

Dreimal in der Woche sollte geübt werden. Folgende zwölf Absätze aus dem JÖ November eignen sich hierfür besonders:

- 1.** S. 7 Brücken bauen **160 W**
Die Spieleentwickler von „ClockStone“ ... raus in die echte Welt gehen.“
- 2.** S. 8 Kluge Krähen **131 W**
Wenn im November die Tage kürzer werden ... die Beine und sogar der Schnabel.
- 3.** S. 10/11 Eine Superheldin für Bildung **150 W**
Wer ist für dich ein Held ... studieren und hat heute einen tollen Job.
- 4.** S. 13 Sind Computerspiele schädlich? **149 W**
Jeden Tag gibt es in den App-Läden ... sogar das Denkvermögen fördern. Spiel aber nicht zu lange!
- 5.** S. 16/17 Das Obstkistl-Tablett **139 W**
Eine Orangenkiste aus Holz ... damit deine Haare zum Dutt.
- 6.** S. 18 Vorsicht bei Online-Rollenspielen **160 W**
Am bekanntesten unter den Games mit Suchtpotential ... sich ihre Wunschvorstellungen auf ihr Handy ...
- 7.** S. 21 Sul sul, Simmer! **157 W**
Ein echter Simmer spricht nicht nur eine eigene Sprache ... auf der Konsole oder dem PC überzeugen.
- 8.** S. 27 Apfelernte, Herbst **75 W**
Die ersten Äpfel fallen vom Wurm ... hör' ein Kinderlachen im Wind.
- 9.** S. 30 Auch Verbrecher lieben Urlaub **128 W**
„Mir ist langweilig!“ ... hält den Mann am Oberarm fest.
- 10.** S. 34 League of Lizards **151 W**
Der Fahrer des Wagens wandte sich ... viel dünner klang, als ihm lieb war: „LSC? Wer ist das?“
- 11.** S. 36 Mumie trifft Osiris **104 W**
Die Mumie diente bei den Ägyptern ... den sogenannten Sarkophag gelegt.
- 12.** S. 42/43 Körperkracher, Körperplantscher **156 W**
Auch beim Bodyslam (Körperkracher) geht es wild ... viele Athleten mit Kniebandagen sehen.