

Compilation of Motor Games according to emotional content

(S) *Recopilación de Juegos Motores según contenido emocional*

Fernández-Revelles, Andrés B.¹ & Cueto-Martín, Belén.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 emocional. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores, se escogerá una determinada clasificación, el proceso se realizará por dos expertos en la materia. **Resultados y Discusión:** Se han encontrado 17 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 emocional, habiendo encontrado 17 Juegos Motores.

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

Abstract

Introduction: We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to emotional content. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1989-1994 in which we find more than 200 Motor Games, a certain classification will be chosen, the process will be carried out by two subject matter experts. **Results & Discussion:** 17 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 emotional content, having found 17 Motor Games.

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

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

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

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com o conteúdo emocional**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 emocional. **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 17 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 emocional, tendo encontrado 17 Jogos Motor.

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

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

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

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

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

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

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

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

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 88-114.

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

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

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

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

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

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

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

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

Tenemos:

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

Objetivos / Aims:

Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según contenido 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 contenido 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
11	El burro ciego	Según contenido	Emocional
12	El aspa	Según contenido	Emocional
13	Pilla estatuas	Según contenido	Emocional
14	La noria	Según contenido	Emocional
15	La apisonadora	Según contenido	Emocional
16	La zapatilla	Según contenido	Emocional
17	El ratón y el gusano	Según contenido	Emocional
18	Abuelito qué hora es	Según contenido	Emocional

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 88-114.

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

19	La barrera	Según contenido	Emocional
20	Perros y gatos	Según contenido	Emocional
21	Qué viene el guarda	Según contenido	Emocional
22	Comecocos	Según contenido	Emocional
23	La red	Según contenido	Emocional
24	Cucú	Según contenido	Emocional
30	El torpedo	Según contenido	Emocional
34	Duro con el oso	Según contenido	Emocional
35	Jinetes y caballos	Según contenido	Emocional

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 17 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 emocional, habiendo encontrado 17 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

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

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 88-114.

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

- 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
- 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. & Cueto-Martín, B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 88-114.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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 Nº 11

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: COMUNICACION

Nombre: El burro ciego.

Edad: Mas de 8 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas. Uno subido sobre los hombros del otro y tapandole los ojos al que hace de burro. la mano.

Desarrollo Práctico:

Las parejas deambulan por el espacio intentando no chocar unos con las otras. Para ello el que hace de jinete le va comunicando al compañero la dirección en la que debe moverse, pliendo hasta coger a todos.

Reglas y Observaciones:

- No abrir los ojos.
- Distribuirse parejas de una aproximada constitucion fisica.
- Los jugadores pillados formaran parte de la red.

Variantes: -Obligar a que las parejas se tengan que situar en un lugar determinado.

-En fila india.

Exposición Gráfica



I.N.E.F.

FICHA N° 12

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: VELOCIDAD - REACCION

Objetivo: DESARROLLO DE LA VELOCIDAD

Nombre: El aspa.

Edad: Mas de 6 años.

Medio: La sala.

Materia: No se precisa.

Organización:

Por parejas, asignando a cada miembro de la pareja una letra A o B. Las parejas se disponen cogidas de las manos y girando en forma de aspa.

Desarrollo Práctico:

Cuando el profesor grite la letra el jugador correspondiente a dicha letra debe salir corriendo a capturar a su compañero, el cual solo se podrá salvar subiéndose a un sitio alto.

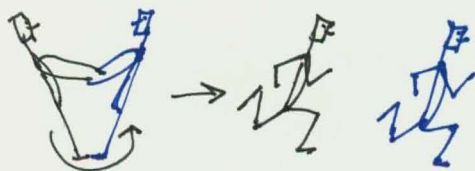
Reglas y Observaciones:

- No salir hasta que el profesor grite la letra.
- Solo se puede salvar en lugares elevados.
- Mantenerse girando hasta escuchar la voz.

Variantes: Variando el lugar para salvarse.

- Girando cada jugador sobre si mismo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º13.....

JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: Segun contenido

Cualidad Motriz: VELOCIDAD-REACCION

Objetivo: DESARROLLO VELOCIDAD

Nombre: Pilla estatuas.

Edad: Mas de 6 años.

Medio: La sala

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas, situadas a 3 metros de distancia cada uno de los miembros.

