

Compilation of Motor Games according to cultural aspect

(S) *Recopilación de Juegos Motores según aspecto cultural*

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 aspecto cultural con contenido diverso. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 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 31 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 aspecto cultural y con contenido diverso, habiendo encontrado 31 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspecto cultural; 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 cultural aspect 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:** 31 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to cultural aspect and with various contents, having found 31 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to cultural aspect; 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>

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 aspecto cultural**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 aspecto cultural 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 31 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 aspecto cultural e com vários conteúdos, tendo encontrado 31 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com aspecto cultural; 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. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 1-43.

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 aspecto cultural y con contenido competitivo, habilidad, 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 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según aspecto cultural y con contenido competitivo, habilidad, 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
11.1	Perros cazadores	Según aspecto cultural	Competitivo
11.2	Juego del judo	Según aspecto cultural	Competitivo
11.3	Quitarse el muerto de encima	Según aspecto cultural	Competitivo
11.4	Metete pata	Según aspecto cultural	Competitivo

11.5	Darle la vuelta a la tortilla	Según aspecto cultural	Competitivo
11.6	Círculo de lucha	Según aspecto cultural	Competitivo
11.7	Robar la cinta	Según aspecto cultural	Competitivo
11.8	Proteger el tesoro	Según aspecto cultural	Competitivo
11.9	Sacar del aro	Según aspecto cultural	Competitivo
11.10	El loquero	Según aspecto cultural	Competitivo
11.11	El bastón luchador	Según aspecto cultural	Competitivo
11.12	El arrastre	Según aspecto cultural	Competitivo
11.13	Scaramoux	Según aspecto cultural	Competitivo
11.14	Boxeo chino	Según aspecto cultural	Competitivo
11.15	Lucha senegalesa	Según aspecto cultural	Competitivo
11.16	Lucha greorromana	Según aspecto cultural	Competitivo
11.17	Círculo de lucha	Según aspecto cultural	Competitivo
12.1	La peste	Según aspecto cultural	Competitivo
12.2	Stop frutas	Según aspecto cultural	Competitivo
12.3	Piedra, papel o tijera	Según aspecto cultural	Competitivo
12.4	Los tiritos de Pancho Villa	Según aspecto cultural	Habilidad-competitivo
12.5	¿Cuántos dedos tiene encima?	Según aspecto cultural	Habilidad
12.6	¿Hay lumbre?	Según aspecto cultural	Emocional
12.7	Vuela, vuela	Según aspecto cultural	Competitivo
12.8	Al galope	Según aspecto cultural	Competitivo
12.9	El verdugo	Según aspecto cultural	Emocional
12.10	Viva supremo	Según aspecto cultural	Habilidad
12.11	Ya vienen los vikingos	Según aspecto cultural	Simbólico
12.12	Romper la morcilla	Según aspecto cultural	Emocional
12.13	El camarero	Según aspecto cultural	Simbólico
12.14	Rupertito y el amo	Según aspecto cultural	Emocional

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 31 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

Estos trabajos son de gran ayuda para los docentes en educación física o aquellos que vayan a trabajar con Juegos Motores y son similares a otros trabajos encontrados (Cueto-Martín y Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2020a, 2020b, 2020c; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2019i, 2020a, 2020b, 2020c, 2020d, 2020e).

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspecto cultural con contenido competitivo, habilidad, emocional, simbólico y habilidad-competitivo, habiendo encontrado 31 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

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

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to 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. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 1-43.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 13-43.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020b). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 70-129.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020c). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 130-156.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS Andres B Fdez Revelles/index_abierto2.html](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/>
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020)**. Compilation of Motor Games according to cultural. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 1-43.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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 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.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 1-43.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019f). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019g). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019h). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019i). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 44-69.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020b). Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1), 157-179.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020c). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 180-239.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020d). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*, 4(1), 273-300.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020e). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 240-272.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz*(4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 1-43.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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 11.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspecto cultural.

Cualidad Motriz: fuerza, agilidad.

Objetivo: vencer.

Nombre: "Perros cazadores".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha.

Organización: Tres hacen de perros cazadores y el resto de la clase son las presas.

