

Planet EduMini



Knowla



Planet EduMini ist ein magischer Ort im Bildungsuniversum von Knowla, geschaffen für Kinder im Alter von 3 bis 9 Jahren. Planeta bietet einen Überblick über eine Vielzahl interaktiver Aktivitäten, die die körperliche, emotionale, kognitive und soziale Entwicklung von Kindern unterstützen und dabei helfen, eine Vielzahl von Fähigkeiten und Kompetenzen auf unterhaltsame und ansprechende Weise zu entwickeln. Der Planet zeigt Querschnittsmöglichkeiten des gesamten Bildungsuniversums.

Enthält 95 Aktivitäten (in 9 Anwendungen). Startplanet.

Verfügbar auf jedem Knowla-Gerät.



Knowla®

Planet EduMini im Bildungsuniversum



Knowla.edu 10:21

Planet EduMini
Erhältlich
ENTDECKEN

Planet EduMini
Planet EduMini ist ein magischer Ort im Bildungsuniversum von Knowla, geschaffen für Kinder im Alter von 3 bis 9 Jahren. Planeta bietet einen Überblick über eine Vielzahl interaktiver Aktivitäten, die die körperliche, emotionale, kognitive und soziale Entwicklung von Kindern unterstützen und dabei helfen, eine Vielzahl von Fähigkeiten und Kompetenzen auf unterhaltsame und

Bundle Fun
Erhältlich

Planet Hallo!
Erhältlich

Planet Hola!
Erhältlich

Planet Salut!
Erhältlich

Planet Buongiorno!
Erhältlich

Navigation icons: back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, windows.



Systemtasten und Menüansicht

Hauptmenü - Legende



zurück zur Ansicht aller Planeten



frühere Planeten/Apps/Aktivitäten



Nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten



Gehen Sie zur Anwendungssuchmaschine



Gehen Sie zu den Launcher-Einstellungen: Sprachauswahl, Aktivierung des Lizenzcodes, Diensteinstellungen



Ein-/Ausschalten des Tons (durch Ausschalten des Tons auf der Planeten-/Anwendungsauswahlebene wird der Ton in jeder nachfolgenden Aktivität ausgeschaltet; das Ausschalten des Tons in einer Aktivität ist nur aktiv, während eine bestimmte Aktivität gespielt wird)



Umschalten auf die Modusauswahl Knowla.fun oder Knowla.edu



Wechsel zur Windows-Desktopansicht; Die Anwendung bleibt die ganze Zeit über in der Taskleiste aktiv



Menüsymbole in Aktivitäten – Legende

	Verlassen der Aktivität zur Startansicht (Anwendungsauswahl); Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		vorheriges Board
	Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		nächstes Brett
	Ton ein-/ausschalten		Aktivieren/Deaktivieren des Partikeleffekts; Beispielsweise wird bei „Buchstaben zeichnen“ das „Funkeln“ beim Schreiben ein-/ausgeschaltet
	Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle Änderungen verloren		interaktives Aktivitätshandbuch
			ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf dem Spielfeld zu bewegen

Aktivitätsliste





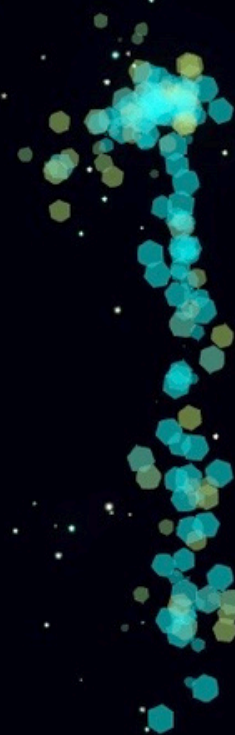
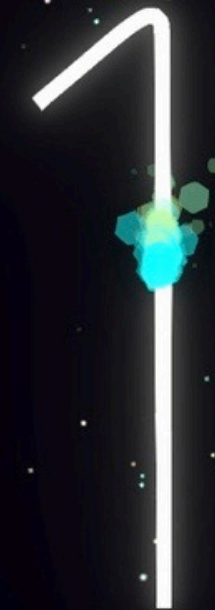
1. Spurenzahlen (Planet M) – 10 Aktivitäten
2. Emotionen haben Entspannung (Planet Emo) – 1 Aktivität
3. Mathematisches Sudoku (Planet Sigma) – 30 Aktivitäten
4. Zufällig und Farbe (Planet Hopsa) – 40 Aktivitäten
5. Musik erstellen (Planeta Smart) – 1 Aktivität
6. „Match the Sound“ (Planet J) – 1 Aktivität
7. Sudoku lösen (Planet M) – 1 Aktivität
8. Schließe das Labyrinth (Planet M) ab – 10 Aktivitäten
9. Match Towers (Planet Contrast) – 1 Aktivität



Zeichnen Sie Zahlen entlang der Spur

Im Aktivitätsarbeitsbereich gibt es eine bestimmte Ziffer. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Spur in der richtigen Schreib-/Zeichenrichtung nachzubilden. Bei der korrekten Ausführung der Aktivität geht es darum, eine vorgegebene Form oder Spur entsprechend der angegebenen Schreib-/Zeichenrichtung zu reproduzieren. Von Zeit zu Zeit wird eine Animation ausgelöst, die die richtige Vorgehensweise zeigt. Sie müssen präzise sein und darauf achten, jede Linie bis zum Ende zu zeichnen. Sobald das Muster fertig ist, wird es mit „Zauberkrystallen“ gefüllt. Sie sind beweglich. Wenn Sie den Stift neben ihnen ziehen, bewegen sie sich an dieser Stelle, sodass Sie sie weiterhin über die Aktivitätsfläche verteilen können. Diese Option kann im Seitenbereich deaktiviert werden. Nachdem Sie im Seitenbereich auf die entsprechende Schaltfläche geklickt haben, können Sie die Schreibrichtung der Muster ändern (von links nach rechts oder von rechts nach links).

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Emotionen haben Entspannung

Emot erscheint in zwei Formen auf dem Bildschirm und präsentiert mehrere einfache Körperübungen, darunter Yoga-Asanas. Die Aktivität umfasst acht Übungen in drei Sätzen zu je fünfzehn Sekunden. Das Ganze dauert 6 Minuten. Die Aktivität endet, wenn alle Übungssätze abgeschlossen sind.

