

COLECCIÓN DE JUEGOS: JUEGOS DE
IMITACIÓN



Lucía Pérez Tallo (lupeta7@hotmail.com)

Curso 2010/2011

TI en el campo de la Antropología del

Juego y del Deporte



1. Introducción: origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas de juego
4. Referencias bibliográficas
 - 4.1 Índice bibliográfico
 - 4.2 Índice de ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO



1. Introducción: origen e historia del juego

Los juegos de imitación no se pueden clasificar como tal por una fecha de creación u origen determinado. Todos ellos forman parte del desarrollo natural del ser humano en el que las personas van pasando etapas cuya utilización, muchas veces de forma inconsciente, es de gran importancia para el desarrollo del potencial del individuo de una forma satisfactoria.



Ilustración 1. Origen Juegos de Imitación

Estos juegos son utilizados desde edades muy tempranas aunque sea en condiciones muy poco sofisticadas. Así, en el primer año de vida el niño comienza a imitar los gestos, la risa, las frases habladas, etc. Estas formas precarias utilizadas por el niño son muy importantes para el conocimiento del mundo exterior que le rodea. A medida que el niño va creciendo utiliza esta forma jugada de manera más mecanicista y adaptada al mundo social en el que participa de una forma más activa.

Muchos autores hablan sobre estos juegos como juegos simbólicos, juegos de representación, juegos de ficción, etc. Entre ellos destaco a:

- Mead (1863) ya que habla de la importancia del juego simbólico para el aprendizaje social del joven.
- Vigotsky (1896) ya que señaló el aspecto relacional afectivo de la capacidad de ficción y resaltó la capacidad instrumental del



mismo, un medio que facilita el acceso al pensamiento abstracto.

- Bandura (1925) por su teoría del aprendizaje social.
- Flavell (1928) ya que señaló la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la personalidad del niño.

Todos estos autores muestran su interés en explicar, desarrollar y/o formular ideas básicas sobre la importancia sobre la utilización de este tipo de juegos, sobre todo en edades comprendidas entre los 3 y los 12 años ya que el niño a estas edades está comenzando su proceso de socialización que perdurará a lo largo de su vida.

A continuación, de forma resumida, voy a tratar sobre uno de los autores que más destacó en el plano de la explicación y desarrollo del juego simbólico (juego de imitación) en el niño.

- Jean Piaget (1896)

El Juego Simbólico surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es ya un juego propio de los humanos, porque en los animales sólo podemos distinguir el juego de ejercicio puro.

En el Juego Simbólico Piaget distingue también varios estadios tipos que evolucionan y que es común que se superpongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño.



Ilustración 2. Juego Simbólico, Piaget.



Después de las conductas en que el niño “juega a hacer”, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción, por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su oso duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hacen.

En esta época Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros. Estas acciones las observa y las copia, Por ejemplo, el niño que ladra como el perro, hace el gesto y la sonrisa como la mamá, lee el periódico como papá, etcétera.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta “como si”, es el inicio de la simbolización, determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje. Porque realizar una conducta que “significa algo” en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo), en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangibles en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la



imitación de conductas le ayuda a la realización de deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida.

Otro tipo de juego que podemos observar en los niños alrededor de los dos años, es el traspaso de características o acciones de un objeto a otro, es decir ya no es su experiencia directa, sino la de otro la que representa en un objeto nuevo. Por ejemplo toma una piedra y dice que es un perro y lo mueve como un perro, toma un bote y dice que es un biberón y se lo da a la muñeca, toma su oso y dice que lee el periódico como papá, toma su muñeca y dice que sonrío como mamá.

En la evolución del juego infantil podemos descubrir un tipo de juego que prolonga y supera el adelanto antes descrito de imitar acciones de otros y que es la imitación de los otros, pero sin que ellos estén delante, por ejemplo actúa como la tía, o imita al mecánico, no sólo lo que hace sino que juega a ser el otro. Copia el objeto evocado simbólicamente, lo cual implica un paso más en el manejo simbólico del pensamiento.



Ilustración 3. Evolución Juego Simbólico

Es importante detenernos en este momento de la evolución del juego para ver claramente su función, el niño no copia o imita mecánicamente, sino que asimila al otro y juega a que es el otro. Actúa "como si fuera el otro", entrelazando plenamente realidad y fantasía.



Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación. Y en su mente se estrenan las palabras que nombran cosas y seres y con estas palabras hace malabares y destrezas y pronto construye frases que son simiente de su lenguaje interior, es decir su pensamiento.

A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive, a través de su juego. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá, a los coches y a los vaqueros.



Ilustración 4. Los niños en los Juegos de Imitación

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.



Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos, usando el inconmensurable don sólo dado a los humanos de reproducir la vida modificándola, a través de la imaginación.

Las representaciones que el niño hace en el juego al evocar lo vivido, lo imitado y lo aprendido, posteriormente con el dominio del lenguaje son verbalizadas al mismo tiempo que actuadas. Y el cuenta en el juego y juega contando y puede adelantarse a los hechos diciéndoles y diciéndolos puede efectuar los hechos.

Con el Juego Simbólico él desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.



2. Descripción del material

Dependiendo del tipo de juego de imitación se requerirá un material específico, otros generales u ninguno de ellos, en los que la persona sea el único recurso a utilizar.

La mayoría de los juegos escogidos son del último tipo. Juegos sin material en los que los niños juegan con su propio cuerpo.



Ilustración 5. Material.



3. Modalidades y reglas de juego

El Juego Simbólico es una actividad que permite potenciar en los niños el desarrollo de la Función Simbólica, tan importante en su proceso de socialización y asimilación de conocimientos sobre la realidad.

Estos juegos son un estímulo para el desarrollo de otras funciones intelectuales como la memoria, la atención, el rendimiento, la imaginación, la creatividad, la comunicación y la discriminación entre fantasía y realidad. Además, son una estrategia para que el niño acceda a la vida de relación con los demás y a la cultura sin arriesgar su infancia conservando su bagaje subjetivo (personal) que diferencia a cada ser humano.

En líneas generales permiten al niño:

- Trascender a la realidad exterior de lo social y al mundo de la cultura
- Pasar de la sensación al pensamiento.
- Pasar de la representación intelectual a los esquemas de la vida social.
- Verificar el tránsito de la subjetividad a la objetividad de la vida social.

Los juegos que voy a describir a continuación son un recopilatorio de los juegos de imitación encontrados que están diseñados para niños con edades comprendidas entre los 6 y los 12 años.



El Safari fotográfico. (6-10 años). Distribuidos en tres grandes grupos, uno de ellos imita animales (diferentes grupos y tipos). Otros a los miembros del safari (fotógrafos, curiosos, etc.). Otro a los grupos de indígenas (danzan, cazan, etc.).

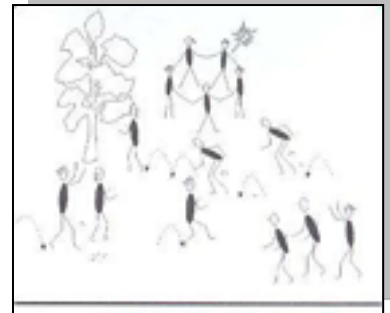


Ilustración 6. Safari fotográfico

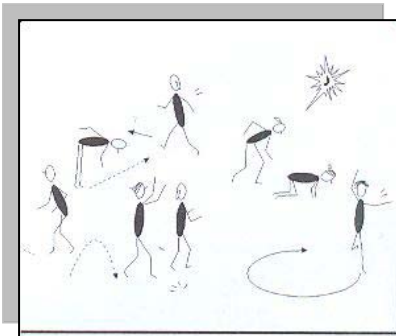


Ilustración 7. El almacén de juguetes.

El almacén de juguetes. (6-10 años). Cada niño elige ser un juguete al que imita sus movimientos y formas de desplazamiento. A una señal se le empiezan a acabar las pilas y el movimiento se hace más lento. A continuación cambia el juguete que más le ha gustado de los que han imitado sus compañeros.

El espejo. (6-10 años). Por parejas, un niño se sitúa frente al otro, el primero irá adoptando posturas, que el segundo tendrá que imitar.

