

## GUIÓN MULTIMEDIA

### (f)

### Unidad 2: Ma Ville ( S'orienter dans une ville ).

#### CONTENIDOS DE LA UNIDAD

VOCABULAIRE	GRAMMAIRE	FONCTIONS COMMUNICATIVES	PHONÉTIQUE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les signaux routiers</li> <li>• Les expressions « à droite, à gauche, tout droit ».</li> <li>• Les courses. &amp;</li> <li>• Acheter.</li> <li>• Les bâtiments de la ville.</li> <li>• Situer dans l'espace (les prépositions de lieu). &amp;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La négation d'un verbe conjugué et de l'infinitif. &amp;</li> <li>• Les adverbes interrogatifs. &amp;</li> <li>• L'impératif. &amp;</li> <li>• Les verbes pronominaux. &amp;</li> <li>• Les ordinaux. &amp;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demander et donner une adresse. &amp;</li> <li>• Indiquer une direction. &amp;</li> <li>• Les formules de politesse. &amp;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir comprendre des indications de lieu &amp;</li> <li>• L'intonation des conseils, des ordres et des interdictions. &amp;</li> <li>• Les phrases affirmatives et negatives. &amp; &amp;</li> <li>• Savoir suivre un itinéraire indiqué à l'oral.</li> </ul>

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

## VOCABULARIO (g\_jf02-100)

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 inicial

Al iniciarse la escena aparece una calle y se ve un coche conducido por madame Brunot : En él van también los abuelos, Audrey y Emma. El coche atraviesa la escena y aparca en la parte izquierda de la pantalla. Al lado del coche hay **un plano de situación** de barrio. En la acera de enfrente se ven edificios y un cartel de indicación que dice **Rue piétonne**. (calle peatonal). En otro extremo, una **señal de circulación**: y un bajo de un edificio que dice **Office de tourisme**. (oficina de turismo). Estos cuatro elementos serán enlaces activos par introducirnos en las actividades siguientes.

### Actividades de la señal de tráfico.

#### **Actividad 1.**

Al pinchar la señal se ve a Madame Brunot que va en coche y aparecen los **dibujos** de las **señales de tráfico** siguientes:

- Curva a la derecha,
- curva a la izquierda,
- dirección obligatoria,
- prohibido girar a la derecha
- prohibido cambiar de sentido
- dirección prohibida

La bebé Emma pregunta, **Connais-tu ces signaux?** (**\_s\_jf02\_101**) Aparecen entonces las **leyendas correspondientes a esas señales** para que el alumno las coloque debajo de cada una de ellas . Son las siguientes por orden de aparición arriba, aunque luego deberá variarse el orden:

- virage à droite **\_s\_jf02\_102**
- virage à gauche **\_s\_jf02\_103**
- obligation d'aller tout droit **\_s\_jf02\_104**
- interdiction de tourner à droite **\_s\_jf02\_105**

- interdiction de faire demi-tour **(s\_jf02\_106)**

- sens interdit **(s\_jf02\_107)**

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..Al finalizar correctamente, aparecerá el ratón felicitando y diciendo: **Bravo, tu peux conduire maintenant!** **(s\_jf02\_108)**

Esto da paso a la 2ª parte de esta actividad:

Aparece un plano de calles únicamente con el coche en un extremo y un punto marcado que diga PLACE MOLIÈRE. Se trata de trazar un recorrido utilizando las señales de la actividad anterior para que el coche pueda ir avanzando hasta llegar a la plaza señalada con ayuda de tres botones que serán:

- à droite **(s\_jf02\_109)**(a la derecha)

- à gauche **(s\_jf02\_110)** (a la izquierda)

- tout droit **(s\_jf02\_111)** (todo recto)

Cada vez que utilicen estos botones el coche se moverá por el plano en el que habrá colocadas las señales ya mencionadas que impedirán o permitirán el paso. Para moverlos habrá una tecla de validación (VALIDER)

Aparece Emma y dirá **Sais-tu arriver à la Place Molière?** **(s\_jf02\_112)**

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel: **Attention, si tu fais 3 erreurs, tu devras recommencer l'activité!** (Atención, si cometes 3 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 cuyo caso aparecerá el ratón diciendo: ESSAIE À NOUVEAU (inténtalo otra vez).Al finalizar correctamente, aparecerá el ratón felicitando y diciendo: **Bravo, tu sais très bien conduire maintenant!** **(s\_jf02\_113)** ..(Se pueden incluso **voir applaudissements**)

## Actividades de la calle peatonal

### Actividad 1.

Al pulsar sobre el cartel se verá a madame Brunot que baja del coche que estaba aparcado en la escena inicial y se dirige a la calle peatonal con Emma en el carrito. Emma pregunta : **Où allons-nous?** **(s\_jf02\_114)** La mamá responde: **Faire des courses, chérie!** **(s\_jf02\_115)**

En ese momento entran en la calle con tiendas y escaparates. Aparecen los siguientes rótulos a la derecha de la pantalla:

- **BOULANGERIE** **(s\_jf02\_116)** (panadería)

- BOUCHERIE (carnicería)
- CRÈMERIE (productos lácteos)
- LIBRAIRIE (librería)
- POISSONNERIE (pescadería)
- GRAND MAGASIN (gran almacén)

**AYUDA:** si se pincha la torre Eiffel aparecen las 5 primeras palabras con la parte final iluminada para que se vea que en todas, el sufijo es el mismo, es decir -RIE).

En los escaparates se verán dibujos de los productos que se venden en cada uno de estos establecimientos.

