

Compilation of Motor Games according to interests and motor development

(S) *Recopilación de Juegos Motores según intereses y el desarrollo motor*

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 intereses y el desarrollo motor y con contenido diverso. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 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 48 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 intereses y el desarrollo motor y con contenido diverso, habiendo encontrado 48 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según intereses y el desarrollo motor; contenido diverso

Abstract

Introduction: We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to interests and motor development with various contents. **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:** 48 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 interests and motor development and with various contents, having found 48 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to interests and motor development; various contents

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>

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>

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 interesses e desenvolvimento motor

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 interesses e desenvolvimento motor e com vários conteúdos. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 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 48 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 interesses e desenvolvimento motor e com vários conteúdos, tendo encontrado 48 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com interesses e desenvolvimento motor; vários conteúdos

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

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

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.

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. (2020). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.

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 intereses y el desarrollo motor y con contenido habilidad, competitivo, simbólico, emocional, habilidad-competitivo y competitivo-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 intereses y el desarrollo motor y con contenido habilidad, competitivo, simbólico, emocional, habilidad-competitivo y competitivo-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
13.1	El gato y el ratón	Según interés y desarrollo motor	Habilidad-competitivo
13.2	La casa	Según interés y desarrollo motor	Habilidad
13.3	El relevo bucal	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
13.4	A escena	Según interés y desarrollo motor	Simbólico

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.

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

13.5	El calculador	Según interés y desarrollo motor	Habilidad
13.6	La araña negra	Según interés y desarrollo motor	Habilidad
13.7	El trencito	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
13.8	Los mensajes	Según interés y desarrollo motor	Simbólico
13.9	Las órdenes	Según interés y desarrollo motor	Simbólico
13.10	El sombrero	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
13.11	El padre calabecero	Según interés y desarrollo motor	Habilidad-competitivo
13.12	Animales habladores	Según interés y desarrollo motor	Simbólico
14.1	Los microbios	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.2	Serpiente y conejos	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.3	A casita...	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.4	La familia coneja	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.5	El cazador y el perro	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.6	Bolo tentetioso	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.7	Cuerdas de quita y pon	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.8	Los marcianitos	Según interés y desarrollo motor	Simbólico
14.9	El tío de América	Según interés y desarrollo motor	Simbólico
14.10	La cabra de los cuernos de oro	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.11	Caballo y caballero	Según interés y desarrollo motor	Emocional
14.12	Gatos y ratones	Según interés y desarrollo motor	Emocional
15.1	Batalla de Bailén	Según interés y desarrollo motor	Emocional
15.2	Streptese con balón	Según interés y desarrollo motor	Emocional
15.3	El buscador ciego	Según interés y desarrollo motor	Emocional
15.4	Zapatillas perdidas	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
15.5	El balón volador	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
15.6	Relevo geométrico	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
15.7	El jinete desmontado	Según interés y desarrollo motor	Emocional
16.1	La barrera	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
16.2	Pase en aro	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
16.3	La boa	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional

16.4	El mate	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
16.5	El mate-béisbol	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.1	La bolera	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.2	Balón torre	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.3	El mate, sin material	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.4	El gran voleibol	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.5	Fútbol total	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
17.6	El pasillo mortal	Según interés y desarrollo motor	Competitivo-emocional
18.1	El balón cazador	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
18.2	Patada a seguir	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
18.3	Desmarque por franjas	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
18.4	Lascuatro esquinas	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
18.5	Traspasar la red	Según interés y desarrollo motor	Competitivo
18.6	Metete y saca	Según interés y desarrollo motor	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 48 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 intereses y el desarrollo motor y con contenido habilidad, competitivo, simbólico, emocional, habilidad-competitivo y competitivo-emocional, habiendo encontrado 48 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

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

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 13-43.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020b). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 70-129.

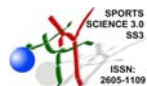
Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020c). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 130-156.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020)**. Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019f). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019g). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019h). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019i). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 44-69.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020b). Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1), 157-179.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020c). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 180-239.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020d). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*, 4(1), 273-300.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020).** Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 70-129.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020e). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 240-272.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz*(4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529-S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
- Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189-190.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



FICHA N.º 13.1

JUEGOS



Contenido: Habilidad-Competitivo. **Clasificación:** Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: $\left\{ \begin{array}{l} \text{velocidad} \\ \text{Coordinación} \end{array} \right.$ **Objetivo:** RECREATIVO

Nombre: "El gato y el ratón". **Edad:** 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Por parejas.

Sirve para educar al niño en estructuras rítmicas.

Desarrollo Práctico: Uno hace gato y otro de ratón, unos y otros en el lado opuesto de la sala.

Reglas y Observaciones: Se realizan los movimientos en función de los pitidos del silbato, ni más ni menos.

Los movimientos según el silbato son rítmicos del gato hacia el ratón.

Variantes: Que uno de ellos se desplace frontalmente y el otro de frente.

Exposición Gráfica



Profesor.

Silbato

GATOS

RATONES

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 13.2

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: V. de reacción.

Objetivo: Recreativo. Motriz.

Nombre: "La casa".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

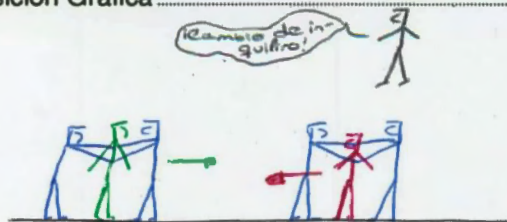
Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos de ellos se cogen de las manos = paredes o casa y uno de ellos en el centro = inquilino.

Reglas y Observaciones: Si se dice cambio de inquilino = se vá a otra casa, cambio de casa = se van los dos juntos a buscar un inquilino y cambio de paredes = cambian las parejas. Participan todos.

Variantes: Que se haga de forma competitiva y quien no cumpla las reglas que sea eliminado.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

- Inquilino
- Inquilino
- Casa
- paredes



FICHA N.º 13.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < velocidad.
Coordinación.

Objetivo: Físico. Motriz.

Nombre: "El relevo bucal".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Dos prendas por grupo.

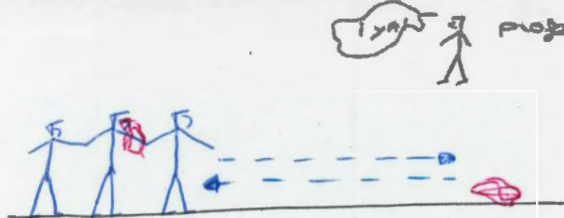
Organización: La clase se divide en trios.

Desarrollo Práctico: Las prendas se colocan una en frente de la otra, una de ellas la tiene uno del trio en su boca y éstos están cogidos de las manos.

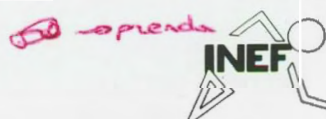
Reglas y Observaciones: Hacer competición de relevos con recorrido de ida y vuelta. No utilizar las manos y todos deben pasar por el centro del trio.

Variantes: El que el vaya en el centro tenga los ojos vendados, para que sea más difícil su ejecución.

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 13.4

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "A escena".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio para su desarrollo.

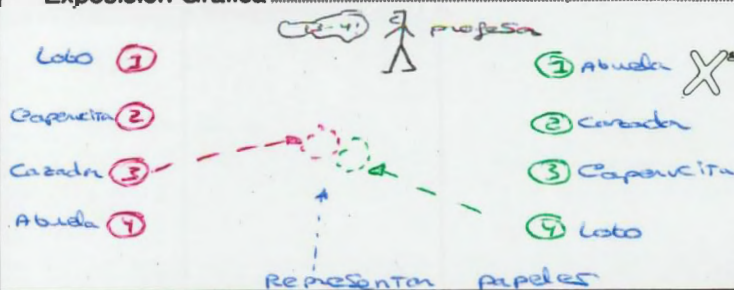
Organización: Por cuartetos y se colocan uno frente al otro.

Desarrollo Práctico: Cada uno tiene un nº designado y tendrán distintos papeles (abuela-lobo-cazador-Caperucita), cuando el profesor diga un nº uno de ellos de cada grupo sale a escena.

