

PREP 4 Success Unit

El nuevo Houdini



TO ACCOMPANY THE COMPREHENSION-BASED READER BY
CAROL GAAB

UNIT DESIGNED BY CARRIE TOTH
UNIT WRITTEN BY ELLEN ERICSON

Índice

Structures in this unit.....	3
------------------------------	---

Vignette One

Vignette One: Lesson Overview.....	5
Change Seats If.....	6
Pop Up.....	7
Team Mad Libs.....	8
Story: Rookie Version.....	9
Story: Semi-Pro Version.....	11
Story: Pro Version.....	13
Caught in Action.....	14
Story Review.....	15
Answer a Question-Leave a Question.....	16
Oh, what a story!.....	17

Vignette Two

Vignette Two: Lesson Overview.....	18
Dinamita.....	19
What's the Word, Bird?.....	20
QuipLash.....	21
QuipLash Options Cards.....	22
Story: Rookie Version.....	23
Story: Semi-Pro Version.....	24
Story: Pro Version.....	25
La trama y los detalles.....	26
Cooperative Mural.....	28
Story Retell.....	29
Exit Slip.....	30

Vignette Three

Vignette Three: Lesson Overview.....	32
Nine You're Fine.....	33
Game: Slap!.....	34
Card Towers.....	36
Story: Rookie Version.....	37
Story: Semi-Pro Version.....	39
Story: Pro Version.....	41
Sticky Note Blind Retell.....	42
Dice Writing.....	43

Before reading the Comprehension-based™ reader El nuevo Houdini, students should be comfortable and confident using these structures (in various forms):

Llamar
Tenía
Quería
Estaba
Era
(No) puede
Dijo
Tocó
Habló
Gritó
(No) hay/había
Vio
Miró
Iba a/ Va a
Regresó
Durmió
Cuánto cuesta
Buscar (buscó/aron)
Encontrar (encontró/aron)
Llegar (llegó/aron)
Salió

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.

Core structures:

Vignette 1

1. Respetar las reglas
2. Conducir el carro
3. Se puso + emotion
4. Chocó con

Vignette 2

se levantó
iba a venir
va a quedarse
abrió

Vignette 3

limpiar
pensaba
le dio
ayudó

El nuevo Houdini

Vignette 1

PREP 4 Success Unit

Vignette 1:

Lesson Plan: Day 1

1. Introduce vocabulary with vocabulary presentation
2. Change Seats If
3. Pop up

Lesson Plan: Day 2

1. Team Mad Libs
2. Story ask using one of the enclosed scripts (Give a student artist the 'Caught in Action' sheet. This student will draw major events of your story so you can use them to retell tomorrow.)

Lesson Plan: Day 3

1. Answer a question, leave a question
2. Oh, what a story!

Vignette 1

Change Seats If...

Materials Needed: Images of vocabulary words (print one per student)

1. Have students put their chairs or desks in a circle.
2. Pass one picture out to each student.
3. Read a sentence. If the sentence is true about the student's picture, they change seats with anyone else who is also moving.
4. This activity can easily be done more than one time. Have students move seats or pass papers. You could also set a timer and play until it goes off. When it goes off, everyone has to go to a different seat that has a completely different image than they had before.

Sentences To Read:

1. Hay una persona en la foto.
2. Es un objeto que chocó con otro objeto.
3. Es un objeto que representa una regla que hay que respetar.
4. Hay una persona que se puso súper contenta.
5. Hay una persona conduciendo un carro.
6. Una persona chocó con otra persona.
7. Es un lugar donde se tienen que respetar las reglas.
8. No hay personas en la foto.
9. Hay un animal que se puso súper contento.
10. Un hombre conduce un vehículo.
11. Un carro chocó con otro carro.
12. Un carro chocó con un objeto que no es un carro.
13. Hay una persona que no respeta las reglas.
14. Es una foto que muestra cuando una persona se puso triste.
15. Un animal conduce un carro.
16. Es una señal de tráfico que tienes que respetar.
17. Una persona que se puso súper triste.
18. Una persona conduce algo que no es un carro.

El nuevo Houdini

Vignette 1

Pop Up

This activity was found on Anne Marie Chase's blog.

1. Divide your students into two groups, assigning each of them a number. There will be two 1s, two 2s, etc. If possible, try to match students up by ability without calling attention to the fact that you are doing it.
2. Read a sentence below 3x slowly. Then, call out a number. The two students who have that number should stand. The first person to say the sentence in English gets the point.

1. El chico no respetó las reglas.
2. El hombre conduce un carro rojo.
3. La niña se puso muy contenta cuando vio su enorme regalo.
4. Una persona de catorce años que sabe conducir, pero no respeta las reglas.
5. Los perros no pueden conducir.
6. El carro chocó con un árbol.
7. El estudiante se puso triste cuando recibió una F en su examen.
8. La mujer conduce rápidamente.
9. Las personas que hablan mucho en clase no respetan las reglas.
10. Mi mamá se ponía triste cuando yo no respetaba las reglas.
11. Danica Patrick conduce su carro rápidamente.
12. A veces los estudiantes que no respetan las reglas reciben detención.
13. Mi padre se puso enojado cuando algo lo despertó.
14. El carro azul chocó con el carro amarillo.
15. El jugador de béisbol chocó con la pelota.
16. El barco Titanic chocó con un iceberg.

