

## Compilation of Motor Games according to formal aspects (material)

### (S) *Recopilación de Juegos Motores según aspectos formales (material)*

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 aspectos formales (material) y con diversos contenidos. **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 aspectos formales (número de participantes) y con diversos contenidos, habiendo encontrado 47 Juegos Motores.

**Palabras clave:** Juegos Motores; clasificación; según aspectos formales (material); 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 formal aspects (material) and 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:** 47 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 formal aspects (number of participants) and with various contents, having found 47 Motor Games.

**Keywords:** Motor games; classification; according to formal aspects (material); various contents

<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>

**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 o aspectos formais (material) e com vários conteúdos**

**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 aspectos formais (material) 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, vários conteúdos, 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 aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos, tendo encontrado 47 Jogos Motor.

**Palavras chave:** Jogos de motor; classificação; de acordo com o aspectos formais (material); 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. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 296-354.

**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. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 296-354.

**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 aspectos formales (material) con diferentes contenidos como habilidad, simbólico, emocional, emocional-competitivo, simbólico-competitivo y simbólico-emocional.

### **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 los aspectos formales (número de participantes) y con diferentes contenidos como habilidad, simbólico, emocional, emocional-competitivo, simbólico-competitivo y simbólico-emocional, 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
76	El caza mariposas	Según aspectos formales(material)	Emocional
77	La carretilla	Según aspectos formales(material)	Competitivo

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 296-354.

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

78	Hula-hop	Según aspectos formales(material)	Habilidad
79	Carreras con ventana	Según aspectos formales(material)	Competitivo
80	Cacería	Según aspectos formales(material)	Habilidad
81	Relevos con obstáculos	Según aspectos formales(material)	Competitivo
82	Goger el bastón	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
83	Las trampas	Según aspectos formales(material)	Habilidad
84	Los petroleros	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
85	El muro de Berlín	Según aspectos formales(material)	Competitivo-emocional
86	Los porteadores	Según aspectos formales(material)	Competitivo-habilidad
87	San Juan, San...	Según aspectos formales(material)	Habilidad
88	La cuerda floja	Según aspectos formales(material)	Competitivo-habilidad
89	Semana Santa	Según aspectos formales(material)	Emocional
90	El reloj	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
91	Balón giratorio	Según aspectos formales(material)	Habilidad
92	Blanco cambiante	Según aspectos formales(material)	Habilidad
93	Morteros	Según aspectos formales(material)	Habilidad
94	Cooperación	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
95	Morteros	Según aspectos formales(material)	Habilidad
96	Ataque conjunto	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
97	Portero de balonmano	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
98	Bomba peligrosa	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
99	Balón aéreo	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
100	Rondo de pases	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional-competitivo
101	Túnel móvil	Según aspectos formales(material)	Habilidad-competitivo-emocional
102	Rondo de picado	Según aspectos formales(material)	Habilidad
103	Rondo a una mano	Según aspectos formales(material)	Habilidad-competitivo
104	Botes giratorios	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
105	Teatro	Según aspectos formales(material)	Simbólico
106	Tiro imprevisible	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional

107	Barcos tocados	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
108	Tirar de la soga	Según aspectos formales(material)	Competitivo
109	Saltarín	Según aspectos formales(material)	Habilidad
110	El esclavo	Según aspectos formales(material)	Habilidad-emocional
111	El boxeador	Según aspectos formales(material)	Habilidad
112	Los 3 saltan	Según aspectos formales(material)	Habilidad
113	La barca	Según aspectos formales(material)	Habilidad
114	El combeador	Según aspectos formales(material)	Habilidad
115	La comba del relevo	Según aspectos formales(material)	Habilidad
116	El túnel	Según aspectos formales(material)	Competitivo
117	Batusi	Según aspectos formales(material)	Habilidad
118	Carrera de relevos	Según aspectos formales(material)	Competitivo
119	Caza la presa	Según aspectos formales(material)	Competitivo
120	Comba flexionada	Según aspectos formales(material)	Habilidad
121	El rodeo	Según aspectos formales(material)	Competitivo
122	El círculo rápido	Según aspectos formales(material)	Habilidad
123	El trineo	Según aspectos formales(material)	Habilidad

## 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; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2019i).

## CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos formales (material) y con diferentes contenidos como emocional, competitivo, habilidad, simbólico, habilidad-emocional, competitivo-emocional, habiendo encontrado 47 Juegos Motores.

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 296-354.

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

## 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.
- 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. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 296-354.

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

- 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. (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 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., 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.º ..... 76 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El caza mariposas

Edad: 8 en adelante

Medio: Gimnasio

Material: Aros.

## Organización:

Todo el grupo distribuido por el espacio y uno con un aro.

## Desarrollo Práctico:

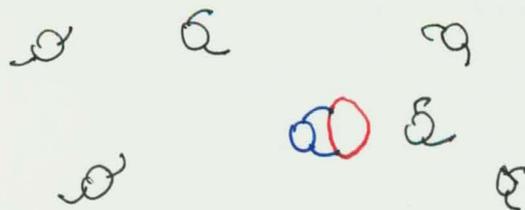
El que posee el aro sera el cazamariposas, el cual intenta pillar el mayor numero posible de individuos; estos a su vez tomara un aro y haran de cazamariposas.

