



THE LANGUAGE MAGICIAN

Plan de cinco actividades

3

Módulo

Edad	De 8 a 12	Niveles del MCER	A1
Temas	Descripciones, comidas, números, ropa, acciones	Dificultad de la tarea	Palabra y frase
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades interpersonales y de trabajo en equipo - Mejorar las destrezas integradas y capacidades de pensamiento 		
Uso de la lengua	<ul style="list-style-type: none"> o Preguntas y respuestas sobre aspecto físico. o Vocabulario básico o Verbos sencillos (poder, tener, etc...) 		
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades de trabajo en equipo - Actividades integradas 	Tipos de aprendizajes e inteligencias múltiples	Visual/ espacial/ corporal/ kinestetico, Verbal/lingüístico
Agrupamientos y espacios	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en grupo - Aula 	Temporalización	Actividades de 15 minutos.
Destrezas	Lectura, escritura, escucha y habla, e interacción	Recursos y materiales	Canción, ficha 12

El equipo del LANGUAGE MAGICIAN te ofrece algunas actividades para final de curso tipo juego.

Los alumnos practicarán las cuatro destrezas jugando lo que les motivará para continuar aprendiendo la lengua.

Estas actividades son:

1. **Quién es quién?**
2. **El director de orquesta**
3. **Yo hice una poción y puse ...**
4. **El hechizo salió mal y.....**
5. **Uso de la canción de diferentes maneras...**



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

1. Quién es quién - 15'-20'. Grupo clase.

El profesor pedirá un voluntario que estara enfrente de toda la clase. El voluntario pensará en una persona de la clase (sin mirarle directamente) y el resto de la clase intenta adivinar quién es haciendo preguntas cerradas de sí o no. (Se puede pedir a los alumnos que se levanten al comienzo del juego y que se sienten conforme se vayan eliminando).

Por ejemplo:

Pregunta: ¿Es un chico?

Respuesta : Sí (Todas las chicas se sientan).

Pregunta: ¿Lleva gafas?

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

El profesor tiene en cuenta el número de preguntas necesarias para encontrar a la persona.

FRANCÉS

Q: C'est un garçon?

A : Oui

Q : Il porte des lunettes

A : Non

ALEMÁN

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.

ITALIANO

Domanda: è un bambino?

Risposta: Sì (tutte le bambine si siedono)

D: porta gli occhiali?

R: No (tutti bambini con gli occhiali si siedono)

INGLÉS

Question: Is it a boy?

Answer: Yes (all the girls sit down)

Q: Does he wear glasses?

A: No (All the boys with glasses sit down)

Variación B

El alumno dirá hasta diez frases sobre sentimientos, gustos, rutinas diarias, etc.. Antes de empezar todos los alumnos deben estar de pie. Si la frase se



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

corresponde con alguno de los alumnos éste se debe sentar. El alumno elegido ganará un punto si consigue que todos los alumnos se sienten con esas 10 frases.

*Tengo dos hermanos.
Juego al fútbol.
Me gusta la pizza, etc.*

FRANCÉS

Tu as deux frères.

Tu joues au football.

Tu aimes la pizza

ALEMÁN

Du hast zwei Brüder.

Du spielst Fußball.

Du magst Pizza ... usw.

ITALIANO

Hai due fratelli.

Giochi a calcio.

Ti piace la pizza... e così via.

INGLÉS

You have two brothers.

You play football.

You like pizza... and so on.

2. The conductor. 10'-15'. Grupo clase.

La clase entera se sienta en círculo. El profesor pone la canción de *The Language Magician*. Los alumnos se unen cantando la canción. Un alumno saldrá del aula un minuto. Otro estudiante será elegido de manera secreta director de orquesta. Entrará el alumno que esperaba fuera del aula y se colocará en medio del círculo. La música sonará y los alumnos harán los movimientos y gestos que realice el director de la orquesta. El alumno que se sitúa en el medio deberá adivinar quién es el director. Cuando se descubra quién es el director, se eligen a nuevos alumnos. El director puede bailar, hacer movimientos, cantar, dar palmas etc..

3. Hice na poción y le eché... 10'-15'. Grupo clase.

Por turnos, los alumnos tendrán que completar la frase " Hice una poción y le eché ". Para hacerlo necesitan incluir diferentes cosas a la poción aunque deben repetir lo que han dicho los compañeros anteriores, en el mismo orden y después añadir el suyo.

Por ejemplo:



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

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!

etc.

FRANCÉS

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!

ALEMÁN

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.'

ITALIANO

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, a una sedia, un po' di cioccolata e un dente di cavallo! etc.

INGLÉS

Pupil1: I made a potion and I put a frog!

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

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

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



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

4. El hechizo salió mal y.... 10'-15'. Grupo clase.

El profesor elige a un alumno (Deja el aula unos minutos). El resto de los alumnos decidirá hacer una escena o una pequeña representación. El alumno que está fuera del aula vuelve y tiene que decidir qué escena es, o qué está pasando.

Variación

La escena será una escena congelada y el alumno elegido la observará durante 1 minuto. Abandonará el aula un momento y la escena cambiará ligeramente. El alumno al entrar debe descubrir qué ha cambiado en la escena.

5. Usar la canción del juego. 30'. Grupo clase.

Para aumentar la creatividad de los alumnos podemos crear una coreografía para la canción o dramatizar la letra. De ese modo los alumnos se familiarizan con la canción. Se puede usar también para grabarla, cantarla o jugar al juego de las sillas.

La canción también se puede usar para:

Discriminación auditiva – El profesor le pide a los alumnos que levanten la mano o hagan algún gesto cuando escuchen palabras clave de la canción. Por ejemplo, cuando escuchan el nombre de un animal hacen una acción para representar a ese animal. También pueden sustituir los nombres de los animales con una palmada, y los alumnos que no den la palmada o la den en el momento incorrecto serán eliminados.

Destrezas orales y escritas – el profesor da una copia de la letra de la canción a los alumnos y les pide que sigan la canción. Entonces el profesor para la canción ocasionalmente para preguntarles ¿Cuál es la siguiente palabra? o ¿Cuál es la última palabra que has escuchado?

Escritura – Los alumnos usan la letra de la canción para hacer una versión diferente de uno de los versos. Pueden cambiar 4 o 5 palabras con sus propias ideas.

Además pueden copiar la frase favorita de la canción y hacer un póster con un dibujo.

Grabaciones de la canción en diferentes idiomas están disponibles en la web.



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

La Canción de *The Language Magician*

Tututututu - Tututututu

En la torre vive un mago
Winivil 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

Tututututu - Tututututu



The Language Magician - módulo 3

Plan de cinco actividades

FRANCÉS

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 ?

ALEMÁN

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.

INGLÉS

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 the evil, from the 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 magic from, from the farm,
save your friends from the evil, from the evil
harm.
Use your words to cast , to cast a spell
save them all, yes, the mouse as well.

ITALIANO

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 e' la tua porta verso il mondo
Cattura le stelline, e' una magia magia
fantastica!