El nuevo Houdini

Vignette 1

PREP 4 Success Unit

Team Mad Libs

Materials Needed: whiteboards and markers (if you don't have them, you could also have students pass a piece of paper)

1. Put students in groups of 4-5 students and have them sit in a row.
2. Give the first person in the row a whiteboard and a marker.
3. Read the sentences below. Pause after you read each word to allow students to write their idea or the word. Students pass the whiteboard after each person writes.
4. When the sentence is finished, the last person reads the sentence to the group.
5. The group translates the sentence together.

Sentences to read:

1. Un animal - conduce - un vehículo - en - el parque.
2. Nombre de un chico - de - edad mayor que 16 - conduce - un vehículo - y no respeta las reglas.
3. Una persona famosa - chocó - con - un objeto.
4. Nombre de una chica - se puso - una emoción - porque - una explicación
5. Una persona famosa - se puso - una emoción - cuando - no - una explicación

Vignette 1

Story: Rookie

Structures: conducir el carro, respetar las reglas, chocó con, se puso

Before Starting: Give a student artist the 'Caught in Action' sheet. This student will draw major events of your story so you can use them to retell tomorrow.

Un día, (nombre de un estudiante) quería ir al supermercado a comprar donas y leche con chocolate. Le dijo a su madre:

–Mamá, ¿puedo conducir al supermercado?

Su mamá le dijo:

–Sí, está bien, pero hay que respetar todas las reglas. También tienes que conducir el carro con cuidado.

–Vale, mamá. Regreso pronto. ¡Hasta luego!

(Estudiante) se subió al carro y salió para el supermercado. Respetaba todas las reglas. No estaba conduciendo rápido ni despacio y se paraba siempre que veía las luces rojas. Estaba a cinco minutos del supermercado cuando oyó un sonido horrible. ¡Otro carro chocó con su carro!

(estudiante) se puso muy confundido(a) y un poco enojado(a). Salió de su carro y vio a (persona famosa #1). (Persona famosa #1) estaba conduciendo el carro que chocó con su carro. Cuando vio a (persona famosa #1) se puso un poco nervioso(a). (Persona famosa #1) le dijo:

–Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. No conduzco bien.

–Necesitamos llamar a la policía –dijo (estudiante).

–No es necesario. Soy famoso(a) y tengo mucho dinero. Toma 2 mil dólares para que arregles tu carro.

Vignette 1

(Estudiante) se puso contento(a) con el dinero. Se subió al carro y continuó conduciendo hacia el supermercado. Respetaba todas las reglas. Estaba a dos minutos del supermercado cuando oyó un sonido horrible. ¡OTRO carro chocó con su carro! (Estudiante) se puso muy enojado(a). Salió de su carro y vio a (persona famosa #2). (Persona famosa #2) estaba conduciendo el carro que chocó con su carro. Cuando (estudiante) vio a (persona famosa #2) se puso muy contento(a). (Persona famosa #2) le dijo:

–Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. Conduzco muy rápido.

–Necesitamos llamar a la policía –dijo (estudiante).

–No es necesario. Soy famoso(a). Tengo mucho dinero. Toma 5 mil dólares para que arregles tu carro.

(Estudiante) se puso contento con el dinero. Ahora tiene 7 mil dólares. ¡Puede comprar muchas donas con ese dinero! (Estudiante) se subió otra vez al carro y continuó conduciendo hacia el supermercado. Respetaba todas las reglas. Finalmente, llegó al supermercado, entró y compró 10 donas porque tenía mucho dinero. Salió del supermercado comiéndose sus donas. Se subió al carro, arrancó el motor y condujo en reversa, pero, de repente, oyó un sonido horrible.

¡(Estudiante) chocó con otro carro! Se bajó del carro y dijo:

–Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. Toma 7 mil dólares para que arregles tu carro.

La persona del otro carro le dijo:

–No, gracias, necesitamos llamar a la policía.

(Estudiante) se puso muy enojado(a) y su mamá, cuando vio el carro, se puso aún más enojada.

Vignette 1

Story: Semi-Pro

Structures: conducir el carro, respetar las reglas, chocó con, se puso

Before Starting: Give a student artist the 'Caught in Action' sheet. This student will draw major events of your story so you can use them to retell tomorrow.

Un día, (nombre de un estudiante) quería ir a (un lugar) a comprar (unos objetos). Le dijo a su madre:

–Mamá, ¿puedo conducir a (lugar)?

Su mamá le dijo:

–Sí, está bien, pero hay que respetar todas las reglas. También tienes que conducir el carro con cuidado.

–Vale, mamá. Regreso pronto. ¡Hasta luego!

(Estudiante) se subió al carro y salió para (lugar). Respetaba todas las reglas. No estaba conduciendo rápido ni despacio y se paraba siempre que veía las luces rojas. Estaba a cinco minutos de (lugar) cuando oyó un sonido horrible. ¡Otro carro chocó con su carro! (estudiante) se puso muy confundido(a) y un poco enojado(a). Salió de su carro y vio a (persona famosa #1). (Persona famosa #1) estaba conduciendo el carro que chocó con su carro. Cuando vio a (persona famosa #1) se puso un poco nervioso(a). (Persona famosa #1) le dijo:

–Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. No conduzco bien.

