



THE LANGUAGE MAGICIAN

Drei Unterrichtsstunden

1

Einheit

Altersgruppe	8 bis 12	CEFR Niveau	A1
Thema	Tiere, Farben, Obst, Körperteile, Kleidung, Zahlen	Aufgabe Niveau	Wort & Satz
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> o das Wecken der Neugierde und das Aufbauen des Selbstbewusstseins der Schüler, um das Zauberspiel später zu spielen o das Einführen der Figuren im Spiel o das Auffrischen der Sprachkenntnisse und -fertigkeiten der Schüler/Schülerinnen o 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 Zahlen schreiben 		<ul style="list-style-type: none"> o Phonetische Übungen o Einfache Satzstrukturen o Entwicklung des Hörverstehens
Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Üben (Einführung, Entwicklung) - Kontrolle (Wiederholung) 	Lernformen	visuell/ körperlich/ kinaesthetisch & verbal/ sprachlich
Einzel/Partner/ Gruppenarbeit	- einzeln, in Partnerarbeit, in Kleingruppen, in der ganzen Klasse	Zeitplanung	3 Unterrichtsstunden 45 to 60 Minuten
Fertigkeiten	Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben and Interaktion	Ressourcen und Materialien	Stunde 1: Arbeitsblätter 1-6 Stunde 2: Arbeitsblätter 1-6 Stunde 3: Arbeitsblätter 1-6

KBL

In jeder Stunde der Lehrer die Sprachkenntnisse, über die die Schüler bereits verfügen und Sprachfertigkeiten (z.B Probleme lösen), die sie brauchen, um das Spiel erfolgreich zu beenden (z.B aufmerksam zuhören) und (am Ende der Stunde) was sie gelernt haben.



Lektion 1

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtssprachen

Der Lehrer/ die Lehrerin stellt den Schülern das Spiel vor, tándem er unen die Geschichte erzählt.

In der Geschichte geht es um Winivil, einen bösen Zauberer. Er ist ein 'Language Magician', so wie du! Du hast einen Avatar, der Sprachkenntnisse besitzen muss, um den Zauberer zu besiegen. Wir werden zuerst ein bisschen üben, bevor du den bösen Zauberer im Computerspiel kennenlernst.

Aktivitäten

1. Winivil vorstellen: die Geschichte. 5'-10'. Ganze Klasse. Arbeitsblatt 1

In der Geschichte geht es um Winivil, einen bösen Zauberer. Er ist ein 'Language Magician', so wie du! Du hast einen Avatar, der Sprachkenntnisse besitzen muss, um den Zauberer zu besiegen. Wir werden zuerst ein bisschen üben, bevor du den bösen Zauberer im Computerspiel kennenlernst.

Der Lehrer/die Lehrerin ermutigt die Kinder die Wörter nach und mitzusprechen. (Der Text ist vom 'Language Magician' Lied; der/die eine oder andere Lehrer/Lehrerin möchte sich die Melodie vielleicht vorher als Vorbereitung anhören. Der Text des Liedes ist am Ende dieses Materials zu finden, im Modul 3.)

*Krokodil und Hund und Bär,
alle rufen: Komm doch her.
Winivil, mit Zauberei
hält sie fest im Turm, oh wei.*



Lektion 1

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

FRANZÖSISCH

Où est le cheval ?
le crocodile ?
Où est le lapin ?
Mais où sont-ils ?

ENGLISCH

Crocodile and cat and baer,
you can help them, trapped up there!
Language has the magic power
to save them from the Wizard's tower.

ITALIENISCH

Liberali tutti con i tuoi amici,
ascolta, leggi e scrivi, falli felici!
La lingua è la tua porta verso il mondo
Cattura le stelline, e' una magia magia
fantastica!

SPANISCH

En la torre vive un mago Winivil malvado.
Es muy malo y ha encerrado al perro y al gato.

Der Lehrer/die Lehrerin zeigt der Klasse ein schwarz-weißes, ausradiertes Bild vom Zauberer ([Arbeitsblatt 1](#)) und führt ein paar Ideen ein, wie der Zauberer beschrieben werden könnte: sein Aussehen, seine Kleidung, seine Habseligkeiten wie z.B. der Zauberstab. Die Schüler/Schülerinnen nennen die Körperteile.

Um die Kinder an das Sprachmaterial zu erinnern, das sie bereits gelernt haben, regt der Lehrer/die Lehrerin sie dazu an, sich Fragen wie diese auszudenken.

