la derecha hasta terminar pasando por debajo del túnel que forman sus compañeros para coger una cinta del centro y pasar de nuevo por el túnel. La coneja hace lo mismo hacia la izq. Y el conejito tanto a la izq. como a la derecha.

Reglas y Observaciones:

Sólo coge la cinta el nº que llegue, cada vez van quedando menos cintas en el centro.
Gana el trío que consiga mayor nº de cintas.

Variantes:

Desplazamientos variados: cuclillas, marcha atrás, etc.
Exposición Gráfica: pata coja, saltando, etc.



FICHA N° 212

JUEGOS



GRANADA

Contenido: Estabilidad.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Parejas circulares"

Edad: De 10 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Materia: Juegos.

Organización:

Parejas. Todos forman un círculo, uno de la pareja delante del aro y el otro detras. Dentro del aro un numero en tiza.

Desarrollo Práctico:

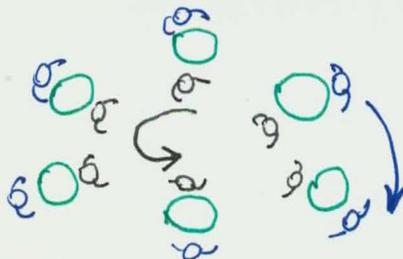
A la señal del profesor los que estan delante del aro trotan en un sentido y los que estan fuera en el contrario; cuando el profesor da otra señal las parejas deben buscarse y cogerse de la mano e ir a ocupar el aro correspondiente.

Reglas y Observaciones:

Deben cogerse antes de llegar al aro. Gana el que antes llegue al aro y se meta dentro.

Variantes:

Antes de llegar al aro hay que tocar el tubo de la calefaccion.

Exposición Gráfica:

FICHA N.º 213

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Audición

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Los despistados"

Edad: De 10 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Cintas y prendas para vendar.

Organización:

Parejas. Uno con los ojos vendados en un lado de la sala y los otros tras una línea.

Desarrollo Práctico:

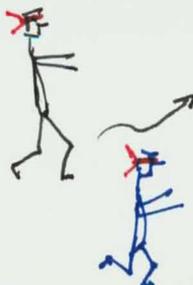
Se coloca una cinta en un lugar de la sala. Los de los ojos vendados son guiados por los otros mediante señales auditivas que han fijado anteriormente hasta encontrar la cinta.

Reglas y Observaciones:

Los guidores no pueden sobrepasar una línea.

Variantes: poner dos o tres cintas.

Exposición Gráfica.....



j



FICHA N° 214

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Ida y vuelta"

Edad: De 10 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Cintas, estafetas y aros.

Organización:

Grupos de 12 frente a una estafeta y un aro que es el sitio de salida.

Desarrollo Práctico:

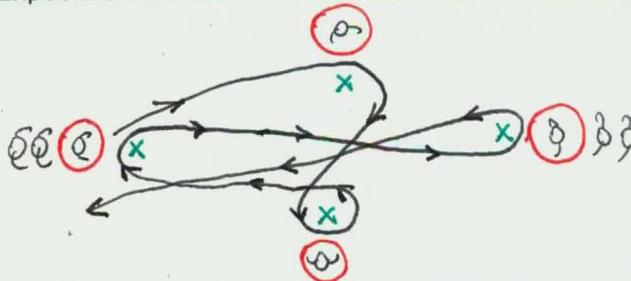
Hacer un recorrido reseñado previamente en forma de relevo dando la cinta. Recorrido: Izq-der-ade-atr-relevo.

Reglas y Observaciones:

No se puede saltar ninguna estafeta. Si lo hiciera debiera volver atras para pasarla bien.

Variantes Cambiamos el recorrido colocando una estafeta en medio: Centro-Izq-del-der-cent-atr-relevo.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 215

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Recogida de zapatos"

Edad: De 10 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Aros y zapatos.

Organización:

Grupos de 12 frente a dos aros y en su lateral de estos aros otro mas. En cada aro se colocan los zapatos, uno de cada pie.

Desarrollo Práctico:

A la voz de ya sale el primero de cada fila, recoge el primer zapato, luego el otro, va al aro vacío y se los pone. Luego corre para dar el relevo.

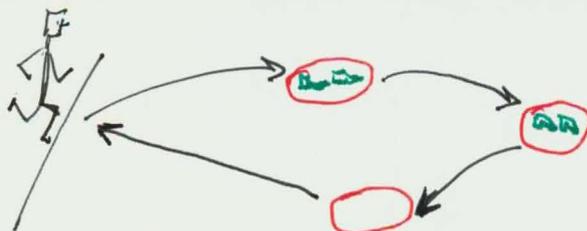
Reglas y Observaciones:

No se puede correr con los zapatos mal puestos o desatados.

