

## Ciao e benvenuti al Genki English!

Genki English è stato creato per cercare di apportare vivacità ed interesse nell'insegnamento della lingua inglese. L'inglese è una lingua divertente e può essere davvero piacevole da imparare. "Genki" è una parola giapponese che significa "vivace", "emozionante" e "pieno di energia". E questi giochi e queste canzoni sono proprio così!

Molto spesso le lezioni d'inglese possono diventare un po' noiose e non molto genki! Così mi sono messo in viaggio per il mondo per capire che cosa vorrebbero poter dire in inglese i bambini, e come vorrebbero impararlo. Il risultato è una collezione molto ampia di canzoni e giochi, facilissimi da insegnare, che copre quasi tutto l'inglese di base che i bambini vorranno ed ameranno imparare.

Con questa guida vorrei darvi delle idee che hanno funzionato in migliaia di classi in tutto il mondo, ma naturalmente si possono cambiare e mischiare in moltissimi modi per adattarli ai vostri studenti. L'unica cosa che vi chiedo di non cambiare sono le due regole del Genki English:

Pensa "Ci riesco!" e ci riuscirai!

Se si perde significa che ci si può riprovare!

Molto spesso le uniche barriere per imparare una lingua sono la sicurezza e la motivazione. Ma, come già sapete, l'inglese non è né neurochirurgia né astrofisica. E' semplicemente una lingua straniera che milioni di persone parlano ogni giorno, e se decidi che puoi farcela anche tu, allora ci riuscirai.

Pensa che non lo sai fare e non ci riuscirai!

Pensa che lo sai fare e ci riuscirai!

Ovviamente ci saranno sfide ed errori lungo il vostro

cammino, ma questo va bene perché dopo tutto solo chi non fa mai niente non sbaglia mai! Gli errori sono una cosa positiva! Ma ci devono insegnare qualcosa, quindi quando i bambini perdono ad un gioco o dicono la parola sbagliata, diciamo loro di non preoccuparsi e di riprovare, riprovare e riprovare ancora. Alla fine ci arriveranno, e quello è il vero successo!

Le canzoni rappresentano la parte più importante di questo materiale. Ho scritto ogni canzone in modo che contenesse soltanto l'inglese necessario per una lezione di 45 minuti; poi le ho accompagnate con musiche belle e melodie che rimangono in testa, e soprattutto gesti e attività che fissano davvero le strutture della lingua. Insegnate prima la canzone "a cappella" senza il CD, poi una volta che i bambini conoscono le parole, provate con la musica e vedrete brillare i loro occhi!

Si possono usare le canzoni come un corso completo a sé stante, oppure se si segue un libro di testo si possono usare le canzoni per ravvivare le lezioni, per renderle emozionanti e vivaci per sentire dire ai bambini alla fine della lezione "Sì, è stato divertente! Sì, ci riesco!"

In seguito, dopo alcuni mesi o anni possiamo proseguire con progetti e scambi dove i nostri studenti possano mettere in pratica tutto l'inglese che avranno imparato per comunicare nella vita reale con bambini della loro età in tutto il mondo.

Ovunque viaggio vedo molta felicità e gioia, ma anche problemi e delusioni. Ma qualunque sia il problema nella vostra scuola o nella vostra nazione, l'istruzione è sempre la chiave per trovare una soluzione. Cerchiamo dunque di insegnare ai nostri studenti ad avere sogni grandissimi e di dare loro la capacità, la confidenza e le abilità per trasformarli in realtà! E' questo il vero spirito genki.

## Table of Contents

Giochi di riscaldamento _____	5	What time is it, Mr Wolf? _____	39
Genki Disco Warm Up Song _____	6	What time is it? Part 2 _____	40
What's your name? _____	8	What sports do you play? _____	41
How are you? _____	9	When is your birthday? _____	42
Left and Right _____	10	How did you get here? _____	43
Numbers 1 to 12 _____	11	What's your favourite colour? _____	44
How old are you? _____	12	What's your favourite flavour? _____	45
What's the weather like? _____	13	What's your favourite .....? _____	46
Good Morning! Song _____	14		
		I like vegetables _____	47
Do you like...? Song _____	15	Eat! Drink! Dance! _____	49
Do you like animals? _____	16	What do you want to do? _____	50
I like animals? _____	17	What do you want to be? _____	51
Do you have any pets? _____	18	What do you do? _____	52
The Baby Monkey Family _____	19	What are you doing? _____	53
Do you have any brothers _____	20	I, you, he, she, we are happy _____	54
or sisters? _____	20	Excuse me, are you...? _____	55
Animal Voices Song _____	21	I have a question! _____	56
Under the Sea _____	22	More questions! _____	57
Make a Face _____	23		
Doctor, Doctor! _____	24	It's not bad, it's good! _____	58
Baby Monkey's Winter Clothes _____	25	I'm thirsty! _____	59
		Where, where, where? _____	60
How many? _____	26	When, When, When? _____	61
How much? _____	27	Creepy Crawlies Song _____	62
Fruit Market _____	29	Where is Mr Monkey? _____	63
I'm a superhero! I can... _____	30	Where is Baby Monkey? _____	64
Can you speak....? _____	31	What do you think of...? _____	65
Come on, Come on! _____	32	What would you like .... ? _____	66
I can do it! _____	33	Ordering Food _____	67
Where are you from? _____	34		
Where do you live? _____	35	Easter Egg Hunt _____	68
How do you say .... in English? _____	36	Happy Halloween _____	69
My name is Mr Octopus _____	37	Trick or Treat _____	70
		Apple Bobbing _____	70
Thank you Song _____	38	What would you like for Xmas? _____	71

## GenkiEnglish.com Lesson Plan

- 45 minuti di divertimento!

In questo libro e su GenkiEnglish.com ci sono tantissime idee, ma come si fa a metterle insieme nella pratica per formare una lezione? Bene, negli ultimi anni si è "evoluto" questo tipo di struttura nelle mie lezioni e si è mostrato di grande successo!

### 1. Riscaldamento/Ripasso- 3/10 minuti

L'idea è di riabituare i bambini al modo "Genki" di imparare, di farli abituare di nuovo all'insegnante, di farli riscaldare e ripassare ciò che hanno imparato nella lezione precedente.

☆ Iniziate con un veloce gioco di "warm up". Il tempo dipende dalla classe, da 30 secondi a 5 minuti. Tutto quello che dovete fare è dare dei semplici comandi ai bambini, come "stand up", "sit down", "jump", "spin", "cheer". Ogni settimana si ripassa l'inglese imparato la settimana precedente.

☆ Ripassate la canzone della lezione precedente. I bambini cantano e ballano e si ricordano il lavoro già svolto, tutto nello stesso momento. Le canzoni sono veloci, genki e vanno dritti al punto!

### 2. Imparare materiale nuovo = Canzone = 15/20 minuti

**Vocaboli nuovi ⇒ A cappella ⇒ CD**

☆ Con le canzoni Genki English diventa molto più facile insegnare le strutture nuove, e per i bambini diventa anche più semplice ricordarle.

☆ Usate le flashcards o il software Genki English. Indicate un'immagine, dite la parola, fate i gesti e fate ripetere il tutto ai bambini.

☆ Ripassare spesso! Dopo ogni 3 o 4 vocaboli,

ripassate quelli precedenti.

☆ 8 vocaboli nuovi è la quantità giusta per una lezione.

☆ E' meglio fare domande e risposte (ad es. What's this? What time is it? oppure How much?) Fate la domanda, indicate l'immagine e i bambini rispondono. Questo metodo funziona meglio rispetto all'apprendimento di singoli vocaboli isolati. Ogni tanto fate delle domande a trabocchetto indicando un'immagine e facendo una domanda differente, ad es. "What's your name?"

☆ Per risparmiare tempo, potete provare a cantare ogni vocabolo quando viene introdotto. La melodia e le azioni aiutano i bambini ad impararli in maniera più veloce. Inoltre, quando avrete finito con i vocaboli conosceranno già la canzone.

☆ Insegnate la canzone "a cappella" (senza musica) 2 o 3 volte. Continuate finché non sanno tutte le parole!

☆ Se non dicono le parole ad alta voce, fate una gara per vedere chi sa cantare più ad alta voce. Perfino i bambini più timidi canteranno!

☆ Cantate la canzone con il CD in modo che imparino bene i vocaboli e che si divertano! Tenendo il CD per ultimo fa in modo che i bambini sappiano già le parole e che la lezione sia molto genki!

### 3. Esercizio = Gioco = 15/20 minuti

☆ Lo scopo del gioco è di far sì che i bambini mettano in pratica l'inglese da imparare in una situazione simulata. Serve anche per l'insegnante per capire se i bambini hanno assimilato il contenuto della lezione o se hanno bisogno di più esercizio.

☆ Durante il gioco, i bambini possono parlare soltanto in inglese, ma l'insegnante può dare le spiegazioni nella lingua che preferisce. Meno tempo si perde per le spiegazioni, più tempo hanno i bambini per fare esercizio.

☆ Molti dei giochi possono essere usati per qualsiasi tema.

☆ Spiegate il gioco facendolo! Tutti i giochi di questo libro possono essere spiegati in 2-3 minuti o meno.

☆ Se il gioco non ha fine – fate un bel conto alla rovescia da 10 a zero.

☆ Punto Importante: ricordate di insegnare ai bambini che "Perdere non significa che hai perso. Significa semplicemente che hai la possibilità di riprovarci!" Se si divertono tutti, tutti vincono! Se non vincono, semplicemente hanno un'altra possibilità di riprovarci la prossima volta! Se si segue questa regola ogni bambini vorrà continuare ed imparerà di più, specialmente quando perde a un gioco!

#### 4. Ringraziamenti e saluti

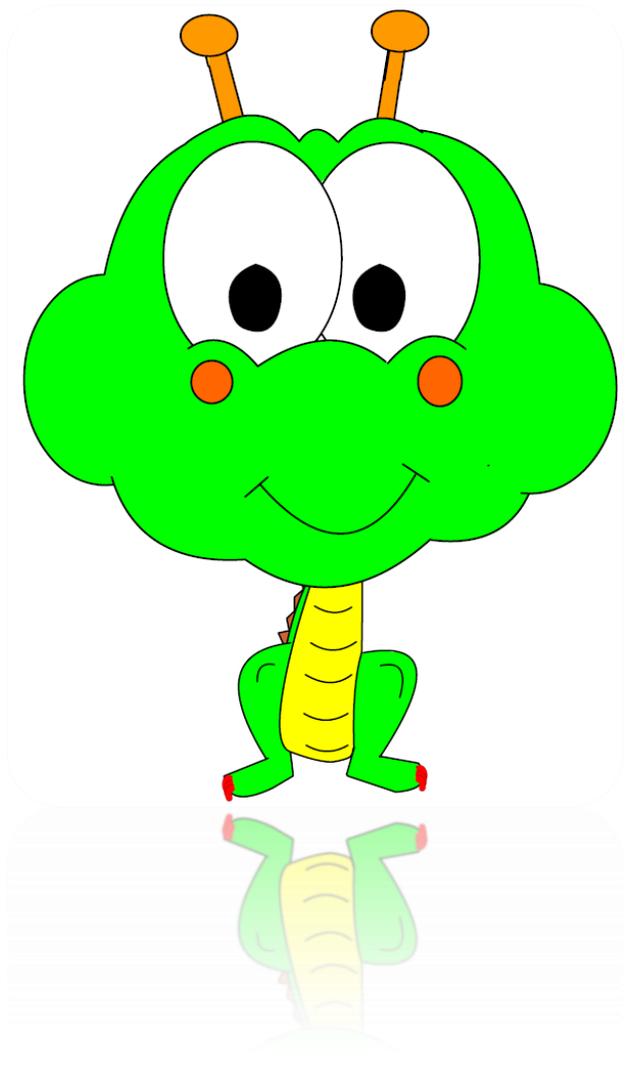
☆ Cantate di nuovo la canzone del giorno (se c'è tempo) e poi per finire la canzone "Thank You" del CD1.

☆ Dite a tutti quanto sono stati bravi.

☆ Fate un po' di "claps" e "cheers" (provate ad alzare e abbassare le mani per variare il volume, molto divertente!)

☆ Finite la lezione su una nota positiva e così non vedranno l'ora di fare la prossima lezione!!

Ecco qui, una lezione ben strutturata con tante possibilità di parlare in inglese e di imparare cose nuove. Naturalmente ci sono diversi modi di fare questo, e sentitevi liberi di cambiare, ma questa è la struttura che uso più spesso!



## Giochi di riscaldamento

Uso questi giochi all'inizio di ogni lezione per svegliare un po' i bambini, attirare l'attenzione e introdurre dei vocaboli importanti da usare in classe. Se più tardi le cose tenderanno a sfuggire di mano, la preparazione fatta a questo punto tornerà utile per riuscire a riprendere il controllo!

Inizialmente si danno solo dei semplici comandi da eseguire. All'inizio cose semplici come "Stand Up" o "Sit Down" vanno bene, insieme a "Good Morning". Prova anche a fare dei trabocchetti dicendo "STAND UP" quando sono già in piedi!



Dopo un po' di lezioni insieme ai bambini puoi aggiungere vocaboli come JUMP, SPIN (grande successo), EAT, DRINK, CHEER, CLAP.

In seguito BOY, GIRL possono essere aggiunti (grandi risate quando i maschi si alzano anche se il comando è "GIRLS STAND UP"). Anche BIG, SMALL ad es. BIG JUMP, LITTLE JUMP e QUIET, LOUD ad es. QUIET CLAP, LOUD CHEER.

Anche al primo anno si può arrivare ad eseguire cose piuttosto avanzate come "GIRLS, 5 BIG SPIN JUMPS"

Oppure prova ad usare "PLAY" ad es. "Play the piano, play tennis" o azioni come "Watch TV"

Per "Clap" o "Cheer" fai in modo che varino il volume quando alzi o abbassi il braccio – è un ottimo "controllo volume" per quei momenti in cui volete che i bambini stiano in silenzio!

Se volete aggiungere altre parole, provate con "cry" o anche "zip it!"

Una volta superati questi primi ostacoli, provate qualche altro tema dalle canzoni ( ad es. emozioni dalla canzone "How are you?"), e poi iniziate a fare domande alle quali i bambini sanno rispondere. Non bisogna fermarsi soltanto ai comandi.

Dopo si possono provare i tempi passati o futuri, vale a dire seguendo lo stesso schema, ma indicando un calendario e dicendo frasi come "Tomorrow I'll play tennis", "Yesterday I went to the beach"

In seguito si può continuare con le storie. Un ottimo modo per fare questo è chiedere ai bambini di pensare a delle storie nella loro lingua madre, tradurle e usarle nella prossima lezione. Quando si tratta di storie, Spiderman, Harry Potter o altri personaggi famosi sono i migliori!

Provate anche con ...

Open your eyes

Wake up!

Stretch your arms

Yawn

Get out of bed

Have a shower

Have breakfast etc.

## Genki Disco Warm Up Song

by Richard Graham (CD7 ☆)

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

And clap.

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down. Sit down.

And cheer!

Come on, louder!

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

And cheer!

Un riscaldamento perfetto a partire dalla primissima lezione. Si tratta semplicemente di alzarsi, sedersi, ecc a seconda del comando dato. Alza le mani una volta quando la canzone dice "sit down" per assicurarti che i bambini stiano ascoltando e non semplicemente copiando le tue azioni. Alza le mani durante il "clap" e "cheer" per controllare il volume. Più tardi potrai usare questo per calmarli. Più avanti potrai provare la Extended Mix con le parti del corpo da scuotere e muovere.

Extended Mix

Stand up, sit down.

Hands up, hands down.

Stand up, and bow.

Sit down, sit down.

Wiggle, wiggle, wiggle your nose.

Wiggle, wiggle, wiggle your toes.

Wiggle, wiggle, wiggle your cheeks.

Wiggle, wiggle, wiggle your ears.

And clap!

(Ripetere ritornello)

Shake, shake, shake your head.

Shake, shake, shake your hands.

Shake, shake, shake your arms.

Shake, shake, shake your legs.

And cheer!

Come on, louder!

(Ripetere ritornello)

And cheer!

## Rock, Paper, Scissors

by Richard Graham ( CD4 ☆)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Are you ready? (Yeah)

Rock, paper, scissors.

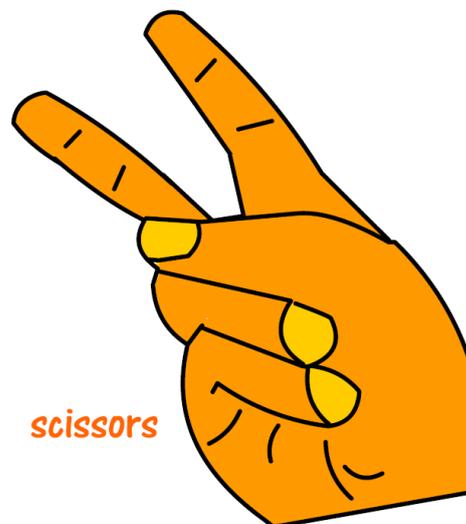
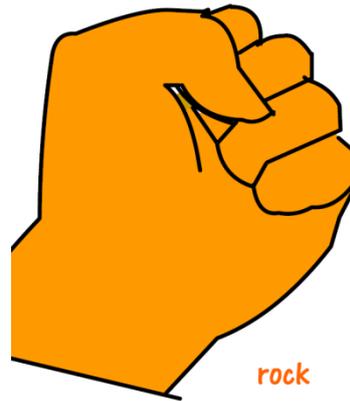
(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)

Rock, paper, scissors.

(Rock, paper, scissors)

1,2 3, (1,2,3)



Prima l'insegnante dice la frase, poi i bambini ripetono. Quando dite "rock", formate un pugno con la mano, mostrate il palmo per "paper" e usate due dita per formare "scissors". Al "3" finale, ognuno mette giù la propria scelta. Le forbici tagliano la carta, la carta copre il sasso e il sasso rompe le forbici. Chi vince? Non importa, perdere significa solo avere la possibilità di riprovare!

## What's your name?

by Richard Graham ( CD1 ☆☆)

What's your name?

What's your name?

What's your name?

(clap, clap)

What's your name?

What's your name?

What's your name?

(clap, clap)

My name is ....

