

PREP FOR SUCCESS

BANANAS

TEACHER'S GUIDE



TO ACCOMPANY THE COMPREHENSION-BASED READER BY
CARRIE TOTH

PREP FOR SUCCESS UNIT CREATED BY
CARRIE TOTH

Prep for Success

Before reading the novel Bananas, students should be comfortable and confident using these structures:

- ❖ tener (tenía, tuvo, tiene)
- ❖ querer (quería, quiso, quiere)
- ❖ necesitar (necesitaba, necesita)
- ❖ ir (iba, fue, va)
- ❖ hacer (hizo, hacía, hace)
- ❖ vivir (vivía, vivió)
- ❖ ser (era, fue, es)
- ❖ estar (estaba, estuvo, está)
- ❖ salir (salió, salía, sale)
- ❖ abrir (abre, abrió, abría)
- ❖ cerrar (cerraba, cerró, cierra)
- ❖ llorar (lloraba, lloró, llora)

Vocab Building

If your students have already acquired these structures, they are set to begin. If there are some they are not familiar with, use the story based unit in this packet to give them the tools they need to be successful whether they are reading the novice or the intermediate version.

Target structures:

Vignette 1

había _____

iba a _____

confiar

cuidar

envenenado

Vignette 2

subir

bajar

lograr

se acercó

Vignette 3

empezar a

parecía

ir de pesca

cavar un hueco

sobrevivió

Bananas

PREP 4 SUCCESS

Vignette 3

empezar a
parecía
ir de pesca
cavar un hueco
sobrevivió

Day 1:

Introduce the vocabulary with the included slides
Writing skills with the 'Fill 'em Up' activity
Wrap up with Slap

Day 2:

Mafia Game
Story-ask using one of the enclosed scripts (Have a student draw the story so you can project the images tomorrow.)

Day 3:

Retell Story
Pass it On retell

Nombre y apellido _____ Fecha _____

Read these sentence starters and see if you can add more detail to fill out the sentence.

1. Mi hermano empezó a hablar...
2. De repente, la maestra empezó a...
3. Mi abuelo cavó un hueco en...
4. El muchacho se parecía a...
5. Todos dicen que yo me parezco a...
6. No me gusta ir de pesca con...
7. Los muchachos fueron de pesca...
8. En la playa, cavé un hueco...
9. Mi hermana sobrevivió...
10. Sobrevivimos...

Print enough copies of the images for pairs of students in your largest class and then cut apart. It is time consuming to laminate and cut apart again but once they are laminated, the images can be used easily in years to come.

Traditional slap is played by slapping the correct image with your hand but that can lead to scratches and squashed fingers. I recommend Jim Wooldridge's alternate plan of playing with feathers. You can get a bag of feathers cheap at almost any craft or discount store. Feather slapping is much gentler and is still engaging and fast!

The game can be played in pairs or in trios. If you choose to play in pairs, they pair simply competes against each other.

If you choose to play in trios, the third student is a judge. This student will settle any disputes that arise. Set a timer and the "judge" will shift from one student to the next each time it sounds. This allows everyone to play and keeps everyone honest.

Read the descriptions of the images, give students a moment to slap the right one, and then reveal the correct answer. The student who slapped each image first gets to claim the card. The student with the most cards at the end is the winner.

This activity is designed to expose students to the new structures in context but also to encourage listening for detail when the same verb construction describes more than one image.

Prompts:

- Los dos niños cavaron un hueco en la playa.
- Empiezo el día con un café.
- Los pescadores comerciales van de pesca en sus botes.
- Anarak y Chayan se parecen mucho pero Chayan siempre se pone un sombrero.
- Cuando mi amiga empieza a trabajar, siempre tiene muchas ideas.
- Los monos se parecen mucho a su madre.
- Mi padre sobrevivió al accidente pero su carro no.
- Voy de pesca en mi bote verde.
- El niño empezó a llorar porque tenía hambre.
- Los guardias de Dinamarca se parecían mucho a los guardias de Buckingham Palace.
- Mi perro cava muchos huecos en el jardín.
- Voy de pesca solo en la playa.
- La serpiente parecía peligrosa pero no lo era.
- La flor sobrevivió el brutal clima del desierto.
- Mi gato cavó un hueco y yo estaba sorprendida.
- Vi un letrero con un hombre cavando un hueco.