–Necesitamos llamar a la policía –dijo (estudiante).

–No es necesario. Soy famoso(a) y tengo mucho dinero. Toma (cantidad #1 de dinero) para que arregles tu carro.

(Estudiante) se puso contento(a) con el dinero. Se subió al carro y continuó conduciendo hacia (lugar). Respetaba todas las reglas. Estaba a dos minutos de (lugar) cuando oyó un sonido horrible. ¡OTRO carro chocó con su carro! (Estudiante) se puso muy enojado(a). Salió de su carro y vio a (persona famosa #2). (Persona famosa #2) estaba conduciendo el carro que chocó con su carro. Cuando (estudiante) vio a (persona famosa #2) se puso muy contento(a). (Persona famosa #2) le dijo:

Vignette 1

- Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. Conduzco muy rápido.
- Necesitamos llamar a la policía –dijo (estudiante).
- No es necesario. Soy famoso(a). Tengo mucho dinero. Toma (cantidad #2 de dinero) para que arregles tu carro.

(Estudiante) se puso contento con el dinero. Ahora tiene (cantidad #1 + cantidad #2) dólares. ¡Puede comprar muchos (objetos) con ese dinero! (Estudiante) se subió otra vez al carro y continuó conduciendo hacia (el/la lugar). Respetaba todas las reglas. Finalmente, llegó a (el/la lugar) entró y compró (# de objetos) porque tenía mucho dinero. Salió de (el/la lugar). Se subió al carro, arrancó el motor y condujo en reversa, pero, de repente, oyó un sonido horrible. ¡(Estudiante) chocó con otro carro! Se bajó del carro y dijo:

- Lo siento mucho, no estaba respetando las reglas. Toma (cantidad #1 + cantidad #2) para que arregles tu carro.

La persona del otro carro le dijo:

- No, gracias, necesitamos llamar a la policía.

(Estudiante) se puso muy enojado(a) y su mamá, cuando vio el carro, se puso aún más enojada.



El nuevo Houdini

Vignette 1

PREP 4 Success Unit

Story: Pro

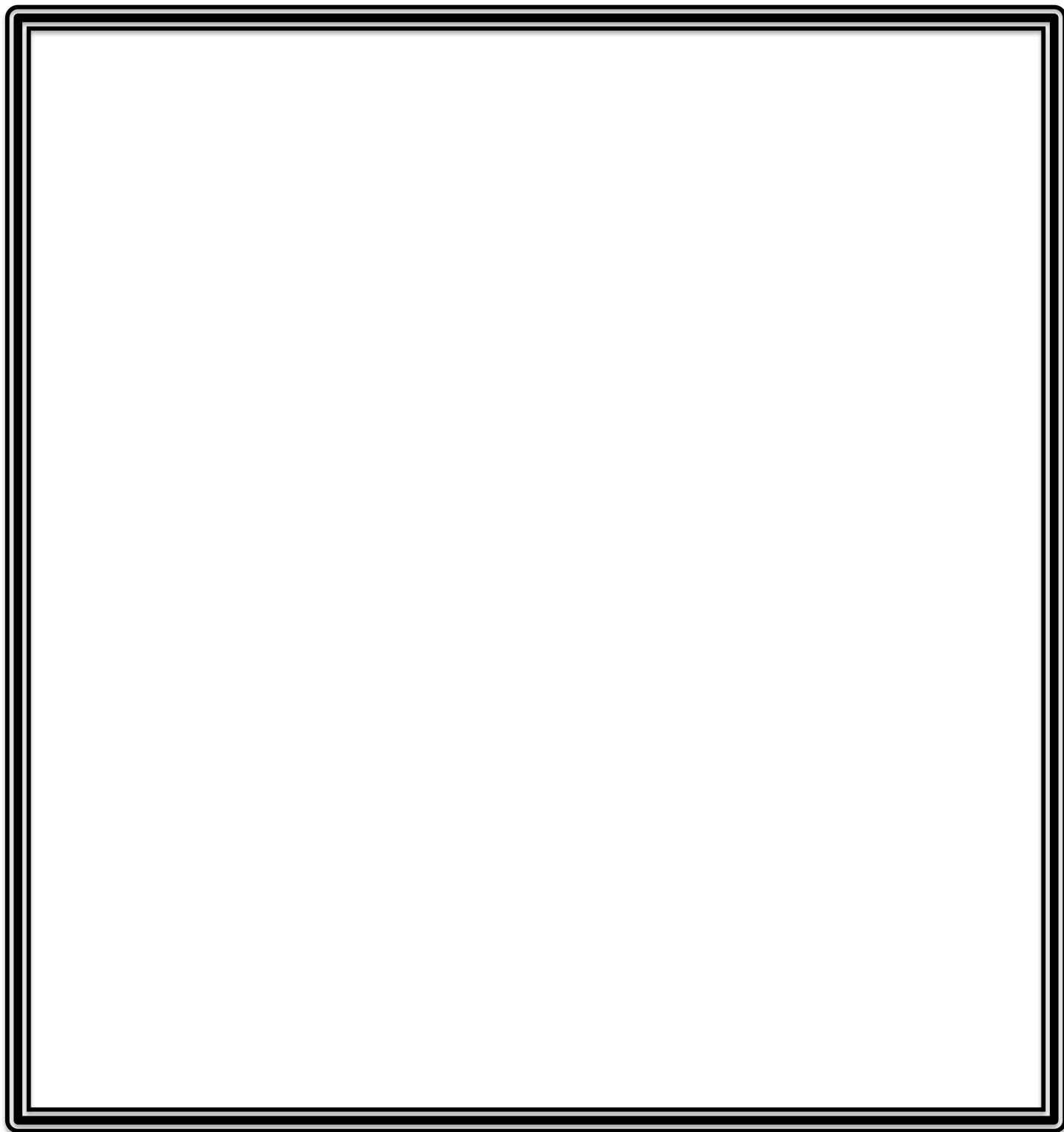
Structures: conducir el carro, respetar las reglas, chocó con, se puso

