

TEACHER'S NOTES

Introducción: Antes de realizar cualquiera de las siguientes actividades, sería conveniente hablar con los niños/as acerca de la festividad de *Hallowe'en*. Explicarles que se celebra la noche del 31 de octubre, el día anterior a Todos los Santos, y que se suele asociar con espíritus y fantasmas. Tradicionalmente los niños/as se disfrazan de brujas y otros personajes de miedo, se ponen máscaras y van por las casas gastando bromas y pidiendo caramelos, fruta o dinero. Preguntarles qué saben de esta celebración.

Witches' hats

Descripción

Los niños/as practican oralmente el vocabulario relacionado con la festividad de *Hallowe'en* y realizan una actividad guiada de colorear. Aprenden un *chant* y una danza de brujas y luego elaboran un sombrero de bruja.

Materiales

- una fotocopia del *worksheet* para cada niño/a
- un sombrero de bruja (elaborado previamente por el profesor/a con cartulina y decorado con dibujos del *worksheet*)
- un triángulo de cartulina (15 x 15 x 20 cm aprox.) para cada niño/a
- una tira de cartulina para cada niño/a (60 x 3 cm aprox.)
- lápices de colores
- tijeras
- barra de pegamento, grapadora o celo

Vocabulario

<i>witch</i>	<i>hat</i>	<i>cat</i>	<i>pumpkin</i>
<i>star</i>	<i>broomstick</i>	<i>moon</i>	<i>dance</i>
<i>first</i>	<i>round</i>	<i>up</i>	<i>down</i>
<i>then</i>	<i>lots of</i>	<i>town</i>	<i>purr</i>
<i>miaow</i>	colores		

- 1 Enseñar el sombrero de bruja ya hecho y animar a los niños/as para que digan a quién puede pertenecer. Preguntarles acerca de los sonidos que hacen las brujas, por ejemplo risotadas, gritos, etc. Preguntarles qué animal suelen tener las brujas como mascota y los sonidos que hace (señalar el dibujo del gato en el sombrero si no lo saben). Enseñarles las palabras *cat*, *purr*, *miaow*, etc. Los niños/as imitan los sonidos.
- 2 Repartir los *worksheets*. Señalar uno por uno los dibujos del sombrero ya hecho y decir su nombre. Animar a los niños/as a que busquen esos dibujos en el *worksheet* y repitan las palabras.

- 3 Repasar los colores.
- 4 Explicar a los niños/as que tienen que escuchar las instrucciones del profesor/a y colorear los dibujos del *worksheet*. Repetir las instrucciones varias veces mientras colorean y, si tienen problemas, señalar objetos de los colores correspondientes en el aula. Ir por la clase comentando su trabajo y ayudándoles si hace falta.

Las instrucciones son:

The cat is black.

The pumpkin is orange.

The star is yellow.

The moon is blue.

The witch's broomstick is green.

Utilizar el *worksheet* ya terminado para repasar el vocabulario. Por ejemplo:

What is yellow?

What colour is the cat?

Is the moon black?

- 5 Explicar a los niños/as que van a aprender un *chant* sobre brujas. Recitar el *chant* haciendo las acciones correspondientes: línea 1, bailar alrededor del sombrero de bruja; línea 2, poner los brazos en forma de sombrero; línea 3, andar y estirarse como los gatos; línea 4, ponerse de puntillas; línea 5, agacharse, y línea 6, poner los brazos en forma de sombrero.

Chant

Round and round the witch's hat,

Dance the witches,

And their black cats.

First go up,

Then go down,

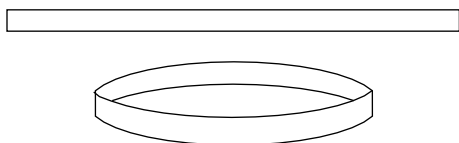
Lots of witches in our town.

- 6 Los niños/as escuchan y repiten, aprendiendo poco a poco las líneas del *chant*. Dividir la clase en seis grupos y asignar a cada uno una línea diferente del *chant*, de forma que el profesor/a pueda guiar la pronunciación y la entonación. Intercambiar las líneas entre los grupos hasta que todos/as se las sepan bien.

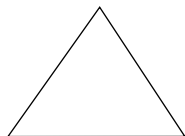
Decirles que pueden recortar los dibujos que quieran del *worksheet* y pegarlos en sus sombreros para decorarlos.

Instrucciones para elaborar el sombrero

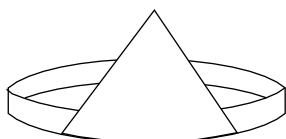
- a. Repartir una tira de cartulina a cada niño/a para que se la puedan poner alrededor de la cabeza.



- b. Entregar un triángulo de cartulina a cada niño/a.



- c. Los niños/as pegan el triángulo a la tira de cartulina y grapan los dos extremos.



