

## Compilation of Motor Games according to sports games

### (S) Recopilación de Juegos Motores según juegos deportivos

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

#### Resumen

**Introducción:** Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según juegos deportivos con 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 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 7 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 juegos deportivos y con contenido competitivo, habiendo encontrado 7 Juegos Motores.

**Palabras clave:** Juegos Motores; clasificación; según juegos deportivos; 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 sports games with competitive content. **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:** 7 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 sports games and with competitive content, having found 7 Motor Games.

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

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

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

**Type:** Proposal

**Section:** Motor games

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

**(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com jogos de esportes****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 jogos de esportes e com 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 7 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 jogos de esportes e com competitivo conteúdo, tendo encontrado 7 Jogos Motor.

**Palavras chave:** Jogos de motor; classificação; de acordo com jogos de esportes; competitivo conteúdo

## 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, Videojuegos, 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 sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 240-272.

**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 juegos deportivos y con 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 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según juegos deportivos y con 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
227-228	Balon-korf	Juegos Deportivos	Competitivo
229-230	Netball	Juegos Deportivos	Competitivo
231-236	Baseball indio	Juegos Deportivos	Competitivo
237-239	Rugby	Juegos Deportivos	Competitivo
240-241	Ultimate	Juegos Deportivos	Competitivo
242-245	Hockey hierba	Juegos Deportivos	Competitivo
246	Indiaca	Juegos Deportivos	Competitivo

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 240-272.

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

## DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 7 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 juegos deportivos con contenido competitivo, habiendo encontrado 7 Juegos Motores.

## AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

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

## CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

## REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 240-272.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 13-43.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020b). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 70-129.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020c). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 130-156.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS Andres B Fdez Revelles/index\\_abierto2.html](http://www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html)
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020)**. Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 240-272.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>



- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR\_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 240-272.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>



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

- Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529-S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
- Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189-190.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



FICHA Nº 227

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velocidad-Habil.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Balón-korf" (I)

Edad: Desde 12 años

Medio: Pista

Material: Dos cestos y un balón.

**Organización:**

Dos equipos de 8 jugadores (4 chicas y 4 chicos). Cada equipo se divide a su vez en 4 atacantes y 4 defensores. Cada defensor marca al atacante del equipo contrario del mismo sexo.

**Desarrollo Práctico:**

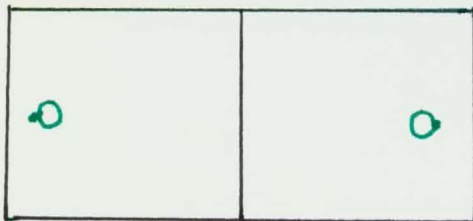
Se pasa la pelota y trata de introducirse en el cesto.

**Reglas y Observaciones:**

los atacantes no pueden defender ni los defensores atacar. En el centro del terreno hay una línea que no podrá ser sobrepasada. Cada vez que los atacantes pasan a defender y los defensores a atacar.

**Variantes:** Idem, pero se juega con el pie y solo se coge el balón para lanzarlo al cesto...

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 228

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velocidad-Habil. Objetivo: Lúdico

Nombre: "Balón-korf" (II)

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista

Material: Dos cestos y un balón.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

No defender 2x1 / No se permite contacto

No botar balón / No desplazarse con el balón.

Se puede pivotar / Con un defensa delante no se puede lanzar a canasta / No golpear el balón con el puño.

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 229

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velocidad-Habil.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Netball" (I)

Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Dos cestos y un balón.

**Organización:**

Dos equipos de 9 jugadores. Terreno de juego dividido en tres partes que están ocupadas por tres jugadores de cada equipo: 3 defensas, 3 medios y 3 delanteros.

**Desarrollo Práctico:**

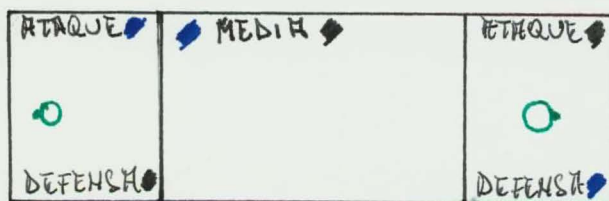
El equipo poseedor del balón intentará conseguir canasta en el cesto contrario usando para ello el pase, desmarque y lanzamiento. El otro equipo tratará de impedirlo.

