

Selection of Motor Games according to skill content

(S) Selección de Juegos Motores según contenido habilidad

Cueto-Martín, Belén.¹ & 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 contenido de habilidad. **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 13 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido habilidad, habiendo encontrado 13 Juegos Motores.

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

Abstract

Introduction: We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to skill content. **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:** 13 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to skill content, having found 13 Motor Games.

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

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>

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>

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Selección de Juegos Motorizados de acuerdo con o conteúdo habilidade**Resumen**

Introdução: Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o conteúdo habilidade. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 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 13 jogos de motor, cujo conteúdo, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o conteúdo habilidade, tendo encontrado 13 Jogos Motor.

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

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

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

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

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

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

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

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

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 65-87.

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). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 65-87.

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 contenido habilidad.

MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS

Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

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

El proceso se realizará por dos expertos en la materia.

RESULTADOS / RESULTS

El resultado obtenido se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1. Juegos Motores recopilados

| # | Nombre | Clasificación | Tipo |
|-----|-------------------|-----------------|-----------|
| 3.1 | Juego de la línea | Según contenido | Habilidad |
| 3.2 | La estatua | Según contenido | Habilidad |
| 3.3 | El giratorio | Según contenido | Habilidad |
| 3.4 | El cowboy | Según contenido | Habilidad |
| 3.5 | La fuente | Según contenido | Habilidad |

| | | | |
|------|-----------------|-----------------|-----------|
| 3.6 | El montacargas | Según contenido | Habilidad |
| 3.7 | El portaviones | Según contenido | Habilidad |
| 3.8 | Simón dice... | Según contenido | Habilidad |
| 3.9 | La figura | Según contenido | Habilidad |
| 3.10 | Letras humanas | Según contenido | Habilidad |
| 3.11 | La madre | Según contenido | Habilidad |
| 3.12 | El asesino | Según contenido | Habilidad |
| 3.13 | Castillo humano | Según contenido | Habilidad |

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 13 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

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

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido habilidad, habiendo encontrado 13 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 formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS Andres B Fdez Revelles/index_abierto2.html](http://www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html)
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.

- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- 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 3.1

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "Juego de la línea".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Líneas del suelo.

Organización: Por parejas.

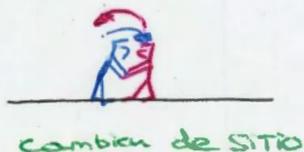
Desarrollo Práctico: Se coloca cada uno a un lado de la línea que ellos hayan elegido e intentan pasar uno al lado del otro, eso si, sin dejar de pisar la línea en ningún momento.

Reglas y Observaciones: Vale ayudarse el uno al otro para pasar.

Se puede pasar por encima o por debajo, siempre que tenga al menos un pie sobre la línea.

Variantes: Pedir que pasen por determinados lugares (por encima, por debajo, de lado,...).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.2

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "La estatua".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

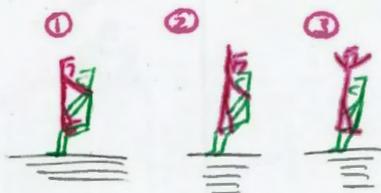
Desarrollo Práctico: Uno de los miembros de la pareja hace de soporte en posición bípeda y flexionando las rodillas. El compañero intenta subirse sobre las rodillas del otro y apoyando sus manos sobre sus hombros.

Reglas y Observaciones: Intentar guardar el equilibrio el mayor tiempo posible.

Variantes: Apoyando los pies y una solo mano.

Subirse apoyando sólo los pies (3 seg.).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.3

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "El giratorio".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Un compañero se encuentra de pie semi-flexionado. El otro está sobre este de la forma que le sea más cómoda y debe de darle la vuelta al compañero, sin tocar el suelo.

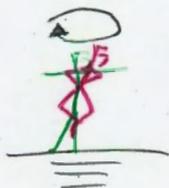
Reglas y Observaciones: El que hace de eje estará con los brazos en cruz.

No vale usar material. No tocar el suelo.

Si se cae volver a empezar.

Variantes: Cambiando la posición del que hace de eje.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º3.4.....

