

La historia de Tucán

Two Can Toucan

David McKee





There was once a bird who didn't have a name. All the other animals had names, and they laughed at him. This made him very unhappy. So he went to seek his fortune, and perhaps find a name!

### The Author

*David McKee's first book was published in 1964. He is the creator of Elmer the Patchwork Elephant, as well as both Mr Benn and King Rollo. His books are now published in many languages throughout the world, and many of them have been adapted for television. He is one of the leading contemporary children's book creators.*

Había una vez un pájaro que no tenía nombre. Todos los demás animales tenían nombres, y se reían de él. Eso le hacía sentirse muy infeliz. Así que se marchó a buscar fortuna, ¡y quizá encontraría un nombre!

### El autor

*El primer libro de David McKee fue publicado en 1964. Es el creador de Elmer, el elefante de colores, y también de Mr Benn y del Rey Rollo. Sus libros han sido traducidos a muchas lenguas en todo el mundo, y muchos de ellos han sido adaptados para televisión. Es uno de los más importantes creadores de libros infantiles en la actualidad.*

#### Learning Objectives

- To promote listening and observational skills.
- To recall information from a story.
- To sequence a story in chronological order.
- To show an awareness of story structure and to practise general reading skills.
- To teach the following vocabulary:
  - Common kinds of transport.
  - Jungle animals.

#### Objetivos didácticos

- Desarrollar las habilidades visuales y auditivas.
- Recabar información de una historia.
- Secuenciar una historia en orden cronológico.
- Familiarizarse con esquemas narrativos y fomentar la comprensión lectora.
- Aprendizaje de vocabulario de los siguientes campos:
  - Medios de transporte.
  - Animales de la selva.



## Introduction

- Show the children the cover of *Two Can Toucan* and ask them to tell you what they can see in the picture. Ask a volunteer to come out and point to Toucan. What do they think he is?
- Read the title and point out the differences in the spelling of toucan and two can. Do they know what a can is? Do they know what a toucan is? What colours are their beaks? Tell the class that at the end of the story you are going to ask them if they understand why the story is called *Two Can Toucan*.
- Ask a volunteer to come out and point to the name of the author of *Two Can Toucan*. Do they know any other stories by David McKee?
- Explain that the toucan is going to go on a journey and that something very important is going to happen to him. Can they guess what it is? When the children respond in their first language translate their ideas in your reply; *Mario thinks the toucan will get lost*.

## Reading the Story

- Read *Two Can Toucan* pausing for the children to see the illustrations. Use expression and gestures to help the class understand the story.
- Focus on certain pages to stop to ask questions and encourage the children to look closely at the illustrations i.e. on pages 9 and 10 how many kinds of transport can they see? Does the way the house is painted on page 15 remind them of anything (i.e. the colours of Elmer also by David McKee).
- What is the difference between when the animals laugh the first time on page 6 and the second time on page 27?
- At the end of the story ask the class if they now know why the book is titled *Two Can Toucan*.

## Introducción

- Enseñamos a los niños la cubierta de *La historia de Tucán*, y les preguntamos qué ven en la ilustración. Pedimos un voluntario que salga y nos enseñe a Tucán. ¿Qué animal es?
- Leemos el título y señalamos las diferencias entre *toucan* y *two can*. ¿Saben lo que significa *can*? ¿Saben lo que es un tucán? ¿De qué color es su pico? Decimos a la clase que al final de la historia les preguntaremos si han entendido por qué el libro se llama *Two Can Toucan*.
- Pedimos un voluntario que salga y señale el nombre del autor del libro. ¿Conocen alguna otra obra de David McKee?
- Explicamos que el tucán va a realizar un viaje, y que algo muy importante va a sucederle. ¿Pueden los niños adivinar qué puede ser? Cuando respondan en castellano, traducimos sus ideas al inglés: *Mario thinks the toucan will get lost*.

