



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## “GYMKHANA EN INGLÉS: HALLOWEEN”

AUTORÍA <b>JOSÉ EMILIO GARCÍA BLANCO</b>
TEMÁTICA <b>EDUCACIÓN FÍSICA, INGLÉS</b>
ETAPA <b>PRIMARIA, PRIMER CICLO DE ESO</b>

### Resumen

Esta es una actividad para realizar en la clase de Educación Física en primaria o en el primer ciclo de secundaria con motivo de la festividad de Halloween. Debido al gran número de colegios e institutos bilingües que existen en nuestra comunidad hemos pensado hacer una gymkhana en inglés que a su vez les permita el desarrollo de sus capacidades motrices y expresivas. Trabajarán en grupo pasando por una serie de diversos juegos que tratarán de hacerlo más divertido, afianzarán su vocabulario y fomentarán la cooperación y coeducación.

### Palabras clave

Halloween, bilingüismo, capacidades motrices y expresivas.

### 1. INTRODUCCIÓN

Al llegar el mes de Octubre nuestros alumnos están ilusionados por ver qué actividades novedosas vamos a realizar para la celebración de Halloween. Normalmente es el departamento de inglés el encargado de esta actividad, pero hoy en día cada vez existen más centros bilingües y he aquí una propuesta a realizar en la clase de Educación Física. No podemos olvidar que existen unas actividades previas, trabajadas en las clases de antes, que tienen mucho que ver con el idioma y esto nos conducirá al éxito de nuestra gymkhana. (En la clase de Educación Física no podemos estar enseñando el vocabulario perteneciente a Halloween ni las cancioncillas o rimas que usaremos. Eso sí, el profesor de Educación Física las tiene que conocer también para animar y motivar a los alumnos en su ejecución).

Por otro lado, no debemos olvidar que el contenido fundamental de esta actividad está más cercano a la expresión corporal y por tanto debemos de huir de cualquier matiz de competición que alguien pudiera sugerir en las estaciones planteadas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Además el hecho de ser trabajado por otro departamento hace a esta actividad merecedora de cierto rasgo de distinción y por tanto debemos tratarla como un día de clase especial. Y más teniendo en cuenta que los alumnos habrán puesto en esta actividad ciertas expectativas.

## 2. RELACIONES DE INTERDISCIPLINARIEDAD

Son necesarios estos ejercicios previos en las clases de inglés porque así nos ahorramos el tiempo de la explicación el día de la gymkhana y el alumno ya conocerá las claves de la actividad que va a realizar en la clase de Educación Física.

### 2.1. Conocimiento del vocabulario relativo a Halloween

Mediante *flashcards* (láminas con dibujos), que luego utilizaremos en la gymkhana, nuestros alumnos aprenderán (o repasarán, dependiendo del nivel) las siguientes palabras o expresiones:

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| 1- "Apple bobbing"             | 6- "Skeleton"                            |
| 2- "Trick or treat"            | 7- "Ghost", "Black cat"                  |
| 3- "Broomstick", "Witch"       | 8- "The witch waves the wand"            |
| 4- "Masks and Costumes"        | 9- "Bats, Snakes and Monsters"           |
| 5- "Candle", "Pumpkin lantern" | 10- "The colours of Halloween", "Spider" |

Estas palabras, en este orden, darán título o estarán incluidas en cada prueba que realizaremos el día de la gymkhana.

La enseñanza de este vocabulario podrá ser además con un diccionario de imágenes o juegos en clase como el bingo, según determine el departamento de inglés.

### 2.2. Enseñanza de distintas rimas y cancioncillas.

Las siguientes *chants* o rimas son muy fáciles de aprender y algunas de ellas son muy conocidas. A continuación las escribo según el orden de las pruebas.

#### 1- "Trick or treat"

*"Trick or treat*

*Smell my feet*

*Or give me something*

*Good to eat".*

#### 4- "Abracadabra"

*"Abracadabra wizzy woo.*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

*I want to play with you.*

9- “Hubble Bubble”

*“Hubble Bubble, you´re in trouble*

*Hubble Bubble, you´re in trouble*

*Hubble Bubble, you´re in trouble, I´m a... (monster, bat, snake)”*

Además necesitarán aprenderse las siguientes claves:

*“Hello friend. You´re not in trouble, this time!”*

*“I´m going to drink your blood!”* (El murciélago al monstruo).