- 7 Describir los sombreros de los niños/as mientras todos/as escuchan. Por ejemplo:
Julia's hat has got a moon, a star and a cat.
Pedro's hat has got a cat and a moon.
 A continuación, el profesor/a dice frases sobre los sombreros y los niños/as dicen *Yes!* si la descripción es verdadera y *No!* si es falsa. Por ejemplo:
Julia's hat has got a blue moon. [Children: *Yes! / No!*]
- 8 Repasar el *chant* con las acciones (*round, up y down*). Poner el sombrero de bruja previamente elaborado por el profesor/a en medio de la clase e invitar a los niños/as a que se pongan sus sombreros y participen en el *chant*. Los niños/as bailan alrededor del sombrero del profesor/a diciendo el *chant* y haciendo los sonidos y los movimientos de la bruja y el gato.

A magic potion

Descripción

Los niños/as practican oralmente el vocabulario de los números, los colores y los animales para después escribir la receta de una poción mágica.

Materiales

- una fotocopia del *worksheet* para cada niño/a
- *flashcards* de los colores
- lápices de colores
- blu-tack

Vocabulario

<i>cat</i>	<i>frog</i>	<i>rat</i>	<i>snake</i>
<i>spider</i>	números 1-10	colores	

- 1 Escribir los números del 1-10 en dos columnas en la pizarra. Dar a cada niño/a un número. Explicarles que cada vez que oigan su número tendrán que levantarse, agitar los brazos o hacer sonidos fantasmales o varias cosas a la vez. Si se quiere, los niños/as pueden decir los números en voz alta al mismo tiempo que hacen las acciones. Por ejemplo:
Number one. Stand up!
Number two. Move your arms!
Number three. Make scary sounds!
Number four. Stand up and move your arms!, etc.
- 2 Pegar con blu-tack la *flashcard* de un color diferente al lado de cada número escrito en la pizarra. Practicar los números y los colores haciendo preguntas. Por ejemplo:
What colour is number 3? What number is green?
- 3 Repartir un *worksheet* a cada niño/a. Los niños/as pintan los cuadros del código de colores que hay en la parte de abajo del *worksheet* siguiendo las instrucciones del profesor/a. Después, decirles que coloreen el dibujo de acuerdo con este código. El código es:
 1. *red* 4. *blue* 7. *brown* 9. *white*
 2. *yellow* 5. *black* 8. *purple* 10. *orange*
 3. *green* 6. *pink*
- 4 Cuando todos/as hayan terminado, preguntarles acerca de los animales que han encontrado. Aceptar las respuestas en su lengua materna y reformularlas en inglés, escribiendo las palabras (*cat, frog, rat, snake, spider*) en la pizarra.
- 5 Pedir a los niños/as que rellenen la receta del *worksheet* escribiendo el número y el nombre de los animales que han encontrado en el caldero (*1 cat, 2 frogs, 3 snakes, 4 rats, 8 spiders*). Si hay tiempo, pueden inventar su propia pócima y dibujarla.

Hallowe'en quiz

Descripción

Los niños/as practican oralmente el vocabulario relacionado con la festividad de *Hallowe'en*. Después leen y completan descripciones de cosas relacionadas con *Hallowe'en*.

Materiales

- una fotocopia del *worksheet* para cada niño/a
- tarjetas de *moon, cat, ghost, witch, spider, hat, broomstick, pumpkin, leg, eye, sky* y *mouth* previamente elaboradas por el profesor/a
- tiza
- blu-tack

Vocabulario

<i>witch</i>	<i>spider</i>	<i>cat</i>	<i>hat</i>
<i>leg</i>	<i>broomstick</i>	<i>ghost</i>	<i>scary</i>
<i>small</i>	<i>pumpkin</i>	<i>sky</i>	<i>moon</i>
<i>eye</i>	<i>mouth</i>		

- 1 Preguntar a los niños/as cuántas palabras relacionadas con *Hallowe'en* conocen / recuerdan y escribirlas en un lado de la pizarra. Añadir a la lista aquellas palabras del vocabulario de arriba que no se hayan mencionado. Después de repartir una tarjeta a cada niño/a, el profesor/a dice las palabras una a una en voz alta. Cuando los niños/as oyen el nombre de su tarjeta, salen a la pizarra y colocan ésta al lado de la palabra correcta. Como alternativa, se puede pedir a los niños/as que hagan dibujos para ilustrar las palabras.

- 2 Sin borrar la pizarra, escribir las siguientes palabras con las letras desordenadas:

hcitw
 (*witch*)

derips
 (*spider*)

shogt
 (*ghost*)

tha
 (*hat*)

atc
 (*cat*)

ksbmiocotr
 (*broomstick*)

onmo
 (*moon*)

kpnmipu
 (*pumpkin*)

Pedir a los niños/as que ordenen las letras para formar las palabras. Decirles que si necesitan ayuda pueden mirar la lista original de palabras relacionadas con *Hallowe'en*.