El ejercicio consiste en arrastrar cada rótulo hasta el escaparate correspondiente. Cuando los coloquen correctamente, éstos se iluminarán y Emma dirá de nuevo **Maman, où est-ce que tu achètes...?**

Aparece entonces una tabla: (las soluciones están entre paréntesis y en mayúscula en la tabla de la derecha)

Une baguette (una barra de pan)	( à la BOULANGERIE)
Un parfum (un perfume)	( au GRAND MAGASIN)
Des yaourts (yogures)	(à la CRÈMERIE)
Un kilo de sardines (un Kg de sardinas)	(à la POISSONNERIE)
Le dernier livre de Harry Potter	(à la LIBRAIRIE)
Un rôti de porc (asado de cerdo)	(à la BOUCHERIE)

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. Al finalizar correctamente, aparecerá el ratón felicitando y diciendo: **Bravo, c'est très bien!**

## Actividades de la oficina de turismo.

### Actividad 1.

Al pinchar en ella se ve cómo los abuelos Brunot se dirigen allí y entran. Dentro, una señora les atiende y les pregunta:

**Que désirez-vous?**

El abuelo responde: **Nous voulons visiter Amiens.**

En ese momento aparece un plano con los dibujos correspondientes a los edificios siguientes y, en cada dibujo, un número del 1 al 6.

- ÉGLISE
- CATHÉDRALE
- MUSÉE
- ZOO
- PARC D'ATTRACTIONS
- TERRAIN DE FOOTBALL
- CHÂTEAU

Los nombres de estos edificios aparecen aparte y tendrán que relacionar cada número con su palabra correspondiente. 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

1. terrain de football (\_s\_jf02\_126)
2. cathédrale (\_s\_jf02\_127)
3. zoo (\_s\_jf02\_128)
4. parc d'atractions (\_s\_jf02\_129)
5. musée (\_s\_jf02\_130)
6. église (\_s\_jf02\_131)
7. château (\_s\_jf02\_132)

Al finalizar correctamente, aparecerá el ratón felicitando y diciendo: **Bravo, très, très bien!** (\_s\_jf02\_133)

## Actividades del PLANO

### Actividad 1

Al haber pulsado el PLANO Audrey sale del coche y se sitúa al lado con un teléfono móvil en la mano. Se va moviendo delante del plano. Por debajo de la escena sale la bebé y dice:

**Où est Audrey?** (\_s\_jf02\_134)

Entonces hay una sucesión de paradas de Audrey en ese escenario. Aparece a la derecha las preposiciones de situación siguientes (algunas vocales están en minúscula para que se aprecien bien los acentos):

- DEVANT (delante de)
- DERRIÈRE (detrás de)
- ENTRE (entre)
- à CÔTÉ DE (al lado de )
- EN FACE DE (enfrente de)

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel **Attention, tu as droit uniquement à deux erreurs.** . Desaparecerá inmediatamente dejando paso al desarrollo normal de la actividad. Así, al segundo error el alumno deberá de iniciar de nuevo la actividad

Sucesión de dibujos y de frases

1. Audrey est..... la voiture et le plan. (el coche y el plano) Solución: ENTRE
2. Audrey est ..... l'office de tourisme. (enfrente de la oficina de turismo) ) Solución: EN FACE DE
3. Audrey est .....le plan. ( el plano) ) Solución: DEVANT
4. Audrey est..... la voiture. (el coche) ) Solución: à CÔTÉ DE
5. Audrey est..... la voiture. Solución: DERRIÈRE

**AYUDA :** Si se pincha en la torre Eiffel aparecen estas mismas preposiciones con frases y dibujos simples , por ejemplo,

- el libro está delante de la lámpara LE LIVRE EST DEVANT LA LAMPE.
- el libro está detrás de la lámpara LE LIVRE EST DERRIÈRE LA LAMPE.
- el libro está entre la lámpara y el ordenador LE LIVRE EST ENTRE LA LAMPE ET L'ORDINATEUR.
- el libro está al lado de la lámpara LE LIVRE EST À CÔTÉ DE LA LAMPE.
- el libro está enfrente del ordenador LE LIVRE EST EN FACE DE L'ORDINATEUR.

. Al finalizar correctamente, aparecerá el ratón felicitando y diciendo: **Super, c'est très bien!** (s\_jf02\_140)

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

**Félicitations! Tu as obtenu le prix de Vocabulaire** (Enhorabuena, has conseguido el premio del vocabulario)

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 2: Ma Ville (S'orienter dans une ville)

### GRAMÁTICA (g\_jf02\_200)

---

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

(Los textos de la frases en negrita se reproducirán oralmente o por escrito Si es oral, se indica detrás de cada frase el nombre del archivo de sonido que le corresponde en la carpeta, entre paréntesis)

Nota: Para evitar confusiones en los acentos, a veces se han utilizado vocales en minúscula en palabras con mayúscula, porque no se aprecia bien qué tipo de acento es en las mayúsculas)

### Escena 1.

Tras haber pulsado la mochila en la actividad de presentación, aparece una escena también en la ciudad, en una calle de la misma; donde hay organizado un concurso por el ayuntamiento. Se trata de un juego de pista y para ello hay instaladas 4 carpas. Detrás hay un gran cartel que dice **LA COURSE AU TRÉSOR. MAIRIE DE ROUBAIX**. (en busca del tesoro. Ayuntamiento de Roubaix) Aparecen en escena el padre Brunot y el hijo.

Louis dice: **Allez, papa, on va participer. Ça peut être intéressant/ chouette!** (venga papá, vamos a participar, puede ser interesante) (s\_jf02\_201) El padre contesta: **Allons nous informer!** (vamos a informarnos) (s\_jf02\_202) .

