

# La triste historia de Verónica

## The Sad Story of Veronica

David McKee



Why aren't the streets full of happy people dancing?  
This sad story about Veronica, a girl who played  
the violin beautifully, will give you the answer  
to this question.

## 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:
  - *Close your eyes / Open your eyes.*
  - *My favourite is...*
  - *Is it...?*
- To teach the following vocabulary:
  - Animals.
  - Emotions: sad, happy.

¿Por qué las calles no están llenas de gente que baila feliz? La triste historia de Verónica, una niña que tocaba el violín de forma extraordinaria, os revelará el misterio de esta pregunta.

### 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:
  - *Close your eyes / Open your eyes.*
  - *My favourite is...*
  - *Is it...?*
- Aprendizaje de vocabulario de los siguientes campos:
  - Animales.
  - Estados de ánimo: triste, alegre.

## Introduction

- Show the class the cover of the book, read the title and ask someone to come out to point to Veronica. What is she doing? Do any of the class know how to play the violin?
- Ask the children why they think the story will be sad. What might happen? Accept their replies in their native language and translate for them in your response, i.e.: *Juan thinks Veronica hasn't got any friends.*

Explain to the children that Veronica plays very sad music that makes everyone cry but then something very surprising happens.

## Reading the Story

- Read the story pausing for the children to see the illustrations. Use expression and gestures to exaggerate what the characters say: *She was awful!*
- Focus on certain pages to stop to ask questions and encourage the children to look closely at the illustrations. Make sure the children understand that the teacher on page 5 can not hear Veronica.

Stop reading the story at page 25 and ask the class if they think that the story finishes here: *Is this the end of the story?*

Turn the page (page 26) and ask the children what they think will happen now: *Will the lion eat Veronica?*

- Ask the class if they understand why the old lion ate Veronica.



## Introducción

- Mostramos a los alumnos la cubierta del libro, leemos el título y pedimos a alguno de ellos que señale a Verónica en la ilustración. ¿Qué está haciendo? ¿Hay algún alumno que sepa tocar el violín?
- Preguntamos a los alumnos por qué imaginan que la historia puede ser triste. ¿Qué es lo que podría suceder? Escuchamos sus ideas en castellano y las traducimos al inglés. Por ejemplo: *Juan thinks Veronica hasn't got any friends.*

Explicamos a los alumnos que Verónica toca una música tan triste con su violín que hace llorar a todo el que la escucha, hasta que un día, sucede algo inesperado.

## Durante la lectura

- Leemos el texto, haciendo pausas para que los niños puedan observar con detenimiento las ilustraciones. Hacemos uso de expresiones y gestos para enfatizar lo que dice cada uno de los personajes: *She was awful!*
- Nos centramos en determinadas páginas y hacemos preguntas a los alumnos para que se fijen con detalle en las ilustraciones. Nos aseguramos de que los niños entienden que la profesora que aparece en la página 5 no oye a Verónica.

Dejamos de leer en la página 25 y preguntamos a los alumnos si creen que la historia acaba ahí: *Is this the end of the story?*

Pasamos la página y preguntamos a los alumnos qué creen que sucederá: *Will the lion eat Veronica?*

- Preguntamos a los alumnos si entienden por qué el viejo león se come a Verónica.



## Follow-up activities

### Animal Memory Game

Enlarge the picture on page 25 to play a game. Point to each animal, say its name and get the class to repeat it after you. Do this activity again in different ways, i.e.: happily and sadly or quickly and slowly.

Tell the children that they have 10 seconds to look at the page and remember all the animals they can see. Put away the photocopied enlargement and ask the children to tell you all the animals they can remember. Write them up on the board as they say them.

Finally, show the class the picture again and ask them if they have said them all: *Have you said all the animals?*

### What's Missing?

Say the names of the animals again and at the same time clap the syllables in each one, i.e.: *ti-ger* (two claps), *e-le-phant* (three claps).

Explain you are going to play a game. Ask the class to close their eyes and rub out one of the animal names. Tell them to open their eyes and ask the children to say which one is missing. *What's missing, is it the lion?* Repeat and ask a child to come out and rub out an animal. Encourage the child to say *close your eyes, open your eyes*, and *what's missing?* with you.

### Chinese Whispers

Ask the class to sit in a circle. Explain that you are going to whisper the name of an animal in the ear of a boy or girl and that they must whisper it into the ear of the person next to them who then passes the word on to the person next to them, etc. The last person must stand up and say the word out aloud so the class can hear how the word has changed.