**Reglas y Observaciones:**

El balón no puede botarse ni tampoco se pueden dar pasos con él en la mano. No se puede lanzar si se está marcado en proximidad, ni tampoco se puede golpear con el puño ni coger el balón que está en posesión de otro.

Variantes: Con el pie.

Exposición Gráfica.....





FICHA N° 230

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velocidad-Habil.

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Netball" (II).

Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Dos cestos y un balón.

Organización:

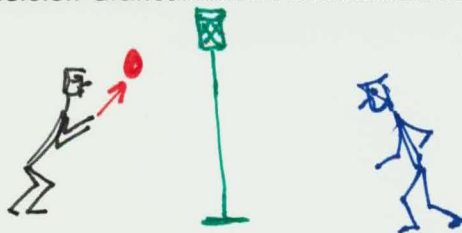
Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

Solo se podra recuperar la posesion del balon interceptando el pase. Por cada tanto que se consiga se cambiarian las ubicaciones de los jugadores del equipo. Se puede jugar por detras de los cestos. El balon tiene que pasar siempre por los medios.

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 231

## JUEGOS



Contenido: Competitivo. Clasificación: Juegos Deportivos  
 Calidad Motriz: Velo-coordinacion Objetivo: Lúdico  
 Nombre: "Baseball indio" (I) Edad: A partir de 12 años  
 Medio: Pista  
 Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

**Organización:**

2 equipos: uno atacante y otro defensor, el defensor selecciona un lanzador que se coloca en la zona de lanzamiento. El resto de los jugadores se distribuyen por el terreno de juego (defensores).

**Desarrollo Práctico:**

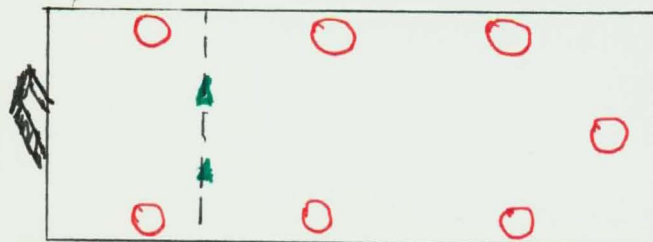
El lanzador lanza a porteria y el pateador golpea el balon con el pie lanzandolo fuera del area de porteria pero dentro del terreno de juego. Tras esto el pateador sale corriendo por todas las bases (aros); pero una vez que el equipo defensor a recuperado el balon puede bien eliminar al pateador.

**Reglas y Observaciones:**

Una vez acabada la jugada los atacantes que estan dentro de una de las bases no podran reanudar su carrera hasta que otro de sus compañeros no haya puesto el balon en juego. El atacante que completa su recorrido apunta una carrera.

**Variantes:** Por parejas atados por los pies, tanto defensores como atacantes.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 232

## JUEGOS



Contenido: Competitivo. Clasificación: Juegos Deportivos  
 Calidad Motriz: Velo-coordinacion Objetivo: Lúdico  
 Nombre: "Baseball indio" (II) Edad: A partir de 12 años  
 Medio: Pista  
 Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

**Organización:**

El equipo que ataque se dispone en filas junto a la porteria, esperando su turno para poder patear. El pateador de turno estara en la porteria. La distribucion del material segun el dibujo.

**Desarrollo Práctico:**

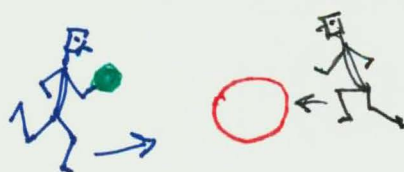
El pateador golpeandolo con el balon (como a cualquiera de los atacantes) o bien ocupando la base que va a ser ocupada por el corredor siempre que se tenga posesion de balon.

**Reglas y Observaciones:**

Ganara el equipo que mas carreras consigue. El lanzador debe mandar el balon siempre entre los conos hacia la puerta sin que el balon supere la altura de la rodilla del pateador, si infringes 2 veces esta norma sera sustituido por otro lanzador

**Variantes:**

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 233

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velo-coordinacion

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Baseball indio" (III) Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

Organización:

Desarrollo Práctico:

## Reglas y Observaciones:

El pateador que golpea el balon lanzado sin que este salga del terreno de juego o que al menos haya botado en el antes de salir y que ese balon haya superado la señal de los conos que pone al balon en juego debe estar preparado para correr.

Variantes:

Exposición Gráfica.....