Se dirigen entonces a la primera carpa que lleva el rótulo de L'ÉNIGME

- **Actividades de la CARPA N° 1: L'ÉNIGME**

**Actividad 1** Si pulsamos sobre esta carpa entramos en el interior y se ve un letrero en una cortina que dice. **N'ENTREZ PAS SI VOUS N'ÊTES PAS UN AVENTURIER. Si vous passez les deux épreuves, vous découvrirez l'énigme.** (no entre si no es usted un aventurero. Si supera las 2 pruebas, descubrirá el enigma); Louis saltando dice: **Ah, papa, c'est passionnant! Entrons, s'il te plaît!!!** (ay, papá, es

apasionante. Entremos, por favor!) (s\_jf02\_203) Hay dos opciones en la cortina: **ENTRER** y **NE PAS ENTRER** si pulsamos sobre el 1º, la cortina se abre y nos introducimos en la actividad que a continuación se describe que se presenta bajo el título de **ÉPREUVE N° 1** (Prueba n°1)

Aparece el encabezamiento siguiente: **Écrivez à la forme négative les verbes soulignés à l'aide de NE, PAS, N', PAS DE** (niegue los verbos subrayados con la ayuda de...). Estas cuatro opciones serán cuatro teclas al margen de las frases para poder arrastrar,

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.

- **JE SUIS UN AVENTURIER.** Solución: Je NE suis PAS un aventurier.
- **NOUS ALLONS ENTRER.** Solución : Nous N'allons PAS entrer.
- **VOUS AVEZ UN PLAN.** Solución : Vous N'avez PAS DE plan.
- **PARTICIPER, C'EST BIEN.** Solución : NE PAS participer N'est PAS bien.
- **IL Y A DES PRIX.** Solución : Il N' y a PAS DE prix.

**AYUDA:** El botón de la torre Eiffel se ilumina para prestar ayuda y aparece lo siguiente :

**LA NÉGATION DES VERBES.**

**La négation des verbes en français se fait à l'aide de NE et PAS** (aparecen estos elementos iluminados. Luego se moverán para colocarse en su sitio según se indica en los ejemplos)

- a) **la négation de L'INFINITIF utilise NE et PAS ensemble devant le verbe.** ( la negación del infinitivo utiliza NE y PAS juntos y delante del verbo)

**Exemple** (esta palabra no sale, se ve simplemente el ejemplo): **Manger** (en ese momento las dos partículas NE y PAS se colocan iluminadas delante del verbo= **NE PAS manger.**

- b) **La négation du VERBE CONJUGUÉ utilise NE devant le verbe et PAS derrière.** (la negación del verbo conjugado utiliza Ne delante del verbo y PAS detrás)

**Exemple : Je suis** (para negarlo aparecen las partículas colocadas de la siguiente forma= **je NE suis PAS.** (mismo procedimiento que antes)

**ATTENTION! NE est élide quand le verbe commence par voyelle ou par un H muet.** (NE se apostrofa cuando el verbo comienza por vocal o por h)

**Exemple: j'ai = je N'ai PAS.**

- Avec UN, UNE, DU, DE LA, DE L' et DES la négation est PAS DE ou PAS D'.

Exemple: J'ai une voiture = je N'ai PAS DE voiture.

J'achète du pain = je N'achète PAS DE pain.

Tu veux de la confiture? = je NE veux PAS DE confiture.

Al finalizar correctamente el ejercicio aparecerá el ratón diciendo: BRAVO, ÉPREUVE RÉUSSIE! s\_jf02\_204

En ese momento, se da paso a la actividad siguiente

## Actividad 2

Aparece ÉPREUVE N° 2 (Prueba nº2)

### LES ADVERBES INTERROGATIFS

Van apareciendo en animación flash: OÙ s\_jf02\_205, QUAND s\_jf02\_206, COMMENT s\_jf02\_207, COMBIEN (de) s\_jf02\_208 et POURQUOI s\_jf02\_209. Se trata de completar los huecos con estas partículas en las frases siguientes: COMPLETE LES QUESTIONS DE MONSIEUR BRUNOT.

- ..... ne pas participer? (Solución POURQUOI)
- ..... temps nous devons l'utiliser? ( Solución : COMBIEN DE)
- ..... commence la course? (Solución : QUAND)
- ..... se trouve le plan? (Solución. OÙ)
- ..... est organisée l'épreuve? ( Solución: COMMENT)

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..

**AYUDA** : El botón de la torre Eiffel se ilumina para prestar ayuda y aparece lo siguiente :

**Les adverbess interrogatifs.**

**OÙ** (où) = lieu.

**QUAND** = temps.

**COMMENT** = mode.

**COMBIEN** = quantité.

**POURQUOI** = raison.

**ATTENTION!** Certains adverbess peuvent être accompagnés de prépositions (algunos pueden ir acompañados de preposiciones):

Ejemplo : **D’Où** tu viens?

**Sur COMBIEN** de gens nous pouvons compter?

Si la actividad es terminada correctamente el ratón dirá de nuevo **BRAVO, 2<sup>a</sup> ÉPREUVE RÉUSSIE!** s\_jf02\_211

**Voilà l’enigme:** s\_jf02\_212 El enigma aparece como recompensa en un pergamino o similar y dirá : “**Un feu avec des fleurs pour illuminer une aveugle de Roubaix.**” s\_jf02\_213

- **Actividades de la CARPA N° 2: LE PLAN MYSTÉRIEUX.**

Al pulsar sobre la carpa que llevará el rótulo de LE PLAN MYSTÉRIEUX, entran padre e hijo con el enigma en la mano y lo presentan a una chica vestida de la Edad Media que les dice: **Nos félicitations, vous avez passé les deux épreuves!!! Voilà un plan qui vous guidera, mais FAITES ATTENTION, c’est un plan mystérieux!!!** (enhorabuena, habéis superado las dos pruebas.aquí tenéis un plano que os guiará, pero ¡OJO!, es un plano misterioso!!( s\_jf02\_214)