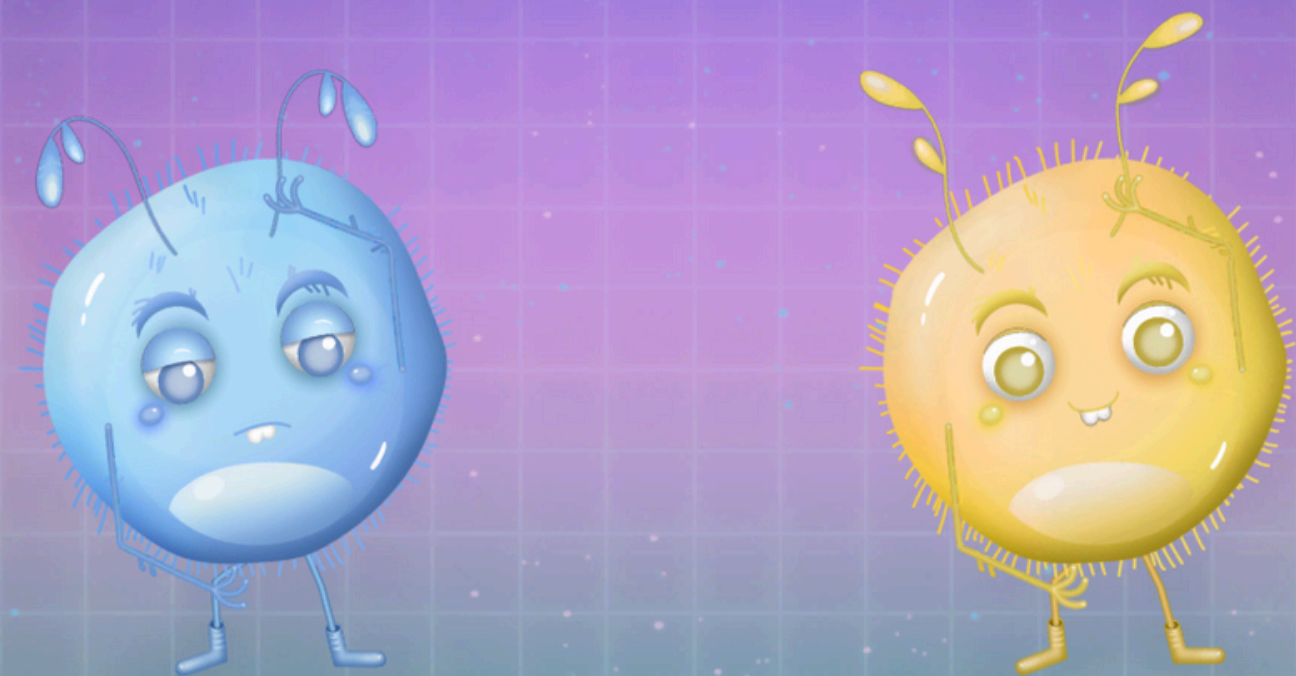
0:10

1



0:08

1



Mathe-Sudoku

Ebene

konstante Zahlen

Legende:

Nummer abgeschlossen

richtiges Ergebnis

Orte zu Ergänzungen

Zahlen zu verwenden

falsches Ergebnis

The image shows a screenshot of a 'Mathe-Sudoku' game interface. At the top, a blue progress indicator shows '01/30'. Below it is a 5x2 grid of numbers from 1 to 10. To the right is a calculator interface with a grid of numbers and mathematical symbols. The calculator shows three rows of equations: $1 + 2 + 1 = 4$, $5 + 0 + 0 = 9$, and $5 + 0 + 4 = 10$. Below the calculator, there are three columns of numbers: 10, 6, and 7. Blue arrows point from various text labels to specific elements in the interface.

Mathe-Sudoku

Auf der Tafel sind verschiedene Zahlen in arithmetischen Operationen angeordnet. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, Zahlen an der Seite der Tafel einzutragen, sodass nach Durchführung der angegebenen Berechnungen jedes vertikale und horizontale Ergebnis wahr ist. Drücken Sie dazu mit dem Stift auf die Zahl, die Sie aus den zur Auswahl stehenden Zahlen ausgewählt haben (rosa), und anschließend auf das Feld der auszufüllenden Stellen (weiß). Nach Eingabe einer Zahl wird das Feld rosa. Durch erneutes Drücken des Feldes können Sie auf Null zurückgehen (die Farbe bleibt rosa, hat aber für die Lösung der Aufgabe keine große Bedeutung). Durch erneutes Klicken wird die zuvor eingegebene Nummer wiederhergestellt. Weiße oder rosa Quadrate auf der Tafel können beliebig oft geändert werden. Die blauen, roten und grünen Felder können nicht ersetzt werden. Wenn eine Zeile oder Spalte ein gültiges Ergebnis hat, ändert sich die Farbe des Ergebnisfelds von Rot zu Grün. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn alle Ergebnisfelder grün sind.

Achten Sie auf die Aktionssymbole zwischen den Zahlen.

Die Level unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten. Im Level 1 gibt es nur Additions- und Subtraktionsoperationen bis 10. Die restlichen enthalten alle Operationen, davon im Level 2 Aktionen bis 50 und im Level 3 bis 100. Sie unterscheiden sich auch in der Anzahl der Felder bis abgeschlossen sein und daher in Schwierigkeiten sein.

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.

01/30

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

1	+	2	+	1	=	4
+		+		+		
5	+	0	+	0	=	9
+		+		+		
5	+	0	+	4	=	10
=		=		=		
10		6		7		

