

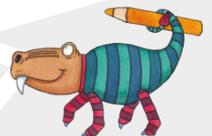


INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
1.	Einmaleins der 6	Manfred und die Sechsen	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum Einmaleins der 6 dem passenden Ergebnis zu.	I
2.	Einmaleins der 6	Manfred rechnet mit der 6	Flashcards	Die Lernenden berechnen das Ergebnis und geben es mithilfe der Tastatur ein.	II
3.	Einmaleins der 6	Schwierige Aufgaben für Manfred	Single Choice	Die Lernenden wählen das richtige Ergebnis aus vier Vorschlägen aus und automatisieren dadurch das Einmaleins der 6.	II
4.	Einmaleins der 6	Manfred und die richtigen Paare	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 6.	II
5.	Einmaleins der 7	Manfred räumt Zahlen auf	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben das passende Ergebnis zu.	I
6.	Einmaleins der 7	Rechne mit Manfred	Flashcards	Die Lernenden berechnen das Ergebnis und geben es mithilfe der Tastatur ein.	II
7.	Einmaleins der 7	Manfred rechnet mit der 7	Single Choice	Die Lernenden wählen das richtige Ergebnis aus vier Vorschlägen aus und automatisieren dadurch das Einmaleins der 7.	II
8.	Einmaleins der 7	Manfred spielt und rechnet	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 7.	II
9.	Einmaleins der 8	Manfred rechnet mit der 8	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben das passende Ergebnis zu.	I
10.	Einmaleins der 8	Manfred denkt nach	Flashcards	Die Lernenden berechnen das Ergebnis und geben es mithilfe der Tastatur ein.	II
11.	Einmaleins der 8	Manfred hat die Wahl	Single Choice	Die Lernenden wählen das richtige Ergebnis aus vier Vorschlägen aus und automatisieren dadurch das Einmaleins der 8.	II
12.	Einmaleins der 8	Manfred merkt sich alles	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 8.	II



I = einfach (Reproduktion) II = mittel (Transfer)



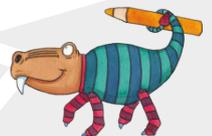


INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
13.	Einmaleins der 9	Manfred rechnet mit der 9	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben das passende Ergebnis zu.	I
14.	Einmaleins der 9	Hilf Manfred beim Rechnen	Flashcards	Die Lernenden berechnen das Ergebnis und geben es mithilfe der Tastatur ein.	II
15.	Einmaleins der 9	Manfred muss sich entscheiden	Single Choice	Die Lernenden wählen das richtige Ergebnis aus vier Vorschlägen aus und automatisieren dadurch das Einmaleins der 9.	II
16.	Einmaleins der 9	Manfred findet Paare	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch ihre Kenntnis zum Einmaleins der 9.	II
17.	Übungen zum Einmaleins	Manfred kann das Einmaleins	Image Pairing	Die Lernenden ordnen Aufgaben zum gesamten Einmaleins dem passenden Ergebnis zu.	I
18.	Übungen zum Einmaleins	Manfred ist ein Mathemeister	Flashcards	Die Lernenden berechnen Aufgaben zum gesamten Einmaleins und geben die Lösungen mithilfe der Tastatur ein.	II
19.	Übungen zum Einmaleins	Die Mompitze wollen es wissen	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob die Ergebnisse der Aufgaben zum gesamten Einmaleins richtig angegeben sind.	II
20.	Übungen zum Einmaleins	Manfred rechnet und ordnet	Image Sequencing	Die Lernenden ordnen die Ergebnisse von Aufgaben zum gesamten Einmaleins der Größe nach.	II



I = einfach (Reproduktion) II = mittel (Transfer)



Welches Ergebnis passt zu welcher Aufgabe? Klicke an.

$5 \cdot 8$	$10 \cdot 8$	$3 \cdot 8$	80 	48 	16 
$4 \cdot 8$	$7 \cdot 8$	$2 \cdot 8$	40 	24 	72 
$9 \cdot 8$	$6 \cdot 8$		56 	32 	

✓ Überprüfen