## Después de la lectura

### El juego de la memoria

Ampliamos la ilustración de la página 25 para este juego. Señalamos cada uno de los animales diciendo su nombre en voz alta y pedimos después a los alumnos que lo vayan repitiendo. Hacemos de nuevo el ejercicio con alguna variación: decimos las palabras con entonación triste o alegre, o las pronunciamos rápidamente, lentamente...

Decimos a los niños que tienen 10 segundos para mirar la ilustración y memorizar todos los animales que aparecen en ella. Pasado este tiempo, ocultamos el dibujo, pedimos a los alumnos que nombren todos aquellos animales que recuerden y vamos escribiendo sus nombres en la pizarra al mismo tiempo.

Finalmente, mostramos de nuevo la ilustración y comprobamos si están anotados todos los animales que aparecen: *Have you said all the animals?*

### ¿Cuál falta?

Decimos de nuevo los nombres de los animales y, al mismo tiempo, damos una palmada por cada sílaba. Por ejemplo: *ti-ger* (dos palmadas), *e-le-phant* (tres palmadas).

A continuación, explicamos el juego: pedimos a los alumnos que cierren los ojos y, mientras tanto, borramos uno de los nombres de animales que están escritos en la pizarra. Cuando los niños abran los ojos, tendrán que decir cuál es el animal que falta: *What's missing, is it the lion?* Repetimos el juego, pero esta vez pedimos a algún alumno que salga a la pizarra y que sea él quien borre alguno de los nombres. Le animamos a que, con nuestra ayuda, diga a sus compañeros: *close your eyes, open your eyes y what's missing?*

### El teléfono averiado

Pedimos a los alumnos que se sienten en círculo. Explicamos que vamos a susurrar rápidamente el nombre de un animal al oído de uno de los alumnos y que él deberá hacer lo mismo con la persona que está sentada a su lado, y así sucesivamente. El último niño debe levantarse y decir en voz alta el nombre del animal, para que todos se den cuenta de cómo ha variado la palabra.





## Ideas for Further Activities

### Happy or Sad?

Bring in different kinds of music to play to the class (including violin). Play short pieces and ask the class to say if they think the music is happy or sad.

Ask the children to sit in a circle and explain that they are going to pass around an object (always in the same direction). It could be the book of Veronica or an object related to the story, i.e.: a toy lion. Play music and after a few seconds press pause. The child with the object has to say if she or he thinks the music is happy or sad. Repeat several times. Try with several different types of music.

### My Favourite Animal

Ask the class to tell you the names of any animals they know. Explain to them that you are going to choose one from the list that you like but you are not going to tell them which one it is; they have to guess. Give them clues to help them. *This animal is orange and brown. It is big. It lives in the jungle, in India.* Help them with the questions: *Is it a lion? Is it a tiger?*

Encourage a child to come out to choose his or her favourite from the list. Help the others to ask questions and guess.



## Actividades complementarias

### ¿Alegre o triste?

Ponemos distintos tipos de música en el aula, incluyendo alguna interpretada con violín. Dejamos sonar unos instantes cada una de las piezas y preguntamos a los alumnos si creen que la música que han escuchado es alegre o triste.

Pedimos a los alumnos que se sienten en círculo y les explicamos que van a tener que pasarse entre ellos un objeto, siempre en la misma dirección. Puede ser, por ejemplo, el libro de Verónica u otro objeto relacionado con la historia, como un león de peluche. Dejamos sonar la música unos instantes y luego la paramos. El niño que tenga en ese momento el objeto, tiene que decir si la música le parece alegre o triste. Repetimos varias veces y probamos distintos tipos de música.

### Mi animal favorito

Pedimos a los alumnos que digan nombres de animales que conozcan y los vamos apuntando en la pizarra. Una vez que hayan terminado, elegiremos uno de la lista, sin decírselo a nadie, y los niños tendrán que adivinar cuál es. Les podemos dar pistas: *This animal is orange and brown. It's big. It lives in the jungle, in India.* Les ayudamos a realizar las preguntas: *Is it a lion? Is it a tiger?*

Animamos a algún niño a salir a la pizarra y elegir su animal favorito de la lista. Ayudamos al resto de alumnos a adivinar el animal mediante preguntas.