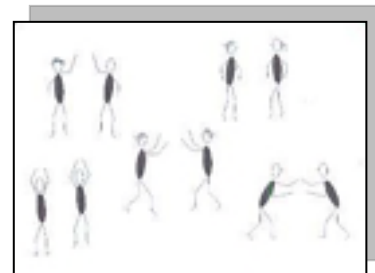


Ilustración 8. El espejo.

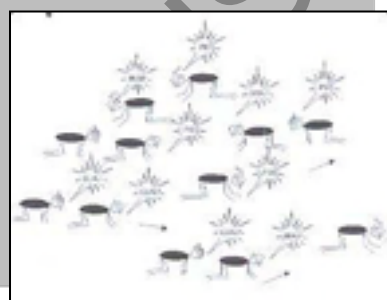


Ilustración 9. Familia de animales.

Familia de animales (6-10 años). Distribuidos en pequeños grupos, cada uno de ellos elige un animal diferente. Todos se desplazan emitiendo el sonido del animal que han elegido, pero con los ojos cerrados. Tienen que reunirse por familias. Gana el grupo que antes reúna su familia.



Seguir a la madre (6-10 años). El primero de la fila hará de "madre" que deberá realizar un recorrido variado por todo el terreno (saltando, subiendo, bajando por los diferentes aparatos, etc.). Los demás, detrás de ella, imitarán todos sus movimientos y gestos. Después de cada recorrido se cambia de "madre".

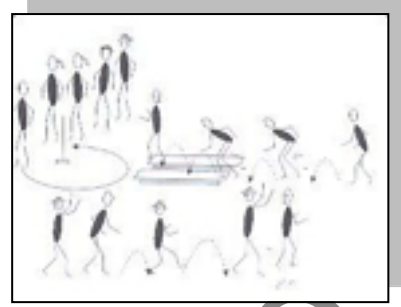


Ilustración 10. Seguir a la madre.

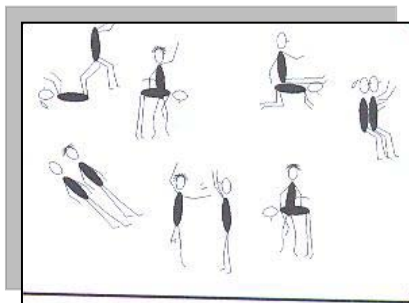


Ilustración 11. Efecto mueble.

Efecto mueble (6-10). Por parejas, todas ellas corren libremente por el espacio. A la voz del educador/animador los niños se paran. Uno de ellos imita a un mueble común y el otro imita su utilización. Cada vez que se hace el ejercicio se cambia de rol en la pareja.

Los animales (6-10 años). Los niños se desplazan por el espacio imitando diferentes animales propuestos por el educador/animador. Hay que imitar no sólo los movimientos de los animales sino también sus sonidos (croar, rugir, relinchar, etc.)

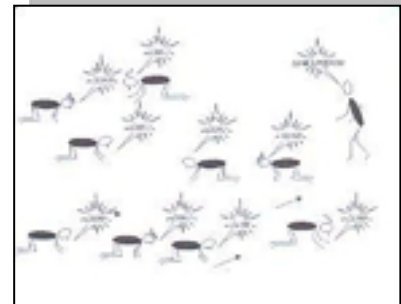


Ilustración 12. Los animales.



Las caras (6-10 años). Por parejas, cada miembro debe adivinar al otro qué gesto está expresando con el rostro.

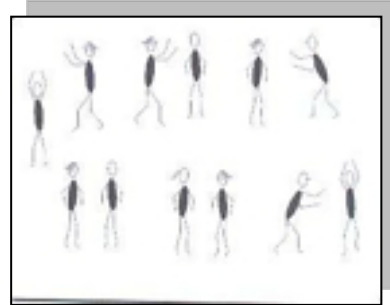
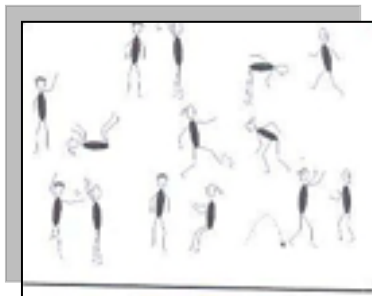


Ilustración 13. Las caras.



