

Games for the Spanish Primary Class



asesoriadublin.ie@mecd.es

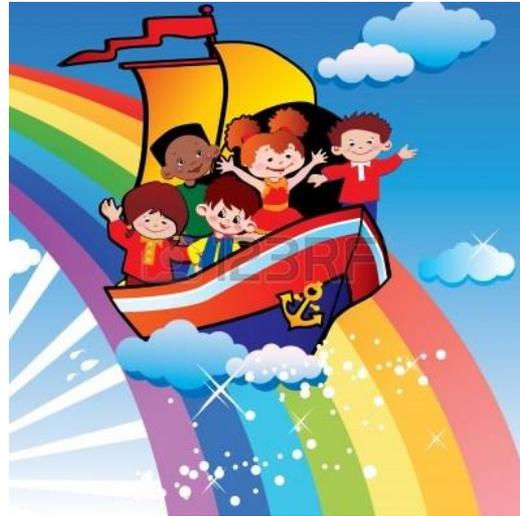


CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

Games for the Spanish Primary Class

“I am not afraid of storms, for I am learning to sail my ship.”

Aeschylus



“If you want creative workers, give them enough time to play”

John Cleese

Rationale



- Play offers children an opportunity to be physically and mentally active.
- It is a vehicle for social interaction and a platform for creativity.
- It helps develop the child's strategies to deal with rules, instructions, conflict, coordination, patience, confidence, self-esteem.
- Language plays a major role in games.

Games should



- be **INCLUSIVE**
- be **TEAM-WORK**
- encourage **PHYSICAL AND MENTAL ACTIVITY**
- improve **ATTENTION**
- increase **MOTIVATION**
- be **FUN !!!!!!**



Games



Play makes Spanish easier!

1. GAMES FOR THE CLASSROOM

2. GAMES FOR THE SPORTS CENTRE AND THE PLAYGROUND



Games for the classroom

- Veo, Veo,
- La pelota preguntona
- ¿Pares o nones?
- Hundir la flota
- El juego del ahorcado
- Mira un (pato)
- Jugar a los cromos
- Pisar papeles
- La bolsa enigmática



Veo, veo

▶ Descripción:

Un/a alumno/a elige un objeto que está a la vista de todos. Dice el color o la letra inicial. Gana el alumno/a que adivine el objeto.

- ▶ Materiales: juguetes, tarjetas con dibujos, fotografías, recortes de revistas, etc.
- ▶ Lengua a practicar: comida, ropa, los colores, el abecedario, los animales, etc.

- Veo, veo
- ¿Qué ves?
- Una cosita
- ¿Y qué cosita es?
- Es de color VERDE.
- ¡Una rana!
- Empieza por la R.



<https://www.youtube.com/watch?v=S1yaXh6SKLA>



La pelota preguntona



▶ Descripción:

Se divide la clase en equipos. El profesor entrega a cada equipo una pelota, que circula de mano en mano hasta que el profesor hace una señal (Esto puede hacerse mientras se entona una canción).

La persona que se ha quedado con la pelota en la mano se presenta. Después tira la pelota a otro alumno/a del grupo para que haga lo mismo. Cabe la posibilidad de iniciar la circulación de la pelota de nuevo.

El ejercicio continua hasta que se presenten todos los miembros del grupo.

- Materiales: varias pelotas flexibles.
- Variaciones: el/la alumno/a dice qué le gusta hacer en su tiempo libre, cuál es su animal preferido, su comida preferida, etc.
- Lengua a practicar:
 - Presentarse, el abecedario, los hobbies, los animales, la comida, etc.

¿Pares o nones?



- ▶ Descripción:

Se divide la clase en parejas. Uno de los alumnos escoge “pares” y el otro “nones”. Con una mano a la espalda cuentan hasta tres; posteriormente la sacan con un número determinado de dedos extendido, manteniendo el resto plegados. Cuentan los dedos y los suman. Si el resultado es impar ganan los “nones”; si es par, ganan los “pares”. Se suele jugar a tres victorias.

- ▶ Materiales: las manos.

- ▶ Variaciones: se realiza la actividad en pequeños grupos de 3-7 alumnos o utilizando las dos manos.