Desarrollo Práctico: Tres hacen de perros y colocados en cuadrupedia se desplazan por toda la sala, cazan tirando a su presa al suelo.

Objetivo: la habilidad de aprender a caer sin hacerse daño.

Reglas y Observaciones: Los perros para cazar deben tirar a su presa al suelo, los que se caen se convierten en perros cazadores y deben pillar hasta que todos se conviertan en perros.

Variantes: Variar el tipo de desplazamiento o que cazen mediante sonidos con los ojos vendados.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad.

Objetivo: Derribar al compañero.

Nombre: "Juego del judo".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha.

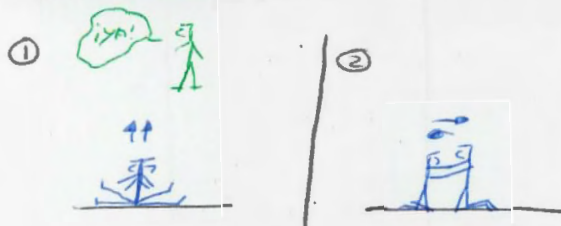
Organización: Por parejas y distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo Práctico: Sentados de espaldas, una contra la otra y con piernas extendidas a la señal se dan la vuelta e intentan derribar al compañero.

Reglas y Observaciones: Para vencer al compañero, al derribarlo hay que procurar colocar su espalda contra el suelo.

Variantes: Ir variando las posiciones de ataque, ya que se puede partir de rodillas, de pie,.....

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad. Objetivo: Derribar al oponente

Nombre: "Quitarse el muerto de encima". Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha.

Organización: Por parejas y distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo Práctico: Uno tendido boca arriba y el otro encima boca abajo sobre su pecho.

Reglas y Observaciones: A la señal intentar librarse el de abajo de esa postura y el de arriba debe procurar que éste no lo consiga.

Variantes: Hacer el mismo ejercicio, pero haciéndolo dos contra uno.

Exposición Gráfica.....



X.º PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: derribar al oponente

Nombre: "Mete pata".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Seta de lucha.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Se agarran ambos individuos de las ropas a la altura de los hombros y colocados de pie.

Reglas y Observaciones: A la señal del profesor deben intentar con los pies derribar a su compañero, desequilibrándolo y tirarlo al suelo.

Variantes: Mismo ejercicio, pero que también se pueda realizar la lucha con las manos.

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.5

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad

Objetivo: Derribar al oponente

Nombre: "Darle la vuelta a la tortilla".

Edad: A partir de 9 años.

Material: Sala de lucha.

Organización: Por parejas y por el espacio colocados libremente.

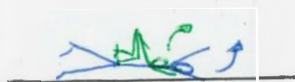
Desarrollo Práctico: Uno de ellos tendido en el suelo boca abajo y extendido. El otro intentará darle la vuelta.

Reglas y Observaciones: El otro de la pareja debe procurar darle la vuelta al que está tendido en el suelo y colocar su espalda contra el suelo.

Variantes: Variar la posición para que varíe la dificultad del juego en sí.

Exposición Gráfica

media vuelta



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad

Objetivo: Derribar al contrario.

Nombre: "Círculo de lucha".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sable de lucha.

Organización: Sentados formando un círculo, dos de la clase salen al centro y luchan.

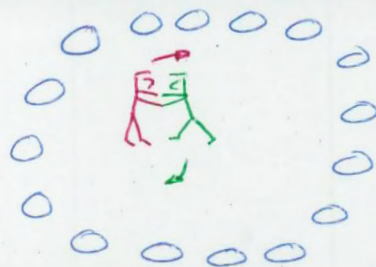
Desarrollo Práctico: Los dos del centro luchan con el cuerpo. El que gana se queda en el centro para recibir a otro y combatir y se quedará hasta que sea eliminado.

Reglas y Observaciones: Procurar no hacer acciones con los brazos ni con las piernas, sólo con el cuerpo, intentar que el compañero caiga al suelo o toque con cualquier parte de su cuerpo el suelo.

Variantes:

Hacerlo, pero para que pierda debe colocar su espalda contra el suelo.