08/30

12	16
20	15
17	13
14	8
9	11

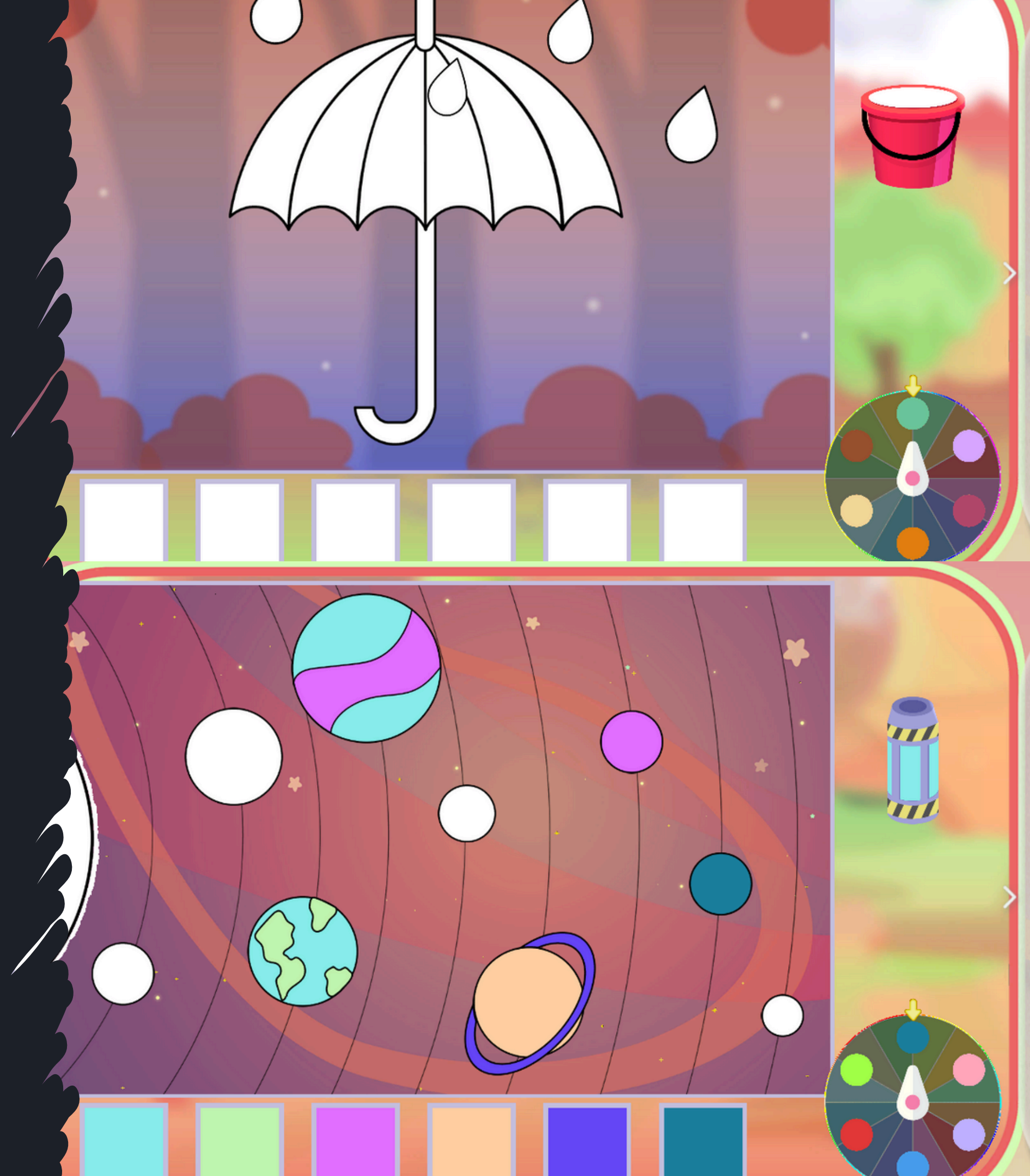
11	+	0	-	0	=	3
+		+		+		
0	+	20	+	0	=	51
:		+		+		
8	+	0	+	0	=	33
=		=		=		
13		42		44		

Zufällig sortieren und färben

Ganz am Anfang müssen Sie alle Farben für das Malbuch zufällig auswählen. Dazu müssen Sie auf das Zeichenrad in der unteren rechten Ecke klicken. Es wird jeweils eine Farbe gezeichnet. Sobald alle Kästchen mit Farben gefüllt sind, wird das Zeichenrad gesperrt. Um eine Farbe zum Ausmalen auszuwählen, klicken Sie auf das entsprechende Feld. Die ausgewählte Farbe ändert sich auch im Malwerkzeug in der oberen rechten Ecke. Um ein bestimmtes Objekt zu bemalen, klicken Sie einfach mit der ausgewählten Farbe darauf. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn alle Felder eingefärbt sind.

Durch Klicken auf die Pfote im Seitenfeld können die Elemente auf dem Brett beliebig neu angeordnet werden. Klicken Sie nach Abschluss der Anpassung erneut auf die Pfote im Bedienfeld.

Eine Aktivität, bei der mit Markern oder Bällen gearbeitet wird.



Musik machen

Legende:

Play/Stop – Melodie abspielen oder stoppen

„Stab“ – das Feld, in dem Elemente platziert werden

Zu verwendende Elemente - Bilder, jedes davon hat einen anderen Ton, wir können die Pfeile verwenden, um die gesamte Datenbank verschiedener Elemente zu wechseln

- Musiknote – schneller oder langsamer spielen



- Papierkorb – Elemente löschen

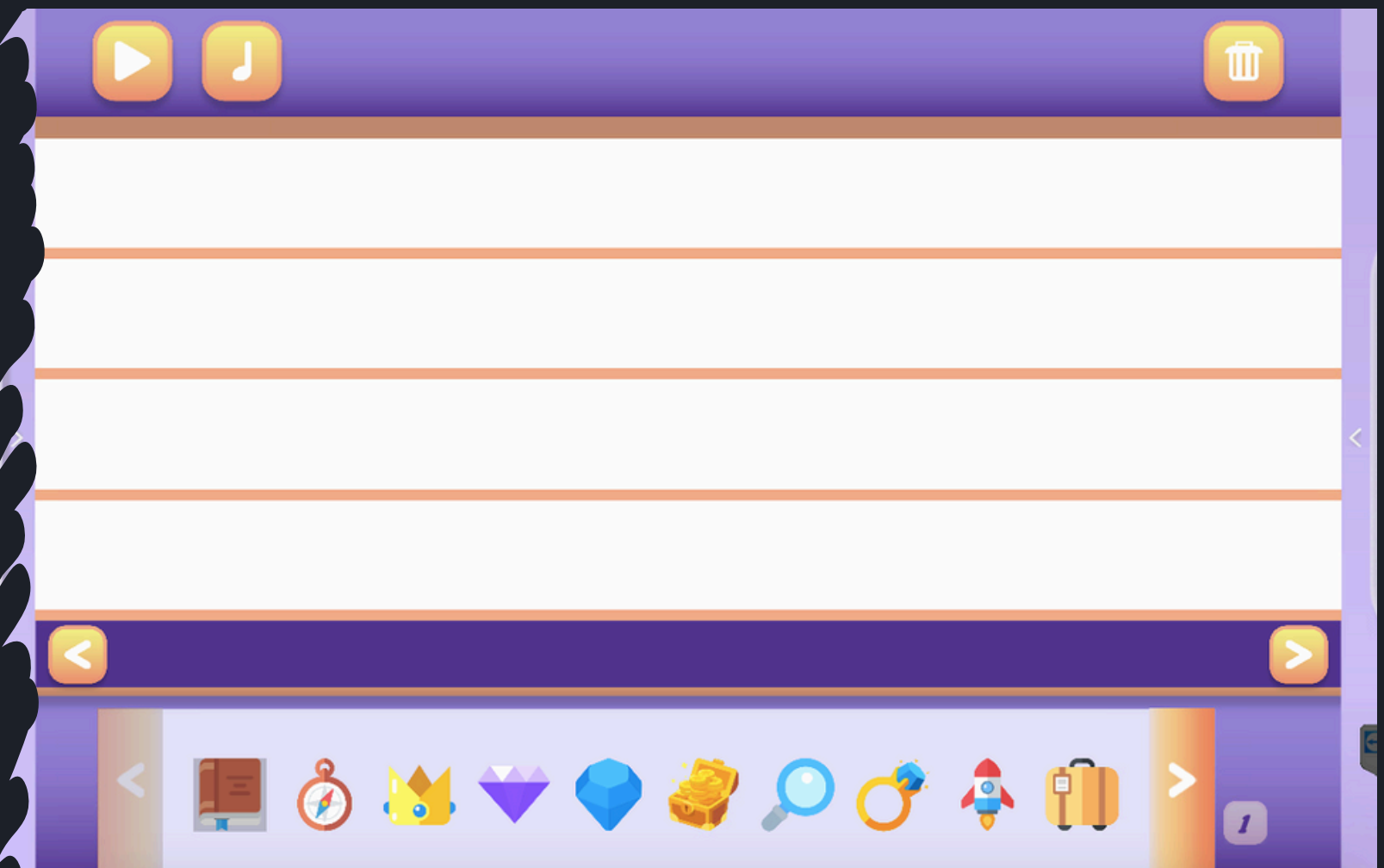
- Pfeile - Verschieben nachfolgender Karten des Stabes