**RÉALISE L’ ÉPREUVE SUIVANTE ET... TU VERRAS!** s\_jf02\_215)

- **ÉPREUVE n° 3** (Aparece en la parte derecha de debajo de la pantalla un **plano envejecido**; esta actividad tiene 5 ítems o palabras a adivinar ; con cada palabra acertada, en el plano se irá trazando misteriosamente una línea hasta llegar a 5 y en ese momento en el plano se dibuja una cruz de localización

**Complète ces conseils ou interdictions à l’aide des lettres suivantes:** (aparece un cartel cuadrado con estas letras: **A, I, S, Y, E, Z, O, C, H, N**

que el alumno habrá de utilizar para completar estas frases:

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel:

**Attention, si tu fais trois 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. La frase se oirá al completarla correctamente.

- **CHOIS**\_\_ \_\_ (choisir) **UN BON ITINÉRAIRE**. Solución: I S s\_jf02\_216

**N'**\_\_ \_\_ \_\_ (avoir) **PAS PEUR** Solución: A Y E Z s\_jf02\_217

**RÉFLÉCHISS**\_\_ \_\_ \_\_ (réfléchir) **UN PEU** Solución: O N S s\_jf02\_218

**NE TR**\_\_ \_\_ \_\_ (tricher) **PAS** Solución: I C H E Z s\_jf02\_219

\_\_ \_\_ \_\_ \_\_ (être) **PRUDENTS** Solución: S O Y E Z s\_jf02\_220

(Hay 19 letras que acertar en total. Cada vez que se acierte una, aparecerá abajo y a la derecha, simultáneamente a la línea del mapa, cada una de las letras de una frase que se irá completando con 19 letras distribuidas así.

\_\_\_\_\_

(las letras a completar automáticamente después de cada acierto son: **ÉGLISE DE SAINT MARTIN**.)

En ese momento Louis dice: **Tiens, je comprends, papa, la clé du trésor est dans l'Église Saint-Martin!!!** (anda, ya entiendo papá, la llave del tesoro está en la Iglesia de San Martin) (s\_jf02\_221)

En el plano del ejercicio anterior aparece entonces “misteriosamente” una llave al lado de la cruz marcada

**AYUDA** : El botón de la torre Eiffel se ilumina o parpadea al principio de la actividad para indicar que puede prestar ayuda y aparece lo siguiente :

**L'IMPÉRATIF.**

**L'impératif est une forme verbale qui a uniquement trois personnes et qui n'a pas de pronom sujet. Il sert à défendre et à donner des ordres et des conseils.**

**TERMINAISONS.** (pueden salir en un tipo de animación que resulte atractiva al alumno),

<b>Verbes du premier groupe.</b>		<b>Verbes du deuxième groupe.</b>		<b>Verbes du troisième groupe.</b>	
----------------------------------	--	-----------------------------------	--	------------------------------------	--

<b>-E</b>	<b>-IS</b>	<b>-S</b>
<b>-ONS</b>	<b>-ISSONS</b>	<b>-ONS</b>
<b>-EZ</b>	<b>-ISSEZ</b>	<b>-EZ</b>

**Exemples:**

**Présent: tu prends le livre, tu achètes un cadeau**

**Impératif: Prends le livre/ ne prends pas le livre! Achète un cadeau!/ N'achète pas de cadeau!**

**ATTENTION!**

**AVOIR: Aie confiance en moi, ayons, ayez/ N'aie pas peur, n'ayons pas, n'ayez pas.**

**ETRE: Sois sage, soyons, soyez/ Ne sois pas méchant.**

- Actividades de la **carpa nº 3: LE TRÉSOR.**

Al pulsar sobre esta carpa, entran corriendo el padre y el hijo y dicen con el mapa y una llave en la mano: **Nous avons déjà la clé!!! Comment faire pour trouver le coffre?** (Ya tenemos la llave, qué hay que hacer para encontrar el cofre?) [s\\_jf02\\_222](#))

UN muchacho vestido con traje medieval, contesta, **Vous devez passer encore deux autres épreuves.** (deben realizar aún otras dos pruebas) ([s\\_jf02\\_223](#))

**Épreuve nº 4. (prueba nº 4)**

(Aparece una caja con las frases a completar dentro, y los pronombres alrededor ( **ME, M' , TE, T', SE, S', NOUS, VOUS**), 2 en cada lado para que vayan pinchando y colocándolos en los huecos) Aparece el rótulo:

**UTILISE LES PRONOMS POUR CONJUGUER CORRECTEMENT CES VERBES PRONOMINAUX.**

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. Las frases se oirán cuando se coloquen bien los pronombres

**Je ..... promène.** s\_jf02\_224

**Vous ..... levez.** s\_jf02\_225

**Prépare- .....** s\_jf02\_226

**Ils ..... informent.** s\_jf02\_227 Al hacer estas cuatro primeras frases correctamente aparece medio cofre del tesoro con las letras **THÈ-**

**Tu ..... appelles.** s\_jf02\_228

**Il ..... oriente.** s\_jf02\_229

**Asseyez- .....** s\_jf02\_230

**Nous .....** **baignons.** s\_jf02\_231 Al hacer correctamente las 4 últimas frases aparece la otra mitad del cofre con las letra **-CLE** y se ve la llave al lado . Al unirse, se forma la palabra **THÈCLE** y la cerradura se vuelve activa, Si introducimos la llave en la cerradura, (para lo cual parpadeará) el cofre del tesoro se abre y un tesoro resplandece en su interior: EL COLLAR DE TECLA, una dama ciega de Roubaix . El padre dice con júbilo **Ça y est Louis!, nous avons le trésor !!, c'est le collier de Thècle, une fameuse dame aveugle de Roubaix!!!** (s\_jf02\_232)