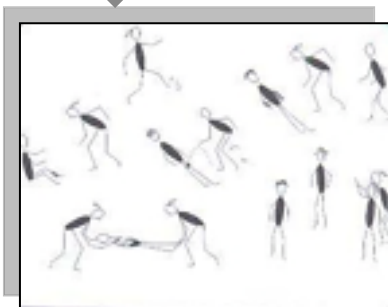
Acciones cotidianas (6-10 años). Por parejas, uno realiza una acción de la vida cotidiana y el otro imitará los objetos que se utilizan en esas acciones.

Ilustración 14. Acciones cotidianas

Los personajes (6-12 años). Cada alumno elige representar un personaje de una película o serie conocida. Todos se desplazan imitando al personaje elegido. Posteriormente deberán agruparse por familias. También se pueden imitar animales, profesiones, dibujos animados, etc.



Ilustración 15. Los personajes.



Los heridos. (6-10 años). Con papel higiénico todos los niños se vendan alguna parte del cuerpo, y se desplazan como si estuvieran

Ilustración 16. Los heridos.

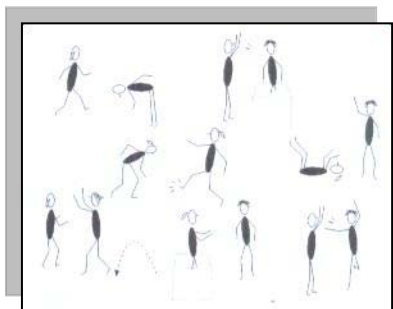


heridos. Llegarán a otro grupo de niños que harán de médicos, es decir, el grupo de heridos llega al hospital y allí el médico los reconoce y los cura.

El manjar de frutas (6-10 años). Un niño realizará el gesto de comerse una fruta, y el resto tratará de adivinar de qué fruta se trata. Quien lo adivine primero pasará a representar.



Ilustración 17. El manjar de frutas.



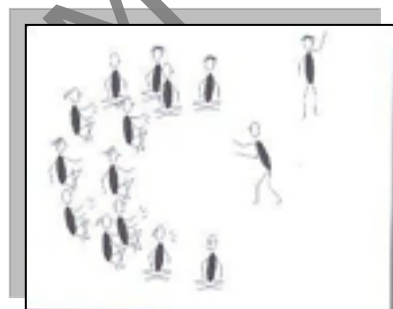
El muñeco (6-10 años). Por parejas, uno es un muñeco que está colocado dentro de una caja, el compañero tiene que sacarlo de ella y empezar a jugar con él.

Ilustración 18. El muñeco.

Las cosas inanimadas (6-10 años). Todos los niños intentan imitar cosas inanimadas. Se les dice a los niños que permanezcan inmóviles en una postura característica.



Ilustración 19. Las cosas inanimadas.



El colegio (6-10 años). Los niños asumen papeles diferentes a los que ocupa normalmente en la clase (director, conserje, profesores, etc.)

Ilustración 20. El colegio



Los oficios (6-12 años). Se desplazan por todo el espacio y cuando se encuentran con un compañero deben demostrar el oficio que más les guste, sólo con gestos, hasta que lo adivine. Después el otro compañero debe adivinar el del otro niño.



Ilustración 21. Los oficios.

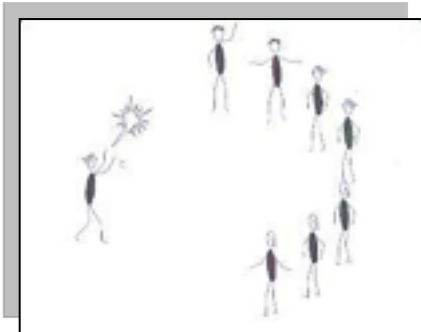


Ilustración 22. El hipnotizador.

El hipnotizador (8-12 años). Divididos en pequeño grupo, uno de los compañeros ejerce de hipnotizador y los demás quedarán relajados y dormidos, efectuando todos los movimientos ordenados por el hipnotizador. Todos los movimientos se realizan de forma suave y relajada.

Adivina quién es (8-12 años). En un pequeño grupo, imitar a diferentes famosos o cantantes propuestos por el educador/animador. ¿Quién lo hace mejor? Imitar al personaje durante un minuto. Una variante es imitar a instrumentos musicales (batería, saxofón, piano, etc.)

