

Selection of Motor Games according to competitive content

(S) Selección de Juegos Motores según contenido competitivo

Cueto-Martín, Belén.¹ & Fernández-Revelles, Andrés B.²

Resumen

Introducción: Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según contenido 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 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 10 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido competitivo, habiendo encontrado 10 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según contenido; 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 competitive content. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1991-1996 in which we find more than 200 Motor Games, a certain classification will be chosen, the process will be carried out by two subject matter experts. **Results & Discussion:** 10 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 competitive content, having found 10 Motor Games.

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

¹Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – belencueto@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0576-1744>

²Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – abfr@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Seleção de Jogos Motorizados de acordo com o conteúdo competitivo**Resumen**

Introdução: Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o conteúdo competitivo. **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 10 jogos de motor, cujo conteúdo, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o conteúdo competitivo, tendo encontrado 10 Jogos Motor.

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

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. (2019). Selection of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 21-41.

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

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

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

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

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

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

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

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

Tenemos:

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

Objetivos / Aims:

Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según contenido 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 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según contenido 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
1.1	Perro habilidoso	Según contenido	Competitivo
1.2	Intenta moverte	Según contenido	Competitivo
1.3	¿Quién gana?	Según contenido	Competitivo
1.4	El cojito	Según contenido	Competitivo
1.5	El eslabón corredor	Según contenido	Competitivo

1.6	La prenda relevo	Según contenido	Competitivo
1.7	El lazo relevo	Según contenido	Competitivo
1.8	Relevo variado	Según contenido	Competitivo
1.9	Distintas posiciones	Según contenido	Competitivo
1.10	El muerto	Según contenido	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 10 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

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

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido competitivo, habiendo encontrado 10 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1991-1996 que participaron en la realización de las sesiones como jugadores y/o colaboradores para que fuesen posibles estas fichas de juegos motores, y como no al profesor Javier Santamaria.

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

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

Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.

Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Selection of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 21-41.

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

- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS Andres B Fdez Revelles/index abierto2.html](http://www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html)
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Selection of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 21-41.

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

- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.

- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz*(4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529-S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
- Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189-190.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



FICHA N.º 1.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: *Sea mejor que...*

Nombre: "Perro habilidoso".

Edad: *A partir de 12 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Intentamos tumbar al compañero, poniendo su espalda en el suelo, éste estará en posición de carretilla.

Reglas y Observaciones: Lo hacemos moviendo sus piernas en cualquier dirección hasta conseguir el objetivo.

Durante 30 seg.

Variantes: El que está en posición de carretilla que varíe el número de apoyos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Fuerza

Objetivo: *sa mejor que...*

Nombre: "Intenta moverte".

Edad: *A partir de 22 años*

Medio: Terrestre.

Material: Dos líneas del suelo (señales).

Organización: Por parejas.

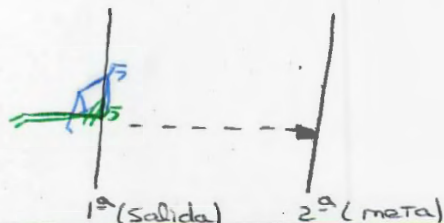
Desarrollo Práctico: Uno se tumba boca abajo (tendido prono), los hombros a la altura de la primera línea. El otro de pie entre sus caderas. El que está en el suelo intenta arrastrarse y el de arriba lo impide.

Reglas y Observaciones: No apretar demasiado para no hacer daño al compañero.

Se puede hacer de forma competitiva con los demás.

Variantes: Ser dos los que impiden el movimiento del que está en el suelo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Fuerza

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "¿Quién gana?"

Edad: A partir de 12 años

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por grupos de cuatro.

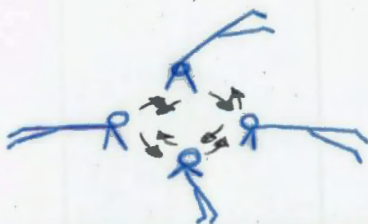
Desarrollo Práctico: En cuadrupedia luchar todos contra todos, intentando quitar los brazos al compañero.

Reglas y Observaciones: Se van eliminando conforme toquen el suelo con el cuerpo.

Tener en cuenta el orden eliminatorio para seguir compitiendo con los demás.

Variantes: Se harán subgrupos conforme al orden de eliminación.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "El cojito".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

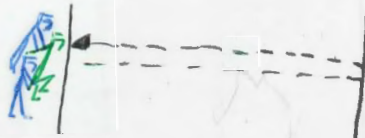
Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos corren en posición bípeda y el tercero que está situado en el centro debe elevar la pierna (una), que será cogida por los compañeros.

Reglas y Observaciones: Todos deben pasar por el centro. Gana el grupo que lo haga más rápido.

Variantes: Elevando ambas piernas (silla del moro).

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.5

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Velocidad de Reacción. Objetivo: Ganar.Nombre: "El eslabón corredor". Edad: A partir de 6 años

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por sextetos.

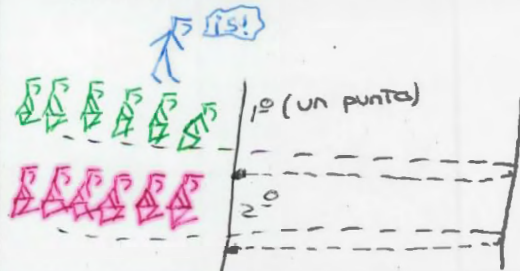
Desarrollo Práctico: Todos sentados y en fila, tendrán un nº designado y el profesor dirá un nº y el que lo tenga deberá de salir.