Exposición Gráfica



Alumnos

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Habilidad, velocidad. Objetivo: RECREATIVO.

Nombre: "Robar la cinta".

Edad: A partir de 7 años.

Medio: Terrestre.

Material: Seda de lucha y cintas.

Organización: Por parejas.

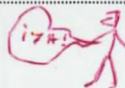
Desarrollo Práctico: La cinta se sujeta por el pantalón a la altura de la cintura por la espalda. Con una mano se agarra al compañero y con la otra se intenta quitar la cinta al compañero.

Reglas y Observaciones: Tratar de conseguir robar la cinta colocada en la espalda del compañero.

Primero se dan la mano derecha y se quitan la cinta con la izquierda.

Variantes: Se dan la mano izquierda y se quitan la cinta con la mano derecha (mayor dificultad).

Exposición Gráfica



→ cinta

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.8

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad.

Objetivo: Derribar al oponente.

Nombre: "Proteger el tesoro".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y cintas.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja se coloca en cuadrupedia y defiende las cintas con su cuerpo, mientras que el otro intenta quitárselas.

Reglas y Observaciones: Quitarlas con las manos o con lo que se pueda y el otro las protege con el cuerpo, no puede poner las manos encima para evitar que el otro se las quite.

Variantes: El que defiende las cintas que lo haga también con ayuda de las manos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.9

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: Derribar al oponente.

Nombre: "Sacar del aro".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y aros.

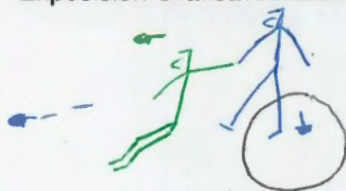
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja con al menos uno de sus pies dentro del aro y el otro debe intentar sacarlo del aro.

Reglas y Observaciones: Para sacarlo lo hará mediante tracciones o empujones. Esperar a la señal del profesor para empezar la lucha.

Variantes: Igual, pero ahora hay que intentar que el compañero no entre en el aro usando sólo el cuerpo.

Exposición Gráfica



aro

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: Derribar al oponente.

Nombre: "El loquero".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y aros.

Organización: Por parejas y distribuidos por el espacio.

Desarrollo Práctico: Los aros están colocados junto a la pared. Uno de la pareja intenta meter a su compañero en el aro.

Reglas y Observaciones: Debe meter a su compañero en el aro, pero sin cogerlo ni de los brazos ni de las piernas sólo podrá cogerlo del cuello y con un solo brazo.

Variantes: Igual, pero ahora puede tirar de él con los dos brazos a la vez.

Exposición Gráfica



aro

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.11

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: "El bastón luchador". Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y picas.

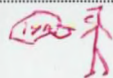
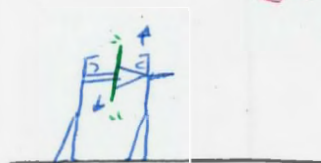
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Coger los dos la pica con ambas manos y mediante tracciones, rotaciones,.. intentar que el compañero la suelte, para que nosotros ganemos.

Reglas y Observaciones: Procurar que el compañero suelte la pica y que nosotros nos quedemos con ella. Así se gana.

Variantes: Variar la posición de partida, en vez de partir de pie, partir desde rodillas.

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN

— pica



FICHA N.º 11.12

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: vencer al oponente.

Nombre: "El arrastre".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Seta de lucha, picas y aros.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Los dos de la pareja agarran la pica y luchan.

Reglas y Observaciones: Como ambos están agarrados a la pica uno de ellos debe arrastrar al otro hasta que consiga meterlo en el aro, con el menos un pie.

Variantes: Variar la posición de partida, en vez de empezar de pie, hacerlo partiendo desde rodillas.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 11.13

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: lúdico, vencer.

Nombre: "Scaramoux".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y picas.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Cada uno de la pareja con una pica, realizar esgrima con picas.

Intentar contactar con la pica alguna parte del cuerpo del compañero.

Reglas y Observaciones: Tened precaución.

Se valorará el contacto de la pica con el cuerpo:

1 pto.: contacto en las piernas.