## Durante la lectura

- Leemos *La historia de Tucán*, deteniéndonos en cada página para que los niños puedan apreciar las ilustraciones. Usamos expresiones y gestos para exagerar lo que los personajes dicen.
- Nos centramos en algunas páginas y hacemos preguntas a los niños para que se fijen con detalle en las ilustraciones. Por ejemplo, en las páginas 9 y 10: ¿cuántos medios de transporte pueden ver? ¿No les recuerda a algo el modo en que está pintada la casa de la página 15? (referencia al elefante Elmer, creado por McKee).
- ¿Qué diferencia hay entre los animales que se ríen por primera vez en la página 6 y por segunda vez en la página 27?
- Al terminar de leer la historia, preguntaremos a los niños si han entendido por qué el libro se titula *Two Can Toucan*.



## Follow-up Activities

### I can see

Enlarge page 6 from the story and play 'I can see' about jungle animals i.e. *I can see a big, grey animal with a long trunk. What is it?* Ask individual children to come out and find the animal you have described. Encourage a confident child to come out and help them to describe an animal for the other children to guess.

### Memory

Show the class page 10 again and tell them they have twenty seconds to remember all the different kinds of transport shown on this page. Ask different children to tell you a mode of transport. Write up and / or draw their ideas on the board. Count how many they have remembered before showing them the picture again. Have they remembered them all? (Bus, lorry, van, car, bicycle, motorbike). Give the children another twenty seconds to look at the words and pictures on the board and then rub them out. Can they tell the child next to them all six? As an extension ask the children to draw the six on a piece of paper. Can they think of any more kinds of transport?

### Chinese Whispers

To prepare the children for the game of *Chinese Whispers* say the names of either jungle animals or a kind of transport very quietly and see if they can guess the word. When they begin to find this easy, congratulate them and explain that you are now going to play a game to see who is a really good listener. Ask the class to sit or stand in a circle and explain to them that you are going to whisper one of the same words to one of the children. This child then whispers it to the friend next to them. This is repeated until the last person to hear the word says it out aloud. If the word has not changed they are all good listeners!