My name is ....

My name is ...

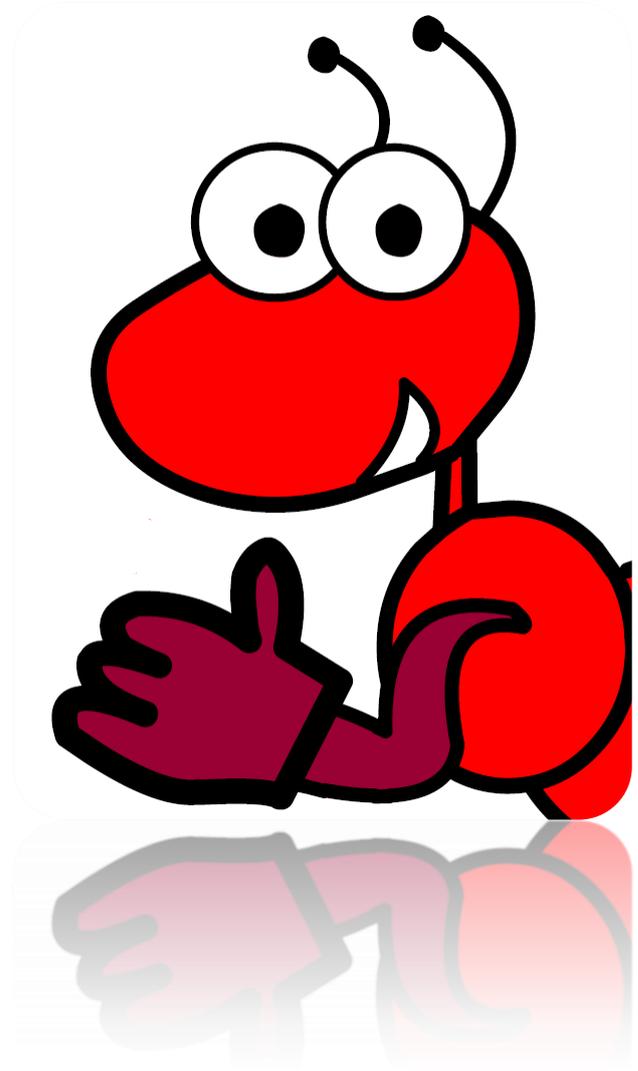
My name is ...

Nice to meet you

(Ripetere 4 volte)

Questa è la prima canzone ed è sempre popolare. Ricordate il contatto visivo!

I bambini formano delle coppie. Tutti cantano "What's your name?" + due battiti con le mani. Un bambino per ogni coppia canta "My name is..." più il proprio nome due volte (per favore non cantate Richard o Mr Monkey!). Poi l'altro bambino canta "My name is...". I due bambini si danno quindi la mano dicendo "Nice to meet you!". Infine si scambiano le coppie. Ripetere per 3 volte!



## How are you?

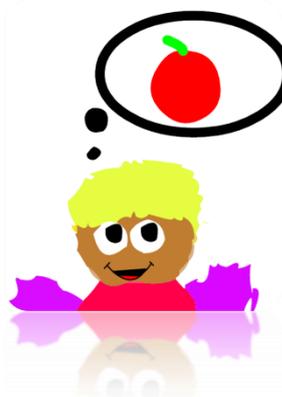
by Richard Graham ( CD1 ☆)

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?



I'm hungry,

I'm tired,

I'm cold,

I'm sad

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?



I'm happy

I'm great

I'm good

I'm OK

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

Hello, how are you?

## How are you? Monster Game

1. I bambini formano una fila da una parte della palestra.
2. Spiegate ai bambini che questa parte della palestra è "sicura". Ma i bambini vogliono veramente attraversare ed arrivare dall'altra parte, dove c'è un negozio di caramelle che oggi fa un'offerta (questo di solito attira l'interesse!).
3. Però, tra i bambini e il negozio di caramelle c'è un mostro! All'inizio il mostro è l'insegnante. Chiedete ai bambini di indovinare il vostro cibo preferito. Grideranno diversi cibi ( buon esercizio!), ma poi direte loro che il cibo preferito sono gli umani! ( Avrete una grande reazione da parte dei bambini!)
4. Spiegate loro che possono attraversare solo se il mostro è di buon umore e non ha fame. Chiedete come si fa a sapere se il mostro è di buon umore. Dopo un po' qualche bambino dirà "Chiedigli "How are you?""
5. Tutti insieme i bambini chiedono al mostro "How are you?"
6. Un paio di volte rispondete "I'm sorry?" per farli parlare ad alta voce ( e per far partecipare tutti i bambini, non soltanto quelli super genki!)
7. Il mostro dà una risposta, ad es. "I'm OK".
8. I bambini ripetono la risposta (esercizio importante!) e fanno un passo avanti ( non sono permessi i salti!).
9. Ripetere dal punto 5.
10. Ma se la risposta è "I'm hungry!", i bambini devono correre indietro alla parete sicura! Il bambino che viene toccato dal mostro diventa il mostro per il prossimo giro!
11. Giocate di nuovo!

Strofinare la mano sulla pancia per "hungry", fate finta di dormire per "tired", abbracciatevi per "cold", fate una faccia triste per "sad", sorridete per "happy", fate un salto per "great!", pollice in su per "good!" e il segno ok con le dita per "OK"! Un ottimo modo per motivare anche i bambini timidi è di fare una gara con l'insegnante a chi canta più ad alta voce!

## Left and Right

by Richard Graham ( CD1 ☆)

Left and right,  
Forward and back.  
Left and right,  
Forward and back.  
Left and right,  
Forward and back.  
Left and right,  
Forward and back.

Sit down  
Stand up  
Turn left  
Turn right  
And jump, jump,  
Jump, jump, jump!

Repeat Chorus

Spin around  
Sit down  
Stand up  
Spin around  
And jump, jump,  
Jump, jump, jump

Fate un passo a sinistra per "left", un passo a destra per "right" ecc. Per la parte "Sit down, Stand up" i bambini ascoltano e eseguono i movimenti. Quando torna la parte "Left and right, forward and back" ricominciano a cantare. Si può insegnare questa canzone in 10 minuti ed è divertente vedere come sia piccoli gruppi che gruppi con centinaia di bambini ballino tutti insieme!

## Left & Right Bump Game

1. Dividete la classe in più gruppi.
2. Spostate i banchi per creare un percorso non lineare.
3. Fate fare Rock, Paper, Scissors per decidere quale gruppo inizierà.
4. Un bambino del gruppo si fa bendare gli occhi e si mette in un angolo della stanza. Si fa ruotare su se stesso 3 volte per disorientarlo un po'.
5. Fate partire il cronometro.
6. Gli altri membri del gruppo devono cercare di guidare il bambino bendato alla lavagna (dove avrai disegnato un bersaglio), dicendo "left", "right" ecc. ecc.



7. Fermate il cronometro una volta raggiunto il bersaglio.
8. Se passano più di 2 minuti è "Game Over" per il gruppo! (Questo aiuta a velocizzare un po' il gioco)
9. Il gruppo successivo fa la stessa cosa.
10. Il gruppo che ottiene il tempo migliore vince.

Se urtano un banco lungo il percorso, aggiungete 2 secondi al loro tempo. Se gli altri membri del gruppo dicono qualcosa non in inglese aggiungete 2 secondi al loro tempo. Allo stesso modo se gli altri gruppi fanno troppo rumore mentre aspettano, aggiungete 2 secondi al loro tempo.

Ricordate che la vostra "left" e "right" sono invertiti per i bambini e questo può creare confusione! Fate attenzione!

Alcuni bambini cercano di memorizzare le posizioni dei banchi, quindi spostatene qualcuno mentre sono bendati!

## Numbers 1 to 12

by Richard Graham ( CD8 ☆)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (12!)



Fate un piccolo salto per ogni numero. Dimenticate di dire 12 ogni volta e i bambini lo urleranno per ricordarvelo!

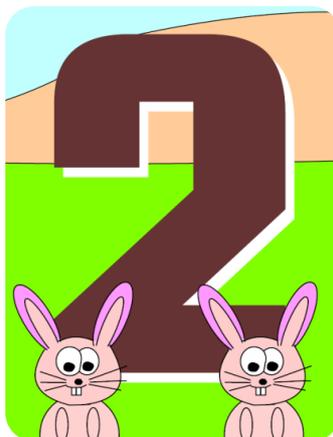
### Thumb War

1. I bambini si dividono in coppie.
2. Ognuno cerca di tener fermo il pollice dell'altro.
3. Il primo che riesce a tener fermo il pollice dell'altro e contare fino a 12 in inglese vince.

Oppure

### 13 Timebomb game

1. Dividete in gruppi da 2 a 10 bambini.
2. Il primo dice o "1", "2" o "3"
3. Il secondo continua e può aggiungere uno, due o tre numeri.  
Esempio: se il primo dice "1, 2", il secondo può dire o "3" o "3,4" o "3,4,5"
4. Continuate finché qualcuno è costretto a dire "13" e viene eliminato.
5. Ricominciate da 2.



## How old are you?

by Richard Graham (CD2 ☆☆☆)

How old are you?

I'm 5 years old,

I'm 6 years old,

I'm 7 years old,

I'm 8 years old,

I'm 9 years old,

I'm 10 years old,

I'm 11 years old,

I'm 12.

I am 5! I am 6!

I am 7! I am 8!

I am 9! I am 10!

I am 11! I'm 12!

Mostrare l'età con le dita va benissimo per la prima parte della canzone (specialmente per 11 e 12!)

Nella parte "I am 5!", fate fare dei grandi salti per ogni numero!

## How old are you Mingle Game

1. Tutti cantano il "Mingle, Mingle, Mingle" mentre camminano in giro per la classe. ( Lo si può ascoltare sul sito web di Genki English)
2. L'insegnante dice "Stop!".
3. I bambini chiedono all'insegnante "How old are you?"
4. L'insegnante dice "Sorry?"
5. I bambini chiedono "How old are you?" a voce più alta!
6. L'insegnante dice "I'm ..." più un numero, ad es. 5 o 8 o 2 ecc.
7. I bambini si dividono in gruppo a seconda del numero detto dall'insegnante e si siedono.
8. Il gruppo più lento perde, ma può decidere di offrirsi volontario per il gioco successivo!

Si può cambiare la parola "mingle" con qualsiasi altra azione, per esempio "walk, walk, walk,", "run, run, run" o anche "hop, hop, hop!"

Ricordate la Regola Genki English Numero 2: "Perdere non vuol dire perdere, ma semplicemente "Riprova!"



## What's the weather like?

by Richard Graham ( CD1 ☆)

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

It's rainy

It's cloudy

It's windy

And it's snowy.



What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

It's sunny

It's fine

It's hot

It's a beautiful day!

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

What's the weather like?

What's the weather like?

What's the weather like today?

Per "rainy", alzate le mani in aria e scendete con le dita che imitano la pioggia, per "cloudy" le mani tracciano una nuvola davanti a voi, per "windy" fate un movimento veloce con le mani da in alto a destra a in basso a sinistra, per "snowy" fingete di lanciare una palla di neve. Per "sunny" tracciate un cerchio davanti a voi, per "fine" mettete la mano sopra gli occhi come per vedere molto lontano, per "hot" asciugatevi la fronte e per "it's a beautiful day" allargate le braccia come per prendere il sole!

### Weather Clap Clap Game

1. Tutti in piedi.
2. Tutti dicono "What's the weather like?"
3. Tutti battono le mani due volte.
4. Ognuno sceglie un tipo di tempo e mentre cantano la frase che hanno scelto ( ad es. "It's rainy") la accompagnano con il gesto.
5. Se qualcuno ha scelto lo stesso tipo di tempo dell'insegnante viene eliminato e si siede.
6. Ripetere da 2 finché tutti i bambini sono seduti.

Per rendere il gioco più breve, è di solito meglio permettere di usare soltanto 3 o 4 dei vocaboli della canzone. Per esempio, i bambini possono solo dire "It's rainy" o "It's cloudy" o "It's sunny". Altrimenti il gioco potrebbe durare tutto il giorno!



## Good Morning! Song

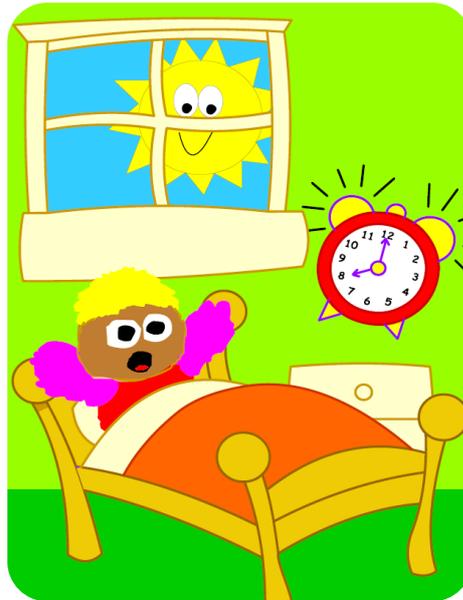
( CD3 ☆☆)

Good morning,  
Good morning,  
Good afternoon,  
Good afternoon,  
Good evening,  
Good evening,  
Good night!

Hello, hello, hello, hello.  
Hello, hello, hello, hello!  
Hello, hello, hello, hello.  
Hello, hello, hello, hello!

Quando dite "Good morning", i bambini rispondono e si stiracchiano come se si fossero appena svegliati. Alzatevi e dite "Good afternoon", e i bambini rispondono. Stessa cosa con "Good evening". Con "Good night", i bambini si buttano giù per terra e si addormentano! Nella parte degli "hello" i bambini salutano con la mano una persona diversa per ogni "hello". Per l'ultimo "Hello" tutti si girano verso l'insegnante e fanno un salto!

Questa canzone va benissimo per il riscaldamento.



## Do you like...? Song

by R Graham & W Jasprizza ( CD3 ☆)

Do you like Apples?

Yes I do / No I don't.

Do you like Bananas?

Yes I do / No I don't.

Do you like Cheese?

Yes I do / No I don't.

Do you like Doughnuts?

Nice, nice, nice,

Nice, nice, nice.

Do you like Eggs?

Yes I do / No I don't.

Do you like Fish?

Yes I do / No I don't.

Do you like Grapes?

Yes I do / No I don't.

Do you like Hotdogs?

Yes I do / No I don't.

Nice, nice, nice.

Nice, nice, nice.

Do you like Ice cream?

Yes I do / No I don't.

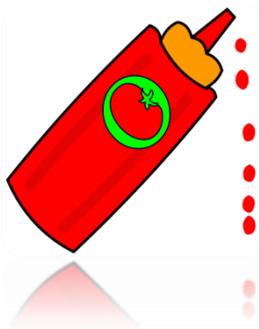
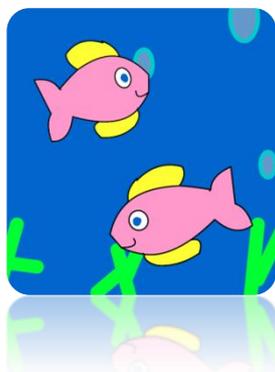
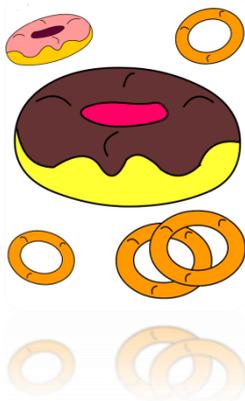
Do you like Jelly?

Yes I do / No I don't.

Do you like Ketchup?

Yes I do / No I don't.

Do you like Lettuce?



Mostrate le immagini mentre canti "Do you like apples?" ecc. I bambini rispondono o "Yes, I do" o "No, I don't". E' un ottimo modo per scoprire cose gli piace e cosa non gli piace. poi l'insegnante canta "Nice, nice, nice" e i bambini ripetono "Nice, nice,

nice" strofinandosi la pancia. Dopo provate a fare la canzone di nuovo, ma questa volta saranno i bambini a fare le domande all'insegnante.

## Do you like...? Karuta Game

1. Dividete in due gruppi dando a ogni squadra un nome divertente.
2. Tre bambini di ogni gruppo vengono nominati "corridori" e si mettono in fondo.
3. Posizionate le immagini vicino alla lavagna.
4. Girate per la classe dicendo "hello" a un bambino a caso (o usa il microfono se ne hai uno)
5. Il bambino chiede "Do you like...?" più il nome di uno dei cibi delle immagini alla lavagna.
6. Rispondete "No, I don't".
7. Continuate a girare e fate fare la domanda ad un altro paio di bambini.
8. Ad un certo punto rispondete "Yes, I do!" a una domanda.
9. Il primo corridore di ogni gruppo deve correre alla lavagna a prendere l'immagine giusta. Più lontano devono correre, più sarà divertente!
10. Continuate da 4

E' un gioco davvero divertente e veloce con tanta partecipazione da parte dei bambini. Uno dei lati positivi è che anche i bambini meno forti possono dire "Do you like apples?" o "bananas", mentre i più avanzati possono fare domande più complesse.

E tutti devono ascoltare molto attentamente a cosa dice ogni bambino. Poiché farete un bel po' di "No, I don't" prima di rispondere "Yes, I do" è un ottimo esercizio per tutti ad ascoltare tutti i compagni, visto che quella volta che non stanno attenti potrebbe essere proprio quando dici "yes"!

## Do you like animals?

by Richard Graham (CD 8 ☆)

Do you like dogs?

Yes I do / No I don't.

Do you like cats?

Yes I do / No I don't.

Do you like birds?

Yes I do / No I don't.

Do you like mice?

Yes I do / No I don't.



Cute, cute, cute.

Cute, cute, cute

Do you like chickens?

Yes I do / No I don't.

Do you like sheep?

Yes I do / No I don't.

Do you like bears?

Yes I do / No I don't.

Do you like bees?



Cute, cute, cute.

Cute, cute, cute

Do you like elephants?

Yes I do / No I don't.

Do you like monkeys?

Yes I do / No I don't.

Do you like snakes?

Yes I do / No I don't.

Do you like tigers?

