

GUIÓN MULTIMEDIA

(f)

Unidad 5: Mes Correspondants (Communication)

CONTENIDOS DE LA UNIDAD

VOCABULAIRE	GRAMMAIRE	FONCTIONS COMMUNICATIVES	PHONÉTIQUE
<ul style="list-style-type: none"> • Les repas de la journée. • Les éléments de la table. • Les aliments et leurs adjectifs. • Les menus (composition des aliments). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le futur proche. & • Les adverbes de quantité imprécise. & • Poser des questions. & • Le pronom EN. Usages. & 	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et offrir quelque chose à manger, à boire,... • Demander et dire un prix. • Connaître les nourritures typiques françaises. 	<ul style="list-style-type: none"> • les voyelles nasales [ã] et [ẽ] & • L'intonation des questions. &

Nota: Los puntos de contenido marcados con este símbolo & ofrecen una AYUDA gramatical y con éste &, un ayuda de funcionamiento de las actividades propuestas.

ESCENA DE PRESENTACIÓN Y VOCABULARIO (g_jf05_100)

LEYENDA: **CONTENIDO TEXTUAL** **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL** **INDICACIONES INTEGRACIÓN**

(Los textos de las frases en negrita se reproducirán oralmente. Se indica detrás de cada frase el nombre del archivo de sonido que le corresponde en la carpeta, entre paréntesis).

Escena de Presentación.

Al acceder a esta unidad, el alumno deberá de encontrarse con una **calle**, la **fachada de un restaurante** ocupa el sitio central. (**Sonido de calle**)

Aparece Emma, gateando desde la izquierda y recorre toda la acera hasta salir de la pantalla, pero al llegar al centro, justo delante del restaurante dice **Papa a été muté dans un lycée à Carcassonne. Ses amis veulent nous dire au revoir avant de partir.** (s_jf05_101)

Mientras Emma habla podría aparecer un bocadillo o una secuencia que permita indicar, mediante una flecha **el recorrido que hay entre las dos ciudades, Roubaix, en el norte, y Carcassonne en el sur.**

En ese momento Emma sigue gateando y abandona la escena.

Un **coche** aparece por la izquierda (**sonido de vehículo**) y se detiene justo delante de la fachada del un restaurante. De él desciende, maletín en mano, **M. Brunot**.

Llama al timbre del restaurante (**sonido de timbre**).

Aquí acabaría la escena de presentación, el personaje solamente puede volver a repetir la llamada, pero hasta que el alumno no pulsa sobre uno de los iconos que siempre están presentes, en la parte inferior, no accederá a un bloque de actividades.

No creemos que sea necesaria otra intervención de Emma indicando al alumno que pulse sobre uno de los iconos. Los alumnos suelen ser bastante inquietos con el ratón y suelen pulsar cualquier elemento interactivo que aparezca en pantalla.

Escena 1.

El alumno ha pulsado el **icono del vocabulario** y se encuentra en la siguiente escena.

Al entrar en el **restaurante**, el señor Brunot se encuentra con un **salón** el que ya esperan todos los personajes antes citados. Podríamos organizarlos en **cuatro mesas** distintas, con el objeto de poder trabajar, en cada una de ellas, cada uno de los bloques de vocabulario. En una mesa pueden situarse los miembros de la familia Brunot (podría tener un cartelito del tipo que se pone en las mesas cuando se hace la reserva en el que aparezcan quienes la ocupan, así en **la de la familia Brunot** podrá decir **La famille Brunot** (s_jf05_102), tanto el nombre del reloj de pared, como

el de las mesas deberán de manifestarse visual y sonoramente cuando el alumno pasee el ratón por encima de ellos); en otra los **compañeros de trabajo** de M. Brunot **Les collègues** (s_jf05_103), en la otra **los vecinos Les voisins** (s_jf05_104) que les han acompañado durante su estancia en Roubaix y en la última, **dos personas desconocidas** (**M. et Mme Blanche** (s_jf05_105_)) que están comiendo normalmente.

Así, como hemos indicado nos encontramos con un **salón, tipo restaurante**, con cuatro **mesas circulares grandes** donde estarán sentados los personajes que intervienen en la escena. Un gran **cartel** preside todo el salón **“AU REVOIR, FAMILLE BRUNOT”** podría ser la leyenda del mismo. Sobre el cartel debe de situarse un gran **reloj de pared (la pendule)** (s_jf05_106_) interactivo, que nos permita introducirnos en una de las actividades de vocabulario.

Al entrar en el salón, precedido del **maître del restaurante**, M. Brunot saluda con un efusivo **“Salut mes amis”** (s_jf05_107)

El maître ocupa la posición central de la sala y pronuncia un sonoro **“Tous à table, s’il vous plaît!”** (s_jf05_108)

El alumno, una vez establecidas ya las cuatro mesas con sus respectivos invitados, podrá elegir, con un toque de ratón a qué mesa dirigirse, (o al reloj de pared) en función de su elección podrá realizar las actividades que se le proponen en cada una de ellas.