- ▶ Lengua a practicar:

- ▶ Los números.





Hundir la flota



- ▶ Descripción:

El juego consiste en encontrar y hundir la flota del contrincante. Cada jugador debe colocar en uno de los cuadros los barcos en posición horizontal o vertical, dejando una franja de cuadros en blanco alrededor. Sí pueden colocarse junto a los bordes de la cuadrícula, pero sin llegar a pegarse un barco con otro.

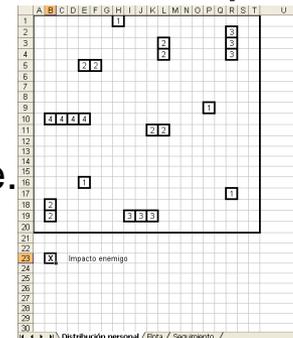
Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero y responderá “**agua**”; “**tocado**” o “**hundido**”.

- ▶ Materiales: dos cuadrículas.

- ▶ Variaciones: se pueden sustituir los barcos por comidas o colores (amarillo).

- ▶ Lengua a practicar:

- Los números y el abecedario fundamentalmente.



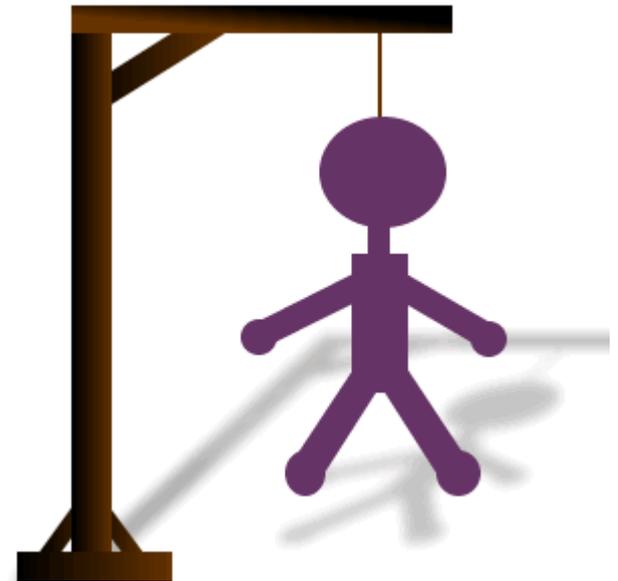
El juego del ahorcado

- ▶ Descripción:

El objetivo es adivinar una palabra o una frase. Se dibuja una base, y una raya por cada letra. Como ayuda suele darse el tema al cual pertenece la palabra

Materiales: papel y un lapicero o un bolígrafo.

- ▶ Variaciones: se puede jugar en parejas o en equipos.
- ▶ Lengua a practicar:
 - Sirve de repaso de todos los campos semánticos estudiados y de la gramática. .



Mira un (pato)

- ▶ Descripción:

Se divide la clase en grupos de 6 alumnos/as aproximadamente. El profesor/a simula que tiene algo en la mano y se lo pasa al alumno/a de la derecha diciendo: *-Mira un pato*. El alumno/a responde: *- ¿Un que?* El profesor/a contesta: *-Un pato*. Y se lo pasa. El segundo alumno debe pasar el objeto diciendo: *-Mira un pato*. El tercero responde: *- ¿Un que?* El segundo debe preguntar al profesor *"¿un que?* El profesor responde: *-Un pato*; el segundo responde: *-Un pato*. Hay que tener mucho cuidado de no equivocarse

- ▶ Materiales: ninguno.

- ▶ Lengua a practicar:

- ▶ Sirve de repaso de todos los campos semánticos estudiados y de algunos verbos (ver, comprar, beber, etc.).



Jugar a los cromos

▶ Descripción:

Se divide la clase en grupos de 3-4 alumnos/as aproximadamente. Se colocan los cromos boca abajo sobre una superficie plana. Luego, por turnos, los alumnos intentan levantar un cromo, dando un golpe con la palma de la mano ligeramente ahuecada para que se ponga boca arriba. El alumno que levante el cromo y sea capaz de describirlo o de identificar la palabra, se queda con él.