If you've never played Mafia in the CI classroom before, check out these awesome instructions from the one and only [Martina Bex](#)!

Thank you [Kristy Placido](#) for the format of this game!

In this mafia game, a pesticide will try to affect your victims! The nurse can heal them but only the government can eliminate the pesticide use!

In a class of 13-18 students, you'll need 1 pesticide, 1 government official, and a nurse. Everyone else is a victim.

in a class of 19-23 students, you'll need 1 pesticide, 2 government officials, and two nurses. Everyone else is a victim.

in a class of 24 or more students, you'll need 2 pesticides, 2 government officials, and 2 nurses. Everyone else is a victim.

- Print a set of the mafia cards and cut them apart (a great job for a class helper or a student during a study hall or homeroom time).
- Run the cards through the laminator or print them on cardstock so that they're more durable. I have a personal laminator that is wonderful for this type of small project!
- Use the included cheat sheet to keep track of your players! This is especially nice to have if you have trouble remembering who is who or if the story lasts multiple days!

Mafia story scripts:

Use these story scripts to play a round of Mafia or make up your own. With level 3+ students, I like to let a student volunteer be the story teller in the second round! After you've modeled how to do it, they like being able to take the lead!

Script 1:

Seat students in a circle.

Set the scene

Estudiantes, cierran los ojos. Era un día muy bonito. Una persona estaba caminando por el parque cuando, de repente, hubo un incidente. Un pesticida entró en el agua de la ciudad. Era una situación muy peligrosa porque ahora el agua de la fuente que está en el parque estaba envenenada.

Describe the attack

Pesticida, despiértate. ¿A quién quieres envenenar? (Pesticide will open his/her eyes and point to a student. If you have multiple pesticides, they should either take turns or agree on a victim.)

Pesticida, duérmete.

Enfermero, despiértate. ¿A quién quieres salvar? (Nurse will open his/her eyes and point to a student. If you have multiple pesticides, they should either take turns or agree on a victim.)

Enfermero, duérmete.

Oficial, despiértate. ¿A quién quieres arrestar? (Official should open his/her eyes and point to a student s/he thinks is the pesticide. If you have multiple officials, they should either take turns or agree on a victim.)

Give the results.

(Name of student who was selected by the pesticide) estaba corriendo en el parque y, por eso, tenía mucha sed. Él/Ella decidió beber agua de la fuente del parque.

If the nurse saved this person say:

Afortunadamente, cuando ella bebió el agua envenenada, un enfermero estaba en el parque con el antídoto. ¡El enfermero le salvó la vida!

If the nurse did not save this person, say:

Desafortunadamente, cuando ella bebió el agua contaminada, el enfermero del parque estaba ayudando a otra persona. ¡(Name of student) fue envenenado(a)! *Eliminated student moves to the center of the group and may watch but not participate.*

If the official did not capture the pesticide, say:

Los oficiales del gobierno trataron de controlar la contaminación del agua, pero les fue imposible.

If the official DID capture the pesticide, say:

Afortunadamente, un oficial del gobierno controló la situación y el pesticida no pudo afectar a nadie más.

Address the accusations:

¿Saben quién es el pesticida? ¿Quieren acusar a alguien?

If students DO accuse someone, you should vote on whether the class feels this person is guilty or innocent. If the person is found innocent, they may continue to play. If found guilty, one of two things will happen. If the student is actually the pesticide, the game is over. If the student is not, s/he is eliminated.

Round 2:

Set the scene again.