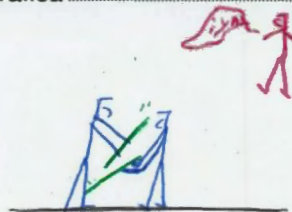
2 pto.: " " la cadera.

Variantes:

3 pto.: " " los brazos.

Distintos valores a esas zonas.

Exposición Gráfica



1. PTO.

— — picas

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.14

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: fuerza, habilidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "Boxeo chino".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja con las manos abiertas es cogido a la altura de las muñecas por el adversario.

Reglas y Observaciones: El que tiene las muñecas cogidas debe procurar mediante la fuerza que este no lo golpee en ninguna parte de su cuerpo.

Variantes: Que sólo se le darán puntos si contacta sus manos con la cara y no cualquier parte del cuerpo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.15

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "Lucha senegal".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha.

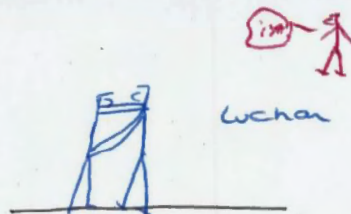
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja agarra al otro a la altura de los hombros con ambas manos y el otro igual, pero a la altura de la cintura y luchar.

Reglas y Observaciones: Intentar que el compañero toque el suelo con cualquier parte del cuerpo. Las manos deben ir juntas todo el tiempo, no se pueden separar.

Variantes: Realizar la lucha, pero que las manos se puedan separar para que así sea más complicada la lucha.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º 11.16

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "Lucha grecorromana".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Sela de lucha.

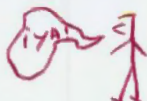
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja de pie y el otro en cuadrupedia, a la voz de ¡ya!, uno debe tratar de derribar al otro.

Reglas y Observaciones: El que estaba en cuadrupedia puede levantarse, una vez dada la señal del comienzo del juego, para evitar que el otro lo derribe.

Variantes: Igual, pero que ambos parten de la posición de cuadrupedia.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



91-96

FICHA N.º 11.17

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, habilidad. Objetivo: Ganar.

Nombre: "Círculo de lucha ...". Edad: A partir de 9 años

Medio: Terrestre.

Material: Sala de lucha y cinturones.

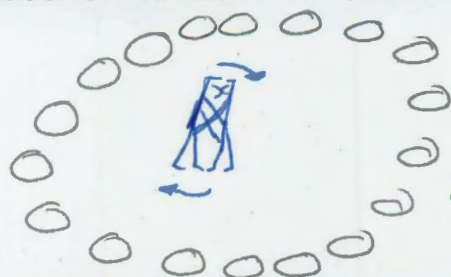
Organización: Todos se sientan formando un círculo, al centro salen dos y luchan.

Desarrollo Práctico: Canaria: colocan una de sus manos a la espalda y la otra chocando la del compañero, ésta se suelta a la señal y se agarra al calzón e intentar tirar al contrario.

Lucha Leonesa: una de las manos se agarra al cinturón por delante y la otra por detrás e intentar derribar al compañero mediante movimientos de fuerza y desequilibrios.

Variantes: Sumo japonés: se hace sin camiseta e intentar echar al otro fuera del círculo o hacerlo caer. Exclusivamente con manos y no con piernas.

Exposición Gráfica:



Xª PROMOCIÓN

ALUMNOS

Lucha ← Canaria*
 Leonesa
 Sumo
 (Japones)

INEF

GRANADA

91-96

FICHA N.º 12.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Situación de Tensión y Riesgo.

Nombre: "La peste".

Edad: a partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Uno de la clase se la queda y los demás son perseguidos por éste.

Desarrollo Práctico: Un voluntario de la clase se la queda, y debe perseguir al resto de la clase, hasta que pille a uno y entonces es cuando cambian de papel.

Reglas y Observaciones: El que persigue empieza por ejemplo con la mano en la cabeza y cuando pille a alguien, en donde le dé es donde el nuevo perseguidor se colocará la mano para perseguir a los demás.