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "El cow boy".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Un compañero se coloca en cuadrupedia a modo de caballo, el otro se sienta encima y debe de darle la vuelta sin tocar el suelo.

Reglas y Observaciones: Se puede tocar el suelo, pero no apoyarse en él.

Variantes: Cambiando la posición del que hace de caballo.

Exposición Gráfica.....

Xª PROMOCIÓN



Posición inicial



Ejecución.



GRANADA 91-96

FICHA N.º 3.5

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "La fuente".

Edad: A partir de 6 años

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Nos colocamos de espaldas a nuestra pareja, nos agarramos por las manos y en posición bípeda. Intentamos bajar al suelo hasta tumbarnos e incorporarnos nuevamente a la posición inicial.

Reglas y Observaciones: No vale soltarse de las manos. Si se sueltan volver a empezar.

Variantes: Variar la posición inicial y final.

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º

3.6

JUEGOS

**Contenido:** Habilidad.**Clasificación:** Según contenido.**Cualidad Motriz:** Habilidad - Fuerza**Objetivo:** Ser capaz de ...**Nombre:** "El montacargas".**Edad:** A partir de 10 años**Medio:** Terrestre.**Material:** Ninguno.**Organización:** Por tríos.

Distribuidos por todo el espacio.

Se repetirá tres veces para que sean elevados todos los del grupo.

Desarrollo Práctico: Consiste en ser elevado por los otros dos del grupo lo más arriba posible, sin ayuda de ningún material.**Reglas y Observaciones:** Contamos con la diferencia de peso y estatura de los tres, por lo que además de la habilidad desarrollamos la inteligencia motriz.**Variantes:** Variar el nº de componentes para que se suban más y también haya más apoyos.**Exposición Gráfica**

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.7

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad - Fuerza

Objetivo: Ser capaz de ...

Nombre: "El portaeaviones".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por tríos.

Repartidos por todo el espacio.

Se repetirá tres veces para que todos pasen por el centro.

Desarrollo Práctico: 1- Uno hace de avión y los otros lo elevan.

2- El avión se eleva con los brazos extendidos, agarrándolo por las axilas, se ayuda de la espaldera.

3- Idem 2, inicia la carrera y bate, después vuela.

Reglas y Observaciones: Realizar el recorrido (ida y vuelta).

No separarse de los compañeros al batir.

Se observa la falta de fé y no se bate bien.

Variantes: Cambiando los pasos intermedios hasta conseguir nuestro objetivo.

Exposición Gráfica

①



CARRERA

②



BATIR

③



VOLAR

Xª PROMOCIÓN



91-96

FICHA N.º 3.8

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Simón dice!...".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por grupos de seis.

Desarrollo Práctico: El que se le queda, dice: Simón dice que saltéis, y todos deben saltar, pero si él hace una acción sin decir esa consigna y un componente lo imita pase al centro y ese es el nuevo Simón.

Reglas y Observaciones: Sólo se imita a Simón cuando dice la consigna.

Deben hacer lo mismo que él haga.

Variantes: Que sean varios los que hacen de Simón.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.9

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Resolver.

Nombre: "La figura".

Edad: A PARTIR DE 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por grupos de seis.

Desarrollo Práctico: Los seis van trotando libremente por el espacio y a la señal del profesor deberán agruparse como éste indique (tres cogen a tres, cuatro cogen a dos,...).

Reglas y Observaciones: Se debe obedecer las instrucciones del profesor.

Trotar por todo el espacio y no todos juntos.

Variantes: Aumentar cada vez la dificultad de las figuras.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.10

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Resolver.

Nombre: "Las letras humanas". Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Juego competitivo, el profesor dice una palabra y éstos deben de hacerla, formándola ellos mismos, ejemplo: EXPO.

Reglas y Observaciones: Todos deben formar dicha letra.

Nadie deberá quedar fuera.

