

Compilation of Motor Games according to cultural aspect

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

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 aspecto cultural con contenido competitivo y emocional-competitivo. **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 16 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 competitivo y emocional-competitivo, habiendo encontrado 16 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspecto cultural; contenido competitivo y emocional-competitivo

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 competitive and emotional-competitive 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:** 16 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 competitive and emotional-competitive contents, having found 16 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to cultural aspect; competitive and emotional-competitive contents

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 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 competitivo e emocional-competitivo 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 15 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 competitivo e emocional-competitivo conteúdos, tendo encontrado 15 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com aspecto cultural; competitivo e emocional-competitivo 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 aspect. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 44-69.

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 y emocional-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 y emocional-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
150	Quieto en el suelo	Según aspecto cultural	Competitivo
151	Quitarse la cola	Según aspecto cultural	Competitivo
152	El muerto	Según aspecto cultural	Competitivo
153	El desequilibrio	Según aspecto cultural	Competitivo
154	Expulsado	Según aspecto cultural	Competitivo

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 44-69.

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

155	Vamos al aro	Según aspecto cultural	Competitivo
156	A qué no me lo quitas	Según aspecto cultural	Emocional-competitivo
157	El ciego belicoso	Según aspecto cultural	Emocional-competitivo
158	Lucha cerrada	Según aspecto cultural	Competitivo
159	Quitar la pica	Según aspecto cultural	Competitivo
160	Boxeo chino	Según aspecto cultural	Competitivo
161	Con la pica al aro	Según aspecto cultural	Competitivo
162	Lucha canaria	Según aspecto cultural	Competitivo
163	Sumo japonés	Según aspecto cultural	Competitivo
164	Lucha leonesa	Según aspecto cultural	Competitivo
165	Lucha greco romana	Según aspecto cultural	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 16 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 y emocional-competitivo, habiendo encontrado 16 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 aspect. *Sports Science 3.0*, 4 (1): 44-69.

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
- 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 aspect. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 44-69.
- 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 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 aspect. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 44-69.
- 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 N° 150

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-fuerza

Objetivo: Ludico

Nombre: "Quieto en el suelo"

Edad: Mas de 6 años.

Medio: Sala de lucha.

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas. Uno tendido prono y el otro colocado encima.

Desarrollo Práctico:

A la voz del educador, el que esta encima intenta levantar al compañero que esta tumbado. Este ofrecerá toda la resistencia que pueda.

Reglas y Observaciones:

Para vencer, se debe poner la espalda del contrario en el suelo.

Variantes:

El compañero que hay que vencer partira de una posición de cuadrupedia.

Exposición Gráfica.....



FICHA N°.....151.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-fuerza

Objetivo: Ludico

Nombre: "Quitarse la cola"

Edad: Mas de 7 años.

Medio: Sala de lucha.

Material: Cintas.

Organización:

Por parejas. Cada uno tiene una cinta detras y cogida en el pantalón. La pareja se coge con una mano de forma que tan sólo le quede una libre.

Desarrollo Práctico:

En esta disposición hay que intentar quitarle la cinta al compañero.

Reglas y Observaciones:

No pueden soltarse de la mano, ganará el que logre conseguir la cinta del compañero.

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 152

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-fuerza

Objetivo: Ludico

Nombre: "El muerto"

Edad: Mas de 10 años.

Medio: Sala de lucha.

Materia: No se precisa.

Organización:

Parejas, uno tendido prono en el suelo y el compañero colocado encima de este sujetandolo por el cuello y una pierna.

Desarrollo Práctico:

El que esta debajo trata de incorporarse ante la gran oposición del compañero.

Reglas y Observaciones:

Luego se cambiaran los papeles.

Variantes: No pueden usarse las manos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 153

JUEGOS



Contenido: Competitivo. Clasificación: Asp. Cultural
 Cualidad Motriz: Agilidad-fuerza Objetivo: Ludico
 Nombre: "El desequilibrio" Edad: Mas de 9 años.
 Medio: Sala de lucha.
 Material: No se precisa.

Organización:

Parejas, colocados de pie uno frente al otro. Se sujetan por las muñecas.

Desarrollo Práctico:

En esta posición intentamos desequilibrar al compañero.

Reglas y Observaciones:

Las parejas formadas por sujetos de similares características.

Variantes:

Idem pero cogidos por los hombros.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 154

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-fuerza

Objetivo: Ludico

Nombre: "Expulsado"

Edad: Mas de 9 años.

Medio: Sala de lucha.

Material: Aros.

Organización:

Parejas. Un solo aro. Los dos estan de pie y con un pie dentro del aro.

Desarrollo Práctico:

Intentar sacar al compañero del aro. Puede hacerse cogidos de la mano.

Reglas y Observaciones:

Ganará aquel que logre echar al compañero del aro. En el caso de que se haga cogidos de la mano, no podran soltarse.

Variantes: Uno de ellos intenta entrar en el aro desde fuera y el otro desde dentro trata de impedirlo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 155

JUEGOS



Contenido: Competitivo. Clasificación: Asp. Cultural
 Calidad Motriz: Agilidad-fuerza Objetivo: Ludico
 Nombre: "Vamos al aro" Edad: Mas de 10 años.
 Medio: Sala de lucha.
 Material: Aros.

Organización:

Parejas. Cada uno con un aro que coloca en un extremo de la clase. Uno de ellos estará de pie delante del aro y el otro en el otro extremo de la sala.

Desarrollo Práctico:

A la señal del educador, el que esta proximo al aro corre al otro extremo y trata de meter a su compañero dentro, el cual pone toda la resistencia posible.

Reglas y Observaciones:

La lucha se hace con una sola mano, con las dos, o bien cogiendo al compañero por la nuca.

Variantes: Idem pero los dos parten del mismo extremo e intentan meterse el uno al otro dentro del aro.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 156

JUEGOS



Contenido Emocional-Competitivo Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ludico

Nombre: "A que no me lo quitas" Edad: A partir de 6 años

Medio: Sala de lucha

Material: Cintas

Organización:

Parejas. Uno de ellos en cuadrupedia protegiendo con su cuerpo las cintas que estan colocadas en el suelo. El otro esta situado frente a l.

Desarrollo Práctico:

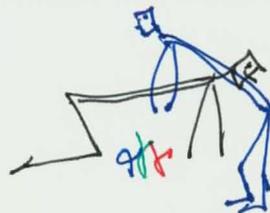
A la señal el que esta de pie se las arregla para quitarle las cintas al compañero.

Reglas y Observaciones:

El que trata de quitar las cintas puede incluso levantar al compañero. Una vez que lo consiga se cambian los papeles.

Variantes: Los dos en cuadrupedia.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 157

JUEGOS



Contenido: Emocional-Competitivo Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad Objetivo: Ludico

Nombre: "El ciego belicoso" Edad:

Medio: Sala de lucha

Material: Cintas

Organización:

Parejas. Agarrados de la mano y de pie, uno de ellos lleva los ojos tapados con la cinta.

Desarrollo Práctico:

A la voz del educador el ciego intenta tirar al compañero.

Reglas y Observaciones:

No destaparse los ojos.
No soltarse de las manos.

Variantes: Los dos compañeros con los ojos vendados.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 158

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Fuerza-Agilidad.

Objetivo: Ludico

Nombre: "Lucha cerrada"

Edad: A partir de 8 años

Medio: Sala de lucha

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 20 personas y de ellas dos voluntarias en el centro y un juez.

Desarrollo Práctico:

Los dos centrales luchan hasta que uno de ellos es expulsado fuera del círculo.

Reglas y Observaciones:

El derrotado es sustituido por uno de los componentes del círculo.

Variantes:

Idem pero con los ojos cerrados.