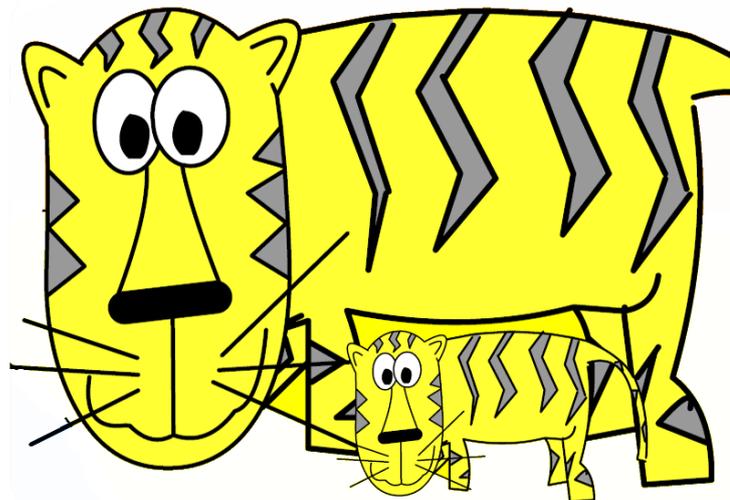
Yes I do / No I don't.

Una volta che avete fatto "Do you like food?" è molto semplice passare agli animali ( una delle domande preferite dei bambini) e risolvere il problema "Do you like dog?"

Iniziate a fare le prime domande alle quali i bambini risponderanno yes oppure no. Conoscono già questa struttura dal tema "Do you like food?", e quindi possono concentrarsi sul dare risposte veritiere. Conoscono anche già la maggior parte dei nomi degli animali, e avranno bisogno solo di un veloce ripasso per controllarli. Ricordate di porre le domande sempre nella forma Do you like...?, ad esempio direte sempre "mice" non "mouse". Più tardi verrà introdotta la forma singolare. In questo modo sarà molto più facile da capire per i bambini. ( Non per gli insegnanti, ma stiamo parlando dei bambini!)

Poi potrete mettere la musica ad alto volume e così i bambini saranno tutti molto genki!

Infine si può giocare la versione Genki English del Karuta come consigliato per il tema Do you like food?, ma questa volta usate le carte sia degli animali che del cibo!



## I like animals?

by Richard Graham (CD 8 ☆☆☆)

I like snails. Snails? Yes, Snails.

I like kangaroos.

Kangaroos? Yes, kangaroos.

I like bears. Bears? Yes, bears.

I like you.

I like ducks. Ducks? Yes, ducks.

I like camels. Camels? Yes, camels.

I like spiders. Spiders? Yes, spiders.

I like her.

I like giraffes. Giraffes? Yes, giraffes.

I like rhinos. Rhinos? Yes, rhinos.

I like hippos. Hippos? Yes, hippos.

I like him.

I like penguins. Penguins? Yes, penguins.

I like dinosaurs.

Dinosaurs? Yes, dinosaurs.

I like bees. Bees? Yes, bees!

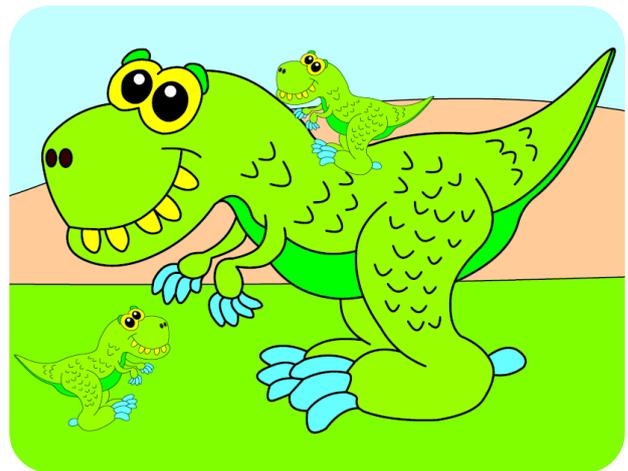
And I like me.

And you and you and you and you!

L'insegnante canta "I like kangaroos" ecc ed i bambini (o un altro insegnante) rispondono "Kangaroos?" con il rispettivo gesto e voi direte "Yes, kangaroos!" di nuovo ripetendo il gesto. Alla fine di ogni verso cantate "I like you / him / her / me" indicando uno studente a caso e infine voi stessi.

## Dinosaur Danger!

1. I bambini si mettono da una parte della stanza.
2. L'insegnante mostra un'immagine e i bambini devono farne una frase, ad es. "I like bears" o "Do you like bears?"
3. Continuate dal punto 2.
4. Ma ... quando compare l'immagine del dinosauro tutti i bambini corrono verso l'altra parte della stanza.
5. L'insegnante corre in senso opposto rispetto ai bambini per toccare prima di loro la parete.
6. I bambini che non toccano la parete prima dell'insegnante vengono eliminati. ( Ma raramente è necessario insistere su questa regola visto che di solito i bambini apprezzano già così tanto poter correre, che non hanno bisogno di quella motivazione in più.)



## Do you have any pets?

by Richard Graham ( CD 6 ☆☆)

Do you have any pets?

I have a hamster.

I have a rabbit.

I have a turtle.

I have a goldfish.



( repeat chorus)

I have a lion.

I have a lizard.

I have a horse.

I have a gorilla.



( repeat chorus )

Do you have any Pets?

( 2 Rabbits Mix)

Do you have any pets? X 4

I have 1 hamster. I have 2 rabbits.

I have 3 turtles. I have 4 goldfish.

( repeat chorus)

I have 5 lions. I have 6 lizards.

I have 7 horses. I have 8 gorillas.

I bambini mimano gli animali mentre cantano. Per gruppi più avanzati, usate il 2 Rabbits Mix si può cantare "I have 2 rabbits..." e far rispondere ai bambini "You have 2 rabbits" o "He" o "She has 2 rabbits" per esercitarsi con i pronomi. Si possono anche usare le dita per mostrare i numeri mentre si canta.

### DO YOU HAVE A ... ? GAME

1. Ogni bambino ha un set completo di pet mini cards.
2. Dividere in gruppi.
3. Assegnare una carta da collezionare per ogni gruppo.
4. Linsegnante dice "Go!"
5. I bambini chiedono a più compagni possibile "Do you have a ...?" più la carta che devono collezionare. Ad es. la squadra "hamster" chiede "Do you have a hamster?"
6. Se l'altro ha la carta risponde "Yes, here you are!" e dà la carta.
7. Se non ha la carta richiesta dice "No, I'm sorry" .
8. Ripetere dal punto 5.
9. Quando finisce il tempo vince la squadra con più carte collezionate!

NB: Funziona solo per le carte con sostantivi, per gli altri temi cambiate la domanda!



## The Baby Monkey Family

by Richard Graham ( CD2 ☆☆☆)

My name is Baby Monkey

My name is Baby Monkey

This is my family

This is my family

This is my dad

This is my mum

This is my sister

This is my brother

This is my dad

This is my mum

This is my sister

This is my brother



### Who's this? Sticky Fingers!

1. Tre o quattro bambini vengono alla lavagna e ognuno afferra un dito dell'insegnante.
2. Scegli un "personaggio magico della famiglia" ad es. grandma.
3. Tutti gridano "Who's this?"
4. L'insegnante dice "This is " più un personaggio della famiglia.
5. Se l'insegnante dice il personaggio magico i bambini lasciano le dita dell'insegnante e corrono alla parete più vicina.
6. Se l'insegnante li prende prima che arrivino alla parete sono eliminati!
7. Se i bambini lasciano le dita dell'insegnante senza che lui abbia nominato il personaggio magico, sono eliminati!

## Do you have any brothers or sisters?

by Richard Graham ( CD7 ☆)

Do you have any brothers or sisters?

I have 1 brother.

Do you have any brothers or sisters?

I have 2 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 3 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 4 brothers.

Do you have any brothers or sisters?

I have 1 sister.

Do you have any brothers or sisters?

I have 2 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

I have 3 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

I have 4 sisters.

Do you have any brothers or sisters?

No!

Oh, that's OK!

Prima di tutto insegnate le canzoni "Do you have any pets?" del CD6 e "Baby Monkey Family" del CD2, e poi questo tema sarà davvero facile.

E' un ottimo modo per mostrare ai bambini come possono mischiare e combinare l'inglese che già conoscono per dire cose nuove. Cantate "Do you have any brothers or sisters?" ed i bambini rispondono "I have .... brothers / sisters". Aggiungendo il battito di mani l'interesse si mantiene alto, e il "No!" come risposta finale regala la risposta più bella ai figli unici della classe. Mettete la musica e cantate mentre tutti fanno "mingle" in giro per la classe. Dopo uno dei ritornelli fermate il CD dicendo "I have ... brothers and ... sisters" – i bambini devono formare gruppi di questo numero.



## Animal Voices Song

by Richard Graham ( CD4 ☆☆☆)

In my house, I have..

In my house, I have...

I have a dog. Woof, woof!

I have a cat. Meow!

I have a bird. Tweet, tweet!

I have a mouse. Squeak, Squeak, squeak, squeak!

On my farm, I have...

On my farm, I have...

I have a chicken. Cluck, cluck!

I have sheep. Baa, baa!

I have a cow. Moo, moo!

I have a pig.

Oink, oink, oink, oink!

In my zoo, I have...

In my zoo, I have...

I have an elephant.

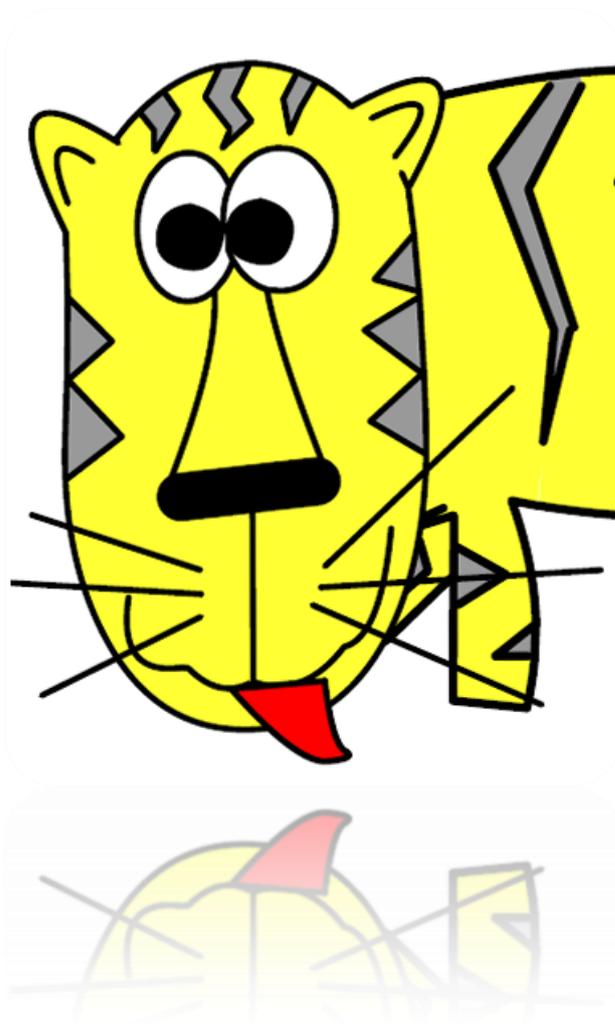
I have a monkey.

I have a snake. Hiss, hiss.

I have a tiger.

Roar, roar, roar, roar!

Prima di lavorare con questa canzone consiglio di fare la canzone "Do you have any pets?". Questa canzone è comunque piuttosto semplice, si mima ogni animale mentre se ne pronuncia il nome. I gesti non sono standard, chiedete ai bambini di usare la loro immaginazione e decidete insieme quali usare!



## Under the Sea

by Richard Graham ( CD6 ☆☆☆)

What can you see?

Under the sea?

What can you see?

Under the sea?

I can see a whale.

I can see a squid.

I can see a seahorse.

I can see a jellyfish.

I can see a whale.

I can see a squid.

I can see a seahorse.

I can see a jellyfish.

(Repeat Chorus)

I can see a crab.

I can see a dolphin.

I can see a shark.

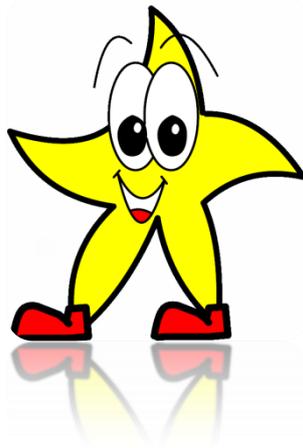
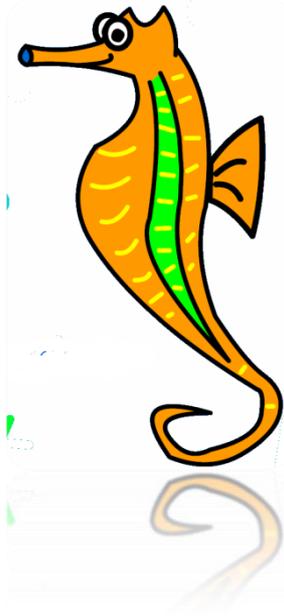
I can see a starfish.

I can see a crab.

I can see a dolphin.

I can see a shark.

I can see a starfish.



Durante la parte lenta "What can you see?" tutti si guardano intorno nella classe, cercando cosa possono vedere. Poi tutti mimano gli animali del mare quando compaiono. Chiedete ai bambini come vogliono mimare ogni animale. Di solito hanno delle idee molto strane, ma davvero memorabili!

## Sticky Fingers Game

Un modo carino per insegnare questa canzone è di partire con i primi quattro vocaboli. Ora provate con il gioco delle "dita appiccicose".

1. Tre o quattro bambini vengono avanti e afferrano le dita dell'insegnante.
2. Scegliete una "parola magica", ad esempio Seahorse.
3. Tutti dicono ad alta voce "What can you see?"
4. L'insegnante dice "I can see a ..." più uno degli animali.
5. Se l'insegnante dice la parola magica i bambini lasciano le dita dell'insegnante e corrono verso la parete più vicina.
6. Se l'insegnante li prende prima che arrivino alla parete sono eliminati!
7. Se i bambini lasciano le dita senza che l'insegnante abbia detto la parola magica sono eliminati!
8. Quando tutti sono stati eliminati si cambia parola magica, e si riparte con un nuovo gruppo che tiene le dita dell'insegnante!

Poi fate un altro giro di "sticky fingers", poi un nuovo vocabolo, un giro di "sticky fingers", un nuovo vocabolo ecc. finché non avete finito tutti e 8 i vocaboli e tutta la classe ha giocato!

A questo punto i bambini conosceranno bene le frasi "What can you see?" e "I can see a ...?", quindi mettete la musica e finite la lezione con una carica positiva!

## Make a Face

by Richard Graham ( CD6 ☆)

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Put on the nose.

Put on the nose.

Put on the ears.

Put on the ears.

Put on the mouth.

Put on the mouth.

Put on the eyes.

Put on the eyes.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Make a face.

Put on the eyebrows.

Put on the eyebrows.

Put on the cheeks.

Put on the cheeks.

Put on the hair.

Put on the hair.

Put on the tongue!

Put on the tongue!

Cantando il verso, i bambini toccano la parte del viso menzionata. Nel ritornello fanno una faccia divertente per ogni "Make a face".

### Make a Face Game

1. Disegnate un grande cerchio sulla lavagna.
2. Preparate dei ritagli delle parti del viso della canzone.
3. Un bambino viene alla lavagna e si fa bendare gli occhi.
4. Date il ritaglio di una parte del viso al bambino.
5. Gli altri dicono "Left, right, up, down" per guidarlo a mettere il ritaglio nella posizione giusta sulla lavagna.
6. Il bambino bendato attacca il ritaglio sulla lavagna.
7. Quando sono stati posizionati tutti i ritagli, ammirate il divertentissimo disegno che avete creato!



## Doctor, Doctor!

by Richard Graham (CD4 ☆☆☆)

Doctor, Doctor! My head hurts.

Doctor, Doctor! My arm hurts.

Doctor, Doctor! My leg hurts.

Doctor, Doctor! My stomach hurts.

Are you OK?

No, I'm not!

Are you OK?

Yeah, I'm OK!

Doctor, Doctor! My hand hurts.

Doctor, Doctor! My foot hurts.

Doctor, Doctor! My back hurts.

Doctor, Doctor! My tooth hurts.

Are you OK?

No, I'm not!

Are you OK?

Yeah, I'm OK!

Mentre cantate toccate la parte del corpo ad es. toccate la testa mentre cantate "My head hurts". Al ritornello i bambini chiedono all'insegnante (o all'altro gruppo di bambini) "Are you OK?" e l'altro risponde. Quando i bambini conoscono bene la canzone, provate il gioco "Doctor, Doctor"!

## Doctor Doctor Game

1. Dividete i bambini in coppie.
2. Ogni coppia fa "Rock, Paper, Scissors"
3. Chi vince (dottore) dice a chi perde (paziente) "Are you ok?"
4. Il paziente prende una minicard e dice "No, my (parte del corpo sulla carta) hurts".
5. Il dottore benda questa parte del corpo.
6. Ripetere dal 2 finché entrambi i giocatori sembrano delle mummie!

Per occhio, braccio, gamba, ecc il paziente può anche scegliere destra o sinistra ad es. "My left eye hurts" per formare frasi più complesse e divertirsi di più!



## Baby Monkey's Winter Clothes

by Richard Graham (CD9 ☆)

Baby Monkey, put on your hat.

Baby Monkey, put on your scarf.

Baby Monkey, put on your coat.

Baby Monkey, put on your boots.

Put on, put on, put on, put on, put on your boots!

Baby Monkey, take off your hat.

Baby Monkey, take off your scarf.

Baby Monkey, take off your coat.

Baby Monkey, take off your boots.

Take off, take off, take off, take off,

Take off your boots!

"Put on your ..." e "Take off your.." sono frasi che si usano spesso con i vestiti invernali a scuola, soprattutto al momento dell'intervallo. Quindi basterà mimare le azioni di mettere e togliere i vestiti mentre cantate!

## Clothes Race Game

Mettete una pila di vestiti in un angolo della classe.

Poi...

1. Gridate "Put on the ..." + un capo di abbigliamento.
2. Il primo di ogni gruppo deve correre ed indossare il capo menzionato.
3. Il più veloce guadagna un punto per la squadra.