Reglas y Observaciones: Hay que improvisar en función del papel que tienes con respecto al que está en frente tuya. Pueden salir incluso hasta 4 parejas a la vez.

Variantes: Que entre todos improvisen un cuento actuando todos en la misma obra.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA 91-96

FICHA N.º 13.5

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Capacidad de percepción.

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "El calculador".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Unos pivotes y espacio para su desarrollo.

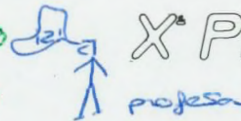
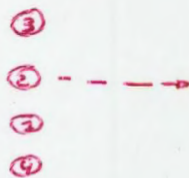
Organización: Se divide la clase en grupos de 4 personas. Dos grupos enfrentados.

Desarrollo Práctico: Se coloca un pivote o cono en el centro en distintas posiciones. Se llama a un nº y éste antes de salir deberá calcular el nº de pasos que éste debe dar.

Reglas y Observaciones: Es un juego de habilidad contra uno mismo. Gana el grupo que mayor percepción espacial tenga, porque ello implica una máxima aproximación al pivote.

Variantes: Hacerlo con matiz competitivo, para ver que grupo es el que gana.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 13.6

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < ^{velocidad} habilidad

Objetivo: Recreativo. Motriz.

Nombre: "La araña negra".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: 10 aros por grupo y espacio.

Organización: Se hacen tres grupos de 8 personas aproximadamente.

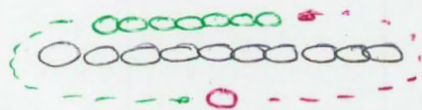
Se colocan los aros seguidos uno detrás de otro en fila.

Desarrollo Práctico: Los aros son como si fuesen una valla intermedia. Se acaba cuando la araña toca a todos o según un nº determinado.

Reglas y Observaciones: Los aros no se pueden saltar por encima. Los que son pillados se quedan en el sitio con el fin de obstaculizar a los demás y se la queda el primero que haya sido pillado.

Variantes: Que se pueda saltar sobre los aros, para que se cree incertidumbre entre los participantes.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

O → pesagvidas

O → aros

O → se la queda

INEF

GRANADA

91-96

FICHA N.º 13.7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < ^{Coordinación}
RESISTENCIA

Objetivo: RECREATIVO.

Nombre: "El trencito".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Un aro de menos de la gente que forma el grupo.

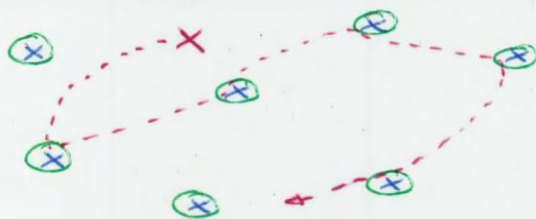
Organización: Se hacen tres grupos de 8 personas aproximadamente.

Desarrollo Práctico: Cada uno está dentro de un aro y uno se la queda de trencito y el que vá tocando se agarra a éste.

Reglas y Observaciones: Cuando éste dé un silbido todos vuelven a los aros y el que no tiene aro se la queda y hace lo mismo.

Variantes: Que hagan dos de tren para que les cueste más el desplazarse de un sitio a otro.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

O → aros

X → ALUMNOS

X → Trencito



GRANADA

91-96

FICHA N.º 13.8

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Lúdico.

Nombre: "Los mensajes".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio para su desarrollo.

Organización: 3 grupos de 8 personas aproximadamente.
Colocados formando un círculo.

Desarrollo Práctico: Consiste en que se crucen los mensajes, uno en concreto empieza a mandar un mensaje.

Reglas y Observaciones: Uno un abrazo a un lado y a otro y toda pregunta vuelve al origen, preguntándole ¿un qué? y le vuelve a repetir el mismo gesto.

Variantes: Hacer más de un gesto a la vez, para que sea más difícil de hacer.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 13.9

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < Representación
Memoria motriz

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "Las órdenes".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Picas y espacio para su desarrollo.

Organización: Se divide la clase en tres grupos, aproximadamente 8 personas.

Se colocan formando un círculo.

Desarrollo Práctico: Uno de ellos esté situado en el centro y es el que maneja la pica y mediante ésta manda a los demás una serie de órdenes que éstos deben cumplir.

Reglas y Observaciones: Si coloca la pica delante de él= todos permanecen parados, detrás= corren de espaldas, a la derecha= se desplazan a la derecha, a la izquierda= hacia la izquierda.

Variantes: Que aumente el número de órdenes y lo haga más rápido para que los demás se confundan.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

- - - pica



FICHA N.º 13.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y a
des. motor.

Cualidad Motriz: V. Reacción.

Objetivo: Recreativo (Gana).

Nombre: "El sombrero".

Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Dos estafetas, dos gorras o sombreros y espacio.

Organización: Se divide la clase en 4 grupos, aproximadamente unas 6 personas.

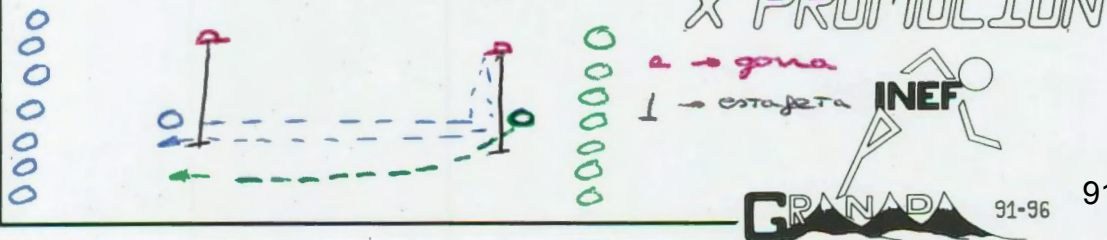
Un grupo en frente del otro.

Desarrollo Práctico: Las estafetas tienen el lo alto una gorra, uno de un grupo se acerca al otro y coge la gorra y uno del otro grupo, se adelanta.

Reglas y Observaciones: El que se adelanta debe imitar en todo momento al que ha cogido la gorra y cuando éste se la pone el otro sale corriendo detrás y sólo se saltará cuando haya sobrepasado su estafeta correspondiente.

Variantes: Que el que te persigue, lo haga imitando todos los gestos del otro.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 13.11

JUEGOS



Contenido: Habilidad-Competitivo Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: v. de reacción. Objetivo: lógico, motriz.

Nombre: "El padre calabacero". Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Se divide la clase en dos grupos, aproximadamente 12-13 personas.

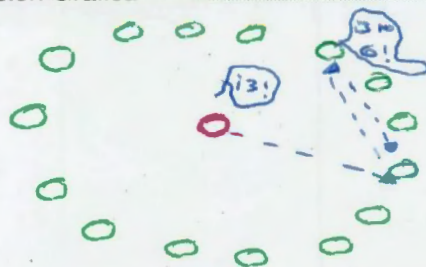
Se colocan en círculo y sentados.

Desarrollo Práctico: El del centro dice: el padre calabacero ha heredado 3 calabazas, el nº 3, dice 3 no, 6 y todos se cambian de sitio.

Reglas y Observaciones: Al cambiarse de sitio dadas estas condiciones, el que se queda sin sitio pasa al centro y se repite la misma acción, pero variando de números.

Variantes: Igual, pero que se cambie más gente a la vez.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

● → alumnos
○ → Padre



FICHA N.º 13.12

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Expresión.

Objetivo: recreativo.

Nombre: "Animales habladores". Edad: 6-8 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Una cinta para vendar los ojos y espacio.

Organización: Se divide la clase en dos grupos, aproximadamente unas 12-13 personas.

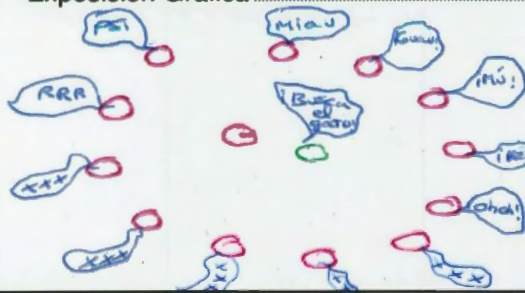
Se colocan formando un círculo.