## Reglas y Observaciones:

Es obligatorio introducir el individuo por el aro para que este resulte pillado.

Variantes: Con zonas donde se pueda salvar la gente.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° ..... 77 .....

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATERIAL

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La carretilla.

Edad: 10 en adelante

Medio: Gimnasio

Material: Aros

## Organización:

Por parejas con un aro, uno hace de carretilla y el otro lo sujetara con el aro.

## Desarrollo Práctico:

Se trata de realizar una carrera de ida y vuelta, a la ida sera obligatorio cambiar los papeles

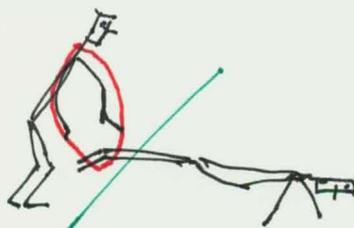
## Reglas y Observaciones:

Mantener la postura de carretilla durante todo el trayecto.

Gana el que llega antes.

Variantes: Variar la parte del cuerpo que sostiene el aro

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 78 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD ACICLICA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Hula-Hop.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: Aros.

## Organización:

Por tríos con tres aros. Dentro del trío la actuación será individual.

## Desarrollo Práctico:

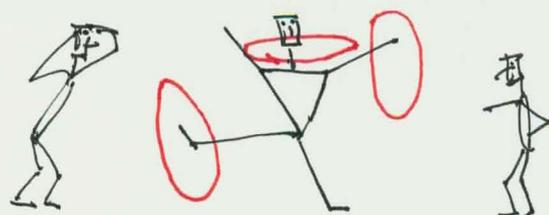
Consiste en que uno por uno cada componente del trío intentara mantener el mayor tiempo posible los aros girando alrededor de su cuerpo.

## Reglas y Observaciones:

Gana el que mayor tiempo los tiene girando

Variantes: Igual pero haciendo girar los aros por parejas, precisando mucha coordinación.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 79

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FUERZA-VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Carreras con ventana. Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: Aro.

## Organización:

Grupos de ocho, enfrentados 4 a 4. Cada dos sostiene un aro pasando la pierna mas proxima al compañero dentro del aro estando este frontal.

## Desarrollo Práctico:

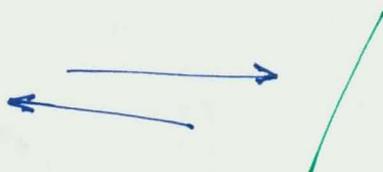
Consiste en realizar una carrera de relevos. A la voz de "ya" sale la primera pareja que entrega el relevo a la siguiente y así sucesivamente.

## Reglas y Observaciones:

Desplazarse obligatoriamente a pata coja, estando la otro dentro del aro..

Variantes: Realizar desplazamientos laterales o para atras.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N.º ..... 80 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: PRECISION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Caceria.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: Aros y postes.

## Organización:

Clase en tres grupos, colocados en fila india y delante de cada grupo, a 10 mts. un poste, el primer individuo de cada fila dispone de tres aros.

## Desarrollo Práctico:

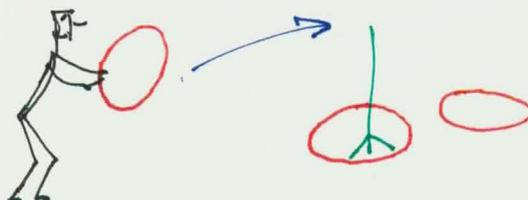
Cada individuo lanzara tres aros procurando introducirlos en los postes.

## Reglas y Observaciones:

Tras el lanzamiento recogerá los aros y se lo entregará al segundo.

Variantes: Sustituir los postes por personas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° ..... 81 .....

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: S. Asp. Formales.  
KATEAIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Relevos con obstaculos Edad: 10 en adelante

Medio: Gimnasio

Material: 4 aros.

## Organización:

Cuatro grupos en fila en un extremo del gimnasio, en medio del gimnasio 5 personas sosteniendo los 4 aros a la altura de los cuatro grupos.

## Desarrollo Práctico:

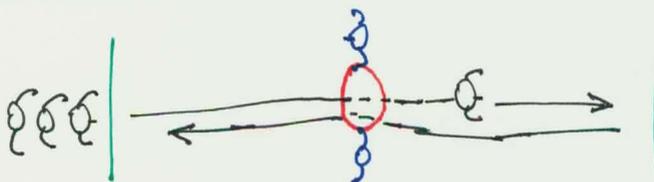
El primero de la fila sale, pasa dentro de un aro, toca la pared y vuelve pasando otra vez por el aro y da el relevo.

## Reglas y Observaciones:

En el primer paso por el aro, este esta frontal, mientras que en el segundo esta horizontal y se pasa de abajo hacia arriba.

Variantes: Cambiar la forma de introducirse en los aros

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 82 .....

## JUEGOS



Contenido: Hab-Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Coger el baston.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Picas.

## Organización:

Por parejas cada uno con una pica.

## Desarrollo Práctico:

Sostenemos la pica con una mano y a la voz de "ya" soltamos la nuestra y vamos lo mas rapido posible a coger la del compañero antes de caer al suelo.

## Reglas y Observaciones:

No colocarse muy separados.  
Aumentar progresivamente la distancia.