Variantes:

A pata coja

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 216

JUEGOS



Contenido: Habilidad.	Clasificación: desarr. motor.
Cualidad Motriz: Agilidad.	Objetivo: Lúdico
Nombre: "Basket"	Edad: De 10 a 12 años.
Medio: Gimnasio.	
Materia: Aros y balones.	

Organización:

Grupos de 6 enfrentados de dos a dos. Unos en un lado y los otros en el otro lado formando una cruz los primeros de cada fila parten del centro.

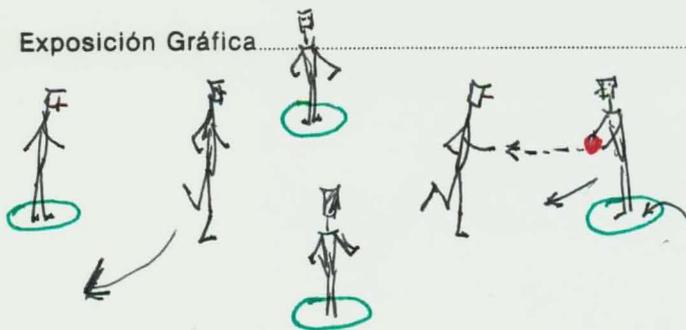
Desarrollo Práctico:

El profesor lanzara el balon para ver quien lo coge. El que lo coge lo pasa a alguno de sus componentes y cuando lo hace sale del medio y se mete el que ha recibido. El componente del otro grupo intenta cortar los pases.

Reglas y Observaciones:

Gana el equipo que antes meta a sus componente en el juego.

Variantes: No se tardara mas de 5 seg. en pasar.

Exposición Gráfica

FICHA N.º 217

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "El testigo loco"

Edad: De 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Testigos o similares.

Organización:

Parejas una de ellas con un testigo y la otra no. Los que tienen testigo a un lado de la pista y los otros al otro lado.

Desarrollo Práctico:

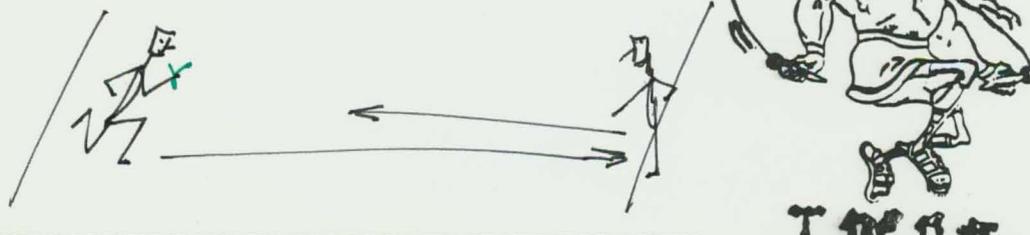
A la voz de ya los que tienen testigo salen veloces y se lo entregan a su respectiva pareja que debe salir hacia el otro extremo.

Reglas y Observaciones:

Eliminados si se cae el testigo.

Variantes:

Los dos salen a la vez y el intercambio en medio o donde ambos se encuentran y cada uno se va a un extremo.



FICHA N° 218

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: desarr. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "El intercambio"

Edad: De 12 a 14 años.

Medio: pista polideportiva.

Material: cintas y testigos.

Organización:

Parejas con cada componente en un extremo uno con una cinta y el otro con el testigo.

Desarrollo Práctico:

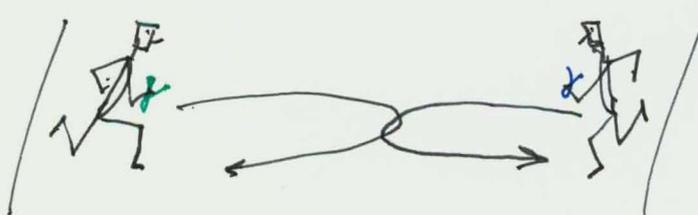
A la voz de ya ambos salen corriendo y donde se encuentran se intercambian los objetos y retroceden al mismo sitio de donde partieron.

Reglas y Observaciones:

Gana el equipo que antes termine el recorrido.

Variantes: Al llegar a la mitad hacer tres flexiones.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 219

JUEGOS



Contenido: Competitivo.	Clasificación: S. desarr. motor.
Cualidad Motriz: Velocidad.	Objetivo: Lúdico
Nombre: "Testigo cinta"	Edad: De 12 a 14 años.
Medio: Pista polideportiva.	
Materia: Cintas y testigos.	