Variantes: Del mismo modo, pero haciendo la persecución a pata coja.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Recreativo, motriz.

Nombre: "Stop frutas".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

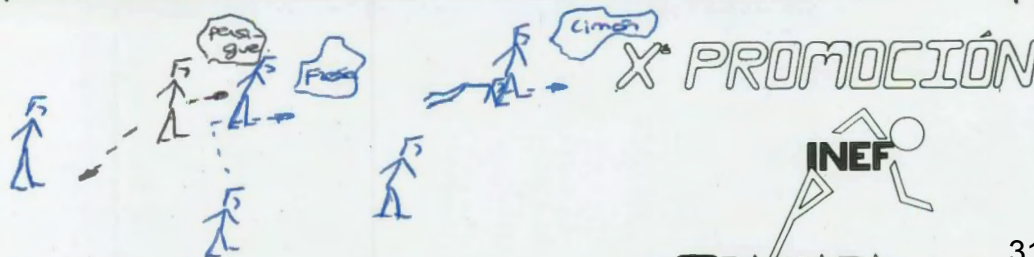
Organización: Uno de la clase se la queda y los demás son perseguidos por éste.

Desarrollo Práctico: Uno se la queda y debe perseguir a los demás, éstos pueden pararse diciendo una fruta, como por ejemplo ¡fresa! y para salvarlos, uno de sus compañeros debe de pasar por debajo de sus piernas.

Reglas y Observaciones: Si no pasan por debajo de sus piernas para salvarlos, éstos no serán salvados.

Variantes: Variando las condiciones del perseguidor y de los perseguidos para que tenga mayor dificultad.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 12.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Recreativo. Vencer.

Nombre: "Piedra-papel-tijera". Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

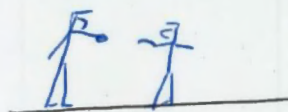
Desarrollo Práctico: Las parejas compiten entre sí, si uno saca piedra y otro papel, el que ha sacado papel es el que gana, porque el papel envuelve a la piedra.

Reglas y Observaciones: El papel envuelve a la piedra, la piedra rompe las tijeras y las tijeras cortan el papel y dependiendo de ésto es así como se gana.

Variantes: El que gana compite con otro que haya ganado y con otro, ..., para ver quién es el mejor.

Exposición Gráfica.....

piedra papel → papel envuelve piedra.

0
PTOS.

1 PTO.

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.4

JUEGOS



Contenido: Habilidad Competitivo Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Fuerza, precisión. Objetivo: vencer al compañero.

Nombre: "Los tiritos de Pancho Villa". Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Por parejas.

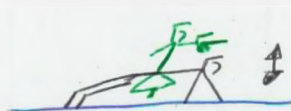
Desarrollo Práctico: Uno hace de caballo y el otro de jinete, el jinete tiene que hacer 6 disparos subido en el caballo y sin agarrarse.

Reglas y Observaciones: El caballo mediante movimientos debe evitar que el jinete realice los 6 disparos y no caerse el jinete de encima.

Variantes: Que el jinete tenga los ojos cerrados.

Exposición Gráfica

Hacer 6 disparos.



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.5

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Recreativo, Vencer

Nombre: "¿Cuántos dedos tiene Edad: A partir de 8 años.

Medio: Gimnasio. encima?"

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

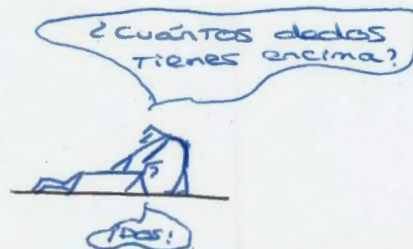
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de la pareja en cuádrupedis y el otro con la mano le pone una cantidad de dedos que éste tiene que averiguar.

Reglas y Observaciones: Averiguar cuántos dedos le pone el compañero encima y éste no puede variar la cantidad, porque sino hace trampa.

Variantes: En vez de por parejas, por tríos, para que le pongan más dedos y le sea más difícil averiguarlo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.6

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Recreativo, motriz.

Nombre: "Hay lumbre".

Edad: De 6 a 10 años

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para realizarlo.