Variantes: Igual pero con dos picas cada miembro.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 83

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Las trampas.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Picas.

## Organización:

Por trios. Dos se colocan en el suelo con otras tantas picas, cogidas con ambas manos. El otro se coloca de pie con los pies entre las picas.

## Desarrollo Práctico:

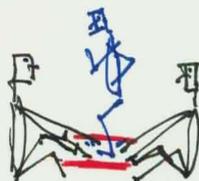
Los dos de abajo que sostienen las picas las abren y cierran alternativa y constantemente, mientras que el que esta arriba salta abriendo y cerrando las piernas. Luego variaremos las formas de saltar con un pie, frontal, lateral, etc.

## Reglas y Observaciones:

Coordinar el salto con la apertura y cierre de las picas.  
Cambiar los papeles y las formas de salto.

Variantes: Igual con 4 picas colocadas en cruz, aumentando la variedad de saltos a realizar.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 84 .....

## JUEGOS



Contenido: Hab-Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD CICLICA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Los petroleros

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Picas.

## Organización:

Por grupos de 6 con una pica por grupo. Se coloca los 6 en circulo semiagachados con una mano agarrando la pica y la otra apoyada en el suelo.

## Desarrollo Práctico:

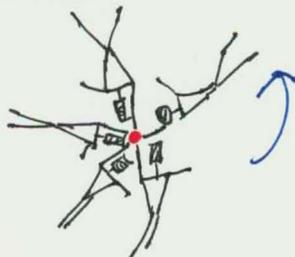
El juego consiste en dar tres pasos en esa posición, levantar el palo y volver a dejarlo caer procurando no pillarse la otra mano que esta apoyada

## Reglas y Observaciones:

Coordinacion a la hora de dar los pasos. Levantar y dejar caer el palo.  
Procurar evitar ser golpeado por el palo.

Variantes: En la misma disposicion aumentar el numero de palos, incrementando la emocion.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 85

## JUEGOS



Contenido: Com-Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El muro de Berlin.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Picas y aros.

## Organización:

Grupos de 6. Se colocan 3 en un extremo y 3 en el otro, separados por unos pocos aros que hacen de pared. El primero de cada grupo de tres tiene las picas de sus compañeros y la suya.

## Desarrollo Práctico:

A la voz de "ya" salen los primeros de cada grupo de tres con todas las picas. Al llegar al muro las intercambian con su compañero de enfrente volviendo y dando el relevo al siguiente de su propio grupo.

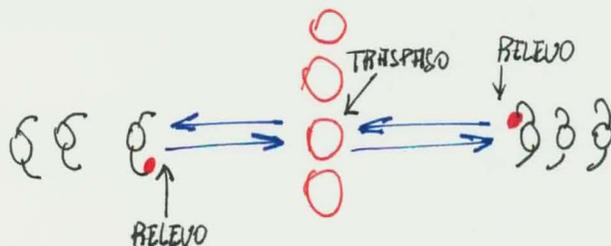
## Reglas y Observaciones:

No sobrepasar la línea de aros para intercambiar las picas.

Gana el grupo que antes realice todos los relevos correctamente.

Variantes: Cambiando el numero de picas a cambiar.  
Cambiano la forma de entrega.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 86

## JUEGOS



Contenido: Com-Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIALES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Los porteadores

Edad: 8 en adelante

Medio: Gimnasio.

Material: Picas.

## Organización:

Por grupos de 6, 5 se sitúan en fila en un extremo de la sala (a lo ancho) y uno con una pica apoyada en el suelo con su mano, en el otro extremo. El primero del grupo de 5 con 3 picas en manos y pns.

## Desarrollo Práctico:

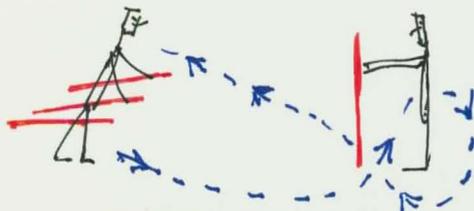
Consiste en realizar una carrera de relevos saliendo el primero con las picas en las manos y entre las piernas. Al llegar al otro extremo describe un ocho entre su compañero y la pica que sostiene. Vuelve y da las tres picas al siguiente.

## Reglas y Observaciones:

Desplazarse con dos picas en las manos y otra entre las piernas.  
Realizar el 8 obligatorio alrededor del compañero.  
Gana el equipo que antes completa el relevo.

Variantes: Cambiando la forma de llevar la picas: en las axilas, sobre el pie, etc; o el recorrido

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 87 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIA

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: San Juan, San...

Edad: 8 en adelante

Medio: Gimnasio

Material: Picas.

## Organización:

Por grupos de 12. Cada componente del grupo con una pica, y formando un círculo.

## Desarrollo Práctico:

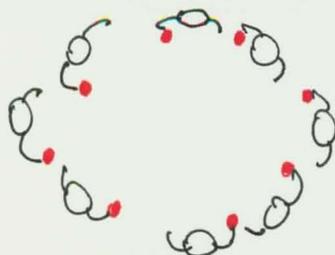
Consiste en pasar la pica a derecha o izquierda constantemente, haciendo coincidir el cambio con una tonadilla aprendida previamente. Primer cambio a la derecha, segundo a la derecha y tercero derecha, izquierda y al centro (repetir los tres pasos).