Zahl – die Anzahl der auszuspielenden Personalkarten

Musik machen

Der Aktivitätston sollte eingeschaltet sein.

Die Aktivität besteht darin, die ausgewählten Elemente durch Ziehen an eine beliebige Stelle im Notensystem festzulegen. Die Elemente auf der rechten Seite werden später abgespielt als die auf der linken Seite. Elemente auf derselben vertikalen Linie werden gleichzeitig abgespielt. Achten Sie auf die Mitarbeiterkartennummer. Die Karten werden der Reihe nach von der ersten bis zur letzten gespielt, unabhängig davon, auf welche Elemente sie gelegt wurden. Sobald Sie mit der Einrichtung fertig sind, können Sie Ihren Song in einer schnelleren oder langsameren Version anhören.



Passen Sie den Ton an



Der Aktivitätston sollte eingeschaltet sein.

Auf der Tafel erscheint rechts ein großer Knopf mit einem Ohr und links mehrere Bilder (drei oder sechs, je nach ausgewählter Aktivität). Drücken Sie zunächst die Ohrtaste. Es wird ein bestimmter Ton abgespielt. Während dieser Aktivität muss der Geräteton eingeschaltet sein. Die Bilder auf der linken Seite werden vor und während der Tonwiedergabe blockiert. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Bild zu drücken, das einen mit Ton dargestellten Gegenstand, ein Tier, eine Handlung oder einen Zustand korrekt darstellt. Der Ton kann beliebig oft abgespielt werden. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Bild richtig ausgewählt wurde.

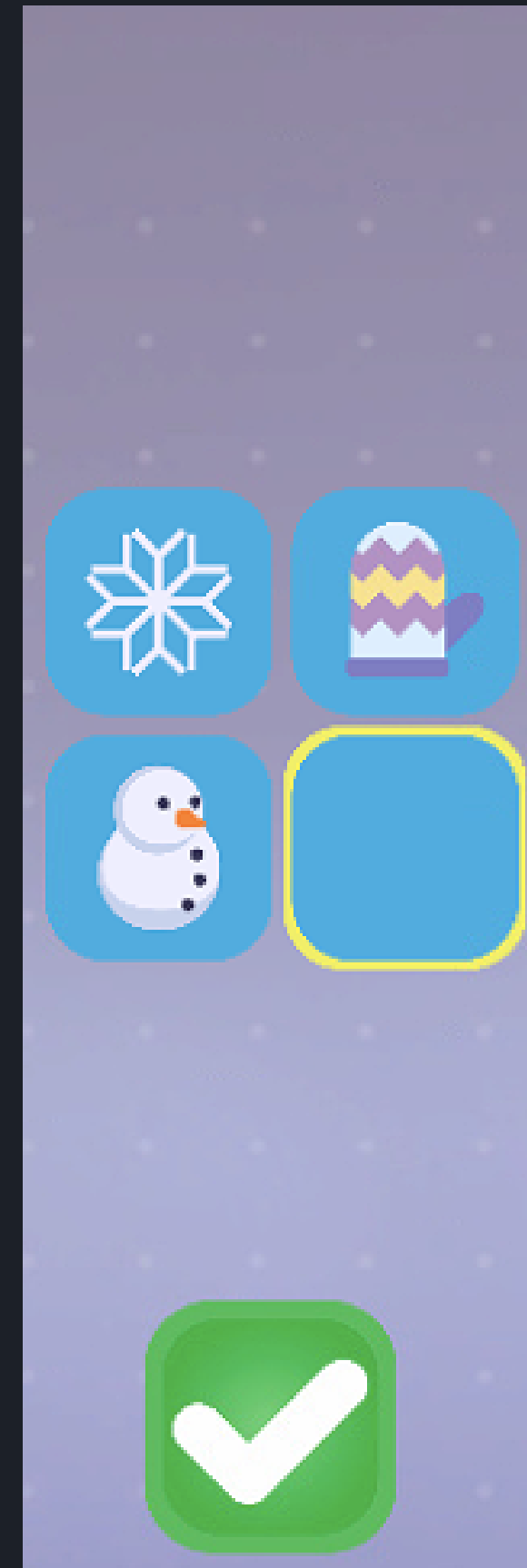
Auf der linken Seite gibt es zwei Ebenen, die sich in der Anzahl der zur Auswahl stehenden Elemente unterscheiden. Es gibt drei Elemente in Level eins und sechs in Level zwei.



Sudoku lösen

Legende:

- Zahlen/Bilder – Felder, die auf der Tafel verwendet werden sollen
- leeres Feld – löscht das Bild von der Tafel
- prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe

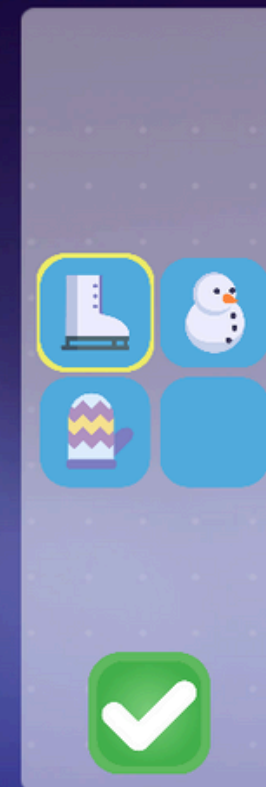
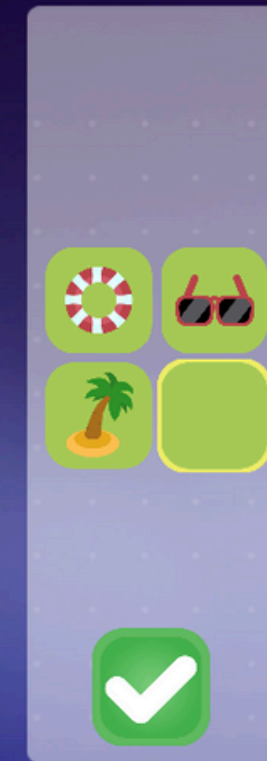


Sudoku lösen



Die Aktivität bezieht sich auf die klassische Version von Sudoku. Zahlen oder Bilder können nicht in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien wiederholt werden. Um ein Bild einzufügen, gehen Sie bitte wie folgt vor: Aktivieren Sie das angegebene Feld, wählen Sie das Bild aus dem Menü aus und es wird im angegebenen Feld angezeigt. Die eingefügten Bilder können geändert oder das Feld wieder leer gesetzt werden. Durch Drücken der Häkchentaste ist das Sudoku-Rätsel abgeschlossen.