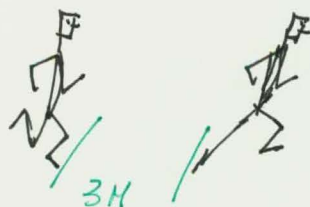
Desarrollo Práctico:

A la voz de ya uno de la pareja sale corriendo detras del otro hasta que lo pille. El otro tiene una unica forma de salvarse es quedandose quieto en una determinada postura que sera la misma que debe adoptar el perseguidor a 3 metros de el. En cuanto el primero se mueva el otro saltara por el.
Reglas y Observaciones:

- Mantener la misma postura.
- Situarse a tres metros.
- Cambiar los papeles cuando se pille.

Variantes: -salvandose en lugares altos.
-Cambiando de desplazamiento.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 14

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: DESARROLLO EQUILIBRIO

Nombre: La noria.

Edad: Mas de 10 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Por tríos, uno se coloca en medio suspendido de los hombros de los compañeros y con las piernas colocadas en escuadra.

Desarrollo Práctico:

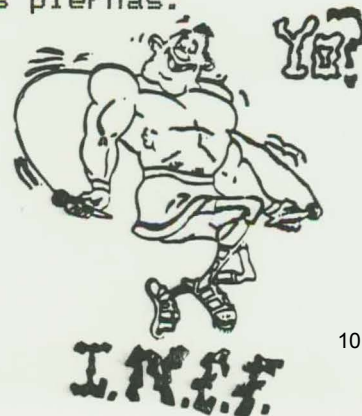
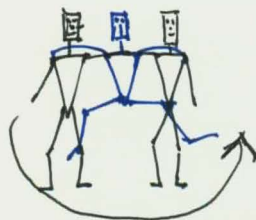
El juego consiste en que los dos compañeros comienzan a girar al que esta en medio como si fuera una noria.

Reglas y Observaciones:

-Cambiar de situacion hasta que todos hayan pasado por el puesto.

Variantes: -Por parejas, agarrado de las piernas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 15

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: COORDINACION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La apisonadora.

Edad: Mas de 6 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Por grupos de cuatro, tumbados en el suelo formando una linea vertical de forma que cada uno debe de agarrar los pies del compañero de arriba.

Desarrollo Práctico:

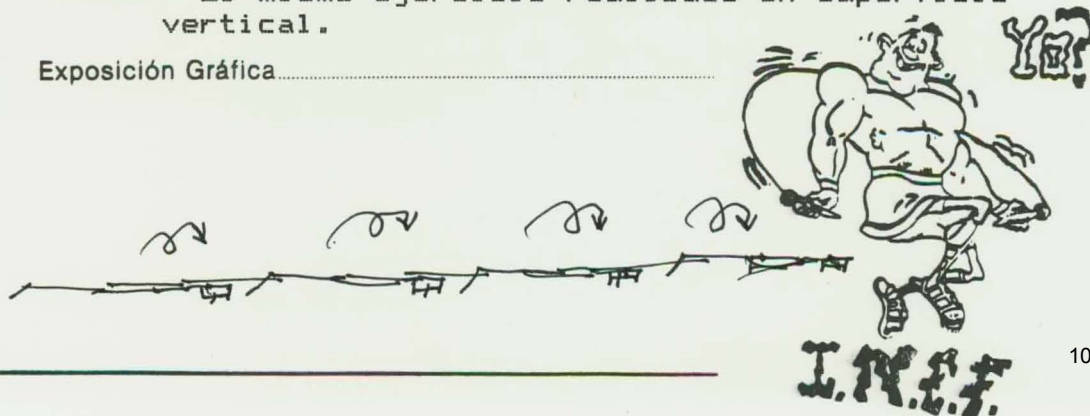
A la voz de ya todos los componentes del grupo deben de comenzar a girar sobre si mismo y de forma sincronizada, de tal manera que todos rueden como si de una apisonadora se tratase.

Reglas y Observaciones:

- No soltarse de los pies del compañero.
- Rodar sincronizadamente.
- Completar la distancia establecida.

Variantes:- El mismo ejercicio realizado en superficie vertical.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 16

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La zapatilla.

Edad: Mas de 6 años.

Medio: La sala.

Material: Una zapatilla.

Organización:

En grupos de 8 formando cada uno un circulo con la zapatilla en el centro. Los componentes del grupo se numeran del 1 al 8.