Wer erinnert sich an den Namen des Zauberers? (Winivil)

Wie denkst du, sieht er aus? Kannst du es erraten?

Groß oder klein?

Dünn oder dick?

Brille?

Bart?

Schnurrbart?

Haare – lang oder kurz?

Was für Kleidung trägt er?

Shorts oder ...?

Einen Hut?

Welche Farbe trägt er?

Einfach oder gemustert?



Lektion 1

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Eventuell könnte der Lehrer die Schüler auffordern, ihre Ideen aufzuschreiben bevor sie einen Hinweis in der nächsten Übung bekommen.

FRANZÖSISCH

Grand ou petit?
Mince ou gros??
Lunettes?
Barbe?
Moustache?
Cheveux longs ou courts?
Il porte ...
Un short ou ...?
Un teeshirt ou...?
De quelle couleur est ... son chapeau?
... sa cape?
A la main , il porte ...?

ENGLISCH

Who remembers the evil magician's name?
(Winivil)
And what do you think does he look like? Can you guess?
Tall or small?
Thin or fat?
Glasses?
Beard?
Moustache?
Hair - long or short?
What about his clothes?
Shorts or ...?
Hat?
What colour does he wear?
Plain or patterned?
Does he carry anything?

ITALIENISCH

Chi ricorda il nome del mago malvagio?
Come è? Prova ad indovinare.
Alto o basso?
Magro o grasso?
Occhiali?
Barba?
Baffi?
Capelli lunghi o corti?
E i vestiti?
Corti o..?
Cappello?
Che colore indossa?
Tinta unica o fantasia?
Porta con sé qualcosa?

SPANISCH

¿Quién recuerda el nombre del mago?
(Winivil).
¿Cómo creéis que es?
¿Alto o bajo?
¿Delgado o gordo?
¿Lleva gafas?
¿Barba?
¿Bigote?
¿Tiene el pelo largo o corto?
¿Cómo creéis que es su ropa?
¿Lleva pantalones?
¿Gorro?
¿De qué color es la ropa?



Lektion 1

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

2. Das Language Magician Puzzle. 5'-10'. Ganze Klasse. Arbeitsblätter 1 und 2.

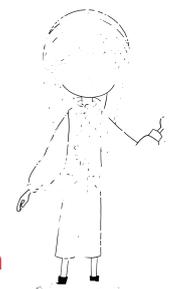
Nach dieser Übung erklärt der Lehrer/die Lehrerin den Schülern/Schülerinnen, dass sie ihren eigenen Avatar im Spiel auswählen können.

Die Schüler/Schülerinnen benutzen [Arbeitsblatt 1 und 2](#) (Avatar-Design) und fügen dem Bild ihre eigenen Ideen hinzu. Dann zeigen sie ihr Bild einem Partner/einer Partnerin oder der ganzen Klasse und beschreiben es, z.B. "Mein Hut ist rot.", "Ich habe lange Haare."

Der Lehrer/die Lehrerin kann einzelnen Schülern/Schülerinnen oder der gesamten Klasse zusätzliches Sprachmaterial zur Verfügung stellen, z. B. die Farben und können dann Fragen wie diese stellen: "Welche Farbe hat der Hut von deinem Avatar?"



Mini version



Mini version

3. Gesucht! 5'-10'. Gruppen- oder Einzelarbeit. Arbeitsblätter 3 und 4.

Der Lehrer/die Lehrerin erzählt, dass Winivil andere Kleidung als wir tragen. Er erscheint in verschiedenen Outfits und Gestalten oder sogar manchmal als Geist. Normalerweise jedoch sieht er jedoch so aus.

Der Lehrer/die Lehrerin zeigt das Bild von Winivil wie er im Spiel auf [Arbeitsblatt 3 und Arbeitsblatt 4](#), dem Zeitungsbericht, erscheint.

Der Lehrer/die Lehrerin vergleicht das Bild mit den Bildern der Schüler/Schülerinnen und wiederholt das Sprachmaterial, das ihnen bereits vertraut ist, um einen Vergleich mit dem Original herzustellen (er/sie kann nun auch Vokabeln einführen wie z.B. der Hut, der Umhang, der Zauberstab usw.)