FICHA N.º 234

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velo-coordinacion

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Baseball indio" (IV)

Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

Organización:

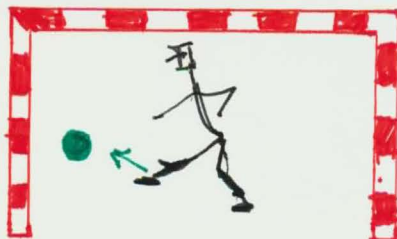
Desarrollo Práctico:

## Reglas y Observaciones:

En caso contrario tendra tres intentos para hacerlo. Los jugadores que han terminado su recorrido volveran a patear cuando todos sus compañeros acaben sus carreras o sean eliminados. El lanzador mandara el balon con la mano, los defensores no

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 235

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velo-coordinacion

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Baseball indio" (V). Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

pueden adelantar su carrera a la de los compañeros precedentes. Los defensores no podran molestar a los atacantes en su carrera. Si se detiene el juego antes de que el pateador haya alcanzado la 1ª base debera patear de nuevo.

Variantes:

Exposición Gráfica.....





FICHA N° 236

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Velo-coordinacion

Objetivo: Lúdico

Nombre: "Baseball indio" (VI)

Edad: A partir de 12 años

Medio: Pista

Material: Balon de futbol, aros, conos y una porteria.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

Esto mismo se aplica para las situaciones en las que un atacante se encuentra entre dos bases, teniendo que retroceder a la base que esta inmediatamente por detras de el.

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 237

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Fuerz. veloc. res

Objetivo: Lúdico

Nombre: " Rugby " (I).

Edad: 12 en adelante.

Medio: Campo re rugby o futbol.

Material: Palos y balon de rugby, banderillas de señales

**Organización:**

Dos equipos de 15. Cada equipo está formado por 9 delanteros ( 2 pilares, 1 talonador, 2 segundas, 2 flankers, 1 tercera centro, 1 medio mel) y la linea de tres cuartos, organizada correctamente.

**Desarrollo Práctico:**

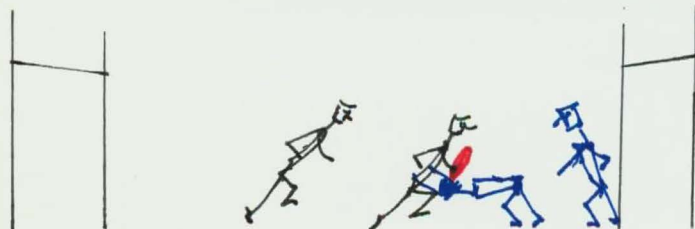
El juego consiste en llevar la pelota y posarla en la linea da ensayo del equipo contrario. Para ello la pelota puede pasarse (siempre hacia atrás ) patearse con el pie, y correr con ella sin limite de pasos. Cada ensayo vale 4 puntos y tiene derecho a una transformación de 2 puntos.

**Reglas y Observaciones:**

El balón siempre se pasa hacia atrás. Se puede agarrar al contrario (siempre por debajo de los hombros ) y derribarlo. Si el balón sale fuera sel terreno de juego, se saca una "touche". Las decisiones del arbitro no pueden ser discutidas.

**Variantes:**

Reducir el espacio para hacerlo menos peligroso. Tambien se puede hacer marchando para disminuir la velocidad de choque.

**Exposición Gráfica:**

FICHA N° 238

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Fuerz. veloc. res

Objetivo: Lúdico

Nombre: " Rugby " (II).

Edad:

Medio: Campo re rugby o futbol.

Material: Palos y balon de rugby, banderillas de señales

**Organización:**

Esta se compone de un medio de apertura, una pareja de centros, dos alas y un zaguero.

**Desarrollo Práctico:**

El juego empieza con una patada de saque de centro Otra forma de conseguir puntos es meter la pelota entre los tres palos por arriba de una patada al balon en el suelo. Esta jugada se produce tras una falta sancionada con golpe de castigo. Tambien se consiguen tres puntos pateando el balon de bote-

**Reglas y Observaciones:**

Solo se puede intentar jugar un balon entrando a por el en dirección desde nuestro campo.

**Variantes:**

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 239

## JUEGOS



Contenido: Competitivo

Clasificación: Juegos Deportivos

Cualidad Motriz: Fuerz. veloc. res Objetivo: Lúdico

Nombre: " Rugby" (III)

Edad:

Medio: Campo re rugby o futbol.