Desarrollo Práctico:

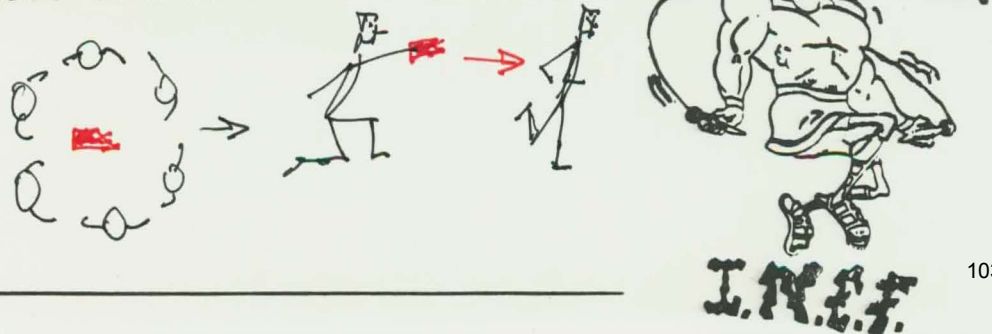
El profesor dira un numero. El jugador que corresponda a dicho numero en cada uno de los grupos coje la zapatilla y se la lanza a cualquiera de sus compañeros que previamente han salido corriendo.

Reglas y Observaciones:

-Lanzar la zapatilla a sitios donde no dañen.

Variantes: Salir corriendo e intentar pillar a uno del grupo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 17

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El raton y el gusano. Edad: Mas de 7 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Por grupos de 10. 9 se ponen en fila india y encadenados por las cadera. El que resta se coloca frente al que hace de cabeza de gusano, haciendo de raton.

Desarrollo Práctico:

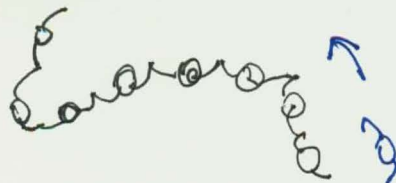
El raton debe de intentar pillar la cola del gusano. Por su parte el gusano debera moverse para cerrar el paso al raton.

Reglas y Observaciones:

- No romper la cadena.
- Cambiar al que hace de raton.

Variantes: -Cambiando el desplazamiento
-Competicion entre gusanos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 18

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Abuelito que hora es. Edad: Mas de 8 años.

Medio: La sala

Material: No se precisa.

Organización:

Por grupos de 10 de forma que uno que hara de abuelito se colocara en el centro.

Desarrollo Práctico:

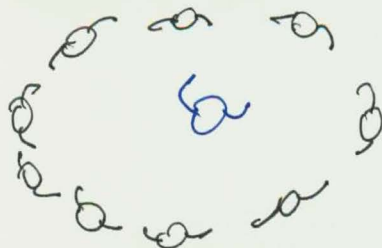
Los que rodean al abuelo van preguntando la hora a este y cuando contesta daran un paso hacia delante Asi sucesivamente hasta que el abuelo conteste: es medianoche, entoces todos deben de salir corriendo y el debe de intentar pillar a cualquiera de ello.

Reglas y Observaciones:

- Obligatorio dar un paso cuando el abuelo diga la hora.
- El abuelito podra decir que es medianoche cuando lo crea conveniente.
- El que es cojido hara de abuelito.

Variantes: -Acercandose de espaldas al que hace de abuelito.

Exposición Gráfica: -Salvarse subiendo a la espalda



FICHA N° 19

JUEGOS



GRANADA

Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La barrera.

Edad: Mas de 10 años..

Medio: La sala.

Material: No se precisa

Organización:

La clase se distribuye en parejas que se colocan por el espacio libremente. Las parejas se colocaran uno tras otro.

Desarrollo Práctico:

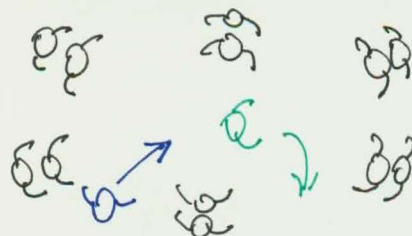
En un pareja designada por el profesor uno de ellos debe salir corriendo detras de su compañero el cual dejara de ser perseguidor cuando se situe detras de cualquiera de las parejas. Entonces el primero de esa pareja pasa a ser el perseguidor de el antiguo perseguidor.