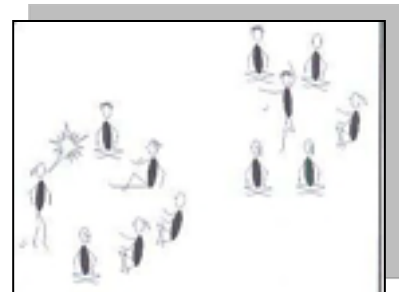


Ilustración 23. Adivina quién es.

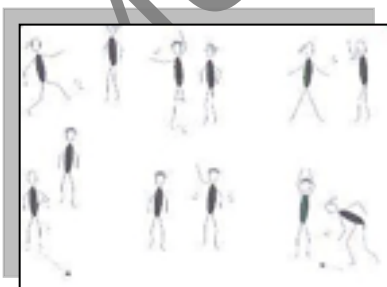


Ilustración 24. Los deportes.

Los deportes (6-12 años). Por parejas, un miembro imitará las acciones de diferentes deportes (fútbol, baloncesto, balonmano, tenis, esquí, hockey, etc.)



Los sonidos (8-12 años). Divididos en un pequeño grupo, cada niño deberá imitar sonidos que corresponden a diversos objetos (coche, bicicleta, moto, ducha, tren, barco, etc.) que los compañeros deberán adivinar.

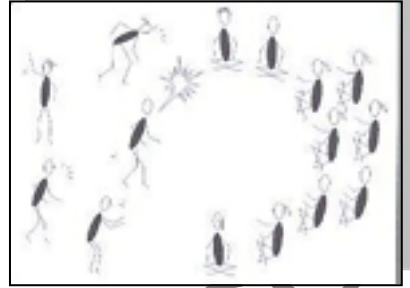


Ilustración 25. Los sonidos.



Ilustración 26. Los objetos.

Los objetos (6-12 años). Divididos en un pequeño grupo, a un componente se les mostrará tres objetos y mediante mímica deberá imitarlos al resto de sus compañeros de grupo. No se permite en ningún momento hablar.

El castillo encantado (6-12 años). Divididos en pequeños grupos, representar mímicamente los personajes y acciones típicas de los castillos encantados: el jorobado, el fantasma, drácula, el rey, el mayordomo, etc. Hay que ceñirse al personaje escogido.

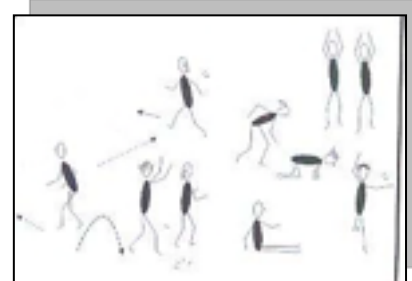


Ilustración 27. El castillo encantado.



Ilustración 28. Yo vi.
MUSEO DEL JUEGO

Yo vi (6-12 años). Divididos en pequeños grupos, los equipos se colocan en círculo con uno en el centro que dice: "De camino al colegio yo vi..." imitando lo que vio para que



lo adivinen sus compañeros de grupo.

Érase una vez (6-10 años). El animador cuenta un cuento, mientras el grupo debe representarlo; cada vez que sale un personaje, algún niño asume ese papel.]

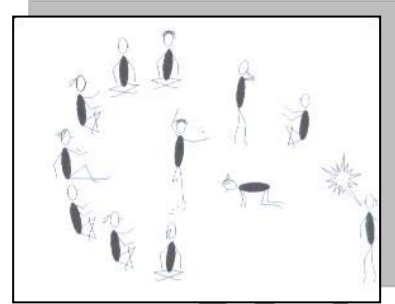


Ilustración 29. Érase una vez.

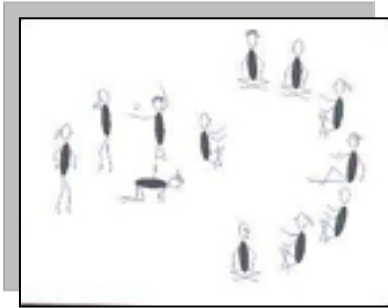


Ilustración 30. El circo.

