



THE LANGUAGE MAGICIAN

Cinque Attività

3

Modulo

| | | | |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Età | 8 a 12 | Livello QCER | A1 |
| Argomento | Descrizioni, cibo, numeri, abiti, animali, piace/non piace | Livello delle Attività | Parole e frasi |
| Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare capacità interpersonali e abilità collaborative - Migliorare la riflessione e le abilità integrate, | | |
| Uso della lingua | <ul style="list-style-type: none"> o Domande e risposte sull'aspetto fisico. o Vocabolario di base o Uso dei verbi di base (potere, essere, avere ecc.) o Piace e non piace | | |
| Tipi di attività | <ul style="list-style-type: none"> - Attività collaborative - Attività integrate | Stili di apprendimento e intelligenze multiple | Visuale/ spaziale, Corporea/ cineseteica e Verbale/linguistica |
| Gruppi e luoghi | - Intera classe | Tempo | Attività da 15 a 30 minuti. |
| Abilità | Ascoltare, parlare, leggere, scrivere, interazione | Risorse e materiali | Canzone |

L'equipe di The Language Magician propone le seguenti attività per la fine dell'anno scolastico.

1. **Chi è il mago?: Ascoltare e parlare.**
2. **Il conduttore: ascoltare e parlare.**
3. **Ho fatto una pozione e ho messo...: ascoltare e parlare.**
4. **L'incantesimo non è andato bene e ...: ascoltare e parlare.**
5. **Usare la canzone di The Language Magician per differenti scopi: ascoltare e parlare.**



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

1. Chi è il mago? 15'-20'. Classe intera.

L'insegnante chiama un volontario a rimanere in piedi di fronte alla classe.

Il volontario pensa che una persona della classe (senza guardarla o indicarla) to sia il mago segreto e il resto della classe prova ad individuare chi facendo domande Sì e No. (L'insegnante può richiedere alla classe di alzarsi in piedi e iniziare il gioco e di sedersi via, via che gli alunni vengono eliminati)

Per esempio:

Domanda: È un bambino?

Risposta: Sì (tutte le bambine si siedono)

Domanda: Porta gli occhiali?

Risposta: No (tutti bambini con gli occhiali si siedono). Ecc.

L'insegnante si annota quante domande occorrono per trovare la persona.

FRANCESE

Q: C'est un garçon?

A : Oui

Q : Il porte des lunettes

A : Non.

TEDESCO

Frage: Ist es ein Junge?

Antwort : Ja (Alle Mädchen können sich hinsetzen).

F: Trägt er eine Brille?

A: Nein (Alle Jungs ohne Brille können sich hinsetzen) usw.

INGLESE

Question: Is it a boy?

Answer: Yes (All the girls sit down)

Question: Does he wear glasses?

Answer: No (All the boys with glasses sit down). Etc.

SPAGNOLO

Pregunta: ¿Es un chico?

Respuesta: Sí (Todas las chicas se sientan).

Pregunta: ¿Lleva gafas?

Respuesta: No (Todos los chicos con gafas se sientan). etc.



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

Alternativa

All'inizio del gioco tutti sono in piedi.

Il volontario fa delle affermazioni come quelle che seguono:

*Hai due fratelli.
Giochi a calcio.
Ti piace la pizza... e così via.*

(Affermazioni sui gusti, descrizione personale, vita quotidiana ecc.). Se le affermazioni corrispondono a uno degli alunni, il resto si siede.

Il volontario vince se riesce a fare sedere tutti gli alunni. T

(L'insegnante può limitare al numero di 10 le affermazioni del volontario, se lo desidera).

FRANCESE

Tu as deux frères.

Tu joues au football.

Tu aimes la pizza

INGLESE

You have two brothers.

You play football.

You like pizza ... and so on.

TEDESCO

Du hast zwei Brüder.

Du spielst Fußball.

Du magst Pizza ... usw.

SPAGNOLO

Tengo dos hermanos.

Juego al fútbol.

Me gusta la pizza, etc.

2. Il conduttore. 10'-15'. Classe intera.

La classe è in piedi e in circolo.

L'insegnante mette la canzone [The Language Magician](#) per fare questa attività. Gli alunni cantano o dicono le parole della canzone.

L'insegnante sceglie in segreto un alunno come conduttore. Questo fa gesti che il resto degli alunni nel cerchio imitano.

Un altro alunno si mette nel mezzo del cerchio per indovinare chi sia il conduttore.

Questo è realizzato osservando i gesti che il cerchio fa per copiare il conduttore.



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

Quando viene scoperto il conduttore, altri due alunni ne prendono il posto.

3. Ho fatto una pozione e ho messo **10'-15'**. **Classe intera.**

A turno la classe o il gruppo completano la frase " Ho fatto una pozione e ho messo ...".

Ogni alunno aggiunge un ingrediente (qualsiasi ingrediente può andare bene!)

Gli alunni ripetono tutti i precedenti ingredienti prima di aggiungere il proprio..

Per esempio:

Alunno 1: *Ho fatto una pozione e ho messo una rana!*

Alunno 2: *Ho fatto una pozione e ho messo una rana e a una sedia!*

Alunno 3: *Ho fatto una pozione e ho messo una rana, a una sedia e un po' di cioccolata.*

Alunno 4: *Ho fatto una pozione e ho messo una rana, una sedia e un po' di cioccolata*

ecc.



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

FRANCESE

Pupil 1: Je fais une potion et j'y mets une grenouille!

Pupil 2: Je fais une potion et j'y mets une grenouille et ... une chaise!

Pupil 3: Je fais une potion et j'y mets une grenouille et ... du chocolat!