En otra parte del parque, otra persona estaba jugando al tenis con sus amigos. Esta persona tenía mucha sed porque ¡había jugado durante una hora! Caminó a la fuente y bebió el agua envenenada.

Repeat the attack, the results, and the accusations as you did in round 1. As soon as your pesticide is caught by the government official or convicted by the class vote, the game is over. Play a second game by altering the locations of the story a bit!

Round 3

Set the scene.

Todos los estudiantes de la clase de español estaban haciendo un picnic en el parque. Ellos tenían mucha comida y muchas bebidas, pero había un estudiante que solo bebía agua. Ese estudiante caminó hacia la fuente y bebió mucha agua.

Repeat the attack, the results, and the accusations as you did in round 2.

Round 4

Set the scene.

Una persona estaba jugando en la piscina del parque cuando decidió que quería beber un poco de agua. Él/Ella y sus amigos habían jugado a «las traes» durante 30 minutos. Todos tenían mucha sed. Ellos fueron a la fuente y bebieron agua envenenada.

Repeat the attack, the results, and the accusations as you did in round 3.

Round 5

Set the scene.

Una persona estaba trabajando en el parque. Hacía mucho calor y mucho sol. Agarró su botella de agua, pero ya no había agua en la botella. Miró por todas partes y vio una fuente. Tenía mucha sed. Quería beber mucha agua. Caminó hacia la fuente y empezó a beber el agua envenenada.

Repeat the attack, the results, and the accusations as you did in round 4.

Change the details of how each person drinks the water for any additional rounds you may need.

contaminado: A Mafia game



Pesticidas:

- 1.
- 2.
- 3.



El gobierno:

- 1.
- 2.
- 3.



Enfermeros:

- 1.
- 2.
- 3.

Víctimas:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

¿Se salvó?