## Después de la lectura

### I can see...

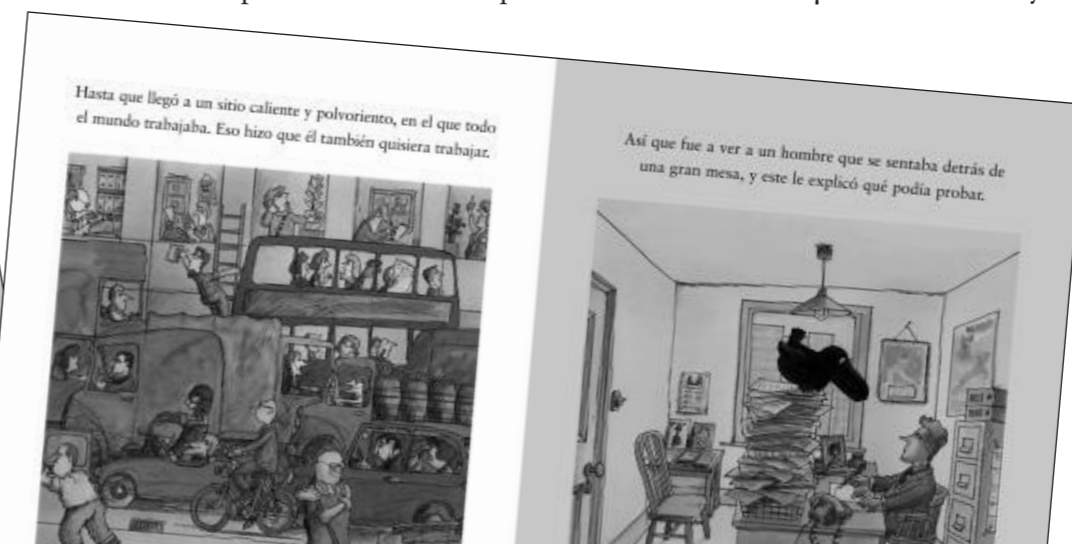
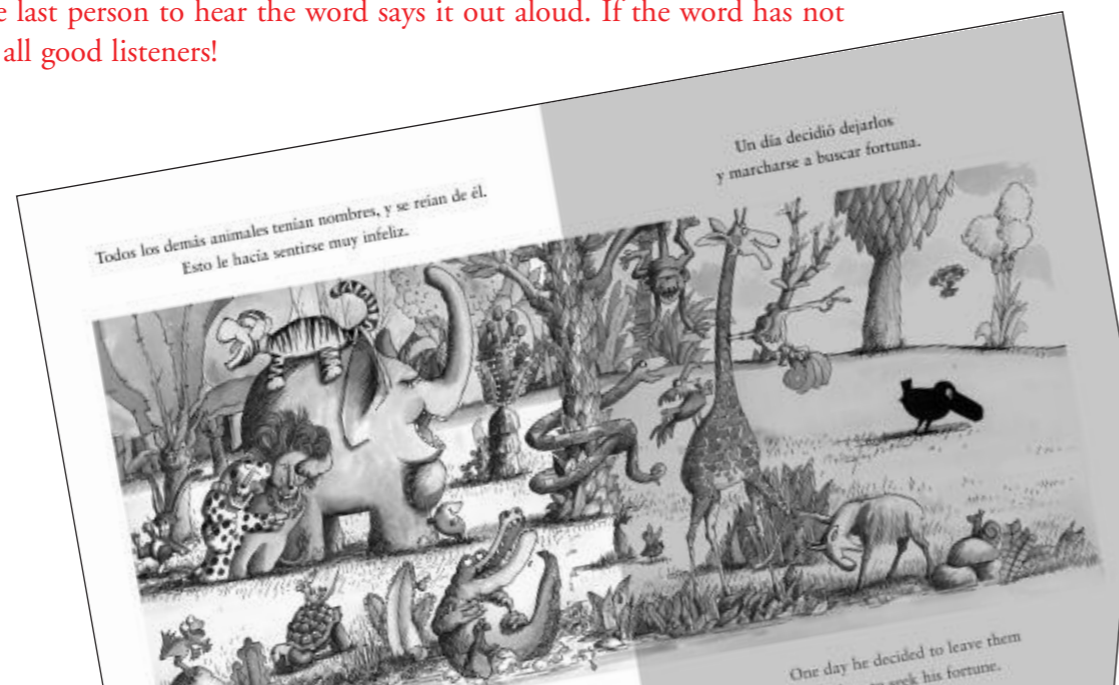
Ampliamos la página 6 del libro para que los niños puedan jugar a las adivinanzas con los animales de la selva. Por ejemplo, *I can see a big, grey animal with a long trunk. What is it?* Pedimos a algún alumno que salga y encuentre el animal que hemos descrito. Animamos a algunos niños para que salgan, y sean ellos los que describan el animal que sus compañeros han de adivinar.

### Memoria

Enseñamos a los alumnos la página 10, y les decimos que tienen 20 segundos para memorizar todos los medios de transporte que aparecen en la ilustración. Les pedimos que vayan nombrándolos, y los escribimos en la pizarra. Contamos cuántos han sido capaz de recordar antes de mostrar de nuevo la ilustración. ¿Han conseguido recordar todos? (*Bus, lorry, van, car, bicycle, motorbike*). Les damos a los niños otros veinte segundos para mirar la ilustración y las palabras escritas en la pizarra, y luego las borramos. ¿Serían capaces de repetir al compañero que tienen a su lado las seis palabras? También podemos pedirles que dibujen esos seis medios de transporte en una hoja de papel. ¿Qué otros se les ocurren?

### El teléfono roto

Antes de iniciar el juego del teléfono roto, decimos los nombres de animales de la selva, o medios de transporte, en voz muy baja, y vemos si son capaces de adivinar lo que hemos dicho. Cuando sean capaces de descubrir todas las palabras, les felicitamos, y les decimos que ahora vamos a jugar a un juego para ver quién sabe escuchar mejor. Les pedimos que se sienten en corro, y les decimos que vamos a susurrar al oído una de las palabras anteriores a uno de los niños. Este tiene que susurrarla a su compañero de la derecha, y así sucesivamente hasta llegar al último, que dirá la palabra en voz alta. Si la palabra es la misma que susurramos nosotros, ¡entonces son muy buenos escuchando!