## Reglas y Observaciones:

El objetivo es realizar los cambios de pica al lado correcto según corresponda con la tonadilla. Pierde aquel que cambia al lado que no corresponde

Variantes: Cambiando las consignas de la tonadilla o con otra nueva.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 88

## JUEGOS



Contenido: Comp-Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La cuerda floja.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Un banco sueco.

## Organización:

Encima de un banco sueco se coloca una pareja uno en cada extremo.

## Desarrollo Práctico:

Desde los extremos se dirigen al centro para intentar expulsar al otro de la superficie del banco a empujones.

## Reglas y Observaciones:

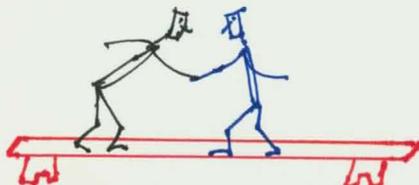
Se puede expulsar al contrario con tirones o empujones.

El primero que toca el suelo pierde.

El que gana se queda en el banco para recibir al otro adversario.

Variantes: Realizando un pulso gitano sobre el banco.  
Agarrando los dos una pica.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 89

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: FUERZA-EQUILIBRIO

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Semana Santa.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Bancos suecos.

## Organización:

Dividida la clase en cuatro grupos. Cada grupo con un banco sueco y un voluntario sobre el mismo.

## Desarrollo Práctico:

Cada grupo cogera a su banco y a su compañero subido en el mismo y lo elevara por encima de sus cabezas. Despues podran pasearlos por la sala.

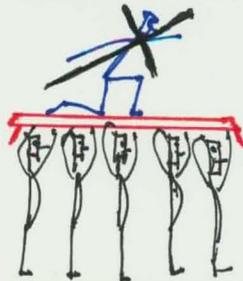
## Reglas y Observaciones:

Cambiar de compañero voluntario.

No realizar movimientos bruscos con el banco para evitar caidas.

Variante: Variando el numero de individuos que se suben en el banco y la postura de los mismos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 90 .....

## JUEGOS



Contenido: Hab-Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVA

Nombre: El reloj.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Picas.

## Organización:

Participa todo el grupo. La clase entera forma un círculo separados por la anchura de los brazos. Cada uno con una pica apoyada en el suelo.

## Desarrollo Práctico:

El director del juego dira derecha o izquierda, a cuya voz todos los participantes se desplazaran a derecha o izquierda para coger la pica del compañero sin que esta se caiga.

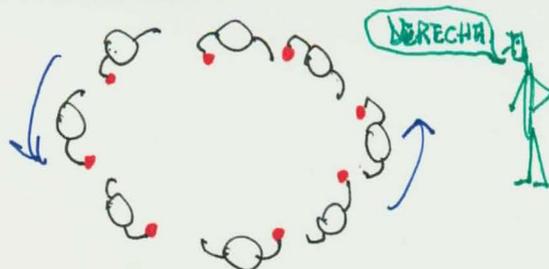
## Reglas y Observaciones:

Permanecer atentos a las consignas del director del director del juego.

Eliminar progresivamente a aquellos que no alcancen a sostener la pica respectiva.

Variantes: Aumentando la distancia entre los componentes.

Exposición Gráfica: Partiendo con la pica en la otra mano



FICHA N.º 91

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: FLEXIBILIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Balon giratorio.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Por parejas con un balon cada una.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en mantener el balon con distintas partes del cuerpo sin que este toque el suelo.

## Reglas y Observaciones:

Hay que girar y moverse con el balon sujeto entre los dos.

No se puede agarrar con las manos.

Variantes: Solo con la cabeza.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 92 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATEAIAL

Cualidad Motriz: PUNTERIA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Blanco cambiante

Edad: 8 en adelante

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Por tríos con dos balones cada grupo.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en que el que esta en el centro saca el balon por la derecha o la izquierda y el que tiene el otro balón tratará de quitárselo de la mano.

## Reglas y Observaciones:

Hay que tirar con la mano por donde sale el balon de la espalda del compañero.

Variantes: Tirar con las dos manos por encima de la cabeza.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 93

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: *PUNTEO A LA*Objetivo: *RECREATIVO**MATERIAL*

Nombre: Morteros.

Edad: 6 en adelante

Medio: Pista al aire libre.

Material: balones.

## Organización:

Por parejas, cada uno con un balón, distribuidos por el espacio.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en golpear con nuestro balón el balón del compañero y de esta forma quitárselo.

## Reglas y Observaciones:

Cuando nos quiten el balón quedaremos eliminados. No vale salirse del espacio delimitado.

Variantes: El balón lo llevaremos a la altura de la cabeza.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 74

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Cooperacion

Edad: 6 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

Organización:

Por parejas con dos balones cada una.

Desarrollo Práctico:

El juego consiste en que uno de la pareja va botando los balones y el compañero lo protege para que no se los quiten las otras parejas.

Reglas y Observaciones:

No se puede llevar el balón sin botarlo.  
Cuando nos quiten el balón quedaremos eliminados.