*“I´m going to step on you!”* (El monstruo a la serpiente).

*“I´m going to eat you!”* (La serpiente al murciélago).

10- “The colours of Halloween”

*“Black, orange, red and green.*

*These are the colours of Halloween”.*

### 2.3. Repaso del vocabulario relativo a posiciones y partes del cuerpo.

Para la prueba 5 necesitarán repasar las palabras referentes a posición: *In, on, under, behind*. Además podrán ayudar a la realización de distintos carteles que después necesitaremos en la prueba.

También repasaremos vocabulario sobre las partes del cuerpo para la prueba 6. Este vocabulario será: *Trunk, arms, legs, head, hands, feet*.

### 2.4. Realizar distintas máscaras o caretas.

En la prueba 4 utilizaremos el recurso de las máscaras o caretas para favorecer la comunicación expresiva de nuestros alumnos. Por eso cada uno realizará una diferente (dependiendo del número de alumnos y modelos, si no se pueden repetir) caracterizando a los siguientes personajes:

Bruja (*Witch*), Hombre lobo (*Werewolf*), Momia (*Mummy*), Frankenstein, Vampiro (*Vampire*), Drácula, Extraterrestre (*Allien*), Monstruos (*Monsters*), Calabaza (*Pumpkin*), Pirata (*Pirate*)...

## 3. ORGANIZACIÓN Y ESPACIO

La actividad se realizará en todo el espacio disponible para las clases de Educación Física (pistas polideportivas, gimnasio, etc.).



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009**

Dividiremos la clase en dos grupos. Los grupos serán mixtos y pueden ser elegidos por los mismos alumnos por afinidad, lo que hará que la actividad les resulte más motivante y favorecerá el desarrollo del hecho expresivo.

Si la gymkhana la realizamos en un colegio de primaria con pocos alumnos podremos hacer los grupos con alumnos de distintas edades, siempre teniendo en cuenta que salgan equilibrados en cuanto a nivel.

El profesor, con la ayuda del silbato, será el encargado de ir pasando de una prueba a otra cuando considere oportuno, pues la duración de las mismas varía. Sin embargo, procuraremos que ninguna prueba sobrepase los diez minutos, ya que si no necesitaríamos mucho tiempo a la hora de realizar la gymkhana entera.

Es el profesor el que ambienta cada prueba en las distintas estaciones, dando las indicaciones para el desarrollo de cada ejercicio.

Esta actividad está pensada para ser llevada a cabo con una metodología basada en los Estilos de Enseñanza que fomentan la creatividad por lo que siempre se debe intentar tener en cuenta las iniciativas de los alumnos, así como darles vía libre para desarrollar su expresividad.

#### **4. MATERIALES**

Para la correcta ejecución de esta actividad tendremos que tener preparados en un extremo del gimnasio, clase o pista polideportiva los siguientes materiales, ya que de ello depende en gran parte su éxito.

Si alguien dispone de otro material, puede efectuar cambios en los juegos. Sin embargo hay que tener en cuenta que la clave de la aplicación práctica de esta actividad reside en que los juegos no tienen que ser ni muy simples, ni demasiado sencillos, ya que pueden provocar el aburrimiento en nuestros alumnos. Por otro lado tampoco pueden ser muy complicados porque la explicación requeriría mucho tiempo.