- 3 Borrar todas las palabras de la pizarra, dejando sólo las tarjetas o los dibujos. Pedir a los niños/as que cierren los ojos. Quitar una tarjeta o borrar un dibujo y pedirles que adivinen cuál falta. Continuar la actividad quitando las tarjetas o borrando los dibujos uno por uno.
- 4 Repartir una copia del *worksheet* a cada niño/a. Leer todos/as juntos las palabras que hay en la parte de abajo de la hoja. Completar las frases oralmente y después pedirles que escriban las palabras que faltan en el lugar correspondiente. Comprobar que lo han hecho correctamente pidiendo a los niños/as que lean las descripciones en voz alta.

Hallowe'en riddles

Descripción

Los niños/as unen oralmente los dibujos con las adivinanzas y practican el vocabulario. Elaboran tarjetas de cartulina con el *worksheet* y hacen una actividad leyendo las adivinanzas en voz alta y buscando el dibujo correspondiente. Los niños/as juegan a *Pelmanism* y, después, inventan sus propias adivinanzas y repiten el juego con ellas.

Materiales

- una fotocopia del *worksheet* para cada dos niños/as
- cartulina
- barra de pegamento
- tijeras
- lápices de colores (opcional)

Vocabulario

<i>big</i>	<i>hat</i>	<i>little</i>	<i>cat</i>
<i>day</i>	<i>night</i>	<i>bone</i>	<i>leg</i>
<i>small</i>	<i>fall</i>	<i>scary</i>	<i>see</i>
<i>spider</i>	<i>window</i>	<i>door</i>	<i>ghost</i>
<i>floor</i>	<i>witch</i>	<i>sweep</i>	<i>fly</i>
<i>sky</i>	<i>face</i>	<i>light</i>	<i>hear</i>
<i>say</i>	<i>play</i>	<i>broomstick</i>	<i>climb</i>
<i>tell</i>	<i>want</i>	<i>pumpkin</i>	<i>skeleton</i>
<i>haunted house</i>			

- 1 Hacer dibujos esquemáticos en la pizarra para ilustrar el vocabulario. Los niños/as dicen la palabra que corresponde a cada dibujo y el profesor/a la escribe en la pizarra.
- 2 Hacer un juego para repasar el vocabulario. Pedir a un niño/a que elija un dibujo (sin decir nada a nadie). Después pedir a otro niño/a que le haga preguntas para descubrir de qué dibujo se trata.
Por ejemplo:
Is it the (ghost)? Yes. / No.
Repetir varias veces la actividad con diferentes niños/as y cuando todos/as se hayan familiarizado con el vocabulario, se pueden ir borrando las palabras y jugar sólo con los dibujos.
- 3 Leer una por una las adivinanzas del *worksheet* en voz alta. Los niños/as escuchan y relacionan oralmente cada adivinanza con la palabra correcta y señalan el dibujo correspondiente en la pizarra. Se puede organizar la actividad como una competición, por ejemplo: dividir la clase en dos equipos y elegir a un representante de cada uno. Estos dos niños/as se ponen de pie junto a la pizarra, escuchan la adivinanza y el primero/a en señalar el dibujo correcto gana un punto para su equipo. Elegir a un representante diferente cada vez.
- 4 Repartir una copia del *worksheet* a cada dos niños/as. Pedirles que lo peguen en una cartulina para que sea más fácil recortar los dibujos y las adivinanzas en tarjetas separadas. Luego, cada pareja debe unir los dibujos con la adivinanzas de la siguiente forma: un niño/a lee una adivinanza en voz alta y su compañero/a dice la palabra y busca la tarjeta correspondiente. Continúan jugando hasta unir correctamente todas las tarjetas.
- 5 Ahora el profesor/a utiliza sus tarjetas para jugar todos/as juntos a *Pelmanism*. Explicar en qué consiste el juego: poner las tarjetas en dos montones boca abajo en la mesa del profesor/a, por un lado las adivinanzas y por el otro los dibujos. Pedir a un niño/a que se acerque y levante una tarjeta de cada montón. Si coincide el dibujo con la adivinanza, se las queda, y si no coinciden las vuelve a poner boca abajo en el montón correspondiente. Al levantarlas una por una deben recitar la adivinanza en voz alta. El ganador/a es el que tiene más tarjetas al final del juego.
- 6 Con la ayuda del profesor/a, los niños/as pueden inventar sus propias adivinanzas utilizando vocabulario diferente que conozcan, siempre que esté relacionado con *Hallowe'en*. Y si el tiempo lo permite, pueden hacer nuevas tarjetas y jugar a *Pelmanism* otra vez utilizando estas palabras.