

## Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition)

### (S) *Recopilación de Juegos Motores según aspectos culturales (tradición)*

Fernández-Revelles, Andrés B.<sup>1</sup> & Cueto-Martín, Belén<sup>2</sup>

#### Resumen

**Introducción:** Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según aspectos culturales (tradición) 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 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 12 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos culturales y con contenido diverso, habiendo encontrado 12 Juegos Motores.

**Palabras clave:** Juegos Motores; clasificación; según aspectos culturales (tradición); 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 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:** 12 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 aspects and with various contents, having found 12 Motor Games.

**Keywords:** Motor games; classification; according to cultural aspects (tradition); various contents

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

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

**Type:** Proposal

**Section:** Motor games

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

**(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com aspectos culturais (tradição)****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 aspectos culturais (tradição) e com vários conteúdos. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 1989-1994, nas quais encontramos mais de 200 Jogos Motorizados, uma certa classificação será escolhida, o processo será realizado por dois especialistas no assunto. **Resultados e Discussão:** Foram encontrados 12 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 aspectos culturais (tradição) e com vários conteúdos, tendo encontrado 12 Jogos Motor.

**Palavras chave:** Jogos de motor; classificação; de acordo com aspectos culturais (tradição); vários conteúdos

## INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

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

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

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

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

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

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

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*. 4 (1): 157-179.

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

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

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

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

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

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

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

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*. 4 (1): 157-179.

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

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

Tenemos:

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

### **Objetivos / Aims:**

Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según aspectos culturales y con contenido emocional, habilidad y simbólico.

### **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 aspectos culturales y con contenido emocional, habilidad y simbólico 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      |
|-----|--------------|---------------------------------------|-----------|
| 166 | Cepul        | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |
| 167 | ¿Hay lumbre? | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |

|     |                     |                                       |           |
|-----|---------------------|---------------------------------------|-----------|
| 168 | Boniatos cocidos    | Según aspectos culturales (tradición) | Habilidad |
| 169 | Las posturas        | Según aspectos culturales (tradición) | Simbólico |
| 170 | La bombilla         | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |
| 171 | El círculo movedizo | Según aspectos culturales (tradición) | Habilidad |
| 172 | Las ciudades        | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |
| 173 | Los esqueletos      | Según aspectos culturales (tradición) | Simbólico |
| 174 | La cuerda invisible | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |
| 175 | El burro y el amo   | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |
| 176 | Los vikingos        | Según aspectos culturales (tradición) | Simbólico |
| 177 | Chichiveo           | Según aspectos culturales (tradición) | Emocional |

## DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 12 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 aspectos culturales con contenido emocional, habilidad y simbólico, habiendo encontrado 12 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 expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- 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.

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4 (1): 157-179.

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

- 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/>
- 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. & Cueto-Martín, B. (2020)**. Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*. 4 (1): 157-179.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019f). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019g). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019h). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019i). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240.
- Fernández-Revelles, A. B., & 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. (2020).** Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1): 157-179.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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.
- 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 166

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A.C. Tradición.

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: Cepul.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: Gimnasio o sala..

Material: No se precisa.

## Organización:

Grupos de 10 ó 12. Uno se queda en medio y los demás cogidos de sus dedos alrededor suyo. Se establece una casa para salvarse.

## Desarrollo Práctico:

El del medio va diciendo palabras que empiecen por "C" y si dice "cepul" todos deben de salir corriendo a salvarse y el que está en medio debe salir a pillar a alguno.

## Reglas y Observaciones:

El del medio no puede coger los dedos de los otros

Variantes: Cambiamos la palabra consigna.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 167

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: ¿ Hay lumbre ?

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: La sala.

Material: NO se precisa.

## Organización:

Grupos de 5 colocados en un cuadrado, uno en cada esquina y el 5º en el centro.

## Desarrollo Práctico:

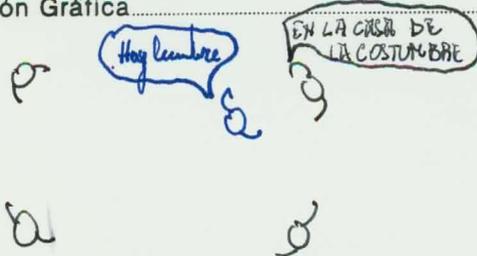
El del medio se dirige hacia cualquiera de las esquinas y le pregunta "¿hay lumbre?", y el otro contesta " en la casa de la costumbre ", y en ese momento todos deben moverse y buscar otra esquina. El que se queda sin esquina pasa al centro.