Actividad 1. (Les repas)

Al pulsar sobre el **reloj de la pared**, éste adquiere un gran tamaño hasta ocupar casi toda la pantalla. Podemos darle un aspecto divertido poniéndole un gorro blanco de cocinero y una gran boca y mostacho. Sobre el gorro, y presidiendo toda la pantalla debe de aparecer un rótulo **LES REPAS DE LA JOURNÉE** (s_jf05_109)

En la parte inferior aparecerán las siguientes etiquetas: **Petit déjeuner** (s_jf05_110) (**desayuno**) – **Déjeuner** (s_jf05_111) (**almuerzo**) – **Goûter** (s_jf05_112) (**merienda**) – **Dîner** (s_jf05_113) (**cena**)

El reloj tendrá los números de las horas, así como las agujas.

Al pulsar sobre él de nuevo, las agujas comenzarán a girar sin sentido aparente hasta detenerse en una hora determinada, entonces la boca del reloj se abrirá exageradamente con objeto de que el alumno introduzca la etiqueta correcta.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l’activité! (**Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!**)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

La correspondencia entre agujas y etiquetas es la siguiente:

LES REPAS DE LA JOURNÉE	
Ocho de la mañana	Petit déjeuner

Doce en punto del mediodía	déjeuner
Cuatro de la tarde	goûter
Siete de la tarde	dîner

Actividad 2. (Les éléments de la table)

Si el alumno pulsa sobre la **mesa de la familia Brunot**, ésta pasa a ocupar toda la pantalla, se aprecian muchos objetos, los típicos que hay sobre una mesa a la hora de comer, aunque la comida no ha llegado aún.

Sobre la escena un rótulo que dice **LES ÉLÉMENTS DE LA TABLE** s_jf05_114

Se trata de ir escribiendo los nombres en las etiquetas que cuelgan de cada uno de los objetos que se encuentran sobre la mesa.

Facilitaremos la realización de la actividad dándole al alumno algunas letras de las palabras correspondientes.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais deux erreurs, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 2 fallos, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al tercer error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

LES ÉLÉMENTS DE LA TABLE	
Vaso	Le verre s_jf05_115
Plato	L'assiette s_jf05_116
Cuchara	La cuillère s_jf05_117
Cuchillo	Le couteau s_jf05_118
Tenedor	La fourchette s_jf05_119
Mantel	La nappe s_jf05_120
Jarra	La carafe s_jf05_121
Taza	La tasse s_jf05_122
Botella	La bouteille s_jf05_123
Servilleta	La serviette de table s_jf05_124

Actividad 3. (Les aliments)

Si el alumno pulsa sobre la **mesa de los compañeros de M. Brunot**, observará como la mesa ocupa toda la pantalla y solamente hay una **gran cacerola de sopa**. Un gran rótulo preside la escena **LES ALIMENTS** s_jf05_125

La imagen aumenta de tamaño hasta que sólo queda en pantalla la gran cacerola que contiene las siguientes palabras:

PAIN s_jf05_126, **BEURRE** s_jf05_127, **FROMAGE** s_jf05_128, **LAIT** s_jf05_129, **EAU** s_jf05_130, **FRUIT** s_jf05_131, **VIANDE** s_jf05_132, **POISSON** s_jf05_133, **OEUF** s_jf05_134, **SOUPE** s_jf05_135

Cuando transcurren unos breves instantes, un pequeño remolino las hace desaparecer mezclándolas todas ellas. Sólo queda dentro de la cacerola una gran sopa de letras que habrá que ir completando. Pero antes se oye la voz del maître que dice: **Bon appétit!** (s_jf05_136)

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

B	W	T	E	E	A	U		P
E	X	A	G	B	N	O	I	O
U	E	P	A	I	N	Q	Q	I
R	Q	Z	M	V	A	E	U	S
R	I	S	O	U	P	E	D	S
E	Q	T	R	R	J	H	F	O
X	A	F	F	A	A	S	W	N
S	D	R	R	O	E	U	F	G
L	E	U	Q	B	M	Q	N	T
A	Q	I	F	S	Q	A	E	F
I	X	T	O	R	R	R	G	Y
T	F	A	V	I	A	N	D	E

Actividad 4. (Les adjectifs)

Vamos a trabajar los adjetivos: caliente, frío, templado, salado, dulce y agrio.

Para ello utilizaremos la **tercera mesa** donde están los **vecinos**. Al pulsar sobre ellas, aparece la comida que ha estado sobre la mesa y que nos servirá para indicar si ese alimento es o se toma de esa determinada manera, asociando la cualidad al alimento.

Juego de puzzle de dos piezas en las que, en la parte izquierda aparece el dibujo y en la derecha la cualidad.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

Las parejas serían las siguientes:

LES ALIMENTS SONT ...		
Pieza 1	Cacerola humeante	CHAUD s_jf05_137
Pieza 2	Helado	FROID s_jf05_138
Pieza 3	Botella de Agua	TIÈDE s_jf05_139
Pieza 4	Bote de Sal o salero	SALÉ s_jf05_140
Pieza 5	Azucarero	SUCRÉ s_jf05_141
Pieza 6	Limón	ACIDE s_jf05_142

Actividad 5. (Les menus)

Al pulsar sobre la **4ª mesa** donde se encuentran el señor y la señora Blanche, puede aparecer una **gran carta de menús** en la que aparecen en la parte izquierda cinco grandes apartados, debajo de los cuales hay guiones vacíos. En la parte de la derecha hay una relación extensa de alimentos. Se trata de que el alumno sitúe los mismos dentro de su categoría.

