



INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
1.	Der Osterfestkreis	Die Ostergeschichte in Bildern	Image Sequencing	Die Lernenden ordnen die Bilder der Ostergeschichte in die richtige Reihenfolge.	I
2.	Der Osterfestkreis	Die Karwoche	Fill in the Blanks	Die Lernenden füllen einen Lückentext zur Karwoche aus.	II
3.	Der Osterfestkreis	Palmsonntag	Sort the Paragraphs	Die Lernenden ordnen die Sätze eines Textes zum Palmsonntag in die richtige Reihenfolge.	II
4.	Der Osterfestkreis	Das letzte Abendmahl	Drag the Words	Die Lernenden lesen die Geschichte vom letzten Abendmahl als Lückentext und ordnen die fehlenden Begriffe zu.	III
5.	Der Osterfestkreis	Der Verrat	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob Aussagen zum Verrat an Jesus richtig oder falsch sind.	II
6.	Der Osterfestkreis	Die Kreuzigung	Sort the Paragraphs	Die Lernenden ordnen die Sätze eines Textes über die Kreuzigung Jesu in die richtige Reihenfolge.	II
7.	Der Osterfestkreis	Die Auferstehung Jesu	Sort the Paragraphs	Die Lernenden ordnen die Sätze eines Textes über die Auferstehung Jesu in die richtige Reihenfolge.	II
8.	Der Osterfestkreis	Die Osterfeiertage	Flashcards	Die Lernenden benennen die Osterfeiertage anhand von Bildern.	III
9.	Der Osterfestkreis	Die Karwoche in Bildern	Find the Hotspots	Die Lernenden markieren Bilder zu den jeweiligen Feiertagen der Karwoche.	II
10.	Der Osterfestkreis	Die Emmausjünger	Drag the Words	Die Lernenden lesen die Geschichte der Emmausjünger als Lückentext und ordnen die fehlenden Begriffe zu.	II
11.	Der Osterfestkreis	Weg nach Emmaus	True/ False Questions	Die Lernenden entscheiden, ob Aussagen zur Emmausgeschichte richtig oder falsch sind.	II
12.	Der Osterfestkreis	Die Himmelfahrt Jesu	Sort the Paragraphs	Die Lernenden ordnen die Sätze eines Textes zur Himmelfahrt Jesu in die richtige Reihenfolge.	II



I = einfach (Reproduktion) II = mittel (Transfer) III = schwierig (Problemlösung)





INHALTSVERZEICHNIS

ÜBUNG	THEMA	TITEL	TYP	INHALT	NIVEAU
13.	Der Osterfestkreis	Leidensweg und Auferstehung Jesu	Memory Game	Die Lernenden vertiefen spielerisch mit einem Paarspiel ihr Wissen zum Leidensweg und zur Auferstehung Jesu.	II
14.	Der Osterfestkreis	Das Symbol des Kreuzes	Summary	Die Lernenden wählen aus vier Aussagen die jeweils richtige zu dem Symbol des Kreuzes aus.	II
15.	Der Osterfestkreis	Die Pfingstgeschichte	Drag the Words	Die Lernenden lesen die Pfingstgeschichte als Lückentext und ordnen die fehlenden Begriffe zu.	II
16.	Osterbräuche	Osterbräuche bei uns	Find Multiple Hotspots	Die Lernenden markieren Bilder, die zu Osterbräuchen passen.	I
17.	Osterbräuche	Unsere Osterbräuche	Summary	Die Lernenden wählen aus vier Aussagen die jeweils richtige zu Bräuchen in der Osterzeit aus.	II
18.	Osterbräuche	Osterbräuche anderswo	Drag and Drop	Die Lernenden sortieren Begriffe zu Osterbräuchen anderer Länder in einer Tabelle.	I
19.	Osterbräuche	Osterbräuche in anderen Ländern	Single Choice	Die Lernenden wählen aus vier verschiedenen Antworten die jeweils richtige über Osterbräuche in anderen Ländern aus.	II
20.	Der Osterfestkreis	Das Osterkreuzworträtsel	Crossword	Die Lernenden lösen ein Kreuzworträtsel zum Osterfestkreis.	III



I = einfach (Reproduktion) II = mittel (Transfer) III = schwierig (Problemlösung)





HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE

Didaktische Hinweise

Unsere interaktiven Übungen sind ein hoch motivierendes und abwechslungsreiches digitales Format, in dem Lernende Wissen und Kompetenzen selbstständig überprüfen können und eine direkte, lernförderliche Leistungsrückmeldung erhalten. Die Übungen eignen sich zum Einprägen, Wiederholen, Festigen, Sichern und Vertiefen der zentralen Lehrplanthemen und lassen sich problemlos in den Präsenzunterricht sowie in die Heimarbeit integrieren. Sie sprechen verschiedene Anforderungsniveaus, von Reproduktion über Transfer bis Problemlösung, an und können daher auch individuell und differenziert in heterogenen Gruppen eingesetzt werden.

Technische Hinweise

Die interaktiven Übungen auf dem PC öffnen

Die interaktiven Übungen liegen als H5P-Dateien vor. Eine Übung ist eine H5P-Datei. Um die Übungen direkt auf dem PC öffnen zu können, installieren Sie einfach den mitgelieferten Player für interaktive Übungen (sofern Sie diesen nicht bereits installiert haben). Sie erhalten den Player auch hier:

Für Windows: https://www.persen.de/player_interaktive_uebungen_windows

Für macOS: https://www.persen.de/player_interaktive_uebungen_macos

Die interaktiven Übungen im Unterricht nutzen

Bitte beachten Sie, dass Sie die Übungen nur für eigene Unterrichtszwecke nutzen dürfen. Das Weitergeben der Übungen an Ihre Schülerinnen und Schüler ist zu diesem Zweck gestattet. Nicht gestattet ist das Weitergeben an andere Lehrkräfte oder das Hochladen der Dateien in öffentlich zugängliche Mediatheken.

Interaktiv üben mit dem Player für interaktive Übungen (PC)



Die Lernenden müssen den Player ebenfalls einmalig auf ihren PCs installieren. Sie erhalten den Player über die oben genannten Links, oder über die mitgelieferten Player-Dateien. Alternativ können Sie als Lehrkraft die IT-Beauftragten an Ihrer Schule bitten, den Player auf den Schul-PCs zu installieren. Die Übungen selbst (die H5P-Dateien) können Sie auf beliebigem Weg an die Lernenden verteilen. Beim Versenden per Mail empfiehlt es sich, die Datei(en) vorher zu zippen.



Interaktiv üben im Lernmanagement-System (PC, Tablet, Smartphone)

Auf der nächsten Seite finden Sie die Anleitung zum Nutzen der interaktiven Übungen in den Lernplattformen Moodle, Mebis (Bayern) und Logineo (NRW). Dort legt man Kurse an, um den Lernenden Lerninhalte bereitzustellen. Für die Nutzung in anderen Lernplattformen informieren Sie sich bitte auf deren Webseiten.