

## Selection of Motor Games according to emotional content

### (S) Selección de Juegos Motores según contenido emocional

Cueto-Martín, Belén.<sup>1</sup> & Fernández-Revelles, Andrés B.<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 contenido emocional. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 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 14 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido emocional, habiendo encontrado 14 Juegos Motores.

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

#### Abstract

**Introduction:** We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to emotional. **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:** 14 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to emotional content, having found 14 Motor Games.

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

<sup>1</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>

<sup>2</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>

**Type:** Proposal

**Section:** Motor games

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

**(P) Selección de Juegos Motorizados de acuerdo con o conteúdo emocional****Resumen**

**Introdução:** Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o conteúdo emocional. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 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 14 jogos de motor, cujo conteúdo, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o conteúdo emocional, tendo encontrado 14 Jogos Motor.

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

## INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

Así para el concepto de Juego escojo una definición que entre los investigadores está bastante aceptada que es la de Abt (1968) «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*». Esta definición es bastante aceptada puesto que puede ser utilizada como punto de partida para las definiciones de Juegos, 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 emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1):115-138.

**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).

**Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019).** Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1):115-138.

**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 contenido emocional.

### **MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS**

Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según contenido emocional y se indicarán los nombres de los Juegos Motores, adjuntándose en anexos las fichas correspondientes a los Juegos Motores seleccionados tal y como aparecen.

El proceso se realizará por dos expertos en la materia.

### **RESULTADOS / RESULTS**

El resultado obtenido se muestra en la siguiente tabla:

*Tabla 1. Juegos Motores recopilados*

#	Nombre	Clasificación	Tipo
2.1	La estatua salvadora	Según contenido	Emocional
2.2	El caballo ciego	Según contenido	Emocional
2.3	El platillo volador	Según contenido	Emocional
2.4	Molinillo arriba	Según contenido	Emocional

2.5	Molinillo abajo	Según contenido	Emocional
2.6	Perseguimos a A o B	Según contenido	Emocional
2.7	Los troncos rodantes	Según contenido	Emocional
2.8	La oruga	Según contenido	Emocional
2.9	La zapatilla voladora	Según contenido	Emocional
2.10	Abuelito qué hora es	Según contenido	Emocional
2.11	El perro y el gato	Según contenido	Emocional
2.12	Doses y treses	Según contenido	Emocional
2.13	Persecución de relevos	Según contenido	Emocional
2.14	Comecocos	Según contenido	Emocional

## DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 14 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

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

## CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según contenido emocional, habiendo encontrado 14 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

**Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019).** Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1):115-138.

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

**REFERENCIAS / REFERENCES**

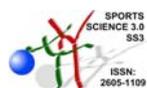
- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, 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 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/>

**Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019).** Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*. 3 (1):115-138.

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

- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR\_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to 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 2.1

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: habilidad

Objetivo: Incertidumbre

Nombre: "La estatua salvatoria" Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Terreno para correr.

Organización: Por parejas.

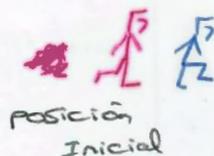
Desarrollo Práctico: Uno de ellos corre y el otro debe intentar pillarlo. El que corre delante, se puede parar y adoptar una posición, la cual, debe ser imitada por el que persigue.

Reglas y Observaciones: Cuidado con los cruces con las restantes parejas.

se cambian cuando el perseguidor pilla al otro.  
Guardar tres metros de separación.

Variantes: Ir en distintas posiciones.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.2 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: *Percepción auditiva*. Objetivo: *Riesgo*.Nombre: "El caballo ciego". Edad: *A partir de 12 años*.

Medio: Terrestre.

Material: Venda o pañuelo para tapar los ojos al caballo.

Organización: Por parejas.

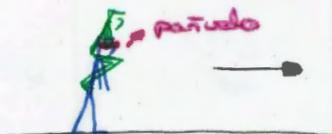
Desarrollo Práctico: Colocados sobre los hombros de nuestra pareja y tapándole los ojos, le guiamos con órdenes por todo el espacio.

Reglas y Observaciones: Cuidado con chocar con las demás parejas.

Que el caballo no haga trampa (abriendo los ojos).

Variantes: En la misma posición, pero teniendo que guiar al caballo por un camino señalado (líneas).

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.3 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Fuerza - equilibrio.

Objetivo: Riesgo - Incertidumbre

Nombre: "El platillo volador". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

**Desarrollo Práctico:** Uno hace de platillo, se deja caer de espaldas y es cogido por el compañero por las axilas, después comenzamos a girarlo, quedándonos nosotros fijos.