**AYUDA :** El botón de la torre Eiffel parpadea al principio del ejercicio para prestar ayuda y aparece lo siguiente :

**Les verbes pronominaux.**

- **L'infinitif de ces verbes a toujours SE ou S' devant:** (« El infinitivo de estos verbos tiene siempre delante SE o S'>-Se ilumina y parpadean estas dos partículas)

**SE LAVER, S'APPELER, S'INQUIÉTER, SE BAIGNER, ETC.**

- **Quand on conjugue ces verbes on remplace SE ou S' par les pronoms suivants, qui correspondent à chaque personne : ME, M', TE, T', SE, S', NOUS, VOUS, SE, S', entre le sujet et le verbe** (<cuando se conjugan estos verbos, utilizan los pronombres entre el sujeto y el verbo>) **SE COLOCAN ESTOS PRONOMBRES EN LAS FRASES QUE SIGUEN EN EL LUGAR QUE HAY SUBRAYADO CON ANIMACIÓN FLASH, POR EJEMPLO, Y SE RESALTAN CON COLOR O PARPADEO)**

**Je ME lave / Je M'appelle**

**Tu TE laves / tu T'appelles**

**Il SE lave / il S'appelle**

**Nous NOUS lavons / nous NOUS appelons**

**Vous VOUS lavez / vous VOUS appelez**

## Ils SE lavent/ ils S'appellent

-à la forme négative = Je NE m'appelle PAS.

-avec l'impératif à la forme positive, le pronom se place derrière le verbe et avec tiret. (<con el imperativo positivo, el pronombre se coloca detrás del verbo y con guión>parpadea el guión)

**ATTENTION! TE se transforme en TOI avec l'impératif positif = LAVE-TOI mais NE TE LAVE PAS.** ( Parpadea y se ilumina –TOI y TE, para llamar la atención sobre estos elementos)

### • Actividades del **PODIO**

Si pulsamos el podio del parque aparece mucha gente, pero todavía vacío hasta que no se termine la actividad, que se especificará la escena

Un personaje, que representa al alcalde dirá : **Qui sont les gagnants?** (quiénes son los ganadores? (s\_jf02\_233) Si pulsamos esa frase empieza la actividad 1

#### Actividad 1

**Complète les phrases en utilisant les adjectifs numéraux ordinaux.** ( completa las frases utilizando los ordinales)(:

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..

- Il voyage en (1<sup>re</sup>) ..... classe.
- Thècle est un personnage du (9<sup>e</sup>) ..... siècle.
- Hélène est la (2<sup>e</sup>) ..... gagnante.
- Ils habitent au (3<sup>e</sup>) ..... étage.
- C'est la (15<sup>e</sup>) ..... édition du festival de Cannes.
- Nous sommes au (XXI<sup>e</sup>) ..... siècle.

**Ayuda:** El botón de la torre Eiffel parpadea al principio de la actividad 1 para prestar ayuda y aparece lo siguiente:

**Les numéros ordinaux = cardinaux +-ième.**

**Exemple:** 6 = sixième (se ve como se une por una parte “six” y por otra el sufijo “-ième”)

**Attention!** 1 = premier, première; 2 = deuxième/second, seconde; 4= quatrième (se ve como está primero “quatre”, desaparece la e final y se añade “-ième”, formando así quatrième); 9= neuvième (se ve primero “neuf” y luego la f se cambia por una v, parpadea y se añade “-ième”)

Cuando la actividad ha sido resuelta correctamente, aparece de nuevo la escena del podio y se ve a toda la familia Brunot que ha venido a felicitarlos. Louis Brunot responde a la pregunta que había hecho el alcalde y dice levantando la mano: **Nous, nous sommes les gagnants, nous avons le collier de Thècle!!** (nosotros, nosotros somos los ganadores, tenemos el collar de Tecla) ( s\_jf02\_234 ). Todo el mundo aplaude (sonido de aplausos) y suben al podio, junto con otros personajes que ocupan los puestos 2 y 3..

Cuando el alumno ha finalizado todo, aparece el ratón diciendo:

**Félicitations! Tu as obtenu le prix de Grammaire** (Enhorabuena, has conseguido el premio de la Gramática) ( s\_jf02\_235 )

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 2: Ma ville (S'orienter dans une ville)

(g\_jf02\_300)

#### Funciones Comunicativas

---

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

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

#### Escena inicial.

Tras haber pulsado sobre el ordenador el alumno se encontrará con una escena en la que aparecen los **abuelos Brunot** que llegan en tren a **la estación de AMIENS**. Hay un cartel que dice: **(gare d'Amiens)**. Dentro de la estación se ve un mostrador de información (que en francés se dice Renseignements): **cartel de RENSEIGNEMENTS**. Repartidos por la estación hay **varios grupos de gente**.

#### • **Abuelos Brunot**

##### **Actividad 1.**

Si pulsamos sobre los abuelos se ve cómo bajan del tren y preguntan a un policía. : **S'il vous plaît, pour aller à l'hôtel Normandie, rue Lamartine?** (s\_jf02\_301) (por favor, para ir al hotel la Normandie en la calle Lamartine)

El policía responde **Ah oui, c'est près d'ici. Sortez de la gare et continuez tout droit et après, prenez la première rue à droite et vous verrez l'hôtel.** (s\_jf02\_302) (Ah sí, está cerca, salgan de la estación y sigan todo recto ; después cogan la 1ª calle a la derecha y verán el hotel)  
La abuela responde : **Merci beaucoup, vous êtes très gentil!** (s\_jf02\_303) ( Muchas gracias, es usted muy amable).