Os ponemos la tabla con la clasificación que proponemos. Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais deux erreurs, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 2 fallos, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

LES MENUS s_jf05_143	
ENTRÉES s_jf05_144	De la salade s_jf05_145
	Des carottes s_jf05_146
	Un chou-fleur s_jf05_147
	des épinards s_jf05_148
VIANDES s_jf05_149	Du poulet s_jf05_150
	du jambon s_jf05_151
	du veau s_jf05_152
	des saucisses s_jf05_153
POISSONS s_jf05_154	Une sole s_jf05_155
	Des sardines s_jf05_156
	Une truite s_jf05_157
	Des fruits de mer s_jf05_158
DESSERTS s_jf05_159	Des cerises s_jf05_160
	Des fraises s_jf05_161
	Des bananes s_jf05_162

	Des pommes s_jf05_163
BOISSONS s_jf05_164	De l'eau s_jf05_165
	Du vin s_jf05_166
	Du jus d'orange s_jf05_157
	Un Coca s_jf05_158

Si aciertan, el ratón aparecerá diciendo.: **C'est formidable!** (s_jf05_159)

Cuando el alumno ha finalizado todo, aparece el siguiente rótulo:

Félicitations! Grâce à ton travail, tu as obtenu le prix de Vocabulaire (Enhorabuena, has conseguido el premio del Vocabulario)
s_jf05_160

En ese momento aparece el ratón con el **diploma** si el alumno ha resuelto todas las actividades , listo para ser impreso por el profesor.

GUIÓN MULTIMEDIA

(f)

Unidad 5: Mes Correspondants (Communication)

ACTIVIDADES DE GRAMÁTICA (g_jf05_200)

LEYENDA:

CONTENIDO TEXTUAL

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

INDICACIONES INTEGRACIÓN

AYUDA

(Los textos de las frases en negrita se reproducirán oralmente. Se indica detrás de cada frase el nombre del archivo de sonido que le corresponde en la carpeta, entre paréntesis)

Escena 1 (Presentación).

Este bloque de contenidos arranca en la **terrazza del restaurante** en la que hay árboles, se oye **ruido de pájaros**, una fuente en un lateral,

ruido de agua, un banco en el que están sentados los niños de la familia Brunot, tienen en la foto un **álbum de fotos** y están repasándolo. **Emma** está gateando el suelo delante del banco. En otro lateral se encuentran un **grupo de chicos y chicas** (deben de ser seis en total, pero en dos pequeños grupos de tres y tres, con el objeto de facilitar el acceso a dos actividades de dificultad distinta como veremos más adelante) que charlan entre ellos. Una **pareja de recién casados**, seguidos por familiares aparecen por la izquierda y deteniéndose comienzan a hacer fotos. Esa podría ser la imagen que sirva para ir desplazándose por los distintos elementos interactivos (subrayados en el texto anterior).

Escena 2 (Le futur proche)

Al pulsar sobre el **álbum de fotos**, éste se agranda ocupando prácticamente toda la pantalla.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

Tras haber pulsado sobre el álbum de fotos, esta página ocupa toda la escena, bajo el título **Le Futur Proche** (s_jf05_201) se va a desarrollar la siguiente actividad:

Aparecen dos columnas, en la de la izquierda fotos, en la de la derecha frases incompletas en las que el alumno deberá de escribir la palabra que falta.

En la tabla siguiente se especifican las fotos necesarias, sus correspondientes frases incompletas y las palabras que hay que escribir en ellas.

Podrían servirnos imágenes ya elaboradas de los otros bloques de esta unidad

FOTO	FRASE	PALABRA
La familia Brunot comiendo	Tumanger avec tes parents	VAS
Emma	Elle venir avec nous	VA
Una botella de agua mineral	Vous n'..... pas boire de l'eau?	ALLEZ
Un reloj	À quelle heure nous arriver	ALLONS

Un símbolo (arroba) de E-mail	Je t'envoyer un mél	VAIS
Un tren	Carole et Brigitte ne pas voyager à Carcassonne	VONT
Un libro	Il ne pas lire maintenant	VA

AYUDA: Le futur proche

Futur proche= verbo ALLER au présent + infinitif

[ALLER parpadea y si pinchamos sale al margen el verbo conjugado y no desaparece de la pantalla:

Je vais

Tu vas

Il, elle, on va

Nous allons

Vous allez

Ils, elles vont (s_jf05_202) se oye todo el verbo completo

Exemples :

Je vais inviter mes amis (s_jf05_203)

Nous allons vivre à Carcassonne (s_jf05_204)

Mes copains ne vont pas sortir ce soir (s_jf05_205)

Escena 3 (Les adverbos de quantité)

Al pulsar sobre **Emma**, ésta se sienta en el suelo y dice **Je suis très fatiguée, et vous?** (s_jf05_206)

En este momento se ofrecen dos alternativas al alumno, puede elegir entre un **pequeño mapa** (le lleva a la actividad 3.1.) o una **valla de atletismo** (le lleva a la actividad 3.2.) ambos dibujos aparecen a ambos lados de la cabeza de Emma.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel: **Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité!** (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!) Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