Variantes: Dominaremos los balones con los pies.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 96

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocion. Clasificación: S. Asp. Formales. *MATERIAL*

Cualidad Motriz: *VELOCIDAD* Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: Ataque conjunto. Edad: 10 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Por tríos con un balón cada grupo.

## Desarrollo Práctico:

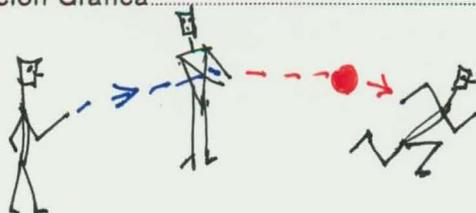
El juego consiste en pasarse el balón entre dos compañeros para golpear al tercero que estara desplazandose para que no lo cojan. Antes de lanzar el balón debemos estar parados.

## Reglas y Observaciones:

No vale salirse del espacio delimitado para con ello librarse de la estrategia planteada por los otros dos.

Variantes: Golpearemos siempre con las dos manos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 97

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD-REACTIVIDAD Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Portero de balonmano Edad: 8 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Por tríos con dos balones cada grupo nos colocamos en línea.

## Desarrollo Práctico:

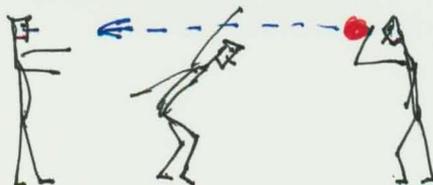
El juego consiste en tratar de pasar al compañero sin que el que esta en el centro intercepte el lanzamiento.

## Reglas y Observaciones:

No vale efectuar el lanzamiento fuera del alcance del que esta en el centro. Nos vamos cambiando el puesto.

Variantes: El lanzamiento siempre ira dirigido al suelo  
Pases picados.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 98

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Bomba peligrosa.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

En grupos de 8. Cada grupo con un balón.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en golpear el balón sin que este caiga al suelo y a la vez ir desplazandonos en un lugar determinado.

## Reglas y Observaciones:

Todos los componentes deben participar en el mantenimiento del balón en el aire.

Variantes: Solo podremos golpear el balón con los pies y la cabeza.

Exposición Gráfica.....



META



FICHA N° 99

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional. Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Balon aereo.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Grupos de 8, cada grupo con un balon.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en desplazar el balon por el aire sin que caiga al suelo, estaremos en un espacio delimitado.

## Reglas y Observaciones:

Si cae el balon al suelo volvemos a empezar a contar cuantas veces le damos sin que toque el suelo.

Variantes: Los toques de balon se haran con el pie.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 100

## JUEGOS



Contenido: Habil-Emoc-Competit. Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Rondo de pases.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

#### Organización:

En grupos de 8 formando un círculo y uno dentro el cual tendra 4 balones al lado.

#### Desarrollo Práctico:

A la señal del director del juego, el que esta en el centro pasara el balon a uno de los que forman el círculo y asi pasaremos todos los balones por todos los componentes hasta que vuelvan a la que esta en el centro.

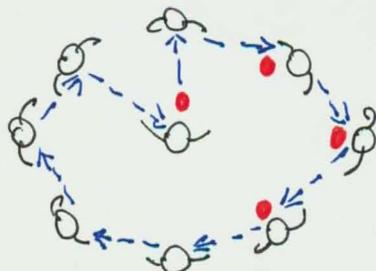
#### Reglas y Observaciones:

Todos debemos tocar los balones

No debe saltarse ningun componente del equipo.

Variantes: Los balones iran de dos en dos.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 101

## JUEGOS



Contenido: Habil-Compet-Emocion. Clasificación: S. Asp. Formales  
*MATEMÁTICA*

Cualidad Motriz: *FUNTEAM*Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: Tunel móvil

Edad: 10 en adelante

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones

## Organización:

Grupos de 8 con un balón cada grupo dispuesto en círculo y uno estará en el centro.

## Desarrollo Práctico:

Consiste en que el que está en el centro golpea el balón con los pies intentando pasarlo entre las piernas de los compañeros.

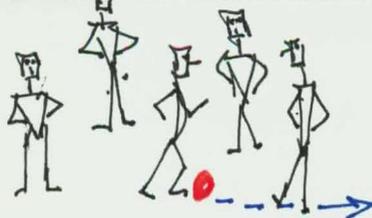
Estos cerrarán las piernas para evitarlo.

## Reglas y Observaciones:

Si el balón no viene hacia uno, ste no puede cerrar las piernas, si lo hace pasa al centro.

Variantes: Pondremos un doble túnel para complicar más aún el juego.

Exposición Gráfica



FICHA N° 102

## JUEGOS



Contenido: Habilidad

Clasificación: S. Asp. Formales

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Rondo de picado.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Grupos de 8 formando un círculo y uno en el centro con 4 balones a su lado.

## Desarrollo Práctico:

A la señal el que está en el centro pasará los balones a un compañero y este hará lo mismo con el resto. El último pasará al del centro. Los pases serán picados.

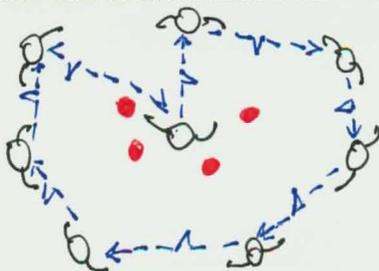
## Reglas y Observaciones:

Todos los componentes tendrán que pasar todos los balones.