Sale Emma y dice : **Aide mes grands-parents à arriver à l'hôtel en suivant le chemin indiqué.** (s\_jf02\_304)  
(Ayuda a mis abuelos a llegar al hotel por el camino indicado)

Aparece un plano simple donde se señale el hotel y el ejercicio consiste en “arrastrar” a los abuelos hasta el hotel, según las indicaciones. dadas en la conversación, o bien de ir trazando una flecha por el mapa que si se ajusta a las indicaciones, hace aparecer a los abuelos en el hotel y si no, retroceden al sitio donde estaban. Habrá tres movimientos y cada movimiento debe de ir precedido de una orden:

**Sortez de la gare.** s\_jf02\_305

**Continuez tout droit.** s\_jf02\_306

**Prenez la première rue à droite.** s\_jf02\_307

Si los van acertando los abuelos se van situando en el sitio correcto indicado cada vez, avanzando así en el recorrido

**AYUDA:**

Escucha las indicaciones del policía

**Sortez de la gare.**

**Continuez tout droit.**

**Prenez la première rue à droite.**

y traza el itinerario sobre el mapa, llevando a los abuelos hasta el hotels

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

Si se hace correctamente Emma dirá :

**Merci beaucoup, tu es très gentil !!!** (s\_jf02\_308)

( aquí no se utiliza el ratón para felicitar, por haber sido iniciada la actividad por Emma y así guardar la coherencia ; en todo caso puede aparecer posteriormente, si se quiere añadir, aunque sea redundante.

## • **Mostrador de información**

### **Actividad 2.1**

Al pulsar sobre el CARTEL DE RENSEIGNEMENTS hay varias personas en el mostrador que preguntan . si pulsamos sobre ellos se les

oirá:

- Personaje 1: **S'il vous plaît, où est le musée?** (s\_jf02\_309)
- Personaje 2: **Où se trouve la rue des Cordonniers?** (s\_jf02\_310)
- Personaje 3: **La cathédrale, c'est loin d'ici?** (s\_jf02\_311)
- Personaje 4: **L'hôpital est à côté du cinéma?** (s\_jf02\_312)

**AYUDA:**

Pincha sobre los personajes y escucha lo que preguntan. Intenta responder mirando el plano y completando la tabla con verdadero o falso.

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

Si pinchamos sobre estas frases aparecerá un ejercicio de verdadero o falso. Para ello sale **un plano** en el que hay señalados los sitios referidos antes (Museo, calle de Cordonniers, la catedral, el hospital y un cine) y los de las respuestas correctas que están en la tabla de más abajo (parque, la calle de cordonniers no es la 1ª a la derecha y la catedral no está lejos de la estación)

<b>RéPONSE</b>	<b>VRAI</b>	<b>FAUX</b>
<b>Personnage 1:</b> Le musée est en face du parc s_jf02_313. (el museo está enfrente del parque)	(x)	
<b>Personnage 2:</b> La rue des Cordonniers est la première à droite. s_jf02_314 (La calle es la primera de la derecha)		(X)
<b>Personnage 3:</b> La cathédrale n'est pas loin d'ici s_jf02_315. ( la catedral no está lejos de aquí)	(X)	
<b>Personnage 4:</b> Oui, l'hôpital est à côté du cinéma s_jf02_316. (sí, el hospital está al lado del cine)		(x)

La solución está con cruces entre paréntesis

Si lo hacen correctamente, aparecerá el acostumbrado estímulo del ratón: **BRAVO! C'est super!** (s\_jf02\_317)

## • Actividad 2.2

Se ilumina una de las personas que hay detrás del mostrador y dice: **Reliez les deux colonnes.** (s\_jf02\_318)

Se trata de frase cortadas por la mitad que deben unir. Para ello hay botones con los números del 1 al 4 al final de la primera columna y al principio de la segunda. Cada uno lleva un color y si aciertan el número de la 2ª columna se pone como el de la primera

**AYUDA:**

Une las dos columnas para que las frases tengan sentido

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

- Où est la poste, 1.	1. la rue des Dames.
- Merci beaucoup, 2.	2. sur l'avenue de la République?
- Je cherche 3.	3. s'il vous plaît?
- Comment arriver 4.	4. vous êtes très gentil.

La solución correcta es : 1-3 ; 2-4 ; 3-1 ; 4-2,( se puede añadir un sonido de desacierto o simplemente jugar con el cambio de color)

Cuando acierten saldrá nuestro ratoncito diciendo **Tu l'as très bien fait!** (s\_jf02\_319)

## • Grupo de personas

### Actividad 3.1

Se ve

a) una niña que pregunta a un agente

- b) un muchacho con mochila que habla con una pareja
- c) unas chicas que hablan con un señor y éste señala al mostrador de información.

Si pulsamos sobre el grupo, empiezan a gesticular, pero no se oye nada. Aparece una interrogación ? y, si la pulsamos aparecerá Emma que dice: **Vous n'entendez pas la conversation de ces touristes. Devinez-la et faites correspondre les images avec les conversations 1, 2 et 3 pour pouvoir l'écouter.** (s\_jf02\_320) (no oís la conversación de estos turistas. Adivinad y haced corresponder las imágenes con los diálogos 1, 2 y 3) Para ello arrastrarán el número de la conversación 1, 2 o 3 hasta la imagen correspondiente.

**AYUDA:**

Trata de adivinar qué conversación mantiene cada personaje y arrastra el número de la conversación 1, 2 o 3 hasta la imagen correspondiente.