El circo (6-10 años). Divididos en un pequeño grupo, los integrantes deben elegir un número del circo (payasos, domadores, etc.) y representarlo. Una vez ensayado se representará al resto de grupos.

Policías y ladrones (6-10). En el grupo, cada uno asumirá el papel que se le asigne (ladrones, policías, rehenes, carceleros, etc.) y deberán representar un atraco a un banco. También se puede representar la huída de la cárcel. Una variante es representar situaciones como una boda, una pelea en una taberna, el rodaje de una película, etc.



Ilustración 31. Policías y ladrones.



Ilustración 32. El supermercado.

El supermercado (6-12 años). Se divide el



grupo en zonas donde habrá niños que se encargarán de cada sección (pescadería, carnicería, deportes, cajeros, etc.). El resto serán clientes que comprarán.

Vuelta a casa (6-12 años) Representar la secuencia imaginaria de las acciones que haríamos tras realizar una actividad física (ducha, cambiarse de ropa, merienda, etc.) Realizar las acciones sin hablar.



Ilustración 33. Vuelta a casa.



Ilustración 34. Antón Piruelo.

Antón Piruelo (8-12 años). Grupos de ocho a diez niños. Los jugadores formarán un círculo. Durante el juego se irá cantando esta canción: "Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual que aprenda su juego, y el que no lo aprenda pagará, pagará, pagará una prenda." Y mientras todos cantan, cada uno simulará que toca un instrumento cualquiera. El jugador que cumple con las funciones de director también simula que toca un instrumento. En un momento dado se fijará en uno de los jugadores, y se pondrá a interpretar el instrumento que esté tocando este jugador. En ese momento el último jugador debe cesar en su simulación, y se pondrá a tocar el instrumento que antes interpretaba el director. Es decir, se intercambiarán los instrumentos. Esta operación se irá repitiendo



hasta que todos los jugadores, menos uno, que será el ganador del juego, se hayan equivocado en los cambios que el director provoque. Todo aquel que haya pagado una prenda, al final del juego deberá hacer lo que el director le diga para recuperarla.

Director de orquesta (8-12 años). Uno de los jugadores deberá apartarse lo suficiente de los demás como para no escuchar lo que se esté decidiendo. Éstos, que se habrán sentado en el suelo formando un círculo, elegirán cuál de ellos será en este turno el director de la orquesta. El director, al ritmo de una canción



Ilustración 35. Director de orquesta.

cualquiera, deberá hacer gestos como si tocara diferentes instrumentos, que irá variando constantemente. Los restantes jugadores le irán observando disimuladamente e imitando sus gestos, variando de instrumento cuando así lo hiciera el director. Se dará una señal y el jugador que había sido apartado se colocará en el centro del círculo para tratar de averiguar quién es el director de orquesta. Si lo descubre, el que hacía de director será el que se separe del grupo para, a una nueva señal, ser él quien intente descubrir al nuevo director.



Ilustración 36. Los disparates.

Los disparates (6-12 años). Los jugadores se sientan formando un círculo. El primero se inventa una pregunta y la formula, en secreto y sin que nadie más la escuche, a su compañero de la derecha. Éste, a su vez, le



responderá, también en secreto, de la manera que crea más oportuna y conveniente. El jugador que ha contestado será el que seguirá el turno de preguntas, dirigiendo una a su compañero de la derecha. Éste le contestará y a su vez preguntará al siguiente jugador, siempre en plan de confidencia. Los turnos se van repitiendo hasta completar el círculo. Habrá llegado el momento de revelar las preguntas y respuestas, que, al no corresponderse, darán como resultado una divertida retahíla de disparates. Esta última operación se hará de la siguiente forma: el jugador dirá "Por aquí me han preguntado...." "Y por aquí me han contestado...".

El teléfono (6-12 años). Los jugadores forman una fila y el primero, tras pensarse una palabra, la comunica, muy deprisa y en voz muy baja, al oído del siguiente. El segundo jugador susurrará al siguiente, en la forma



Ilustración 37. El teléfono.

que hemos explicado, aquello que ha creído entender. Y así sucesivamente hasta llegar al último de los jugadores. Se revelará la palabra transmitida por primera vez y la última que se ha acabado por entender.