Organización:

Parejas en un extremo, uno de la pareja en cuadrupedia con el testigo; en medio el otro tumbado boca abajo. En el suelo en el otro extremo la cinta.

Desarrollo Práctico:

A la voz de ya el que tiene el testigo se levanta rapido y va a entregarselo al del el medio que se habra levantado en cuanto su compañero estuviera en movimiento. Le entrega el testigo y sale corriendo, coge las dos cosas, va al centro y se lo da a su compañero.

Reglas y Observaciones:

Se debera llegar al final del recorrido con todo el material.

Variantes: 1 hace el cambio de material saltar y dar un giro.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N.º 220

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Pilla-pilla"

Edad: De 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Cintas, testigos, conos, vallas y porterías.

Organización:

La clase dividida en cuatro grupos de igual numero cada equipo con tres cintas y un testigo. Una valla marca el punto de salida de cada equipo.

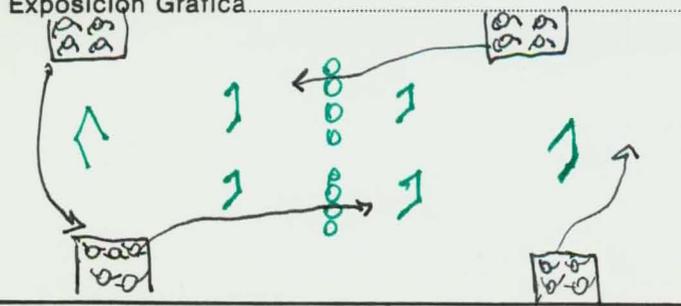
Desarrollo Práctico:

Realizar un circuito segun el grafico. Se trata de evitar ser pillado por el que viene detras y pillar al precedente. Cada equipo lleva una cinta distintiva detras. Al dar una vuelta se le entrega el relevo al compañero.

Reglas y Observaciones:

Deben saltarse los conos, rodear las porterías y no puede caerse el testigo. Cuando toquemos a uno con el testigo su equipo queda eliminado.

Variantes: Cambiamos el circuito.

Exposición Gráfica

FICHA N.º 221

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Relevo olimpico"

Edad: De 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Conos y un balon.

Organización:

Grupos de siete, cada uno con un numero asignado. El numero 1 tiene el cono. Segun el numero tendra que ocupar un lugar designado por el profesor.

Desarrollo Práctico:

Se trata de relevar el cono. Los nº 1 se lo pasan al 2, estos al nº3 y asi sucesivamente hasta llegar al 7º que debe ir hacia la meta. Donde lanzara a canasta con el balon dentro del cono, si lo consigue el primero ganara.

Reglas y Observaciones:

Si cambias el recorrido, el equipo quedará eliminado.

Variantes: Usamos otro relevo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 222

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación

Objetivo: Lúdico

Nombre: La ciudadela.

Edad: 12-14

Medio: pista polideportiva.

Material: Conos y un balón.

Organización:

Grupos de 5 se enfrentan dos equipos. Con un balón se coloca un cono en el centro de cada círculo de la zona de baloncesto.

Desarrollo Práctico:

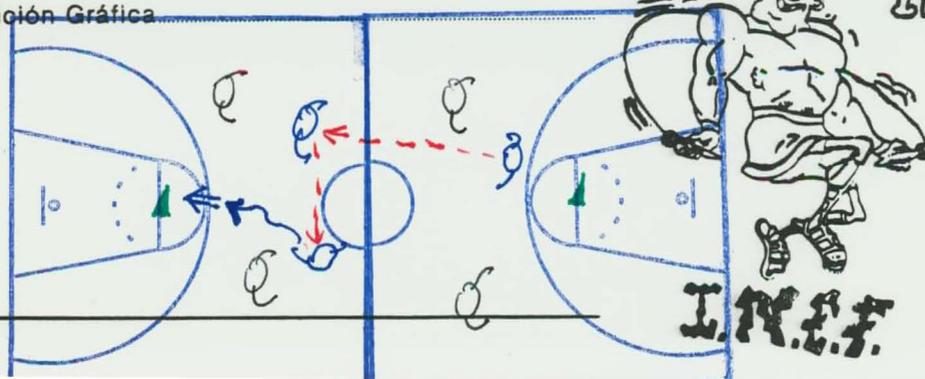
Jugar el balón con el pie, ni defensores ni atacantes pueden entrar en el círculo se trata de derribar el cono.

Reglas y Observaciones:

Cada vez que se derribe el cono es un punto. Gana el equipo que más veces derribe el cono en un tiempo delimitado.

