


Erläuterungen zu Hot Potatoes (5 Anwendungsmöglichkeiten)

1. Multiple Choice Aufgaben (JQuiz)

Die richtige (richtigen) Antworten anklicken (je nach Angabe kann 1 oder mehrere Antworten richtig sein):

Mit Bild zum besseren Verständnis:

Um welches Tier handelt es sich hier ? (S.30-31)



A. Punktkrokodil
B. Riesenechse
C. Feuersalamander

Ohne Bild:

Was hüten Naturgeister ? (S.29)

a. Bach
b. Wald
c. Auto
d. Computer

(Die Reihenfolge der Antworten wird bei jedem Spieldurchgang anders sortiert.)

Angabe: JQuiz

Um welches Tier handelt es sich hier ?		
A Punktkrokodil	B Riesenechse	C Feuersalamander

2.Lückentext (JClose)

(Bei Anklicken des Fragezeichens kommen Hinweise)

Im Märchen bringt die gute Fee und Beistand. Es sind allerdings häufig Bedingungen verknüpft. Cinderella muss um zu Hause sein, sonst wird sich ihr schönes Kleid in verwandeln.

Im Märchen bringt die gute Fee **Glück** und Beistand. Es sind allerdings häufig Bedingungen verknüpft. Cinderella muss um **Mitternacht** zu Hause sein, sonst wird sich ihr schönes Kleid in **Lumpen** verwandeln.

Angabe: JClose

Im Märchen bringt die gute Fee **Glück** und Beistand. Es sind allerdings häufig Bedingungen verknüpft. Cinderella muss um **Mitternacht** zu Hause sein, sonst wird sich ihr schönes Kleid in **Lumpen** verwandeln.

A Glück

B Mitternacht

C Lumpen

3.Schüttelsatz (JMix)

Bäumen. meistens in Luft, der leben auf Lichtelfen

Durch Anklicken der Wörter in der richtigen Reihenfolge entsteht der korrekte Satz:

Lichtelfen leben in der Luft, meistens auf Bäumen.

Angabe: JMix

meistens Lichtelfen in auf Bäumen. Luft, der leben
--

Lichtelfen leben in der Luft, meistens auf Bäumen.
--

4.Kreuzwörterrätsel (JCross)

Nach Anklicken einer Zahl, kommt die jeweilige Frage:

Klick die Zahlen im Gitter an!

Waagrecht: 1: Name für einen osteuropäischen Wasserdämon: (S.33-39)

Nach Eingabe des Lösungswortes, wird dies in das Kreuzwörterrätsel eingesetzt:

Angabe: JCross

Name für einen osteuropäischen Wasserdämon:	WODANOJ
Dieses Wasserpferd aus Island kann seine Gestalt verändern:	NINNIR
Australischer Wassergeist:	BUNYIP

5. Zuordnungsübungen (JMatch)

Bedeutender Magier: ▼
 Merlin

Bedeutender Magier: ▼
 Gwydion

Bedeutender Magier: ▼
 John Dee

Bei Anklicken des Pfeiles gibt es 3 Antwortmöglichkeiten zum Anklicken:

Bedeutender Magier: ▼
 Merlin

Bedeutender Magier: ▼
 Gwydion

Bedeutender Magier: ▼
 John Dee

Magier aus Wales
 Lehrer und Berater von König Artos
 Berater und Geheimgent von Königin Elisabeth I.

Wobei jede Antwort sicher irgendwo auch passt!

Bedeutender Magier: **Lehrer und Berater von König Artos** :-)
 Merlin

Bedeutender Magier: **Magier aus Wales** :-)
 Gwydion

Bedeutender Magier: **Berater und Geheimgent von Königin Elisabeth I.** :-)
 John Dee

Angabe: JMatch

Bedeutender Magier: Merlin	Lehrer und Berater von König Artos
Bedeutender Magier: Gwydion	Magier aus Wales
Bedeutender Magier: John Dee	Berater und Geheimgent von Königin Elisabeth I.