Die Aktivität wird erfolgreich beendet, wenn alle Bilder korrekt eingestellt sind und auf „Prüfen“ geklickt wird. Wenn die Tafel nach dem Drücken von „Prüfen“ nicht gefüllt oder falsch eingestellt ist, endet die Aktivität mit einem Fehler.



Vervollständige das Labyrinth

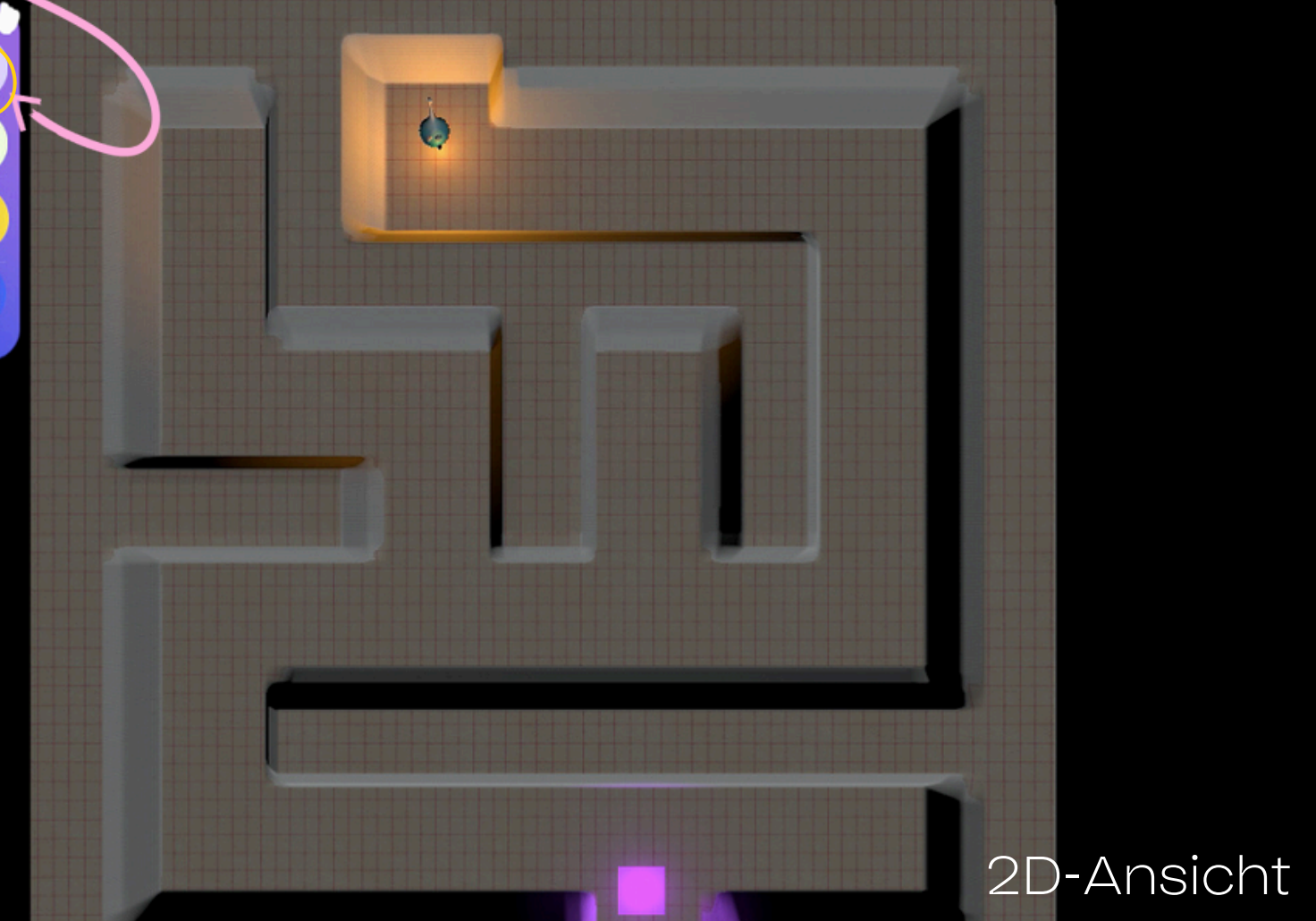
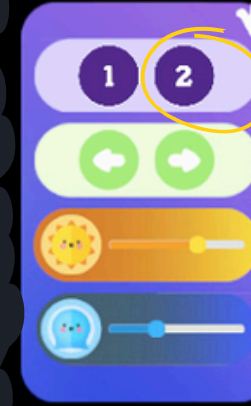
Legende:

- Griff – das Panel kann an jeder beliebigen Stelle im Feld platziert werden
- 1 - Bild in 3D
- 2 - 2D-Bild
- Pfeile - Kartendrehung
- Sonne - Helligkeit der gesamten Karte
- Glühwürmchen – die Kraft des Glühwürmchens, das sich um den Charakter dreht