Desarrollo Práctico: El que manda designa a cada persona un animal determinado para que ejecute su ruido durante el desarrollo del juego. Otro se le queda en el centro con los ojos vendados y mediante el ruido debe capturar a uno en concreto.

Reglas y Observaciones: El que manda le dice al de los ojos vendados que busque al gato y el que hace el ruido del gato no puede parar de hacer su ruido.

Variantes: Mismo juego, pero que hagan dos o tres el mismo animal.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

● - alumnos con
ojos vendados

○ - alumnos

○ - Manda

FICHA N.º14.1.....

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: No ser pillado.

Nombre: "Los microbios".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Cintas de colores y espacio para hacerlo.

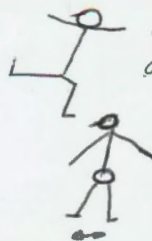
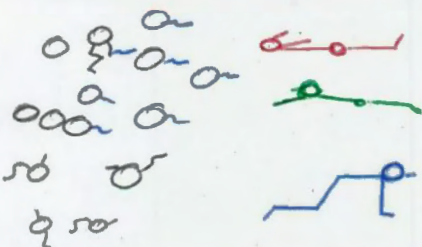
Organización: Cinco llevan un lazo de un color cada uno. Los demás distribuidos por todo el espacio.

Desarrollo Práctico: Cada microbio (alumno) lleva un lazo de un color y deben pillar a los demás. Para poderse salvar de ser pillado deberá realizarse una acción según el color de la cinta. Verde= boca arriba, rojo= boca abajo, rosa= cuadrupedia, azul= equilibrio y ..

Reglas y Observaciones: Si alguno es pillado por no recordar la acción a realizar hay cambio de papeles y pasa a ser el nuevo microbio.

Variantes: Designar otras acciones: rosa= saltos, rojo= abdominales, verde= giros, azul= equilibrio,....

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

~ Cintas de distintos colores

FICHA N.º 14.2

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: NO SEA PIRODO.

Nombre: "Serpiente y conejos". Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio suficiente para su desarrollo.

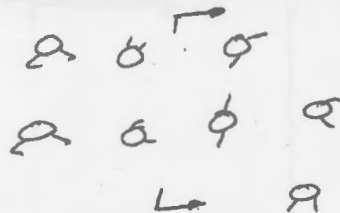
Organización: Tres cogidos de la mano. Todos distribuidos por el espacio.

Desarrollo Práctico: Los tres que van cogidos de las manos deben pillar a los otros de la siguiente forma: los extremos pueden tocar con la mano y los del centro sólo con la cabeza.

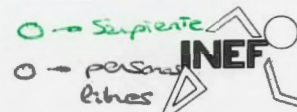
Reglas y Observaciones: Cada vez que se toque a uno se vá uniendo a la serpiente hasta que la mayoría de la clase sea una gran serpiente.

Variantes: Los del centro deben tocar con los pies. los extremos con los codos,.....

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN

G
R
A
N
A
D
A

91-96

FICHA N.º14.3.....

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Llegar antes.

Nombre: "A casita ...".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros y espacio para su desarrollo.

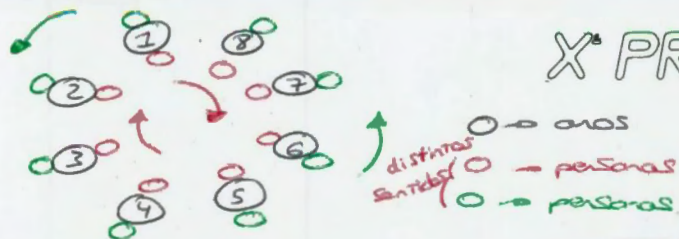
Organización: Se distribuyen los aros formando un círculo y una pareja en cada aro, colocándose uno en la parte exterior del aro y otro en la parte interior. Cada aro tiene un nº.

Desarrollo Práctico: Aquellos que están colocados en el interior van trotando en un sentido y los del exterior en el sentido contrario. A la señal, se buscan las parejas y van al aro respectivo.

Reglas y Observaciones: El primero de la pareja que llegue es el que gana.

Variantes: A la señal todos a la pared en parejas y vuelta al aro, parejas pares a una pared y las impares a

Exposición Gráfica la otra.



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 14.4

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: llegar antes

Nombre: "La familia coneja". Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros y espacio para su desarrollo.

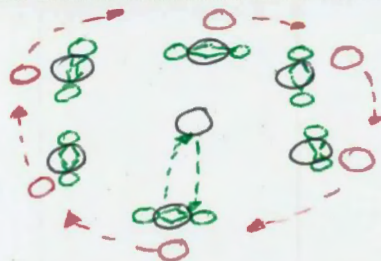
Organización: Trios en cada aro colocados formando un círculo. Un aro al centro con una prenda por trios.

Desarrollo Práctico: Los tres se cogen de la mano. El de la derecha = coneja, el del centro = conejito y el de la izquierda = conejo. Según la señal así será su desplazamiento.

Reglas y Observaciones: La coneja = derecha, conejo = izquierda y conejito = elige. Cuando sale uno del trío da una vuelta completa y pasa por debajo del puente formado por sus compañeros y coge la prenda con la boca.

Variantes: Coger la prenda con el pie y llevarla a patas cojas, coger todas las prendas posibles,.....

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN

O → aros

O → Conejo
O → coneja

O → Conejito



FICHA N.º 14.5

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Pillar.

Nombre: "El cazador y el perro" Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Banco para dividir el espacio.

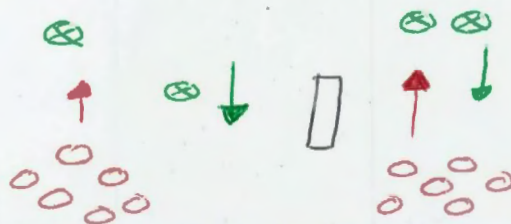
Organización: Clase dividida en dos grupos. Cada grupo en la mitad del gimnasio dividido por el banco, dos de cada grupo al centro. Los demás a un lado de la sala.

Desarrollo Práctico: A la señal todos se desplazan al otro lado. Los dos del centro (perro y cazador) deben pillarlos. Pero sólo el que pilla es cazador, el perro sólo estorba para ayudar al cazador.

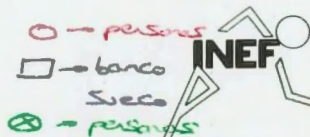
Reglas y Observaciones: Aquellos que sean pillados se eliminan del juego. El juego acaba cuando más de la mitad hayan sido pillados.

Variantes: Poner dos perros y un cazador, un perro y dos cazadores,.....

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN



FICHA N.º 14.6

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: *velocidad*.Objetivo: *Ganar*.

Nombre: "Bolo tentetieso".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros, mezas de g. rítmica y espacio para hacer-
lo.

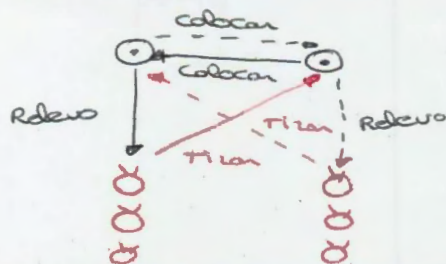
Organización: Clase dividida en dos grupos. Un aro y una meza por equipo colocada dentro del aro en equilibrio. El grupo esté a una distancia de 15 metros.

Desarrollo Práctico: A la señal, salen los primeros de los grupos y se dirigen al aro para tirar la meza, luego en línea recta y coloca la meza suya en equilibrio y regresa para dar el relevo al siguiente.

Reglas y Observaciones: El primer grupo que acaba es el que gana. Se trata de un juego competitivo, pero al establecer reglas y sobrepasar al contrario conlleva emoción.

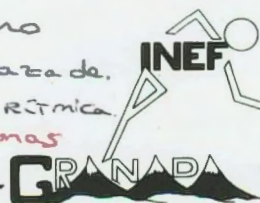
Variantes: Dos mezas dentro de cada aro, desplazamiento de espaldas,.....