Um den Kindern dabei zu helfen, etwas über den Zauberer herauszufinden, benutzen sie den Zeitungsbericht und ordnen Fragen und Antworten zu ([Arbeitsblatt 4](#)). So lernen sie nicht nur den bösen Zauberer kennen, sondern sie werden auch erneut an die Ausgangsfragen erinnert.





Lektion 2

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Der Lehrer/die Lehrerin teilt die Klasse in Paare ein. Dann wechseln sich die Paare ab, um anhand des Zeitungsberichts Fragen zu stellen und die eigenen Antworten zu geben.

Wenn das Niveau der Schüler/Schülerinnen hoch genug ist, könnte der Lehrer/die Lehrerin sogar vorschlagen, dass sie ihre Antworten aufschreiben.

Zeitungsartikel (Arbeitsblatt 4)

Mini-Version :

Der Tägliche Zauber

Sonderausgabe: Interview mit dem bösen Zauberer

<p><small>FRAGEN</small></p> <ol style="list-style-type: none"> 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? 	<p><small>ANTWORTEN</small></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Danke, gut! b. Meine magische Farbe ist blau. a. Ich kann dich wegzaubern. Ich mag Bären. c. Mein Name ist Wimiwi! d. Ich wohne in einem Turm. e. Ich bin achtzig Jahre alt. 	 <p style="font-size: small; color: red;">Anleitungen Ordne die Fragen den richtigen Antworten zu.</p>
---	--	--

4. Einen Zauberspruch sagen. 5'-10'. Einzelarbeit. Arbeitsblatt 5.

Die Kinder malen eine Gestalt, indem sie die Zahlen auf [Arbeitsblatt 5](#) miteinander verbinden: Einen Zauberspruch sagen (in der Arbeitsblattsammlung).

Turm

vier

Stern

Umhang

Topf

eins

Tür

drei

zwei

Katze

fünf

zehn

Hut

schwarz

sieben

alt

acht

Zauberspruch

Etage

neun

jung

sechs

Hund

Suche die Zahlen in geschriebener Form. Verbinde die Zahlen von 1 bis 10 in der richtigen Reihenfolge. Wenn du die richtige Gestalt findest, gewinnst du einen Aufkleber. (Die Aufkleber können photokopiert werden. [Arbeitsblatt 6](#))



Lektion 2

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden



5. Kontrolle: letzte Aktivität Zauberspruch. 5'-10'. Ganze Klasse.

Das Fahndungsplakat kann nun als Eselsbrücke an die Wand gehängt werden.
(Arbeitsblatt 7)

Der Lehrer/die Lehrerin sagt den folgenden Spruch und fordert die Schüler/ Schülerinnen auf, ihn zu wiederholen. Sie können den Spruch so oft und auf unterschiedliche Weise wiederholen: leise, flüsternd, mit lauter Stimme, mit einer Tierstimme usw

Mini-Version:





Lektion 2

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

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

FRANZÖSISCH

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

ENGLISCH

Tidy this and tidy that,
Everything back in the magic hat!

ITALIENISCH

Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va !

SPANISCH

¡Recoge todo recoge rápido
Mete todo en el gorro mágico!

Der Lehrer/die Lehrerin hängt vor der Stunde verschiedene Wörter an die Klassenzimmerwände. Die Wörter sind auf [Arbeitsblatt 8a](#) und [Arbeitsblatt 8b](#) zu finden.

KBL

Der Lehrer wiederholt folgendes mit der Klasse:

- welche Sprachkenntnisse (Tiere, Farben und Obst) und Sprachfertigkeiten sie bereits haben (z.B. lesen, aufmerksam zuhören)
- was sie brauchen, um erfolgreich zu sein (z.B. leise mitmachen, ordentlich sein)



Lektion 2

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Aktivitäten

1. Üben: Im Klassenzimmer - 5-10' - Ganze Klasse

Um das Interesse der Schüler zu wecken, fragt der Lehrer die Klasse, woran sie sich noch erinnern.

Winivil war im Klassenzimmer! Er sucht die Tiere, die er mit zu sich in den alten, dunklen Turm nehmen will. Er ist dort sehr einsam und plant deshalb alle Tiere einzusperren und sie in Türklopfer zu verwandeln, so dass sie nicht fliehen können! Um uns darauf vorzubereiten, Winivil im Spiel zu treffen, werden wir erst ein bisschen hören und lesen üben.

Vor Beginn mit Aktivität 1 eliziert der Lehrer/die Lehrerin die Vokabeln für Tiere, Obst und Farben, die die Schüler bereits kennen.

