



Erasmus+

THE LANGUAGE MAGICIAN



THE LANGUAGE MAGICIAN

Classroom resources

Simone Conboy – representative on
THE LANGUAGE MAGICIAN project



Objectives of the classroom resources

- To arouse pupils' curiosity and build confidence about the magical game that they will play later
- To introduce the characters in the game
- To remind pupils of language they know and skills they have
- To provide examples of communicative activities



Children in the Canaries

https://drive.google.com/file/d/1H3bM0yXu1Y0L-dndy6hO-Y_kBwsYASJ/view?usp=sharing

Children stimulated by the Game

Try to pick up the tune



Zum Anfang – ein bisschen Geschichte

The game is about Winivil, an evil magician. He is a Language Magician, and so are you! You have a game avatar who needs to master the language skills to beat him. Let's learn to say:

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!



THE LANGUAGE MAGICIAN

Classroom resources

- **Module 1:** Three introductory lessons which teachers might like to use, or adapt and use, before the first time pupils play the game.
- **Module 2:** As a result of playing the game at either level teachers will identify areas they would like to address to help their pupils improve their scores. This group of resources target those specific skills in 10-15 minute activities that can be used flexibly.
- **Module 3:** THE LANGUAGE MAGICIAN team offers you some ideas for other activities (e.g. for the end of the school year) in the style of the game.
- + THE LANGUAGE MAGICIAN song!



What do you think he looks like?

Groß oder klein?

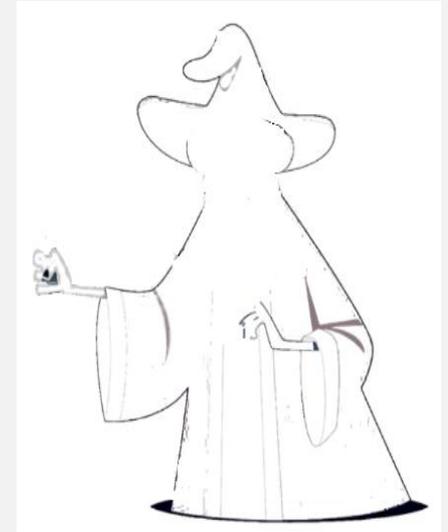
Dünn oder dick?

Brille?

Bart?

Schnurrbart?

Lange oder kurze Haare?



Er trägt ...

Shorts oder ...?

Ein T-Shirt oder ...?

Welche Farbe hat sein

Hut?... und sein Umhang?

Was trägt er in seiner Hand?



Here he is!



Der Tägliche Zauber

Sonderausgabe: Interview mit dem bösen Zauberer

FRAGEN

1. Wie geht's?
2. Wie heißt du?
3. Wie alt bist du?
4. Was ist deine magische Farbe?
5. Wo wohnst du?
6. Was ist dein Lieblingstier?
7. Was ist deine Zauberkraft?

ANTWORTEN

- a. Danke, gut!
- b. Meine magische Farbe ist blau.
- a. Ich kann dich wegzaubern.
- b. Ich mag Bären.
- c. Mein Name ist Winivil.
- d. Ich wohne in einem Turm.
- e. Ich bin achtzig Jahre alt.



Instructions

Match the questions with the correct answer.

Cast the spell!



Power of Language: Make something happen

Things to do in TLM style

Make a Spell!

Kreis



Rechteck



Linie



Dreieck



in

auf

unter



Obst	Tiere	Farben



Introducing the animals

Bär – gemütlich, ein bisschen müde, hungrig



Katze – raffiniert, ziemlich vornehm



Krokodil – ergeben, offenherzig



Hund – beschäftigt, ungeduldig, manchmal ungeschickt



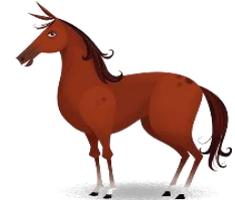
Elefant – alt, ein bisschen vergesslich, sehr erfahren



Giraffe – fröhlich, zielstrebig, ein bisschen reserviert



Pferd – hübsch, elegant, und ein bisschen eitel



Löwe – mutig, aber im Geheimen unsicher, stolz



Maus – klug, lebhaft und treu



Kaninchen – süß, hilfsbereit und vorsichtig



Winivils Zauberspruch

Kreise das Wort ein, das du hörst:

Nimm eine Blume die, ... ist.

blau grau grün braun

Füg ein Haar von einer hinzu.

Karte Krabbe Katze Kappe

Fang ... und schneid ein bisschen Wolle ab.

ein Schaf Schlaf scharf einen Schal

Überleg dir, ... und der Zauber funktioniert.

sie nie Wein wie

Mein Zauberspruch fliegt wie ein davon.

Weilchen Veilchen Vogel Wiesel

Versteck meine Geheimnisse hier in diesem

Zimmer Jammer Garten Park



What is THE LANGUAGE MAGICIAN?

- A game
- A manual
- A Quick Guide
- A video tutorial
- Classroom Resources
- A Speaking module
- A song



What style of assessment?

- The challenges are designed by researchers and teachers to allow children to show what they can do, as well as what they know.
- Teachers should not teach to the Game *
- Researchers in piloting find that children are motivated even if they do not 'know' everything
- Playing the game again captures progression data



I made a potion and I put in ..

Schüler 1: In meinen Zaubertrank gebe ich einen Frosch!

Schüler 2: In meinen Zaubertrank gebe ich einen Frosch und einen Stuhl!

Schüler 3: In meinen Zaubertrank gebe ich einen Frosch und einen Stuhl und Schokolade!

Schüler 4: In meinen Zaubertrank gebe ich einen Frosch und einen Stuhl und Schokolade und einen Pferde Zahn!



THE LANGUAGE MAGICIAN song



THE LANGUAGE MAGICIAN song

- der Hut
- die Tiere
- die Giraffe
- Wo ist das Pferd?
- das Krokodil?
- Wo ist das Kaninchen?
- der Zauberer
- der Hund
- der Elefant
- die Maus



Put your clothes on!

Starting from your feet!

- Hut
 - Pullover
 - Socken
 - Schal
 - Hose
- Put the clothes in alphabetical order
 - Which comes first : *Hut* or *Socken*?
 - Do you think the English words have the same alphabetical order?
 - What clothes are missing?
 - What are they called?



Team memory

- Winivil ist ein böser Zauberer.
- Sein Haar ist weiß und er hat eine große Nase.
- Er trägt einen blauen Hut und einen blauen Umhang mit gelben Sternen.
- Winivil wohnt in einem Turm mit fünf Etagen.
- Er mag schwarzen Tee.
- Er mag andere Zauberer nicht.



Tidy up!

Räume schnell und
räume gut,
alles muss jetzt
in den (Zauber)hut!



Module 2:

Worksheet 12

- Es gibt einen Löwen vor der Tür.
- Es gibt einen Kuchen auf dem blauen Teppich.
- Es gibt zwei Vögel, die ein Buch lesen.
- Die Giraffe steht rechts.
- Es gibt drei Mäuse unter dem Stuhl.



Read and compare

Schüler A

Winivil, der böse Zauberer, kocht einen Zaubertrank.

Er benutzt einen Kessel und einen großen Löffel.

Seine schwarze Katze hilft ihm.

Zuerst gibt er Schlangen und Eidechsen in den Zaubertrank,

und später gibt er Erdbeeren und Schnecken hinzu.

Der Zaubertrank sieht lecker aus aber das Problem ist, dass er dich in ein Pferd verwandelt.

Schüler B

Winivil, der böse Zauberer, kocht eine Suppe.

Er benutzt eine Pfanne und einen kleinen Löffel.

Seine rote Katze hilft ihm.

Zuerst gibt er Äpfel und Karotten in die Suppe,

und später gibt er Erdbeeren und Kartoffeln hinzu.

Die Suppe sieht ekelhaft aus und das Problem ist, dass sie macht dich müde.



THE LANGUAGE MAGICIAN song





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!



To conclude the lesson

- The teacher reviews with the class what they have **Learnt**:
- About Winivil
- About the story
- About the game
- About language



Online game

- There is a certificate at the end
- And a wand and stickers if you can get them



Where to look next for THE LANGUAGE MAGICIAN

<https://www.thelanguagemagician.net/>

- Everything will be there
- Training events in the ALL Primary Hubs
- <https://www.all-languages.org.uk/project/the-language-magician/>





www.thelanguagemagician.net

Danke !



Jetzt sind Sie dran!