Variantes:

Se puede entrar en el círculo.
Jugando el balón con la mano.

Exposición Gráfica

FICHA N.º 223

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El quema.

Edad: 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Conos y un balón.

Organización:

La clase se divide en dos equipos cada equipo ocupa su terreno, 3 del equipo se colocan en los laterales y fondo de la cancha del equipo contrario. Los conos dividen los dos terrenos.

Desarrollo Práctico:

Intentar eliminar a los contrarios golpeándolos con el balón mediante lanzamientos.

El balón también se le puede pasar a los compañeros de los laterales del equipo correspondiente.

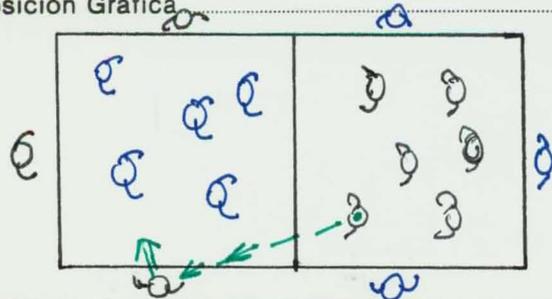
Reglas y Observaciones:

Los que son tocados se colocan en los laterales.

Si se coge el balón ante un lanzamiento el lanzador queda eliminado.

Si bota antes en el suelo no es válido.

Variantes: Con dos balones a la vez.

Exposición Gráfica

FICHA N° 224

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Balón torre.

Edad: 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Balón y cabezal de plinto.

Organización:

Grupos de 5 con un balón. Compiten entre dos equipos. El plinto colocado en la línea de tiros libres de cada zona.

Desarrollo Práctico:

Los puntos se hacen si logro pasar a un compañero que est encima del plinto.

Reglas y Observaciones:

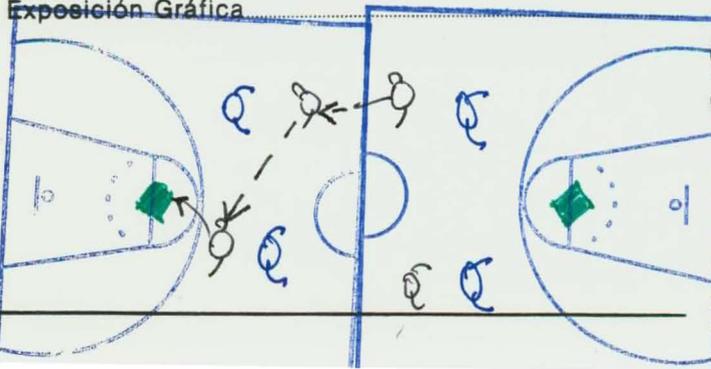
Los defensores no pueden entrar en el círculo.

No puede estar más de 3 seg. sobre el plinto.

Hay que recibir con los pies apoyados en el plinto

Variantes: 10 pases como máximo.

10 pases como mínimo.

Exposición Gráfica

FICHA N° 225

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El balón roba prendas. Edad: 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Balón y una red de voleibol.

Organización:

Clase dividida en dos grupos cada una a un lado de la red.

Desarrollo Práctico:

Hay que lanzar el balón a los espacios libres del campo contrario, si no logran cogerlo todo el equipo se quita una prenda. Si lo cogen se hará lo mismo en el otro campo.

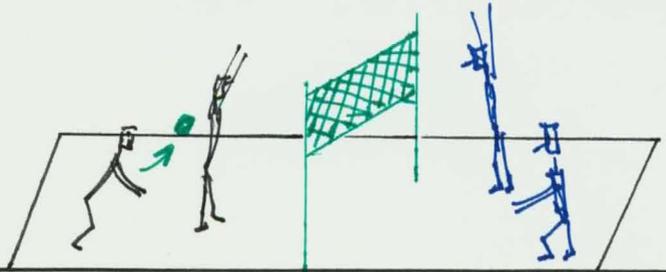
Reglas y Observaciones:

El equipo entero debe quitarse una prenda.

Variantes:

Al fallar se colocarán una prenda.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 226

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. desarr. motor.

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Volei callejero.

Edad: 12 a 14 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Red de voleibol y pelota gorda.

Organización:

Clase dividida en dos equipos.

Desarrollo Práctico:

Pasar la pelota como en voleibol por encima de la red.

Reglas y Observaciones:

Puede lanzarse el balón con cualquier parte del cuerpo.

Puede lanzarse en pareja para dar más fuerza.

Variantes: 5 pase como máximo para pasar al otro campo.

Exposición Gráfica: 5 pases como mínimo.