Pupil 4: Je fais une potion et j'y mets une grenouille, une chaise, du chocolat et ... une dent de cheval!

TEDESCO:

Schüler 1: Ich habe einen Zaubertrank zubereitet und ich habe einen Frosch hineingetan.'

Schüler 2: 'Ich habe einen Zaubertrank zubereitet und ich habe einen Frosch und einen Zahn hineingetan.'

Schüler 3: 'Ich habe einen Zaubertrank zubereitet und ich habe einen Frosch und einen Zahn und einen Stuhl hineingetan.'

Schüler 4: 'Ich habe einen Zaubertrank zubereitet und ich habe einen Frosch und einen Zahn und einen Stuhl und ein Haar hineingetan.'

INGLESE:

Pupil 1: I made a potion and I put in a frog!

Pupil 2: I made a potion and I put in a frog and a chair!

Pupil 3: I made a potion and I put in a frog, a chair and some chocolate!

Pupil 4: I made a potion and I put in a frog, a chair, some chocolate and a horse's tooth! etc.

SPAGNOLO

Alumno 1: ¡Hice una poción y le eché arroz!

Alumno 2: ¡Hice una poción y le eché arroz y una rana!

Alumno 3: ¡Hice una poción y le eché arroz, una rana y chocolate!

Alumno 4: ¡Hice una poción y le eché arroz, una rana, chocolate, y un diente de caballo!

4. L'incantesimo non è andato bene e... 10'-15'. Classe intera.

L'insegnante fa uscire un alunno dell'aula per qualche minuto.

Il resto della classe prepara una scena da rappresentare o un breve roleplay. L'alunno rientra in classe e deve individuare di quale scena si tratta o cosa accade nella rappresentazione.

Variazione

La scena può essere un fermo immagine e l'alunno l'osserva per 1 minuto. Poi lascia la stanza e la scena deve essere leggermente cambiata.

L'alunno rientra e deve individuare quali cambiamenti sono stati apportati.



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

5. Usare la canzone per differenti scopi. 30'. Classe intera.

per sollecitare la creatività degli alunni, l'insegnante chiede:

- di inventare in gruppo o con classe una coreografia per la canzone di [The Language Magician](#).
- in alternativa possono drammatizzare la canzone.
- o fare un video in cui la classe canta / rappresenta la canzone.

In questo modo, gli alunni familiarizzano con la canzone senza rendersene conto.

L'insegnante può usare la canzone per differenti scopi:

Discriminazione uditiva – l'insegnante chiede di alzare la mano quando gli alunni sentono nella canzone parole chiave.

Per esempio quando sentono il nome di un animale fanno un'azione che lo rappresenti.

Leggere, ascoltare, parlare, spelling – L'insegnante consegna agli alunni una copia della canzone e chiede di seguire le parole mentre cantano. Occasionalmente l'insegnante ferma la canzone e chiede 'Quale è la prossima parola?' o 'Quale è l'ultima parola?' 'Puoi fare lo spelling?'

Scrivere – gli alunni usano il testo della canzone per realizzare differenti versioni di un verso; copiano le parole e le sostituiscono con 4 o 5 parole a loro scelta.

Alternativamente, copiano il verso favorito e ne fanno un poster con l'illustrazione.

La registrazione della canzone in varie lingue è disponibile sul sito

La canzone di The Language Magician

Tututututu -Tututututu

Nella torre alta e scura che fa un po' paura

Winivil potente mago gli animali ha incantato.

Liberali tutti con i tuoi amici ascolta, leggi e scrivi, falli felici

La lingua è la tua porta verso il mondo

Cattura le stelline, è una magia fantastica!



The Language Magician - modulo 3

Cinque Attività

FRANCESE

La magie du chapeau
Emprisonne les animaux
La girafe, la souris,
Tu dois sauver tes amis.
Où est le cheval ?
le crocodile ?
Où est le lapin ?
Mais où sont-ils ?
Ils sont dans la tour du Magicien
Tu peux les sauver; sauve le chien!
Ton pouvoir est dans la magie des mots
Sauve les animaux, prends le chapeau
Ils sont dans la tour du Magicien
La magie du chapeau
Emprisonne les animaux
La girafe, la souris,
Tu dois sauver tes amis.
Où est le cheval ?
le crocodile ?
Où est le lapin ?
Mais où sont-ils ?

TEDESCO:

Krokodil und Hund und Bär,
alle rufen: Komm doch her.
Winivil, mit Zauberei hält sie fest im Turm, oh
wei.
Befrei die Tiere, aber nicht mit Geld,
Sprache ist dein Tor, dein Tor zur Welt.
Die Kraft, sie ist im Zauberhut.
Du brauchst Glück und großen Mut.

INGLESE:

Crocodile and cat and bear,
You can help them, trapped up there!
Horse and lion, dog, giraffe
You can stop the Wizard's laugh.
Use your magic from, from the farm
save your friends from evil, from evil harm
Language has the magic, the magic power
save them from the Wizard's,
the Wizard's tower.
Crocodile and cat and bear,
You can help them, trapped up there!
Horse and lion, dog, giraffe
You can stop the Wizard's laugh.
Use your words to cast, to cast a spell
save them all, yes, the mouse as well.
Language has the magic, the magic power
save them from the Wizard's,
the Wizard's tower.

SPAGNOLO

En la torre vive un mago
Winevil malvado.
Es muy malo y ha encerrado
al perro y al gato.
Usa tus poderes con tus amigos,
liberales a todos de su hechizo,
Escucha, lee, escribe y también habla,
salva a tus amigos, haz tu propia magia.