

Compilation of Motor Games according to formal aspects (material)

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

Cueto-Martín, Belén¹ & Fernández-Revelles, Andrés B.²

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 1991-1996 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 28 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 28 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 1991-1996 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:** 28 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 28 Motor Games.

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

²Departamento 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>

¹Departamento 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>

Tip: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com o 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 1991-1996, 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 28 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 28 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.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 256-295.

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).

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 256-295.

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, competitivo, emocional, simbólico y habilidad-competitivo.

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 1991-1996 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 como habilidad, competitivo, emocional, simbólico y habilidad-competitivo, 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
7.1	Los bolos	Según aspectos formales (material)	Habilidad
7.2	El arrastre	Según aspectos formales (material)	Competitivo
7.3	El rápido	Según aspectos formales (material)	Competitivo
7.4	Carretilla saltarina	Según aspectos formales (material)	Habilidad-competitivo

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 256-295.

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

7.5	El helicóptero	Según aspectos formales (material)	Emocional
7.6	Muñecas de famosa	Según aspectos formales (material)	Competitivo
7.7	El michelín	Según aspectos formales (material)	Competitivo
7.8	Puente de quita y pon	Según aspectos formales (material)	Habilidad
7.9	La halterofilia	Según aspectos formales (material)	Habilidad
7.10	Los lanzamientos	Según aspectos formales (material)	Habilidad
7.11	Las representaciones	Según aspectos formales (material)	Simbólico
7.12	La estatua de la libertad	Según aspectos formales (material)	Habilidad
7.13	Rollito de primavera	Según aspectos formales (material)	Emocional
7.14	Los bomberos	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.1	El boxeador	Según aspectos formales (material)	Habilidad
8.2	El sube y baja	Según aspectos formales (material)	Habilidad
8.3	El baile ruso	Según aspectos formales (material)	Habilidad
8.4	El saltarín	Según aspectos formales (material)	Habilidad
8.5	Voleadores argentinos	Según aspectos formales (material)	Habilidad-competitivo
8.6	El skipping veloz	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.7	Los trineos	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.8	El esclavo	Según aspectos formales (material)	Habilidad
8.9	Cortapies y cortacabezas	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.10	Gorila saltador	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.11	La barca	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.12	Saltos emparejados	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.13	Relevo saltador	Según aspectos formales (material)	Competitivo
8.14	Tirar de la cuerda	Según aspectos formales (material)	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 28 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 como habilidad, competitivo, emocional, simbólico y habilidad-competitivo, habiendo encontrado 28 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1991-1996 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.

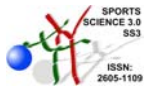
Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 256-295.

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

- 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. (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>
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*. 3 (2): 256-295.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). *RRID:SCR_015819*. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to 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 7.1

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos
formales (material).Cualidad Motriz: *Habilidad.*Objetivo: *Ser capaz de...*

Nombre: "Los bolos".

Edad: *A partir de 5 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio suficiente para el juego.

Organización: Por parejas y un neumático por persona.

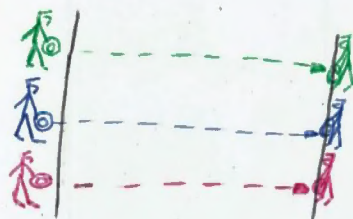
Desarrollo Práctico: Situosdos uno en frente del otro, uno tie el neumático cogido con sus manos y el compañero, debe lanzar el otro neumático rodando por el suelo, e intentar dar al que tiene el compañero.

Reglas y Observaciones: Dicho ejercicio se realizará una vez cada uno con el fin de que ambos participen en él.

Cada vez que uno lanza y logra interceptar el neumático del otro, se le dá un punto.

Variantes: Los dos tiren el neumático al mismo tiempo, con el objetivo de que choquen en el centro.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "El arrastre".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio marcado con líneas.

