

Ahora no, Bernardo

Not Now, Bernard

David McKee



A monster wants to eat Bernard, but his parents don't take any notice of him because they have so many chores to do around the house. Will Bernard end up in the monster's stomach?

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.

Learning Objectives

- To promote listening and observational skills.
- To recall information from a story.
- To show an awareness of story structure and to practise general reading skills.
- To practise the following structures:
 - *Where's the monster? Is he in the kitchen?*
He is in the living room.
 - *Close your eyes / Open your eyes.*
- To teach the following vocabulary:
 - Rooms.
 - Furniture.

Un monstruo quiere comerse a Bernardo,
y sus padres no le hacen caso porque tienen
tareas domésticas que atender. ¿Acabará
Bernardo en la barriga del monstruo?

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.

Objetivos didácticos

- Desarrollar las habilidades visuales y auditivas.
- Recabar información de una historia.
- Familiarizarse con esquemas narrativos y fomentar la comprensión lectora.
- Practicar las siguientes estructuras:
 - *Where's the monster? Is he in the kitchen?*
He is in the living room.
 - *Close your eyes / Open your eyes.*
- Aprendizaje de vocabulario de los siguientes campos:
 - Habitaciones de la casa.
 - Muebles.

Introduction

- Place a piece of card over the front cover of the book. Reveal the picture on the cover very slowly and ask questions as you do so: *What can you see? What do you think it is?*
- Focus on the faces of the characters. Does the monster look friendly? Does the boy look scared?
- Read the title of the book. Explain that in the story there is a boy who is called Bernard and his Mum and Dad are always too busy to listen to him; they always say 'Not now, Bernard'.
- Ask the class to guess what happens in the story between Bernard and the monster: *What do you think will happen?*

Reading the Story

- Read the story pausing for the children to see the illustrations. Use expression and gestures to exaggerate what the characters say, i.e.: *Not now, Bernard!*
- Focus on certain pages and ask questions encouraging the children to look closely at the illustrations. What is happening on pages 5 and 9? Pause at page 11 and ask the class what will happen now. *What will the monster do?*
- Stop at page 26 and ask the class if they know what Mum will reply when the monster says *'but I'm a monster'*.
- At the end of the story, ask the children what they think has happened: *Where's Bernard?*
- As the story is short, read it again and encourage the children to join in on the repetitive refrain *'not now, Bernard'*.



Introducción

- Colocamos una cartulina tapando la cubierta del libro, y la vamos descubriendo poco a poco mientras hacemos preguntas a los alumnos: *What can you see? What do you think it is?*
- Nos centramos en las caras de los personajes. ¿El monstruo parece amigable? ¿El chico parece asustado?
- Leemos el título del libro. Explicamos que en esta historia hay un chico llamado Bernardo, cuyos padres siempre están demasiado ocupados para prestarle atención. Siempre le dicen: «Ahora no, Bernardo».
- Pedimos a los alumnos que adivinen lo que sucederá en la historia entre Bernardo y el monstruo: *What do you think will happen?*

Durante la lectura

- Leemos la historia haciendo pausas para que los alumnos puedan observar las ilustraciones. Usamos gestos y expresiones para exagerar lo que dicen los personajes. Por ejemplo: *Not now, Bernard!*
- Nos centramos en algunas páginas, y hacemos preguntas a los niños, animándoles a fijarse en las ilustraciones. ¿Qué sucede en las páginas 5 y 9? Nos detenemos en la página 11, y proponemos a los alumnos que adivinen qué pasará ahora. *What will the monster do?*
- Nos detenemos en la página 26 y preguntamos a los niños si saben lo que responderá la madre cuando el monstruo diga: *But I'm a monster.*
- Cuando terminemos de leer la historia, preguntamos a la clase qué creen que ha ocurrido: *Where's Bernard?*
- Como la historia es breve, la volvemos a leer animando a los niños a repetir la frase: *Not now, Bernard.*



Follow-up Activities

What's in a House?

Draw a very simple house on a large piece of paper and divide it by two lines to create four rooms. Add a garden. Stick a piece of coloured paper over each room and the garden with blu-tac to play a game later (see below).

Look through the story again and ask the children to tell you the rooms Bernard and monster go in. Label the rooms that appear in the story (*bedroom, living room, kitchen, hall* and *garden*) on the five pieces of paper.

Ask the class if they can tell you one or two items of furniture to draw in each room. *What goes in a bedroom?*

Where's the Monster?

Explain that you are going to move your finger quickly over the rooms and that the children must say *stop* when it touches the bedroom. Repeat for the other rooms.

Say the names of the rooms and clap the syllables in each one as you do so, i.e.: *bed-room* (two claps), *li-ving-room* (three claps).