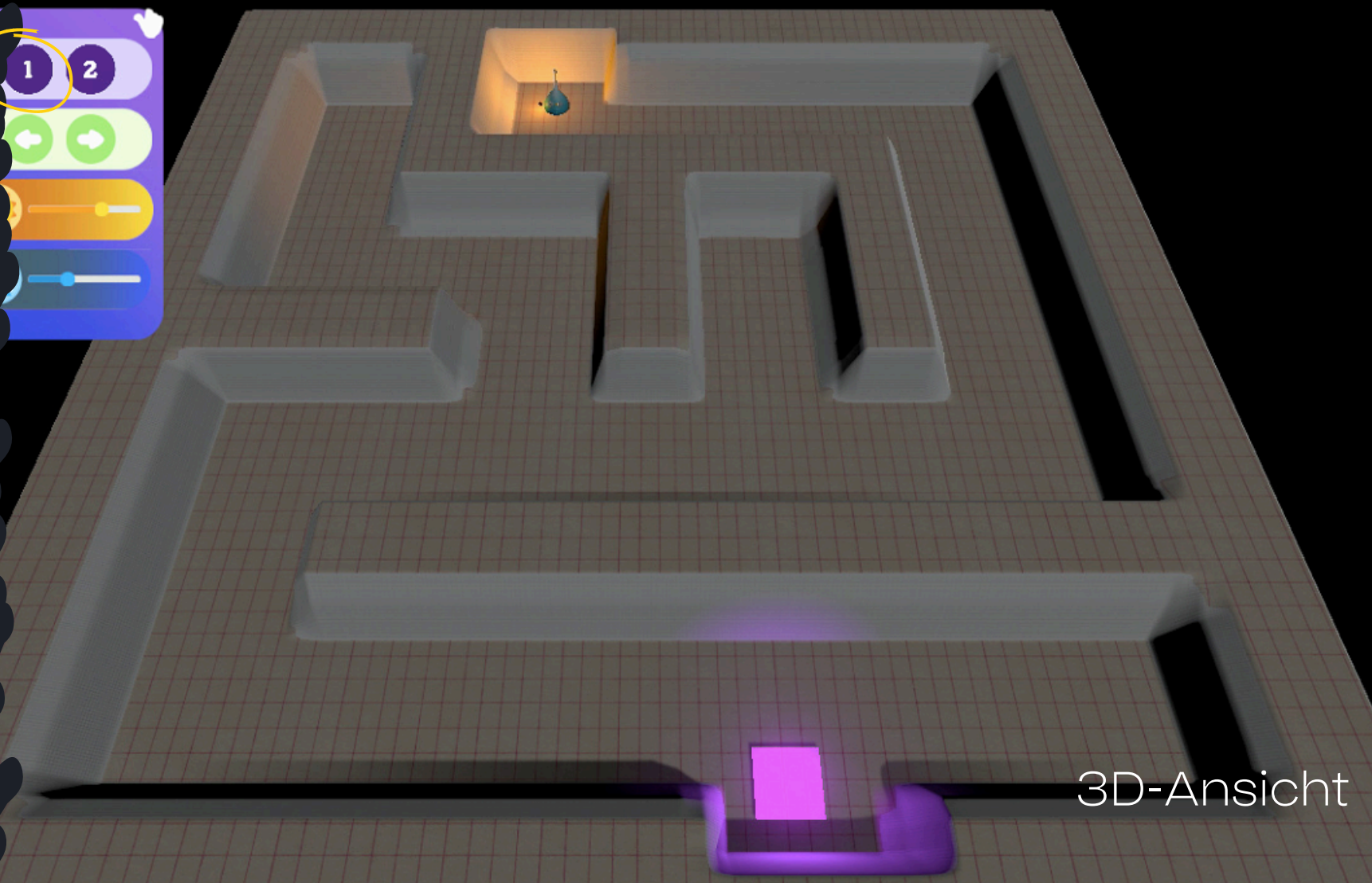


Vervollständige das Labyrinth

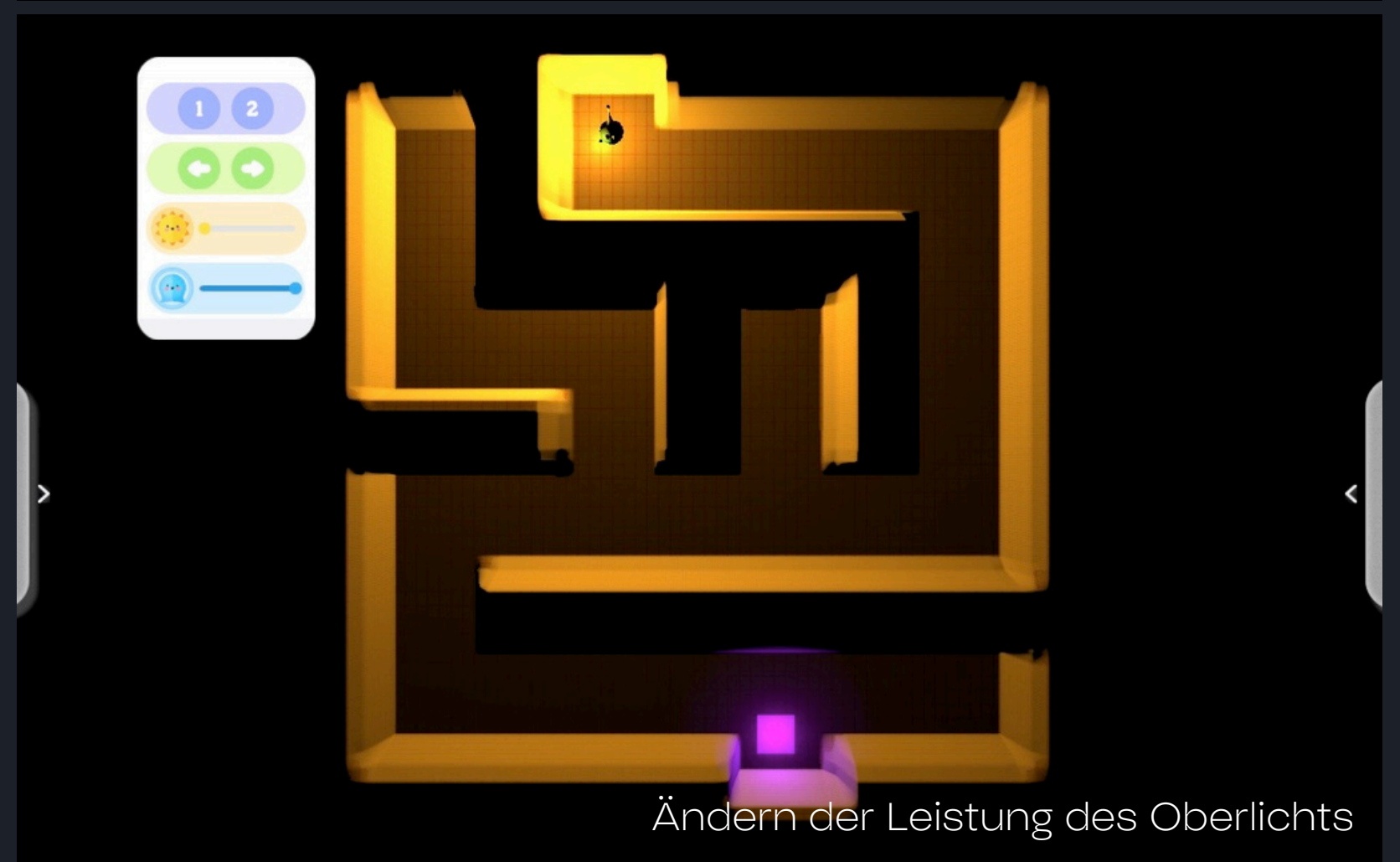
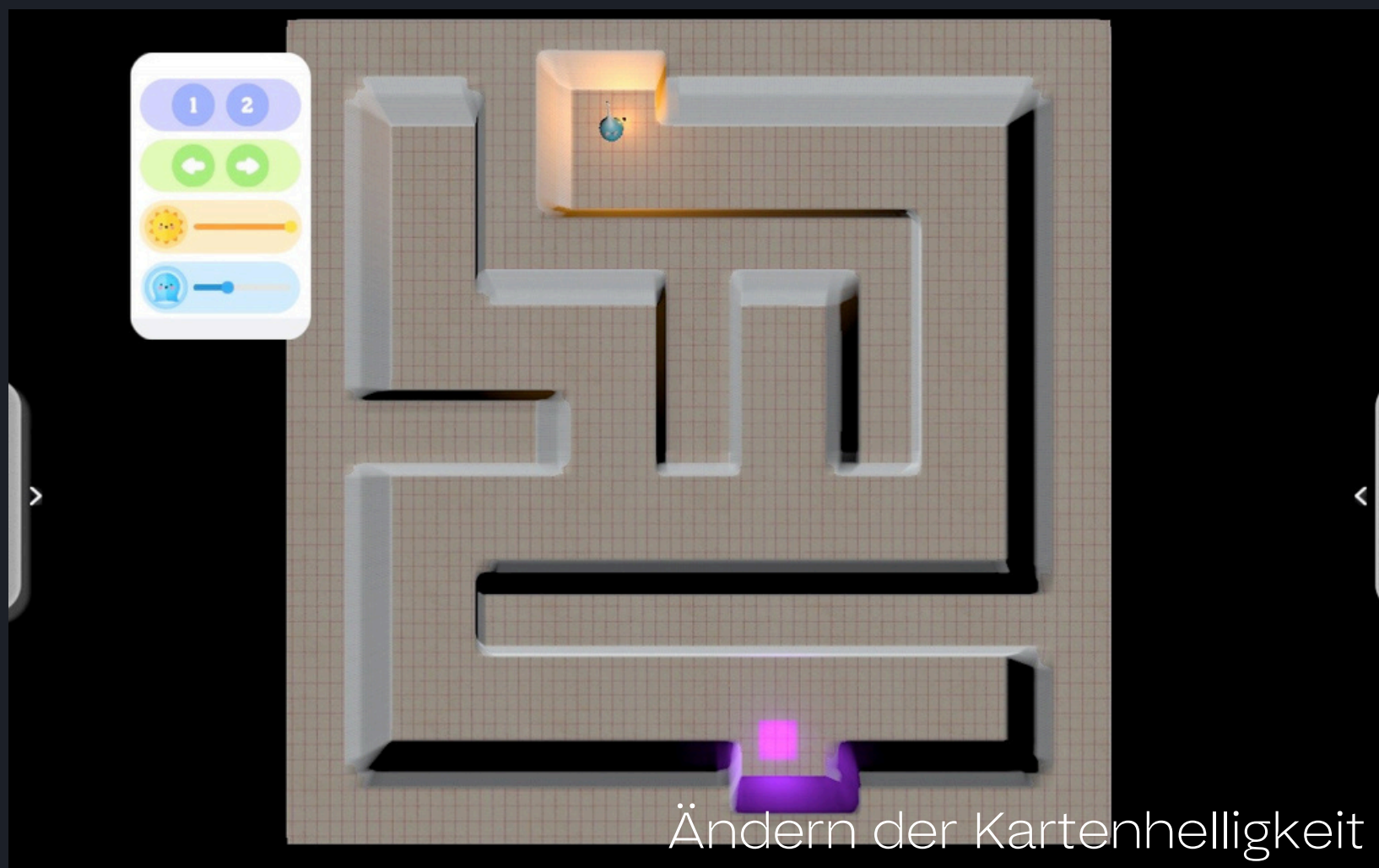
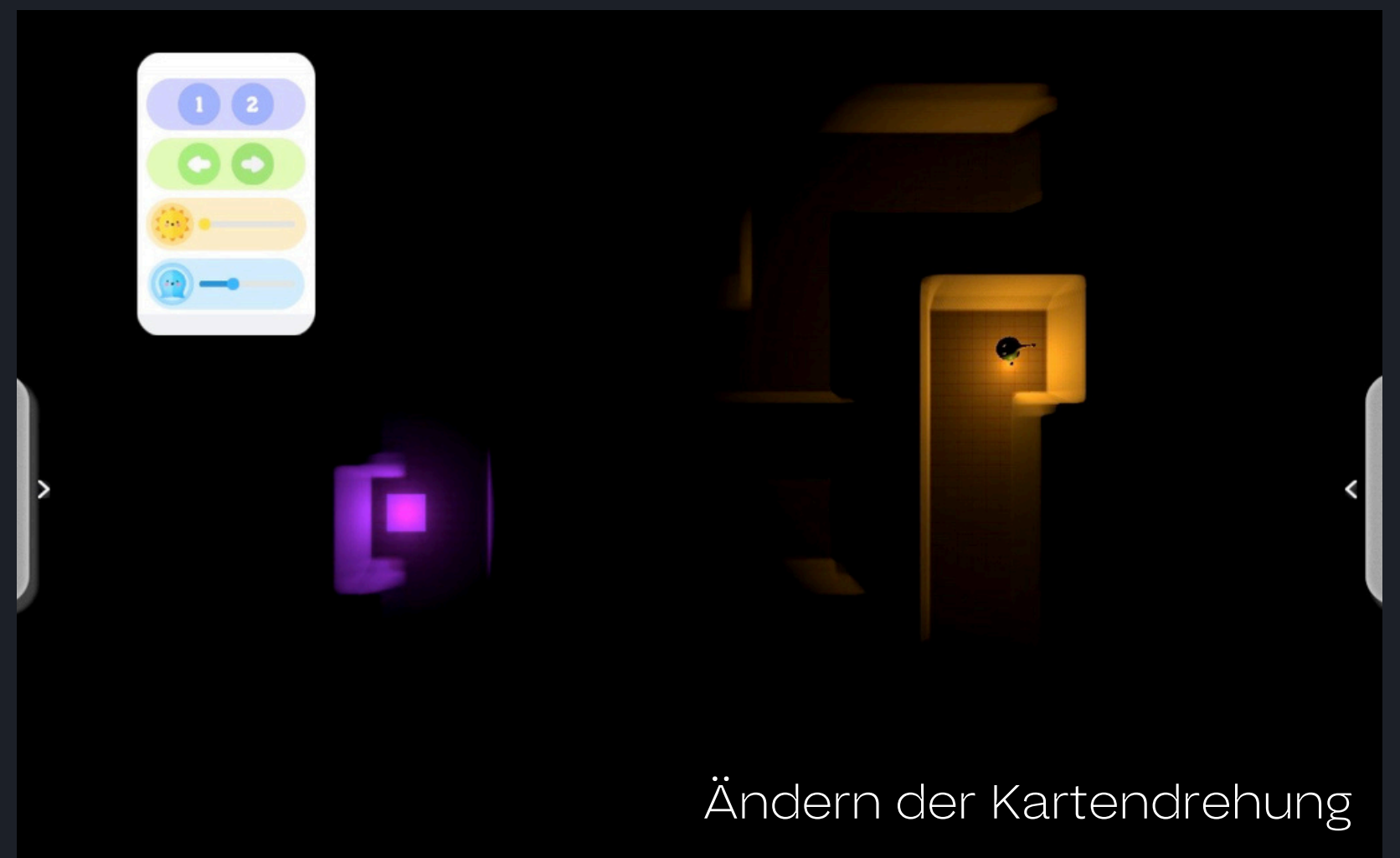
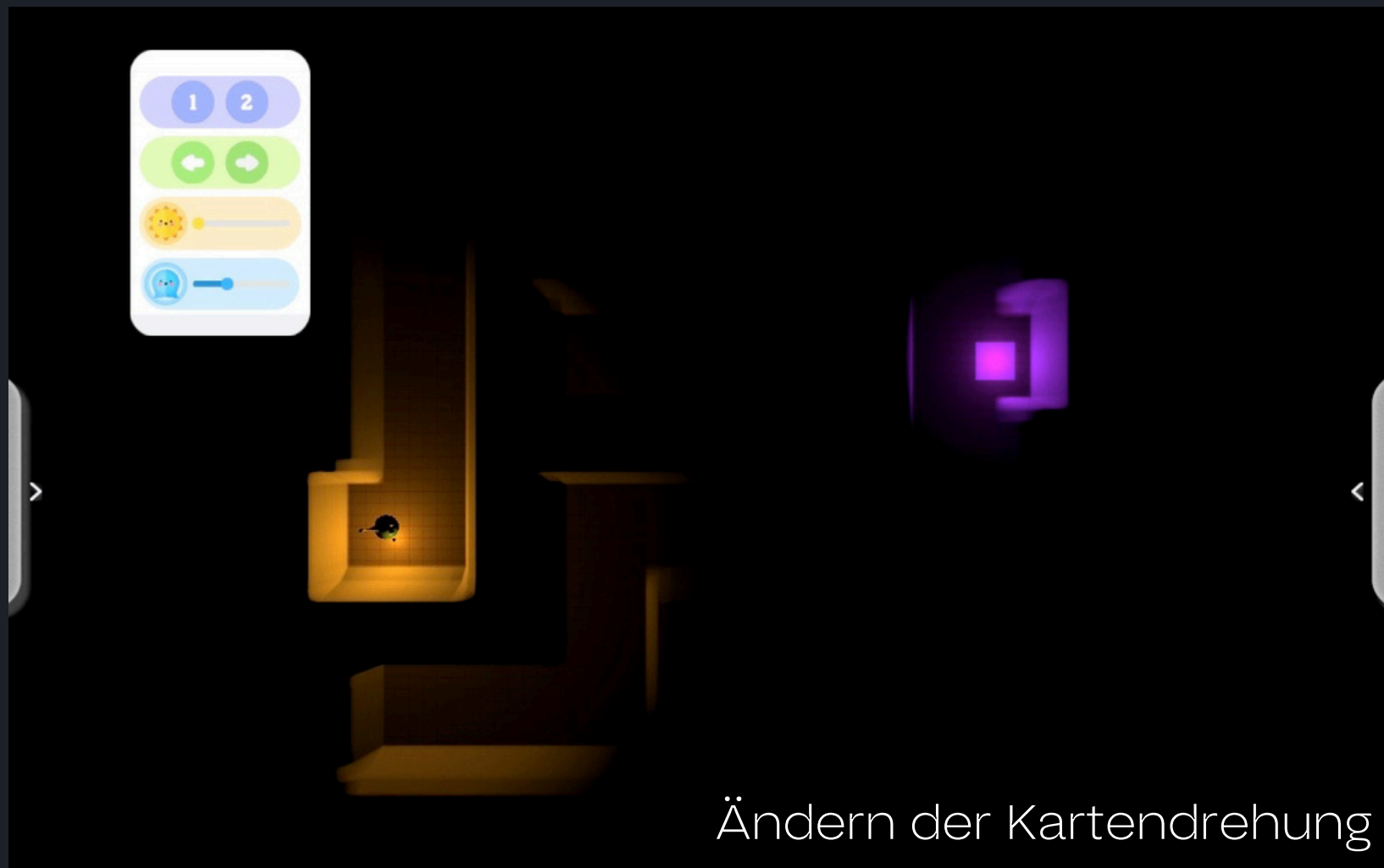
Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Kreatur zum violetten Ziel zu führen, also das Labyrinth zu vervollständigen. Drücken Sie dazu irgendwo im Labyrinthkorridor und das Glühwürmchen bewegt sich in die angegebene Richtung. Eine Kreatur wird dem Glühwürmchen folgen. Die Aktivität endet damit, dass die Kreatur durch das Labyrinth geführt wird. Während der Aktivität können Sie die Lichtintensität im Labyrinth, die Beleuchtungsintensität des Oberlichts, die Ansicht des Labyrinths – 2D- und 3D- Ansichtsoption – frei anpassen und die Einstellung des Labyrinths ändern (Seite).