Tras haber pulsado sobre el mapa el alumno se encontrará con un personaje (puede ser Emma) que realiza un recorrido en el que para

completar la actividad deberá de iniciar **un camino para llegar a una hamaca**. Durante el recorrido deberá de ir escogiendo en cada cruce de los que se encuentre, una de las dos derivaciones ofertadas, estas alternativas se le van a presentar en forma gráfica de tal manera que cada señal colocada en la bifurcación correspondiente contendrá un dibujo alusivo al matiz que buscamos, dentro de un círculo, en la base de la señal, y sobre él dos flechas que indican las posibles alternativas. Si elige la errónea Emma iniciará el camino, pero enseguida topará con un cartel que indica la frase elaborada tachada. Cada vez que se produzca esta circunstancia no se permitirá al alumno continuar con la actividad y deberá de iniciarla desde el principio. Si ha elegido la correcta, se dejará un pequeño intervalo de tiempo y, transcurrido el mismo, se oye esa frase. Emma continúa hasta encontrar la próxima bifurcación. Y así hasta alcanzar la hamaca.

RECORRIDO DE EMMA			
FRASE	DIBUJO	FLECHA IZQ	FLECHA DER.
Il mange TROP / PEU	Un señor muy grueso	TROP*	PEU
M. Brunot est TRÈS / PEU content	Señor Brunot con una gran sonrisa	PEU	TRÈS*
Mme Brunot a TRÈS / ASSEZ froid	La cara de la señora con gorro polar y bufanda	TRÈS*	ASSEZ
Il n'a pas ASSEZ / BEAUCOUP d'argent	La cara de un niño, sobre ella dos bocadillos, en uno una moneda de dos euros, en el otro un libro que vale siete euros	ASSEZ*	BEAUCOUP
Emma a TRÈS / TROP sommeil	La bebida con los ojos casi cerrados	TROP	TRÈS*
Il y a PEU DE / BEAUCOUP DE voitures	Calle vacía	PEU DE*	BEAUCOUP DE

Las respuestas correctas están señaladas con un *

AYUDA

Les adverbess de quantité

PEU

ASSEZ

BEAUCOUP + DE + NOM

TROP

J'ai assez de bonbons

Attention!: Avec "froid, chaud, soif, sommeil, faim" on utilise

TRÈS au lieu de BEAUCOUP:DE

**J'ai TRÈS faim, il fait TRÈS froid ; nous
avons TRÈS chaud**

PEU

ASSEZ

BEAUCOUP + ADJECTIF / ADVERBE

TROP

TRÈS

Il est peu aimable; c'est très

bien

PEU

VERBE + ASSEZ

BEAUCOUP

TROP

Tu travailles trop

Actividad 4 (Le pronom « en »)

Al pulsar en la escena inicial de este bloque de contenidos sobre el **grupo de chicos y chicas** (los tres de la derecha), los seis chicos se hacen grandes hasta ocupar toda la pantalla. Desaparece el escenario del jardín y aparecen estos personajes. Cada uno dirá una frase. Alrededor de ellos, como si fuese un pajarillo que les revolotea sobre la cabeza, está el pronombre **EN**, que es el protagonista de toda la escena pues se trata de que el alumno lo encaje en su sitio adecuado sustituyendo la palabra resaltada de cada una de las frases que van a decir cada uno de los chicos o chicas del grupo.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

Un guardia pasa por delante de los chicos y, cuando llega a su altura, les dice: **Remplacez par le pronom EN ce qui est souligné.**

((s_jf05_207)

El guardia abandona la escena por la izquierda y comienzan los chicos a hablar.

El chico 1 se adelanta de entre el grupo y dice, mediante un bocadillo:

Chico 1: **Tu veux du café au lait?** (s_jf05_208) La frase permanece quieta en pantalla, cuando el alumno pulsa sobre lo subrayado esto desaparece. El pronombre EN que ha estado revoloteando alrededor de la cabeza del chico se detiene. Entre las palabras TU y VEUX se abre un espacio que es donde el alumno debe de arrastrar y colocar el pronombre hasta completar la frase. (La solución es **Tu en veux**).

La actividad con el chico 1 ha sido muy fácil, no deber serlo con el resto de los chicos, ya que el lugar de colocación no se le dará determinado al alumno sino que debe de ser él el que coloque el pronombre EN en su lugar correspondiente.

Chica 2: **Il y a beaucoup de touristes au restaurant.** (s_jf05_209) Desaparece la parte subrayada y el pronombre queda quieto. Ahora estamos a la espera de que el alumno lo arrastre y suelte correctamente. (La solución es **Il y en a beaucoup**).

Chico 3: **J'achète du pain** (s_jf05_210) (La solución es **J'en achète**).

Chica 4: **Nous ne mangeons pas de croissants** (s_jf05_211) (La solución es **Nous n'en mangeons pas**).

Chico 5: **Vous voulez de la viande** (s_jf05_212) (La solución es **Vous en voulez?**).

Chica 6: **Il n'y a pas de fruits** (s_jf05_213) (La solución es **Il n'y en a pas**).