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

○ → aro
 • → meza de
 G. rítmica
 X → personas



FICHA N.º 14.7

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: *velocidad - Habilidad* Objetivo: *llegar antes.*

Nombre: "Cuerdas de quita y pon" Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Dos cuerdas y espacio para su desarrollo.

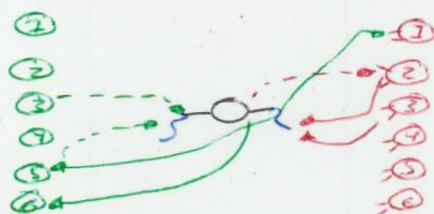
Organización: Dos grupos enfrentados. En el centro se coloca un sujeto con una cuerda en cada brazo. Cada uno de cada grupo tiene un nº.

Desarrollo Práctico: A la voz (nº), sale ese nº de cada equipo, coge una cuerda y esta a cualquiera del equipo contrario, regresa a su grupo para desatar a su compañero y lleva la cuerda a su posición inicial.

Reglas y Observaciones: Se van sumando puntos de aquellos equipos que antes logren el objetivo.

Variantes: Hacer el mismo juego con ojos tapados y mediante el contacto saber quién ate la cuerda,.....

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

cuerdas
(2)



GRANADA

91-96

100

FICHA N.º14.8.....

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Expresión

Objetivo: Mandar mensaje

Nombre: "Los marcianitos".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio suficiente para su desarrollo.

Organización: Dos grupos. Cada grupo se coloca en círculo. Todos están numerados.

Desarrollo Práctico: El objetivo es equivocar al que le toque hablar. Un marcianito dice: marcianito ¿ llama al nº 8.

Reglas y Observaciones: Los que están al lado de éstos deben hacer sonidos para equivocarle, tanto a derecha como a izquierda.

Variantes: Unos sonidos más agudos, pitidos,....

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

• → Brucos
" → palabras



FICHA N.º 14.9

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según interés y
des. motor.

Cualidad Motriz: Memoria motriz.

Objetivo: Recordar.

Nombre: "Mi tío de América".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

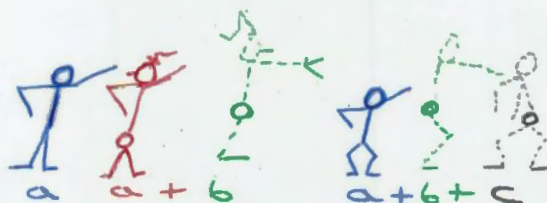
Organización: Dos grupos. Cada grupo formando un círculo.

Desarrollo Práctico: Uno dice: Ha venido mi tío de América. Y el siguiente pregunta: ¿y qué te ha traído? y el anterior responde con alguna representación. Así van sumando gestos hasta que el último tiene que repetir todo.

Reglas y Observaciones: Hay que hacer un esfuerzo para recordar todo lo que represente cada uno.

Variantes: Complicar la situación de forma que cada uno represente dos acciones.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA 91-96

FICHA N.º 14.10

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.Objetivo: Pillar.

Nombre: "La cabra de los cuernos de oro". Edad: 8-10 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Balón y espacio.

Organización: Todo el grupo cogido de las manos (círculo). Un balón al centro (cabra). Uno esté fuera del círculo (ladrón). Se determina un granjero del círculo sin que lo sepa el ladrón.

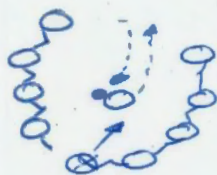
Desarrollo Práctico: Se abre el círculo por un lugar determinado por el ladrón. El ladrón coge el balón (cabra) y cuando lo levanta del suelo sale el granjero sorpresa para pillarlo antes de que llegue a su objetivo.

Reglas y Observaciones: Cambio de papeles si el ladrón es pillado.

Variantes: Designar dos granjeros sorpresa y situados en una posición estratégica.

Exposición Gráfica

Objetivo



--- Balón

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 14.11

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser Capor.

Nombre: "Caballo y caballero". Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Balón y espacio para su desarrollo.

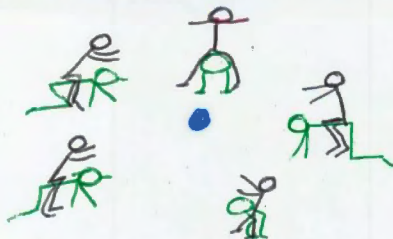
Organización: Parejas distribuidas por el espacio, no demasiado alejadas. Uno en cuadrupedia y otro sobre éste.

Desarrollo Práctico: El caballo debe intentar desequilibrar al caballero que está sobre él para que no pueda pasar el balón entre los demás caballeros.

Reglas y Observaciones: Si el balón cae al suelo los caballos se levantan y cogen el balón y si dan a algún caballero cambian de papeles. Si fallan sigue igual.

Variantes: Con dos balones, colocarse el caballero sobre el caballo que está en dos apoyos (de pie).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

- - Balón
- - Caballeros
- - Caballos



FICHA N.º 14.12

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: *Habilidad*Objetivo: *Ser Capaz.*

Nombre: "Gatos y ratones".

Edad: 8-10 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Balón y espacio para su desarrollo.

Organización: Toda la clase. 1/3 se distingue con camiseta blanca= son los gatos y los 2/3 restantes= ratones.

Desarrollo Práctico: Los ratones se pasan el balón por toda la sala y los gatos deben tocar a los que tengan el balón en las manos.

Reglas y Observaciones: Si algún ratón es tocado con balón en las manos cambio de papeles. Las reglas se establecen según la libertad del grupo.

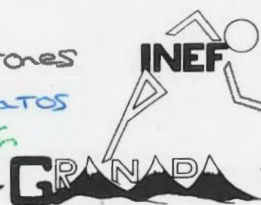
Variantes: Distintas reglas como: eliminar o cambio de papeles, correr o no con balón, cortar o no balón.

Exposición Gráfica



• → RATONES
• → GATOS
• → Balón

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 15.1

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: Recreativo. Motriz.

Nombre: "Batalla de Bailén". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Unas banderas o pañuelos.

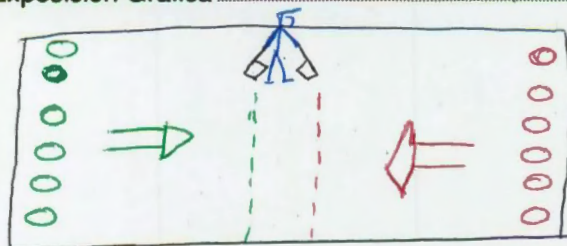
Organización: Por parejas, se hacen dos bandos, unos en frente de los otros separados unos 16 metros.

Desarrollo Práctico: Los dos bandos andan unos en frente de los otros. Hay un director de banderas que es el que dirige el juego. Cada equipo tiene una casa y es ahí donde tienen que refugiarse.

Reglas y Observaciones: Según la bandera que levanta el director del juego es ese equipo el que ataca. Existe una prisión donde se meten los prisioneros y gana el equipo que atrape más prisioneros.

Variantes: En vez de que los prisioneros esten parados que vuelven de nuevo al juego.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

O → 1.º equipo

O → 2.º equipo

T → banderas



FICHA N.º 15.2

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: fuerza, precisión.

Objetivo: vencer.

Nombre: "Stripteasy con balón". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Colchonetas, un balón y espacio para hacerlo.

Organización: Se crean dos equipos, separados por colchonetas, creándose dos campos de juego y uno central que es neutro.

