

# Playground Games



[asesoriadublin.ie@mecd.es](mailto:asesoriadublin.ie@mecd.es)



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

# Playground Games

**“You tell me, I forget.  
You teach me, I learn.  
You involve me, I remember.”**

**Benjamin Franklin**



## RATIONALE

- Children can spend up to 21% of their time at school in the playground
- Young people should participate in physical activity that is developmentally appropriate, enjoyable, and of at least moderate intensity for one hour per day. (HSBC survey)



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

# Playground Games

## RATIONALE

- As well as offering children an opportunity to be physically active during the day, games played during break-time also provide children with a vehicle for social interaction and a platform for creativity.
- While playing, children develop their strategies to deal with rules, instructions, role-models, behaviour, conflict, coordination, patience, confidence, self-esteem.
- Language is an important component of playground games and children can enjoy meaningful CLIL activities in their leisure time.



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

# Playground Games



Games should be **INCLUSIVE**

Games should promote **TEAM-WORK**

Games should encourage **PHYSICAL ACTIVITY**

Games should improve **ATTENTION**

Games should increase **MOTIVATION**

Games should be **FUN** to play!



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA



# Playground Games



**Learning Spanish is easier in the playground!**

- 1. GAMES TO INCREASE MOTIVATION**
- 2. GAMES TO BUILD UP KNOWLEDGE**
- 3. GAMES TO REVIEW VOCABULARY: NUMBERS, PARTS OF THE BODY, DAILY OBJECTS, ETC.**
- 4. TRADITIONAL GAMES TO MEMORIZE SONGS, POEMS, RHYMES AND CHANTS**
- 5. SKIPPING GAMES**

# Playground Games



## 1. GAMES TO INCREASE MOTIVATION

**Las Cuatro Esquinas**  
**Los Flamencos**  
**Las Estatuas**  
**Los Canguros**  
**Arriba y Abajo**



# Playground Games

## LAS CUATRO ESQUINAS

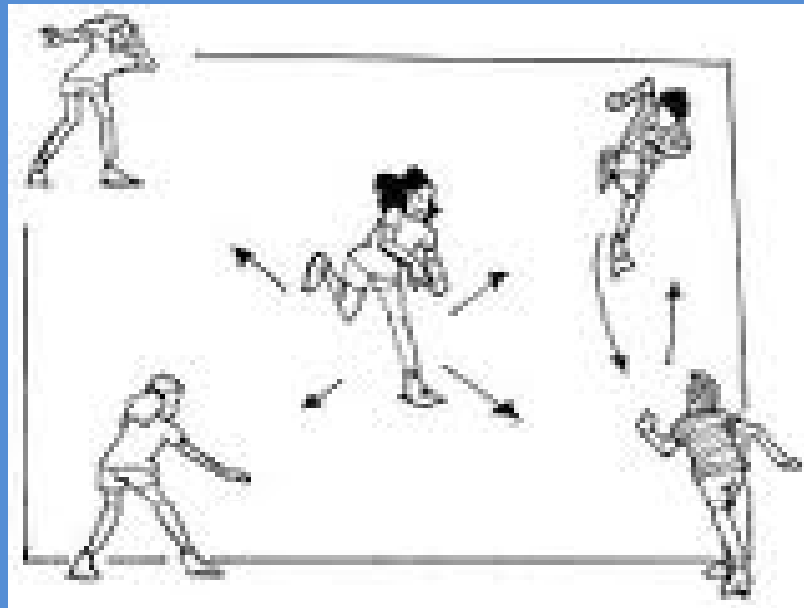
Marcar un cuadrado en el suelo (mochilas, libros)

Formar grupos de 5.

En cada “esquina” un alumno y en el centro otro, que no tendrá “casa”.

Los alumnos de las esquinas cambian de posición, el jugador del centro debe correr a ocupar una “casa”.

Si algún niño se queda sin casa, ocupará el centro.



¡El que fue a Sevilla, perdió la silla!

# Playground Games

## LOS FLAMENCOS

Marcar una línea de llegada en el suelo : la “meta”.

Formar parejas.

Ir saltando a la “pata coja” sin llegar a caer o tocar el suelo.

Para desequilibrar al compañero lo pueden empujar con el hombro.



¡Preparados, listos, ya!



# Playground Games

## LAS ESTATUAS

Los niños serán “estatuas” de un museo.

Cuando el “guardián” no esté mirando los alumnos cambiarán de postura.

Si una “estatua” se mueve y la ve el guardián, quedará eliminada.