Material: Palos y balon de rugby, banderillas de señales

Organización:

Desarrollo Práctico:

pronto y metiendo el balon entre los tres palos.  
Esta jugada se puede intenyar en cualquier momento  
del juego.

Reglas y Observaciones:

Variantes:

Exposición Gráfica.....





FICHA N.º 240

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Ultimate.

Edad: A partir de 12 años

Medio: Espacio libre.

Material: Frisbee

**Organización:**

Dos equipos de 7, El terreno de juego mide 70x40 m con una zona final de 2 m. Un Frisbee para los 14 jugadores.

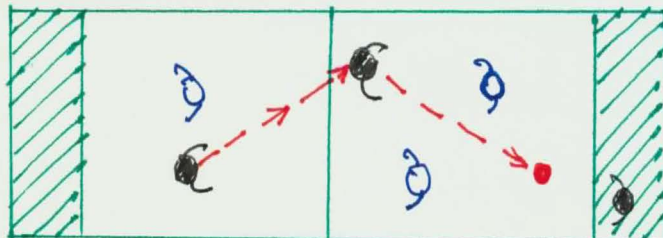
**Desarrollo Práctico:**

Se va pasando el frisbee, evitando que lo robe el adversario. El objetivo es pasarlo a un compañero que este dentro de la zona de dos metros del equipo contrario.

**Reglas y Observaciones:**

Se comienza por sorteo, sacando de la linea de gol El fuera de banda se sacara por donde salio el frisbee. No vale desplazarse con el fresbee, solo pivotar. Solo se permite un defensor por cada lanzador. Las faltas se sacan donde se producen.

**Variantes:** Consiguiedo punto al introducir el frisbee en una porteria pequeña.

**Exposición Gráfica**

FICHA N° ..... 241 .....

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Ultimate (II)

Edad: Mas de 12 años.

Medio: Espacio libre.

Material: Frisbee.

Organización:

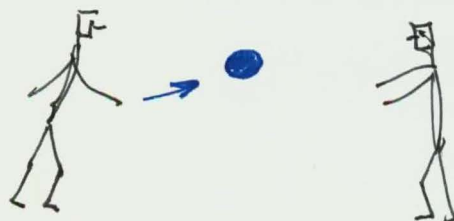
Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

Gana quien llegue antes a 21 puntos o quien consiga mas puntos en un tiempo de 48 minutos.

Variantes:

Exposición Gráfica.....





FICHA N.º 242

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Hockey hierba (I).

Edad: Mas de 12 años.

Medio: Campo de cesped.

Material: Sticks, pelota y dos porterias.

**Organización:**

Dos equipos de 11 jugadores. Dos periodos de 35 m. y un descanso de 5 a 20 m. Se cambia de campo en el descanso. El portero lleva una ropa especial de proteccion. La cara izquierda del stick es plana.

**Desarrollo Práctico:**

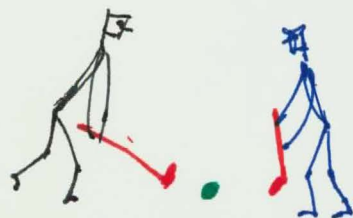
Los jugadores utilizan el stick para dirigir la pelota al marco contrario y conseguir gol. El equipo que gana es el que consigue más goles.

**Reglas y Observaciones:**

Sólo se puede controlar la pelota con la parte plana del stick y nunca con el cuerpo a excepción del portero, que en su círculo (excepto en el penalty) puede patear la pelota o detenerla con cualquier parte del cuerpo.

**Variantes:** Reduciendo o cambiando el terreno de juego.  
(hockey sobre patines, hockey hielo...)

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 243

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Hockey (II).

Edad: 12 años en adelante

Medio: Campo de cesped.

Material: Sticks, pelota y dos porterias.

**Organización:**

El mango es de madera, no debiendo tener partes metálicas, bordes afilados o astillas. El peso es de 300 a 675 gr.

**Desarrollo Práctico:****Reglas y Observaciones:**

Comienzo del juego: A suerte entre los capitanes para escoger campo o bola.

El bully: saque en el centro del campo. Un jugador de cada equipo se sitúa enfrente de las 2 líneas laterales con su propia portería a la derecha.

**Variantes:**

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 244

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Hockey (III).

Edad: 12 años en adelante

Medio: Campo de cesped.

Materia: Sticks, pelota y dos porterias.