AYUDA

Le pronom EN

- Remplace un nom précédé d'une expression de quantité précise (un, une, deux, trois,...)
Imprécise (du, de la, de l', des
Peu, assez, trop, beaucoup de)
- Se place entre le sujet et le verbe

Exemple: Il a une voiture ? Oui, il EN a une
Vous avez des bonbons? Non, nous n'EN avons pas
Ils mangent assez de poisson?, Oui, ils EN mangent assez
Tu as beaucoup d'argent? Non, je n'EN ai pas beaucoup

Actividad 5. (Poser des questions)

Al pulsar en la escena inicial de este bloque de contenidos sobre una de las personas de **la pareja de recién casados** se inicia la siguiente actividad.

Aparece una **tarjeta de invitación**. Dos anillos presiden la misma, que tiene dos páginas, la de la izquierda y la de la derecha. Debajo de los anillos el título de la actividad **POSER DES QUESTIONS** (formular preguntas)

La pareja permanece cada uno en una parte de la tarjeta.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

La chica formula la pregunta mediante un bocadillo. En ese momento los botones parpadean y el alumno decidirá cuál de ello quiere pulsar. Para facilitar la tarea el orden no será importante lo que si es importante es que pulsen los correctos. En caso de pulsar uno de los botones que no son correctos se oirá un ruido molesto que indicará que ha habido un error.

En la parte izquierda de la tarjeta de invitación aparecen las preguntas que se van a hacer, al fondo tres botones de distinto color, que le van a servir al alumno para realizar distintas combinaciones para transformar esas preguntas en otras que aparecerán en la página de la derecha. Si el alumno elige mal el proceso la frase no saldrá correcta.

El primer botón servirá para eliminar ciertas palabras de la pregunta que estemos trabajando. Estas partes no son necesarias cuando se formula la pregunta de una de las tres formas posibles que existen en francés.

El segundo botón servirá para invertir el orden que hay entre el sujeto y el verbo.

El tercer botón permitirá introducir una -T- entre el verbo y el sujeto.

DESCRIPCIÓN DE LOS BOTONES Y SU FUNCIONAMIENTO.

BOTÓN 1: Color Rojo. Leyenda **élimination**. Al pulsarlo eliminará las siguientes palabras: **Est-ce que**

BOTÓN 2: Color Blanco. Leyenda **inversion**. Al pulsarlo invertirá el orden del sujeto y el verbo.

BOTÓN 3: Color Azul. Leyenda **-t-**. Al pulsarlo añadirá una -t- entre el verbo y el sujeto.

Para facilitar el trabajo de los desarrolladores podemos hacer que la chica tenga cuatro elementos interactivos que al pulsar cada uno de ellos puedan dar paso a cada una de las preguntas: Flores, vestido, zapatos, bolso.

Primera pregunta. Al pulsar sobre la chica, ésta pronunciará la siguiente pregunta: **Est-ce que tu viens avec moi?** (s_jf05_214)

BOTONES CORRECTOS: 1 + 2 Respuesta que aparecerá automáticamente: **Viens-tu avec moi?** (s_jf05_215)

Segunda pregunta. Al pulsar sobre la chica, ésta pronunciará la siguiente pregunta: **Vous voulez un chocolat?** (s_jf05_216)

BOTONES CORRECTOS: 2 Respuesta que aparecerá automáticamente: **Voulez-vous un chocolat?** (s_jf05_217)

Tercera pregunta. Al pulsar sobre la chica, ésta pronunciará la siguiente pregunta: **Est-ce qu'il aime jouer?** (s_jf05_218)

BOTONES CORRECTOS: 1 + 2 + 3 Respuesta que aparecerá automáticamente: **Aime-t-il jouer?** (s_jf05_219)

Cuarta pregunta. Al pulsar sobre la chica, ésta pronunciará la siguiente pregunta: **Ils ont faim?** (s_jf05_220)

BOTONES CORRECTOS: 2 Respuesta que aparecerá automáticamente: **Ont-ils faim?** (s_jf05_221)

Si aciertan, el ratón aparecerá diciendo.: **C'est formidable!** (s_jf05_222)

Cuando el alumno ha finalizado todo, aparece el siguiente rótulo:

Félicitations! Avec ton travail, tu as obtenu le prix de Grammaire (Enhorabuena, has conseguido el premio de la Gramática) (s_jf05_223)

En ese momento aparece el ratón con el diploma si el alumno ha resuelto todas las actividades, listo para ser impreso por el profesor.

AYUDA Poser des questions

On peut poser des questions de trois façons:

a) avec l'intonation: (s'utilise surtout à l'oral)

b) avec **Est-ce que** (standard et oral)

c) avec l'inversion sujet-verbe (écrit et soutenu)

Attention!! On doit utiliser **-t-** s'il y a deux voyelles quand on fait l'inversion:

Elle a un frère = a-t-elle un frère?

Il parle anglais = parle-t-il anglais?

Exemple: *tu parles français?*

Est-ce que tu parles français?

Parles-tu français?