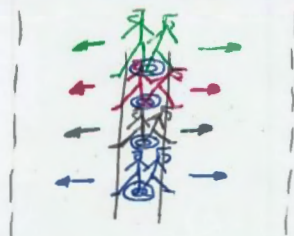
Organización: Por parejas y cada pareja un neumático.

Desarrollo Práctico: Los compañeros se sitúan de pie, con un pie dentro del neumático y debes intentar llevarte al contrario hacia tu zona, cambiándolo de posición.

Reglas y Observaciones: Dicho juego será realizado con ambas piernas y sólo se utilizará la fuerza de las piernas no interviene para nada la acción de las manos.

Variantes: Podría realizarse dicho ejercicio con ambas piernas introducidas en el neumático y se haría a base de saltos.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: velocidad de Reacción.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "El rápido".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio marcado con líneas.

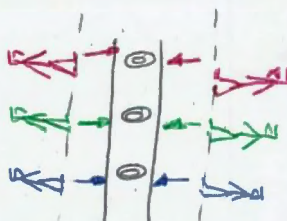
Organización: Por parejas y cada pareja un neumático.

Desarrollo Práctico: Situando el neumático entre dos líneas nos colocamos boca arriba con las piernas mirando al neumático, consiste en que al oír la señal del silbato te levantes lo más rápido posible y metas el pie en dicho neumático.

Reglas y Observaciones: No levantarse antes de la señal del silbato, estar situados a la misma distancia y el más rápido es el que gana.

Variantes: Cambiar las posiciones de salida (boca abajo, boca arriba y abajo mirando al neumático).

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.4

JUEGOS



Contenido: Habilidad-competitivo Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad - Fuerza Objetivo: ser capaz de...

Nombre: "Carretilla saltarina" Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio para poder llevarlo a cabo.

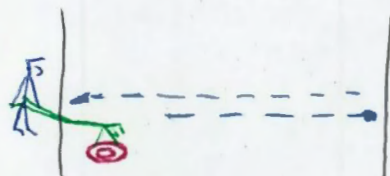
Organización: Por parejas y un neumático cada pareja.

Desarrollo Práctico: El neumático se coloca en el suelo y uno de la pareja lo agarra con ambas manos en posición de tierra inclinada y el otro lo coge por las piernas e intenta ayudar para que éste avance.

Reglas y Observaciones: El avance se realice mediante flexo-extensión de brazos, deben probar los dos ambas situaciones.

Variantes: Hacerlo competitivo, ver qué pareja llega antes al final, en medio del recorrido hay cambio.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.5

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según aspectos
formales (material).Cualidad Motriz: *Habilidad.*Objetivo: *velocidad - mano.*

Nombre: "El helicóptero".

Edad: *A partir de 5 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio necesario para su ejecución.

Organización: Por parejas y un neumático por persona.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja agarra ambos neumáticos con sus manos y comienza a girar sobre sí mismo (eje longitudinal).

Reglas y Observaciones: Hacer el ejercicio de menos a más velocidad y bajando y subiendo (variando la altura) los neumáticos de su posición inicial.

Nunca soltarlos mientras se esté haciendo los giros.

Variantes: Realizar el mismo ejercicio pero cuando el individuo tiene la sensación de mareo lanzar los neumáticos al aire.

Exposición Gráfica *tics al aire.*Cada vez
más rápido

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.6

JUEGOS

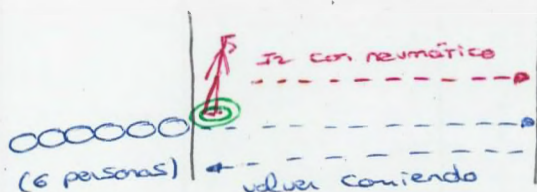
**Contenido:** Competitivo.**Clasificación:** Según aspectos formales (material).**Cualidad Motriz:** velocidad.**Objetivo:** Gana.**Nombre:** "Muñecas de Famosa".**Edad:** A partir de 5 años.**Medio:** Terrestre.**Material:** Neumáticos y espacio para su ejecución.