Exposición Gráfica

FICHA N° 159

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ludico

Nombre: "Quitar la pica"

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Sala de lucha

Material: Picas.

Organización:

Por parejas. Se colocan de pie uno en frente del otro sujetando la pica.

Desarrollo Práctico:

A la señal tratan de quitarse la pica el uno al otro.

Reglas y Observaciones:

Vale usar los pies para tratar de conseguir el objetivo. Gana quien consigue la pica.

Variantes: Idem pero los dos de espaldas.

Exposición Gráfica:



FICHA N.º 160

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-Fuerza. Objetivo: Ludico

Nombre: "Boxeo chino"

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Sala de lucha

Material: No se precisa.

Organización:

Parejas. Uno de pie y otro enfrente del otro.

"A" coge a "B" por las muñecas. "B" se dispone con las palmas abiertas.

Desarrollo Práctico:

A la voz del educador "B" intenta golpear a su compañero y este lo evita agarrando con fuerza sus muñecas.

Reglas y Observaciones:

Cambiar papeles en cada contacto.

Variantes: Ambos con los ojos cerrados.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 161

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-Fuerza.

Objetivo: Ludico

Nombre: "Con la pica al aro"

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Sala de lucha

Material: Picas y aros.

Organización:

Parejas. El aro esta colocado en un extremo de la sala. A su lado esta uno de los integrantes de la pareja con una pica y el otro esta al otro lado de la sala.

Desarrollo Práctico:

El que tiene la pica intenta llegar al aro y los otros se lo impiden.

Reglas y Observaciones:

Solo se puede luchar con mediacion de la pica.

Variantes: Los luchadores se apoyan solo sobre una pierna.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 162

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-Fuerza. Objetivo: Ludico

Nombre: "Lucha canaria"

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Sala de lucha

Material: No se precisa.

Organización:

Todo el grupo forma un circulo y dos voluntarios salen al centro. Se colocan de pie enfrentados, agarrándose con una mano a la cintura y la otra al muslo.

Desarrollo Práctico:

En esta posición intentar derribar al contrario.

Reglas y Observaciones:

Se daran diferentes valores segun la parte del cuerpo que toque el suelo.

Variantes: Ayudarse solo de una mano.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 163

JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Agilidad-Fuerza.

Objetivo: Ludico

Nombre: Sumo japons.

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Sala de lucha

Material: No se precisa.

Organización:

Todos forman un círculo y salen dos voluntarios al centro.

Desarrollo Práctico:

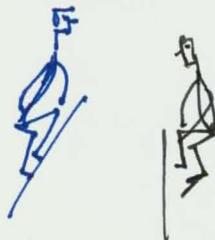
A la señal comienza la lucha que consiste en tratar de poner la espalda del compañero en el suelo, o bien sacarlo del círculo de combate.

Reglas y Observaciones:

Los luchadores desnudos de cintura para arriba.

Variantes: Utilizando un sólo brazo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 164

JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ludico

Nombre: Lucha leonesa.

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Sala de lucha

Material: Cinturones.

Organización:

Todo el grupo forma un círculo y dos voluntarios salen al centro. Se colocan de pie agarrados al cinturón con un brazo por delante y otro por detrás.

Desarrollo Práctico:

Intentar tumbar al compañero desde esta posición.

Reglas y Observaciones:

No vale utilizar las piernas. Se puede modificar la posición de los brazos.

Variantes: Compiten dos parejas a la vez.

Exposición Gráfica:.....



FICHA N° 165

JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Asp. Cultural

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ludico

Nombre: Lucha greco romana.

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Sala de lucha

Material: No se precisa.

Organización:

Parejas, uno en cuadrupedia y el otro de pie al lado de l.

Desarrollo Práctico:

El que está de pie trata de que su compañero contacte con su espalda en el suelo.

Reglas y Observaciones:

No se pueden utilizar las piernas.

Variantes: El que está en el suelo trata de derribar al otro.

Exposición Gráfica.....