GUIÓN MULTIMEDIA

(e)

Unidad 5: Mes correspondants (Communication)

Funciones Comunicativas (g_jf05_300)

LEYENDA: **CONTENIDO TEXTUAL** **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL** **INDICACIONES INTEGRACIÓN**

(Los textos de las frases en negrita se reproducirán oralmente. Se indica detrás de cada frase el nombre del archivo de sonido que le corresponde en la carpeta, entre paréntesis)

Escena 1.

Tras haber pulsado el icono correspondiente en la escena de presentación de esta unidad, el alumno se encuentra en un salón (tipo **discoteca**, una bola de lentejuelas cuelga del techo, ráfagas de luces de colores, etc...) en el que un grupo de amigos y compañeros de los chicos de la familia Brunot han preparado una fiesta para despedirlos.

Un gran cartel preside la escena **LA FÊTE D'ADIEU**. (s_jf05_301)

Vamos a repartir a los chicos en tres grupos, cada uno de ellos trabajará unos contenidos determinados.

En este salón también habrá una especie de barra de cafetería, situada a la derecha de la escena, donde se podrá pedir alguna cosa para beber o comer.

Un **letrero luminoso**, el que indica la salida **SORTIE** (s_jf05_302), situado encima de la puerta de entrada al salón que hay a la izquierda del mismo, nos servirá también como elemento interactivo.

Se oye **música joven** y **los personajes se mueven**.

Escena 2.

Al pulsar sobre un **grupo de chicos** se produce la siguiente conversación. Uno de los personajes habla, mediante la técnica del bocadillo diciendo: **J'ai soif! Je vais boire....** (s_jf05_303) en ese instante puede aparecer un círculo que contiene distintas expresiones, algunas de ellas podrán ser elegidas por el alumno, son correctas, otras no. Cuando el alumno ha elegido alguna de las expresiones que se le ofrecen, podrá arrastrarla y soltarla sobre el bocadillo incompleto que ha permanecido en escena esperando la respuesta.

Las posibles respuestas serían: **de l'eau minérale, du pain, du jambon, du jus d'orange, des oeufs** (s_jf05_304). (Sólo las que están subrayadas serían las posibles respuestas correctas).

Al pulsar sobre otro de los chicos o chicas de este grupo, el personaje, a través de la técnica del bocadillo dirá: **J'ai faim! Je vais**

prendre... (s_jf05_305) Otro círculo aparece en pantalla con la siguiente oferta de respuestas: **un sandwich, un coca, des carottes, du jus d'orange, du lait.** (s_jf05_306). (Sólo las que están subrayadas serían las posibles respuestas correctas).

Escena 3.

Al pulsar sobre **otro grupo de chicos y chicas**, uno de ellos dice: **Qu'est-ce que vous prenez au petit déjeuner?** (s_jf05_307) El alumno de nuevo tendrá posibilidades de elegir ciertos alimentos, podemos emplear la misma técnica del círculo o en su lugar, para no ser demasiado reiterativos podríamos emplear algún recurso parecido: un bocadillo que se abre y dentro están los términos que se pueden elegir,... eso corre de vuestra cuenta. Las respuestas serían éstas: **du potage, de la bière, de la viande, du café, du pain grillé, du beurre, du jus de fruit.**

Otro de los chicos o chicas puede preguntar, siguiendo la misma técnica: **Qu'est-ce que vous mangez au déjeuner/ à midi?** (s_jf05_308) Las respuestas serían éstas: **du potage, du lait, de la viande, des légumes, du café, du dessert,**

Otro de los chicos o chicas del grupo puede preguntar, siguiendo la misma técnica: **Qu'est-ce que vous prenez pour dîner?** (s_jf05_309)

Las respuestas serían éstas: **du café, de la salade, de la confiture, du fromage, du jus d'orange, des nouilles, des yaourts, de l'eau minérale**

Escena 4.

Al pulsar sobre el **tercer grupo de chicos y chicas** observamos como hablan entre ellos, uno empieza a decir bocadillos en los que podemos leer lo siguiente:

En France on mange toute l'année... (s_jf05_310)

Otro chico o chica se adelanta y dice:

En janvier on fête le jour des Rois, on mange un gâteau: la galette des Rois. (s_jf05_311)

Otro chico o chica se adelanta y dice:

En février on fête le carnaval, on mange des crêpes. (s_jf05_312)

Otro chico o chica se adelanta y dice:

En mars ou avril c'est Pâques, on mange des oeufs au chocolat. (s_jf05_313)

Otro chico o chica se adelanta y dice:

En été c'est le beau temps, on mange des glaces. (s_jf05_314)

Otro chico o chica se adelanta y dice:

En décembre on fête Noël, on mange de la dinde. (s_jf05_315)

Cuando ya han hablado casi todos los chicos y chicas del grupo, el que no lo ha hecho todavía se adelanta y dice: **Attends! Attends!**

Autrement j'oublie, Alors... (s_jf05_316)

En ese instante aparece un **puzzle** que tiene fichas de dos piezas cada una, en la parte de la izquierda debe de tener la palabra de los meses a los que se han referido los chicos, en la parte de la derecha la comida típica de cada uno de esos meses.

En la siguiente tabla indicamos las parejas correctas, aunque obviamente, deberán de aparecer desordenadas.