Reglas y Observaciones: Deberá realizar el recorrido (ida y vuelta).

El que llegue antes de todos se le dé un punto.

Variantes: El último puede ser eliminado.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "La prenda relevo".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espalderas y una prenda.

Organización: Por sextetos.

Desarrollo Práctico: Todos sentados y en fila, tendrán un nº designado, el profesor dirá un nº y éste saldrá y deberá coger una prenda que está situada en lo alto de la espaldera y el siguiente compañero deberá engancharla para que se siga el juego.

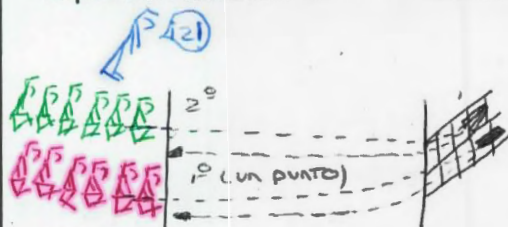
Reglas y Observaciones:

Uno engancha la prenda y el otro la desengancha.

El que antes llegue conseguirá un punto.

Variantes: El último puede ser eliminado.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Gana.

Nombre: "El lazo relevo".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: El lazo y dos estafetas por grupo.

Organización: Grupos de siete u ocho personas.

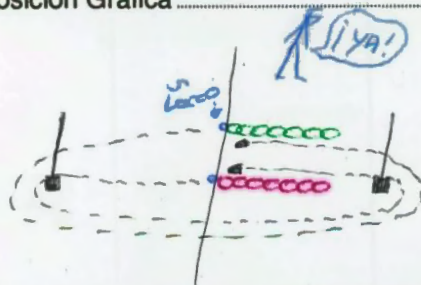
Desarrollo Práctico: Realizamos relevos, utilizando un lazo como testigo. Ejecutaremos el recorrido, situándonos en medio de las estafetas.

Reglas y Observaciones: Realizar el recorrido indicado.
No saltarnos el orden de salida.

Variantes: Variar el recorrido.

Utilizar otro tipo de testigo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.8

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Ganar.

Nombre: "Relevo variado".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Un lazo y dos estafetas por grupo.

Organización: Por grupos de siete u ocho personas, según el nº de participantes.

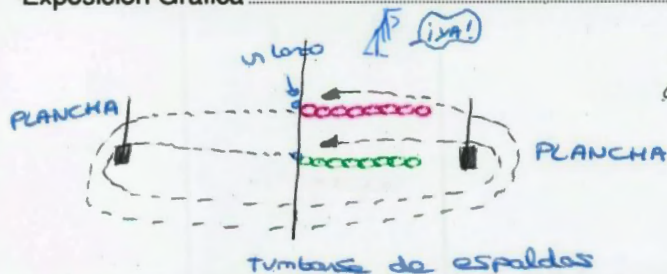
Desarrollo Práctico: Realizamos relevos, utilizando como testigo un lazo. Ejecutamos el recorrido indicado, situándonos entre las estafetas. A la altura de las estafetas hacer una plancha y en medio nos tumbamos de espaldas.

Reglas y Observaciones: Realizar el recorrido indicado. no saltarnos el orden de salida.

Variantes: Variar el recorrido.

Utilizar otro tipo de testigo.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.9

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidadObjetivo: Ganar.Nombre: "Distintas posiciones" Edad: A partir de 6 años.Medio: Terrestre.Material: Tres líneas.

Organización: Por grupos de ocho personas.

Desarrollo Práctico: Distintas acciones motrices: 1 y 5= cua
drupedia, 2 y 6= correr de espaldas, 3 y 7= cuadru
pedia supino y 4 y 8= correr con las manos en la es
palda. Van realizando eso y a la vuelta van en ca
rrera normal (sin hacer nada).

Reglas y Observaciones: Según el orden de salida deberán ha-
cer diferentes acciones.

Realizar la acción que te toca, sin confundirse.

Variantes: Haciendo dos o más acciones motrices diferen
tes.

Exposición Gráfica



x volver corriendo.
• acción motriz

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 1.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: velocidad - fuerza

Objetivo: Ganar y Riesgo.

Nombre: "El muerto".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material: Un compañero que hace de relevo.

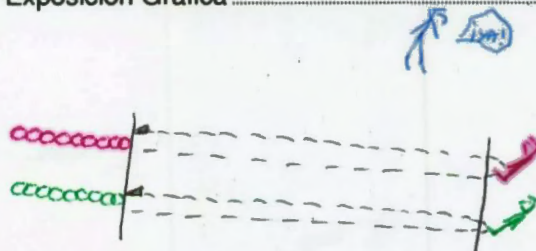
Organización: Grupos de diez personas.

Desarrollo Práctico: Situados todos en el fondo de la sala, todos salen a la vez y gogen a un compañero que esté en el otro extremo y lo transportan hasta la salida.

Reglas y Observaciones: Debe ser transportado todo el tiempo.
No tocaré el suelo.
Deberá ir tumbado.

Variantes: Variando la posición del que hace de relevo.
Cambiando el recorrido.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