¡Te pillé!

# Playground Games

## LOS CANGUROS

Marcar líneas de “salida” y de “llegada”.  
Hacer una carrera saltando con los pies juntos, como los canguros.  
Gana el primero en cruzar la “meta”.



¡Vamos!

# Playground Games

## ARRIBA Y ABAJO

Dos jugadores se sientan en el suelo, “espalda contra espalda”, con las piernas flexionadas entrelazando los brazos.

Se levantarán a la vez y avanzarán hacia la meta.

Para ganar, deberán sentarse otra vez en el suelo sin soltarse.



¡Arriba!



# Playground Games



## 2. GAMES TO BUILD UP KNOWLEDGE



**Veo, veo  
De La Habana, ha venido  
De merienda  
El Dos  
Quién soy**



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA

## Playground Games

### VEO, VEO

Una persona elige un objeto que está a la vista de todos.  
Dice el color o la letra inicial.  
Ganará quien adivine el objeto elegido.



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



<http://www.youtube.com/watch?v=MW0odZpG9Ys>

## Playground Games

### DE LA HABANA HA VENIDO

Una persona elige una categoría de palabras (animales, bebidas, flores, etc.).  
Los jugadores escriben o dicen palabras de esa categoría.  
Ganará quien más palabras diga o escriba.



- De La Habana ha venido un barco cargado de... FRUTA
- Plátano, pera, manzana, etc.

# Playground Games

## DE MERIENDA

Una persona comienza el juego con una palabra que empieza por la letra A

El 2º jugador debe repetir la frase y añadir una palabra que empiece por la letra B.

Continuar el juego repitiendo la lista completa de cosas y añadiendo otra que empiece por la letra siguiente del abecedario.

Cada vez es más difícil recordar la lista. Quien se equivoca queda eliminado. Gana quien complete la “cesta de la merienda”.

- **Voy de merienda y traigo ... azúcar**
- **Voy de merienda y traigo azúcar y ... un bocadillo**
- **Voy de merienda y traigo azúcar, un bocadillo y ... caramelos**
- **Voy de merienda y traigo azúcar, un bocadillo, caramelos y d...**

# Playground Games

## EL DOS

Formar un círculo de 8 para pasarse la pelota.

El líder, fuera del círculo, dice una letra del alfabeto.

Quien tiene la pelota debe nombrar dos cosas que empiecen con esa letra antes de que la pelota recorra todo el círculo y le llegue de nuevo.

Si gana al cronómetro será líder y dirá otra letra. Si pierde, será líder quien tenga la pelota.

Cuando todos han respondido, se pasa al tres.



**M**

**Mano, mamá**

**S**

**Silla, sopa**

**P**

**Pelota, pie, pelo**





# Playground Games

## ¿QUIÉN SOY?

Una persona abandona el patio o se tapa los oídos.

El grupo acuerda un personaje por todos conocido.

El jugador que se marchó regresa y pregunta al grupo.

Por turnos cada jugador dará una “pista” (una palabra o una frase)

Cuando el grupo termine, el jugador tiene que adivinar el nombre del personaje.



### ○ ¿Quién soy?

- Barba
- Hombre
- Tienes gafas
- Pantalones rojos
- Navidad





# Playground Games



## 3. GAMES TO REVIEW VOCABULARY



**El pañuelo**  
**Frente con frente**  
**¿Qué ha desaparecido?**  
**Frío, frío**  
**En busca del tesoro**



# Playground Games

## EL PAÑUELO

Formar dos equipos y numerarse (del 1 al 8 máximo)

El líder en medio de los equipos alineados sujeta un pañuelo.

Dirá un número y los dos jugadores con ese número irán al centro e intentarán 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 un equipo lleva el pañuelo a su campo tiene un punto.

Si el contrario consigue tocarle antes de llegar, no puntúa. Gana el equipo con más puntos.



## Playground Games

### FRENTE CON FRENTE

Formar parejas.

El líder dirá partes del cuerpo para que los dos niños las junten.

Cuando el líder diga “frente con frente” los niños tienen que cambiar de pareja.

Cuando alguien se quede desparejado será el líder.



“mano con mano”, “pie con pie”,  
“rodilla con rodilla”...

# Playground Games

## ¿QUÉ HA DESAPARECIDO?

Mostrar diferentes objetos relacionados con un tema: la escuela, la cocina, la mochila.  
Nombrarlos.

Taparlos con un pañuelo.