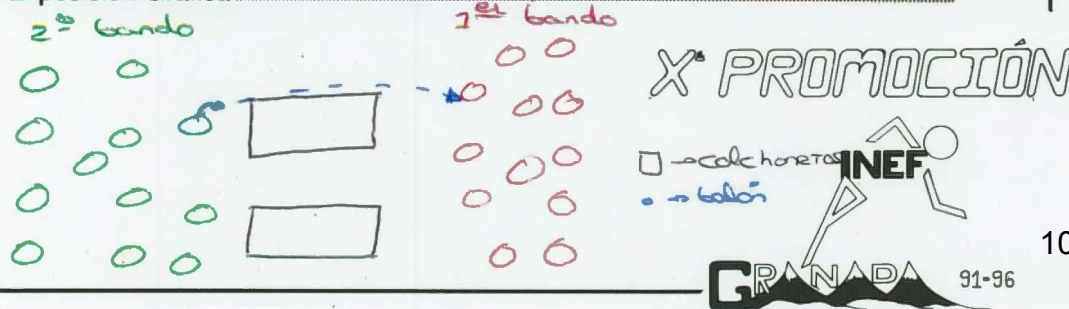
Desarrollo Práctico: El que tiene el balón lo lanza por encima de la zona neutra y el equipo contrario tiene que coger el balón antes de que bote.

Hay un pitido que es la señal de salida y pérdida del balón.

Reglas y Observaciones: Si el equipo que tiene que coger el balón se le cae y bota todo el equipo tiene que quitarse una prenda y si no bota no pasa nada y se sigue el juego. Saca siempre el equipo que gana.

Variantes: Que saque el equipo que pierde porque vá en desventaja.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 15.3

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de

Nombre: "El buscador ciego", Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Un cono, un código y espacio delimitado.

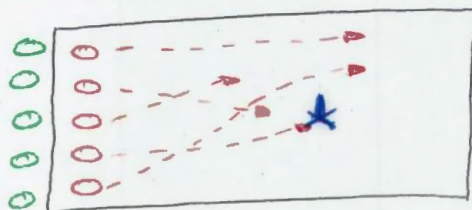
Organización: Por parejas y con una prenda o simplemente con los ojos cerrados para no ver. Se establece quien es el ciego y el guizador.

Desarrollo Práctico: Los ciegos a un lado y los guizadores a otro, se juega de 5 en 5 parejas. Dentro del espacio hay un objeto (cono) que el ciego debe encontrar.

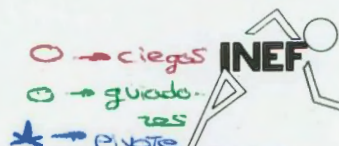
Reglas y Observaciones: Se establece un código para guiar al ciego (A=adelante, B=detrás, C=izquierda y D=derecha) y diciendo este código se guía al ciego.

Variantes: Espacio más grande para tener mayor dificultad en la búsqueda del objeto.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º 15.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < velocidad
habilidad

Objetivo: Recreativo.

Nombre: "Zapatillas perdidas". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros y zapatillas de los participantes.

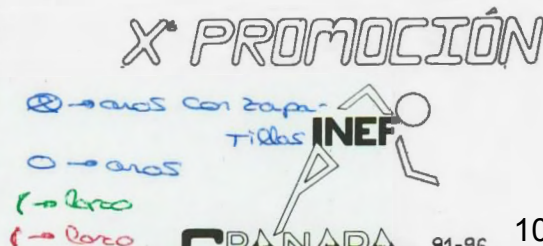
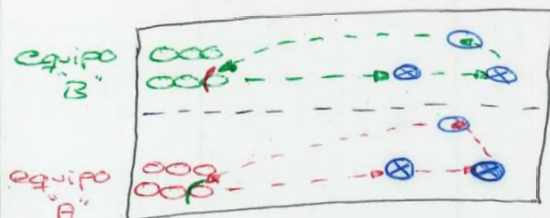
Organización: Se establecen dos equipos, situados detrás de una línea.

Desarrollo Práctico: Se utilizan tres aros, cada persona coloca una de sus zapatillas en cada aro y uno se queda libre. Se utiliza una prenda de relevo.

Reglas y Observaciones: Salen de uno en uno coge sus dos zapatillas y el aro que está vacío se utiliza para ponerse ení las zapatillas. Para que saiga el siguiente hay que darle la prenda de relevo.

Variantes:

Exposición Gráfica



FICHA N.º 15.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: *precisión fuerza*

Objetivo: Recreativo. Motriz

Nombre: "El balón volador".

Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: 4 aros y espacio para hacerlo, y un balón.

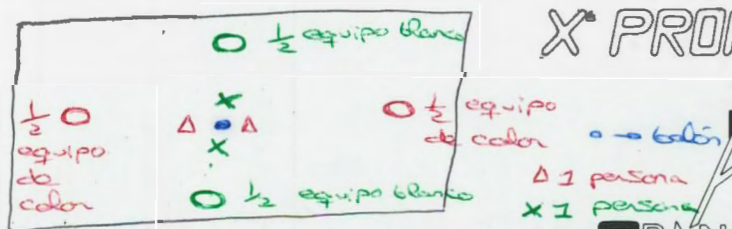
Organización: Se hacen dos equipos: camisetas claras y camisetas oscuras el mismo equipo se divide en dos.

Desarrollo Práctico: Salen los dos primeros de cada equipo, colocados cada uno en cada aro. El que pase al que está en el aro se sale del juego.

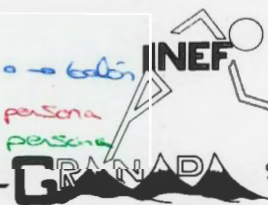
Reglas y Observaciones: Se trata de reunir a todo el equipo en el terreno de juego (que pasen por el centro). El balón al pasar por los jugadores hace que estos pasen por el centro. No pasar directamente de uno a otro aro.

Variantes: Que se pueda pasar directamente para que sea más rápido.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º 15.6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad.

Objetivo: vencer.

Nombre: "Relevo geométrico". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros, conos y prendas.

Organización: Se hacen 4 equipos, cada equipo con un aro, un cono y una prenda de relevo.

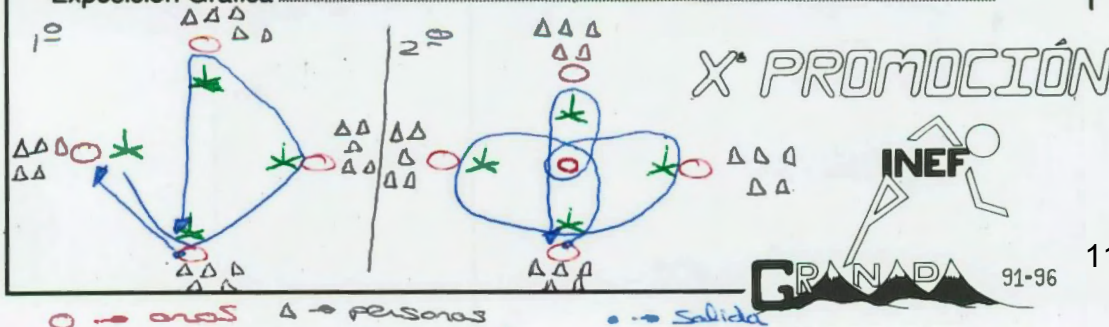
Desarrollo Práctico: Se establecen dos recorridos, primero se hace uno y luego otro, pero hacen todos a la vez el mismo. Hacer el recorrido lo más rápido posible.

Reglas y Observaciones: Primer recorrido=Izquierda-delante-derecha-detrás-relevo.

Segundo recorrido= Centro-izquierda-delante-derecha-centro-detrás y relevo (vuelta al punto de partida).

Variantes: Con postes altos para obligarlos a darle la vuelta y no saltar por encima de ellos.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 15.7

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad, Velocidad. Objetivo: Ser capaz de.

Nombre: "El jinete desmontado". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Un aro y espacio para su desarrollo.

Organización: Por parejas. Hay un caballo por jinete, pero hay un caballo que se queda libre.

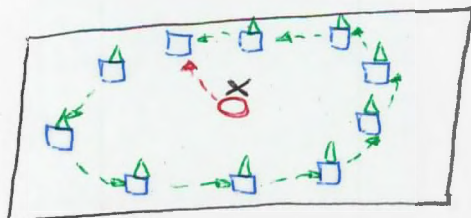
Desarrollo Práctico: Hay uno en el centro que es el que se le queda y tiene que ir a ocupar el caballo libre.

Reglas y Observaciones: Todos se deben desplazar al mismo lado para evitar que el del centro ocupe el caballo libre. Si pierde alguien es el de la derecha.

