



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
1.	Hinführung zum Multiplizieren	Manfreds Rechen-Domino	Drag and Drop	Die Lernenden ordnen den Malaufgaben Plusaufgaben zu.	I
2.	Hinführung zum Multiplizieren	Manfred zählt Mompitze	Image Pairing	Die Lernenden erkennen bildgestützt den Aufbau von Malaufgaben.	I
3.	Hinführung zum Multiplizieren	Manfreds Entscheidung	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden anhand von Richtig- und Falsch-Aussagen, welche Aufgabe zu einer Darstellung auf dem Hunderterfeld passt.	II
4.	Hinführung zum Multiplizieren	Manfred tauscht aus	Multiple Choice	Die Lernenden wählen passende Aufgaben zu einem Bild aus und entdecken damit Tauschaufgaben.	II
5.	Hinführung zum Multiplizieren	Manfreds Rechen-Mix	Drag and Drop	Die Lernenden wiederholen die Grundlagen für die Multiplikation.	II
6.	Einmaleins der 2	Zahlen ziehen mit Manfred	Drag and Drop	Die Lernenden ordnen Ergebnisse den passenden Malaufgaben zum Einmaleins der 2 zu.	I
7.	Einmaleins der 2	Manfred braucht Hilfe	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum Einmaleins der 2 dem passenden Ergebnis zu.	II
8.	Einmaleins der 2	Manfred sucht die richtigen Zahlen	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden klicken die Zahlen an, die zum Einmaleins der 2 gehören.	II
9.	Einmaleins der 2	Manfred und das Zahlen-Spiel	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 2.	II
10.	Einmaleins der 3	Neue Aufgaben für Manfred	Drag and Drop	Die Lernenden ordnen Ergebnisse den passenden Malaufgaben zum Einmaleins der 3 zu.	I
11.	Einmaleins der 3	Manfred verschiebt Aufgaben	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum Einmaleins der 3 dem passenden Ergebnis zu.	II
12.	Einmaleins der 3	Manfred am Zahlen-Regal	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden klicken die Zahlen an, die zum Einmaleins der 3 gehören.	II
13.	Einmaleins der 3	Manfred und die Zahlenpaare	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 3.	II
14.	Einmaleins der 4	Manfred ist fleißig	Drag and Drop	Die Lernenden klicken die Zahlen an, die zum Einmaleins der 4 gehören.	I



I = einfach II = fortgeschritten





INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
15.	Einmaleins der 4	Übe mit Manfred	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum Einmaleins der 4 dem passenden Ergebnis zu.	I
16.	Einmaleins der 4	Manfred und der Zahlen-See	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden klicken die Zahlen an, die zum Einmaleins der 4 gehören.	II
17.	Einmaleins der 4	Manfred sucht Paare	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 4.	II
18.	Einmaleins der 5	Manfred und sein Zahlen-Schatz	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden klicken die Zahlen an, die zum Einmaleins der 5 gehören.	II
19.	Einmaleins der 5	Manfred denkt nach	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum Einmaleins der 5 das passende Ergebnis zu.	II
20.	Einmaleins der 5	Manfred spielt mit Zahlen	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 5.	II

VORSCHAU











I = einfach II = fortgeschritten



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Manfred zieht die Zahlen zu den passenden Aufgaben. Hilf ihm dabei!

$3 \cdot 2$ 	$6 \cdot 2$ 	$8 \cdot 2$ 	$4 \cdot 2$ 
 12	16 	8 	6 

Überprüfen