**Reglas y Observaciones:** No soltar nunca al compañero.  
Agarrar fuertemente al compañero.

**Variantes:** Cerrar los ojos para tener mayor sensación de vértigo.

Exposición Gráfica .....



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 2.4

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Fuerza-equilibrio.

Objetivo: Riesgo-Incertidumbre

Nombre: "Molinillo arriba".

Edad: A partir de 12 años

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

**Desarrollo Práctico:** Uno de pie, el otro enrolla sus piernas a la cintura del que está de pie. El otro pasa sus manos por la cintura de éste y dá vueltas sobre su eje longitudinal.

Mirando hacia el techo.

**Reglas y Observaciones:** Agarrarse bien para no caerse al dar vueltas.

No dar las vueltas demasiado rápido.

**Variantes:** Cerrar los ojos para tener mayor sensación de vértigo.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 2.5

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: fuerza - equilibrio.

Objetivo: Riesgo - Incertidumbre

Nombre: "Molinillo abajo".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

**Desarrollo Práctico:** Uno de pie, el otro enrolla las piernas a la cintura de éste. El que está de pie agarra al compañero por la cintura y dá vueltas sobre el eje longitudinal.

Mirando hacia el suelo.

**Reglas y Observaciones:** Agarrarse bien para que al dar vueltas no se caiga.

No dar las vueltas demasiado rápido.

**Variantes:** Cerrar los ojos para tener mayor sensación de vértigo.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.6 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Incertidumbre.

Nombre: "Perseguimos a A ó B". Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espalderas.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Cogida cada pareja por las manos, damos vueltas girando sobre sí mismos. El profesor gritará A ó B, el que sea nombrado deberá perseguir al otro.

Reglas y Observaciones: Cada uno tendrá designado una letra. Tener cuidado con las restantes parejas al cruzarse. Se salva subiéndose a una espaldera.

Variantes: Más participantes y letras.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 2.7

## JUEGOS

Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: coordinaciónObjetivo: vértigo - incertidumbre.Nombre: "Los troncos rodantes". Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Suelo, si es posible una superficie blanda.

Organización: Grupos de tres o cuatro personas.

Tumbados en el suelo y agarrados por los tobillos del de delante.

Desarrollo Práctico: (Intentar rodar todos a la vez, sino se romperá la cadena.

Reglas y observaciones.

Sujetarse bien para no soltarse por los tobillos.)

desarrollo práctico  
Reglas y Observaciones: (Cada uno agarrándose a los tobillos del de delante y tumbados en el suelo en posición dorsal. Girar todos a la vez y en el mismo sentido.)

Variantes: Mayor número de componentes.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 2.8

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: *coordinación*Objetivo: *incertidumbre*

Nombre: "La oruga".

Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Suelo, si es posible una superficie blanda.

Organización: Grupos de tres o cuatro.

Tumbados en el suelo y agarrados por los tobillos del de delante y el de atrás se agarra a los nuestros.

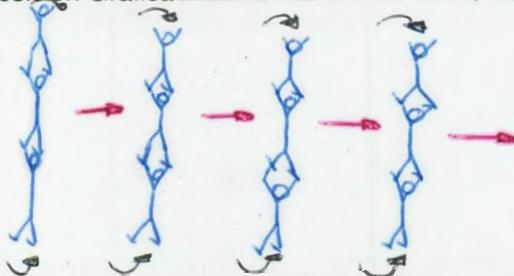
Desarrollo Práctico: A la voz de ¡ya! todos los grupos se ponen en marcha en la misma dirección, intentando que el grupo que nos sigue no nos pille.

Reglas y Observaciones: Que la cadena no se rompa.

No correr demasiado para no pillar a los de delante.

Variantes: Si pillas al grupo siguiente pasar por encima de éste y seguir.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 2.9

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "La zapatilla voladora" Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Una zapatilla.

Organización: Grupos de diez u once personas.

Disposición en círculo.

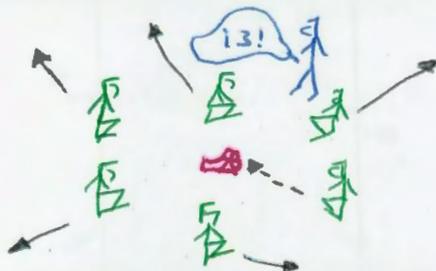
Desarrollo Práctico: A cada miembro del grupo posee un nº. El profesor dice el nº y coge la zapatilla el que ha sido nombrado y la arroja a cualquiera de los del grupo que ha salido corriendo para que no le dé.