Organización: Por grupos de 6 personas y cada persona con un neumático.

Desarrollo Práctico: Con ambas piernas introducidas en el neumático avanzar lo más rápido posible, ya que se trata de una competición por relevos.

Reglas y Observaciones: A la ida se realiza tal y como se ha indicado anteriormente y a la vuelta se hace corriendo normal.

Variantes: Se podría realizar también la vuelta de dicho modo, en vez de volver corriendo.

Exposición Gráfica

X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º7.7.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "El michelín".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio delimitado con líneas.

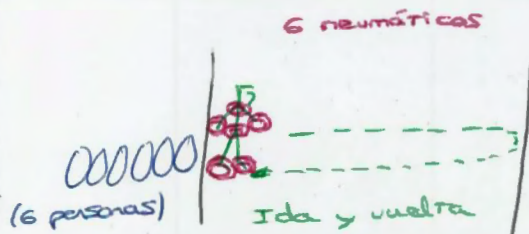
Organización: Por grupos de 6 personas y cada persona tiene un neumático.

Desarrollo Práctico: Se hace una competición de relevos, el que ejecuta el ejercicio se pone un neumático en cada brazo, cada pie, cintura y cabeza (6 a la vez), se hace el recorrido de ida y vuelta y cuando vuelves hay que poner al compañero de igual forma.

Reglas y Observaciones: Todos los componentes del grupo deben participar ya que es una competición de relevos, hay que hacer la ida y vuelta con los neumáticos sin quitártelos en ningún momento.

Variantes: Mismo ejercicio pero que lo realicen dos a la vez y cogidos de la mano.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.8

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capaz de ...

Nombre: "Puente de quita y pon" Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio delimitado con líneas.

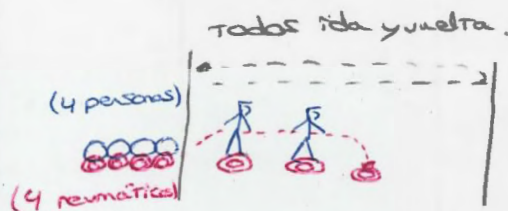
Organización: Por grupos de 6 personas y cada uno con un neumático.

Desarrollo Práctico: Consiste en salir de una parte y llegar a la otra (orilla) sin pisar el suelo de gimnasio (agua), ir pasando los neumáticos de uno a otro para poder construir así el puente de paso.

Reglas y Observaciones: Se trata de un juego de habilidad, sin competición, todos deben participar y nunca podrán pisar el suelo del gimnasio, ya que es el agua del río sobre el cual se contruye el puente.

Variantes: Realizar dicho juego pero enfocándolo a la ejecución de un matiz competitivo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º79.....

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad - fuerza

Objetivo: Ser Capaz de ...

Nombre: "La halterofilia".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio para su ejecución.

Organización: Por grupos de 6 personas y un neumático por persona.

Desarrollo Práctico: Uno ejecuta y los demás ayudan, poner neumáticos sobre los hombros del ejecutante e intentar levantarlo con el movimiento de arrancada de halterofilia.

Reglas y Observaciones: Todos deben pasar por la acción de ejecutante. Hay que estar 3 seg. sin que se caigan los neumáticos, si se caen se invalida y lo debe volver a repetir.

Variantes: Realizarlo de la misma forma, pero ya que todos participan que se haga de forma competitiva.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.10

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capar de...

Nombre: "Los lanzamientos".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos, estafetas y espacio para su ejecución.

Organización: Por grupos de 6 personas y cada persona tiene un neumático.