Oppure fate il Freezing Monkey Game:

1. Sulla lavagna disegnate tanti Baby Monkey infreddoliti quante sono le squadre.
2. Mimare l'azione di mettere un capo di abbigliamento.
3. La squadra più veloce ad indovinare tira il dado.
4. Sul Baby Monkey della squadra disegnano il pezzo che corrisponde al numero sul dado.  
es. 1=cappello 2=sciarpa 3=giubbotto 4=stivali 5=maglia 6=togli una cosa!
5. La prima squadra ad avere un Baby Monkey completamente vestito vince!



## How many?

by Richard Graham ( CD8 ☆☆)

How many pens do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

How many points do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

How many friends do you have?

I have 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

Ripassate la canzone Numbers 1 to 12 poi mettete i bambini in cerchio con l'insegnante in mezzo. Gli studenti ballano in coppia cantando "How many... do you have?" Quando si inizia a contare indicate uno studente per il numero 1, un altro per il numero 2 ecc. Il bambino indicato per ultimo si siede ora in mezzo al cerchio. Ripetere.

## Mind reading game

1. L'insegnante fa un numero con le dita dietro la schiena.
2. L'insegnante dice "How many fingers?"
3. I bambini gridano i numeri in inglese.
4. L'insegnante mostra le dita
5. Vince chi ha dato la risposta giusta!

Ripetete un po' di volte, poi dividete i bambini in coppie.

1. Un bambino fa un numero con le dita dietro la schiena.
2. Lui/ lei chiede "How many fingers?"
3. L'altro dice un numero.
4. Se la risposta è giusta si scambiano i ruoli.

Continuate per circa 10 minuti, poi passate al torneo!

1. L'insegnante sceglie una coppia di studenti.
2. Un bambino dà le spalle al muro.
3. L'altro dà le spalle alla classe.
4. Quest'ultimo fa un numero con le dita dietro la schiena. Tutti i bambini meno colui che ha la schiena rivolta verso il muro possono vedere il numero.
5. Tutta la classe grida "How many fingers?"
6. Il bambino che non vede il numero dà una risposta.
7. Se è giusta la coppia vince un punto e può riprovare.
8. Quando sbaglia la risposta il turno passa alla coppia successiva e si ripete dal punto 2.
9. Vince la coppia con più punti!

## How much?

by Richard Graham ( CD1 ☆☆☆)

How much? How much?

How much is that dog?

How much? How much?

How much is that dog?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

I'll take it!

How much? How much?

How much is that cat?

How much? How much?

How much is that cat?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

I'll take it!

How much? How much?

How much is that banana?

How much? How much?

How much is that banana?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

I'll take it!

How much? How much?

How much is that monkey?

How much? How much?

How much is that monkey?

It's 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

I'll take it!

Thank you!

Goodbye!

Dividete i bambini in 2 gruppi. Un gruppo fa la parte dei negozianti e avranno delle cose (o immagini di cose) da vendere. L'altro gruppo fa la

parte dei clienti e ogni cliente farà coppia con un negoziante. I clienti cantano insieme "How much, how much, how much is that" più il nome dell'oggetto che il loro negoziante tiene in mano. I negozianti rispondono "It's 10,9,8" ecc. e i clienti dicono "I'll take it!". I clienti si spostano al prossimo negozio (decidete in che direzione muovervi prima di iniziare!). Quando finisce la canzone, si scambiano i ruoli e si ripete da capo.

### How much? Bargaining Game

1. Dividete la classe a metà (sinistra e destra della stanza di solito va bene)
2. Una metà saranno i venditori e l'altra i clienti.
3. I venditori (singolarmente) devono trovare un cliente e vendergli qualcosa (penne, libri ecc vanno bene, lasciate scegliere i bambini!)
4. Il dialogo standard fa più o meno così

Venditore: "Hello. Nice pen!!!"

Cliente: "How much?"

Venditore: "10"

Cliente: "No! 2"

Venditore "No! 9!"

ecc. ecc.

5. Date un limite di tempo di 3/4 minuti (di solito faccio un conto alla rovescia per gli ultimi dieci secondi per aggiungere un po' di tensione)
6. In seguito mettetevi seduti e paragonate gli acquisti: quali sono i migliori, e quali i peggiori?
7. Scambiate i ruoli (venditori-clienti) e ripetete il gioco.

I prezzi dovrebbero variare da 1 a 10. In questo modo si è sicuri che conoscono bene i numeri in inglese, e rende più facile capire chi ha fatto l'affare migliore. Controllate che ci sia un numero pari di bambini – se il numero è dispari gioca anche l'insegnante! Il limite di tempo è importante, altrimenti non c'è tensione! Dite loro di essere insistenti, ma controllate che non passino alle mani!

## Numbers 13 to 20

by Richard Graham ( CD8 ☆)

10, 11, 12

13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Cantate la canzone, poi provate a fare il How much?

Bargaining game, ma questa volta il prezzo deve essere tra 10 e 20!

## Fruit Market

by Richard Graham ( CD2 ☆☆)

What's this? It's an apple

What's this? It's an orange

What's this? It's a pineapple

What's this? It's a banana

What's that? It's a lemon

What's that? It's a cherry

What's that? It's a strawberry

What's that? It's a watermelon

Welcome to the Fruit Market

Welcome to the Fruit Market

What's this? It's a peach

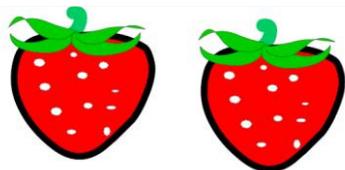
What's this? It's a grape

What's this? It's a pear

What's this? It's a kiwi fruit!

Repeat Chorus

Preparate varie immagini (o frutta vera!), una per ogni frutto. L'insegnante, o anche uno studente, mostra l'immagine e canta "What's this?" e tutti gli studenti gridano "It's an apple" ecc. Nella parte "What's that?", fate mostrare l'immagine a qualcuno e un'altra persona la indica da lontano cantando "What's that?". Per la parte "Welcome to the Fruit market", i bambini formano delle coppie e ballano a braccetto!



## Bad Fruit Game

1. Dividete i bambini in due gruppi.
2. Un gruppo saranno i negozianti, l'altro i clienti.
3. Dividete i negozianti in gruppi più piccoli, uno per ogni frutto. Date ad ogni gruppo tante minicards del loro frutto.
4. Ogni gruppo di negozianti crea un proprio mercato della frutta su un tavolo dove vendono soltanto il frutto a loro assegnato. Ad esempio, il gruppo delle mele vende solo mele.
5. Date ad ogni cliente 20 "play dollars".
6. I clienti vanno e comprano tanta frutta. Ogni frutto costa 1 dollaro.
7. Potete creare i vostri dialoghi, ma un'idea carina è  
Negoziante: "Hello"  
Cliente: "Hello. What's this?"  
Negoziante: "It's a ..." più il loro frutto; il gruppo delle mele dice "It's an apple"  
Cliente: "One please!" o quanti ne vogliono comprare.  
Negoziante: "One dollar please" o quant'è il totale.
8. Lo scopo per i clienti è di comprare più frutta possibile. Lo scopo dei negozianti è di guadagnare più soldi possibile. Molto semplice. Ma.... ogni tanto l'insegnante chiama "Bad Fruit! Bad Fruit!" scegliendo il nome di un frutto. I clienti che hanno questo frutto nel cestino deve buttarlo via! Quando tutti hanno buttato via quel frutto, si riprende il gioco. Ma i clienti ora hanno meno frutta e quindi ne devono comprare ancora. Ma non hanno più i soldi spesi per i "bad fruit"!

E' un bel gioco perché i bambini devono pensare a cosa comprare; o uno di ogni tipo, oppure correre il rischio e comprarne 10 dello stesso tipo?

La seconda volta che fate questo gioco potete variare di più i prezzi e far negoziare i bambini usando i vocaboli del tema "How much?"!

## I'm a superhero! I can...

by Richard Graham ( CD 9 ☆)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

I can jump (I can jump)

I can run (I can run)

I can hide (I can hide)

I can cook (I can cook)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

I can stretch (I can stretch)

I can climb (I can climb)

I can swim (I can swim)

I can fly (I can fly)

I'm a superhero! (Superhero!)

I'm a superhero! (Superhero!)

Super, superhero!

## Make a Superhero Game

1. Date ad ogni bambino un foglio di carta bianca.
2. Ogni bambino immagina il proprio supereroe.
3. Decidono cosa può e non può fare l'eroe.
4. Disegnano il loro supereroe.
5. Poi presentano il loro supereroe alla classe mostrando l'immagine e dicendo "I'm a superhero, my name is" più il loro nome vero, aggiungendo dopo "I can ...." più tutte le cose che è in grado di fare il loro eroe!



1. L'insegnante canta "I can jump/run/ " ecc, mimando l'azione.
2. I bambini ripetono il verso e l'azione.
3. Per il ritornello l'insegnante mettendosi in una posa da supereroe canta "I'm a superhero!"
4. I bambini imitano la posa cantando "super hero!"
5. Tutti cantano "Super, super hero!" insieme facendo una posa super!

## Can you speak....?

by Richard Graham ( CD 9 ☆)

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak English?

Can you speak French?

Can you speak Chinese?

Can you speak Spanish?

Can you speak Japanese?

Can you speak English?

Yes, I can.

Can you speak Arabic,

Can you speak Russian,

Can you speak German,

Can you speak Korean.

Can you speak English?

Yes, I can.

Prima fate tutta la canzone "I'm a superhero! I can..." per abituare i bambini a dire "I can" con jump/run/fly ecc. Poi diventa molto semplice cambiare in "can you speak...?"

Le prime volte sarà l'insegnante a fare le domande. I bambini rispondono insieme "Yes, yes I can" nel ritornello, dando risposte vere per le domande del verso. (Di solito lascio dire soltanto "no" invece del completo "No, I can't")

Ogni volta che ripetete il ritornello chiedete ai bambini di ripeterlo sempre più ad alta voce. L'idea è di abituarli a rispondere "Yes, I can" quando pensano alle loro capacità di parlare in inglese.

### 3 2 1 Jump Game!

1. I bambini si siedono in cerchio e ricevono una mini card.
2. Mostrano la mini card.
3. La regola è che non si può muovere né la testa né gli occhi. Bisogna stare fermi! (Moltissime risate!)
4. L'insegnante dice "Can you speak German?"
5. Tutti dicono "3, 2, 1, Jump!"
6. I bambini saltano verso la persona che ha la carta della Germania.
7. Dicono "German" oppure "I can speak German" indicando la carta.
8. La persona che ha la carta della Germania sceglie un'altra lingua e chiede "Can you speak....?"
9. Ripetete dal punto 5.



## Come on, Come on!

by Richard Graham ( CD 7 ☆)

Come on, come on! ( clap, clap)

Come on, come on!

Kick, kick, kick.

Pass, pass, pass.

Shoot, shoot, shoot.

Save, save, save.

Come on, come on!

Come on, come on!

Catch, catch, catch.

Throw, throw, throw.

Head, head, head.

Score, score, score.

Come on, come on!

Come on, come on!

### Come on, Come on Clap, Clap Game

1. Mostrate Words 2 sulla lavagna
2. Tutti si alzano.
3. Tutti dicono insieme "Come on, Come on"
4. Tutti battono le mani due volte.
5. Ognuno sceglie una parola dalla prima riga di Words 2.
6. Dicono la parola facendo il gesto corrispondente.
7. Se qualcuno ha scelto la stessa parola dell'insegnante viene eliminato e si siede!
8. Andate avanti fino all'ultima persona in piedi.

Nella lezione successiva usate lo stesso gioco ma dite "Can you..?" invece di "Come on" e provate quest'altra canzone...

## Can you kick?

by Richard Graham ( CD7 ☆☆☆)

Can you kick? Yes, I can!

Can you pass? Yes, I can!

Can you shoot? Yes, I can!

Can you save? Yes, I can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, you can!

Can I play? Yes, yes you can!

Can you catch? Yes I can!

Can you throw? Yes, I can!

Can you head? Yes, I can!

Can you score? Yes, I can!

Ripetere ritornello

### Can you kick? Game

1. Dividete la classe in 6 o 8 gruppi circa.
2. Assegnate una parola diversa ad ogni gruppo (ad es. kick, throw ecc. ), e questa sarà la parola da collezionare per quel gruppo.
3. Date a ogni bambino un set di mini-cards.
4. I bambini chiederanno a più persone possibili "Can you ...?" + la parola che stanno cercando (per esempio la squadra "shoot" chiede "Can you shoot?")
5. Se l'altro ha la mini card corrispondente dice "Yes, I can!" e la consegna alla persona che ha fatto la domanda.
6. Se ha già dato via la carta dice "No, I can't. I'm sorry!" e se ne va.
7. La squadra che per prima raccoglie tutte le carte (es. 30 carte in una classe di 30 bambini), si siede e vince!

## I can do it!

by Richard Graham ( CD5 ☆☆)

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you do it?

Yes, I can do it!

Can you play the drums?

Yes, I can play the drums.

Can you play the bass?

Yes, I can play the bass.

Can you play the piano?

Yes, I can play the piano.

Can you sing?

Yes, I can sing!

( Repeat Chorus )

Can you play the guitar?

Yes, I can play the guitar.

Can you play the trumpet?

Yes, I can play the trumpet.

Can you play the violin?

Yes, I can play the violin.

Can you sing?

Yes, I can sing!

( Repeat Chorus )



Autostima è la chiave di questo tema! Alzate le mani quando dite il primo "I can do it" poi abbassatele per il secondo. L'insegnante mima gli strumenti musicali chiedendo "Can you play the ...?" e i bambini mimano la risposta!

### I can do it Game

1. Tutti si alzano.
2. L'insegnante sceglie uno strumento.
3. L'insegnante dice "I can play the ..." più uno strumento, e fa il gesto corrispondente. Ad es. I can play the guitar.
4. I bambini ripetono.
5. Ma... se l'insegnante fa il gesto sbagliato, ad esempio dice "I can play the guitar" ma mima il pianoforte, i bambini devono rimanere in silenzio!
6. Se qualcuno ripete al momento sbagliato viene eliminato e deve sedersi!
7. Continuate fino ad avere solo una persona in piedi.

Dopo provate il gioco di nuovo, ma questa volta l'insegnante dice "Can you play the....?" e i bambini rispondono "Yes, I can play the....?"

### I can do it Game 2.

1. L'insegnante gira le spalle alla classe.
2. I bambini scelgono ognuno uno strumento, mimandolo in silenzio.
3. Tutti gridano "Can you do it?"
4. L'insegnante dice "Yes, I can play the ..." poi si gira verso la classe, grida il nome di uno strumento e fa il gesto corrispondente.
5. Chi ha scelto lo stesso strumento dell'insegnante vince!

## Where are you from?

by Richard Graham ( CD1 ☆)

"Where are you from?"

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

I'm from America,

I'm from Australia,

I'm from England.

I'm from China.

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

I'm from Canada,

I'm from Korea,

I'm from New Zealand.

I'm from Japan.

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?

Where are you from?"

Difficilmente si possono assegnare gesti a questa canzone senza ricorrere a stereotipi razziali. Quindi cercate di usare bandiere da alzare quando si canta il nome dei singoli Paesi.

## Where are you from? Game

1. Date ai bambini la scheda Genki English.
2. Se avete una copia in bianco e nero chiedete ai bambini di colorare le bandiere. Se possibile, sarebbe meglio usare la versione a colori.
3. Assegnate una nazionalità dall'elenco ad ogni bambino. Potete farlo in maniera casuale o chiedere a loro quale vogliono. Poi disegnano la bandiera di questa nazione sulla riga "I'm from \_\_\_\_\_"
4. I bambini gireranno per la classe, ripetendo il seguente dialogo:  
"Hello!"  
"Hello!"  
"Where are you from?"  
"I'm from (country). Where are you from?"  
"I'm from (country)"  
"Thank you, goodbye"  
"Thank you, goodbye"
5. Così, in seguito possono segnare la nazione dell'altro sulla loro lista. Se la nazione è già segnata non importa, vale una volta sola!
6. Si continua finché tutte le nazioni sono state segnate.

## Where do you live?

by Richard Graham ( CD6 ☆☆☆)

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

I live near the forest.

(The forest)

I live near the river.

(The river)

I live near the bridge.

(The bridge)

I live near the farm.

(The farm)

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

Where do you live?

I live near the hospital.

(The hospital)

I live near the station.

(The station)

I live near the castle.

(The castle)

I live near the supermarket.

(The supermarket)

Questo tema è leggermente più difficile, quindi è meglio tenerlo per quando i bambini conosceranno già bene le altre canzoni. E' comunque sempre un tema divertente, specialmente se si lasciano mimare ai bambini i diversi luoghi. Chiedete ai bambini di inventare dei gesti per ogni vocabolo e lo memorizzeranno molto più velocemente!



### Where do you live? Preparazione del gioco

1. Dividete i bambini in 8 gruppi.
2. Ogni gruppo deve fare il disegno di uno dei vocaboli della canzone.
3. Poi l'insegnante appende i disegni sulla parete.
4. Ripetete ancora la canzone, ma questa volta indicate i luoghi mentre cantate.

Il gioco...

1. Un insegnante si mette nel mezzo e fa il mostro! Lui/lei si copre gli occhi.
2. Tutti cantano il ritornello del "Where do you live?".
3. Mentre cantano ogni bambino si mette vicino a uno dei luoghi.
4. Quando il ritornello è finito il mostro, ancora con gli occhi chiusi, dice "I live near the ...." più un luogo.
5. Il mostro si mangerà tutte le persone di quel luogo! E quindi sono eliminati
6. Continuate dal punto 1 con i bambini rimasti.

## How do you say .... in English?

by Richard Graham (CD5 ☆☆)

How do you say ... in English?

Tutti cantano "How do you say..." poi l'insegnante mostra un'immagine o dice una parola. Dopo "... in English?" i bambini gridano la risposta, in inglese. Nella Mini Lesson traduciamo mela, ippopotamo, orso e drago dal "marziano"!

### HOW DO YOU SAY .... IN ENGLISH? GAME

Dividete i bambini in gruppi.