Reglas y Observaciones:

- Cuando se consigue pillar al que se persigue este se convierte en perseguidor.
- Procurar no situarse detras de una pareja donde el que este primero, este al alcance del perseguidor.

Variantes: -Las parejas sentadas en el suelo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 20

JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Perros y gatos.

Edad: Mas de 10 años.

Medio: La sala

Material: No se precisa.

Organización:

La clase se distribuye en dos grupos. En cada uno de esos grupos habra uno que hace de perro y el resto son gatos. El perro llevara los ojos vendados.

Desarrollo Práctico:

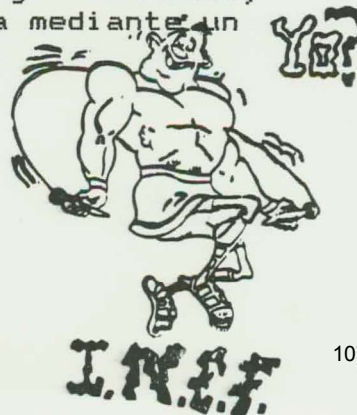
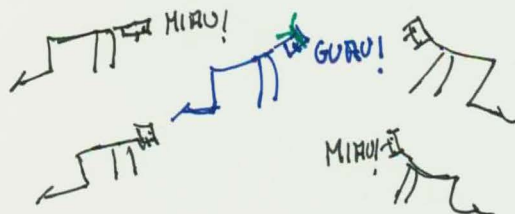
Cuando el perro diga guau todos los que hacen de gatos diran miau, El juego consiste en que el que el que hace de perro intente pillara con los ojos vendados y guiandose solo por el sonido pillar a algun gato.

Reglas y Observaciones:

- El que es pillado hara de perro en la siguiente ocasion.
- Todos deben estar en cuadrupedia.
- El campo quedara delimitado por lineas.

Variantes: -Por parejas y todos con los ojos vendados, intentar localizar a su pareja mediante un sonido comun a ambos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 21

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: ~~VELOCIDAD~~-PERCEPCION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Que viene el guarda. Edad: Mas de 10 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Toda la clase distribuida por el espacio y a cuatro patas. Uno se la quedara, el cual correra detras de otro.

Desarrollo Práctico:

El que hace de guarda ira corriendo detras del ladrón, el cual se salvara cuando salte a cualquiera de los que estan en cuadrupedia. Entonces el que ha sido saltado sera ahora el ladrón y el que deba correr.

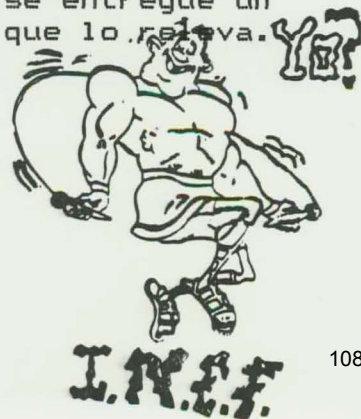
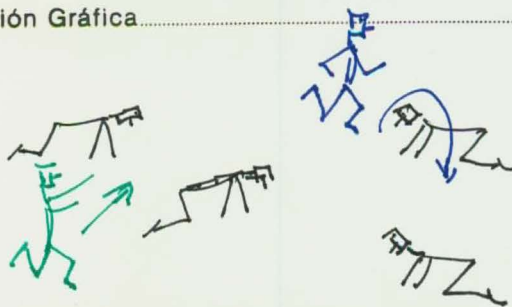
Reglas y Observaciones:

-Cuando el guarda pilla al ladrón se cambian los papeles hasta que el nuevo ladrón salte por encima de cualquiera de los otros.

-Solo podra ocupar la posicion de cuadrupedia, cuando salte por encima de un compañero.

Variantes: -El mismo juego de forma que se entregue un testigo entre un ladrón y el que lo releva.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 22

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Comecocos.

Edad: Mas de 8 años.

Medio: La sala

Material: Lineas marcadas en el suelo (bastantes).

Organización:

Toda la clase debe de caminar sobre unas líneas dibujadas en el campo. Hay uno que es el comecocos inicial.