Before Starting: Give a student artist the 'Caught in Action' sheet. This student will draw major events of your story so you can use them to retell tomorrow.

If you're a pro at storyasking, go off script completely to make up your own!

Caught in Action

Draw today's story below to help us remember the main events!





El nuevo Houdini

Vignette 1

PREP 4 Success Unit

Story Review

Before jumping into today's activities, spend a few minutes reviewing the story you told yesterday. Use the pictures that your class artist drew, projecting them so that all students can see them.

Answer a Question: Leave a Question

Materials Needed: 2-3 copies of the Answer a Question: Leave a Question presentations. Print them and hang them around your classroom for a gallery walk type of activity. Sticky notes (5 per group)

1. Put students in pairs.
2. Each pair of students will visit each sign hanging around your room. It is advisable to print more than one set of papers so that there aren't too many students gathered around a paper at one time. For example, if you have a class of 25, you might print 2 sets so that the maximum number of students standing in front of any given sign is 4 students.
3. Students visit each sign and answer the questions. Then, they write a question that pertains to the topic on one of their sticky notes. They leave it for the next group to answer. They might ask questions such as, What was the name of famous person 1? or Where did the student hit another car?
4. As students continue to move from sign to sign, they will need a little more time to answer as they are also answering the questions on the sticky notes other groups have left behind.
5. Continue to rotate through the signs until all students have visited all five signs.

El nuevo Houdini

Vignette 1

PREP 4 Success Unit

Oh, what a story!

This activity was found on Fred Jones' Website: Tools 4 Teaching

Materials Needed: Pencils and Paper

1. Put students in groups of 5-6.
2. Set a timer for one minute. Each student writes as much of the story as they can in the one minute allotted. It may help them for you to project the "Caught In Action" images and the key structures.
3. When the time is up, students pass their paper to someone else in their group. The new writer reads what the 1st person writes and adds more as time allows.
4. Continue to pass the papers in this manner until all groups have finished stories. If a story is finished, have them write what they think happens next.
5. When all the stories are finished, put students in pairs. Have them read their stories, sentence by sentence, in English to one another.



El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

Lesson Plan: Day 1

1. Introduce vocabulary with vocabulary presentation
2. Dinamita
3. What's the word, bird?

Lesson Plan: Day 2

1. Quiplash
2. Class Story

Lesson Plan: Day 3

1. El trama y los detalles organizer
2. Cooperative Mural
3. Re-tell
4. Exit slip

Dinamita

Materials needed: Set of dinamita cards. Print them double sided with a “Dinamita” card on the back of each photo or sentence.

Instructions:

1. Print one set of the “Dinamita” cards on 8 ½ x 11 paper. It works best if you have time to laminate the papers before you play or print them on heavy cardstock.
2. Clear a spot in your classroom where you can lay the cards out on the floor in a grid pattern. Instruct students to form a circle around the cards.
3. Students take turns trying to match an image to the appropriate sentence, turning them over one at a time. As students turn them over, take the opportunity to continue to provide comprehensible input about the images and the pictures.
4. If a student makes a match, they get to keep the cards.
5. If a student turns over a “Dinamita” image, they lose all the matches they had made and lose their turn.
6. Continue to play until all images and sentences are matched.

Note: This game could also be played in small groups.

El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

What's The Word, Bird?

Materials needed: whiteboards and markers

Instructions:

1. Organize students into groups of 2 or 3. Give them each a whiteboard and marker.
2. Project a sentence from the What's The Word, Bird? Presentation.
3. Students guess what comes next in the sentence. Have them write their guess on their whiteboard.
4. Reveal the true answer.

Notes:

*You could easily make this into a game and award points for the group who comes closest to the correct answer or your favorite answer!

*Feel free to personalize the sentences. Add your students' names or a restaurant in your own community.