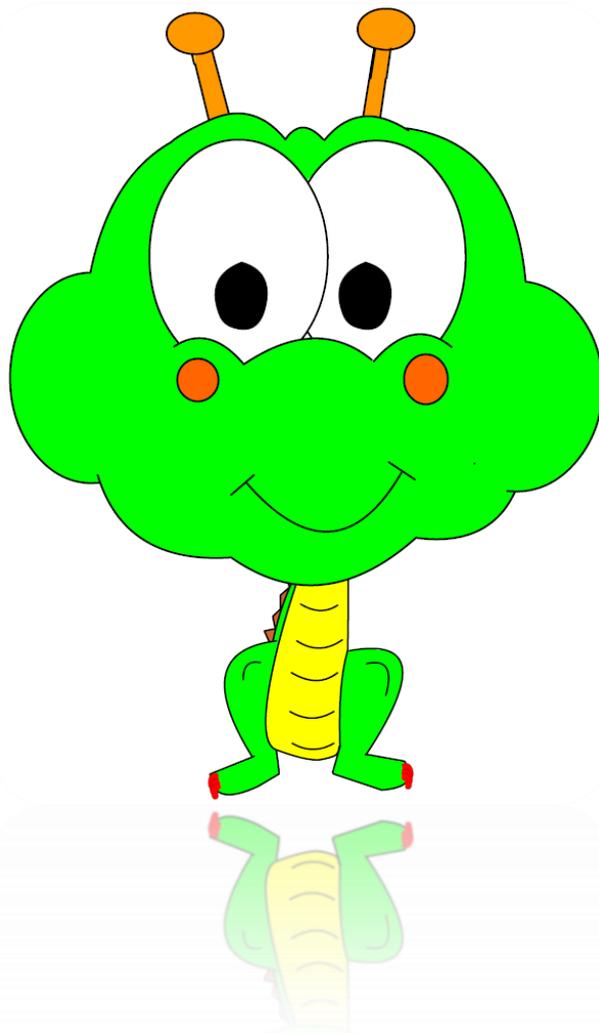
Ogni gruppo chiede all'insegnante "How do you say" più una parola o una frase nella loro lingua, più "in English".

Se l'insegnante sa la parola la squadra vince un punto.

Per ricordare cosa è stato già detto, scrivetelo sulla lavagna.

L'altra squadra fa la domanda.

Non si può usare la stessa parola o frase due volte, quindi se si tiene un ritmo sostenuto il gioco è piuttosto divertente. Se le squadre sono troppo lente usate la regola "bisogna rispondere in 10 secondi". O anche in 5!



## My name is Mr Octopus

by Richard Graham (CD4 ☆☆)

My name is Mr Octopus.

My name is Mr Octopus.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 arms,

2 eyes, a mouth and a head.

But I haven't got any legs. No, no legs.

But it doesn't matter because

I've got...

1,2,3,4,5,6,7,8,arms,

2 eyes, a mouth and a head.

My name is Mr Spider.

My name is Mr Spider.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 legs,

2 eyes, a mouth and a head.

But I haven't got any arms. No, no arms.

But it doesn't matter because

I've got...

1,2,3,4,5,6,7,8 legs,

Two eyes, a mouth and a head.

My name is Mrs Alien.

My name is Mrs Alien.

I've got 1,2,3,4,5,6,7,8 eyes,

2 legs, a nose and a mouth.

But I haven't got any arms.

But that's OK because I've got

1,2,3,4,5,6,7,8 eyes,

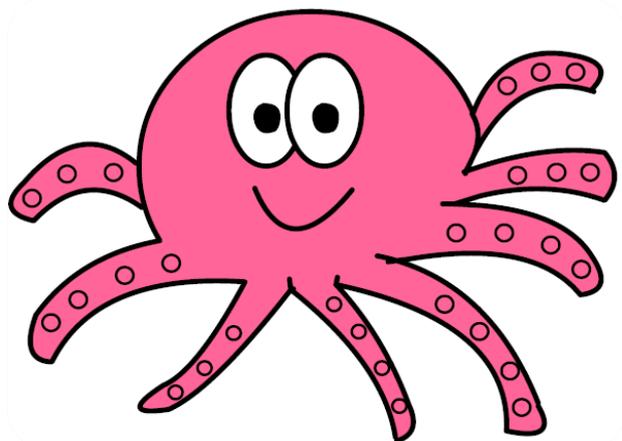
2 legs, a nose and a mouth

A differenza delle altre canzoni, questa non è in realtà pensata per imparare strutture nuove, ma solo per divertirsi un po'! Contate tenendo su le dita e toccate le parti del corpo quando vengono menzionate.

## Monster Drawing Game

Ogni bambino ha un foglio bianco e tante matite colorate. L'insegnante descrive un mostro che i bambini devono disegnare. Ad esempio dite "This Monster has 3 RED HEADS" e poi "This Monster has 5 PURPLE EYES".

Questa è un'attività fantastica per calmare i bambini!



## Thank you Song

by Richard Graham ( CD1 ☆)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

In the summer

And the autumn

In the winter

And the spring

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Thank you (Thank you)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Repeat Seasons Chorus

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Take care (Take care)

Goodbye (clap, clap, clap) x4

Repeat Seasons Chorus

Goodbye (clap, clap, clap) x3

Questa canzone funziona benissimo per terminare bene ogni lezione. I bambini ripetono la parte "Thank you" & "Take care" dopo l'insegnante. Per la sezione sulle stagioni, le prime volte i bambini imitano i movimenti dell'insegnante.

Per "Summer" fate finta di nuotare, per "Autumn" le mani fanno il movimento delle foglie che cadono dagli alberi, per "Winter" fate finta di sciare e per "Spring" le mani mimano il crescere delle piante. Nel verso finale tutti cantano "Goodbye" insieme con un doppio battito di mani.

Questa canzone si insegna facilmente in 10 minuti.



## What time is it, Mr Wolf?

by Richard Graham ( CD2 ☆☆☆)

What time is it?

What time is it?

What time is it?

What time is it, Mr Wolf?

It's 1 o'clock, 2 o'clock,

3 o'clock, 4 o'clock,

5 o'clock, 6 o'clock,

7 o'clock, 8 o'clock,

9 o'clock, 10 o'clock,

11 o'clock, 12 o'clock

It's dinner time!

(Repeat from beginning)

(Repeat Chorus)

Questa canzone ha un po' il ritmo di una marcia, quindi durante il ritornello i bambini possono marciare sul posto. Nella parte "1 o'clock, 2 o'clock" possono abbassarsi e cantare a bassa voce, poi dalle 5 alle 8 si alzano e cantano ad alta voce per poi abbassarsi di nuovo e cantare a bassa voce dalle 9 alle 12. Contare gli orari sulle dita è un altro modo efficace, per esempio alzando 5 dita per "It's 5 o'clock". Per i bambini più piccoli basta farli dire i numeri. Per i più grandi accertatevi che dicano la frase completa "It's ... o'clock".

Prima di "It's dinner time!" i bambini girano su se stessi, si alzano e gridano la frase!

## What time is it Mr Wolf? Game

1. Tutti i bambini si posizionano lungo una parete della sala.
2. Un bambino viene eletto Mr Wolf e si mette al centro.
3. L'obiettivo degli studenti è di raggiungere la parete dall'altra parte della sala. L'obiettivo di Mr Wolf è di mangiare i bambini.
4. I bambini chiedono ad alta voce "What time is it Mr. Wolf?" .
5. Mr Wolf risponde con un orario. Può essere qualsiasi orario dalla 1 alle 12, ad es. "It's seven o'clock"
6. I bambini fanno quel numero di passi in avanti. Per esempio 3 passi per le 3.
7. Ripetete dal punto 4.
8. Quando Mr. Wolf decide che gli altri bambini sono abbastanza vicini alla parete invece di dire "it's ..... o'clock" risponde "It's dinner time!!!!!!".
9. Tutti i bambini tornano di corsa alla prima parete. Ma se Mr Wolf li prende (toccandoli) prima di raggiungere la parete diventano il nuovo Mr Wolf!
10. Ricominciate!

E' possibile sostituire Mr Wolf uno alla volta, oppure avere molti Mr Wolfs (ad es. se il primo Mr Wolf prende 3 bambini ci saranno 3 nuovi lupi).

Controllate che i bambini facciano solo grandi passi e non enormi salti come saranno sicuramente tentati di fare!



## What time is it? Part 2

by Richard Graham ( CD7 ☆☆)

It's 1:05

2:10

3:15

4:20

5:25

6:30

7:35

8:40

9:45

10:50

11:55

12 o'clock.

What time is it?

Il seguito di "What time is it, Mr Wolf?", questa volta con i minuti.

Prima di introdurre "quarter to", "half past" ecc. possiamo usare questa canzone per dire l'ora usando "It's 2:10", "It's 4:30" ecc. Molto semplice e molto utile. Alzate le mani imitando la posizione delle lancette mentre cantate.

Ricordatevi che la vostra destra e sinistra sono opposte rispetto a quelle dei bambino. Consiglio di esercitarsi davanti allo specchio!

## Time Games

Ci sono tanti giochi che si possono fare con questo tema. Uno molto semplice è...

1. Dividete i bambini in gruppi.
2. Tutti chiedono ad alta voce "What time is it?"
3. L'insegnante risponde "It's 5:15" o qualsiasi orario.
4. I bambini devono mimare questo orario sul pavimento usando tutto il corpo!

Ovviamente non è necessario fermarsi agli orari della canzone, ma si possono mischiare in diverse combinazioni ad es. "It's 2:25".. Per classi più avanzate si può anche introdurre "It's 7:39" ecc.

Un'altra idea per un gioco:

1. Dividete i bambini in gruppi da 3.
2. Due bambini per gruppo si mettono davanti alla classe, e uno in fondo.
3. Tutti dicono "What time is it?"
4. Mostrate a uno dei bambini in fondo una mini card con un orario
5. Il bambino deve dire l'orario ad alta voce.
6. Tutte le coppie davanti devono mostrare l'orario con le mani.
7. La squadra più veloce vince.

Funziona benissimo se si formano delle coppie con bambini alti/bassi!

## What sports do you play?

By R. Graham & W. Jasprizza ( CD3 ☆)

What sports do you play?

I play tennis,

I play soccer,

I play basketball,

I play volleyball.

What sports do you play?

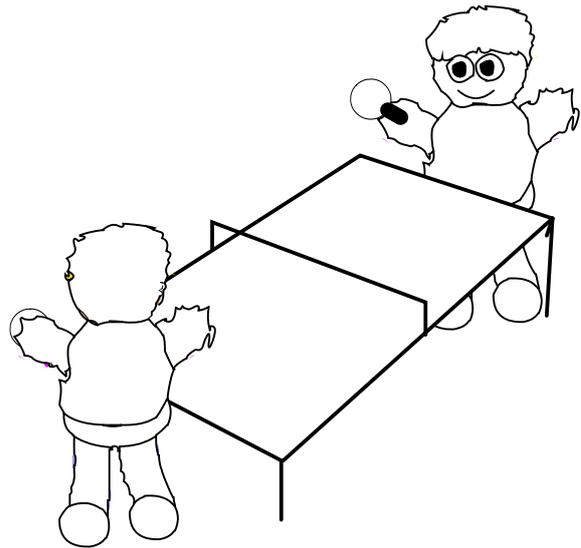
I play table tennis,

I play badminton,

I play rugby,

I play baseball.

(Repeat Chorus )



Mentre si canta si mimano i vari sport = divertentissimo!

### Sports Game

Usando i palloni associati ai vari sport, i bimbi se li passano, uno alla volta, dicendo "What sports do you play?" e la persona accanto dice il nome dello sport. Cronometra il tempo che serve a passare il pallone a tutta la classe. Poi ripetete con un altro tipo di pallone. Controllate qual è lo sport più veloce!

## When is your birthday?

by R Graham & W Jasprizza (CD3 ☆☆)

When is your birthday?

When is your birthday?

It's in January

It's in February

It's in March

It's in April

It's in May

It's in June

It's in July

It's in August

It's in September

It's in October

It's in November

It's in December

When is your birthday?

When is your birthday?

Insegnare i mesi dell'anno può essere complicato visto che ce ne sono tanti! Di solito è meglio chiedere ai bambini di ricordare soltanto il mese del proprio compleanno e di fare questo tema con i bambini un pò più grandi. Cantate la canzone tutti seduti, ogni bambino si alza e canta il mese del proprio compleanno e poi si siede di nuovo.

When is your birthday? Gioco

1. I bambini scrivono i numeri 1-12 su un pezzo di carta.
2. Dite "Go!"
3. I bambini girano per la classe chiedendo agli altri quand'è il loro compleanno.
4. Per ogni risposta segnano il numero corrispondente a quel mese sulla lista.
5. I bambini continuano finché non trovano tutti i mesi.
6. Quando hanno finito si siedono.

Se il numero dei bambini non è sufficiente per fare questo gioco, si possono dare dei "bonus time". Allora tutti i bambini chiedono all'insegnante "When is your birthday?" e voi dite un mese a caso, e così tutti possono segnarlo sulla loro lista.

Ricordate che se qualcuno non parla in inglese devono ricominciare con una lista da 1-12 senza mesi segnati!

Oppure si può provare la variante di trovare, in un lasso di tempo prestabilito, quante più persone facciano il compleanno in ogni mese. La persona che trova più persone per ogni mese vince! Così si vede subito se qualcuno imbroglia, perché se dicono di aver trovato 3 persone di gennaio e nella classe non c'è nessuno di gennaio, sapete che hanno imbrogliato!



## How did you get here?

by Richard Graham (CD3 ☆☆)

How did you get here?

I came here by aeroplane,

By aeroplane, by aeroplane.

I came here by car,

By car, by car.

I came here by train,

By train, by train.

I came here by rocket,

By rocket, by rocket.

How did you get here?

I came here by helicopter,

By helicopter, by helicopter.

I came here by boat,

By boat, by boat.

I came here by bus,

By bus, by bus.

I came here by mountain bike,

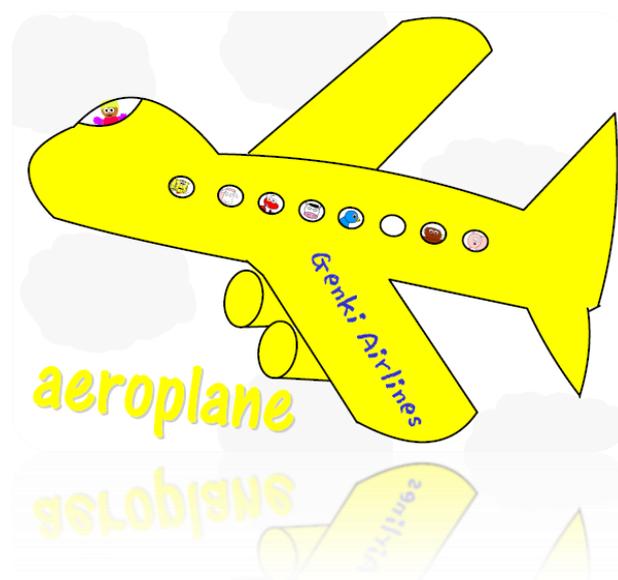
by mountain bike, by mountain bike.

How did you get here?

La domanda può sembrare difficile, ma lo scopo principale della canzone è di imparare i mezzi di trasporto. Come nel caso della canzone degli sport, il modo migliore è di mimare ogni mezzo di trasporto. L'insegnante può anche cantare il primo "I came here ....", poi i bambini cantano i successivi due, mimando le azioni.

## Mini Island Hopping

1. Ogni bambino ha una pila con un set di mini cards.
2. L'insegnante dice "Go!"
3. Ogni bambino mette giù la prima carta e dice la parola ad alta voce.
4. Mette giù la carta successiva accanto alla prima.
5. Dicono la parola.
6. Continuate, spostandovi sul banco.
7. Il primo che dirà tutte le sue carte vince!



## What's your favourite colour?

by Richard Graham ( CD2 ☆☆☆)

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

It's red. It's orange.

It's yellow. It's green

It's blue. It's bronze.

It's silver. It's gold

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

It's pink. It's purple.

It's black. It's white

It's brown. It's bronze

It's silver. It's gold.

Tell me, what's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite colour?

What's your favourite?

Mostrare flashcards con i colori oppure toccare i colori nella classe mentre si canta è un'ottima idea. Un'altra è di dividere i bambini in gruppi, e dare ad ogni gruppo un set di mini cards con i colori. Devono ascoltare la canzone e mettere i colori nell'ordine che vengono menzionati nella canzone.

## Colours Game

1. I bambini gridano "What's your favourite colour?"
2. L'insegnante risponde con un colore.
3. I bambini devono correre a toccare un oggetto di questo colore.

Se i bambini hanno divise scolastiche con pochi colori, allora ritagliate dei pezzi di carta colorata e attaccateli sulle pareti della classe. Più si corre, più è divertente!



## What's your favourite flavour?

by Richard Graham ( CD8 ☆)

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

What's your favourite flavour?

I like apple.

I like orange.

I like lemon.

I like melon.

(Repeat Chorus)

I like cherry.

I like chocolate.

I like mango.

I like rainbow.

(Repeat Chorus)

## Favourite Flavour Monster Game

1. I bambini si mettono lungo una parete della palestra.
2. Spiegate che questa è la parte "sicura". Ma i bambini devono arrivare dall'altra parte perché lì c'è una gelateria!
3. Ma, tra i bambini e la gelateria c'è un mostro! All'inizio l'insegnante è il mostro.
4. Dite loro che possono attraversare soltanto se il mostro ha voglia di gelato normale.
5. Insieme i bambini chiedono al mostro "What's your favourite flavour?"
6. Dite un paio di "I'm sorry?" per far urlare la domanda ai bambini (in modo da far partecipare tutti, non solo quei bambini che sono già super genki!)

7. Il mostro risponde per esempio "Apple".

8. I bambini ripetono la risposta e fanno un passo avanti ( niente salti!).

9. Ripetere dal punto 5.

10. Ma se la risposta è "Human!", i bambini devono correre indietro alla parete "sicura"! Il bambino che viene preso diventa il nuovo mostro!

11. Rigiocate!



## What's your favourite .....?

by Richard Graham ( CD5 ☆☆☆)

What's your favourite movie?

What's your favourite sport?

What's your favourite cartoon?

What's your favourite  
video game?

I like ...

I like ...

I like ...

I like ...

What's your favourite pet?

What's your favourite food?

What's your favourite comic book?