Sí / No
Sí / No
Sí / No
Sí / No
Sí / No

P



d

P



d

P



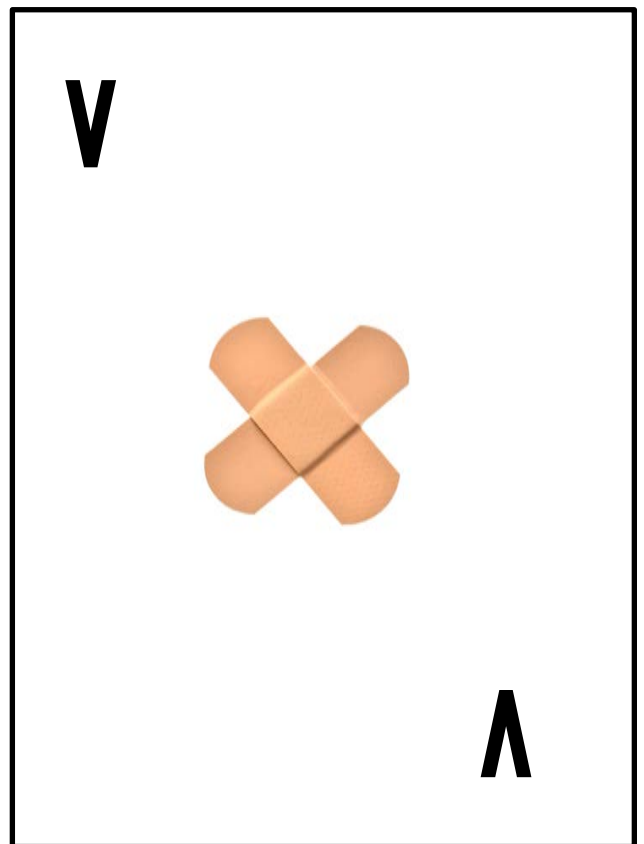
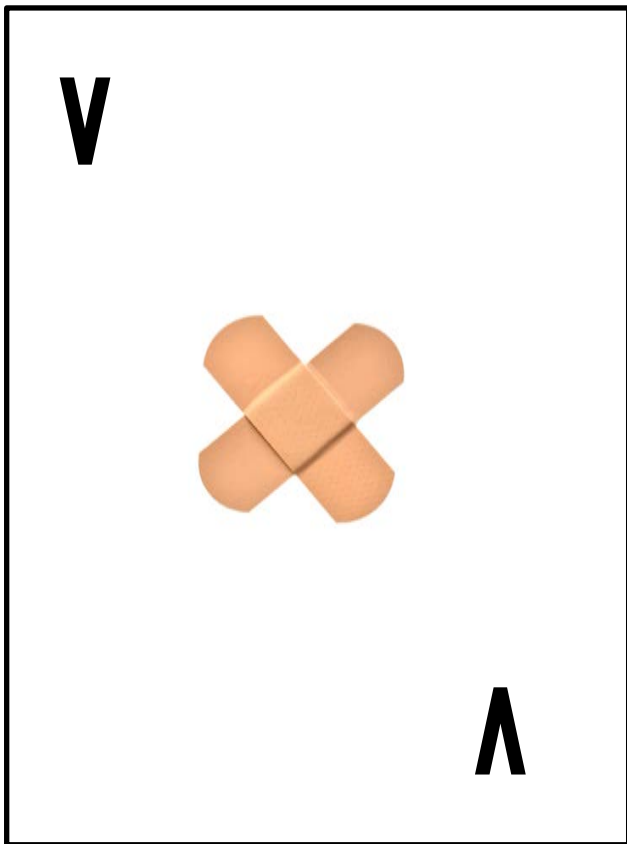
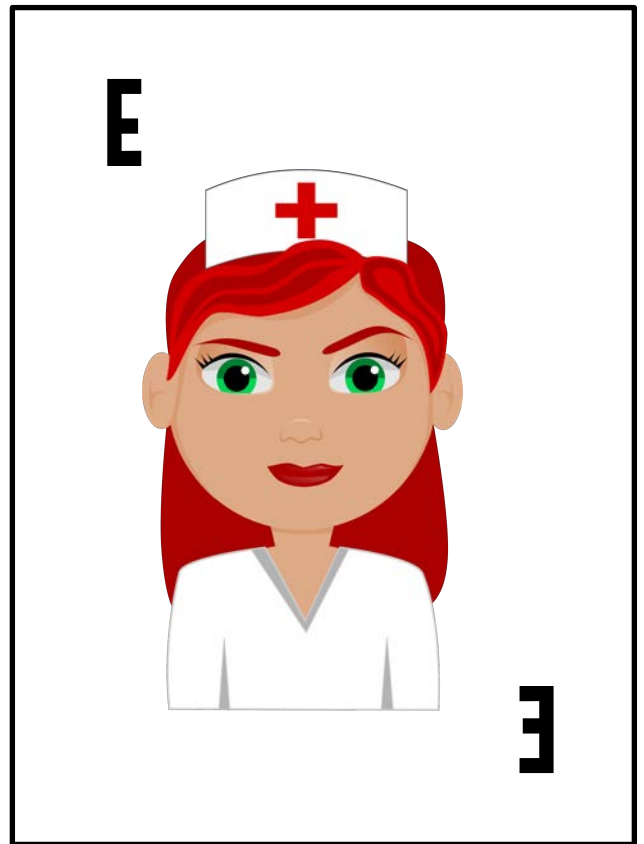
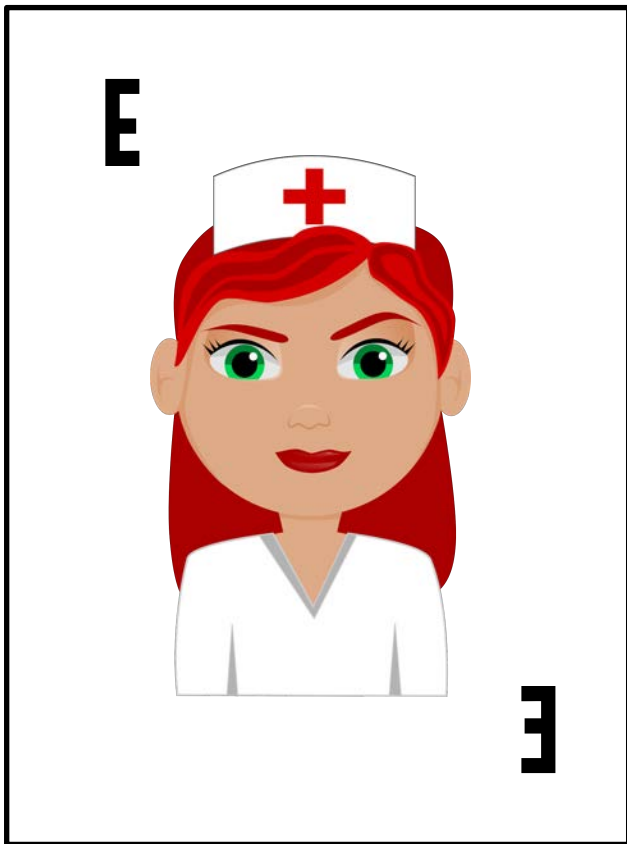
d