▶ Materiales: cromos (se encuentran en internet).

▶ Variaciones: el alumno que logra levantar el cromo debe construir una oración para poder quedárselo.

▶ Lengua a practicar:

- ▶ Descripción de personas, ropa, animales, comida, países, etc.. .



Pisar papeles

▶ Descripción:

Se esparce estratégicamente un montón de folios con fotos por el suelo. Se pide a un alumno que intente atravesar el aula saltando de hoja en hoja, pero solo podrá pisar en las hojas de un campo semántico concreto (días de la semana, meses del año, números, ropa, comida, el tiempo, etc.). Los pies no podrán tocar el suelo en ningún momento.

▶ Materiales: varios folios con fotos.

▶ Variaciones: el alumno debe construir una oración antes de poder seguir avanzando.

▶ Lengua a practicar:

- ▶ Adjetivos de descripción de personas, ropa, animales, comida, países, días de la semana, meses del año, la casa, etc.



La bolsa misteriosa/sorpresa

▶ Descripción:

Se colocan varios juguetes, comida (frutas y verduras), animales, etc. dentro de una bolsa. Un alumno introduce la mano dentro e intenta identificar el objeto simplemente por el tacto. Para asegurarnos de que no hay engaño, se podría vendar los ojos al alumno.

▶ Materiales: una bolsa (también se puede utilizar una caja de cartón), juguetes, fruta y objetos varios.

▶ Variaciones: con alumnos de cursos más avanzados se les puede pedir que se imaginen el objeto y lo describan.

▶ Lengua a practicar:

- ▶ Ropa, animales, comida, medios de transporte, material de clase, utensilios de cocina, etc.



Memorizar/ ¿Qué ha desaparecido?

➤ <http://www.youtube.com/watch?v=BJQv8nAC5YE>

➤ Descripción:

Se muestran diferentes objetos relacionados con un tema concreto (la cocina, la escuela, la casa, la ropa). Se nombran y se indica el color. Los alumnos cierran los ojos o se giran y el profesor hace desaparecer uno de los objetos. Los alumnos deben adivinar qué es lo que ha desaparecido. Tras varias rondas, el profesor pide a los alumnos que intenten recordar y escriban el nombre o los colores de los objetos. Gana el que recuerde y haya adivinado más objetos y colores.

- Materiales: utensilios de la cocina, material escolar, prendas de ropa (guantes), juguetes, etc.
- Variaciones: en vez de hacer desaparecer algo, se pone algo nuevo, que los alumnos deben detectar o identificar.
- Lengua a practicar:
 - Utensilios de cocina, material escolar, ropa, los colores, expresiones de identificación (es un..., es de color...).



Games for the Sports Centre and the Playground

- El pañuelo
- La rayuela/el caracol
- Caliente y frío
- Las estatuas/congelado
- El juego de la silla
- El balonazo
- La zapatilla por detrás
- 1,2, 3 al escondite inglés
- El patio de mi casa
- Pasa-misí, pasa-misá
- Al corro de la patata
- Skipping games



El pañuelo

▶ Descripción:

Se forman dos equipos (1-7 alumnos). El profesor, en medio de los equipos alienados, sujeta el pañuelo y dice un número o palabra que previamente haya asignado a cada alumno (deben ser los mismos números o palabras para los equipos). Los alumnos van al centro e intentan arrebatarse el pañuelo y llevarlo a su campo. El que no consigue el pañuelo tiene que tocar a su oponente antes de que llegue a su campo. Si logra llevar el pañuelo a su campo, tiene un punto. Si el contrario consigue tocarle antes de llegar, no puntúa.

- ▶ Materiales: un pañuelo y fichas para los alumnos con un número, una letra o una palabra (también puede sustituirse por un dibujo).
- ▶ Lengua a practicar: los números, el abecedario, repaso del léxico en general.
- ▶ Variaciones: a cada número se asigna parte de una historia. El equipo deberá conseguir el mayor número posible de números para reconstruir la historia.