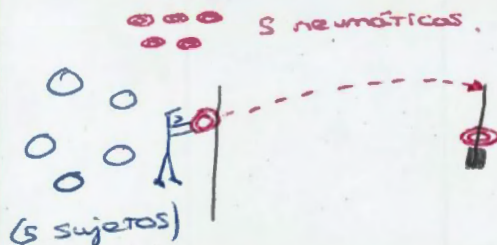
Desarrollo Práctico: Consiste en intentar colar el neumático en la estafeta.

Realizar cualquier tipo de lanzamiento, aunque lo que más nos interesa es que sea efectivo.

Reglas y Observaciones: Todos deben participar y hacer el lanzamiento de neumático (puntería). Buscar una distancia asequible a cada persona que lanza el neumático.

Variantes: Ya que todos participan podríamos ver qué grupo es el que ha colado más neumáticos (competitivo).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.11

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: REPRESENTAR.

Nombre: "Las representaciones". Edad: A PARTIR DE 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio para su realización.

Organización: Formar tres grupos en la clase (12 personas) y cada sujeto con un neumático.

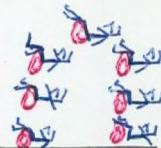
Desarrollo Práctico: Consiste en representar la estructura indicada por el profesor mediante la utilización de los neumáticos y de nosotros mismos.

Reglas y Observaciones: Todos deben participar en dicha estructura, sin quedar nadie fuera de ella. Representar un autobús, un barco y un puente.

Variantes: Con la participación de toda la clase en la misma estructura realizar dicha representación.

Exposición Gráfica

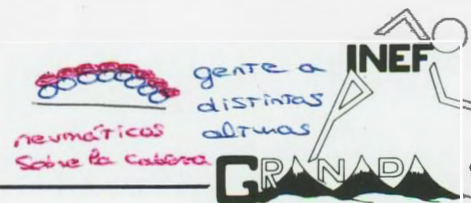
① Autobús



② Barco



③ Puente



Xª PROMOCIÓN

GRANADA

FICHA N.º 7.12

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Representar.

Nombre: "Estatuas de la libertad" Edad: A partir de 8 años.

Medio: Terrestre.

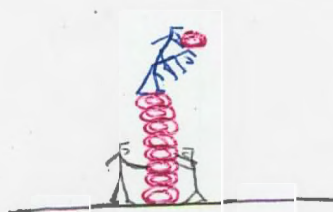
Material: Neumáticos y espacio necesario para su realización.

Organización: Por grupos de 12 personas más o menos y cada persona deberá tener su neumático.

Desarrollo Práctico: Se colocarán los doce u once neumáticos en forma de torre, uno de los componentes del grupo se sube a lo más alto de esa torre y si se pueden subir más encima de éste que lo hagan.

Reglas y Observaciones: El situado en lo más elevado de dicha torre deberá tener un neumático entre sus manos y deberá guardar el equilibrio durante unos segundos.

Variantes: Que toda la clase participe a la vez en dicha torre o hacerlo cada grupo de forma competitiva para Exposición Gráfica ver qué grupo llega más alto.



X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.13

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Incertidumbre.

Nombre: "Rollito de primavera" • Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio necesario para su ejecución.

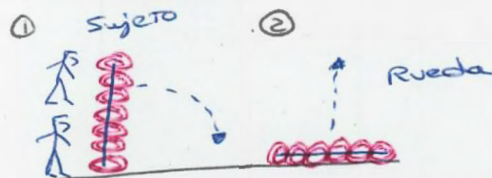
Organización: Por grupos de 12 personas más o menos y cada persona con un neumático.

Desarrollo Práctico: Todos los del grupo ayudan a enrollar a uno del grupo en neumáticos para que sea arrastrado (rodando por el suelo) y también puesto en pie.

Reglas y Observaciones: Sólo participe uno de conejillo de indies y los demás ayudan a éste. Procurar que el ejecutante no se haga daño.

Variantes: Se podría realizar con un cierto matiz competitivo, donde habría que recorrer una determinada distancia.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7.14

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos
formales (material).Cualidad Motriz: ~~velocidad~~ - ~~Habilidad~~

Objetivo: Gana.