P



d





V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

V



Λ

Target structures: ir de pesca, cavar un hueco, sobrevivir, empezar a, parecer

If you're new to story asking, tell the story as written allowing students input on the underlined parts.
If you're an experienced story-asker, choose the next story version!

Un día, name of student, decidió ir de pesca. Le gustaba MUCHO ir de pesca. Le gustaba ir de pesca a una laguna. Caminó hacia la laguna y empezó a pescar.

name of student empezó a pescar, y de repente, vio un pez muy raro. Parecía un dinosaurio. Name of student tenía mucho miedo. No quería atrapar al pez que parecía dinosaurio.

De repente, name of student atrapó al pez que parecía dinosaurio. Name of student tenía miedo y empezó a cavar un hueco para el pez. Cavó y cavó. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco.

Cuando finalmente el pez estuvo en el hueco, name of student lo enterró. No lo podía ver. Entonces, empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía dinosaurio había sobrevivido. Se había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió? ¡Tengo miedo de ese pez!». Name of student continuó pescando, pero no quería atrapar de nuevo al pez que parecía dinosaurio.

Name of student pescó por diez minutos y, de repente, atrapó al pez que parecía dinosaurio. Tenía miedo y empezó a cavar otro hueco para el pez. Cavó un hueco mucho más grande. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco. Name of student enterró al pez de nuevo. El pez no iba a sobrevivir. Era imposible.

Name of student empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía dinosaurio había sobrevivido. Había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió?».

En ese momento, el pez besó a name of student. ¡Qué sorpresa! ¡El pez sobrevivió y besó a name of student! De repente, name of student empezó a sentirse muy raro. Empezó a convertirse en... ¡un pez que parecía dinosaurio!

Name of student sobrevivió y entró al agua con su nuevo amigo. Estaba muy contento.

Target structures: ir de pesca, cavar un hueco, sobrevivir, empezar a, parecer

If you're experienced in story asking, tell the story as written allowing students input on the underlined parts. If you're an expert story-asker, choose the next story version!

Un día, name of student, decidió ir de pesca. Le gustaba MUCHO ir de pesca. Le gustaba ir de pesca a una laguna. Caminó hacia la laguna y empezó a pescar.

name of student empezó a pescar, y de repente, vio un pez muy raro. Parecía un dinosaurio. Name of student tenía mucho miedo. No quería atrapar al pez que parecía dinosaurio.

De repente, name of student atrapó al pez que parecía dinosaurio. Name of student tenía miedo y empezó a cavar un hueco para el pez. Cavó y cavó. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco.

Cuando finalmente el pez estuvo en el hueco, name of student lo enterró. No lo podía ver. Entonces, empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía dinosaurio había sobrevivido. Se había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió? ¡Tengo miedo de ese pez!». Name of student continuó pescando, pero no quería atrapar de nuevo al pez que parecía dinosaurio.