La rayuela/el caracol

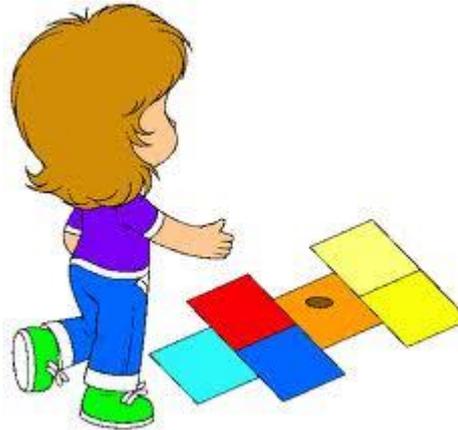
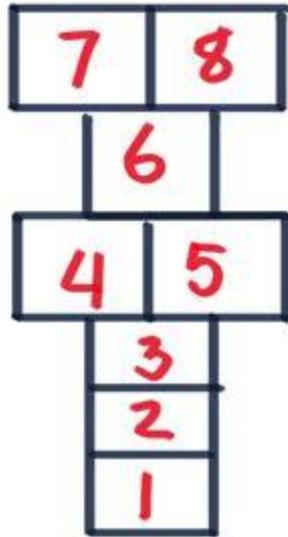
Descripción:

Lanzar una piedra o un taco de madera a la primera “casilla”. El jugador irá a la pata coja de casilla en casilla hasta llegar a las casillas dobles en las que podrá poner un pie a cada lado. Irá diciendo los números, los días de la semana, los meses del año, las comidas, las habitaciones de la casa, etc. La casilla en la que está la piedra no se puede tocar. En el camino de vuelta el jugador recogerá la piedra, llegará a tierra o casa y saltará fuera del dibujo. Para ganar, habrá que recorrer todas las casillas.

Materiales: tiza para dibujar y una piedra o un taco de madera.

Lengua a practicar: los números, los días de la semana, los meses del año, las comidas, las habitaciones de la casa, etc.

Variaciones: en vez de recoger la piedra o el taco de madera, se empuja con el pie de casilla en casilla.



Caliente y frío

▶ Descripción:

El profesor esconde un objeto y un alumno o un equipo lo busca. Cuanto más se aleje del objeto escondido, se le va diciendo frío, muy frío, helado... Cuanto más se acerque, se le va diciendo caliente, muy caliente, ardiente, te quemas, te quemas... hasta que lo encuentre.

▶ Materiales: cualquier cosa que se pueda esconder.

▶ Lengua a practicar: adjetivos relacionados con la temperatura y vocabulario relativo al tiempo.

▶ Variaciones: en vez de decir caliente o frío, podemos decir soleado o sol, nublado o nubes y llueve, nieva, etc. También se pueden esconder pistas que les permitirán saber de qué objeto se trata.

Frío, frío

Muy frío

Helado

Súper congelado

Caliente, caliente

Muy caliente

Hirviendo

¡Que te quemas!



Las estatuas/congelado

- ▶ Descripción:

Se forman dos equipos (1-6 alumnos), a los que se les reparte, de manera aleatoria, tarjetas con un dibujo o palabra (frutas y prendas de ropa). El profesor dirá una de las palabras, y el alumno que tenga el dibujo o la tarjeta deberá quedarse inmóvil como una estatua. Sólo podrá liberarse si le tocan dos compañeros de su equipo. Los alumnos del otro equipo deberán impedir la liberación. Gana el equipo con algún miembro que no haya sido congelado.

- Materiales: fichas con palabras, números o letras.
- Lengua a practicar: los números, el abecedario, repaso del léxico de la comida y la ropa.
- Variaciones: el juego da opción a practicar cualquier campo semántico.