Nombre: "Los bomberos".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Neumáticos y espacio necesario para su ejecución,
todo lo largo del gimnasio.

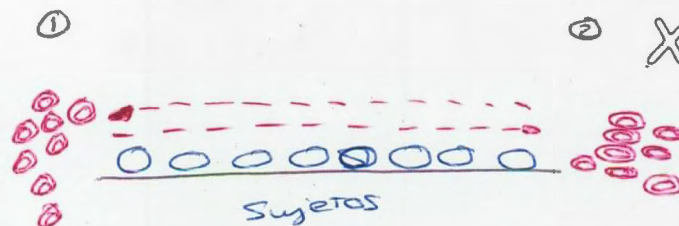
Organización: Se divide la clase en dos grupos y cada persona tiene un neumático.

Desarrollo Práctico: Formar una hilera desde el principio hasta el final de la sala, los neumáticos parten de un sitio y tienen que llegar al otro extremo de la sala.

Reglas y Observaciones: Realizar el recorrido de ida y vuelta de forma competitiva, nadie puede librarse de participar y los neumáticos deben pasar por las manos de todos.

Variantes: Realizar un recorrido diferente que no tiene porque ser en líneas rectas, sino con curvas y giros.

Exposición Gráfica



② Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.1

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: ser capaz de...

Nombre: "El boxeador".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para su desarrollo.

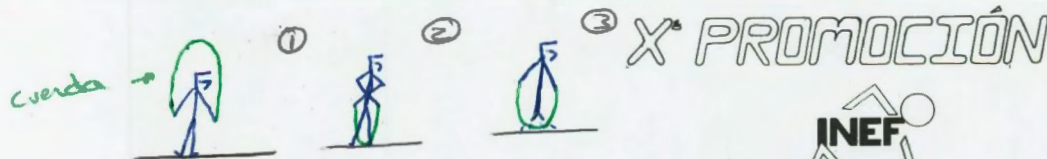
Organización: Individualmente y cada uno con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Primero para poder realizarlo saltamos normal a la comba a modo de calentamiento y a continuación hacemos el ejercicio, que consiste en saltar normal y saltar cruzando la cuerda por delante del cuerpo de forma alternativa.

Reglas y Observaciones: Ver qué persona tiene mayor habilidad para este tipo de actividades y procurar hacer los dos tipos de saltos de forma alternativa.

Variantes: Mismo ejercicio, pero intentarlo hacer por parejas y hacerlo también con matiz competitivo.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 8.2

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: ser capaz de...

Nombre: "El sube y baja".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio suficiente para su desarrollo.

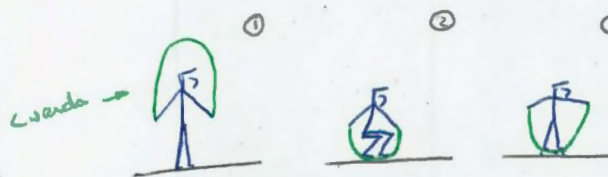
Organización: Individualmente y cada uno con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Cada persona debe procurar estar continuamente saltando y a la vez que salta debe intentar agacharse y ponerse de pie, pero sin dejar en ningún momento de saltar.

Reglas y Observaciones: No dejar de saltar cuando estemos agachados.

Variantes: Mismo ejercicio pero intentando hacerlo por parejas y también se puede hacer de forma competitiva.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.3

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "El baile ruso".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio suficiente para hacerlo.

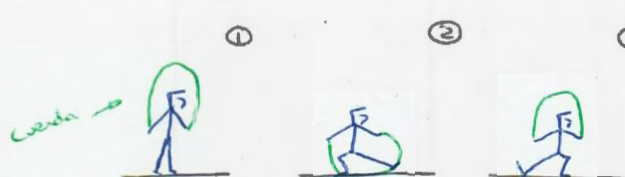
Organización: Individualmente y cada uno con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Cada persona debe procurar estar continuamente saltando, a la vez que salta y se agacha, debe intentar hacer fondos laterales, pero sin dejar de saltar en ningún momento.