What's your favourite TV show?

I like ...

I like ...

I like ...

I like ...

Mimate ogni vocaboli mentre lo cantate. Nel ritornello i bambini gridano i nomi dei loro film, cibi, ecc preferiti.

## Dinosaur Danger!

1. I bambini si mettono da una parte della stanza.
2. L'insegnante mostra un'immagine e i bambini devono farne una frase, ad es. "What's your favourite movie?"
3. Continuate dal punto 2.
4. Ma ... quando compare l'immagine del dinosauro tutti i bambini corrono verso l'altra parte della stanza.
5. L'insegnante corre in senso opposto rispetto ai bambini per toccare prima di loro la parete.
6. I bambini che non toccano la parete prima dell'insegnante sono eliminati. (Ma raramente è necessario insistere su questa regola visto che di solito i bambini apprezzano già così tanto poter correre, e non hanno bisogno di quella motivazione in più.)



## I like vegetables

by Richard Graham! ( CD8 ☆)

I like vegetables.

I like vegetables.

I like vegetables.

I like vegetables.

I like onions.

I like peas.

I like carrots.

I like beans.

(Repeat Chorus)

I like mushrooms.

I like potatoes.

I like pumpkin.

I like tomatoes.

(Repeat Chorus)

### Do you like vegetables? Karuta Game

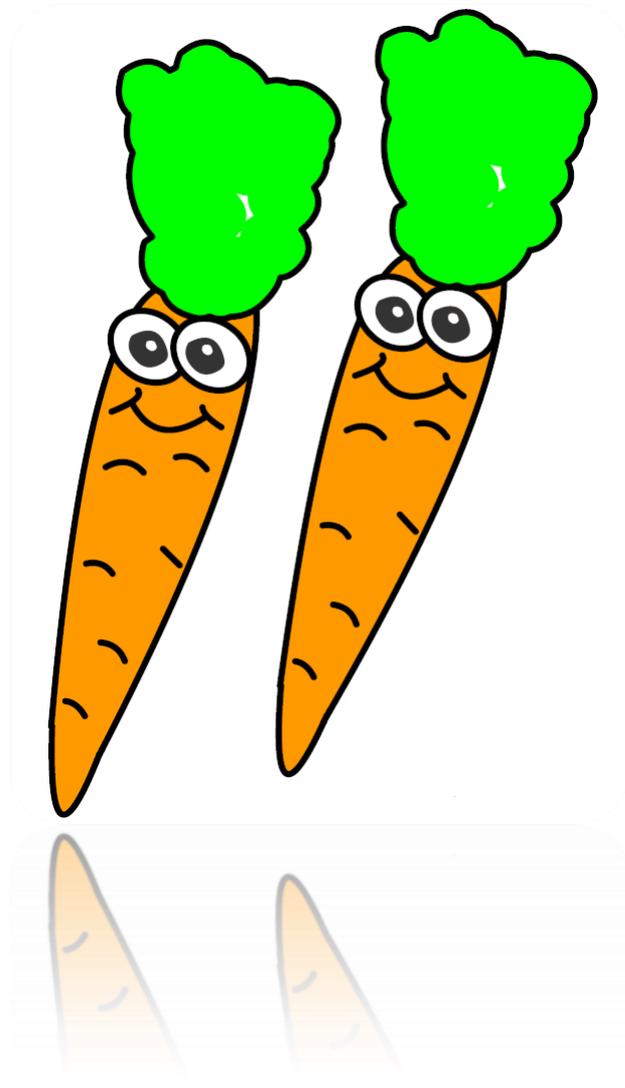
Una volta che avete fatto la versione "I like vegetables" della canzone, provate a cambiare la domanda e fare la versione "Do you like....?" E dopo si potrà fare questo gioco bellissimo...

1. Dividete in due gruppi, e date ad ogni squadra un nome divertente.
2. Tre bambini di ogni squadra saranno i "corridori" e dovranno rimanere dietro la squadra.
3. Mettete le flashcards alla lavagna.
4. Girate per la classe dicendo "hello" ad un bambino (o usate il microfono se ne avete uno)
5. Il bambino dovrà chiedere "Do you like...?" più

una delle verdure delle flashcards.

6. Rispondete "No, I don't".
7. Continuate il giro e fate chiedere a qualche altro bambino.
8. Ad un certo punto rispondete "Yes, I do!" ad una domanda.
9. Il primo corridore di ogni squadra dovrà correre a prendere la flashcard corrispondente. Più lontano devono correre, più sarà divertente!
10. Continuate dal punto 4

Visto che ci saranno parecchi "No, I don't" prima del "Yes, I do" finale è un ottimo esercizio di ascolto, perché chi non ascolta molto attentamente tutti i bambini della classe, forse non sentirà il "yes" quando arriva!



## Where are you going?

by Richard Graham ( CD2 ☆☆)

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

I'm going to the sea

I'm going to the mountains

I'm going to the pool

I'm going to the beach

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

I'm going to school

I'm going to the shops

I'm going to the park

I'm going home

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Where are you going?

Dividete i bambini in due gruppi. Date loro dei nomi divertenti e chiedete "Can you win?". Create un po' di eccitazione! L'insegnante canta "I'm going to the ..." e il primo gruppo ripete la parola finale, poi la ripete il secondo gruppo. Ad esempio l'insegnante dice "I'm going to the mountains". Il primo gruppo dice "mountains", poi il secondo gruppo ripete "mountains". Fate a chi canta a più alta voce! Nel ritornello il primo gruppo canta "Where are you going?", poi il secondo gruppo ripete.

La seconda volta che cantate la canzone, invertite l'ordine, così il secondo gruppo canta per primo, e il primo per secondo.

### Leapfrog Game

1. Mettete in fila le flashcards o mini cards di un tema.
2. Un bambino inizia da destra dicendo il vocabolo scritto su ogni flashcard.
3. Contemporaneamente un altro bambino fa la stessa cosa, iniziando da sinistra.
4. Quando si incontrano fanno "Rock, Paper, Scissors"
5. Il vincitore ricomincia dal punto dove era stato interrotto.
6. Chi perde torna alla squadra.
7. Il bambino successivo nella squadra che ha perso ricomincia dalla prima carta.
7. La prima squadra ad arrivare dalla parte opposta vince.



## Eat! Drink! Dance!

by Richard Graham ( CD9 ☆)

Are you ready?

Stand up

Sit down

Stand up

And dance!

Eat

Eat

Drink

Drink

Read

Read

Stop!

5 4 3 2 1

Dance!

Sleep

Sleep

Sing

Sing

Cook

Cook

Stop!

5 4 3 2 1

Dance!

Questa canzone è molto semplice, gridate un comando ai bambini mentre mimate l'azione, loro vi copiano e ripetono l'azione.

Allo "stop" tutti, incluso l'insegnante, si bloccano finché finisce il conto alla rovescia!

L'obiettivo non è la canzone di per sé, ma un modo semplice di introdurre i temi "What do you want to do?" e "What are you doing?".

Iniziando con questa canzone rende il tutto più semplice e non serviranno tante spiegazioni grammaticali. Inoltre, se avete usato il Genki Disco Warm Up prima di questa canzone è ancora più facile!



## What do you want to do?

by Richard Graham ( CD9 ☆☆)

What do you want to do?

What do you want to do?

I want to eat

I want to drink

I want to read

I want to sleep

What do you want to do?

What do you want to do?

I want to sing

I want to cook

I want to dance

I want to stop!

Prima di tutto fate la lezione "Eat! Sing! Dance!".

Fate esercizio con tutte le canzoni con l'imperativo (eat! drink!) Date semplicemente i comandi e fate eseguire l'azione ai bambini mentre dicono la parola.

Ora si può introdurre "I want to eat", esagerando la vostra fame!

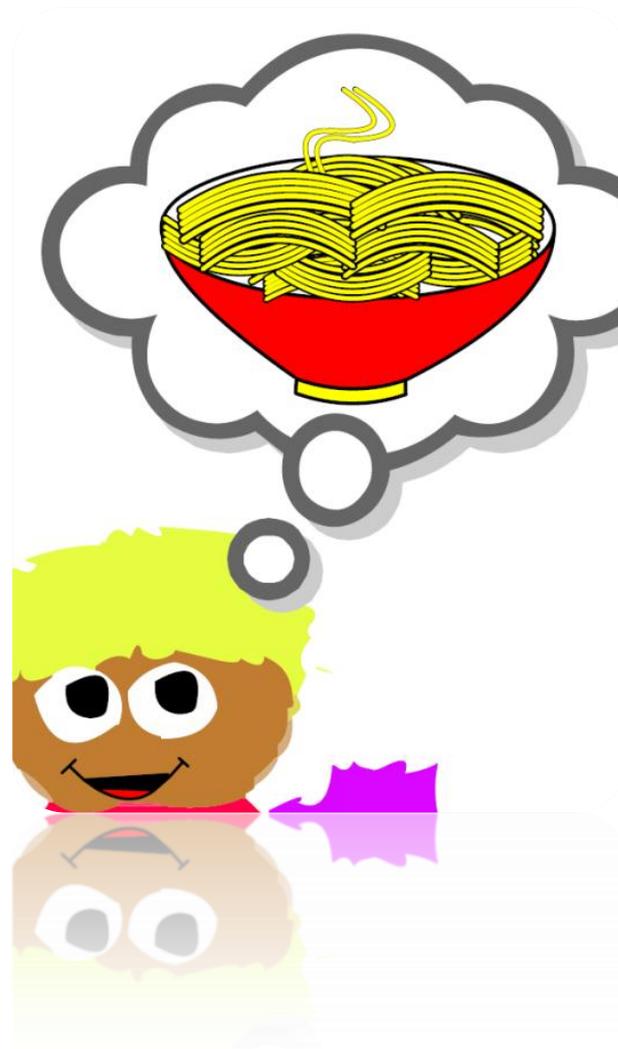
Con le flashcards alla lavagna (o con il proiettore se usate il computer) chiedete ai bambini come si dice "I want to ..." con gli altri vocaboli.

Poi si può introdurre la domanda "What do you want to do?" e fare la canzone a cappella senza musica ma con tutti i gesti.

Quando i bambini hanno capito la struttura, mettete la musica per farli scatenare! Ci sono due versioni

della canzone, uno è una versione dance moderna, l'altra è una versione più tradizionale "da bambini".

Quando avete fatto questo tema è davvero facile passare a "What do you want to be?", trasformando una domanda spesso difficile da insegnare in qualcosa di molto facile!



## What do you want to be?

by Richard Graham ( CD9 ☆☆)

What do you want to be?

What do you want to be?

I want to be a rock star.

I want to be a baker

I want to be an artist

I want to be a vet

I want to be a rock star.

I want to be a baker

I want to be a artist

I want to be a vet

What do you want to be?

What do you want to be?

I want to be a dancer

I want to be a florist

I want to be a baseball player

I want to be a superhero.

I want to be a dancer

I want to be a florist

I want to be a baseball player

I want to be a superhero.

Questa frase può essere piuttosto complessa da insegnare. Ma diventa più facile se lavorerete prima con "What do you want to do?" e poi cambierete semplicemente "do" in "be".

Ci sono centinaia di possibili risposte a questa domanda. Ce ne sono 11 nella canzone "What do you do?" e ne ho aggiunte altre 8 qui. Ma il punto principale non sono i vocaboli ma la struttura della domanda-risposta.

Il modo più facile per lavorare con questa canzone è chiedere ai bambini cosa pensano che l'insegnante vorrebbe fare da grande! Sollecita tantissimi commenti da parte dei bambini!

Se menzionano dei lavori inclusi nella canzone, mettete la flashcard sulla lavagna. Continuate fino ad avere tutti e 8. I bambini adorano cercare di indovinare, e in più vi dà un elenco di altri lavori che i bambini vorranno dire in inglese e che potranno essere inclusi nelle prossime lezioni. La tensione sale davvero quando ne manca uno solo!

Sarà necessario conoscere la lingua dei bambini per fare questo oppure avrete bisogno di un insegnante di supporto che possa tradurre.

Quando avrete trovato le 8 professioni (o voi avrete imbrogliato dando degli indizi se il tempo sta finendo!) insegnate la canzone senza musica. Quando i bambini avranno capito fate entrare il suono delle chitarre e fateli scatenare mentre cantano! Ovviamente i gesti per i vari lavori aiutano a fissare i vocaboli, specialmente "rock star" funziona benissimo con chiunque abbia giocato a "guitar hero" – cioè tutto il mondo, non è vero?

Il "superhero" finale si lega naturalmente alla canzone "I'm a superhero".

## What do you do?

by Richard Graham ( CD4 ☆☆☆)

What do you do?

I'm a pilot. (x3)

What do you do?

I'm a chef. (x3)

What do you do?

I'm a farmer. (x3)

What do you do?

I'm a teacher. (x3)

What do you?

And what is your job?

What do you do?

And what is your job?

What do you do?

I'm a doctor. (x3)

What do you do?

I'm a student. (x3)

What do you do?

I'm a fire fighter. (x3)

What do you do?

I'm a police officer. (x3)

What do you do?

I'm a carpenter. (x3)

I'm a singer. (x3)

I'm a dentist. (x3)

What do you?

And what is your job?

What do you do?

And what is your job?

L'insegnante dice "I'm a pilot", prima ripete un gruppo, poi l'altro. Fate a gara a chi lo dice a voce più alta! L'ultimo verso non ha risposte, così i bambini possono dire cosa vogliono fare loro da grandi!

## Name Card Game

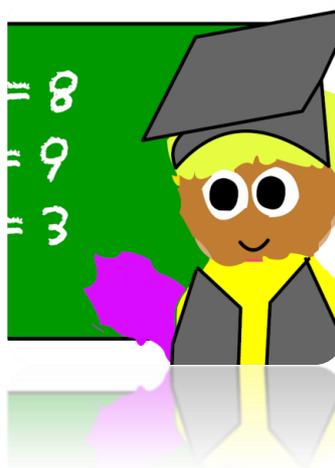
1. Date ai bambini un mazzo di "What do you do?" mini cards
2. L'insegnante dice "Go".
3. I bambini formano delle coppie.
4. Si chiedono l'un l'altro "What do you do?"
5. Rispondono seguendo la prima carta del loro mazzo.
6. Fanno "Rock, Paper, Scissors"
7. Il vincitore prende la carta dell'altro e la mette nel proprio mazzo.
8. Se un bambino finisce le carte fanno la domanda all'insegnante, la quale consegna loro una carta.
9. Quando finisce il tempo vince chi ha più carte!

Gli aspetti positivi di questo gioco sono:

I bambini si esercitano in coppie.

Ma alcuni bambini interagiscono anche con l'insegnante.

La risposta che si dà cambia sempre, visto che cambia la carta!



## What are you doing?

by Richard Graham ( CD2 ☆☆)

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

I'm eating

I'm drinking

I'm reading

I'm sleeping

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

I'm singing

I'm cooking

I'm dancing

I'm fishing

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

What are you doing?

Nel "riscaldamento", prima di tutto ripetete la canzone della lezione precedente, poi introducete queste parole come "eat", "drink" ecc. semplicemente facendo mimare le azioni mentre i bambini le dicono. Poi spiegate "I'm .... ing" e fate esercizio gridando il comando e facendo rispondere con "I'm... ing" . Ad esempio voi dite "Eat!" e i bambini rispondono "I'm eating!". Poi insegnate la canzone a cappella usando la *mini lesson* sul CD.

## The Magic Game!

1. Dividete in tre gruppi ( il "How old are you?" mingle game funziona bene per questo)
2. Due gruppi sono i maghi buoni
3. Un gruppo sono i maghi cattivi! Alzano un dito in aria come fosse una bacchetta magica.
4. I maghi buoni scappano.
5. I maghi cattivi inseguono i maghi buoni.
6. Se un mago cattivo tocca un mago buono, il mago buono rimane pietrificato.
7. Il mago cattivo ora gli fa un incantesimo, ad es. "Eat", "Drink", "Jump", ecc.
8. Il mago buono dovrà fare questo per sempre!
9. Ma se arriva un altro mago buono e chiede "What are you doing?", e se il mago incantato risponde in inglese, allora viene liberato.

Un gioco molto popolare per gruppi numerosi! Assicuratevi però che conoscano bene la canzone prima di fare il gioco, così sapranno rispondere alla domanda in inglese!



## I, you, he, she, we are happy

by Richard Graham ( CD9 ☆)

I am hungry. x2

You are hungry. x2

He is hungry. x2

She is hungry. x2

We are hungry. x2

They are hungry. x2

Everybody is hungry.

I am thirsty. x2

You are thirsty. x2

He is thirsty. x2

She is thirsty. x2

We are thirsty. x2

They are thirsty. x2

Everybody is thirsty.

I am happy. x2

You are happy. x2

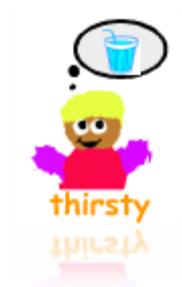
He is happy. x2

She is happy. x2

We are happy. x2

They are happy. x2

Everybody is happy. x2



1. Mettete la flashcard "I'm hungry" sulla lavagna.
2. Cantate la frase "I am hungry" facendo il gesto.
3. Fate ripetere ai bambini.
4. Insegnate loro a dire "You are hungry". Questa volta fate il gesto indicando i bambini.
5. Fate la stessa cosa per gli altri pronomi. Per "He" indicate un bambino, per "she" una bambina, ecc.
6. Ora mostrate la carta "thirsty". Vedete se i bambini riescono ad arrivare da soli alla forma "you are thirsty" ecc. Questo si può fare sia chiedendo ai

bambini nella loro lingua e poi facendoli tradurre in inglese, che usando le flashcards dei pronomi o i gesti.

7. Ora alzate il volume del CD e cantate. Se avete lavorato bene con "hungry" e "thirsty" di solito non c'è bisogno di spiegare "happy" separatamente, i bambini lo capiranno da soli.

8. Dopo la canzone tutti saranno di buon umore. Quindi fategli dei test. Insegnate "and" e "but" e poi usate o i gesti, la lingua dei bambini oppure le flashcards per creare frasi come "I am hungry, but she is thirsty and they are tired" I bambini saranno felicissimi di riuscire a fare frasi così lunghe e questo darà loro tanta confidenza nelle loro capacità!