Quiplash

Materials needed: copies of the Quiplash options, one set per group, masking or painter's tape

Instructions:

1. Before class, make "X"s on the floor with masking or painter's tape. They should be equally spaced and on the same horizontal line. Make as many "X"s as teams you will have.
2. Divide students into groups of 4 or 5.
3. Give each group a cut up copy of the Quiplash options.
4. Read a sentence below.
5. Students decide who or what would have said the quote.
6. One runner from the team runs to an X and turns to face the rest of the class.
7. The group who arrives first with the correct answer gets a point.

Sentences to read:

1. Iba a venir, pero necesita estudiar.
2. Necesito electricidad o baterías para que las personas se levanten.
3. ¡No quiero solamente comer galletas y leche! ¡También quiero abrir mis regalos !
4. Voy a quedarme en el agua.
5. Primero voy a abrir el regalo más grande.
6. Me levanto temprano todos los días.
7. Me voy a quedar en la Casa Blanca
8. Iba a venir, pero me enfermé.

Note:

*There are two extra options as distractors.

Papá Noel

el despertador

**un pez en el
océano**

un perro

un gallo



**una persona
enferma**

**un estudiante
que tiene
examen**

**una niña que
cumple 8 años**

el presidente

un piloto

Vignette 2

Story: Rookie

Structures: se levantó, iba a venir, va a quedarse, abrió

Eran las diez de la noche y (nombre de estudiante) estaba muy emocionado(a). Mañana, su amigo/a (una persona famosa) iba a venir a su casa. ¡(Estudiante) no podía esperar a que llegara su amigo/a!

Por fin, (estudiante) se durmió, pero no durmió bien. A las cinco de la mañana, se levantó rápidamente. ¡Su amigo (persona famosa) iba a venir hoy! ¡Iba a quedarse en su casa TODO el día!

(Estudiante) se bañó, desayunó y se cepilló los dientes. Abrió su teléfono y ¡vio un mensaje de (persona famosa)! El mensaje decía:

–Hola, (estudiante). Yo sé que iba a venir a tu casa hoy y me iba a quedar todo el día, pero no puedo quedarme todo el día. Solo me voy a quedar cinco minutos porque tengo que ir a la Casa Blanca. Lo siento. Nos vemos pronto.

(Estudiante) estaba triste, pero (persona famosa) todavía iba a venir. No había cancelado sus planes. Iba a quedarse cinco minutos. Cinco minutos es mejor que nada.

A las 11:00, (persona famosa) vino a la casa de (estudiante). Se divertieron mucho. Después de cinco minutos, (persona famosa) se fue, pero antes hizo planes para regresar en dos días y quedarse todo el día. (Estudiante) estaba muy feliz.

Dos días después, (estudiante) otra vez estaba muy emocionado(a). Mañana (persona famosa) iba a venir OTRA vez a su casa. Se durmió. Por la mañana se levantó rápidamente. ¡(Persona famosa) iba a venir hoy!

(Estudiante) abrió su teléfono y vio otro mensaje de (persona famosa). El mensaje decía:

–Hola, (estudiante). Yo sé que iba a venir a tu casa hoy y que me iba a quedar todo el día, pero no puedo quedarme todo el día. ¡Voy a quedarme DOS días! ¡Qué bien! ¡Nos vemos pronto!

A las 11:00, (persona famosa) vino a la casa de (estudiante). Se quedó por dos días y se divertieron muchísimo. ¡Jugaron videojuegos, comieron pizza y bailaron! Los dos estaban muy felices.

Vignette 2

Story: Semi-Pro

Structures: se levantó, iba a venir, va a quedarse, abrió

Eran (una hora) de la noche y (nombre de estudiante) estaba muy emocionado(a). Mañana, su amigo/a (una persona famosa) iba a venir a su casa. ¡(Estudiante) no podía esperar a que llegara su amigo/a!

Por fin, (estudiante) se durmió, pero no durmió bien. A las (una hora) de la mañana, se levantó rápidamente. ¡Su amigo (persona famosa) iba a venir hoy! ¡Iba a quedarse en su casa TODO el día!

(Estudiante) (unas acciones). Abrió su teléfono y ¡vio un mensaje de (persona famosa)! El mensaje decía:

–Hola, (estudiante). Yo sé que iba a venir a tu casa hoy y me iba a quedar todo el día, pero no puedo quedarme todo el día. Solo me voy a quedar cinco minutos porque tengo que ir a (el/la lugar). Lo siento. Nos vemos pronto.

(Estudiante) estaba triste, pero (persona famosa) todavía iba a venir. No había cancelado sus planes. Iba a quedarse cinco minutos. Cinco minutos es mejor que nada.

A las 11:00, (persona famosa) vino a la casa de (estudiante). Se divirtieron mucho. Después de cinco minutos, (persona famosa) se fue, pero antes hizo planes para regresar en dos días y quedarse todo el día. (Estudiante) estaba muy feliz.

Dos días después, (estudiante) otra vez estaba muy emocionado(a). Mañana (persona famosa) iba a venir OTRA vez a su casa. Se durmió. Por la mañana se levantó rápidamente. ¡(Persona famosa) iba a venir hoy!