No vale pasar sin que toque el suelo.

Variantes: Los pases se dan por encima de la cabeza.

## Exposición Gráfica



FICHA N° 103

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Rondo a una mano.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

#### Organización:

Grupos de 8 formando un círculo y uno en el centro con 4 balones a su lado.

#### Desarrollo Práctico:

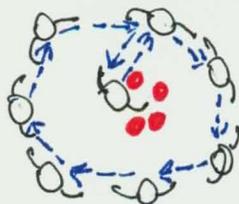
A la señal el del centro pasará los balones uno a uno a un compañero y así sucesivamente hasta volver al del centro.

#### Reglas y Observaciones:

Los pases se harán con una mano, y sin bote  
Botaremos siempre con la mano mas cercana al compañero.

Variantes: Hacerlo con la otra mano.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 104

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional. Clasificación: S. Asp. Formales

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Botes obligatorios.

Edad: 8 a 14 años.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

Grupos de 8 con un balón. Todos menos uno sentados en fila con las piernas separadas, el otro de pie con el balón.

## Desarrollo Práctico:

El juego consiste en botar el balón entre las piernas de los que están sentados.

## Reglas y Observaciones:

Trayecto de ida y vuelta.

Variantes: Botando el balón con las dos manos.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 105

## JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Teatro.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

En grupos de ocho con cuatro balones cada grupo.  
Formamos un círculo y los balones en el centro.

## Desarrollo Práctico:

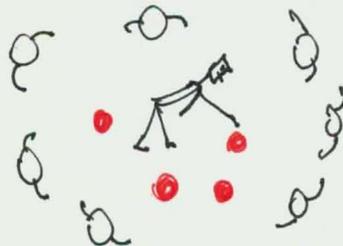
Uno de los componentes del grupo pasará al centro  
y con la ayuda de los balones representará alguna  
situación.

## Reglas y Observaciones:

El resto debe de averiguar de que se trata.

Variantes: Dos de los componentes del grupo serán los  
que representen al mismo tiempo.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N.º 106

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: *PUNTERIA*Objetivo: *PRECAUTIVO*

Nombre: Tiro imprevisible. Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

## Organización:

En grupos de 5 con un balón por grupo. Dispuestos en círculo y uno en el centro.

## Desarrollo Práctico:

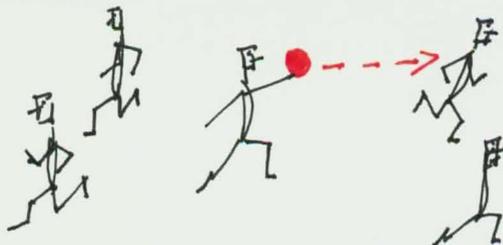
El juego consiste en pasarse el balón y a la señal el que tenga el balón golpeará a otro de los componentes.

## Reglas y Observaciones:

No vale retener el balón para ser así el que golpea.

Variantes: El lanzamiento se relizará con los dos manos

Exposición Gráfica



FICHA N.º ..... 107

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Emocional. Clasificación: S. Asp. Formales. *MATERIAL*

Cualidad Motriz: *PUNTERIA*

Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: Barcos tocados.

Edad: 6 años en adelante.

Medio: Pista al aire libre.

Material: Balones.

#### Organización:

Dos grupos de ocho uno de los grupos dividido a la vez en dos subgrupos. La distribución es un grupo en el centro y los dos subgrupos uno enfrente y otro detrás.

#### Desarrollo Práctico:

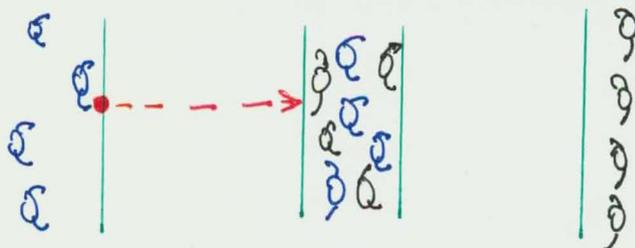
El juego consiste en pasarse el balón entre los dos subgrupos los cuales intentarán darle a los componentes del otro grupo.

#### Reglas y Observaciones:

Tiempo de duración limitado.

Variantes: Los que están en el centro podrán interceptar los lanzamientos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 108

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATEMÁTICA

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Tirar de la soga.

Edad: 11 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas largas.

## Organización:

Cuatro grupos trabajando por separado dos y dos, con dos cuerdas. Cada grupo de los dos se engancha al extremo de una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

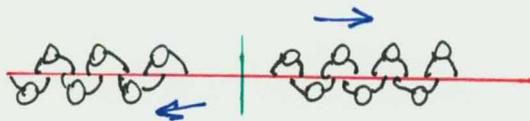
Un equipo compite contra el otro tirando de la cuerda.

## Reglas y Observaciones:

Gana quien consiga pasar al otro equipo por la línea de referencia.

Variantes: Enganchar las dos cuerdas en forma de aspa, compitiendo dos grupos contra los otros dos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 109

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Saltarín.

Edad: 14 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de rítmica.