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

Aparecen entonces las tres conversaciones:

Conversation 1.

- **Excusez-moi, je cherche l'auberge de jeunesse.**
- **C'est loin d'ici?**
- **Non, c'est tout près, traversez la place et c'est en face.**
- **Merci beaucoup!**
- **Il n'y a pas de quoi!** (s\_jf02\_321) se oye al final, cuando se hayan hecho coincidir correctamente

Conversation 2

- **S'il vous plaît, monsieur, vous savez comment arriver à la Place Goncourt?**
- **Désolé, je ne suis pas d'ici. Demandez là-bas.**
- **Merci bien!**
- **Je vous en prie!** (s\_jf02\_322) se oye al final, cuando se hayan hecho coincidir correctamen

Conversation 3

- **Pardon monsieur, je suis perdue, je ne trouve pas mes parents.**
- **Ne t'inquiète pas, viens avec moi.**

- **Merci, vous êtes très aimable!** (s\_jf02\_323) se oye al final, cuando se hayan hecho coincidir correctamen

La solución es a-3; b-2; c-1 Cuando las hayan completado todas correctamente, se podrán oír al pinchar en las imágenes y saldrá la frase de felicitación **BRAVO, TRÈS BIEN!** s\_jf02\_324

### • Actividad 3.2

Al terminar el ejercicio, sale de nuevo Emma que dice

**Tu peux classer les phrases soulignées de l'activité précédente et compléter ce tableau?** (s\_jf02\_325)

<Puedes clasificar las frases del ejercicio anterior y completar este cuadro ? ( las soluciones están entre paréntesis) Para hacerlo, las frases subrayadas, se podrán arrastrar hasta el cuadro

**AYUDA:**

Para hacer la actividad correctamente, debes arrastrar las frases subrayadas hasta su lugar correspondiente en la tabla, según lo que indiquen

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel **Attention, si tu fais trois erreurs, tu devras recommencer l'activité!**

(Atención, si cometes 3 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

Conversation 1.

- **Excusez-moi, je cherche l'auberge de jeunesse.**
- **C'est loin d'ici?**
- **Non, c'est tout près, traversez la place et c'est en face.**
- **Merci beaucoup!**
- **Il n'y a pas de quoi!**

Conversation 2

- **S'il vous plaît, monsieur, vous savez comment arriver à la Place Goncourt?**
- **Desolé, je ne suis pas d'ici. Demandez là-bas.**
- **Merci bien.**

- **Je vous en prie!**

Conversation 3

- **Pardon monsieur, je suis perdue, je ne trouve pas mes parents.**

- **Ne t'inquiète pas, viens avec moi.**

- **Merci, vous êtes très aimable!**

Formules de politesse.	Remerciements et réponses.	Impératifs qui apparaissent.
(Excusez-moi) s_jf02_326)	Merci beaucoup! s_jf02_329) Il n'y a pas de quoi. s_jf02_330)	Excusez-moi s_jf02_334)
(Pardon monsieur) s_jf02_327)	- Merci bien. s_jf02_331) - Je vous en prie. s_jf02_332)	Traversez. s_jf02_335)
(S'il vous plaît) s_jf02_328)	Merci, vous êtes très aimable. s_jf02_333)	Demandez. s_jf02_336)
		Ne t'inquiète pas, viens ... s_jf02_337)

.Al terminar el ratón aparece con la frase **BRAVO, TRÈS BIEN!** (s\_jf02\_324) E inmediatamente después saca el diploma diciendo: **Félicitations, tu as obtenu le prix de Fonctions Communicatives!** (s\_jf02\_338), diploma, qque listo para que se pueda imprimir

## GUIÓN MULTIMEDIA

(f)

### Unidad 2: Ma ville (S'orienter dans une ville)

( g\_jf02\_400)

FONÉTICA

---

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

(Los textos de las frases en negrita se reproducirán oralmente o por escrito. Si son orales, 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 y vocabulario), que da paso al desarrollo de la siguiente escena:

Una calle con una parada de taxi; allí están los abuelos Brunot, .Se ve entrar en escena un taxi; uno de ellos alza la mano y el taxi se para. En otro lado de la calle hay una cabina de teléfono y en la acera, dos personajes que hablan

#### Escena 1.

Si pulsamos sobre el **TAXI**, vemos cómo los abuelos entran en él. Se ve el interior del taxi. El taxista les dice:

**Bonjour, où est-ce que vous allez?** (s\_jf02\_401 )

La abuela responde:

**Nous allons rue Victor Hugo.** (s\_jf02\_402 )

El abuelo replica:

**Je connais le chemin, je vais vous l'indiquer.** (s\_jf02\_403 )

Activité 1.1. (Reconocimiento de sonidos)

**AYUDA:**

Escucha las indicaciones del abuelo y síguelas con ayuda de las flechas del volante

Aprovechando la forma del volante, se le colocan tres flechas, una a la derecha, otra al frente y otra a la izquierda, que serán las que el alumno utilizará para ir haciendo lo que el abuelo dice. Se diseñarán los dibujos que se especifican en las frases que siguen (semáforo, plaza, iglesia, tres calles):

**Continuez jusqu'au feu.** (s\_jf02\_404) (Siga hasta el semáforo) [ Si es posible, se podría ver la perspectiva por el cristal delantero del taxi ] Solución: flecha al frente

**Tournez à droite après la place.** (s\_jf02\_405) (Gire a la derecha después de la plaza) Solución : flecha a la derecha

**Continuez jusqu'à l'église.** (s\_jf02\_406) (Siga hasta la iglesia) Solución: flecha al frente

**Prenez la troisième rue à gauche.** (s\_jf02\_407) (Tome la 3ª calle a la izquierda) Solución : flecha a la izquierda

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.