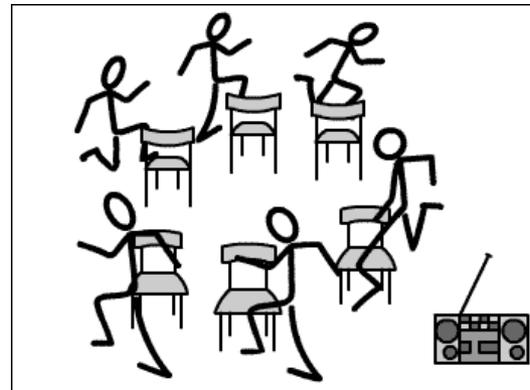
El juego de la silla

- ▶ Descripción:

Se juntan varias sillas en círculo, tantas como alumnos. En cada silla se coloca la foto de una prenda de ropa, una habitación de la casa, una comida, un número, una letra, etc. Todos los alumnos giran alrededor de las sillas (se puede hacer al ritmo de una canción). Sin previo aviso, el profesor dice una palabra o para la música (en este caso debería decir la palabra antes de que empiece la música) y los alumnos deben sentarse en una silla que no tenga la palabra que ha dicho el profesor. El alumno que se sienta en la silla “prohibida” queda eliminado. Se quita esa silla y el juego continúa.

- ▶ Materiales: fichas con palabras, números o letras y sillas.

- ▶ Lengua a practicar: los números, el abecedario, repaso del léxico de la comida y la ropa, el tiempo, etc.



El balonazo

- ▶ Descripción:

Se necesita una gran pared plana para lanzar el balón contra ella. A cada alumno se le asigna un número, una letra o una palabra determinada. El profesor lanza la pelota contra la pared y dice un número, una letra o una palabra. El alumno designado debe golpear la pelota contra la pared y, a su vez, decir un número, una letra o una palabra. Si no consigue golpear la pared, deberá entrar en la cárcel hasta que logre interceptar la pelota de alguno de los alumnos que aún siguen fuera de la cárcel.

- Materiales: fichas con palabras, números o letras y un balón.

- Lengua a practicar: los números, el abecedario, repaso del léxico de la comida y la ropa, el tiempo, etc.

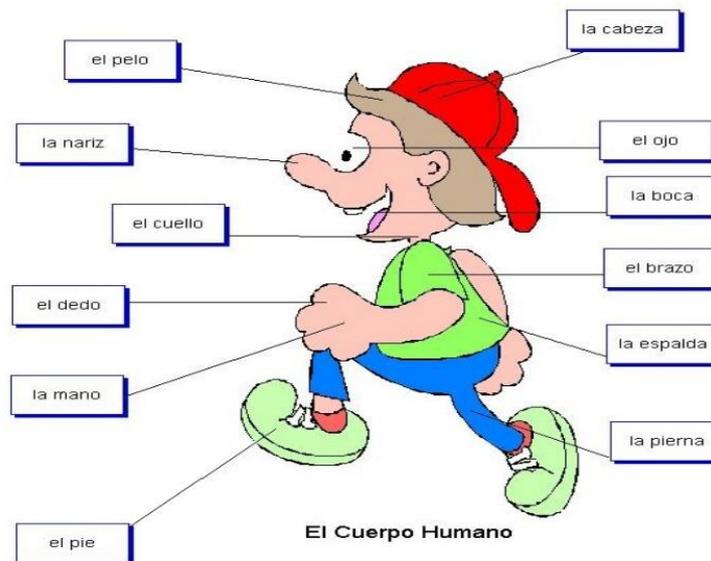


Frente con frente

- ▶ Descripción:

Se divide la clase en parejas. Un alumno se la queda e irá diciendo partes del cuerpo, que el resto de alumnos deberá juntar. Cuando el alumno que se la queda diga “frente con frente”, cambiarán de pareja. El alumno que permanezca desparejado se la queda.

- Materiales: ficha con las partes del cuerpo.
- Lengua a practicar: las partes del cuerpo.
- Variaciones: el emparejamiento se hace en función de los colores compartidos de la ropa o se puede eliminar al desparejado.



Al escondite inglés, sin mover los pies

► Descripción:

El profesor marca una línea de salida. Uno de los alumnos se la queda y se pone mirando a la pared. El resto de alumnos se coloca en la línea de salida. El o la que esté cara la pared dice: “**un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies**“. Al terminar, se gira y en es momento todos tienen que estar inmóviles. Si el que se la queda ve a alguien moverse, éste tendrá que responder correctamente a una pregunta del profesor, realizar una tarea o retroceder hasta la salida. Gana el que primero llega a la pared.