Reglas y Observaciones: Cuidado al arrojar la zapatilla.

Cuidado con los cruces de los demás grupos al correr para huir.

Variantes: Utilizar cualquier objeto que no sea muy sólido para que no haga daño.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.10 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "Abuelito ¿qué hora es?" Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio para que pueda realizarse.

Organización: Grupos de ocho o diez personas.

Disposición en círculo con uno en el centro (abuelito).

Desarrollo Práctico: El abuelito en el centro y los demás lo rodean. Se le va preguntando al abuelito qué hora es y éste responde y los demás se le acercan dando un paso, hasta que responda "media noche es" entonces él sale y persigue a los otros.

Reglas y Observaciones: Empezar el círculo alejados del abuelito, para que poco a poco nos vayamos acercando.

Variantes: Poner más contraseñas.

Que se le queden más de abuelitos.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



GRANADA 91-96

FICHA N.º ..... 2.11 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Orientación.

Nombre: "El perro y el gato". Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio delimitado.

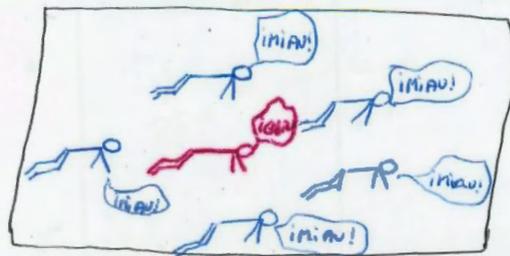
Organización: Grupos de diez u once.

Desarrollo Práctico: Uno se coloca en el centro del grupo con los ojos vendados. Los demás tratan de esquivarle. Para dar facilidades al perro (que se la queda) tenemos que ir maullando para orientar al perro.

Reglas y Observaciones: No vale salirse del espacio delimitado.

Variantes: Aumentar el terreno delimitado ó disminuirlo. Que hagan de perro más individuos.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.12 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Vencer dificultades.

Nombre: "Doses y treses".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas, uno detrás del otro.

**Desarrollo Práctico:** Se distribuyen las parejas de forma desigual por todo el espacio. Uno se la queda e intenta pillar a otro, éste debe colocarse detrás de un grupo de dos y saltará el primero de ese grupo.

**Reglas y Observaciones:** El perseguidor intenta coger al perseguido, si lo toca cambian los papeles.

No se deben hacer fintas para no engañar a los compañeros.

**Variantes:** Cuenta más gente participe más divertido es.

Más de un perseguidor.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.13 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: vencer dificultades.

Nombre: "Persecución de relevos" Edad: A partir de 8 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Un perseguidor.

Un perseguido.

El resto de la clase en cuadrupedia.

**Desarrollo Práctico:** Uno persigue a otro, pero el perseguido puede escaparse saltando sobre uno de sus compañeros, que están en cuadrupedia y pasa a ocupar su lugar y el que estaba en cuadrupedia pasa a ser el perseguido.

**Reglas y Observaciones:** Si el perseguidor le pilla pasa a estar en cuclillas y persigue el pillado.

Cuando el perseguido esté acorralado no salta sobre un compañero para dejar a éste en una posición di-

Variantes:

fícil.

Más perseguidores.

Exposición Gráfica .....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º ..... 2.14 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según contenido

Cualidad Motriz: Habilidad - velocidad. Objetivo: vencer dificultades

Nombre: "El comecocos".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Líneas del suelo.

Organización: Dos comecocos.

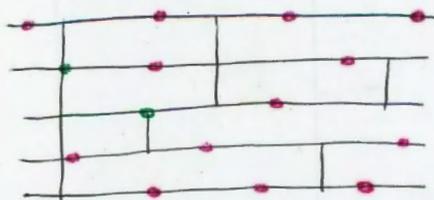
El resto de la clase andando sobre las líneas del suelo.

Desarrollo Práctico: Andando sólo por las líneas del gimnasio huir de los comecocos que andan también por las líneas intentando pillarnos. Al que pillen se convierte en comecocos.

Reglas y Observaciones: No hacer trampa saltando de línea en línea.

Variantes: Cambiar el número de comecocos según nuestros objetivos.

Exposición Gráfica .....



• comecocos

• clase

Xª PROMOCIÓN



91-96

138