Cuando la actividad se completa correctamente el alumno recibe el estímulo del ratón : **BRAVO, bravo, on arrive!** (s\_jf02\_408)

**Escena 2. (Reconocimiento de sonidos)**

Actividad 2.1.

Al pulsar sobre **la CABINA**, se ve cómo una chica entra en ella y empieza a hablar por teléfono Emma sale y dice

**Qu'est-ce qu'elle entend? Remplis le tableau.** (s\_jf02\_409) (qué oye la niña? Completa la tabla)

**AYUDA:**

Escucha lo que se oye a través del auricular pinchando en el número de la frase que quieras oír del 1 al 4 y dí si se trata de una orden, un consejo o una prohibición, señalándolo en la tabla

.El auricular es activo para oír las frases y los números de marcación también. Nos servirán para indicar el número de la frase que queremos oír

) 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.

Phrase n° 1 Viens à la maison rapidement! s_jf02_410)
Phrase n° 2 Ne fumez pas à l'hôpital! s_jf02_411)
Phrase n° 3 Ne t'inquiète pas, s'il te plaît! s_jf02_412)
Phrase n° 4 Reposez-vous bien! s_jf02_413)

	ORDRE	CONSEIL	DÉFENSE
Phrase n° 1	( x )		
Phrase n° 2			( x )
Phrase n° 3		( x )	
Phrase n° 4		( x )	

Las soluciones aparecen en la tabla entre paréntesis. Si hay algún fallo, aparece la expresión acostumbrada de: **“Desolé, essaie encore!”**  
 Las frases se pueden oír las veces que se quiera, para ello, sólo hay que pinchar el auricular y el n° de la frase.

Cuando la actividad se completa correctamente el alumno recibe el estímulo del ratón : **Très bien!** (s\_jf02\_414 )

Actividad 2.2.

Cuando termina la anterior actividad, entra en la cabina **una señora**. Mismo procedimiento del ejercicio anterior, pero esta vez se trata de reconocer si las frases son negativas o positivas.

Emma dirá:

**Qu'est-ce qu'elle entend? Remplis le tableau.** (s\_jf02\_409)

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.

**AYUDA :** Escucha lo que se oye a través del auricular pinchando en el número de la frase que quieras oír del 5 al 8 y di si se trata de una frase positiva o negativa. Además conviene que sepas que:

**Dans la langue parlée, le premier terme de la négation NE ne s’apprécie pas souvent. Alors, faites attention parce que vous entendez uniquement PAS. C’est la piste pour bien faire l’exercice!**

**Exemple:**

**Je crois / je crois pas. (( s\_jf02\_415 )**

Phrase n° 5	<b>Ce n’est pas difficile.</b> ( s_jf02_416 ).	( se oye: <i>c’est pas difficile</i> )
Phrase n° 6	<b>Je prends la première rue.</b> ( s_jf02_417 ).	
Phrase n° 7	<b>Ce n’est pas compliqué pour arriver.</b> ( s_jf02_418 )	( se oye : <i>c’est pas compliqué</i> ).
Phrase n° 8	<b>C’est près d’ici.</b> ( s_jf02_419 ).	

Las soluciones aparecen en la tabla entre paréntesis. Si hay algún fallo, aparece la expresión acostumbrada de: **“Desolé, essaie encore!”**  
Las frases se pueden oír las veces que se quiera, para ello, sólo hay que pinchar el auricular y el nº de la frase

	Phrase positive.	Phrase négative.
Phrase n° 5		( <b>x</b> )
Phrase n° 6	( <b>x</b> )	
Phrase n° 7		( <b>x</b> )
Phrase n° 8	( <b>x</b> )	

### **Escena 3. .**

Al pulsar sobre **personajes de la acera** aparece la expresión **Écoutez le dialogue et marquez l’itinéraire sur la carte.**

(escucha el diálogo y marca el itinerario sobre el mapa)

Los personajes empiezan a hablar:

(Chica) - **Pardon, madame, pour aller à la bibliothèque?** ( s\_jf02\_420 )

( señora ) - **C’est facile, je vous indique:** ( s\_jf02\_421 )

**Prenez cette rue jusqu'à la boulangerie, traversez la rue et continuez par la première rue à droite, après la pharmacie tournez à gauche et vous avez en face la bibliothèque.** (s\_jf02\_422).

(Chica) - **Merci beaucoup, madame.** (s\_jf02\_423).

(señora) - **Il n'y a pas de quoi.** (s\_jf02\_424).

Traducción.” –Perdón señora, para ir a la biblioteca?

- Es muy fácil, se lo indico: Coja esta calle hasta la panadería; atravesese la calle y continúe por la primera calle a la derecha, después de la farmacia, gire a la izquierda y tiene la biblioteca enfrente”

**AYUDA:**

Escucha las indicaciones de la señora y traza el itinerario sobre el mapa

Aparece un plano con un punto de referencia marcado en rojo para que se sepa desde donde se inicia el recorrido, con los sitios indicados (panadería y farmacia) y con cuatro botones en la parte inferior:

- una flecha a la derecha
- una flecha a la izquierda
- una flecha recta
- un botón de validación

Al empezar a hacer el ejercicio aparecerá el siguiente cartel **Attention, si tu fais trois erreurs, tu devras recommencer l'activité!** (Atención, si cometes 3 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

Cuando la actividad se completa correctamente el alumno recibe el estímulo: **BRAVO! C'EST GÉNIAL!** (s\_jf02\_425)

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

**Félicitations! Grâce à ton travail, tu as obtenu le prix de Phonétique** (Enhorabuena, has conseguido el premio de la Fonética) (s\_jf02\_426)

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