(Estudiante) abrió su teléfono y vio otro mensaje de (persona famosa). El mensaje decía:

–Hola, (estudiante). Yo sé que iba a venir a tu casa hoy y que me iba a quedar todo el día, pero no puedo quedarme todo el día. ¡Voy a quedarme DOS días! ¡Qué bien! ¡Nos vemos pronto!

A las 11:00, (persona famosa) vino a la casa de (estudiante). Se quedó por dos días y se divirtieron muchísimo. ¡(unas actividades que se podían hacer juntos)! Los dos estaban muy felices.



El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

Story: Pro

Structures: se levantó, iba a venir, va a quedarse, abrió

If you're a pro at storyasking, go off script completely to make up your own!

El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

La trama y los detalles: Graphic organizer

Use this activity to review yesterday's class story.

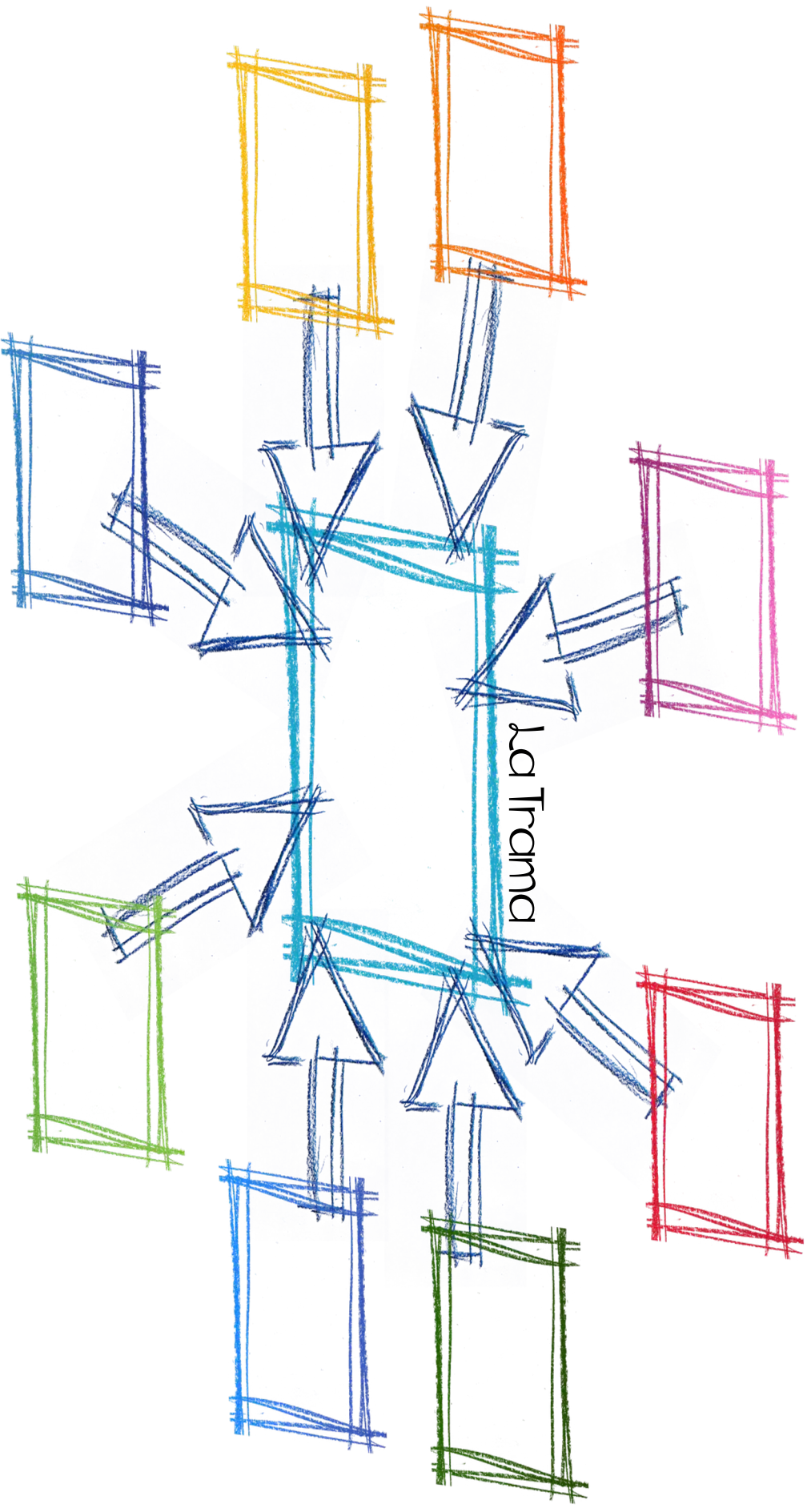
Materials Needed: one copy per student of "Trama y Detalles Graphic Organizer" handout

Instructions:

1. Review yesterday's story by asking who, what, when, where, how and why questions. Then, write a main plot sentence or two with your students. Have them copy it into their organizers.
2. Do a think-pair-share to give students time to come up with the details that lead to the plot.
3. Create a class copy of the organizer.