Reglas y Observaciones: No dejar de saltar cuando estemos haciendo los fondos laterales.

Variantes: Mismo ejercicio pero haciéndolo con un matiz competitivo, porque por parejas es muy difícil.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.4

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "El saltarín".

Edad: A PARTIR DE 5 AÑOS.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para su desarrollo.

Organización: Individualmente y cada uno con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Realizar saltos alternativos y simultáneos a la voz que lo indique el profesor e ir aumentando progresivamente el ritmo de salto, para hacerlo cada vez a mayor velocidad.

Reglas y Observaciones: Obedecer a las indicaciones del profesor.

Variantes: Por parejas, hacerlo de forma competitiva a relevos ¿qué pareja termina antes el recorrido?.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN

También hacerlo de forma competitiva.



GRANADA

91-96

FICHA N.º 8.5

JUEGOS



Contenido: *Habilidad+Competitivo* - Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: *Coordinación*

Objetivo: *Ser Capor de...*

Nombre: "Voleadores argentinos" Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para poder hacerlo.

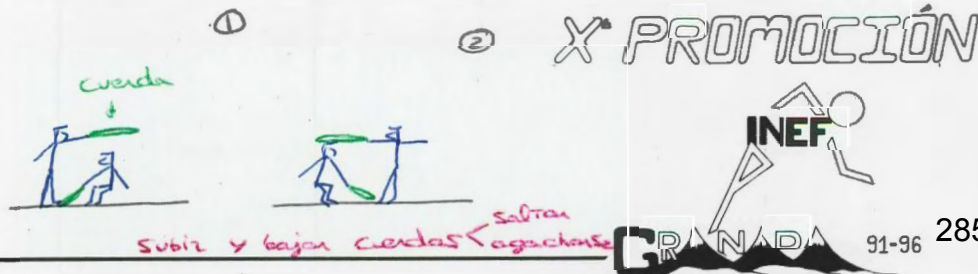
Organización: Dos cuerdas por pareja.

Desarrollo Práctico: Cada pareja tiene dos cuerdas, uno de ellos pasa la cuerda por arriba y el otro por abajo, pero haciéndolo los dos a la vez y alternativamente ir cambiando los roles.

Reglas y Observaciones: Ir cambiando los roles y no hacer dos veces seguidas lo mismo.

Variantes: Se hace también con un matiz competitivo, para ver qué pareja lo hace más continuado el juego.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 8.6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "El skipping veloz". Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y un espacio de 10 metros.

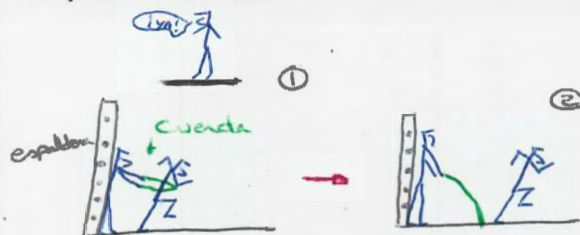
Organización: Por parejas y una cuerda /por pareja.

Desarrollo Práctico: Uno coge la cuerda por los extremos rodeando la cintura del compañero con ésta y el otro realiza skipping y a la voz de ¡ya! se suelta la cuerda y debe salir a máxima velocidad, recorriendo unos 5 metros.

Reglas y Observaciones: Hacerlo a modo de relevos y no escapar antes de la señal de salida.

Variantes: Hacerlo por tríos y dos realicen skipping y el otro agarra la cuerda por los extremos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales. (material).

Cualidad Motriz: *velocidad*Objetivo: *ser mejor que...*

Nombre: "Los trineos".

Edad: *A partir de 5 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio de 20 x 20 metros.

Organización: Por parejas y con dos cuerdas cada una.