*Als der Zauberer hier war, denkt dran, dachte er an die Tiere. Welche Tiere kennt ihr?
Er war in Eile und hat einige Dinge hier bei uns vergessen. Er hat ein totales Chaos hinterlassen – die Wörter sind alle durcheinander – einige auf dem Kopf, andere seitenverkehrt!*

Die Kinder ordnen die Wörter, die im Klassenzimmer verteilt sind, der entsprechenden Kategorie auf ihrem Arbeitsblatt zu. Es gibt sechs Wörter für jede Kategorie, aber die Schüler/die Schülerinnen müssen nur jeweils vier finden ([Arbeitsblatt 9](#)).



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Mini-Version:

Obst	Tiere	Farben
Banana		

2. Lieblingsdinge. 8'-10'. Einzelarbeit oder die ganze Klasse.

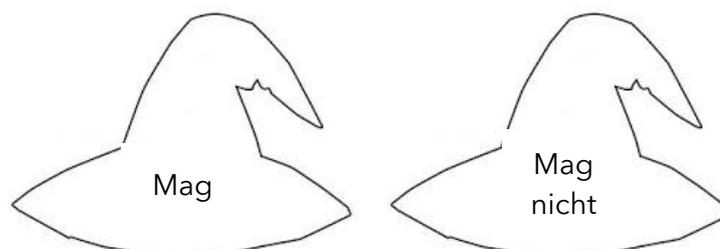
Der Lehrer/die Lehrerin übt die Ausdrücke 'mag' und 'nicht mag' zunächst mündlich. Er erzählt den Schülern, dass sie herausfinden werden, was Winivil von den Dingen mag, die sie in Aktivität 1 gefunden haben. Die Schüler/Schülerinnen benutzen dasselbe Arbeitsblatt, um die Wörter einzukreisen oder zu unterstreichen, die sie hören.

Der Lehrer/die Lehrerin erfindet Sätze mit Hilfe der Liste oben, die er/sie laut sagt (z.B. Winivil mag Bananen. Winivil mag die Farbe blau. Winivil mag nicht Krokodile.) Wenn der Schüler/Schülerin die Wörter in Aktivität 1 geschrieben hat, benutzt er/sie jetzt unterschiedliche Farben, um 'mag' und 'mag nicht' zu kennzeichnen.

3. Kontrolle: Schreiben. 10'-15'. Ganze Klasse.

Die Kinder malen ein Poster von Dingen, die Winivil mag und nicht mag. Sie benutzen [Arbeitsblatt 10](#), indem sie Farbstifte oder Post-its benutzen.

Als Zusatzaufgaben können die Schüler/Schülerinnen ihre eigenen Vorlieben und Abneigungen aufschreiben. **Mini-Version:**





Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

4. Kontrolle: Zusätzliche Übung. 5'-10'. Ganze Klasse.

Wenn das Zuordnen beendet ist, kann ein Freiwilliger/eine Freiwillige gefunden werden, der die Wörter laut vorlesen kann. Diesmal kreisen oder unterstreichen die Kinder die Wörter nicht, aber sie stehen auf, wenn das Wort auf ihrem Arbeitsblatt steht.

5. Letzte Aktivität. Zauberspruch. 5'. Ganze Klasse.

Der Lehrer/die Lehrerin singt den folgenden Spruch und fordert die Kinder auf, ihn zu wiederholen. Sie können den Spruch so oft und auf unterschiedliche Weise wiederholen: leise, flüsternd, mit lauter Stimme, mit einer Tierstimme usw.

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

FRANZÖSISCH

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

ITALIENISCH

Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va !

ENGLISCH

Tidy this and tidy that,
Everything back in the magic hat!

SPANISCH

¡Recoge todo recoge rápido
Mete todo en el gorro mágico!

Der Lehrer/die Lehrerin erklärt den Kindern, dass Winivil einen Zauberspruch sagt, um zu verhindern, dass wir hören, was er sagt. Also, in dieser Stunde werden wir unser Hörverständnis üben, um ihn auszutricksen.



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

KBL

Der Lehrer wiederholt folgendes mit der Klasse:

- welche Sprachkenntnisse (Phonics, einfache Sätze) und Sprachfertigkeiten, die sie bereits haben
- was sie brauchen (z.B. sich konzentrieren, sich Mühe geben, einen Zauberspruch deutlich sprechen)

Aktivitäten

1. Üben: der Zauberhut. 5'-10'. Ganze Klasse.

Damit es ein bisschen aufregender wird, kann der Lehrer/die Lehrerin in dieser Stunde ein Hilfsmittel aus dem Spiel benutzen – den Zauberhut. Der Lehrer/die Lehrerin könnte den Hut verstecken und ihn dann langsam hervorholen und dabei sagen:

Was ist das? Seht, was sich hier tut!

Ist das nicht ein Zauberhut?

Die Klasse wiederholt den Zauberspruch.

FRANZÖSISCH

Qu'est-ce que c'est ?

Regardez bien !

Le chapeau du magicien !

ENGLISCH

What is this? O, what is that?

Could it be a magic hat!

ITALIENISCH

Cosa è questo?

O cosa è quello?

Può essere un cappello magico?

SPANISCH

¿Esto qué es? ¿Qué ves?

¡Un gorro de mágico es!



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Der Lehrer/die Lehrerin zeigt den Kindern einige Stücke Papier, die im Zauberhut versteckt sind, und sagt ...

Winivil ist schon wieder mal im Klassenzimmer gewesen! Diesmal hat er mit seiner Tante, der Hexe, über das Rezept für den Zauberspruch gesprochen. Diese Stücke Papier hat er hier vergessen. Vielleicht ist er ärgerlich geworden und hat den Zauberspruch zerrissen, alle Papierstücke sind durcheinander. Wir werden versuchen, den Zauberspruch zusammenzubasteln.

2. Üben: Wörter im Hut. 5'-10'. Einzelarbeit.

Die Kinder bekommen [Arbeitsblatt 10](#) – die Zeilen des Zauberspruchs mit einer Auswahl von Wörtern. Die Wörter haben ähnliche Laute und die Schüler/Schülerinnen kreisen die Wörter ein, die vom Lehrer/von der Lehrerin vorgelesen werden. Er/Sie hat diese Sätze vorher schon in den Hut gesteckt. Das Spiel beginnt, indem der Lehrer/die Lehrerin einen Satz nach dem anderen aus dem Hut zieht.

Die vollständigen Sätze sind zum Ausdrucken und Vorlesen in jeglicher Reihenfolge vorgesehen:

Mini Version:

1. Nimm eine Blume, die blau ist.
2. Füg ein Haar von einer Katze hinzu.
3. Fang ein Schaf und schneid ein bisschen Wolle ab.
4. Überleg dir, wie der Zauber funktionieren soll.
5. Mein Zauberspruch fliegt wie ein Vogel davon.
6. Versteck meine Geheimnisse hier in diesem Zimmer.



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Winivils Zauberspruch. - Kreise die Wörter ein, die du hörst.

1. Nimm eine Blume, die ... ist.

blau grau grün braun

2. Füg ein Haar von einer ... hinzu.

Karte Krabbe Katze Kappe

3. Fang ein ... und schneid ein bisschen Wolle ab.

Schlaf Schaf scharf Schal

4. Überleg dir, ... der Zauber funktionieren soll.

sie nie Wein wie

5. Mein Zauberspruch fliegt wie ein davon.

Weilchen Veilchen Vogel Wiesel

6. Versteck meine Geheimnisse hier in diesem

Zimmer Jammer Garten Park

3. Üben: Fliegenklappe. 8'-10'. Einzelarbeit oder ganze Klasse.

In dieser Aktivität überträgt der Lehrer/die Lehrerin die Wörter von [Arbeitsblatt 5](#) auf die Tafel (beziehungsweise: der Lehrer/die Lehrerin heftet vorbereitete Wortkärtchen an die Tafel).

Dann bekommen zwei Schüler/Schülerinnen eine Fliegenklappe, mit der sie auf das Wort hauen, das vom Lehrer/von der Lehrerin gesprochen wird (statt einer Fliegenklappe kann auch die Handfläche benutzt werden).

Der Lehrer/die Lehrerin sagt nicht nur die Wörter, sondern ganze Sätze, z.B. wenn das Wort 'blau' ist, könnte der Satz 'Das Auto ist blau' sein.