Janvier (Le tour/ la fête des rois)	La galette des Rois
Février (Carnaval)	Les crêpes
Mars/Avril (Pâques)	Les oeufs au chocolat/ de Pâques
Été	Des glaces
Décembre	La dinde

Escena 5.

Al pulsar sobre la barra, detrás de la que hay lógicamente un camarero, uno de los chicos o chica d'ºe un grupo se acerca con la intención de preguntar algo.

Una vez que llega hasta la barra, el camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre?** (s_jf05_317)

En esta escena deberemos de agrandar algo más tanto los personajes como la barra y la estantería que hay detrás puesto que en ella debe de haber algunos productos que tengan el precio marcado en etiquetas, para así poder preguntar el precio y poder desarrollar la actividad.

Podemos poner, unas botellas de leche o batido, algunas coca-colas, unos yogures, unos botes con zumos, unas botellas de agua mineral, unos sandwichs, ... Cada uno con su precio que más adelante indicaremos.

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, le sandwich?** (s_jf05_318)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319) En ese bocadillo falta introducir el precio correcto mediante un arrastra y suelta, es decir en ese momento deberá de aparecer una lista de precios en la que aparezcan las posibles respuestas indicadas en la tabla de más abajo, para que el alumno elija y arrastre hasta el bocadillo la correcta.

Esta secuencia se repetirá con todos los productos que hay en la estantería, por tanto para completar el queso hacen faltas 6 respuestas correctas.

El camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre?** (s_jf05_317)

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, le lait?** (s_jf05_320)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319)

El camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre ?** (s_jf05_317)

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, un coca?** (s_jf05_321)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319)

El camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre ?** (s_jf05_317)

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, le yaourt?** (s_jf05_322)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319)

El camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre ?** (s_jf05_317)

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, le jus de fruit?** (s_jf05_323)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319)

El camarero pregunta: **Qu'est-ce que tu vas prendre ?** (s_jf05_317)

Una vez que el camarero ha pronunciado la pregunta, el chico o chica contesta: **Ça coûte combien, l'eau minérale?** (s_jf05_324)

El camarero responderá **Ça coûte...** (s_jf05_319)

Daremos al alumno varias posibilidades de precios, él o ella deberá de elegir el correcto. A continuación, mediante una tabla indicaremos, qué cantidad numérica debe de figurar en las etiquetas, cuáles son las posibilidades de respuestas que se ofrecerá al alumno y cuál de ellas es la correcta. Una vez que acierte el camarero le irá dando el producto deseado.

Producto	Cantidad que debe tener la etiqueta	Posibles respuestas	Respuesta correcta
unas botellas de leche,	1'25 €	Douze euros Vingt-cinq euros Un euro vingt-cinq	Un euro vingt-cinq
algunas coca-colas,	1'70 €	Soixante euros Dix-sept euros Un euro soixante-dix	Un euro soixante-dix
unos yogures,	0'65 €	Soixante euros Soixante-cinq centimes Quinze euros	Soixante-cinq centimes
unos botes con zumos	0'93 €	Trente-neuf euros	Quatre-vingt-treize

		Quatre-vingt-treize centimes Soixante-treize euros	centimes
unas botellas de agua mineral,	0'50 €	Cinquante euros Cinq centimes Cinquante centimes	Cinquante centimes
unos sanwinchs	3'15 €	Trois euros Trente et un euros Trois euros quinze	Trois euros quinze

Escena 6.

Si pulsamos sobre el letrero de salida **SORTIE** (s_jf05_325), aparecerá, saliendo por la puerta del salón, el maître del restaurante quien, ocupando el espacio central de la escena, dirá un sonoro: **LA FÊTE EST FINIE, NOUS VOUS SOUHAITONS UN BON VOYAGE. AU REVOIR, FAMILLE BRUNOT!** (s_jf05_32)

GUIÓN MULTIMEDIA
(f)
Unidad 5: Mes correspondants (Communication)
(g_jf05_400)
FONÉTICA

LEYENDA: **CONTENIDO TEXTUAL** **PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL** **INDICACIONES INTEGRACIÓN** **AYUDA**

(Los textos de la frases en negrita se reproducirán oralmente. Se indica detrás de cada frase el nombre del archivo de sonido que le corresponde en la carpeta, entre paréntesis)

Al iniciar este bloque de contenidos (el alumno ha pulsado el micrófono que se encuentra en la actividad de presentación), que da paso al desarrollo de la siguiente escena:

Un estudio de radio donde se encuentra una locutora que hace una entrevista al señor Brunot en una mesa redonda donde hay un micrófono de sobremesa y un técnico detrás del cristal de control con unos auriculares

Escena 1.

