



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
1.	Silben	Otto zählt Silben	Find the Hotspots	Die Lernenden stellen fest, wie viele Silben unterschiedliche Wörter aufweisen.	I
2.	Silben	Wie oft muss Otto klatschen	Drag and Drop	Die Lernenden ordnen Wörter ihrer Silbenanzahl entsprechend zu.	I
3.	Silben	Otto sucht das Wort	Find the Hotspots	Die Lernenden erkennen Wörter anhand ihrer Silbenanzahl.	I
4.	Silben	Ottos sieben Sachen	Flashcards	Die Lernenden zählen die Silben verschiedener Gegenstände.	I
5.	Silben	Otto sortiert	Drag and Drop	Die Lernenden sortieren Dinge nach ihrer Silbenanzahl.	II
6.	Silben	Otto muss sich entscheiden	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob eine vorgeschlagene Silbenanzahl für ein Wort korrekt ist.	I
7.	Reimwörter	Ottos Reime-Domino	Drag and Drop	Die Lernenden legen ein Domino mit Reimwörtern.	I
8.	Reimwörter	Otto sucht Reimpartner	Find the Hotspots	Die Lernenden ordnen Wörtern die passenden Reimpartner zu.	I
9.	Reimwörter	Otto bildet Reimpaare	Image Pairing	Die Lernenden ordnen abgebildeten Dingen die passenden Reimpartner zu.	II
10.	Reimwörter	Ottos Reim-Reihen	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden finden aus mehreren Abbildungen die richtigen Reimpartner heraus.	II
11.	Reimwörter	Ottos Reimpartner	Drag and Drop	Die Lernenden ziehen Bildkarten zum richtigen Reimwort.	I
12.	Reimwörter	Reim - ja oder nein	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob sich zwei Abbildungen reimen.	I
13.	Anlaute	Otto entdeckt Anlaute	Drag and Drop	Die Lernenden erkennen, welche Wörter mit einem bestimmten Anlaut beginnen.	I
14.	Anlaute	Otto und die Anlaut-Vokale	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden finden aus mehreren Abbildungen die Wörter mit dem gleichen Anfangsvokal heraus.	I



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



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
15.	Anlaute	Ottos Buchstabensalat	Multiple Choice	Die Lernenden ordnen abgebildete Dingen den passenden Anfangsbuchstaben zu.	I
16.	Anlaute	Ottos bunte Mischung	Drag and Drop	Die Lernenden erkennen, welcher der vorgegebenen Buchstaben der richtige Anlaut ist.	I
17.	Anlaute	Ottos Anlaut-Quiz	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob der vorgeschlagene Anlaut richtig ist.	II
18.	Anlaute	Ottos Anlaut-Domino	Drag and Drop	Die Lernenden legen ein Domino, indem sie abgebildeten Dingen den passenden Anlauten zuordnen.	II
19.	Anlaute	Ottos Anlaut-Memory-Spiel	Memory Game	Die Lernenden ziehen Bilder auf die passenden Anfangsbuchstaben.	II
20.	Anlaute	O wie Otto	Drag and Drop	Die Lernenden ziehen Anfangsbuchstaben zu den passenden Bildern.	II

VORSCHAU



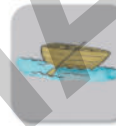
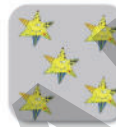
I = einfach (Reproduktion) II = mittel (Transfer)



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Otto reimt. Hilf ihm! Ziehe die Bilder zu ihrem Reimpartner.



Überprüfen

Otto reimt. Hilf ihm! Ziehe die Bilder zu ihrem Reimpartner.