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Die Wörter sind:

blau	grau	grün	braun
Karte	Krabbe	Katze	Kappe
Schlaf	Schaf	Scharf	Schal
sie	nie	Wein	wie
Weilchen	Veilchen	Vogel	Onkel
Zimmer	Jammer	Garten	Park

4. Kontrolle. 8'-10'. Einzelarbeit. Arbeitsblatt 13.

Der Lehrer/Lehrerin erzählt den Kindern, dass sie jetzt sowohl ihr Gedächtnis als auch ihre Lesefertigkeiten benutzen, um den Zauberspruch wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Die Schüler/Schülerinnen (in Partner- oder Gruppenarbeit) müssen nun die Sätze, die sie bereits gesehen haben, in die richtige Reihenfolge bringen. Die Sätze von [Arbeitsblatt 13](#) werden ausgedruckt und dann auseinandergeschnitten – ausreichend für die Anzahl der Schülerpaare oder Kleingruppen.

Die Schüler/Schülerinnen versuchen sich zu erinnern, welche Sätze zusammengehören. Der Lehrer/die Lehrerin kann hier differenzieren, indem er eine kleinere Anzahl an Sätzen, oder nur jeweils einen Satz zurzeit verteilt. Die richtige Reihenfolge ist:

1. Nimm eine Blume, die blau ist.
2. Füg ein Haar von einer Katze hinzu.
3. Fang ein Schaf und schneid ein bisschen Wolle ab.
4. Überleg dir, wie der Zauber funktionieren soll.
5. Mein Zauberspruch fliegt wie ein Vogel davon.
6. Versteck meine Geheimnisse hier in diesem Zimmer.

Lehrer/Lehrerinnen können natürlich ihre eigenen Sätze zusammenstellen.



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

5. Kontrolle: Räum auf! 5'-10'. Ganze Klasse

Der Lehrer/die Lehrerin zeigt der Klasse eine Liste von Kleidungsstücken:

Hut Pullover Socken Schal Hose

FRANZÖSISCH

Chapeau / Pullover / Chaussettes / Foulard /
Pantalon

ENGLISCH

Hat/ Jumper / Socks / Scarf / Trousers

ITALIENISCH

Cappello / Maglione / Calzini / Sciarpa /
Pantaloni

SPANISCH

Gorro/ Sudadera/ Calcetines/ Bufanda
Pantalones

Der Lehrer/die Lehrerin fordert die Schüler/Schülerinnen auf, diese Liste in einer Reihenfolge zu schreiben, in der sie die Kleidungsstücke anziehen würden, mit den Füßen beginnend.

Socken Hose Pullover Schal Hut

FRANZÖSISCH

Chaussettes / Pantalon/ Pullover / Foulard /
Chapeau

ENGLISCH

Socks / Trousers / Jumper / Scarf / Hat

ITALIENISCH

Calzini / Pantaloni / Maglione / Sciarpa /
Cappello

SPANISCH

Calcetines / Pantalones / Sudadera / Bufanda
Gorro

Der Lehrer/die Lehrerin fordert die Schüler/Schülerinnen dann auf, dieselbe Liste in alphabetischer Reihenfolge zu schreiben.



Lektion 3

The Language Magician - Einheit 1 Drei Unterrichtsstunden

Die Reihenfolge sollte die folgende sein:

Hose Hut Pullover Schal Socken

FRANZÖSISCH

Chapeau/ Chaussettes/ Foulard/ Pantalon/
Pullover

ITALIENISCH

Calzini/ Cappello/ Maglione/ Pantaloni/
Sciarpa

ENGLISCH

Hat / Jumper / Scarf / Socks / Trousers

SPANISCH

Bufanda/Calcetines/Gorro/Pantalones/
Sudadera

(Die Schüler/Schülerinnen könnten sogar die Wörter in alphabetischer Reihenfolge in ihrer Muttersprache aufschreiben und dann vergleichen, ob es dieselbe Reihenfolge ist.)

7. Letzte Aktivität. 5'-10'. Ganze Klasse.

Der Lehrer/die Lehrerin singt den folgenden Spruch und fordert die Schüler/Schülerinnen auf, ihn zu wiederholen. Sie können den Spruch so oft und auf unterschiedliche Weise wiederholen: leise, flüsternd, mit lauter Stimme, mit einer Tierstimme usw.

***Räume schnell und räume gut! Alles muss jetzt in
den (Zauber)hut!***

KBL

Der Lehrer/Lehrerin wiederholt mit der Klasse, was sie über Winivil, die Geschichte, das Spiel und die Sprache herausgefunden haben.