## Reglas y Observaciones:

No podemos quedarnos en la misma esquina.

Variantes Cambiamos el cuadrado por otra figura geométrica y así introducimos mayor nº de participantes.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 168

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: Boniatos cocidos.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: El gimnasio.

Material: NO se precisa.

## Organización:

Grupos de diez que se dividen en dos subgrupos, y uno de ellos se cogen de la mano formando un círculo, y delante defendiendo uno del grupo. Enfrente el otro grupo disperso.

## Desarrollo Práctico:

Los que están dispersos deben intentar entrar en el círculo y el defensor lo debe impedir.

## Reglas y Observaciones:

Si el defensor toca a alguno este debe de volver a su sitio e intentarlo de nuevo.

Variantes: Aumentando el nº de defensores.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 169

## JUEGOS



|                 |                |               |                  |
|-----------------|----------------|---------------|------------------|
| Contenido       | Simbólico.     | Clasificación | S.A.C. Tradición |
| Cualidad Motriz | Percepción.    | Objetivo      | Lúdico.          |
| Nombre          | Las posturas.  | Edad          | De 6 a 13 años.  |
| Medio           | Gimnasio.      |               |                  |
| Materia         | NO se precisa. |               |                  |

## Organización:

Grupos de 10 formando un círculo y uno de ellos en medio.

## Desarrollo Práctico:

Deben de formar posturas y el de dentro adivinarlas.

## Reglas y Observaciones:

Se alternan las posiciones.

Variantes: Formar posturas colectivas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 170

## JUEGOS



Contenido Emocional.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Potencia y veloc. Objetivo: Lúdico.

Nombre: La bombilla.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Una tiza.

**Organización:**

Se dibuja en el suelo una bombilla con una tiza. Uno se coloca agachado en la rosca de la bombilla y los demás en fila detrás de él, otro hace de madre.

**Desarrollo Práctico:**

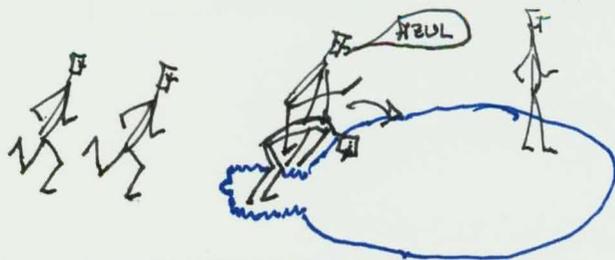
El que está agachado y la madre acuerdan las palabras que hay que decir. Comienzan saltando y cayendo dentro de la bombilla diciendo la familia de palabras acordadas. Cuando están todos dentro el que está en la rosca dice la palabra clave y todos salen corriendo para no ser pillados.

**Reglas y Observaciones:**

Si alguno al saltar dice la palabra clave, se para el juego y se la queda. Hay que entrar saltando y no moverse del lugar donde se ha caído.

**Variantes:** Lo hacemos con dos agachados.

**Exposición Gráfica:** .....



FICHA Nº 171

# JUEGOS



Contenido: <sup>Habilidad.</sup>  
 Cualidad Motriz: <sup>Fuerza.</sup>  
 Nombre: <sup>El círculo movedizo.</sup>  
 Medio: <sup>Gimnasio.</sup>  
 Material: <sup>Una tiza.</sup>

Clasificación: <sup>S.A.C. Tradición</sup>  
 Objetivo: <sup>Júdico.</sup>  
 Edad: <sup>De 6 a 13 años.</sup>

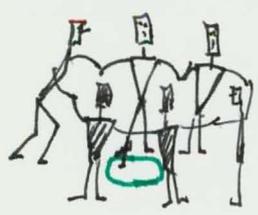
**Organización:**  
 Grupos de 10 cogidos de la mano formando un círculo y en medio dibujado con una tiza un círculo.

**Desarrollo Práctico:**  
 Se trata de meter a los componentes dentro del círculo. Lo hacen todos a la vez tirando unos de otros. Los que van entrando se eliminan.

**Reglas y Observaciones:**  
 No se pueden soltar las manos.

**Variantes:** dibujar otra figura.

**Exposición Gráfica:** .....



FICHA N° 172

## JUEGOS



Contenido Emocional.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: Las ciudades.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Un balón.