Esta es una relación de los materiales según el orden de las pruebas:

- 1- Caldero o cubos con agua y varias manzanas.
- 2- Una bolsa con caramelos. (Dos alumnos utilizarán sus zapatillas).
- 3- Un cartel con una bruja volando (mejor que esté plastificado) y el dibujo de una escoba (también plastificado) que encaje en la ilustración. Además hará falta una chincheta o masilla adhesiva para pegarla y una venda para tapar los ojos.
- 4- Las máscaras o caretas realizadas en la clase.
- 5- Cuatro calabazas de Halloween. (Pueden ser de verdad, hechas por los alumnos, o de plástico). Además necesitaremos 2 velas (una por equipo) y cuatro carteles con las palabras "in, on, under, behind. Después estos carteles se sustituirán por otros cuatro alternativos con dibujos de flechas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- 6- Dos juegos de dos esqueletos de cartón o papel plastificado (divididos en sus partes) y los carteles de las palabras: Trunk, Head, Feet, Arms, Legs, Hands.
- 7- Una portería pequeña (puede ser incluso una valla) y un balón. También harán falta los dibujos que compondrán los distintos pictogramas. (Dos juegos, uno por equipo).
- 8- Aros para hacer un recorrido (De dos colores diferentes) y un dado.
- 9- Una tiza para hacer una línea en el suelo. (Si ya está pintada no hace falta).
- 10- Dos rotuladores (uno para cada equipo) de los siguientes colores: negro, naranja, rojo y verde. Además se necesitarán dos cartulinas en A3 con las palabras de vocabulario sobre Halloween que han aprendido en blanco y negro.

## 5. GYMKHANA: “HALLOWEEN”

### 5.1. 1ª Prueba: “Apple Bobbing”

- JUEGO

*Prueba de coordinación general y habilidad:* Este juego es el más famoso y popular de todos a la hora de celebrar Halloween. Consiste en sacar una manzana de un caldero lleno de agua sin utilizar las manos, es decir, con la boca. Hoy en día, teniendo en cuenta las medidas de higiene y prevención de enfermedades, la mejor manera de realizar el juego es con la siguiente adaptación:

Nuestros alumnos se habrán traído de su casa una manzana (quien no la traiga no podrá participar) y si el barreño es de boca ancha podrán participar a la vez un alumno de cada grupo, ganando el que antes lo consiga. Si es un cubo más estrecho lo harán de uno en uno alternándose o con dos cubos (esta opción es la mejor). Siempre el equipo que antes acabe de coger todas las manzanas ganará, aunque ese no es el objetivo del juego y tampoco hay que incentivarlo. Lo que pretendemos es que cada alumno se sienta satisfecho por haber cogido su manzana.

### 5.2. 2ª Prueba: “Trick or treat”

- JUEGO

*Prueba de trabajo en equipo y velocidad:* Este juego tiene su base en la rima que han aprendido anteriormente en la clase de inglés. La cantarán al principio del juego y durante su desarrollo para animar a su equipo:

*“Trick or treat*

*Smell my feet*

*Or give something*

*Good to eat”.*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

El juego es una carrera de relevos muy especial. En el fondo del espacio donde desarrollamos la gymkhana hay dos paquetes llenos de caramelos. Nuestros alumnos tendrán que correr y coger, solamente con las manos, los caramelos que puedan para rellenar las zapatillas de un compañero del equipo que previamente las ha ofrecido. Hasta que no llega un miembro del equipo, no puede salir el otro, ya que le tiene que tocar. Se acabará cuando llegue el último miembro del primer equipo y ganará aquel equipo que al final tenga más caramelos en las zapatillas.

### 5.3. 3ª Prueba: “The Witch has lost her broomstick”

- JUEGO

*Prueba de equilibrio:* Este juego es una adaptación del conocido ¿Quién le pone la cola al burro?

En este caso es la bruja quien ha perdido su escoba. Los alumnos, con los ojos vendados intentarán aproximarse lo mejor posible a la hora de colocar la escoba en su lugar (con masilla o con una chincheta). Al haber solamente un póster grande y una escoba, los miembros de los distintos equipos se irán alternando.

Si queremos hacerlo un poco más difícil podemos desorientar al compañero previamente con alguna vuelta.

### 5.4. 4ª Prueba: “Masks and Costumes”

- JUEGO

*Prueba de expresión corporal:* Para este juego se necesitarán las máscaras y caretas realizadas anteriormente. En esta prueba los alumnos irán saliendo de uno en uno para elegir una careta. La elegirá con los ojos cerrados y diciendo la siguiente rima: “*Abracadabra wizzy woo, I want to play with you*”.