2D-Ansicht



3D-Ansicht



Ordne die Türme zu

Die Aufgabe besteht darin, den Turm am unteren Bildschirmrand mit der entsprechenden Projektion oben zu verbinden. Klicken Sie dazu in einer Zeile auf ein Element und dann in der anderen auf das richtige. Die ausgewählte Elementauswahl wird grün hervorgehoben und nach der Verknüpfung wird ein Pfeil zwischen ihnen angezeigt. Die Richtung des Pfeils spielt keine Rolle. Elemente aus derselben Zeile können nicht kombiniert werden. Wenn die Verbindung nicht korrekt war, werden die Elemente mit einem Pfeil verbunden, Sie können ihre Verbindung jedoch trotzdem ändern. Die nächste Verbindung bricht die vorherige ab. Wenn die Elemente korrekt verbunden wurden, verschwinden sie vom Bildschirm. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn alle Elemente korrekt verbunden sind.

Die Aktivitäten unterscheiden sich in den Farben, die zwischen den Türmen auf einem Spielbrett verwendet werden.

Während sie beispielsweise in der ersten Aktivität nicht wiederholt werden, können im zweiten Level dieselben Farben in mehreren Türmen auf einem Spielbrett erscheinen.

Eine Aktivität, bei der mit Markern oder Bällen gearbeitet wird.



It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu