



THE LANGUAGE MAGICIAN

Sette Attività

2

Modulo

Età	8-12 anni	Livello QCER	A1
Argomenti	Animali, colori, frutta, parti del corpo, vestiti, numeri	Livello delle attività	Parola e frase
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - Stimolare la curiosità degli alunni, fornire consapevolezza e conoscenze preliminari riguardo al gioco - Migliorare tutte le abilità, incluse quelle di ragionamento 		
Uso della lingua	<ul style="list-style-type: none"> o Lessico basilare riguardante le favole, gli animali, i colori, la frutta e i vestiti. o Uso di verbi basilari (essere, avere, saper fare, ecc.). o Preposizioni semplici. 		<ul style="list-style-type: none"> o Struttura della frase semplice. o Lettura per cercare informazioni
Tipi di attività	<ul style="list-style-type: none"> - Preparazione (introduzione, sviluppo). - Verifica (sviluppo, revisione, conclusione). 	Modalità di apprendimento e tipi di intelligenza	Visuo-spaziale, corporeo-cinestetica e linguistico-verbale.
Gruppi e spazi	- Attività individuali, in coppia, in piccoli gruppi e tutta la classe.	Durata	6 sessioni da circa 30 minuti ciascuna.
Abilità	Comprensione scritta e orale, produzione scritta e orale, interazione.	Risorse e materiali	Attività 1-7

Dopo aver giocato con il gioco online, i docenti saranno in grado di identificare quelle aree che necessitano di maggiore attenzione per aiutare i propri alunni a progredire, ad esempio nella comprensione orale o nel ragionamento. Il seguente modulo affronta le specifiche abilità con attività da 10-15 minuti che possono essere usate in maniera flessibile per concentrarsi su aspetti specifici dell'apprendimento linguistico. Le indicazioni per il docente sono disponibili in tutte le lingue all'interno del documento "Attività". Le attività sono le seguenti:

1. **Memory a squadre:** leggere, ascoltare, scrivere.
2. **Dettato a catena:** leggere, ascoltare, scrivere.
3. **Sconfiggi Winivil!:** leggere, ascoltare, scrivere.
4. **Completa le immagini:** ascoltare e parlare.
5. **Gira la ruota:** leggere e scrivere.
6. **Riordina la frase:** leggere e scrivere.
7. **Leggi e confronta:** leggere, ascoltare, scrivere, parlare.



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

1. Memory a squadre. 10'-20'. Gruppi di 4-5 allievi. Attività 1

L'insegnante mostra un testo sullo schermo (v. esempio sotto).

Gli alunni leggono il testo insieme ad alta voce con l'aiuto dell'insegnante, poi lo leggono di nuovo ad alta voce da soli all'interno del proprio gruppo.

L'insegnante copre alcune parti del testo (ad esempio con delle figurine) e gli alunni iniziano a leggere di nuovo il testo ad alta voce, cercando di ricordare da soli le parti coperte. L'insegnante va avanti coprendo sempre più parti di testo.

Una volta che più della metà del testo è stata coperta, i bambini lavorano in gruppi per scrivere insieme il testo, cercando di ricordarne il più possibile e discutendo insieme delle parti non visibili. Ogni membro del gruppo contribuisce con le proprie informazioni, cercando insieme di ricostruire il paragrafo per intero.

Infine l'insegnante legge di nuovo tutto il testo lentamente per permettere agli alunni di correggere il loro lavoro e confrontare la loro versione con il testo originale.



Winivil è uno stregone cattivo.
Ha la barba bianca e il naso grande.
Porta un cappello blu e un mantello blu con le stelle gialle.
Lui non sopporta gli altri maghi.
Winivil vive in una torre di cinque piani.
Gli piace bere il tè.



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

FRANCESE

Winivil est un méchant magicien.
Il a la barbe blanche et un gros nez.
Il porte un chapeau bleu avec des étoiles jaunes.
Winivil habite dans une tour de cinq étages.
Il aime boire le thé noir.
Il n'aime pas les autres magiciens.

TEDESCO

Winivil ist ein böser Zauberer.
Er hat einen weißen Bart und eine große Nase.
Er trägt einen blauen Hut und einen blauen Umhang mit gelben Sternen.
Winivil wohnt im Turm mit fünf Etagen.
Er mag schwarzen Tee.
Er mag andere Zauberer nicht.

INGLESE

Winivil is an evil magician.
His beard is white and he has a big nose.
He wears a blue hat and a blue cape with yellow stars.
Winivil lives in a tower with five floors.
He likes black tea.
He does not like other magicians.

SPAGNOLO

Winivil es un malvado mago.
Tiene la barba blanca y una nariz muy grande.
Lleva un gorro azul y una capa del mismo color con estrellas amarillas.
Vive en una torre que tiene cinco plantas.
No le gustan otros magos.

2. Dettato a catena. 15'-20'. In coppia o gruppi di 4. Attività 2

I bambini sono divisi a coppie o in gruppi di quattro.