En el periodo de tiempo entre 30 segundos y un minuto, este alumno tendrá que interiorizar el personaje e imitarlo con gestos (sin la máscara puesta) para que sus compañeros lo acierten. Éstos tendrán que decir el nombre en inglés y después del minuto de actuación. No se podrán nombrar más de tres personajes, ya que conocen de antemano las máscaras que hay.

Se valorará la calidad expresiva de los alumnos y según vayan acabando sus actuaciones, cuando sus compañeros acierten el personaje, se pondrán las máscaras para ver las actuaciones de los demás.

### 5.5. 5ª Prueba: “The candle in the pumpkin”

- JUEGO

*Prueba de coordinación dinámica general y de velocidad de reacción:* A continuación necesitamos las cuatro calabazas, que cada una estará en una ubicación diferente y bastante separadas las unas



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

de las otras, además de dos velas. Al principio del juego las calabazas tendrán un cartel orientativo con las cuatro palabras claves del ejercicio: “*in, on, under, behind*”.

Cuando el profesor diga: “The candle is **in** the pumpkin”, dos representantes de cada equipo tendrán que salir corriendo a la calabaza que tiene el cartel “in” y colocar la vela dentro de esa calabaza. Los representantes de los equipos se irán alternando cada vez, al igual que las indicaciones del profesor. Éste hará especial hincapié al pronunciar la palabra clave del ejercicio.

Después de unas 10 veces, o cuando lo hayan hecho todos los miembros del equipo una vez, se quitarán los carteles para hacerlo un poco más difícil. (También se pueden sustituir por otros alternativos con flechas).

#### 5.6. 6ª Prueba: “Skeletons”

- JUEGO

*Prueba de velocidad y trabajo en equipo:* Para esta prueba habremos distribuido por todo el espacio disponible las distintas piezas que componen dos esqueletos. (Se diferenciarán uno de otro por el color). De uno en uno irán saliendo en busca de una pieza. Mientras el resto del equipo tendrá que ir componiendo el esqueleto y poniéndole los nombres de las partes del cuerpo en su lugar: “*Trunk, Head, Feet, Hands, Arms, Legs*”.

Si algún miembro del equipo se confunde y coge una pieza que no le corresponde será penalizado con un turno sin salir a buscar una parte del esqueleto, por eso el profesor tiene que estar controlándolo. El juego acabará cuando el primer equipo haya compuesto el esqueleto y haya colocado los nombres de sus partes en su lugar correspondiente.

#### 5.7. 7ª Prueba: “The ghost and the black cat say...”

- JUEGO

*Prueba de habilidad motriz:* Este juego consiste en realizar correctamente unos pictogramas. Para ello el profesor tendrá dos juegos de tarjetas con diferentes dibujos de palabras conocidas por los niños en inglés. (Según el nivel de los alumnos se las puede entregar en orden o descolocadas).

Con la inicial de cada palabra tendrán que descubrir el siguiente mensaje secreto:

“*What is the cat saying?*” M (MOUSE), I (ICE-CREAM), A (APPLE), O (OWL), W (WITCH): *Mlaow*

“*What is the ghost saying?*” B (BOOK), O (ORANGE), O (OCTOPUS): *Boo*

¿Cómo consiguen cada palabra que forma el pictograma? Para ello tendrán que meter un gol en la portería. Pero esta portería es especial porque es muy pequeña (podemos utilizar una valla), por eso no tendrá ni portero. Cada vez que un miembro del equipo consiga pasar el balón por entre los palos de la portería a su equipo se le dará una palabra del pictograma. Ganará aquel equipo que teniendo todas las pistas resuelva correctamente el pictograma.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

### 5.8. 8ª Prueba: “The witch waves the wand”

- JUEGO

*Prueba de agilidad:* Los equipos tendrán que realizar un recorrido trazado con aros de colores (cada equipo tendrá un color). Avanzarán de uno en uno y mediante saltos, con los pies juntos y sin pisar los aros. (Si no se cumple, ese miembro del equipo tendrá que empezar el recorrido de nuevo).