Haremos desaparecer uno de los objetos mientras los niños cierran los ojos o se giran.

Los jugadores tienen que adivinar qué es lo que ha desaparecido.

Después de varias partidas pediremos a los niños que intenten recordar/escribir el nombre de todos los objetos.

Gana el que recuerde más o haya adivinado más objetos.



**Taza**



**Cuchara**



**Tenedor**



**Vaso**

# Playground Games

## FRÍO, FRÍO

Explicar el concepto de “calentarse” al aproximarse al objeto oculto y “enfriarse” al alejarse de él. Un jugador se va del patio mientras los demás esconden el objeto. Cuando regrese el “buscador”, los demás le darán pistas sobre la temperatura. Si encuentra el objeto, gana el premio.

**Frío, frío**  
**Muy frío**  
**Helado**  
**Súper congelado**

**Caliente, caliente**  
**Muy caliente**  
**Hirviendo**  
**¡Que te quemas!**

# Playground Games

## EN BUSCA DEL TESORO

El líder esconde pegatinas, banderitas, monedas, chokolatinas o frutos secos en el área de juego. Repartir vasitos de plástico entre los niños para guardar los tesoros que vayan encontrando. Tienen 3 minutos para encontrar el mayor número de cosas escondidas y un punto por cada frase con direcciones que utilicen.



“Debajo de la mesa, encima de la silla, detrás de la puerta”



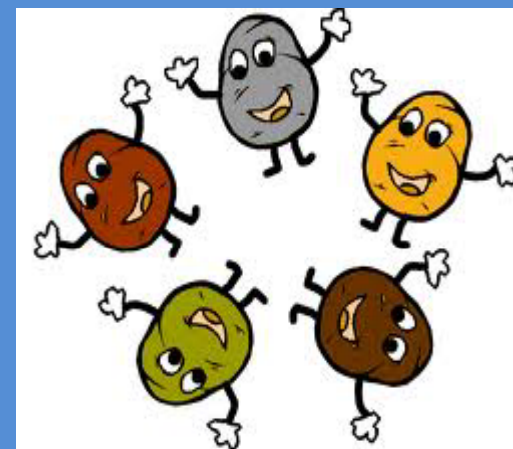
# Playground Games



## 4. TRADITIONAL GAMES TO MEMORIZE SONGS, POEMS, RHYMES AND CHANTS



**Rayuela**  
**Al Corro de la Patata**  
**Pasa misí, pasa misá**  
**1, 2, 3, el escondite inglés**



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA



# Playground Games

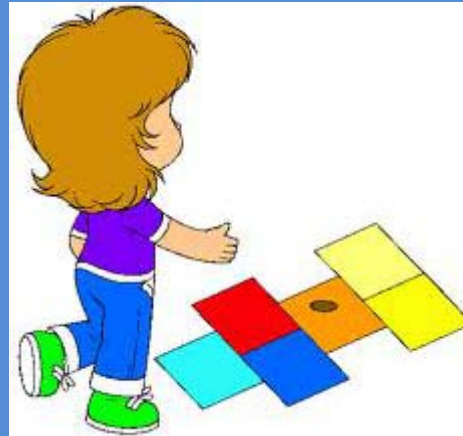
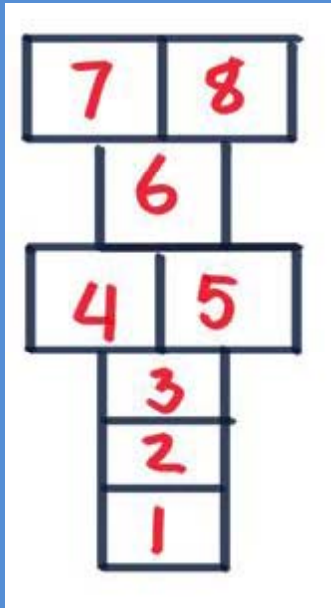
## RAYUELA

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

La casilla en la que está la piedra no se puede tocar.

En el camino de vuelta el jugador recogerá la piedra y saltará fuera del dibujo.