L'insegnante spiega che Winivil ha sparso dei testi incantati con delle importanti informazioni sulle pareti della classe. I bambini devono raccogliere le informazioni seguendo delle regole magiche per non distruggere i testi:

- un solo alunno per squadra può andare a leggere il testo;
- il suo compagno deve essere pronto con carta e penna;
- il bambino che legge il testo deve dettare al suo compagno la prima frase da scrivere, poi correre di nuovo a leggerne un'altra e tornare a dettarla.

Il dettato va avanti finché il testo non è completo.

Come variante, l'insegnante può creare un gruppo di quattro bambini che scrivono e gli altri a turno vanno a leggere le frasi una alla volta.

I testi possono anche essere diversi per ciascuna coppia o gruppo (ad esempio con frasi più o meno lunghe). Come espansione dell'attività, le coppie o gruppi possono poi scambiarsi le informazioni ricavate dai propri testi.



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Testo
d'esempio

* Winivil è uno stregone cattivo.
Lui può fare tanti incantesimi, ma usa la magia per fare del male.
Vive in un grande e spettrale castello.
Il castello è grigio e ha quattro torri.
La sua torre preferita è quella più alta.
Lì ci sono la sua camera tetra e il suo laboratorio.
Winivil ha fatto sparire tutti gli animali.
Alcuni piccoli studenti vogliono combattere contro Winivil.
Gli studenti hanno imparato gli incantesimi e l'italiano e ora possono sconfiggere lo stregone malvagio.

FRANCESE

Winivil est un magicien.
Il fait des tours de magie, mais il est méchant.
Il habite dans une tour.
Elle a cinq étages.
Il a un laboratoire.
Il a une bibliothèque aussi.
Il vole les animaux.
Les jeunes magiciens sauvent les animaux.

TEDESCO

Winivil hat ein paar eklige Zutaten in seinen Zauberkessel gemacht.
Er will seinen magischen Zauberspruch zubereiten.
Dann gibt er Kekse und Äpfel dazu. Er mixt alles zusammen.
Er hat stinkige Socken, tote Fliegen und Spinnenweben in seinen Kessel gemacht.
Danach hat er den Zauberspruch dreimal gekocht und den Zauberspruch gesagt. Der Zauberspruch war fertig.

INGLESE

Winivil is an evil magician.
His beard is white and he has a big nose.
He wears a blue hat and a blue cape with yellow stars.
Winivil lives in a tower with five floors.
He likes black tea.
He does not like other magicians.

SPAGNOLO

Winivil es un mago malvado
Puede hacer trucos de magia pero usa su magia para hacer el mal.
Vive en un castillo grande y encantado.
El castillo es gris y tiene cinco plantas.
Su torre favorita es la más alta.
Allí tiene su laboratorio y su habitación oscura.
Winivil hizo desaparecer a todos los animales.
Está muy bien que los aprendices quieran derrotarle.
Estos aprendices han trabajado duro para aprender español y magia para derrotarle.



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

3. Sconfiggi Winivil! 10'-15'. Individuale. Attività 3.

L'insegnante, nel ruolo del Grande Mago, distribuisce delle lavagnette e dei pennarelli.

L'insegnante avrà un cappello da mago o una scatola, contenenti delle parole (v. esempi sotto). L'insegnante tira fuori una parola dal cappello e la legge ad alta voce.

Gli alunni devono scrivere la parola che sentono nei quattro angoli della lavagnetta e al centro. Il primo che scrive le parole con precisione senza errori vince un premio.

Il primo bambino che vince tre premi diventa a sua volta il Grande Mago e gestisce il gioco.

Parole consigliate

gonna	andare	blu	uccello
abitare	mangiare	nome	sei
casa	strada	albero	cane
fratello	sorella	gatto	penna

e/o altre parole conosciute dai bambini

FRANCESE

J'aime / je vais / bleu / cheval
J'habite / je mange / je m'appelle / six
Maison / jardin / fleur / chien
Frère / soeur / chat / stylo

TEDESCO

Mag / gehen / blau / Vogel
Wohnen / essen / Name / sechs
Haus / Straße / Baum / Hund
Bruder / Schwester / Katze / Kuli

INGLESE

Like/ go/ blue/ bird
Live/ eat/ name/ six
House/ street/ tree/ dog
Brother/ sister/ cat/pen

SPAGNOLO

gustar/ ir / azul / pájaro
vivir/ comer / nombre / seis
casa / calle/ árbol/ perro
hermano/ hermana/ gato / bolígrafo



The Language Magician - modulo 2 Sette Attività

4. Completa le immagini. 15'-20'. Individuale. Attività 4a.

Agli alunni viene fornita un'immagine incompleta:



L'insegnante descrive l'immagine inventando semplici frasi, come

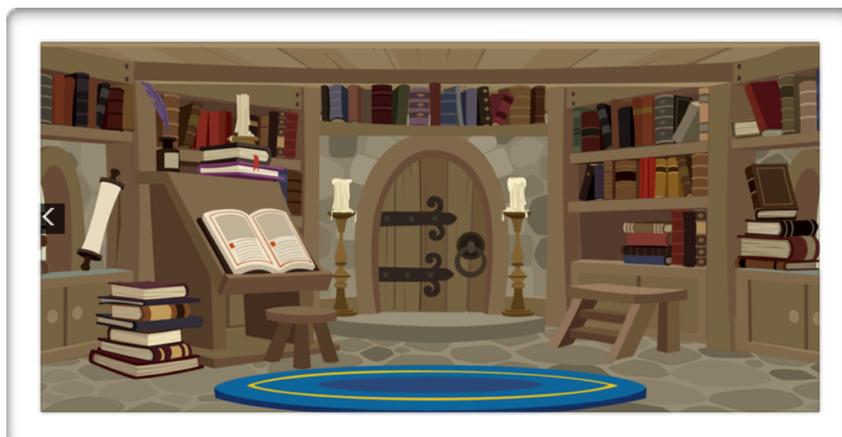
"C'è un gattino vicino alla porta".

Gli alunni devono disegnare ciò che hanno ascoltato.

In seguito gli alunni lavorano a coppie per controllare il loro lavoro, dicendo a loro volta cosa hanno disegnato. L'insegnante chiede ad alcuni alunni di aggiungere altri dettagli all'immagine.

Variazione

L'insegnante fornisce l'[Attività 4b](#) nel pdf delle Attività – immagine e testo. Gli alunni devono completare l'immagine seguendo le informazioni scritte nel testo.





The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

C'è un leone di fronte alla porta.
C'è una torta sul tappeto blu.
Ci sono due uccellini che leggono il libro.
La giraffa è seduta sulla destra.
Ci sono tre topolini sotto lo sgabello.

5. Gira la ruota. 15'-20'. Individuale.

L'insegnante distribuisce l'[Attività 5](#) con le due ruote e un fermaglio a ciascun alunno.

Sulla prima ruota si trovano delle preposizioni e sulla seconda dei sostantivi.

Gli alunni fissano il fermaglio al centro della prima ruota e poi mettono la punta della matita sul fermaglio; in seguito fanno girare la ruota e scrivono il sostantivo che ha segnato la punta del fermaglio quando smette di girare. Poi ripetono il procedimento con la ruota con le preposizioni. Infine dovranno disegnare un'immagine che combini le parole che hanno ottenuto. Ad esempio, con **Cavallo + Sotto** potranno disegnare un **cavallo sotto** a un ponte, oppure un **gatto sotto** a un cavallo.

In alternativa possono scrivere una frase contenente entrambe le parole.

6. Riordina la frase. 15'-20'. Individuale.

L'insegnante distribuisce l'[Attività 6](#), contenente delle frasi scomposte.

Gli insegnanti possono anche inventare delle frasi con parole più appropriate.

Gli alunni dovranno rimettere in ordine le parole per formare delle frasi corrette.

In seguito possono illustrare le frasi ottenute per verificare che ne abbiano compreso il significato.



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Variazione A

La frase nel sacchetto

- L'insegnante distribuisce dei sacchetti da freezer contenenti dei foglietti con singole parole che compongono delle frasi.
- Gli alunni aprono il sacchetto e rimettono in ordine le parole che trovano all'interno.
- I bambini scrivono le frasi su un foglio e le disegnano.
- Infine si scambiano i sacchetti fra di loro e ricominciano.

Variazione B

Agli alunni vengono dati dei sacchetti da freezer e 6 quadratini di carta.

- I bambini dovranno inventare una frase di 6 parole e scrivere una parola su ogni quadratino.
- Dovranno poi mettere i pezzetti di carta nel sacchetto e darlo a un compagno di classe, che dovrà ricomporre la frase.

7. Leggi e confronta. 10'-15'. A coppie.

L'insegnante dà ad ogni bambino una metà del [l'Attività 7](#), in modo che ognuno di loro avrà un testo diverso (v. esempio sotto).

I bambini devono tenere nascosto il loro testo e, a turno, leggerne una frase alla volta al loro compagno.

Il compagno ascolta e cerca di individuare le differenze con il suo testo, scrivendo le parole diverse sullo spazio sopra alla parola corrispondente nel loro testo. In seguito, i bambini potranno riscrivere una nuova storia insieme, cambiando le parole a loro piacimento.

Alunno A

Winivil, il mago cattivo, sta preparando una pozione. Usa un calderone e un grande cucchiaio. Il suo aiutante è un gatto nero. Nella pozione mette serpenti e lucertole, poi aggiunge lumache e pipistrelli. La pozione sembra potente, ma ti fa diventare un cavallo!

Alunno B

Winivil, il mago potente, sta preparando una zuppa. Usa una pentola e un piccolo cucchiaio. Il suo aiutante è un gatto rosso. Nella zuppa mette carote e mele, poi aggiunge fragole e patate. La zuppa sembra orribile, e ti fa addormentare in un attimo!