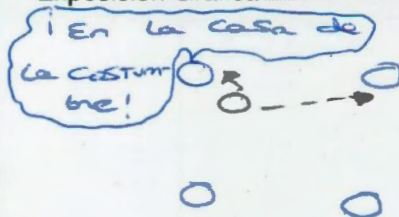
Organización: Por quintetos.

Desarrollo Práctico: Se colocan formando un cuadrado, el que se le queda se acerca a uno de ellos y le pregunta: ¿Hay lumbre?, si le dice que no, no pasa nada, pero si le responde "la casa de la costumbre", los otros tres se cambian de sitio.

Reglas y Observaciones: Estos tres al cambiarse de sitio deben procurar que éste no los pille y al que pilla se le queda.

Variantes: Que el que pregunta y el que contesta intenten pillar a los otros tres.

Exposición Gráfica.....



O → ¿ Hay lumbre?

Xª PROMOCIÓN

Sujetos.
Se le queda.

FICHA N.º12.7.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Velocidad de reacción. Objetivo: recreativo.

Nombre: "Vuela, vuela".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Ninguno.

Organización: Por quintetos.

Desarrollo Práctico: Uno de ellos se coloca de rodillas y con uno de los pies en el suelo, los demás ponen cada uno un dedo en su rodilla y éste empezará a decir objetos, animales,... y cuando diga algo que vuele le levantan la mano y dicen: vuela, vuela.

Reglas y Observaciones: Estar atento a la historia para levantar la mano antes que lo hagan los demás.

Variantes: A parte de con animales también hacerlo con frutas y más cosas, para que estén más atentos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

○ -o sujetos.
y dedo meñique
apoyado.

FICHA N.º 12.8

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Agilidad, velocidad.

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "Al galope".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: La clase se divide en 4 grupos.

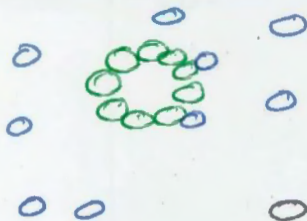
Desarrollo Práctico: Dos de los grupos forman un círculo cada uno y estén agarrados, de los otros dos grupos restantes uno de cada grupo se la queda y debe pillar a los demás.

Reglas y Observaciones: Para salvarse cuando te estén persiguiendo lo que haces es subirte a los que están cogidos formando un círculo y cuando deje de perseguirte entonces es cuando te bajas, si te pillan se

Variantes: cambian los papeles.

Si se cae uno del círculo, es éste el que se la queda.

Exposición Gráfica..... da.



O persiguidos X PROMOCIÓN
 O sujetos agarrados
 O se la queda



FICHA N.º 12.9

JUEGOS



Emocional.
 Contenido: El verdugo

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Velocidad de reacción. Objetivo: Recreativo.

Nombre: "El verdugo".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Taco de madera, cinturón y espacio.

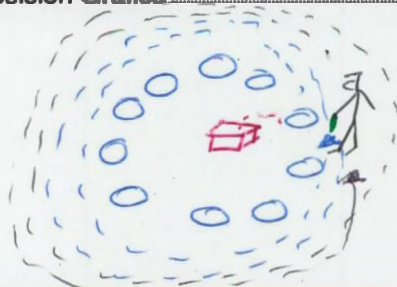
Organización: La clase se divide en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Uno se le queda y tiene un cinturón, los otros están sentados formando un círculo, uno de ellos lanza al aire un taco de madera.

Reglas y Observaciones: Si el taco cae de cara el verdugo persigue a éste alrededor del círculo durante dos vueltas y éste le puede pegar con el cinturón, si cae de canto se cambian los papeles.

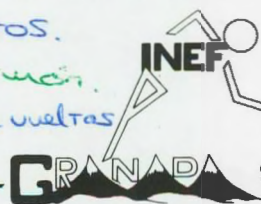
Variantes: Mismo ejercicio, pero el perseguidor y el perseguido se desplazan en cuadrupedia.

Exposición Gráfica



○ Sujetos.
 - - - Cinturón.
 ○ dar 2 vueltas

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.10

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Precisión, V. de reacción. Objetivo: Lúdico, Motriz.