Cambian los jinetes por los caballos.

Variantes: Que cada uno se desplace al sitio que quiera, para que le sea más difícil el que se le queda.

Exposición Gráfica



□ → Caballos
 △ → jinetes
 X → 1 persona

X.ª PROMOCIÓN



FICHA N.º 16.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional **Clasificación:** Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad - velocidad **Objetivo:** Ganar - Ser Capar

Nombre: "La barrera".

Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Un balón y espacio para su desarrollo.

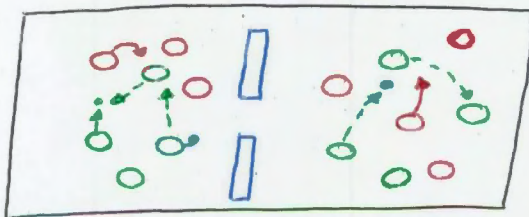
Organización: Por parejas, cada uno se coloca a un lado del espacio para hacer dos grupos de juego. El espacio se divide en dos con dos bancos suecos. Cada grupo se subdivide en dos grupos (2 grupos con cintas).

Desarrollo Práctico: Uno de los equipos tiene el balón y moviéndose en su espacio y el otro equipo tiene que interceptarlo. **Objetivo:** hacer el mayor Nº de interceptaciones.

Reglas y Observaciones: Se juega durante un tiempo determinado. Gana el equipo que más interceptaciones consigue hacer. No se puede correr con el balón en las manos.

Variantes: Meter a los del otro equipo (¿Qué equipo consigue más mates?).

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

• → balón
 □ → bancos suecos
 ○ → 1 equipo
 ○ → 2 equipo



FICHA N.º 16.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capar.

Nombre: "Pase en aro".

Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros, balón y espacio para hacerlo.

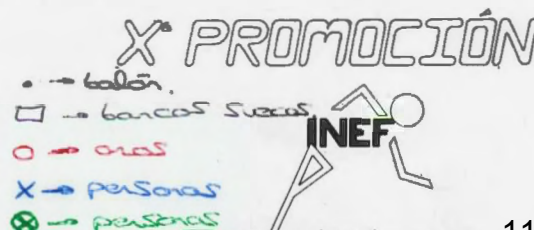
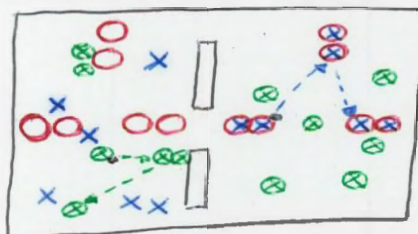
Organización: Dos equipos juegan en cada mitad del espacio. Participan 6 personas y se colocan 6 aros por el espacio, un equipo está dentro de los aros y el otro se distribuye libremente por el espacio.

Desarrollo Práctico: Los que están dentro de los aros se pasan el balón, los demás deben interceptarlo. Si lo consiguen salen de los aros e intentan que el equipo contrario consiga menor Nº de pases.

Reglas y Observaciones: Si el Nº de pases fuera de los aros es mayor que los que han dado el equipo de dentro de los aros, se cambian los torneos.

Variantes: Más aros que Nº de participantes, pudiéndose pasar el balón desmarcándose a los aros libres.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 16.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capar.

Nombre: "La boa".

Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Balón, aros y conos (sistema de puntuación).

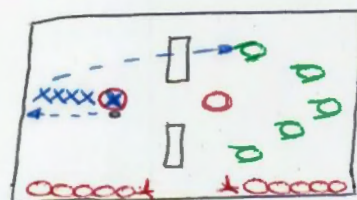
Organización: Dos equipos colocados cada uno en la mitad del espacio que está dividido por los bancos suecos. En el centro se coloca un aro. Sistema de puntuación: aros seguidos y el cono indica los puntos.

Desarrollo Práctico: El primero del equipo que tenga balón orienta a su equipo y colocados en fila se deben pasar el balón desde el principio al final. El último lanza el balón al espacio contrario e intenta que bote.

Reglas y Observaciones: Si el balón llega a botar éste pasa al otro equipo y se anota un punto. Gana el equipo que más puntos consigue.

Variantes: Cualquiera del grupo puede lanzar al pasar el balón hacia atrás.

Exposición Gráfica



Cono puntos

- → balón
- → bancos suecos
- → aros
- * → cono
- x → equipo
- → equipo

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 16.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capar.

Nombre: "El mate".

Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Bancos suecos, balón y espacio para hacerlo.

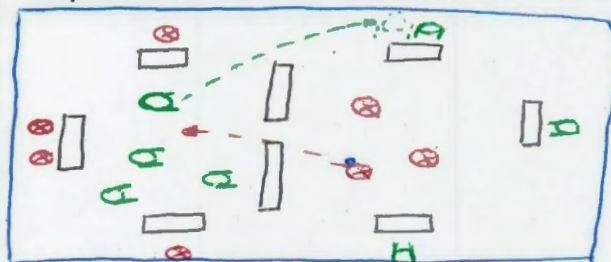
Organización: Dos equipos de igual Nº. Uno de cada equipo se coloca detrás de un banco que forman un cuadrado en el espacio contrario.

Desarrollo Práctico: El objetivo es meter el mayor Nº de los que están en el espacio contrario.

Reglas y Observaciones: Si uno es metado se cambia por uno de los que están detrás de los bancos. Cuando todos han cambiado vá aumentando el Nº tras los bancos. Si el no cae al suelo no se cuenta como metado.

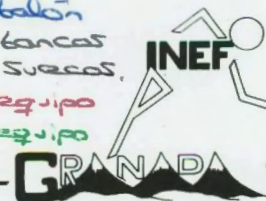
Variantes: Pasar tras los bancos cuando se ha metado dos veces en vez de una.

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN

- → balón
- → bancos suecos
- ⊗ → equipo rojo
- ⊙ → equipo verde



FICHA N.º16.5.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: *Habilidad - velocidad*. Objetivo: *ser Capaz - Ganar.*

Nombre: "El mate-beisbol". Edad: 10-12 años.

Medio: El gimnasio.

Material: Aros, conos, balón y espacio para hacerlo.

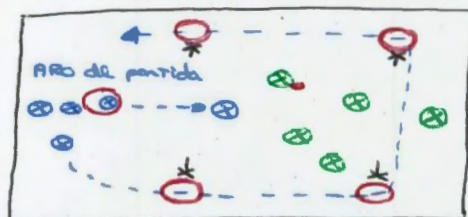
Organización: Dos equipos de 6 personas. 5 aros. 4 conos y 1 balón. Los aros forman un cuadrado y con un cono delante. El aro es el punto de partida. En la pizarra se anota el Nº de carreras de cada equipo.

Desarrollo Práctico: Un equipo se coloca libremente entre los aros (bases), e intenta meter a uno del otro equipo, mientras el otro vá pasando bases. Cuando es metido el compañero sale otro desde el aro y se repite.

Reglas y Observaciones: En el momento que completa el recorrido de las bases, sale otro para iniciar el recorrido. Se juega por tiempo. Gana el equipo que más carreras consiga.

Variantes: Dos partirán del aro inicial para que el otro equipo tenga que meter a dos personas y así dará más

Exposición Gráfica tiempo para poder hacer los recorridos.



- X PROMOCIÓN
- ★ → conos
 - → aros
 - ⊗ → equipo
 - ⊗ → equipo
 - → balón



FICHA N.º 17.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < velocidad.
precisión.

Objetivo: vencer al contrario.

Nombre: "La bolera".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Campo de balonmano, aros y conos.

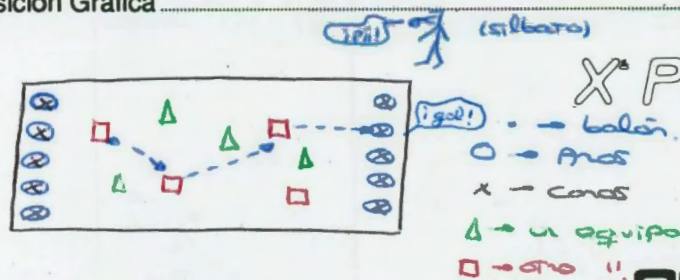
Organización: Se hacen equipos de 4 jugadores cada equipo, pero sólo juegan al mismo tiempo 2 equipos a la vez.