► Lengua a practicar: repaso de léxico, del abecedario y de los números.



La zapatilla por detrás

▶ Descripción:

Se coloca a los alumnos en corro sentados en el suelo. Uno de ellos será el que se la “quede” (estará de pie con la zapatilla en la mano). Los que están sentados cierran los ojos o se los tapan con las manos. El que está de pie con la zapatilla estará dando vueltas y dejará la zapatilla en la espalda de algún participante. Cuando acabe la canción, comprobarán quién la tiene. La persona con la zapatilla en la espalda se deberá levantar para pillar al que estaba de pie. Si lo pilla, volverá a “quedársela” el mismo; si no, le toca “quedársela” a él. El alumno se salva si llega al sitio que está libre y se sienta antes de ser pillado.

➤ Materiales: una zapatilla u otro objeto.

➤ Lengua a practicar: arriba/abajo, sandías/endivias/judías/garbanzos, ver/mirar, etc.

➤ Canción:



A la zapatilla por detrás, tris, tras;
ni la ves ni la verás, tris, tras:
mirad p´arriba que caen judías,
mirad p´abajo que caen garbanzos,
A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir.

Al corro de la/s patata/s

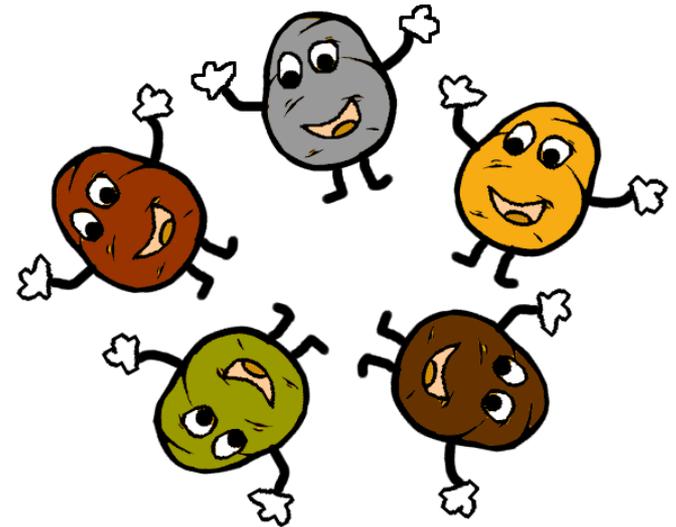
▶ Descripción:

Lo alumnos, cogidos de la mano, cantan la canción y giran hacia un lado al ritmo de ésta. Cuando se dice “achupé” todos deben agacharse y volverse a levantar, hasta que se dice “sentadita me quede” y se quedan sentaditos en el suelo.

Canción:

**Al corro de la patata
comeremos ensalada,
naranjitas y limones,
lo que comen los señores
¡ Achupé, achupé, sentadita/o me
quedé!**

➤ Lengua a practicar: formas del verbo comer y frutas.



Pase misí, pase misá

► Descripción:

Se coloca a dos alumnos cogidos de la mano, uno frente al otro. Son dos frutas, dos colores, dos ciudades, dos prendas de ropa, etc. Ponen los brazos en alto para hacer un túnel. Los demás alumnos irán pasando por debajo del arco cantando la canción.

Tras cantar la canción una, dos o varias veces, al decir “se quedarán”, bajan los brazos. El alumno que está pasando en ese momento queda atrapado y elige un color, una fruta, una ciudad, etc. y se coloca detrás del alumno que lo represente. Cuando todos estén detrás de uno u otro, intentarán arrastrar al equipo contrario. Gana el equipo que lo consiga.

*Pase-misí, pase-misá,
por la puerta de Alcalá,
los de “alante” corren mucho,
los de atrás se quedarán, quedarán.*



La barca

- ▶ Descripción:

Un alumno salta la comba mientras otros dos la balancean como si de una barca se tratase. Cuando se dice “arriba la barca”, se da la vuelta completa a la cuerda una, dos y tres veces. El alumno que está en la comba se sale y entra otro.

- ▶ Material: una cuerda.

