

## TEACHER'S NOTES

### Carnival castle

#### Descripción

Los/as alumnos/as fabrican un castillo con una puerta y varias ventanas que se pueden abrir y cerrar. Luego hacen un diálogo en parejas.

#### Materiales

- una copia del *worksheet* para cada alumno/a
- tijeras
- pegamento (opcional)

#### Vocabulario

<i>witch</i>	<i>wizard</i>	<i>clown</i>	<i>princess</i>	<i>king</i>	<i>Who's there?</i>	<i>Come in!</i>
--------------	---------------	--------------	-----------------	-------------	---------------------	-----------------

- 1 Entregar una copia del *worksheet* a cada alumno/a. Explicarles que van a fabricar un castillo. Primero, deben doblar la hoja y cortarla en dos siguiendo la línea de puntos. Después tienen que recortar las ventanas y la puerta de tal manera que se puedan abrir y cerrar. **Insistir en la importancia de cortar sólo por las líneas de puntos para no cortar los lados.**
- 2 Una vez que hayan terminado, pedir a los/as alumnos/as que miren los personajes que aparecen en la hoja y repasar o presentar el vocabulario. Practicar las palabras con ellos/as: se dice una palabra y ellos/as la señalan en el papel. Repetir con todas las palabras varias veces. Luego, decir las palabras en orden y con ritmo como un *chant*, y que los/as alumnos/as las repitan señalando los dibujos a la vez: *princess, wizard, clown, witch* y *king*.
- 3 Los/as alumnos/as deben poner la parte de la hoja con el castillo encima de la parte con los dibujos, y hacer coincidir los bordes. Si tienen pegamento, podrían pegar los laterales para fijar las hojas; si no, pueden doblar un filo para juntarlas.

Luego, en parejas, hacen un juego: representan el siguiente diálogo y el/la alumno/a A abre una de las ventanas o puerta:

A: *Knock, knock.*

B: *Who's there?*

A: *It's the XXX.*

B: *Hello, come in.*

Demostrar cómo hacer el juego y luego pedir a los/as alumnos/as que repitan cada línea del diálogo. Después dividir la clase en dos partes, A y B, y cada parte repite su papel. Cuando se sientan seguros/as, realizan el juego en parejas, utilizando sus castillos y cambiando de turno cada vez.

# Carnival hats

## Descripción

Los/as alumnos/as escriben el nombre del disfraz debajo del sombrero correspondiente. Luego confeccionan su propio “sombrero” y hacen un juego.

## Materiales

- una copia del *worksheet* para cada alumno/a
- una hoja en blanco para cada alumno/a
- una grapadora

## Vocabulario

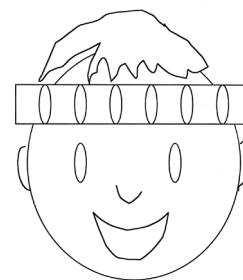
<i>Carnival</i>	<i>hat</i>	<i>wizard</i>	<i>princess</i>	<i>king</i>	<i>pirate</i>
<i>nurse</i>	<i>clown</i>	<i>sailor</i>	<i>Indian</i>	<i>witch</i>	<i>soldier</i>

- 1 Entregar una copia del *worksheet* a cada alumno/a. Explicarles que deben averiguar el disfraz al que corresponde cada sombrero y encontrar el nombre en la lista de abajo. Luego deben escribir el nombre debajo del dibujo. Pueden trabajar en parejas o individualmente. Antes de empezar, leer los nombres de los disfraces en voz alta. Explicarles que se trata de una adivinanza y que deben intentar averiguar el significado de las palabras. (Por lo tanto, no convendría traducir las palabras en este momento.)
- 2 Al cabo de 5-10 minutos, pedir a los/as alumnos/as que comparen sus respuestas con las de otros/as compañeros/as. Corregir la actividad con toda la clase y escribir las respuestas en la pizarra.

## Respuestas

- 1 *clown*
- 2 *witch*
- 3 *king*
- 4 *Indian*
- 5 *nurse*
- 6 *pirate*
- 7 *princess*
- 8 *soldier*
- 9 *wizard*
- 10 *sailor*

- 3 Practicar la pronunciación de las palabras con los/as alumnos/as y pedir que las repitan siguiendo su modelo. Luego, hacer un pequeño juego de mímica: se dice una palabra y ellos/as tienen que hacer la acción apropiada. Si prefiere, lo pueden hacer en grupos, es decir, sólo un grupo a la vez realiza la acción: *Group number 1 – a wizard. Group number 2 – a clown, etc.*
- 4 Explicar a los/as alumnos/as que van a hacer sus propios “sombreros”, en forma de cinta para colocar alrededor de la cabeza que decorarán para representar su disfraz. Entregar un folio en blanco a cada niño/a. Enseñarles cómo doblarlo por la mitad (a lo largo) y cómo cortarlo por el doblez para que tengan dos tiras largas. Pedirles que vayan pensando cada uno/a en el disfraz que quieren. Puede ser cualquiera de la lista que hay en la pizarra; si prefieren otro diferente, decirles el equivalente en inglés y añadir el nombre nuevo a la lista.



Los/as niños/as decoran sus cintas. Darles un tiempo limitado. Cuando un/a alumno/a termine, se las lleva al/la profesor/a para que las grape y queden en forma de círculo.

- 5 Pedir a los/as niños/as que se pongan los “sombreros” que acaban de fabricar. Realizar un juego de acción con ellos/as, dándoles una secuencia de instrucciones, por ejemplo:  
*Clowns, stand up. OK. Pirates, touch your noses. OK. Witches, put your hands on your head. OK. Princesses, jump. OK. Sailors, go to the door. OK. Indians, dance, etc.*

# Carnival procession

## Descripción

Los/as alumnos/as en parejas preguntan y contestan sobre sus dibujos para encontrar diez diferencias.