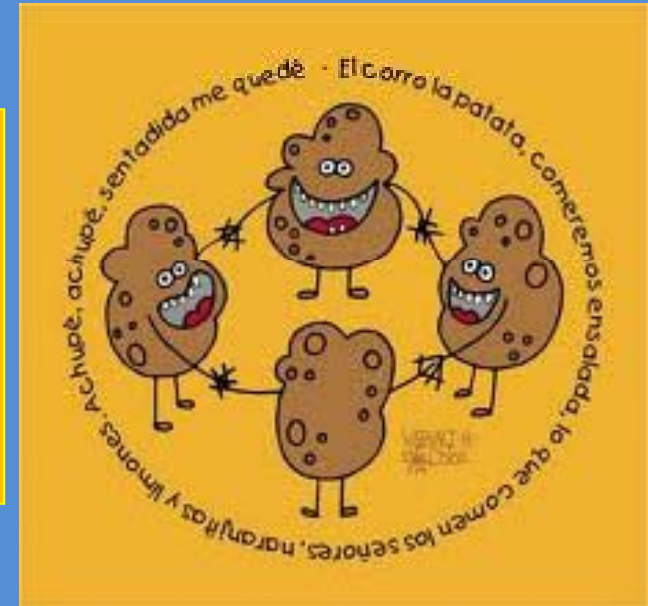


# Playground Games

## AL CORRO DE LA PATATA

En círculo, de la mano, girarán cantando la canción tradicional, agachándose al final.

**Al corro de la patatata  
Comeremos ensalada, naranjitas y limones,  
Lo que comen los señores,  
¡Achupé, achupé, sentadita me quedé!**



## Playground Games

### PASE MISÍ, PASE MISÁ

Dos niños de la mano, uno frente a otro. Son Tarta y Helado. Pondrán los brazos en alto como si fueran a hacer un túnel. Los demás en fila irán pasando por debajo del arco diciendo:



*Pasemisí, pasemisá  
por la puerta de Alcalá  
los de "alante" corren mucho  
los de atrás se quedarán, quedarán*

Al decir "se quedarán" los niños bajarán sus brazos y el niño que esté pasando quedará atrapado. Tendrá que decidir entre Tarta y Helado y se colocará detrás del alumno que represente ese postre.

Cuando todos estén detrás de uno u otro, se enlazarán por la cintura y tratarán de arrastrar al equipo contrario.

Gana el grupo que lo consiga.

## Playground Games

### 1, 2, 3. EL ESCONDITE INGLÉS

Marcar una línea de partida.

El líder se pondrá de cara a una pared recitando la retahíla.

Después se girará para ver cómo están los niños que avanzan mientras el líder no mira.

Si ve un jugador moverse, este tendrá que volver al punto de partida.

Gana el que primero toca la pared.





# Playground Games



## 5. SKIPPING GAMES



**La barca  
El cartero  
El cocherito leré  
Pluma, tintero y papel  
Margarita tiene un gato**



# Playground Games

## LA BARCA

Saltar la comba balanceándola de un lado a otro.

Cuando se dice “arriba la barca”, se da la vuelta completa a la cuerda.

“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.”



## Playground Games

### EL CARTERO

Saltar a la comba con los pies juntos, a la vez que se canta. Dos personas saltan juntas para cantar el diálogo.



**Cuándo vendrá el cartero,  
Qué cartas traerá,  
Que traiga las que traiga  
Se recibirán.  
Pom, pom,  
¿Quién es?  
El cartero  
¿Trae cartas?  
No.  
Pues !hasta luego!**

## Playground Games

### EL COCHERITO LERÉ

Saltar a la comba y agacharse al decir la palabra “leré” mientras la cuerda da vuelta en el aire.



**El cocherito, leré  
Me dijo anoche, leré  
Que si queria, leré  
Montar en coche, leré  
Y yo le dije, leré  
Con gran salero, leré  
No quiero coche, leré  
Que me mareo, leré  
Yo quiero un auto, leré  
Para pasearme, leré  
Por los jardines, leré  
De Buenos Aires, leré.**



# Playground Games

## PLUMA, TINTERO Y PAPEL

Saltar a la comba de tres en tres, usando una cuerda grande.

Entran de uno en uno: las retahílas nos marcan cuántos saltos daremos antes de salir.

No se puede perder comba (dejar la cuerda sola) y tienen que entrar por un lado y salir por el contrario.

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.



## Playground Games

### MARGARITA TIENE UN GATO

Entrar y salir de la comba cada 4 saltos.

Una, dos, tres y cuatro  
Margarita tiene un gato  
con las orejas de trapo  
y los ojos de cristal.

Una, dos, tres y cuatro,  
mi abuelita tiene un gato,  
que le da de merendar,  
chocolate, chicha y pan.



# Playground Games



[asesoriadublin.ie@mecd.es](mailto:asesoriadublin.ie@mecd.es)



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN EL REINO UNIDO E IRLANDA