**Organización:**

Grupos de 10, uno tiene el balón y los demás alrededor.

**Desarrollo Práctico:**

El que tiene el balón lo lanza hacia arriba a la vez que dice el nombre de una ciudad. El que haya esa ciudad debe recoger el balón. Si lo coge antes de que bote hace lo mismo. Si bota, cuando lo coge dice "stop" y los demás se paran. El que tiene el balón lanzará a darle a uno de ellos.

**Reglas y Observaciones:**

Se pueden dar 3 pasos para acercarse a lanzar.

**Variantes:** En vez de ciudades con sus propios nombres.

**Exposición Gráfica:**



FICHA N.º .....173.....

## JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: Los esqueletos.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

**Organización:**

Grupos de 10 tumbados en el suelo formando un círculo.

**Desarrollo Práctico:**

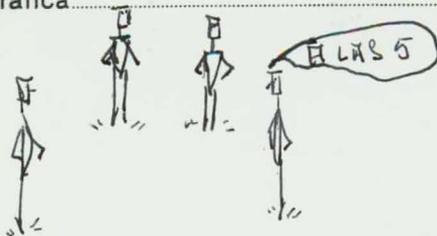
Van cantando una canción y realizan lo que esta dice: - A la una se comen 10 aceitunas. - A las 2 comen arroz. - A las 3 se ponen al revs. - A las 4 se quitan el zapato. - A las 5 doy un brinco. - A las 6 os escondereis. - A las 7 se van al retrete. - A las 8 se comen un bizcocho, etc..

**Reglas y Observaciones:**

A las 10 salen a correr y el director de juego sale a pillar a uno.

**Variantes:** Inventar otra canción.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° .....174.....

## JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: La cuerda invisible.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Bancos suecos y cuerdas.

## Organización:

Grupos de 10 sentados en un banco, delante uno de ellos observa.

## Desarrollo Práctico:

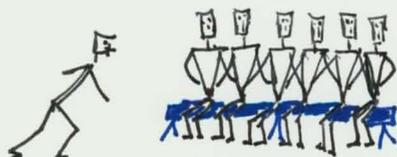
Los que están sentados se van pasando la cuerda por detrás y el que mira debe de adivinar quien la tiene. Si lo adivina cambian los papeles.

## Reglas y Observaciones:

No golpear muy fuerte con la cuerda al que está delante observando.

Variantes: Con una zapatilla.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 175

## JUEGOS



Contenido Emocional

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: El burro y el amo.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Bancos suecos.

**Organización:**

Grupos de 10 alrededor del banco y uno con las manos en el banco sin perder el contacto con el banco.

**Desarrollo Práctico:**

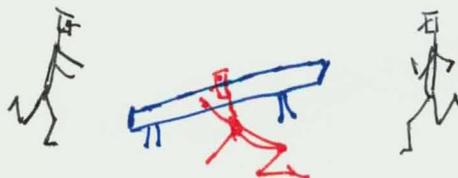
El que está con las manos en el banco debe de tocar a alguno de los otros y que están alrededor del banco dando vueltas intentando pegar al burro.

**Reglas y Observaciones:**

Si alguno es tocado queda eliminado para que se salve de nuevo, otro compañero debe tocar la espalda del burro.

**Variantes:** Con dos burros en el banco.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 176.....

## JUEGOS



Contenido: Simbolico.

Clasificación: S.A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Los vikingos.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: El gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Grupos de 10, deben estar cogidos de la mano o dispersos.

## Desarrollo Práctico:

Al compás de la música todos se mueven de forma coordinada. Cada grupo lo muestra a los demás.

## Reglas y Observaciones:

El que no va al compás se elimina.

## Variantes:

Varios grupos a la vez con la misma música.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 177

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: A.C. Tradición

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Lúdico

Nombre: Chichiveo.

Edad: De 6 a 13 años.

Medio: El gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

En grupos o toda la clase. Uno es el director del juego.

## Desarrollo Práctico:

El director de juego dice: " chichiveo " y todos contestan: " que chichives ", contesta: (un color) "¿cual?". Cuando dice el color sale a pillar a alguno. Este intenta salvarse tocando ese color.

## Reglas y Observaciones:

El director del juego tiene que estar separado del grupo.

Variantes: vez de colores con objetos.

Exposición Gráfica.....