Desarrollo Práctico: Hace referencia al juego de fútbol, se realiza el juego en el campo de balonmano y se colocan 5 aros y 5 conos en la línea de fondo y se juega en el campo de balonmano. Hay que derriber los conos. Se juega con un balón de fútbol.

Reglas y Observaciones: El profesor dirige el juego y mediante un silbato interrumpe para hacer alguna observación o decir alguna regla. Los equipos juegan con camiseta clara y oscura. Se cambian los equipos.

Variantes: Que se coloquen más conos para que haya más posibilidad de conseguir puntos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 17.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional **Clasificación:** Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad. **Objetivo:** recreativo (Gana).

Nombre: "Balón torre". **Edad:** A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Campo de baloncesto, cajones de plinton y balón

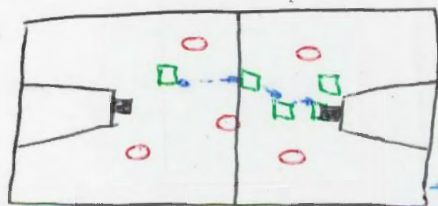
Organización: Se hacen equipos de 5 jugadores cada uno y se juega en el campo de baloncesto.

Desarrollo Práctico: En la zona de tiros libres se coloca un cajón de plinton y hay que subirse encima de él con el balón para conseguir punto, sino no se dá por válido el punto. Si saltas debes de caer sobre él. Se juega con un balón de baloncesto.

Reglas y Observaciones: El tiempo máximo que se puede estar subido es de 3 segundos y sólo puede entrar en la zona de áreas restringida el equipo que posee el balón y no pueden entrar los defensores.

Variantes: Que los equipos no se diferencien por las camisetas y así es más difícil saber cual es tu equipo.

Exposición Gráfica



■ → Caja de plinton

□ / jugadores

○ → balón

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 17.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional **Clasificación:** Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Gana.

Nombre: "El mate".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Un balón y espacio señalado para su desarrollo.

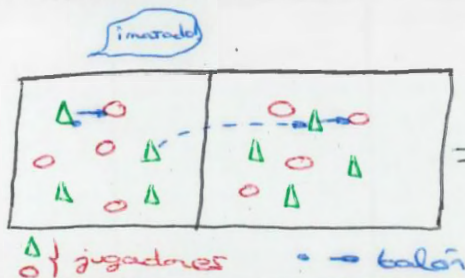
Organización: Se hacen 2 equipos de 8 jugadores cada uno. 4 de cada equipo se colocan en cada mitad de campo.

Desarrollo Práctico: Juego aplicado al balonmano. Se juega en el campo de baloncesto. Hay que intentar matar a los demás del equipo contrario. Se utiliza un balón de balonmano.

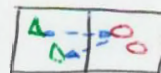
Reglas y Observaciones: Los jugadores de un mismo equipo pueden pasarse el balón de la mitad de un campo a otro para poder matar a los jugadores del equipo contrario. Cuando te matan estás eliminado.

Variantes: Si al final quedan dos miembros del mismo equipo en cada mitad de campo juegan los unos contra los

Exposición Gráfica otros.



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

FICHA N.º 17.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional **Clasificación:** Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < velocidad.
precisión.

Objetivo: Recreativo (Gana)

Nombre: "El gran voleibol". **Edad:** A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: 8 conos y un balón y 2 aros.

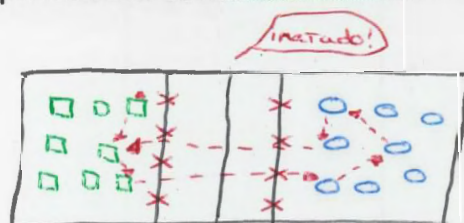
Organización: Se hacen equipos de 8 jugadores cada uno. Se hace referencia al voleibol y se juega en campo de baloncesto.

Desarrollo Práctico: Se coloca un aro en cada zona de saque. Existe un pasillo central donde el juego está invadido y hay que jugar en el espacio restante. Se juega con un balón de voleibol.

Reglas y Observaciones: En cada equipo se puede dar un Nº ilimitado de pases, pero aproximadamente 5. No se puede coger o retener el balón y hay que pasar el balón al otro campo para que caiga al suelo para puntuar.

Variantes: En vez de que caiga el balón al suelo se debe dar a alguien para conseguir puntuar.

Exposición Gráfica



X → conos
□ } jugadores
○ } jugadores
• → balón

X PROMOCIÓN



FICHA N.º17.5.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < *velocidad.*
Resistencia.

Objetivo: *judico. motriz.*

Nombre: "Fútbol total".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: 2 estafetas de badminton y un balón de fútbol.

Organización: Se hacen dos equipos de 6 jugadores cada uno y uno de ellos es el portero, 2 jugadores se colocan en las bandas y fondo y 3 en el centro.

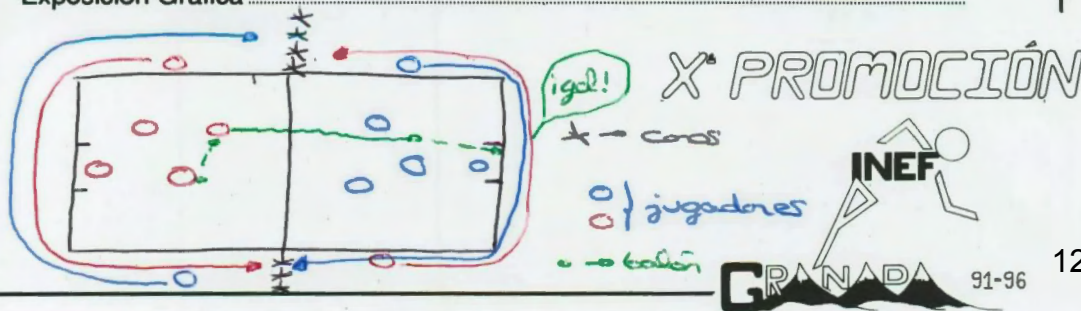
Se juega con un balón de fútbol.

Desarrollo Práctico: Se juega igual que un partido de fútbol.

Reglas y Observaciones: El portero puede parar con todo lo que quiera. Sólo se puede golpear al balón con los pies. Los jugadores laterales no pueden sobrepasar la mitad del campo que esté delimitado.

Variantes: Que los jugadores restantes puedan golpear el balón con lo que quieran para conseguir el tanto.

Exposición Gráfica



FICHA N.º17.6.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Emocional Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: < *velocidad*
precisión.

Objetivo: RECREATIVO (GARA).

Nombre: "El pasillo mortal". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Espacio delimitado por líneas.

Organización: Se hacen dos equipos en donde participa toda la gente de la clase.

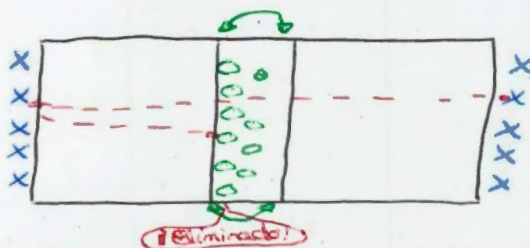
Se utiliza un balón de balonmano y se juega en el campo de voleibol.

Desarrollo Práctico: Se divide el espacio en zonas laterales iguales y la zona central donde se coloca uno de los dos equipos y el otro en los laterales. La mitad de ese equipo en cada lateral.

Reglas y Observaciones: Si matan a alguien del centro se elimina y pasado un tiempo determinado se cambian los turnos.

Variantes: Si no se matan a los que están en el centro, se reduce el espacio de los que están en los laterales.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

• → balón

X → un equipo

○ → otro equipo



FICHA N.º 18.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad

Objetivo: Gana

Nombre: "El balón cazador".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Campo de balonmano al aire libre.

Material: Un balón de balonmano.