Nombre: "Vive supremo".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Pelotas y espacio para su desarrollo.

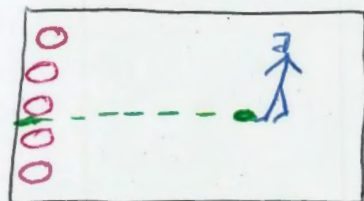
Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Uno de los del grupo se le queda y tiene un balón que lo utiliza para lanzarlo contra sus compañeros, éstos cantan una canción para reírse de éste.

Reglas y Observaciones: Si el que lanza el balón le dá a uno de los otros entonces se cambian los papeles.

Variantes: Que en vez de que lance uno, lo hagan dos, para que sea más difícil esquivar el tiro.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

Sujetos que
cantan.
● - pelota



FICHA N.º 12.11

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: RECREATIVO.

Nombre: "Ya vienen los vikingos" Edad: A partir de 9 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Cada grupo, prepara un pasacalles y luego lo representan con dicha canción.

Reglas y Observaciones: Primero lo hacen los dos grupos a la vez y luego se lo enseñan uno al otro. Deben recorrer el largo del gimnasio.

Variantes: Que puedan utilizar cualquier material (ropa, ...) para que sea más gracioso.

Exposición Gráfica

i ya vienen, ya vienen, ya vienen los vikingos, 1-2, 1-2, X PROMOCIÓN

0000 --- 1-2 --- 1-2-3-4-5!

0000 --- 1-2 --- 1-2-3-4-5!



FICHA N.º 12.12

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según aspectos culturales..

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "Romper la morcilla". Edad: A partir de 8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Una espaldera y espacio.

Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: El primero se agarra a la espaldera y el último intenta tirar del grupo para que éstos se desenganchen.

Reglas y Observaciones: Si se desenganchan uno de los del grupo cambia y es el que pasa a tirar de los demás.

Variantes: Hacerlo con menos gente para que la cadena sea más corta y haya menos fuerza.

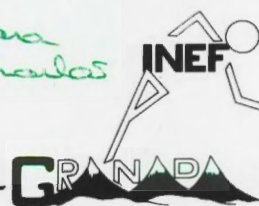
Exposición Gráfica



Tira de ellos

para
separarlos

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.13

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: < dominio postural.
v. de reacción.Objetivo: Recreativo. Hacer
como

Nombre: "El camarero".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

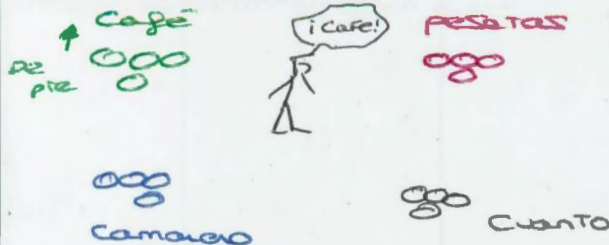
Organización: Se divide la clase en dos grupos y cada grupo se subdivide en cuatro.

Desarrollo Práctico: Cada uno de los grupos adopta un papel (camarero, café, pesetas y cuánto) uno del grupo cuenta una historia y cada vez que mencione uno de éstas palabras se levanta el grupo de dicha palabra.

Reglas y Observaciones: Si te confundes y te levantas cuando no te toca pasas a contar la historia.

Variantes: Hacerlo, pero con más palabras, para que sea más difícil.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 12.14

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según aspectos culturales.

Cualidad Motriz: *Coordinación*
Concentración

Objetivo: Resolución de problemas.

Nombre: "Rupertito y el amo".

Edad: A partir de 6 años

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio para su desarrollo. y una cinta.

Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Todos se colocan sentados formando un círculo, uno de ellos se le queda y tiene los ojos vendados y otro es perseguido por éste.

Reglas y Observaciones: El que tiene los ojos vendados pregunta ¿Rupertito donde estás? y éste le contesta y debe evitar que éste le pille.

Variantes: Que no le conteste, pero que haga ruido con los pies para que así le oiga.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

- venda para
tapar los
ojos.

GRANADA

91-96