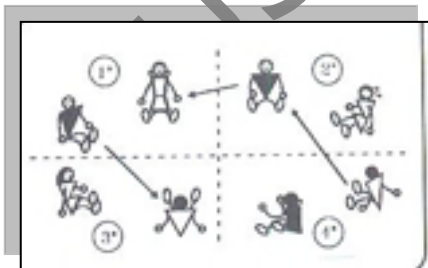


Ilustración 38. Rueda de imitaciones.

Rueda de imitaciones (8-10 años). Sentados en círculo, diferenciando los cuatro cuartos de dicho círculo. Adoptar la postura que resulte más cómoda. Cada cual elige a otra persona (pero sin comunicárselo a ella, ni a los demás), que se encuentre entre los componentes del



cuarto de círculo de la derecha de cada cual. Nadie debe conocer la elección. Copiar todo de él, hasta que el educador de la señal de acabar.

Máscara (6-8 años). Un participante se sitúa frente al grupo. Oculta su rostro tras un folio que sostiene con ambas manos. Hace una máscara (un gesto). Baja lentamente la hoja de papel, mostrando el rostro



Ilustración 39. Máscara.

durante medio minuto aproximadamente. Después de tapanlo busca otra nueva máscara y vuelve a mostrarla. El resto de participantes va copiando la máscara.



Ilustración 40. Robots.

Robots (6-8 años). Los niños se moverán como robots en distintas situaciones, acciones cotidianas como comer, atarse los cordones, etc. y en situaciones de estado de ánimo como pasear, oxidarse, paralizarse, etc.



4. Referencias bibliográficas

4.1 Índice bibliográfico

- Angulo, J. et al (2001) *Educación Física a través del juego. Primer Ciclo*. INDE. Zaragoza.
- Angulo, J.J. et al. (2001) *Educación Física a través del juego. Segundo Ciclo*. INDE. Zaragoza.
- García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- www.buenasletras.com (28/03/2011)
- www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com (28/03/2011)
- www.cedown.org (28/03/2011)
- www.pamplona.es/pdf/donibane.pdf (28/03/2011)
- http://es.wikipedia.org/wiki/George_H._Mead (28/03/2011)
- www.juegodesallon.com (28/03/2011)
- www.serpadres.es (28/03/2011)

4.2 Índice de ilustraciones

- Ilustración 1. <http://laludoteca.blogspot.com> (04/04/2011)
- Ilustración 2. www.buenasletras.com (27/03/2011)
- Ilustración 3. www.ludotecadulcevida.net (27/03/2011)
- Ilustración 4. www.buenasletras.com (27/03/2011)



- Ilustración 5. www.guarderia-elpatiodemicasa.com (27/03/2011)
- Ilustración 6. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 7. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 8. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 9. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 10. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 11. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 12. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 13. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 14. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 15. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 16. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 17. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.



los 12 años. INDE. Zaragoza.

- Ilustración 18. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 19. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 20. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 21. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 22. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 23. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 24. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 25. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 26. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 27. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 28. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*
- Ilustración 29. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años. INDE. Zaragoza.*



- Ilustración 30. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 31. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 32. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 33. García, A. (1998) *Los juegos en la educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 34. <http://colecprmontechullo.wordpress.com/2011/02/08/juego-del-anton-pirulero/>
- Ilustración 35.
http://maestroenriquemontano.blogspot.com/2010_04_01_archive.html
- Ilustración 36. <http://blogs.publico.es/civismos-incivicos/2010/12/28/el-juego-de-los-disparates-y-feliz-ano-y-tal/>
- Ilustración 37. <http://blogs.publico.es/civismos-incivicos/2010/12/28/el-juego-de-los-disparates-y-feliz-ano-y-tal/>
- Ilustración 38. Angulo, J.J. et al. (2001) *Educación Física a través del juego. Segundo Ciclo*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 39. Angulo, J. et al (2001) *Educación Física a través del juego. Primer Ciclo*. INDE. Zaragoza.
- Ilustración 40. Angulo, J. et al (2001) *Educación Física a través del juego. Primer Ciclo*. INDE. Zaragoza.