Name of student pescó por diez minutos y, de repente, atrapó al pez que parecía dinosaurio. Tenía miedo y empezó a cavar otro hueco para el pez. Cavó un hueco mucho más grande. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco. Name of student enterró al pez de nuevo. El pez no iba a sobrevivir. Era imposible.

Name of student empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía dinosaurio había sobrevivido. Había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió?».

En ese momento, el pez besó a name of student. ¡Qué sorpresa! ¡El pez sobrevivió y besó a name of student! De repente, name of student empezó a sentirse muy raro. Empezó a convertirse en... ¡un pez que parecía dinosaurio!

Name of student sobrevivió y entró al agua con su nuevo amigo. Estaba muy contento.

Target structures: ir de pesca, cavar un hueco, sobrevivir, empezar a, parecer

If you're a pro at story asking, ask the story as written allowing students input on the underlined parts or go off script completely to make up your own!

Un día, name of student, decidió ir de pesca. Le gustaba MUCHO ir de pesca. Le gustaba ir de pesca a una laguna. Caminó hacia la laguna y empezó a pescar.

name of student empezó a pescar, y de repente, vio un pez muy raro. Parecía un dinosaurio. Name of student tenía mucho miedo. No quería atrapar al pez que parecía dinosaurio.

De repente, name of student atrapó al pez que parecía dinosaurio. Name of student tenía miedo y empezó a cavar un hueco para el pez. Cavó y cavó. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco.

Cuando finalmente el pez estuvo en el hueco, name of student lo enterró. No lo podía ver. Entonces, empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía dinosaurio había sobrevivido. Se había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió? ¡Tengo miedo de ese pez!». Name of student continuó pescando, pero no quería atrapar de nuevo al pez que parecía dinosaurio.

Name of student pescó por diez minutos y, de repente, atrapó al pez que parecía dinosaurio. Tenía miedo y empezó a cavar otro hueco para el pez. Cavó un hueco mucho más grande. Cuando el pez salió del agua, name of student lo puso en el hueco. Name of student enterró el pez de nuevo. El pez no iba a sobrevivir. Era imposible.

Name of student empezó a pescar de nuevo. De repente, vio de nuevo al pez que parecía dinosaurio. ¡Estaba en el agua! El pez que parecía un dinosaurio había sobrevivido. Había escapado del hueco que name of student había cavado. Name of student pensó: «¡Es imposible! ¿Cómo sobrevivió?».

En ese momento, el pez besó a name of student. ¡Qué sorpresa! ¡El pez sobrevivió y besó a name of student! De repente, name of student empezó a sentirse muy raro. Empezó a convertirse en... ¡un pez que parecía dinosaurio!

Name of student sobrevivió y entró al agua con su nuevo amigo. Estaba muy contento.

Nombre y apellido _____ Fecha _____

Draw the major events of the story your class tells today. Make sure to include great details!

Target structures: ir de pesca, cavar un hueco, sobrevivir, empezar a, parecer

Project the images your student drew from yesterday's story. Retell the story with the class to review before the Pass it On review activity.

Do this retell 3 times in smaller and smaller groups as students prepare to tell the story alone.

Students give one sentence of the story then pass the telling on to the next student.

Round 1: The whole class forms a circle. The class must retell the story with enough detail for each student to be able to add one line. If they run out of story before running out of people, they have to go back to the beginning and start again.

Round 2: The class breaks up into groups of 6-8. They will retell the story again but this time their group of 6-8 has to retell in the same number of sentences as the whole class. Ex. the whole class story was 30 lines long (with a class of 30 students), teams of 6 would have to make 5 circles of the group to reach the 30 line minimum.

Round 3: Slowly students are learning to tell the story in detail on their own so in this round, the class breaks up into groups of 3-4. They will retell again and will keep the same number of lines as the whole class story. A 30 line story in a group of 3 means that the story must make 10 rounds of the group!