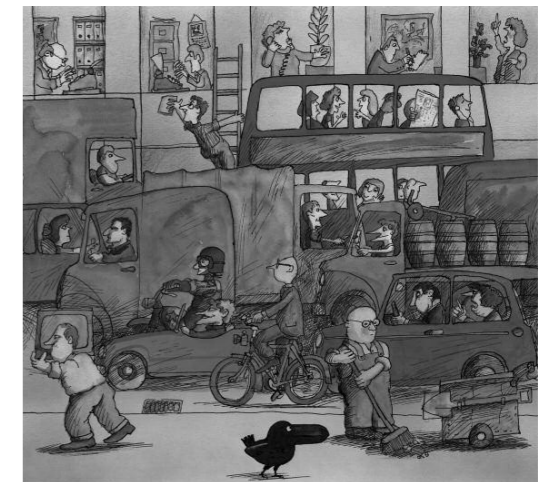
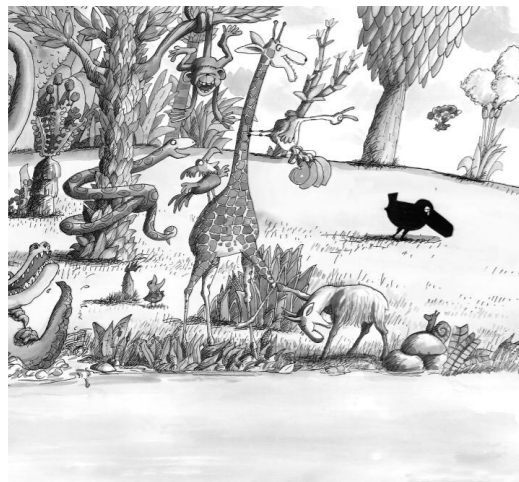
## Ideas for Further Activities

### What happens next?

Explain to the children that you are going to read the story again without stopping and that they have to concentrate on Toucan's journey. Where does he go first, next and last? After reading the story ask the children to turn to the person next to them and tell each other where Toucan goes on his adventures.

### Toucan's journey

Divide the board or a very large piece of paper into seven columns. Write the numbers one to seven at the top. At the top of number one also write *beginning* and at the top of number seven also write *end*. Ask the class to tell where Toucan is at the beginning of the story and write and / or draw a jungle in column number one. Where does he go next? And after? (Jungle, mountain, river, city, river, mountain, jungle). Write and / or draw the stages of his journey as the children remember them showing the children the appropriate pages of the story if necessary. Afterwards, ask the children to work in seven small groups. Give each group a large sheet of paper and colours and tell them, or let them choose, one part of the story to illustrate. These pictures can be used for a display or to make a class book.



## Actividades complementarias

### ¿Qué sucede después?

Explicamos a la clase que vamos a leer de nuevo la historia, sin hacer pausas, y que tienen que concentrarse en el viaje de Tucán. ¿Dónde va primero, después, y al final? Después de leer la historia, pedimos a los niños que se giren hacia su compañero y le digan los sitios donde ha estado Tucán a lo largo de sus aventuras.

### El viaje de Tucán

Dividimos la pizarra, o una cartulina grande, en siete columnas, y escribimos los números del 1 al 7 en cada una de ellas. En la número 1, escribimos *beginning*, y en la número 7 escribimos *end*. Pedimos a los alumnos que digan dónde estaba Tucán al principio de la historia, y escribimos o dibujamos una selva en la columna 1. ¿Dónde va después? (*jungle, mountain, river, city, river, mountain, jungle*). Escribimos o dibujamos las distintas etapas de su viaje, mientras las vamos recordando en el libro. Después, pedimos a los alumnos que hagan siete grupos. Damos a cada grupo una cartulina grande y rotuladores o lápices de colores, y les asignamos, o les damos a elegir, a cada grupo una etapa de la historia, para que la dibujen. Estos dibujos pueden ser utilizados para una exposición, o un libro para el aula.