## Organización:

Cada uno con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

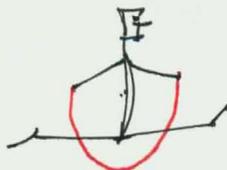
Saltar a la comba, buscando la mayor posibilidad de movimientos.

## Reglas y Observaciones:

Se valora el grado de dificultad.

Variantes: Saltar cada vez más deprisa.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 110

## JUEGOS



Contenido: Emocional-Habilidad. Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El esclavo.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de rítmica.

## Organización:

por tríos, uno es el esclavo que lleva las muñecas atadas, otro es el dueño con la cuerda doblada en ocho y otro es el conquistador con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

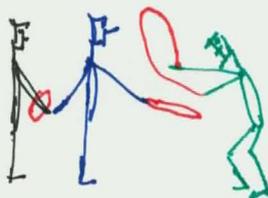
El conquistador debe liberar al esclavo, para ello lo rodea con la cuerda. El dueño se defiende con su cuerda y si toca al conquistador tres veces este muere.

## Reglas y Observaciones:

La 1ª vez que toca está herido la 2ª grave y la 3ª muerto.

Variantes: Jugar con dos conquistadores, un dueño y un esclavo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 111 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El boxeador.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerda de ritmica.

## Organización:

Cada uno con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

Saltar a la comba saltando y descruzando cuerda.

## Reglas y Observaciones:

Mantener la cuerda siempre así.

Variantes: Realizarlo con una pierna, alternativas...

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº..... 112.....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Los 3 saltan.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas largas.

## Organización:

Se forman varios grupos, cada grupo con una cuerda larga. Dos hacen la comba.

## Desarrollo Práctico:

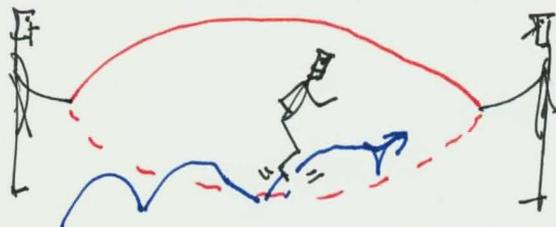
Dar tres saltos partiendo del lateral.

## Reglas y Observaciones:

Hablar entre los saltadores para coordinar mejor.  
El que falle coge la cuerda.

Variantes: Hacerlo en forma de competición con el resto de los grupos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 113 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales. *LETERRAL*Cualidad Motriz: *VELOCIDAD*Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: La barca.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas largas.

## Organización:

Formar varios grupos, cada uno con una cuerda. Dos hacen la comba de la barca.

## Desarrollo Práctico:

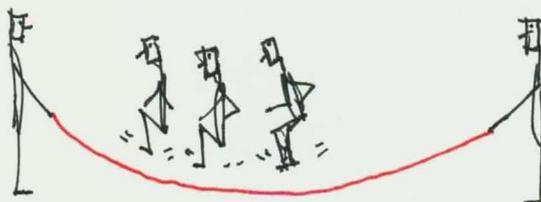
Saltar la barca, aumentando cada vez el nº de personas, hasta que todo el mundo est saltando.

## Reglas y Observaciones:

Mover la comba siempre al mismo ritmo. El que falle mueve la cuerda.

Variantes: Saltar a pata coja.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 114

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El combeador.

Edad: 9 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas largas.

## Organización:

Se forman varios grupos, cada uno con una cuerda.  
Dos hacen la comba.

## Desarrollo Práctico:

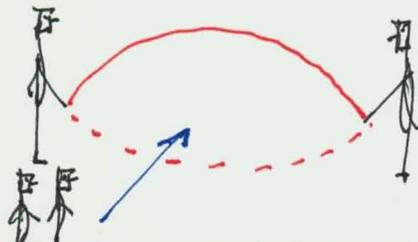
Intentar pasar la comba sin tocar la cuerda.

## Reglas y Observaciones:

Al que le toque la cuerda pasa a hacer la comba.

Variantes: Pasar a pata coja.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 115

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La comba del relevo. Edad: 8 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerda larga.

## Organización:

Se forman varios grupos, cada uno con una cuerda larga. Dos hacen la comba.

## Desarrollo Práctico:

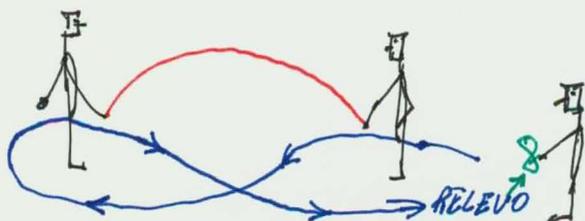
Entrando por un lado se salta se rodea al que de la comba, se vuelve a entrar y se pasa el relevo al siguiente.

## Reglas y Observaciones:

El relevo se da en la mano. Se debe hacer lo más rápidamente posible.

Variantes: Hacerlo en forma de competición con el resto de los grupos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 116

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El túnel.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Nueve parejas a un lado del gimnasio y nueve al otro. Se forman dos filas por grupo y cada pareja agarra su cuerda por los extremos.