Desarrollo Práctico:

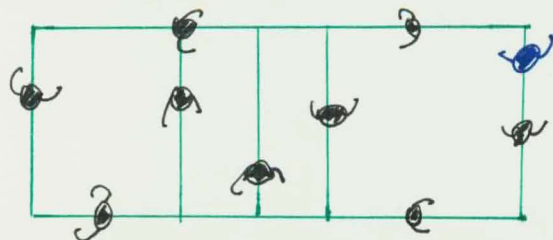
El comecocos debe de circular por las líneas al igual que los compañeros. Cuando toca a uno, este se convierte igualmente en comecocos y así sucesivamente hasta que todos se conviertan.

Reglas y Observaciones:

- No salirse de las líneas.
- Es preferible realizarlo a no mucha velocidad para evitar choques.
- No saltar de una línea a otra.

Variantes: -Desplazarse realizando algun gesto (mover brazos en cruz) cuando seamos comecocos

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 23

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La red.

Edad: Mas de 8 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Individualmente todos distribuidos por el espacio
 Dos que seran los que se la queden van cogidos por
 la mano.

Desarrollo Práctico:

Los dos que quedan son el principio de la red. A
 la voz de ya estos salen corriendo detres del res-
 to de compañeros y cuando consiguen coger a uno,
 este pasa a formar parte de la red que se ira am-
 pliando hasta coger a todos.

Reglas y Observaciones:

- No se puede colar entre los brazos de los que
 forman la red.
- Procurar no romper la cadena.
- Los jugadores pillados formaran parte de la red.

Variantes: -Los jugadores de la red agarrados por la
 cintura.

-En fila india.

Exposición Gráfica



FICHA N° 24

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD ACICLICA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El cucu

Edad: Mas de 6 años.

Medio: La sala.

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas. Uno de pie con las piernas abiertas. El otro agachado con las manos en los empeines del compañero.

Desarrollo Práctico:

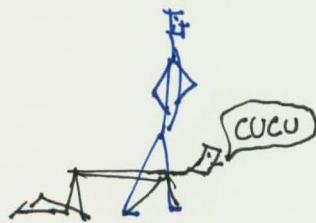
Cuando el compañero de abajo dice "cucu", el de arriba intenta cogerlo y este intenta no ser cogido echándose hacia atrás.

Reglas y Observaciones:

- Decir cucu cuando estemos fuera.
- El jugador de arriba, hasta la señal, debe permanecer erguido.

Variantes: -Asomados, tumbados boca arriba.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 30

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El torpedo.

Edad: Mas de 9 años.

Medio: la sala.

Material: Venda para los ojos.

Organización:

En fila india, agarrados por los hombros y con los ojos del primero de la fila tapados.

Desarrollo Práctico:

A la señal el ultimo de cada fila conducira al primero mediante codigos establecidos de ante mano

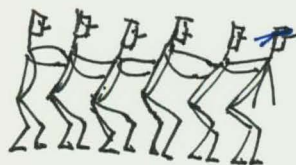
Reglas y Observaciones:

- No hacer chocar al compañero con la pared.
- Intentar no chocar con los otros torpedos.

Variantes: -De rodillas.

-Todos, salvo el ultimo, con vendas en los ojos.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 34

JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: Segun contenido

Cualidad Motriz: Velocidad-FUERZA

Objetivo: RECAEHTIVO

Nombre: Duro con el oso.

Edad: Mas de 8 años.

Medio: La sala

Material: Una colchoneta.

Organización:

Grupos numerosos, uno sobre la colchoneta (oso) y los demas alrededor de el.

Desarrollo Práctico:

A la señal el oso intenta cojer e introducir a alguien en la colchoneta (sin salir de esta). Los demas intentan incordiar todo los posible al oso.

Reglas y Observaciones:

- No salir de la colchoneta.
- No separarse demasiado de la colchoneta, si es necesario marcar una zona.

Variantes:-Con dos osos.

-El oso puede salir de la colchoneta.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 35

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Segun contenido.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD-FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Jinetes y caballos

Edad: Mas de 7 años.

Medio: la sala

Material: No se precisa.

Organización:

En parejas, unos son caballos y otros jinetes. Los jinetes estan dentro de una zona y los caballos trotan por el espacio.

Desarrollo Práctico:

A la señal cada jinete intentara capturar a su caballo, este no se dejara, pero si le pilla debera subir su jinete y llevarlo a una determinada zona.

Reglas y Observaciones:

-No se puede subir en alto.

Variantes:-Los jinetes corren hacia atras.

-Los jinetes y los caballos giran sobre si.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.