Desarrollo Práctico: Uno de ellos con una de las cuerdas atada a los pies y agachado y el otro con una cuerda alrededor de su cintura que es cogida por el que vá agachado y van desplazándose (uno a saltos y otro corriendo).

Reglas y Observaciones: No se puede levantar el que está agachado y el otro no dejar de correr.

Variantes: Mismo ejercicio, pero dos tiran y uno es arrastrado.

Exposición Gráfica

*Desplazarse*

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.8

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "El esclavo".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio necesario para su desarrollo y cuerdas.

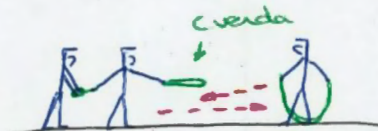
Organización: Por tríos y cada trio con tres cuerdas.

Desarrollo Práctico: Uno con las manos atadas, otro agarra un trozo de la cuerda de éste y tiene otra doblada en cuatro que la utiliza para dar al tercero, éste debe procurar atrapar al que tiene las manos atadas.

Reglas y Observaciones: El que tiene las manos atadas debe ser atrapado por el tercero y el segundo procurará dar tres veces con la cuerda al tercero.

Variantes: Hacerlo de forma competitiva para ver qué trio tarda menos tiempo en atrapar el tercero al primero.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.9

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad - velocidad.

Objetivo: ser mejor que...

Nombre: "Cortapiés y cortacabezas".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y el gimnasio.

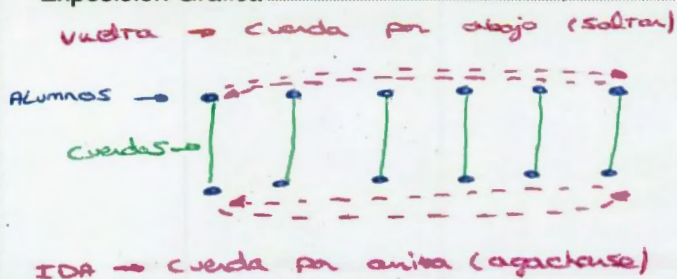
Organización: Se divide la clase en dos grupo y cada grupo está compuesto de 8 parejas y cada pareja con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Las parejas están unidas por los extremos de las cuerdas, una pareja a la señal de salida estira la cuerda a la altura de los hombros y pasan la cuerda por encima de todos (ida) y vuelta por debajo para que salten todos y se agachen antes.

Reglas y Observaciones: No salir antes de la señal de salida, todos deben saltar y agacharse cuando pase el cortacabezas y el cortapiés. ¿ qué grupo gana?.

Variantes: "Túnel", pasar primero por debajo de todas las cuerdas y a la vuelta saltar por encima de ellas.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN

Competición
2 grupos

GRANADA

91-96

FICHA N.º 8.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser reja que...

Nombre: "Gorila saltador".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para desarrollo (gimnasio).

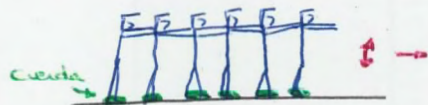
Organización: Se divide la clase en cuatro (8 personas) grupos y se forman filas y cada sujeto con una cuerda.

Desarrollo Práctico: Cada sujeto se ata su cuerda a los pies y unidos unos a los otros con las manos en los hombros, ir avanzando a saltos.

Reglas y Observaciones: Que todos avancen (salten) al mismo tiempo y ver qué grupo es el ganador.

Variantes: Hacerlo sólo dividiendo la clase en dos, para que participe más gente a la vez y sea más difícil.

Exposición Gráfica



Saltar y avanzar todos al mismo tiempo.

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.11

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "La barca".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para su desarrollo.