## Desarrollo Práctico:

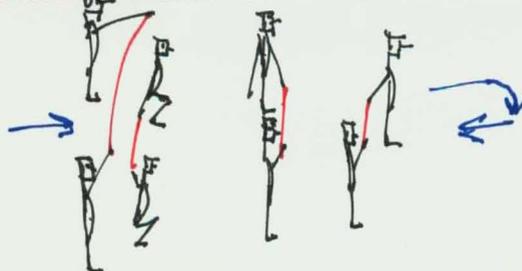
La 1ª pareja corre pasando su cuerda por debajo de los demás y vuelve pasándola por encima. Al pasar por debajo el resto debe saltar y agacharse a la vuelta. El resto hacen el mismo recorrido.

## Reglas y Observaciones:

La competición empieza a la voz del educador, la pareja siguiente no debe salir hasta que no llegue la anterior. Gana el grupo que antes haga pasar sus parejas.

Variantes: La 1ª pasa por debajo y vuelven saltando, las cuerdas de sus compañeros.

## Exposición Gráfica



FICHA N° 117

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales. *MATERIAL*Cualidad Motriz: *VELOCIDAD*Objetivo: *RECREATIVO*

Nombre: Batusi.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

clase dividida en 4 grupos, cada individuo se amarra su cuerda en los pies.

## Desarrollo Práctico:

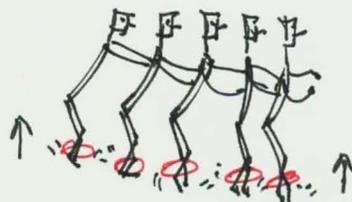
En fila y agarrandose a los hombros del compañero de delante, saltar todos al unisono.

## Reglas y Observaciones:

No se puede soltar del compañero, todas las cabezas se deben ver a la misma altura.

Variantes: Hacer una competicion con el resto de los grupos.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 118

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Carrera de relevos.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Por parejas con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

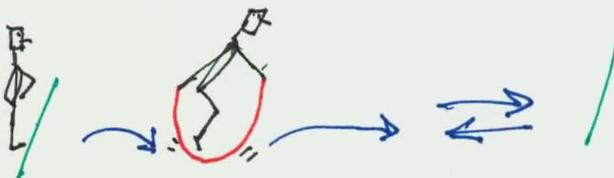
Ir dando comba hasta el final del recorrido y volver, dando el relevo al compañero. A la voz del educador sale el primero de cada pareja.

## Reglas y Observaciones:

El desplazamiento se hace con los pies juntos.

Variantes: El desplazamiento se puede hacer corriendo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° ..... 119 .....

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
INDEFINIDA

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Caza la presa.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Por parejas, uno delante del otro. El de atrás rodea al de delante, por la cintura con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

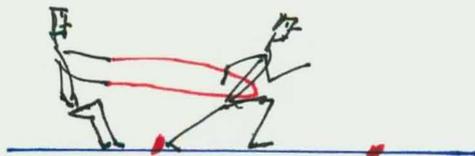
El de delante intenta correr y el de detras se lo impide con fuerza. Comienza el juego a la voz del educador.

## Reglas y Observaciones:

Gana quien consigue llegar mas lejos, o a una línea determinada.

Variantes: Correr de espaldas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° ..... 120 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FLEXIBILIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Comba flexionada.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Cada uno con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

A ver quien es capaz de dar comba y a la vez flexionar y extender piernas.

## Reglas y Observaciones:

No parar de hacer comba.

Variantes: Extendiendo un pie adelante.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 121

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Formales.  
MATERIAL

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El rodeo.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Por parejas, uno lleva las dos cuerdas, colocándose cada uno a un lado del gimnasio.

## Desarrollo Práctico:

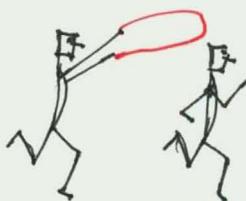
Uno debe correr detras de su compañero, con las cuerdas a modo de lazo, cazarlo y atarlo en suelo de pies y manos.

## Reglas y Observaciones:

Gana quien tarde menos tiempo en atar al compañero.

Variantes: Cuando el compañero esta en el suelo se mueve para dificultar la accion del otro.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 122

## JUEGOS



Contenido: Habilidad

Clasificación: S. Asp. Formales  
MATERIALES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El circulo.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerda de ritmica.

## Organización:

Por parejas. Cada uno con una cuerda.

## Desarrollo Práctico:

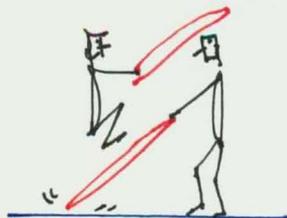
La cuerda se dobla por la mitad y es cogida por los extremos. De forma simultanea uno pasa la cuerda por arriba y otro por debajo.

## Reglas y Observaciones:

Se debe alternar arriba y abajo procurando que la cuerda no se enganche en el compañero.

Variantes: Pasar la cuerda a un lado y a otro del compañero.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° ..... 123

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El trineo.

Edad: 12 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Cuerdas de ritmica.

## Organización:

Por parejas con dos cuerdas.

## Desarrollo Práctico:

Uno se ata la cuerda a los tobillos, y con la otra engancha a su compañero por la cintura, este tira del otro, que va con las piernas flexionadas y agachado.

## Reglas y Observaciones:

El desplazamiento se hara dando saltitos.

Variantes: Establecer un recorrido y hacer competiciones con el resto de las parejas.

Exposición Gráfica.....