## I, You, He, She, We Dinosaur game!

1. Mettete il "How are you?" Game1 sul computer & dividete i bambini in coppie.
2. Il primo della coppia dice "I am ..." più una parola sul computer per esempio "I am cold".
3. L'altro trasforma la frase usando "you", ad es. "You are cold"
4. Ripetete dal punto 2.
5. Ma se il primo dice "I am a dinosaur" allora entrambi i giocatori devono correre a toccare la parete più vicina.
6. Il primo ad arrivare alla parete vince un punto!
7. Si ripete scambiando i ruoli.
8. Dopo un po' formate gruppi da 3 ([mingle](#) funziona benissimo per questo).
9. Ora uno dice "I am..." e gli altri due dicono "He is ..." o "She is..."

## Excuse me, are you...?

by Richard Graham ( CD9 ☆☆☆)

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Are you hungry?

Yes, I am.

Are you tired?

No I'm not.

Are you cold?

Yes, I am.

Are you hot?

No, I'm not.

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Excuse me. Excuse me.

I have a question

Are you happy?

Yes, I am.

Are you sad?

No, I'm not.

Are you thirsty?

Yes, I am.

Are you angry?

No, I'm not!

Prima di tutto fate la lezione "How are you?" con i giochi. Nella lezione successiva introducete la domanda "Are you hungry?" ecc. sostituendo semplicemente "I'm" con "Are you".

Chiedete ai bambini di fare domande con le altre parole della canzone "How are you?".

Visto che questo è piuttosto facile ho aggiunto "Excuse me" e "I have a question" nel ritornello. Non vi preoccupate se i bambini non riescono ancora a dire "I have a question", ci arriveranno con la ripetizione del ritornello, e a questo punto fa da introduzione al tema "I have a question" con cui lavoreremo più avanti.

### Are you ...? Karuta Game

1. Dividete in due gruppi, e date ad ogni squadra un nome divertente.
2. Tre bambini di ogni squadra saranno i "corridori" e dovranno rimanere dietro la squadra.
3. Mettete le flashcards alla lavagna.
4. Girate per la classe dicendo "hello" ad un bambino (o usate il microfono se ne avete uno)
5. Il bambino dovrà chiedere "Are you...?" più una delle parole delle flashcards.
6. Rispondete "No".
7. Continuate il giro e fate chiedere a qualche altro bambino.
8. Ad un certo punto rispondete "Yes!" ad una domanda.
9. Il primo corridore di ogni squadra dovrà correre a prendere la flashcard corrispondente. Più lontano devono correre, più sarà divertente!
10. Continuate dal punto 4

Visto che ci saranno delle "No" prima della "Yes" finale è un ottimo esercizio di ascolto, perché chi non ascolta molto attentamente tutti i bambini della classe, forse non sentirà il "yes" quando arriva!

## I have a question!

by Richard Graham ( CD3 ☆☆☆)

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it big? It's big.

Is it small? It's small.

Is it a fruit? It's a fruit.

Is it an animal? It's an animal.

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it heavy? It's heavy.

Is it light? It's light.

Is it red? It's red.

Is it green? It's green.

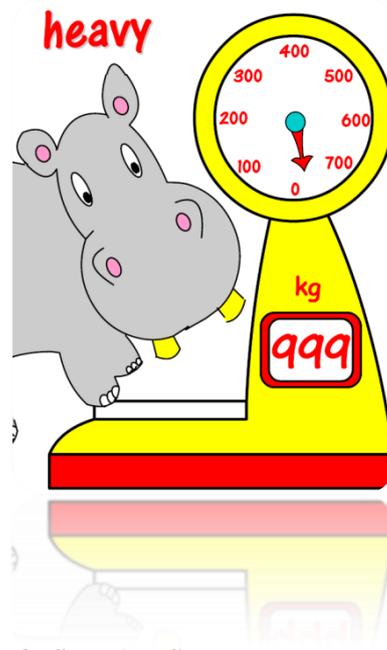
I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Tutti alzano le mani in aria dicendo "I have a question" e poi tengono la mano sinistra in alto dicendo "Please let me try!". L'insegnante chiede "Is it big?" ecc. e i bambini rispondono "It's big!". Ricordatevi di aggiungere gesti per più vocaboli possibile. Se non sapete che gesto fare, chiedete ai bambini!



### "Is it...?" Guessing Game

Nella lezione successiva si può ripassare la canzone e poi la parte più divertente è usare la versione Karaoke del CD3. E' un po' difficile, ma con un po' di pratica si può fare una bellissima lezione:

1. Mettete varie flashcards sulla lavagna (es. animali e frutta o anche sport).
2. Un bambino viene alla lavagna e chiude gli occhi.
3. Un altro bambino indica una carta sulla lavagna.
4. Tutti cantano "I have a question, please let me try"
5. Il primo bambino apre gli occhi e deve indovinare quale carta è stata indicata chiedendo "Is it an animal?" "Is it big?" "Is it yellow" ecc. ecc.
6. La classe risponde o con "Yes it is!" o con "No it's " più il vocabolo contrario (es. se dite "Is it red?" ed è un limone, la risposta è "No, it's yellow!")
7. Se il bambino trova la carta con 4 domande vince!
8. Un altro bambino viene alla lavagna e si ripete dal punto 2.

## More questions!

by Richard Graham (CD3 ☆☆☆)

I have a question!

Please let me try.

I have a question!

Please let me try.

Is it good? It's good.

Is it bad? It's bad.

Is it slow? It's slow.

Is it fast? It's fast.

( repeat chorus )

Is it expensive?

It's expensive.

Is it cheap? It's cheap.

Is it scary? It's scary.

Is it cute? It's cute!

Esattamente come la canzone "I have a question", mimate ogni aggettivo quando lo introducete!



## I like pink fish game

Preparazione

1. Dividete la classe in 2,3 o 4 gruppi.
2. Mettete delle flashcard con vari sostantivi in fondo alla classe.
3. Alla lavagna mettete dei pezzi di carta piegati, che all'interno hanno un colore.

The game

4. Una persona per ogni gruppo si alza. Quando l'insegnante dice "Go!", questi corrono in fondo alla classe e prendono una carta di cui conoscono la parola in inglese. Poi corrono davanti a prendere un pezzo di carta piegata.
5. A questo punto devono dire "I like" + il colore preso+il nome dell'oggetto sulla carta. Per esempio "I like pink fish!"
6. Il più veloce nel dire la frase vince 20 punti! Gli altri che dicono la frase giusta dopo vincono 10 punti.
7. Fate alzare il secondo bambino in ogni squadra e ricominciate dal punto 4.

Dopo aggiungete le carte con gli aggettivi. Questa volta i bambini devono dire "I like " + aggettivo + colore + sostantivo.

Oppure potete provare "At .. (orario), I like (verbo), (aggettivo), (colore), (sostantivo) + (sostantivo)" es. "At 9 o'clock I like eating scary blue TVs and cows" - divertentissimo! Potrete anche formulare frasi come "I'm going to..." + nazioni + mezzi di trasporto!

A volte i bambini si sbaglieranno e metteranno il colore alla fine, ma una volta corretti se lo ricorderanno!

## It's not bad, it's good!

by Richard Graham ( CD7 ☆☆)

It's hot.

It's cold.

It's new.

And it's old.

It's not hot.

It's not cold.

It's not new.

It's not old.

It's good.

It's bad.

It's not good.

It's not bad.

It's high.

It's low.

It's fast.

It's slow.

It's not high.

It's not low.

It's not fast.

It's not slow.

It's good.

It's bad.

It's not good.

It's not bad.

Raddoppiate le capacità di descrizione dei bambini con l'uso di "not". Chiedete ai bambini di inventare gesti per ogni vocabolo, oppure: asciugatevi la fronte per "hot", fate finta di scaldarvi con le braccia per "cold", alzate la mano come la Statua della Libertà

per "new", fate i piramidi per "old", pollice in su per "good", pollice in giù per "bad", mani in alto per "high", mani in basso per "low", e ballate veloce o lentamente.

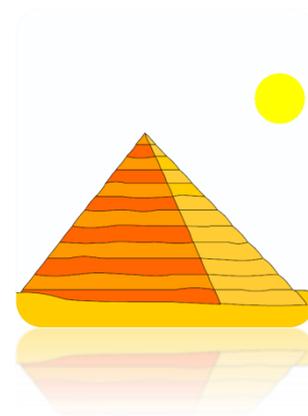
Nella parte "It's not...", scuotete la testa sul "not".

### It's not bad, it's good! Game

La cosa bella di questo gioco è che bisogna usare la testa per capire che si può dire sia "not hot" che "cold". Anche con un inglese fluente è piuttosto complesso!

1. Mettete delle flashcards da una parte della classe.
2. Date al primo bambino del gruppo una mini card.
3. Ma ... devono leggere questa carta al negativo, vale a dire, se prendono la carta "new" devono dire "It's not old".
4. Gli altri del gruppo devono correre alle flashcards, prendere la carta "new" e dire "It's not old, it's new!".

Sembra difficilissimo, ma è davvero fattibile con un po' di pratica e i bambini sono contentissimi di scoprire che ora hanno raddoppiato il numero di parole descrittive che possono usare!



## I'm thirsty!

by Richard Graham ( CD3 ☆☆☆)

I'm thirsty. (I'm thirsty.)

Would you like a drink?

Yes, please!

I'm thirsty. (I'm thirsty.)

Would you like a drink?

Yes, please!

Please? Please!

I'd like an orange juice. ( x2 )

A glass of milk. ( x2 )

I'd like a cola. ( x2 )

A lemonade. ( x2 )

( repeat chorus )

I'd like some water. ( x2 )

A cup of tea. ( x2 )

A hot chocolate. ( x2 )

A milkshake. ( x2 )

( repeat chorus )

Durante la canzone l'insegnante canta la prima frase e i bambini fanno "Teco". Se riuscite ad inventare dei gesti originali per ogni bibita, benissimo, altrimenti mimate che state bevendo e cambiate mano per ogni bibita!

## Drinks Order Game

1. Mettete le flashcards delle bibite sulla lavagna.
2. Dite ai bambini di decidere il prezzo di ogni bibita.
3. Dividete in gruppi.
4. I bambini chiedono all'insegnante "Would you like a drink?"
5. L'insegnante risponde "Yes, I'd like.." e sceglie una, due o più bibite.
6. I bambini controllano i prezzi scritti sulla lavagna e il primo gruppo a dire il prezzo totale corretto vince un punto.
7. Ripetete dal punto 4 ma questa volta è la squadra vincente ad ordinare!

La parte bella di questo gioco è che si sfruttano le diverse capacità dei bambini: chi è bravo nella comprensione, chi in matematica, chi a parlare.

Iniziate in maniera semplice con una o due bibite. Poi provate a dire frasi come "I'd like 5 of everything!".



## Where, where, where?

by R Graham and W Jasprizza ( CD4 ☆☆☆)

Where, where, where?

There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Where's the toilet?

Over there.

Where's the phone?

Over there.

Where's the TV?

Over there.

Where's the teachers' room?

Over there.

Where, where, where?

There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Where's the computer?

Over there.

Where's the piano?

Over there.

Where's the CD player?

Over there.

Where are you?

I'm here!

Where, where, where?

There, there, there?

Where, where, where?

Here!

Alzate le spalle per "Where, where, where?" e indicate a destra e sinistra per "There, there, there." Nel verso l'insegnante canta la prima strofa e i bambini rispondono, indicando, "Over there". Nella seconda metà i bambini chiedono all'insegnante, che poi risponde indicando! Se gli oggetti non sono nelle vicinanze, stampate le immagini e attaccatele alla parete.



## When, When, When?

by Richard Graham ( CD5 ☆☆☆)

This year ( This year)

Next year ( Next year)

Last year ( Last year)

When, when, when?

When, when, when?

This month ( This month)

Next month ( Next month)

Last month ( Last month)

When, when, when?

When, when, when?

This week ( This week)

Next week ( Next week)

Last week ( Last week)

When, when, when?

When, when, when?

Today ( Today )

Tomorrow ( Tomorrow)

Yesterday ( Yesterday )

When, when, when?

When, when, when?

This Year – Saltate e allungate le braccia in alto.

Next Year – Saltate e spingete le braccia in avanti.

Last year – Saltate e fate un gesto con il pollice indietro sopra le spalle.

When, when, when? – Alzate le spalle come per fare una domanda.

This month, Next month, Last month - Stessi movimenti delle braccia di "This year" ecc. ma senza saltare.

This week, Next week, Last week – Abbassatevi facendo gli stessi movimenti.

Today, Tomorrow, Yesterday – Saltate di nuovo in su e fate gli stessi movimenti di "This year"

Di solito uso questa canzone per il riscaldamento, quindi non c'è nessun gioco. Ma potete adattare un altro gioco per usarlo con questa canzone!

## Creepy Crawlies Song

by Richard Graham ( CD5 ☆ )

What's that?

I don't know.

What's that?

I don't know.

What's that?

It's a creepy crawly!

x2

It's a cockroach.

It's a beetle.

It's a caterpillar.

It's a butterfly.

( Repeat Chorus )

It's an ant.

It's a worm.

It's a dragonfly.

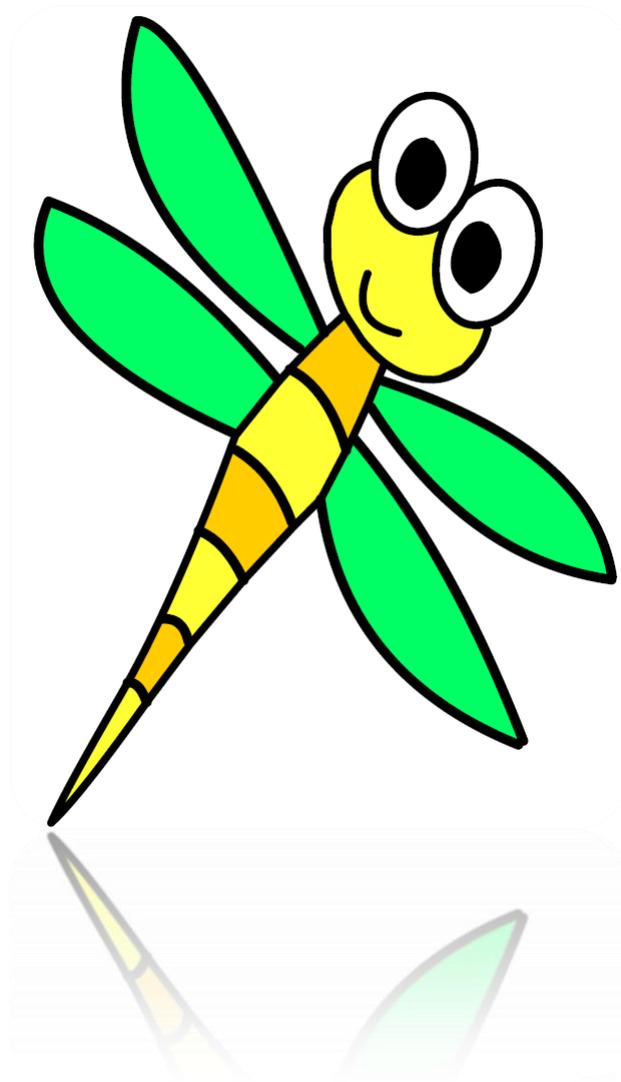
It's a mosquito.

( Repeat Chorus )

I bambini indicano il pavimento chiedendo "What's that?", voi fate spallucce per "I don't know?". Poi mimate ogni insetto.

## Balloon Game

1. Dividete gli studenti in gruppi da 4 o 5. Il modo migliore per fare questo è di usare How old are you? Mingle, funziona benissimo!
2. Ogni gruppo forma un cerchio tenendosi per mano.
3. Date un palloncino ad ogni gruppo.
4. Il gruppo deve tenere il palloncino in aria, ma quando il palloncino tocca qualcuno, quel bambino deve dire una delle parole della canzone in inglese.



## Where is Mr Monkey?

By Richard Graham ( CD5 ☆☆☆ )

Where is Mr Monkey? Where is Mr Monkey?

Where is Mr Monkey? Where is Mr Monkey?

Is he near the box? (Is he near the box?)

Is he next to the box? (Is he next to the box?)

Is he in front on the box? (Is he in front of the box?)

Is he behind the box? (Is he behind the box?)

( Repeat Chorus )

Is he under the box? (Is he under the box?)

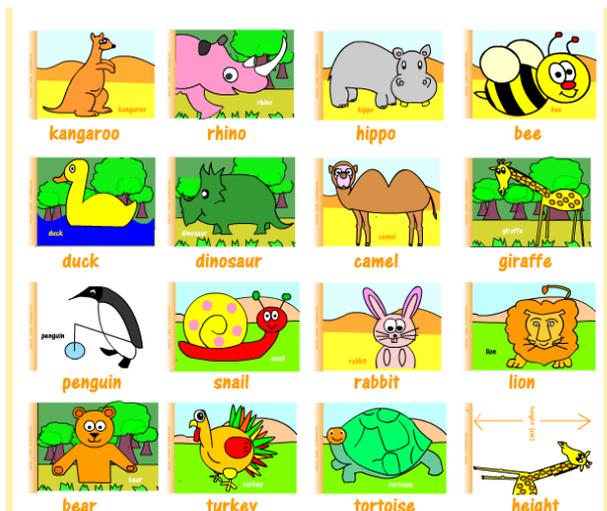
Is he on the box? (Is he on the box?)

Is he in the box? (Is he in the box?)

Yes, I am!

Guardatevi intorno cantando "Where is Mr Monkey?". Nel verso, mentre cantano, i bambini si spostano vicino, accanto, davanti, dietro, sotto, sopra e se possibile dentro i loro banchi! Per la seconda volta provate il "Dragon Remix" per più divertimento!

## Under, on, in Game



1. Mettete 16 mini cards di animali sulla lavagna 4 x 4. E dividete i bambini in gruppi.

2. Scegliete un animale. Per esempio la lumaca.

3. Chiedete "Where's the snail?"

4. Spiegate ai bambini le risposte possibili ad es.

Under the dinosaur

On the turkey ( oppure on top of the turkey)

Next to the rabbit

Next to the penguin

Nel gioco "near" può anche significare in senso diagonale quindi possiamo avere

The snail is near the duck

The snail is near the camel

The snail is near the tortoise

The snail is near the bear.