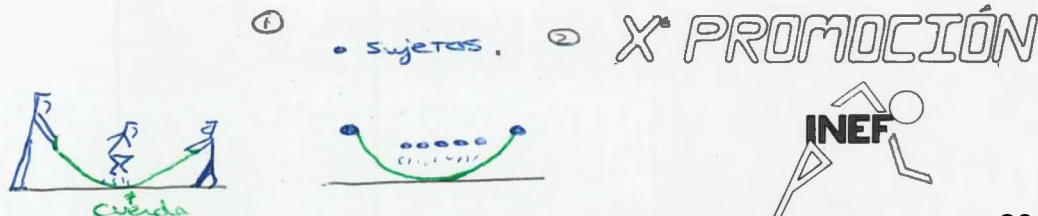
Organización: Se divide la clase en cuatro grupos y cada grupo con una cuerda que sea más ancha (gruesa) que las anteriores.

Desarrollo Práctico: Jugar a la barca hasta que estén todos saltando al mismo tiempo y después van saliendo de uno en uno. También se realiza igual, pero pasando por debajo de la cuerda sin que te dé, pasa uno, dos, tres, ... todos a la vez. Dos del grupo manejan cuerda.

Reglas y Observaciones: Hacerlo hasta conseguir que pesen todos a la vez y deben participar todos los del grupo.

Variantes: "Comba", se le dé un lazo como testigo, realiza tres saltos seguidos y se sale para que entre otro.

Exposición Gráfica



12 Saltando de uno en uno hasta todas

INEF
GRANADA

91-96

291

FICHA N.º 8.12

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: *Habilidad*Objetivo: *Ser mejor que...*Nombre: "Saltos emparejados". Edad: *a partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas y espacio para su desarrollo y un lazo.

Organización: Se divide la clase en cuatro grupos y cada grupo con una cuerda como la anterior.

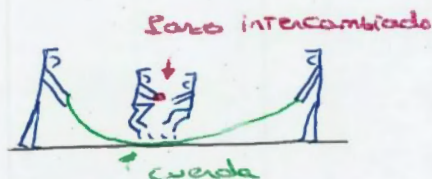
Desarrollo Práctico: Se vá entrando de pareja en pareja, cada uno por un lado distinto y realizan tres saltos a la vez que se intercambian los lazos que se utilizan como testigo.

Dos del grpo manejan la cuerda.

Reglas y Observaciones: Para intercambiarse el testigo, es necesario hacerlo durante los saltos.

Variantes: Mismo ejercicio, pero que se vaya aumentando el número de personas que saltan.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8.13

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: *Habilidad*Objetivo: *Ser mejor que...*

Nombre: "Relevo saltador".

Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas, lazos y espacio para su desarrollo.

Organización: Se divide la clase en cuatro grupos y cada grupo con una cuerda y un lazo.

Desarrollo Práctico: Dos del grupo manejan la cuerda y uno de los del grupo realiza un recorrido que consiste en entrar, saltar, salir y dar la vuelta al compañero, entrar, saltar, salir y dar el testigo al compañero para que haga lo mismo.

Reglas y Observaciones: Realizar dicho recorrido y correctamente y deben participar todos.

Variantes: Mismo ejercicio, pero haciéndolo por parejas.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

entrar + saltar +
salir + entrar +
saltar + salir +
dar lazo al
compañero.



GRANADA

91-96

293

FICHA N.º 8.14

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (material).

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: ser mejor que...

Nombre: "Tirar de la cuerda". Edad: A partir de 8 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuerdas, lazos y espacio para su desarrollo.

Organización: Se divide la clase en cuatro grupos y con una cuerda cogida por los extremos y un lazo de señal.

Desarrollo Práctico: Compiten dos grupos, contra uno compite otro y deben tirar con todas sus fuerzas a la señal para poder ganar al otro grupo.

Reglas y Observaciones: Todos deben tirar de la cuerda al unísono para hacerlo con la máxima fuerza posible.

Variantes: Mismo, pero el ganador compite con el perdedor y viceversa, las cuerdas se cruzan en el centro.

Exposición Gráfica