Organización:

Desarrollo Práctico:

## Reglas y Observaciones:

La pelota se coloca entre ambos jugadores y cada uno entonces, con la parte exterior del palo al de su oponente por encima de la pelota. Esto se realiza 3 veces tras lo cual uno de ellos deberá poner la pelota en juego. Todos los demás jugadore

Variantes:

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 245

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos.

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: Hockey (IV).

Edad: 12 años en adelante.

Medio: Campo de césped.

Material: Sticks, pelota y dos porterías.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones:

deben estar a un mínimo de 5 m. de la pelota y en su propia mitad del campo. Se realiza al comienzo del partido, después de un gol, tras el descanso y tras una lesión.

Faltas: Un jugador no podrá levantar el stick por  
Variantes:

Exposición Gráfica.....





## **REGLAS Y OBSERVACIONES :**

encima de la altura del hombro, cuando este jugando o intentando jugar la bola. No podra zancadillear, empujar, cargar o interferir a un contrario u obstruir la accion del adversario con el stick o con el cuerpo, intervenir en el juego sin el stick, jugar la pelota peligrosamente o golpear a un contrario con el stick.

**Saque de corner:** Se saca por parte de un atacante desde la linea de gol a menos de 3 m. o 4.5 m. en el femenino, del banderín de corner. Seis jugadores se colocan con sus pies y sticks por detras de la linea de porteria. Los otros defensores deben estar mas alla de la linea de centro en hombres o mas alla de la linea de 22 las mujeres, hasta que se lance el corner. Hasta que haya sido tocado por otro jugador, o haya salido por el circulo de ataque, ningun atacante puede tirar a puerta desde un corner.

**Penalty corner:** Se saca desde cualquier punto desde la linea de porteria a un minimo de 4m. del poste.

En mujeres no puede haber mas de 6 jugadoras detras de la linea de gol. Se concede por falta dentro del circulo (excepto penalty, falta intencionada dentro de la linea de 22 etc..).

Hay fuera de juego cuando un jugador reciba un pase y entre el y la linea de porteria hay menos de dos defensores, solo en la mitad del campo contrario. Se sanciona con tiro libre.

**Tiro de penalty:** Se saca desde el punto de penalty. El atacante puede dar un paso hacia delante para golpear la pelota. Despues de esto ya no podra volver a golpearla o acercarse a porteria. El portero no se mueve hasta que no se ha efectuado el lanzamiento. Se concede por falta intencionada dentro del circulo o no intencionada que evita el gol.

**Penalty-bully:** Es solo para mujeres. Se saca a 5 m. de porteria.

**Puntuacion:** Se consigue gol cuando la pelota haya traspasado totalmente la linea de porteria.

FICHA N.º 246

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Juegos deportivos

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: Ludico.

Nombre: Indiacca

Edad:

Medio: Campo de cesped.

Material: Sticks, pelota y dos porterias.

**Organización:**

Dos equipos con el mismo nº de jugadores. Jugarán con un indiaca. El tamaño del campo y la altura de la red estará en función del nº de jugadores.

**Desarrollo Práctico:**

Consiste en pasar o lanzar la indiaca con la palma de la mano tratando que esta caiga al suelo del campo contrario y evitar que caiga al nuestro.

**Reglas y Observaciones:**

En el comienzo de cada set sacará el equipo que no lo hizo en el set anterior y cuando se alcanza los 8 puntos se cambia de campo. Forma de saque: se saca con el brazo extendido por debajo de la cadera, de abajo a arriba. Los jugadores de cada equipo

**Variantes:**

golpeando la indiaca con otra superficie corporal. Intentar mantenerla el máximo tiempo posible sin que caiga al suelo.

**Exposición Gráfica:**



## ORGANIZACION:

Jugadores	Medidas del campo	Altura de la red
6	9 x 16 m.	2,15 a 2,35
5	6 x 16 m.	2,20 a 2,35
2 a 4	6 x 13 m.	2,00

## REGLAS Y OBSERVACIONES:

po deberan formar dos lineas paralelas a la red. En cuanto a rotaciones y movimientos de los jugadores se siguen las mismas reglas que en voleibol. Gana el equipo que gana antes 3 sets. Cada set se gana consiguiendo 15 puntos.

Faltas: La indiacca pasa por debajo de la red, que un jugador toque la red la sobrepase la linea divisoria o toque la indiacca dos veces seguidas, o toque la indiacca en campo contrario o toque la indiacca con una superficie que no sea la mano.