- ▶ Lengua: adjetivos de descripción física.

- ▶ Canción:

Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser,
arriba la barca,
una, dos y tres.



El cartero

▶ Descripción:

Dos alumnos saltan a la comba mientras mantienen el diálogo de la canción. Deben saltar con los pies juntos. Al finalizar, uno de los alumnos se sale. El que se queda inicia el diálogo con un nuevo alumno.

▶ Material: una cuerda.

▶ Lengua: se práctica la realización de preguntas.

▶ Canción:

**¿Cuándo vendrá el cartero?
¿Qué cartas traerá?
Traiga las que traiga
se recibirán.**

-Pom, pom.

-¿Quién es?

-El cartero.

-¿Trae cartas?

-No

-Pues hasta luego



El cocherito lere

▶ Descripción:

Un alumno salta a la comba. Debe agacharse al decir “leré” y permitir que la cuerda dé una vuelta en el aire sin tocarle. Si le toca, quedaría eliminado. En la última estrofa, el alumno debe saltar con cada letra de su nombre. Termina saltando con cada sílaba y muy rápido.

- ▶ Material: una cuerda.
- ▶ Lengua: el abecedario.
- ▶ Canción:



El cocherito, leré
me dijo anoche, leré,
que si quería, leré
montar en coche, leré.

Y yo le dije, leré
con gran salero, leré,
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.

El nombre de María
que cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I, la
A.
MA-RÍ-A.

Pluma, tintero y papel

- ▶ Descripción:

Dos alumnos dan a la comba. Los demás saltan por turnos, siguiendo el ritmo de la canción e intentando llegar al final. El alumno que detiene la comba debe sustituir a uno de los que da. Tampoco se puede perder comba.

- ▶ Material: una cuerda.

- ▶ Lengua: los días de la semana

- ▶ Variaciones: se puede hacer con los meses del año y las estaciones.

- ▶ Canción:

Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel,
para escribir una carta,
a mi querido Miguel.
En la carta le decía,
recuerdos para mi tía,
que está malita en la cama,
los días de la semana.
Que son, que son y que son,
lunes, martes, miércoles, jueves,
viernes, sábado y domingo.



Soy la reina de los mares

- ▶ Descripción:

Dos alumnos dan a la comba, balanceándola lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta mientras se canta la canción. Al decir el verso 3, el alumno/a debe soltar el pañuelo, y mientras dice el verso siguiente, debe recogerlo sin dejar de saltar.

- ▶ Material: una cuerda.

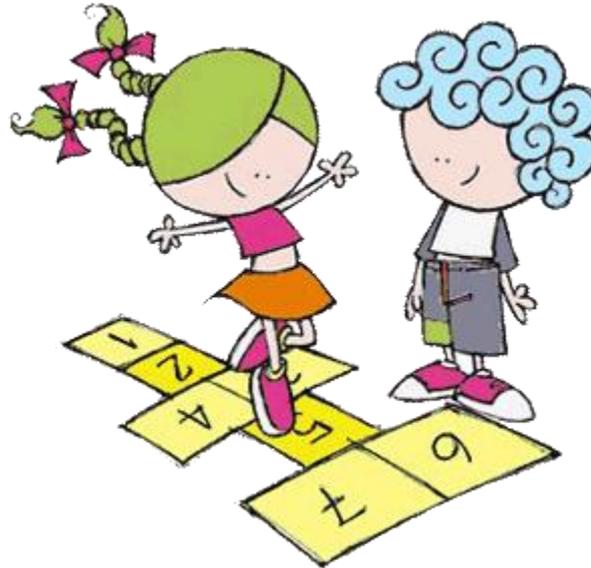
- ▶ Canción:



**Soy la Reina de los mares
y ustedes lo van a ver.
Tiro mi pañuelo al suelo
y lo vuelvo a recoger.**

**Pañuelito, pañuelito,
quién te pudiera tener
guardadito en el bolsillo
como un pliego de papel.
Una, dos y tres,
salte niña, que vas a perder.**

Games for the Spanish Primary Class



¡HASTA PRONTO!

asesoriadublin.ie@mecd.es



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA