



THE LANGUAGE MAGICIAN

Sieben Aktivitäten

2

Einheit

Altersgruppe	8 bis 12	CEFR level	A1
Thema	Tiere, Farben, Obst, Körperteile, Kleidung, Zahlen	Niveau	Wort und Satz
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> - das Wecken der Neugierde und das Aufbauen des Selbstbewusstsein der Schüler, um das Zauberspiel später zu spielen - das Einführen der Figuren im Spiel - das Auffrischen der Sprachkenntnisse und -fertigkeiten der Schüler/Schülerinnen - das Bereitstellen von Beispielen für kommunikative Übungen 		
Sprachmaterial	<ul style="list-style-type: none"> o Fragen und Antworten, um sich vorzustellen o Vokabeln für Märchen, Tiere, Farben, Obst und Kleidung o Vorlieben und Abneigungen (Ich mag/ich mag nicht) und Verben (sein, haben usw.) o Präpositionen 		<ul style="list-style-type: none"> o einfache Satzstrukturen o Lesen zur Informationssuche
Aktivitäten	<ul style="list-style-type: none"> - Üben (Einführung, Entwicklung) - Kontrolle (Wiederholung) 	Lernformen	visuell/ körperlich/ kinaesthetisch & verbal/ sprachlich
Einzel/Partner/ Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelarbeit, Partnerarbeit, in Kleingruppen, in der ganzen Klasse 	Zeitplanung	6 Stunden von 30 Minuten
Fertigkeiten	Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben and Interaktion	Materialien	Arbeitsblätter Aktivitäten 1-7

Nachdem das Spiel gespielt wurde, kann der Lehrer/die Lehrerin einige Schwerpunkte festlegen, die den Schülern/Schülerinnen hilft, um ihre Sprachkenntnisse noch zu verbessern. Die folgende Materialsammlung ist darauf zugeschnitten. Es sind Aktivitäten, die 10 bis 15 Minuten dauern, und die auf spezifische Lernaspekte zielen.

1. **Team memory:** Lesen, Hören und Schreiben
2. **Laufdiktat:** Lesen, Hören und Schreiben
3. **Trickse Winivil aus:** Lesen, Hören und Schreiben
4. **Vervollständige die Bilder:** Hören und Sprechen
5. **Dreh es!:** Lesen und Schreiben
6. **Finde die richtige Reihenfolge:** Lesen und Schreiben
7. **Lest und vergleicht:** Lesen, Sprechen, Hören und Schreiben



The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

1. Team Memory. 10'-20'. in Gruppen (4-5). Aktivität 1.

Die Schüler/Schülerinnen arbeiten in Vierer- oder Fünfergruppen.

Der Lehrer/die Lehrerin zeigt einen Text an der Tafel (siehe Beispiel unten).

Die Schüler/Schülerinnen lesen den Text laut zusammen mit Hilfe des Lehrers/der Lehrerin; dann lesen sie ihn laut in ihrer Gruppe.

Der Lehrer/die Lehrerin verdeckt dann Stücke vom Text und die Schüler/Schülerinnen beginnen, den Text laut zu lesen und dabei die Lücken aus dem Gedächtnis zu füllen. Der Lehrer/die Lehrerin verdeckt weitere Teile des Texts.

Wenn mehr als die Hälfte des Texts verdeckt ist, arbeiten die Schüler/Schülerinnen in ihren Gruppen und schreiben den Text auf. Sie diskutieren was fehlt. Sie können den Text nicht sehen, weil er verdeckt ist. Jedes Gruppenmitglied sollte ihren Teil des Texts lesen, um diesen zu vervollständigen.



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.

Schließlich liest der Lehrer/die Lehrerin den Abschnitt erneut vor, um es den Schülern/Schülerinnen zu ermöglichen, ihre Arbeit zu berichtigen und dann den Originaltext mit ihrem eigenen zu vergleichen.



The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

FRANZÖSISCH

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.

ENGLISCH

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

ITALIENISCH

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.

SPANISCH

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. Laufdiktat. 15'-20'. Partner –oder Gruppenarbeit.

Die Schüler/Schülerinnen sind in Paare oder Vierergruppen eingeteilt.

Der Lehrer/die Lehrerin erklärt, dass Winivil seinen Zauberspruch mit den Informationen vergessen hat.

Die Schüler/Schülerinnen müssen die Informationen sammeln, aber sie müssen einigen Zauberregeln folgen, um den Text nicht zu verderben. Nur ein Schüler/eine Schülerin aus jeder Gruppe darf zu dem Zauberspruch gehen und ihn lesen. Der Partner/die Partnerin ist schon mit Papier und Bleistift startbereit. Der Schüler/die Schülerin, der/die zum Spruch gegangen ist, wird dem anderen Schüler/der anderen Schülerin, der/die schreibt, den ersten Satz sagen, und der schreibt ihn dann auf. Dann geht es so weiter. Der erste Schüler/die erste Schülerin geht zum Spruch, merkt sich den nächsten Satzteil und geht zurück zu seinem Partner/seiner Partnerin, um diesen zu diktieren. So geht es dann, bis der ganze Spruch fertig ist.

Um zu differenzieren, kann der Lehrer/die Lehrerin die Schüler in Vierergruppen aufteilen, und verschiedene Schüler/Schülerinnen gehen zum Spruch und merken sich unterschiedliche Satzteile.



The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

Die Sprüche können auch für jedes Paar oder jede Gruppe unterschiedlich sein (z.B. kürzere oder längere Sätze).

Beispiel
text

* Winivil hat ein paar eklige Zutaten in seinen Zauberkessel gemacht. Er will seinen magischen Zaubertrank.
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 Zaubertrank dreimal gekocht und den Zauberspruch gesagt.
Der Zaubertrank ist fertig.

FRANZÖSISCH

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.

ENGLISCH

Winivil is an evil magician.
He can perform magic tricks but he is evil.
He lives in a tower.
It has five floors.
He has a laboratory.
He has a library too.
He steals the animals.
The young magicians save the animals!

ITALIENISCH

Winivil è uno stregone cattivo.
Lui può fare tanti incantesimi, ma è cattivo.
Vive in una grande torre.
La sua torre ha cinque piani.
C'è un laboratorio e una biblioteca.
Winivil ha fatto sparire tutti gli animali.
I giovani maghi salvano gli animali.

SPANISCH

Winivil es un mago malvado.
Puede hacer trucos de magia pero usa su magia para hacer el mal.
Vive en una torre grande y encantada.
La torre tiene cinco plantas.
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 - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

3. Trickse Winivil aus: 10'-15'. Einzelarbeit.

Der Lehrer/die Lehrerin, in der Rolle des Zauberers, verteilt weiße Minitafeln und Stifte. Der Lehrer/die Lehrerin hat den Zauberhut oder einen Behälter, in dem sich die Wortkärtchen befinden (siehe Wörter unten). Der Lehrer/die Lehrerin nimmt ein Wort aus dem Hut und liest es laut vor. Die Schüler/Schülerinnen schreiben das Wort, das sie hören in die vier Ecken der Minitafel und auch in die Mitte. Der Schüler/die Schülerin, der/die zuerst fertig ist und es richtig geschrieben hat, bekommt eine Belohnung.

Der erste Schüler/die erste Schülerin, der/die drei Belohnungen bekommen hat, übernimmt die Rolle des Zauberers.

Wörter

mag	gehen	blau	Vogel
wohnen	essen	Name	sechs
Haus	Straße	Baum	Hund
Bruder	Schwester	Katze	Kuli

FRANZÖSISCH

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

ENGLISCH

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

ITALIENISCH

Gonna / andare / blu / uccello
Abitare / mangiare / nome / sei
Casa / strada / albero / cane
Fratello / sorella / gatto / penna

SPANISCH

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



The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

4. Vervollständige the Bilder. 15'-20'. Einzelarbeit. Aktivität 4a und 4b

Die Schüler/Schülerinnen bekommen eine unvollständiges Bild:



Der Lehrer/die Lehrerin beschreibt das Bild in einfachen Sätzen. Zum Beispiel:

"Es gibt eine kleine Katze neben dem Baum".

Die Schüler/Schülerinnen malen, was sie hören.

Danach arbeiten die Schüler/Schülerinnen in Partnerarbeit, um ihre Arbeit zu überprüfen. Sie erzählen, was sie gemalt haben. Der Lehrer/die Lehrerin fragt einige Schüler, ob sie noch andere Details hinzufügen können.

Alternative:

Der Lehrer/die Lehrerin teilt [Akitivität 4b](#) aus – Bild und Text. Die Schüler/Schülerinnen sollen das Bild vervollständigen, indem sie den Text benutzen.





The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

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 auf der rechten Seite.
Es gibt drei Mäuse unter dem Stuhl.

5. Dreh es! 15'-20'. Einzelarbeit. Aktivität 5

Der Lehrer/die Lehrerin teilt **Aktivität 5** aus. Auf dem Arbeitsblatt gibt es zwei Kreisel und eine Büroklammer für jeden Schüler.

Auf dem ersten Kreisel sind Substantive, auf dem zweiten Präpositionen.

Die Schüler/Schülerinnen halten die Bleistiftspitze auf die Büroklammer in der Mitte des Kreisels und drehen sie. Sie nehmen das Substantiv, auf das die Büroklammer zeigt und die Präposition, die sie auf dem anderen Kreisel sehen. Dann sollen sie das Bild malen, das die Kombination von Substantiv und Präposition ergibt (z.B. Pferd + unter = Die Schüler/Schülerinnen malen ein Pferd unter der Brücke oder eine Katze unter dem Pferd.)

Als Alternative können sie den Satz schreiben, statt das Bild zu malen.

6. Finde die richtige Reihenfolge. 15'-20'. Einzelarbeit. Aktivität 6

Der Lehrer/die Lehrerin verteilt **Aktivität 6** mit den gemischten Sätzen.

(Der Lehrer/die Lehrerin kann seine/ihre eigenen Sätze erfinden.)

Die Schüler/Schülerinnen sollen die Wörter in die richtige Reihenfolge bringen und den Satz richtig aufschreiben. Danach malen sie ein Bild, das alle Sätze enthält, um ihr Leseverstehen zu beweisen.

Variation A

Satz in der Tasche

Der Lehrer/die Lehrerin benutzt eine Tüte mit Wörtern von Sätzen auf den Karten. Die Schüler/Schülerinnen öffnen die Tüte und bringen die Wörter in die richtige Reihenfolge. Sie notieren die Sätze auf einem Stück Papier und malen anschließend das Bild. Dann tauschen sie ihre Tüte mit einem anderen Schüler/einer anderen Schülerin.



The Language Magician - Einheit 2

Sieben Aktivitäten

Variation B

Satz in der Tüte

Die Schüler/Schülerinnen bekommen eine Tüte und sechs kleine Papierquadrate. Sie schreiben dann Sätze, die jeweils sechs Wörter enthalten, ein Wort in jedes Papierquadrat. Dann stecken sie die Papierquadrate in die Tüte und geben sie einem Schulkameraden, der diese dann in die richtige Reihenfolge bringt.

7. Lies und vergleiche. 10'-15'. Partnerarbeit. Aktivität 7

Der Lehrer/die Lehrerin gibt jedem Schüler/jeder Schülerin eine Hälfte von [Aktivität 7](#), so dass sie verschiedene Texte haben (siehe Beispiel unten).

Die Schüler/Schülerinnen müssen ihren Text geheim halten und ihn dem Partner/der Partnerin vorlesen. Die Partner/Partnerin wechseln sich gegenseitig ab, jeweils ein Satz. Die Partner hören zu und achten auf die Unterschiede. Sie schreiben dann die Wörter auf, die im Text ihres Partners/ihrer Partnerin anders waren. Es gibt dazu extra Lücken.

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 spatter 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 großartige 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 dich müde macht.