Explain that you are going to play a game. The monster is hiding in the house and the class has to find him. Ask the children to close their eyes. Lift up one of the pieces of paper covering one of the rooms and stick underneath a small drawing or photocopy of the monster in the story. Ask the class to open their eyes and to guess where the monster is hiding. *Where's the monster?* Help the children to ask questions, i.e.: *Is he in the garden?* Repeat the game, but this time ask a child to come out and hide the monster. Encourage them to say *close your eyes, open your eyes* and *where's the monster?* with you.

Draw a Monster

Ask the class to help you draw a monster. *I want to draw a monster, can you help me, please?* Ask the class to give you instructions, i.e.: how many eyes, horns, etc. Accept their ideas in their native language and translate them in your response. I.e.: *Sara thinks the monster should have 6 eyes!*

Después de la lectura

¿Qué hay en una casa?

Dibujamos una casa sencilla en un papel grande y trazamos dos líneas perpendiculares para crear cuatro habitaciones. Añadimos además un jardín. Pegamos con masilla adhesiva un trozo de papel de color sobre cada una de las habitaciones y el jardín, lo que nos servirá para la siguiente actividad.

Repasamos de nuevo el libro y pedimos a los niños que vayan nombrando las habitaciones por las que pasan Bernardo y el monstruo. Ponemos en inglés los nombres de las habitaciones (*bedroom, living room, kitchen, hall, y garden*) en los cinco trozos de papel.

Pedimos a los alumnos que nos digan uno o dos nombres de muebles que podrían estar en cada una de las habitaciones: *What goes in a bedroom?*

¿Dónde está el monstruo?

Explicamos que vamos a mover nuestro dedo rápidamente sobre las habitaciones y que los niños tienen que decir *stop* cuando lleguemos al dormitorio. Repetimos esta actividad con cada una de las otras habitaciones.

Decimos el nombre de las habitaciones y damos una palmada por cada sílaba. Por ejemplo: *bed-room* (dos palmadas), *li-ving-room* (tres palmadas).

Explicamos el siguiente juego: el monstruo se ha escondido en la casa, y los niños han de encontrarlo. Les pedimos que cierren los ojos. Levantamos uno de los papeles que cubren las habitaciones y pegamos detrás de él un pequeño dibujo o una fotocopia del monstruo del libro. Pedimos a los niños que abran los ojos y adivinen dónde se esconde el monstruo: *Where's the monster?* Les ayudamos a hacer preguntas como: *Is he in the garden?* Repetimos el juego, pero esta vez pedimos a uno de los niños que esconda el monstruo. Le animamos a que sea él quien dé instrucciones: *close your eyes, open your eyes y where's the monster?*

Dibujar un monstruo

Pedimos a los alumnos que nos ayuden a dibujar un monstruo. *I want to draw a monster, can you help me, please?* Los alumnos tienen que darnos las instrucciones: cuántos ojos, cuernos... Tomamos nota de sus ideas y las traducimos al inglés: *Sara thinks the monster should have 6 eyes!*

Ideas for Further Activities

Once Upon a Time...

Write a monster story with the children. Show the class monster you drew following their instructions and ask them to think of a name for it. Is it a boy or a girl? Is it friendly or scary? What does it eat? Ask them to think where the monster might go and who he or she might meet. How will the story end? Accept any ideas in their native language and translate them into English in your response. I.e.: *David thinks the monster will meet another monster.* Write down their ideas and read their story back to them.

Ask the children to work in twos or threes. Give each group a large sheet of paper and a part of the story to illustrate. Make a display of the pictures in order or make a large book of their story.

Monster Masks

Make monster masks with paper bags or a sheet of paper folded over in half and glued inside around two edges leaving a hole for the children to put their hands in. Use pens to draw on monster eyes, teeth, etc., and stick on wool and card for hair and horns. Ask the children to invent names for their monsters and to tell you if it is a boy or a girl and what it likes to eat.

Actividades complementarias

Había una vez...

Se trata de escribir la historia de un monstruo entre todos. Enseñamos a los niños el dibujo del monstruo que hemos creado en la última actividad y les pedimos que le den un nombre. ¿Es macho o hembra? ¿Es amistoso o feroz? ¿Qué come? Los niños tienen que pensar dónde irá el monstruo y a quién se encontrará. ¿Cómo terminará la historia? Escuchamos sus ideas y las traducimos al inglés: *David thinks the monster will meet another monster*. Escribimos todas las ideas y, finalmente, leemos la historia que haya salido.

Pedimos a los niños que formen grupos de dos o tres. Damos a cada grupo una hoja de papel grande y un fragmento de la historia para que la ilustren. Luego exponemos las ilustraciones, y construimos un nuevo libro con ellas.

Máscaras de monstruo

Hacemos unas máscaras de monstruo con bolsas de papel o con hojas de papel dobladas por la mitad y con dos de los lados pegados por la parte de dentro, de manera que quede un agujero para que los niños metan la mano. Con bolígrafos o rotuladores dibujamos los ojos del monstruo, los dientes, y utilizamos lana y cartulina para el pelo y los cuernos. Pedimos a los niños que se inventen el nombre de su monstruo, que digan si es macho o hembra y qué le gusta comer.