## Materiales

- una copia del *worksheet* para cada niño/a

## Vocabulario

<i>witch</i>	<i>strong man</i>	<i>astronaut</i>	<i>princess</i>	<i>clown</i>	<i>in front of</i>	<i>behind</i>	<i>on</i>
<i>alien</i>	<i>Indian</i>	<i>monkey</i>	<i>skeleton</i>	<i>cowboy</i>	<i>next to</i>	<i>under</i>	<i>in</i>

- 1 Para introducir el vocabulario, pedir a los/as niños/as que le digan personajes de Carnaval. Escribir sus sugerencias en la pizarra, asegurándose de que aparezcan todos los del dibujo.  
*witch, astronaut, clown, alien, Indian, monkey, cowboy, skeleton, strong man, princess*
- 2 Repasar las preposiciones de lugar: *in front of, behind, on, in, under, next to*.
- 3 Los/as niños/as trabajarán en parejas. Fotocopiar el *worksheet* para la mitad de los/as alumnos/as. Cortar cada página en dos partes y entregar el dibujo A a la mitad de la clase y el B a la otra mitad.
- 4 Explicar a los/as niños/as que hay diez diferencias entre el dibujo A y el dibujo B, y que tienen que hablar con su pareja para descubrir las diferencias. Antes de empezar, comprobar que saben las siguientes palabras: *throne, tree, lorry, balloon, horse*, y repasar las preguntas que podrían hacer:  
*Where's the witch?*  
*Is the witch behind the tree?*  
etc.
- 5 Cuando casi todos/as los/as niños/as hayan terminado, parar la actividad y comprobar que han encontrado las diez diferencias.

## Respuestas

### Picture A

*The princess is on the throne.  
The cat is under the throne.  
The witch is behind the tree.  
The monkey is in the tree.  
The clown is in front of the lorry.  
The Indian is next to the tree.  
The cowboy is on the horse.  
The alien is in the balloon.  
The skeletons are on the lorry.  
The astronaut is behind the lorry.*

### Picture B

*The princess is next to the throne.  
The cat is on the throne.  
The witch is in the tree.  
The monkey is in the balloon.  
The clown is behind the lorry.  
The Indian is on the horse.  
The cowboy is behind the tree.  
The alien is under the throne.  
The skeletons are in front of the lorry.  
The astronaut is on the lorry.*

- 6 Los/as niños/as miran uno de los dibujos durante un minuto, intentando recordar lo que hay en él. Dan la vuelta a la hoja y el/la profesor/a dice frases para que los/as niños/as digan si son verdaderas o falsas. También se puede realizar como un juego en equipos.

# Who's the thief?

## Descripción

Los/as niños/as hacen un juego de adivinanzas. Deben averiguar cuál de los personajes del dibujo es el ladrón de unos pendientes. Los/as alumnos/as van eliminando los personajes según las pistas que les va dando el/la profesor/a.

## Materiales

- una copia del *worksheet* para cada alumno/a
- un folio en blanco para cada alumno/a
- lápices de colores

## Vocabulario

<i>witch</i>	<i>skeleton</i>	<i>astronaut</i>	<i>clown</i>	<i>policeman</i>	<i>pirate</i>	<i>strong man</i>
<i>alien</i>	<i>Indian</i>	<i>monkey</i>	<i>hippie</i>	<i>cowboy</i>	<i>detective</i>	<i>princess</i>

- 1 Repartir las hojas y preguntar a los/as niños/as qué es y qué personajes pueden ver.  
*What's this? (a Carnival party) Who can you see? (witch, astronaut, clown, pirate, alien, Indian, monkey, cowboy, skeleton, policeman, strong man, hippie, detective, princess)*
- 2 Explicar a los/as niños/as que alguien ha robado unos pendientes y que el detective está allí para descubrir quién fue. Explicarles que el detective tiene algunas pistas. Con estas pistas, ellos/as tienen que ir eliminando personajes hasta que sepan quién es el ladrón.
- 3 El/la profesor/a da las pistas a los/as alumnos/as. Las puede decir oralmente, dejando tiempo para que los/as alumnos/as vayan eliminando los personajes, o bien se las puede escribir en la pizarra o incluso dictarlas (según el nivel de la clase).  
*The thief doesn't like dancing.*  
*The thief isn't wearing a hat.*  
*The thief isn't eating.*  
*The thief isn't drinking.*  
*The thief hasn't got a tail.*  
*The thief can't walk on his hands.*  
*The thief can't play the guitar.*  
*The thief can't sing.*  
*The thief isn't strong.*
- 4 Los/as niños/as comprueban sus ideas en parejas. Corregir la actividad con toda la clase.  
Respuesta: *The thief is the princess.*
- 5 Los/as niños/as en parejas juegan un juego de adivinanzas: un/a alumno/a escoge un personaje y su compañero/a le hace preguntas para descubrir quién es.
- 6 Dibujar unos pendientes en algún lugar de su dibujo. Contar a los/as niños/as que el ladrón escondió los pendientes en algún lugar que pueden ver en el dibujo. Ellos/as tienen que hacer preguntas hasta que adivinen dónde están, por ejemplo:  
*Are they under the table?*  
Los/as niños/as pueden repetir la actividad en parejas o equipos.
- 7 Explicar a los/as niños/as que el ladrón consiguió escaparse. Tienen que dibujar un póster con una descripción del criminal. Ellos/as hacen un póster tipo "wanted".