Mis ideas

La Trama



El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

Cooperative Mural

Materials needed: a large piece of butcher paper or your class whiteboard or chalkboard

Instructions:

1. After completing the graphic organizer of the story, create a mural with your class to draw the story.
2. Ask for a student volunteer to come to the board and draw a scene from the story. It can be any scene they would like to draw. As the student is drawing, provide comprehensible input to describe the part of the story that is represented.
3. Continue in this fashion until the entire story has been drawn.

El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

Re-tell

Materials needed: None!

Instructions:

1. Put students in pairs.
2. Ask students to decide who is person 1 and who is person 2.
3. Point to an image on the class mural and ask student 1 to describe what is happening. They should use their graphic organizer and the details in the drawing to help support their re-tell.
4. Switch images and have student 2 re-tell.
5. When you have finished the story, start over again and have student 2 start.
6. If time allows, give students time to tell the entire story to their partner.

El nuevo Houdini

Vignette 2

PREP 4 Success Unit

Exit Slip

It's always good to give students time to reflect on what they learned and give you formative assessment data. Use the exit slip idea to help you judge what your students have acquired.

Materials needed: One copy of exit slip handout (page 31) per student

Instructions:

1. Pass out the exit slip
2. Give students time to wow you with how much they've learned!

¿Qué?	<u>Exit Slip</u>	¿Quién?
¿Cuándo?		
¿Dónde?		¿Cómo?

¿Qué?	<u>Exit Slip</u>	¿Quién?
¿Cuándo?		
¿Dónde?		¿Cómo?



El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

Lesson Plan: Day 1

1. Introduce vocabulary with vocabulary presentation
2. Nine you're fine
3. Slap!

Lesson Plan: Day 2

1. Card Towers
2. Class story

Lesson Plan: Day 3

1. Sticky Note Blind Re-tell
2. Dice Writing

Vignette 3

Nine You're Fine

Choose any 9 of the sentences and make an illustration to show you understand what you read.

Limpié el baño con un cepillo de dientes.	Mi papá limpió a mi perro porque estaba muy sucio.	La mamá le limpió la cara a su bebé.
El chico le dio flores a su novia.	Papá Noel les dio muchos regalos a los niños.	El niño le dio un beso a su abuela.
Siempre he pensado que hay gnomos que viven en el bosque.	Cuando era niño pensaba que un monstruo vivía debajo de mi cama.	Por muchos años el niño pensó que su padre era muy alto, pero ahora el niño es más alto que su padre.
El niño ayudó a su abuela a cruzar la calle.	La maestra ayudó al estudiante con el problema de matemáticas.	El doctor ayudó a su paciente en el hospital.

Vignette 3

Slap!

Materials Needed: Copies of the Slap! images, one per group

Instructions:

1. Students form groups of 2.
2. Each group needs a copy of the images.
3. The teacher reads a sentence twice. After finishing the sentence for a second time, students slap the correct picture.

Helpful Hints:

1. If you are afraid your students will be a little too crazy by slapping the pictures, put the pictures in plastic sleeves and have them mark the picture with a dry erase marker.
2. Instruct students that they only get one guess. Touching all of the pictures disqualifies them.

Sentences to Read:

1. El hombre usa anteojos porque le ayudan a ver el texto pequeño.
2. Un chico le dio flores a una chica.
3. El niño pensó y pensó, pero al final todavía estaba confundido.
4. Es necesario ayudar y limpiar la Tierra.
5. Después de comprar un carro nuevo, el padre se lo dio a su hija.
6. Los niños le dieron las galletas a Papá Noel.
7. La familia limpió a su perro.
8. La muchacha pensó y tuvo una idea brillante.
9. La chica limpió su casa, pero no le gustó.
10. Un amigo ayudó a otro amigo a subirse a la pared.
11. Después de pagar, el vendedor le dio la fruta a la mujer.
12. El chico pensó mucho y, como resultado, todavía tenía muchas preguntas.
13. El niño limpió el piso.

SLAP! CARDS



Card Towers

Materials Needed: Notecards, yardstick, small prize for the winning group

Instructions:

1. Divide students into groups of 3-4 students
2. Give each group 16 notecards
3. Students must write 16 sentences (4 sentences per structure) and then build a card tower without using any tape, glue or other way to hold it together.
4. Set a timer for 10 minutes and see how quickly they get built!
5. When the 10 minutes is up, measure each tower and see which group has the tallest tower.
6. Give a prize to the winning group!

El nuevo Houdini

Vignette 3

Story Script: Rookie

Target structures: limpiar, pensaba, le dio, ayudó

Un día, (nombre de una persona en la clase) pensaba que sería divertido ir a (nombre de un lugar en tu comunidad) con su amigo. Le dijo a su madre:

–Mamá, ¿puedo ir a (lugar) con (nombre de otro estudiante)?

–Sí, sí puedes ir, pero primero necesitas ayudarme a limpiar la casa.

(Estudiante #1) no quería ayudarle a su madre. Pensaba que limpiar la casa era la peor actividad en el mundo, pero realmente quería ir a (lugar).

–Está bien, mamá. ¿Qué puedo hacer?

–Necesitas limpiar el piso.

Su mamá le dio la escoba y (estudiante #1) empezó a limpiar. (Estudiante 1) limpió por 20 minutos. Pensaba que había limpiado bien, así que le dijo a su mamá:

–Mamá, ya terminé.