Si pulsamos sobre el **micrófono de encima de la mesa** los dos personajes empiezan a hablar. La locutora dice:

Bonjour, M. Brunot. Vous quittez Roubaix , est-ce que vous n’allez plus enseigner? (s_jf05_401)

Avez-vous d’autres projets d’enseignement? (s_jf05_402)

Votre famille vous accompagne? (s_jf05_403)

M. Brunot responde:

Je vais continuer mon projet éducatif à Carcassonne (s_jf05_404)

En ese momento aparece Emma y dice:

VOULEZ-VOUS CONNAÎTRE L’INTONATION DES QUESTIONS? Cliquez sur chaque question (s_jf05_405) (queréis conocer la entonación de las preguntas? Haced clic sobre cada una de ellas)

Al pulsar sobre las preguntas aparece este cuadro:

	Plus fort	final
Est-ce que vous n'allez plus enseigner ? s_jf05_406)	Est-ce que	
Avez-vous d'autres projets d'enseignement? s_jf05_407)	Avez-vous	
Votre famille vous accompagne ? s_jf05_408)		

Actividad 1.1. : “ C’est une question? “(Reconocimiento de sonidos)

Al terminar, M. brunot dice : **Est-ce que tu sais distinguer une question à l’oral?** (s_jf05_409) (sabes diferenciar oralmente una pregunta?)

Sobre una tabla el alumno deberá marcar si el final es ascendente o descendente. Para ello aparecerán **dos flechas, una ascendente y otra descendente, y el signo de interrogación.**

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais une erreur, tu devras recommencer l’activité! (Atención, si cometes 1 fallo, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

(Estas frases sólo se oyen y sólo cuando se acierte , aparecerán escritas con el signo de interrogación o no)	final	?
Tu es très content aujourd’hui. (s_jf05_410)		
As-tu compris? (s_jf05_411)		x

Est-ce qu'il est ici? (s_jf05_412)		x
Paul est ton meilleur ami. (s_jf05_413)		
Voulez-vous un café? (s_jf05_414)		x
J'ai bien compris. (s_jf05_415)		

Cuando la actividad se completa correctamente el alumno recibe el estímulo: **BRAVO, tu l'as très bien fait!** (s_jf05_416)

Escena 2.

- **Actividad 2.1 : les voyelles nasales a**

Al pulsar sobre **los auriculares**, salen las vocales nasales [ã] y [ẽ]

El técnico dice: **Aidez-moi à reconnaître s'il y a des voyelles nasales.** (s_jf05_416) (ayudadme a reconocer si hay vocales nasales)

AYUDA: (al pulsar el botón de la torre Eiffel, se podrá ver lo que sigue:

- **Les voyelles nasales n'existent pas en espagnol. On les symbolise au moyen du signe ~ situé sur la voyelle.**

- **Pour bien les prononcer il faut que le son sorte à travers le nez.**

A nasal=[ã]= a/e + n,m EXEMPLE: *lampe, an* (s_jf05_417)

e nasal=[ẽ]= i/y/ai/ie/ei/+ n,m EXEMPLE: *matin, demain, symbole, plein* (s_jf05_418)

Attention!!

- S'il y a **-nn- ou -mm- ou une voyelle qui suit, le phénomène de la nasalisation ne se produit pas.**

Exemple: Anne, amie, Martine. s_jf05_419)

- **N'oublie pas que la terminaison -ent de la troisième personne du pluriel, ne se prononce pas!**

El ejercicio consiste en completar la tabla. Al oír la palabra aparece un botón con el símbolo de vocal nasal **voyelle nasale ~** Si se pulsa, la cruz aparecerá en su casilla correspondiente, si no, aparecerá en la casilla de no nasal.

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais deux erreurs, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 2 fallos, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

En la tabla aparece entre paréntesis la respuesta correcta,:

	Nasal ~	Non nasal
Important (s_jf05_420)	x	
Animer (s_jf05_421)		x
Maman (s_jf05_422)	x	
Lune (s_jf05_423)		x
Chemin (s_jf05_424)	x	
Quand (s_jf05_425)	x	

Cuando la actividad se completa correctamente el alumno recibe el estímulo del ratón : **BRAVO, bravo, tu as bien compris!** s_jf05_426)

- **Actividad 2.2: les voyelles nasales b**

Aparece entonces la siguiente tabla:

- Al terminar el ejercicio anterior correctamente el técnico dice: **C'est génial!! Tu souhaites maintenant distinguer a et e nasal?** (s_jf05_427)

(¡Es estupendo!, ¿te atreves ahora a diferenciar entre a y e nasales?)

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

Attention, si tu fais deux erreurs, tu devras recommencer l'activité! (Atención, si cometes 2 fallos, tendrás que empezar de nuevo!)

Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad.

	A nasal [ã]	E nasal [ê]
Martin (s_jf05_428)		<u>x</u>
Grand (s_jf05_429)	<u>x</u>	
Mentir (s_jf05_430)	<u>x</u>	
Pain (s_jf05_431)		<u>x</u>

Si aciertan, el ratón aparecerá diciendo.: **C'est formidable!** (s_jf05_432)

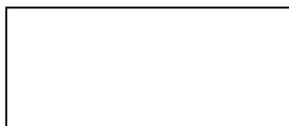
Cuando el alumno ha finalizado todo, aparece el siguiente rótulo:

Félicitations! Avec ton travail, tu as obtenu le prix de Phonétique (Enhorabuena, has conseguido el premio de la Fonética) (s_jf05_433)

En ese momento aparece el ratón con el **diploma** si el alumno ha resuelto todas las actividades , listo para ser impreso por el profesor.

MAPA DE RUTA Fonética f05

←escena 1 : l'intonation des questions



↓
C'est une question?

Escena 2

