



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Attività 1

Memory a squadre

Leggere,
ascoltare e
scrivere

Scrivi il testo che leggerà la tua insegnante. Prova a ricordarti il più possibile!

Insieme a un tuo compagno, confrontate quello che avete scritto e completate insieme il testo.



Winivil è ...



The Language Magician - modulo 2 Sette Attività

Attività 2

Pronti,
partenza,

Dettato a catena

Winivil ha messo degli ingredienti orribili nel calderone. Vuole fare una pozione magica.

Poi ha aggiunto biscotti e mele e ha mescolato tutto insieme.

Nel pentolone ha messo calzini puzzolenti, mosche morte e ragnatele.

Infine ha fatto cuocere la pozione e ha detto le parole magiche per tre volte. Ecco fatto, la pozione è pronta!



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Attività 3

Sconfiggi Winivil! Parole da inserire nel cappello magico

gonna

andare

blu

uccello

abitare

mangiare

nome

sei

casa

strada

albero

cane

fratello

sorella

gatto

penna



The Language Magician - modulo 2

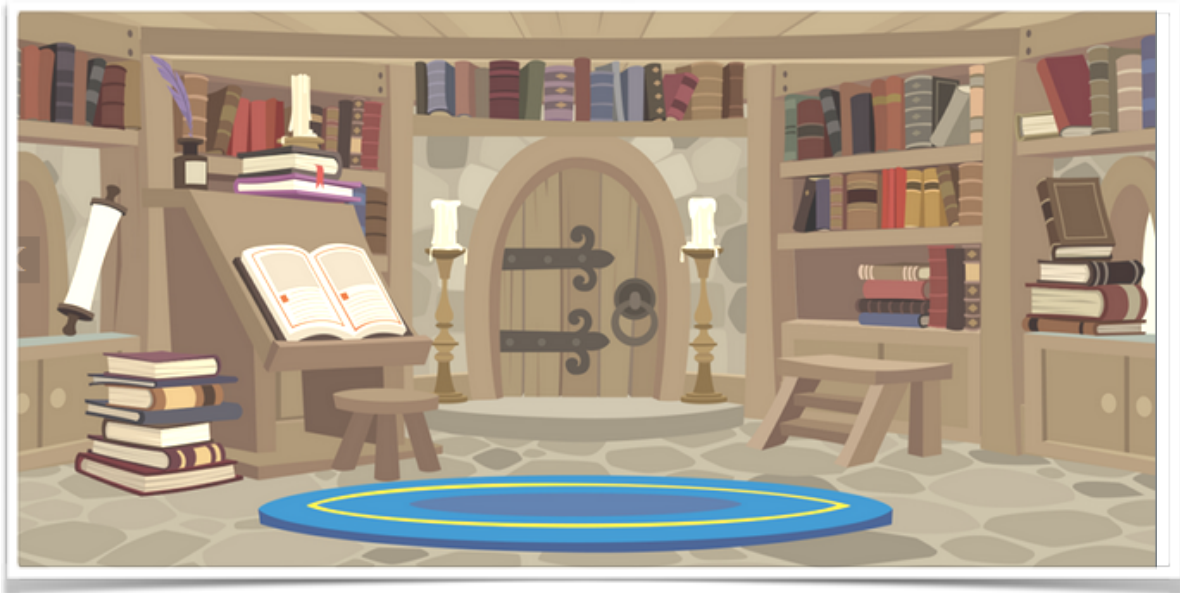
Sette Attività

Attività 4A

Ascolta &
disegna

Completa l'immagine

Ascolta attentamente e completa l'immagine disegnando ciò che manca.





The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Attività 4B

Completa l'immagine B

Leggi e completa l'immagine disegnando ciò che manca.

Leggi & disegna



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.



The Language Magician - modulo 2

Sette attività

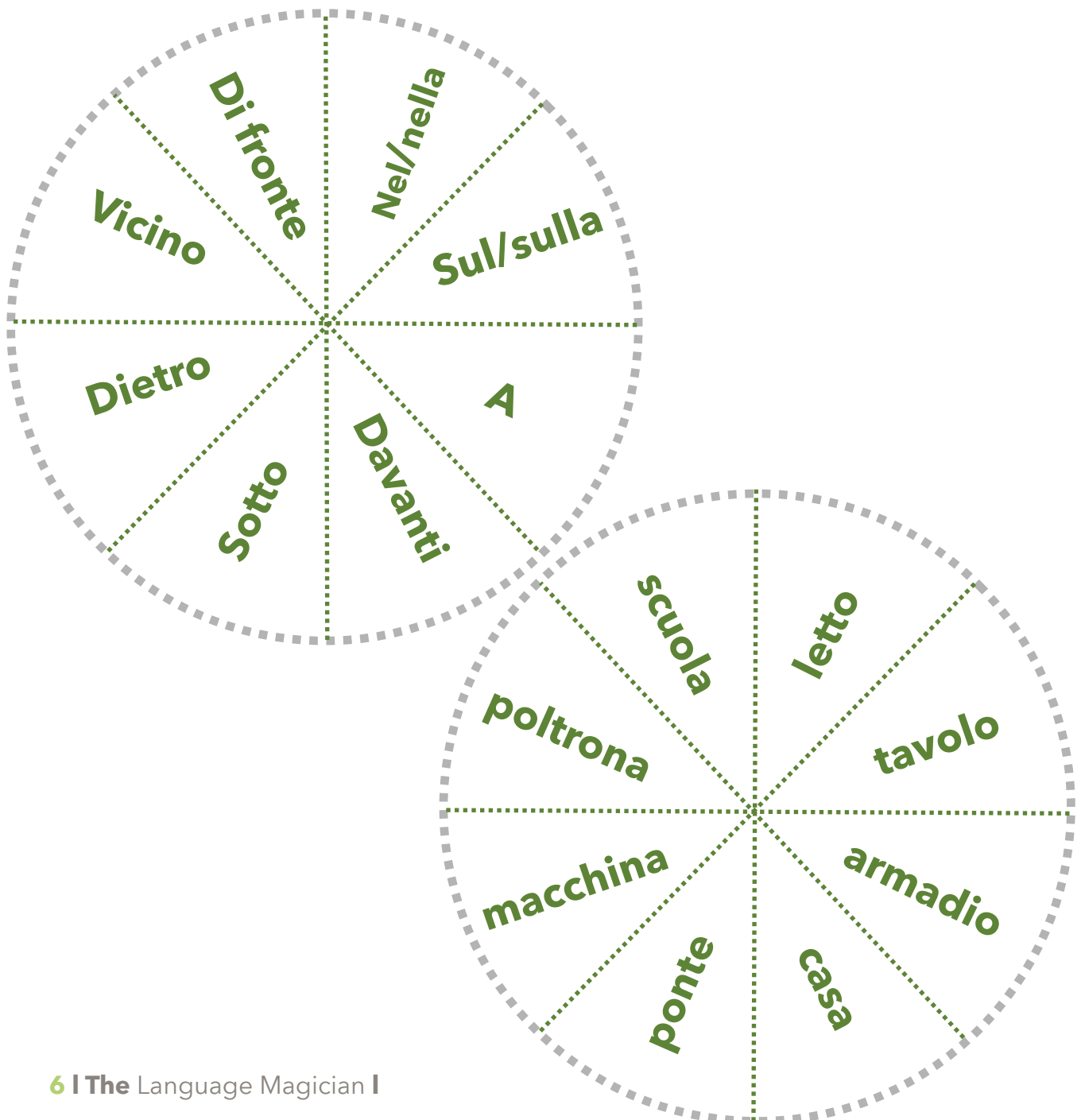
Attività 5

Giochiamo!

Gira la ruota!

Inventa le frasi

Gira le due ruote e scrivi una frase di senso compiuto che contenga le due parole che sono uscite.





The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Attività 6

Leggi e Scrivi

Riordina le frasi.

1) mangio pane Non il colazione. a

.....

2) una rossa. Lui maglietta porta

.....

3) capelli Lei verdi. ha occhi i neri gli e

.....

4) caldo. c'è Oggi fa sole e il

.....



The Language Magician - modulo 2

Sette Attività

Attività 7

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 disgustosa, e ti fa addormentare in un attimo!

Leggi e confronta

Alunno A

Winivil, il mago _____, sta preparando una _____.
Usa un _____ e un _____ cucchiaio.
Il suo aiutante è un gatto _____.
Nella _____ mette _____, poi aggiunge _____.
La _____ sembra _____, ma ti fa diventare _____!

Alunno B

Winivil, il mago _____, sta preparando una _____.
Usa una _____ e un _____ cucchiaio.
Il suo aiutante è un gatto _____.
Nella _____ mette _____, poi aggiunge _____.
La _____ sembra _____, e ti fa _____ in un attimo!