Los saltos vienen determinados por el azar. Se tirará un gran dado y según el número que salga se dirá la siguiente frase: “*The witch waves the wand 3 times*” (si ha salido un 3), como si la bruja nos hubiera golpeado con su varita 3 veces.

Se acabará cuando todos los miembros de un equipo hayan acabado el recorrido.

### 5.9. 9ª Prueba: “Hubble Bubble”

- JUEGO

*Prueba de velocidad de reacción:* A continuación dividiremos la pista o el gimnasio en 2 partes iguales. Una será para un equipo y otra para el otro. A su vez, cada mitad tendrá otra división más pequeña, que será el refugio o casa del equipo, el lugar donde están a salvo y el otro equipo no les puede pillar.

Se les explica que pueden elegir ser tres personajes diferentes: “*Bats, Monsters, Snakes*”.

Los murciélagos son más fuertes que los monstruos, se beben su sangre: “*I’m going to drink your blood*”.

Los monstruos son más fuertes que las serpientes, las pisan: “*I’m going to step on you*”.

Las serpientes son más fuertes que los murciélagos, se los comen: “*I’m going to eat you*”

Una vez que han decidido qué personaje van a ser, salen de su refugio y los dos equipos se acercan a la mitad del gimnasio o pista diciendo la rima que han aprendido:

*“Hubble Bubble, you’re in trouble*

*Hubble Bubble, you’re in trouble*

*Hubble Bubble, you’re in trouble, I’m a ... (Bat, Monster o Snake)”*

La última palabra la gritarán todavía más fuerte y depende del personaje que hayan elegido, así un equipo saldrá a perseguir al otro, diciendo la frase que previamente han aprendido en la clase de inglés, hasta que lleguen a su refugio y estén a salvo.

Si los dos grupos han elegido lo mismo se darán la mano y dirán: “*Hello friend, you’re not in trouble – this time!*”





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Los alumnos pillados pasarán a formar parte del equipo encargado de pillar. El juego acabará cuando sólo quede un alumno, o cuando el profesor, debido al tiempo requerido por este juego, lo considere oportuno.

#### 5.10. 10ª Prueba: “The colours of Halloween”

- JUEGO

*Prueba de velocidad de reacción:* Este juego tiene similitudes con el pañuelo y nos servirá de repaso y colofón de todo el vocabulario aprendido para Halloween. Consiste en lo siguiente:

En medio del gimnasio o pista colocaremos dos cartulinas en blanco y negro en A3 con el vocabulario que hemos aprendido. Nuestros equipos estarán situados a la misma distancia de las cartulinas, preparados para salir corriendo cuando el profesor diga la clave.

Todos los alumnos dirán a la vez: “*Black, orange, red and green,*

*These are the colours of Halloween”*

Y el maestro, por ejemplo dirá. “*Orange Pumpkin.*”

En ese momento un miembro de cada equipo, que ya está preparado, coge corriendo un rotulador de ese color y sale a rodear la calabaza en su cartulina. Ganará quien regrese primero con sus compañeros.

Como variante podemos introducir que, como en el pañuelo, en vez de números, cada niño es una palabra del vocabulario de Halloween, por lo que sólo sale cuando escucha su palabra.

Aquí propongo unos ejemplos de consignas que dice el profesor:

“*Black Cat*”, “*Green Monster*”, “*Black Bat*”, “*Red Spider*”, “*Green Skeleton*”, “*Red Broomstick*”, “*Orange Witch*”.

#### 6. BIBLIOGRAFÍA

- Delgado Noguera, M.Á. (1991): *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza.* Granada: I.C.E
- Palim, J & Power, P. (1990): *Jamboree. Communication activities for children.* Hong Kong: Nelson
- Sánchez Bañuelos, F. (1992): *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte.* Madrid: Gymnos.
- Torres, J. (1999): *Actividad física para el ocio y el tiempo libre. Una propuesta didáctica.* Granada: Proyecto Sur.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Autoría

---

- José Emilio García Blanco
- IES "Francisco Giner de los Ríos", Motril, Granada
- Jblanco167@yahoo.es