–¡Vale! Limpiaste bien, pero necesito más ayuda. Ahora necesitas limpiar tu dormitorio.

La mamá le dio un trapo y la aspiradora. (Estudiante #1) ya no quería ayudar a su mamá, pero quería ir a (lugar) con (estudiante #2). Limpió su dormitorio por dos horas. Todo estaba muy limpio. Pensaba que había limpiado su dormitorio muy bien.

–Mamá, ya terminé.

La mamá inspeccionó el dormitorio y le dijo:

–Limpiaste bien el dormitorio, pero necesito más ayuda. Necesitas limpiar el inodoro.

La mamá le dio un cepillo para limpiar el inodoro. (Estudiante #1) fue al baño y limpió el inodoro por 30 minutos. Lo limpió muy bien. Pensaba que el inodoro estaba muy limpio.



El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

–Mamá, ya terminé.

La mamá inspeccionó el inodoro y le dijo:

–Limpiaste bien el inodoro. Ya puedes ir a (lugar) con (estudiante #2).

La mamá le dio \$10 dólares y las llaves del carro. (Estudiante #1) fue a (lugar) con (estudiante #2) y se divirtieron mucho.

El nuevo Houdini

Vignette 3

Story Script: Sem-Pro

Target structures: limpiar, pensaba, le dio, ayudó

Un día, (nombre de una persona en la clase) pensaba que sería divertido ir a (nombre de un lugar en tu comunidad) con su amigo. Le dijo a su madre:

–Mamá, ¿puedo ir a (lugar) con (nombre de otro estudiante)?

–Sí, sí puedes ir, pero primero necesitas ayudarme a limpiar la casa.

(Estudiante #1) no quería ayudarle a su madre. Pensaba que limpiar la casa era la peor actividad en el mundo, pero realmente quería ir a (lugar).

–Está bien, mamá. ¿Qué puedo hacer?

–Necesitas limpiar (algo en la casa).

Su mamá le dio la escoba y (estudiante #1) empezó a limpiar. (Estudiante 1) limpió por (una cantidad de minutos). Pensaba que había limpiado bien, así que le dijo a su mamá:

–Mamá, ya terminé.

–¡Vale! Limpiaste bien, pero necesito más ayuda. Ahora necesitas limpiar (lugar/cosa #2).

La mamá le dio un trapo y la aspiradora. (Estudiante #1) ya no quería ayudar a su mamá, pero quería ir a (lugar) con (estudiante #2). Limpió (lugar/cosa #2) por (una cantidad de tiempo). Todo estaba muy limpio. Pensaba que había limpiado (el lugar) muy bien.

–Mamá, ya terminé.

La mamá inspeccionó (lugar/cosa #2) y le dijo:

–Limpiaste bien (lugar/cosa #2), pero necesito más ayuda. Necesitas limpiar (lugar/cosa #3).

La mamá le dio un cepillo para limpiar (lugar/cosa #3). (Estudiante #1) fue (lugar/cosa #3) y limpió (lugar/cosa #3) por (una cantidad de tiempo). Lo limpió muy bien. Pensaba que el (lugar/cosa #3) estaba muy limpio.



El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

–Mamá, ya terminé.

La mamá inspeccionó (lugar/cosa #3) y le dijo:

–Limpiaste bien (lugar/cosa #3). Ya puedes ir a (lugar) con (estudiante #2).

La mamá le dio \$10 dólares y las llaves del carro. (Estudiante #1) fue a (lugar) con (estudiante #2) y se divirtieron mucho.



El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

Story Script: Pro

Target structures: limpiar, pensaba, le dio, ayudó

If you're a pro at storyasking, go off script completely to make up your own!

El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

Sticky Note Blind Re-Tell

Materials needed: 5 sticky notes per student

1. Story ask yesterday's class story asking students to help you fill in the details. Write or type the story as you go along so that students have a written copy of the story to refer to. (Note: if you think you won't have enough time for all the steps of this activity, prepare this step ahead of time.)
2. Distribute the sticky notes to students. Ask them to quickly draw the five main events in the story.
3. Put students in pairs. One student should sit with their back to the projected story. The other student should be able to see the story.
4. The student who cannot see the story should use their sticky notes to help them remember the story and retell the story to their partner. The partner should read the story as their partner speaks and help with any missing words or details.
5. Students switch roles.
6. Repeat in an original way:
 - *Switch partners
 - *Switch pictures
 - *Take away the written story and students tell completely by memory

El nuevo Houdini

Vignette 3

PREP 4 Success Unit

Dice Writing

Materials needed: Two dice per pair of student, pens with different colored ink

Instructions:

1. Put students into pairs.
2. Give each pair a set of dice and a different colored pens.
3. One student rolls the dice and begins to write the vignette story. The need to write as many words as the total number on their dice.
4. Student one passes the paper to student two.
5. Student two rolls the dice and continues to write the story, including as many words as the total number on their dice.
6. The activity continues in this manner until the story is written.
7. Collect the stories at the end of the period. You will be able to see which student wrote what based on the color of ink it was written in.