Inoltre, volendo, potete aggiungere la parola "far from". Nel gioco si definisce "far from" la carta più lontana, ad es.

The snail is far from the bee.

OK, fin qui tutto chiaro?

5. Ora scegliete un altro animale, diciamo il drago.

6. Chiedete ai bambini "Where's the dragon?"

7. Il primo gruppo risponde con una possibilità, es. "It's under the lion". Prendono un punto.

8. Il prossimo gruppo allora dà un'altra risposta per es. "It's near the rabbit". Prendono un punto.

9. Se una squadra fa un errore non prende nessun punto e quella successiva può rispondere.

10. Continuate fino all'esaurimento di tutte le possibili risposte. Per esempio in questo caso ci sono 4 possibili risposte per "Where's the dragon?". ("next to the tortoise" e "far from the kangaroo" sono le altre due).

11. Quando sono finite le risposte togliete l'animale dalla lavagna. Ad esempio abbiamo appena fatto "Where's the dragon?" quindi togliamo il drago.

12. Il gruppo successivo chiede "Where's the ...?" più un altro animale. Se rispondono correttamente guadagnano un punto.

13. Continuate dal punto 8.

## Where is Baby Monkey?

by Richard Graham ( CD7 ☆☆☆)

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Is he in the kitchen?

(Is he in the kitchen?)

Is he in the living room?

(Is he in the living room?)

Is he in the bathroom?

(Is he in the bathroom?)

Is he in the bedroom?

(Is he in the bedroom?)



Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Is he in the dining room?

(Is he in the dining room?)

Is he in the garage?

(Is he in the garage?)

Is he in the attic?

(Is he in the attic?)

Is he in the garden?

(Is he in the garden?)

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

Where is Baby Monkey?

## Where is Baby Monkey? Game

1. Insegnate la canzone "Where is Baby Monkey?" del CD7 (e dovrete aver fatto "Baby Monkey Family" del CD2 in una lezione precedente).
2. Stampate un set di mini cards con le stanze e uno della famiglia Monkey.
3. Nascondete un membro della famiglia e una stanza in una busta chiusa che mostrate alla classe.
4. Consegnate il resto delle mini cards ai bambini (divideteli in gruppi se la classe è grande). Ognuno tiene le proprie carte senza farle vedere!
5. Fate un piccolo quiz per ripassare la lezione di oggi e quelle precedenti.
6. Il gruppo che risponde correttamente può cercare di indovinare cosa c'è nella busta chiusa. Per esempio chiedendo "Is Grandma Monkey in the dining room?".
7. Se un altro gruppo ha Grandma Monkey o la Dining Room grida "No!" ( perché se loro hanno la carta non può essere nella busta). Il punto è che non devono dire quali carte hanno, quindi sapete soltanto che hanno o Grandma Monkey o la Dining Room.
8. Continuate dal punto 5 finché non sia stato scoperto cosa c'è nella busta!



## What do you think of...?

by Richard Graham ( CD5 ☆☆☆)

What do you think of this?

What do you think of this?

I think it's good!

( I think it's good. )

I think it's great!

( I think it's great. )

I think it's cool!

( I think it's cool. )

I think it's excellent!

( I think it's excellent. )

What do you think of him?

What do you think of him?

I think he's good!

( I think he's good. )

I think he's great!

( I think he's great. )

I think he's cool!

( I think he's cool. )

I think he's excellent!

( I think he's excellent. )

What do you think of her?

What do you think of her?

I think she's good!

( I think she's good. )

I think she's great!

( I think she's great. )

I think she's cool!

( I think she's cool. )

I think she's excellent!

( I think she's excellent. )

Chiedete alla classe "What do you think of this?" mostrando un videogioco, immagine o film. Fate pollice in su per "I think it's good!", braccia in alto per "great", due pollici in su per "cool" e braccia allargate per "excellent!". Nel verso successivo indicate uno dei bambini. Genera grandi sorrisi visto che i compagni lo hanno appena descritto come "good, great, cool and excellent!"

## What do you think of ... ? Game

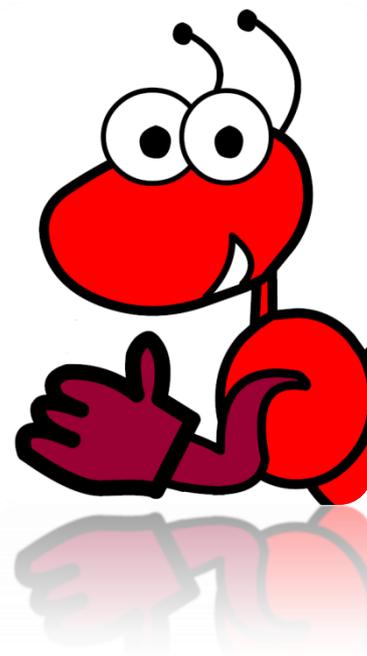
L'insegnante menziona un oggetto o il nome di qualcuno (o una persona famosa o uno studente).

Il più veloce a formare la domanda corretta, ad es. "What do you think of this/ him / her?" vince un punto.

L'insegnante pone la domanda a questo studente e se egli risponde correttamente in inglese vince un altro punto.

Questo bambino diventa l'insegnante e ripete dal punto 1.

Una volta che i bambini hanno capito il meccanismo del gioco fatelo più veloce e date loro soltanto 5 secondi per pensare ad un nuovo oggetto o persona!



## What would you like .... ?

by Richard Graham ( CD7 ☆☆☆)

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

I'd like some bacon. Me too!

I'd like some ham. Me too!

I'd like some eggs. Me too!

I'd like some bread. Me too!

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

I'd like some cereal. Me too!

I'd like some pancakes. Me too!

I'd like some fish. Me too!

I'd like some salad. Me too!

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast?

What would you like for breakfast, today?

What would you like for breakfast, today?

Un'introduzione facile al tema molto importante "I'd like some...". La prima volta, voi cantate e i bambini rispondono "Me too!" se gli piace quel cibo oppure "Not me!" se non gli piace. Dopo qualche ripetizione i bambini saranno in grado di cantare tutta la canzone. Se si aggiungono dei passi di danza country il ritornello diventa ancora più divertente!

## Buying & Selling

Date ad ogni bambino un foglio di *breakfast minicards* e tanti *play money*.

Assegnate un tipo di cibo da collezionare a ogni gruppo.

I bambini si dividono in coppie.

Chiedono "I'd like some ..." più il nome del cibo che devono raccogliere + *please*.

Negoziano il prezzo.

Quando un gruppo ha raccolto tutti i pezzi che stava cercando, contate quanto ha speso ogni gruppo. Chi ha speso meno vince!

Questo gioco funziona perché verso la fine i pezzi da comprare sono sempre meno e quindi il prezzo aumenta! Dopo si può giocare al "Bad Fruit" del tema Fruit Market ma con i vocaboli della colazione e "I'd like some..."



## Ordering Food

by Richard Graham! ( CD5 ☆☆☆)

I'd like some apples, please.

He'd like some apples, please

I'd like some apples and bananas, please.

He'd like some apples and bananas, please.

He'd like some apples and bananas and cheese, please.

He'd like some apples and bananas and cheese, please

etc.

continue with:

doughnuts, eggs, fish, grapes, hot dogs, ice cream, jelly, ketchup, lettuce, mayonnaise.

Part Two:

As above with:

noodles, olives, pizza, quiche, rice, salad, toast, ugli fruit, vegetables, waffles, Xmas cake, yoghurt, zucchini.

## Food Poisoning!

Dividete i bambini in venditori e clienti.

I venditori si dividono in gruppi e mettono su un banco con vari cibi.

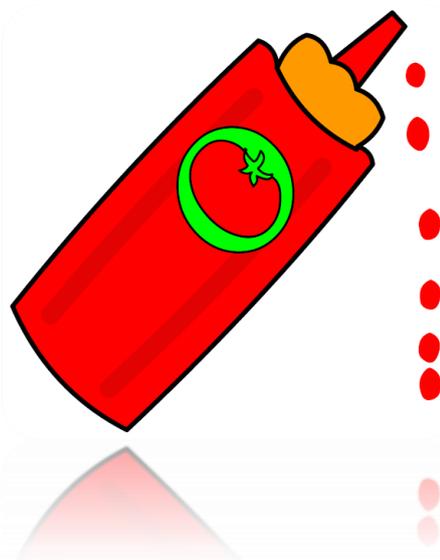
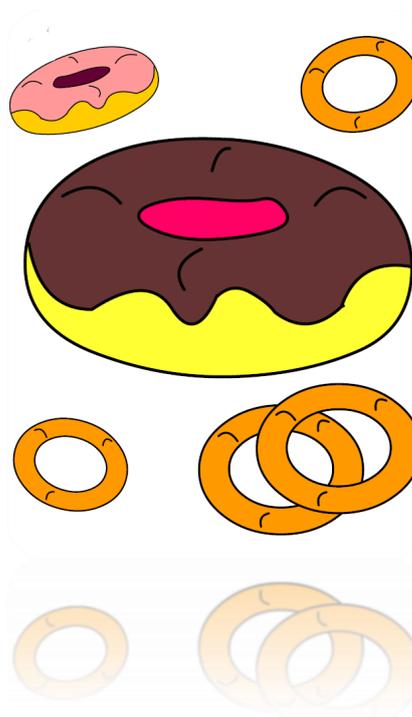
I clienti cercano di comprare, negoziando sui prezzi!  
Ma ogni tanto l'insegnante grida "Food Poisoning!"  
più il nome di un alimento.

Se un cliente ha comprato questo alimento, deve buttare via tutto il cibo che ha comprato!

Continuate finché non finisce il tempo.

Il cliente che ha più cibo alla fine è il vincitore. E tra i venditori vince chi ha più soldi!

Riptete scambiando i ruoli.



## Easter Egg Hunt

by Richard Graham ( CD6 ☆☆)

It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.  
It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.

Look in the trees.  
Look in the grass.  
Look in the pond.  
Look in the flowers.

It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.  
It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.

Look in the bath.  
Look in the bed.  
Look in the fridge.  
Look in me!  
Oh no!

It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.  
It's an egg hunt,  
An Easter egg hunt.

Fate finta di cercare le uova di Pasqua in giro per la classe. Insegnate tutte le frasi della canzone prima di usare il CD e tenete l'ultimo "me" come una sorpresa alla fine della canzone. E' fantastica come introduzione ad una vera caccia all'uovo di Pasqua!

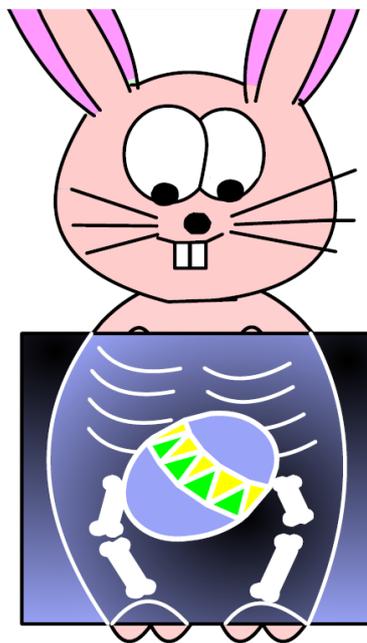
## Easter Egg Hunt Game

Nascondete delle uova di Pasqua nella classe.

Un bambino deve cercare, gli altri (che comunque non sanno dove si trovano le uova) deve farli guardare in posti diversi. Ad es. "Look in the teacher's desk!", "Look in the bookcase".

Se un bambino trova l'uovo, un altro studente comincia a cercare il prossimo uovo!

Potete anche usare i vocaboli della canzone "Where is Mr Monkey?", ad es. look behind the TV, look under the cupboard.



## Happy Halloween

by Richard Graham ( CD6 ☆☆)

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Look, there's a witch!

Look, there's a wizard!

Look, there's a ghost!

Look, there's a mummy!

I'm scared!

Aghhhh!!!

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Look, there's a bat!

Look, there's a broom!

Look, there's a wand!

Look, there's a vampire!

I'm scared!

Aghhhh!!!

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Happy Halloween

Mettete le braccia in avanti e fate una Monster Dance nel ritornello. I bambini mimano poi ognuna delle parole di Halloween. Alla fine del verso l'insegnante dice "I'm scared" e tutti i bambini urlano a più non posso!

### Dressing Up Halloween Game

Posizionate delle maschere di Halloween in giro per la classe.

Dividete in gruppi. Serve una maschera di ogni tipo per ogni gruppo!

L'insegnante grida "Look, there's a Mummy!" oppure "Look there's a vampire"

I bambini devono correre alla giusta pila di maschere e mascherare un bambino del loro gruppo!

La squadra meglio vestita vince un punto o un dolcetto di Halloween!



## Trick or Treat

by Richard Graham ( Online Exclusive ☆☆☆)

Trick or Treat?

It's Halloween

Trick (No thanks!)

Or Treat (Yes, please!)

It's Halloween.

Scarecrow Soup

Skeleton Steak

Monster Mash

Pirate Pancakes

(Repeat Chorus)

Black Cat Cookies

Pumpkin Pie

Spider Spaghetti

Ice Cream Eyes!

(Repeat Chorus)

Graveyard Gravy

Tombstone Tea

Frankenstein Frankfurters

Zombie Zucchini

(Repeat Chorus)

NOTE: La versione "più dolce" non include l'ultimo verso.

## Apple Bobbing

by Richard Graham ( Online Exclusive ☆)

Apple bobbing x6

We're apple,

Apple bobbing

Here's a bowl

(here's a bowl)

Add some water

(add some water)

and some apples

(and some apples)

Let's play!

(let's play)

Apple Bobbing x6

We're apple,

Apple Bobbing

How do we play?

Eat the apples

(eat the apples)

With your mouth

(with your mouth)

No no!

(no no?)

No hands!

(no hands!)

Apple bobbing x6

We're apple,

Apple bobbing

## What would you like for Xmas?

by Richard Graham ( CD6 ☆☆☆)

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas,  
from me?

I'd like a robot,

I'd like a doll.

I'd like a bag.

I'd like a video game..

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas?

What would you like for Xmas,  
from me?

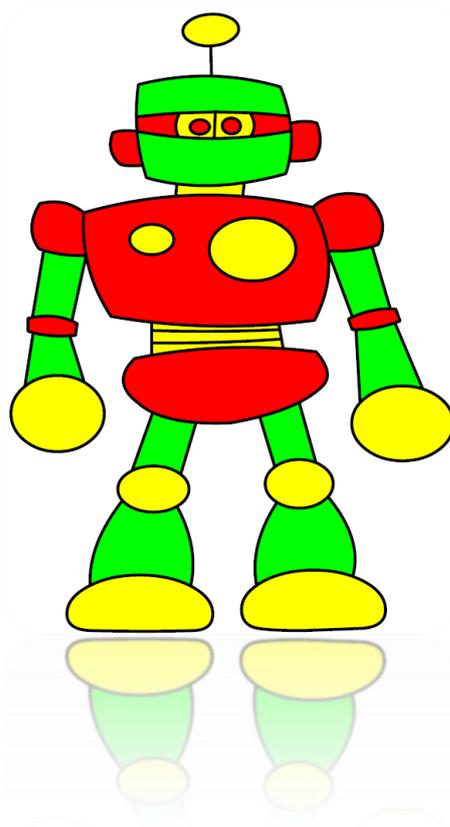
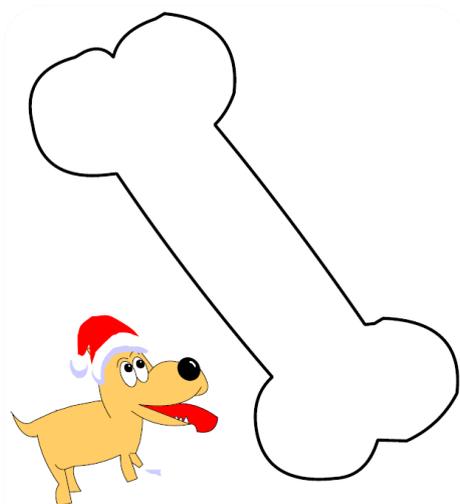
I'd like a bear.

I'd like a phone.

I'd like a rainbow.

I'd like a bone.

Per questo tema consiglio la "Class Mix" della canzone. Prima insegnate il ritornello principale. Poi date ad ogni bambino un foglio A4. Su questo foglio disegnano cosa vorrebbero per Natale. Mentre disegnano aiutate i bambini ad imparare le parole disegnate in inglese. Quando iniziate a lavorare con la canzone, mettete 8 bambini in fila davanti alla classe. Tutti cantano "What would you like for Christmas?" e un bambino dopo l'altro mostra il proprio disegno cantando "I'd like..." più il nome del loro regalo in inglese. Questo è il modo migliore per lavorare con la canzone, ma per la revisione, o se vi servono degli esempi, c'è anche la versione che include i regali. In questa versione c'è il "rainbow" per mostrare ai bambini che non devono per forza scegliere dei giochi, e c'è anche un "bone" per il cane, per mostrare che possono anche chiedere dei regali per gli altri. Buon Natale!



Ecco qui, questa è una piccola parte del divertimento che si trova con Genki English!

Sul sito web GenkiEnglish.com c'è molto di più e se posso aiutarvi con qualsiasi cosa, non esitate a contattarmi.

Le idee e le canzoni che si trovano qui ispireranno i vostri studenti a dare il loro meglio per diventare bravissimi in inglese e capaci di comunicare con persone in tutto il mondo.

Fare l'insegnante è una professione speciale, e voi siete persone davvero speciali. I vostri studenti sono fortunati ad avervi come loro insegnanti. Voi siete il loro modello e li guiderete in questa avventura che chiamiamo vita, per insegnare loro l'inglese e l'abilità, l'immaginazione e la sicurezza per permettergli di realizzare ognuno dei loro sogni.

Sono tempi interessanti. Il futuro è nelle vostre mani, e siamo tutti qua per darvi il nostro supporto. Cercate di dare il 100% per i vostri studenti. Pensate "ci riesco" e ci riuscirete, e se perdetevi, riprovate. Divertitevi e soprattutto..



Siate genki,

Richard Graham

[www.GenkiEnglish.com](http://www.GenkiEnglish.com)