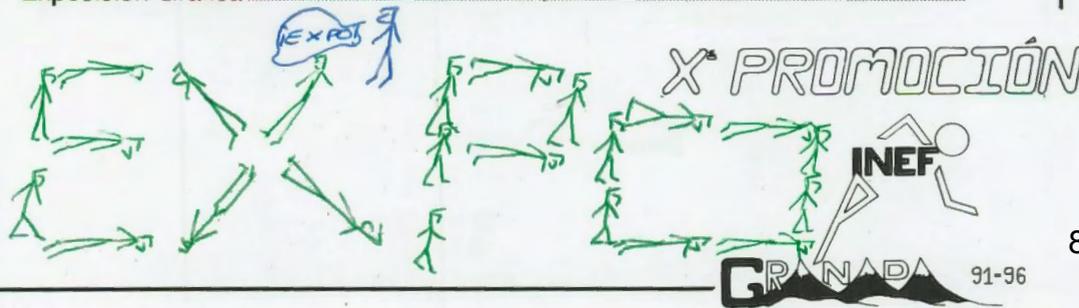
Menor tiempo posible.

Sobre el suelo.

Variantes: Variar las palabras.

Dibujar cualquier cosa o animal.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 3.11

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: *Habilidad*Objetivo: *resolver.*

Nombre: "La madre".

Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Participa toda la clase.

Uno realiza una acción y todos deben imitarla.

Otro se la queda.

Desarrollo Práctico: La madre se encarga de dirigir motrizmente a toda la clase, uno se esconde fuera de la sala y debe averiguar quién es la madre.

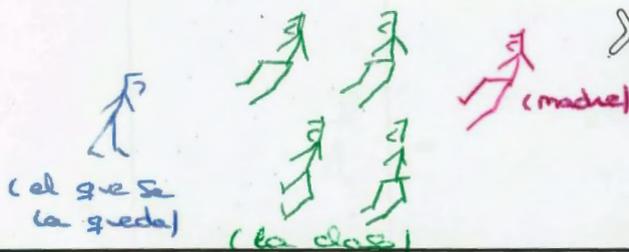
Reglas y Observaciones: Intentar que no se vea claramente la madre para que no la encuentre rápidamente.

Todos deben imitarla al mismo tiempo.

Averiguar quién es la madre en el menor tiempo.

Variantes: Que hagan dos o más sujetos de madre.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3.12

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Resolver.

Nombre: "El asesino".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Toda la clase.

Ocupando todo el espacio.

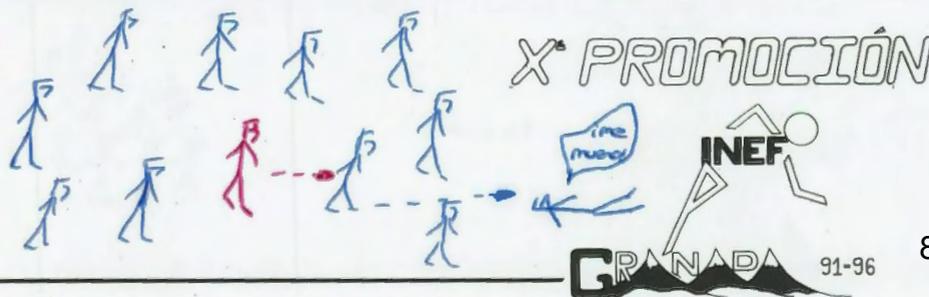
Desarrollo Práctico: Todos cierran los ojos, el profesor toca a uno (el asesino). Cuando todos habrán los ojos el asesino comenzará a matar a sus víctimas mediante guiños. Los demás deben averiguar quién es el asesino antes de que te mate.

Reglas y Observaciones: Los asesinados deben dar dos o tres pasos antes de caer muertos.

Es imprescindible que todos permanezcan con los ojos cerrados mientras el profesor elige al asesino.

Variantes: Dos o más asesinos.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 3.13

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Castillo humano".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Todos los materiales que se encuentren en dicho sitio (espalderas, colchonetas,....).

Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Distribuidos todos ampliamente por el espacio.

Desarrollo Práctico: Todos deben intentar hacer un castillo humano o torre.

Reglas y Observaciones: Se puede utilizar cualquier material auxiliar.

Todos deben participar en la construcción.

En el menor tiempo posible.

Variantes: Hacer cualquier otra figura.

Exposición Gráfica



Cabezas



Xª PROMOCIÓN