Organización: Se divide la clase en dos equipos de igual y se utiliza la mitad del campo de balonmano.

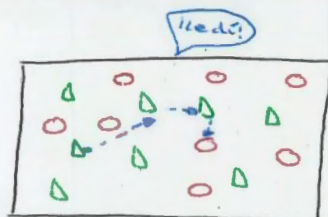
Desarrollo Práctico: Un equipo mediante pases debe procurar darle a los del equipo contrario, pero estos no se pueden desplazar con el balón.

A los que están eliminados se colocan en cada extremo del campo.

Reglas y Observaciones: Cuando le das a un jugador del equipo contrario se colocan en el lateral del campo y además queda eliminado del juego. Se juega por tiempo y hay que ver qué equipo ha eliminado más gente.

Variantes: Que los que eliminan puedan jugar, pero a patacoja, dando saltos,.....

Exposición Gráfica



○ } jugadores
△ }
- -> balón

X PROMOCIÓN



FICHA N.º18.2.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: Ganar.

Nombre: "Patada a seguir". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Campo de balonmano al aire libre.

Material: Conos y un balón de fútbol.

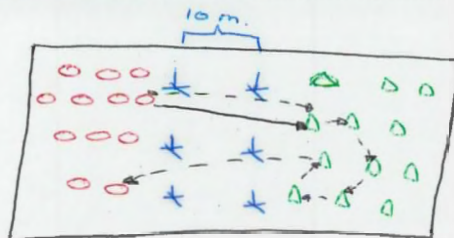
Organización: Se hacen dos equipos de 12 jugadores cada uno, unos con camiseta clara y otros con camiseta oscura.

Desarrollo Práctico: En el campo de balonmano se delimita una zona restringida de unos 10 m., señalado con conos. Un equipo saca desde su campo desde un círculo mediante una patada.

Reglas y Observaciones: Si el balón cae en el terreno contrario es un punto o si el jugador que sacó consigue tocar al jugador que posee el balón. Hay que dar un mínimo de 5 pases para darle a alguien.

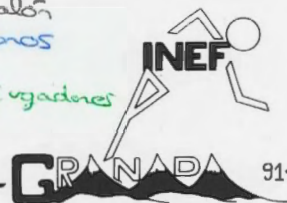
Variantes: Los jugadores restantes que no han jugado se cambian por los que si han jugado.

Exposición Gráfica.....



X PROMOCIÓN

• → balón
* → conos
○ → } jugadores
△ → }



FICHA N.º 18.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: Gana.

Nombre: "Desmarque por franjas" Edad: A partir de 12 años.

Medio: Campo de balonmano al aire libre.

Material: Conos y un balón de balonmano.

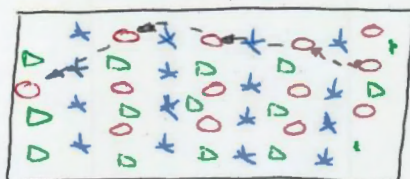
Organización: Se hacen equipos de 13 jugadores cada uno. Se juega en el campo de balonmano.

Desarrollo Práctico: Se establecen 4 franjas en el terreno de juego, 3 jugadores en cada franja por equipo. Se saca desde el fondo de un campo y deben mandar el balón de franja a franja.

Reglas y Observaciones: Deben pasarse el balón de franja a franja sin saltarse ninguna, hasta conseguir que llegue al jugador que está situado en el fondo del campo y entonces es cuando se consigue un punto.

Variantes: Se hace igual, pero para conseguir punto que el balón dé en un sitio determinado.

Exposición Gráfica



● → balón
 * → conos
 △ } jugadores

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 18.4

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: Ganar.

Nombre: "Las cuatro esquinas". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Campo de balonmano al aire libre.

Material: Conos y un balón y palo que hace de testigo.

Organización: Se hacen dos equipos de 12 jugadores cada uno. Se colocan tres en cada esquina y se delimita un cuadrado de 10 m. de lado y en cada esquina hay un cono.

Desarrollo Práctico: El otro equipo se distribuye libremente por el espacio. Uno de los de la esquina intenta avanzar con el testigo y los otros mediante un balón intentan darle con él para matarlo.

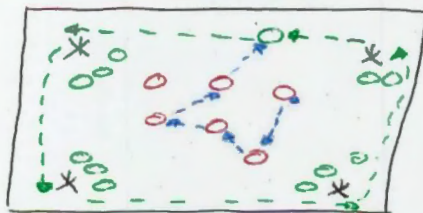
Reglas y Observaciones: El juego se reinicia donde se elimina el sujeto. ¿Qué equipo consigue más carreras?.

Se juega con balón de voleibol. Se cambian los torneos por tiempo. En 3 minutos = 2 carreras.

Variantes:

?

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

-- balón
X -- conos

o / jugadores



FICHA N.º 18.5

JUEGOS



GRANADA

Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: Ganar.

Nombre: "Traspasar la red". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Conos, una red, una zona y un balón de voleibol.

Organización: Se hacen dos equipos de 8 jugadores cada uno. El campo es un poco más grande que el campo de voleibol, delimitado por conos.

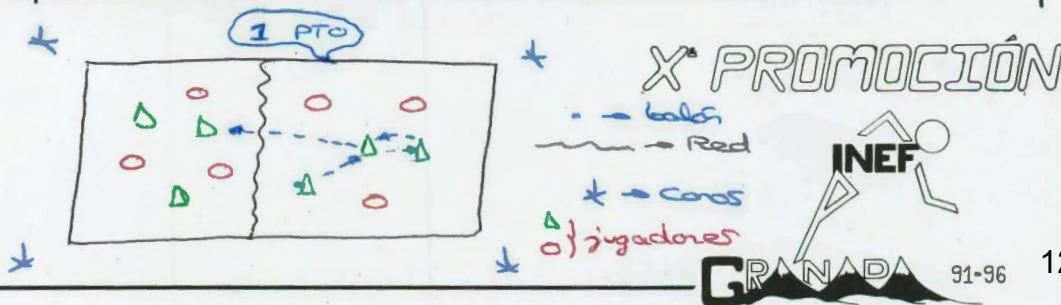
Desarrollo Práctico: 4 jugadores de cada equipo a cada lado del campo.

Cada toque de silbato indica que se ha obtenido un punto.

Reglas y Observaciones: Se consigue un punto cuando tu compañero te pasa el balón por encima de la red desde el campo contrario. Cuando se consigue un punto se sece desde el mismo campo el equipo que lo consiguió.

Variantes: Que el campo se haga más pequeño y que los jugadores más altos no salten, porque tienen ventaja.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 18.6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según interés y des. motor.

Cualidad Motriz: velocidad - habilidad. Objetivo: Ganar.

Nombre: "Mete y saca".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Conos, campo de baloncesto y balón de voleibol.

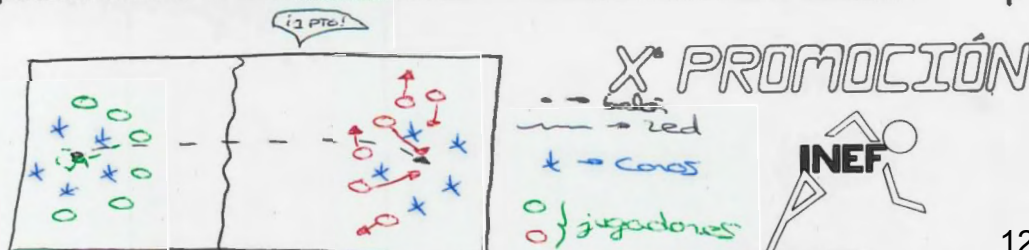
Organización: Se hacen dos equipos de 6 jugadores cada uno.

Desarrollo Práctico: El balón se debe golpear con los brazos como ocurre en voleibol. Se consigue un punto cuando el equipo que saca manda el balón dentro del círculo y los demás deben evitarlo.

Reglas y Observaciones: Para evitarlo deben saltar o golpear el balón para que éste no toque el suelo. El círculo se delimita por conos y es un poco más grande de la zona restringida de área circular.

Variantes: Se agranda el círculo para que sea más fácil el conseguir el tanto.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN

