

Planet Fruu

Ist Lernen darauf
ausgelegt, Spaß zu
haben? Na dann, Fruu!





Planet Fruu enthält 250 interaktive Aktivitäten aus verschiedenen Entwicklungsbereichen. Dort finden Sie Logik-, Sport-, Geschicklichkeits- und Bildungsaktivitäten. Auch solche, die Sie im Rahmen von Rehabilitations- und Korrektur-Kompensationskursen bei der Arbeit mit Kindern mit Störungen der Sinnesverarbeitung, Konzentration, Kommunikation und Lernprozesse erfolgreich einsetzen können. Dies ist der universellste unserer Planeten. Es handelt sich um ein Starter-Set an Aktivitäten, das Sie im Set mit jeder gekauften Knowla-Box oder jedem Knowla-Wall-Gerät erhalten.

Intelligente, unterhaltsame Berichtsvorbereitung für den Unterricht!



In einem Teil der Aktivität werden Bälle verwendet, während es im anderen Teil Marker sind. Das bedeutet nicht, dass Sie die Formel nicht verwechseln können. Achten Sie auf die Markierungen neben jeder Anwendung.

Auf Knowla.fun sind auch Anwendungen für das Spielen mit Bällen verfügbar.

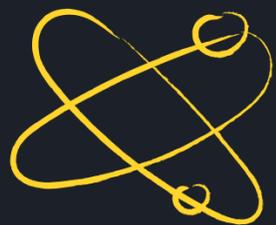
Sie stehen zum Spaß für eine oder mehr als ein Dutzend Personen zur Verfügung. Bei einigen Aktivitäten ist die Anzahl der konkurrierenden



Personen, die vor Spielbeginn erscheinen, explizit unterteilt (z. B. Bowling, Darts, Fußball, Tic Tac Toe). Je nach Animationsmethode kann es sich um kooperative oder kompetitive Spiele handeln.



Planet Fruu im Bildungsuniversum



The screenshot shows the Knowla.edu app interface. At the top left is the logo "Knowla.edu". At the top right, the time "10:11" and a Wi-Fi signal icon are visible. The main content area features a grid of planet cards. The first card, "Planet Fruu", is highlighted and shows a pink, blob-like character with yellow limbs. Below it, the text reads: "Planet Fruu enthält 250 interaktive Aktivitäten aus verschiedenen Entwicklungsbereichen. Dort finden Sie Logik-, Sport-, Geschicklichkeits- und Bildungsaktivitäten. Auch solche, die Sie im Rahmen von Rehabilitations- und Korrektur-Kompensationskursen bei der Arbeit mit Kindern mit Störungen der Sinnesverarbeitung, Konzentration, ...". Below this text is a vertical scrollbar. To the right of the main card are six smaller cards, each with a unique character and a blue "ENTDECKEN" button. The characters are: Planet Fruu (pink blob), Planet Pi (purple robot), Planet M (pink cloud with glasses), Planet Ziuuu (yellow alien), Planet Emo (blue alien), and Planet J (green alien). A vertical sidebar on the right contains navigation icons: a back arrow, a forward arrow, a home icon, a search icon, a settings gear, a speaker icon, a 'K' icon, and a Windows logo icon.



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



Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren



Ton ein-/ausschalten



Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle Änderungen verloren



vorheriges Board



nächstes Brett

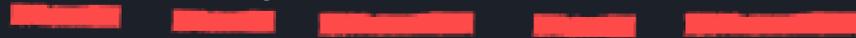


Aktivitätsliste





1. Zähle die Tiere
2. Multiplikation
3. Addition und Subtraktion
4. Zeichnen Sie frei
5. Male das Bild aus
6. Zeichnen Sie Muster
7. Verbinde die Punkte
8. Zeichnen Sie das Bild neu
9. Vervollständige das Labyrinth
10. Ordnen Sie die Bilder zu
11. Ordne das Puzzle
12. Schöpfer
13. Erweitern Sie die Farm
14. Regenbogenwurm
15. Volleyball
16. Cymbergaj
17. Blasen-ABC
18. Liefern Sie die Pizza
19. Klassische Schlange
20. Bowling
21. Meeresformen
22. Luftballons fliegen weg
23. Erstellen Sie das Muster neu
24. Fußball
25. Erziele ein Tor
26. Zeichnen Sie das Bild neu
27. Mit Farbe füllen
28. Darts
29. Lemuren-Nachbarn
30. Fallende Geschenke
31. Rette den Schneemann
32. Schlafende Rechtecke
33. Hindernisparcours
34. Trainieren Sie Ihre Reflexe
35. Entlaufene Eier
36. Ordnen Sie das Bild an
37. Piniata
38. Rette den Planeten
39. Wachsende Quadrate
40. Fang den Fruudo
41. Finden Sie die Zahlen
42. Tic Tac Toe



Zähle die Tiere



Zählen Sie, wie viele Elemente sich auf der linken Seite der Gleichung befinden, und schreiben Sie diese Zahl dann handschriftlich in das Feld. Bei korrektem Ergebnis wird der Bildschirm blau beleuchtet.

Beispielanwendung

Handübungen, bis 10 zählen, Wettbewerbe: Wer erzielt in einer bestimmten Zeit die meisten richtigen Ergebnisse?



Multiplikation

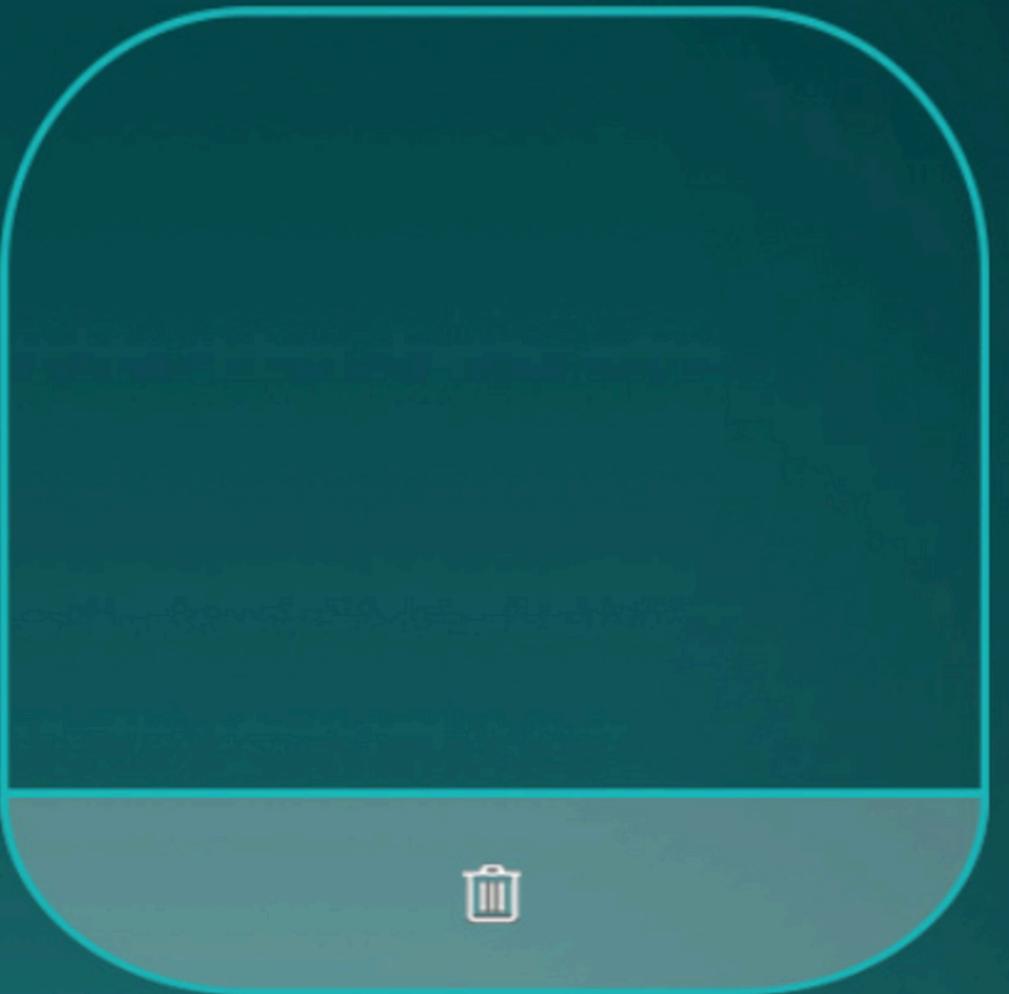
Üben Sie Ihre Stundenpläne. Geben Sie nach Durchführung der Berechnung das Ergebnis handschriftlich in das Feld daneben ein. Bei korrektem Ergebnis wird der Bildschirm blau beleuchtet.

Beispielanwendung

Handübung, Multiplikation bis 100,
Wettbewerb: Wer erzielt in einer bestimmten Zeit die meisten richtigen Ergebnisse?

$$8 \cdot 6 =$$

- 0 -



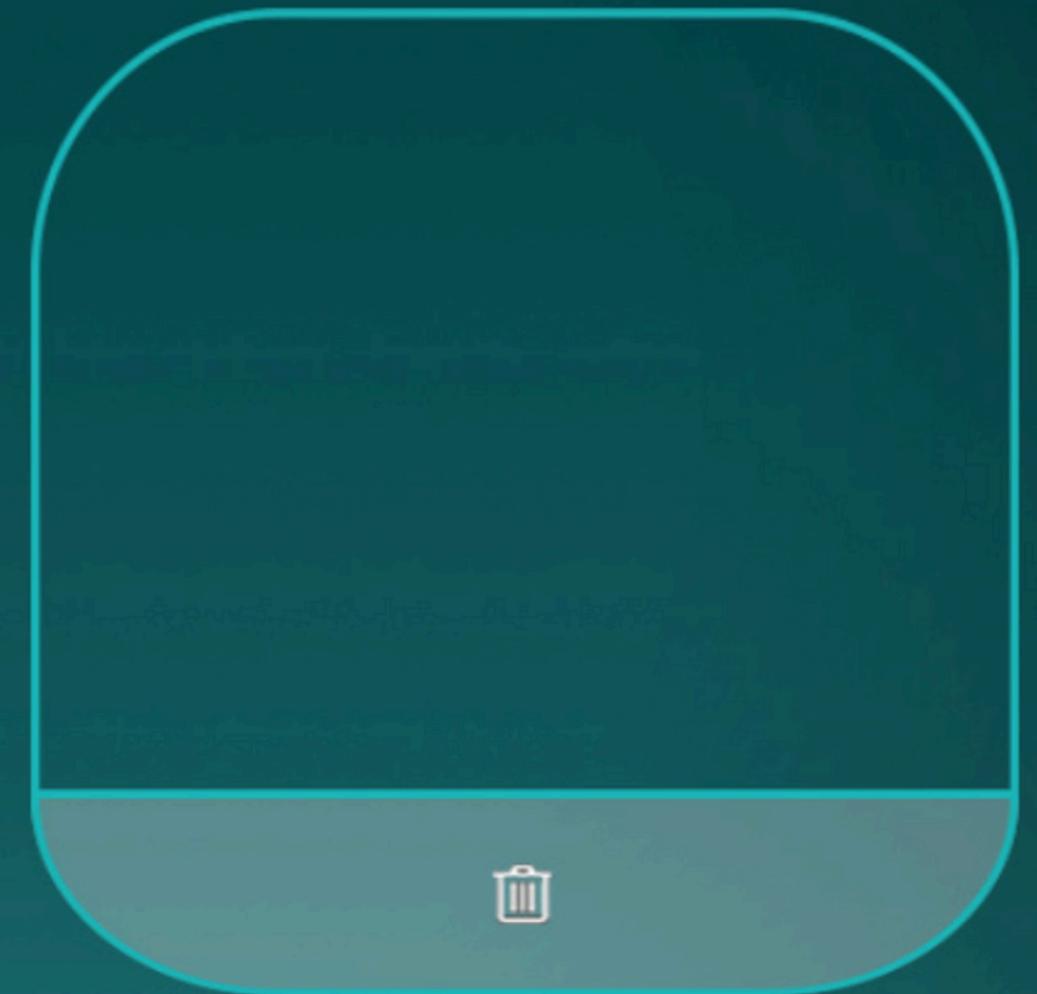
Addition und Subtraktion

Führen Sie einfache und schwierigere Additions- und Subtraktionsoperationen durch. Anschließend tragen Sie das Ergebnis handschriftlich in das Feld daneben ein. Bei korrektem Ergebnis wird der Bildschirm blau beleuchtet. Seien Sie vorsichtig, einige Beispiele können schwierig sein.

Beispielanwendung

Handübung, bis 1000 zählen.

$$6 + 1 =$$

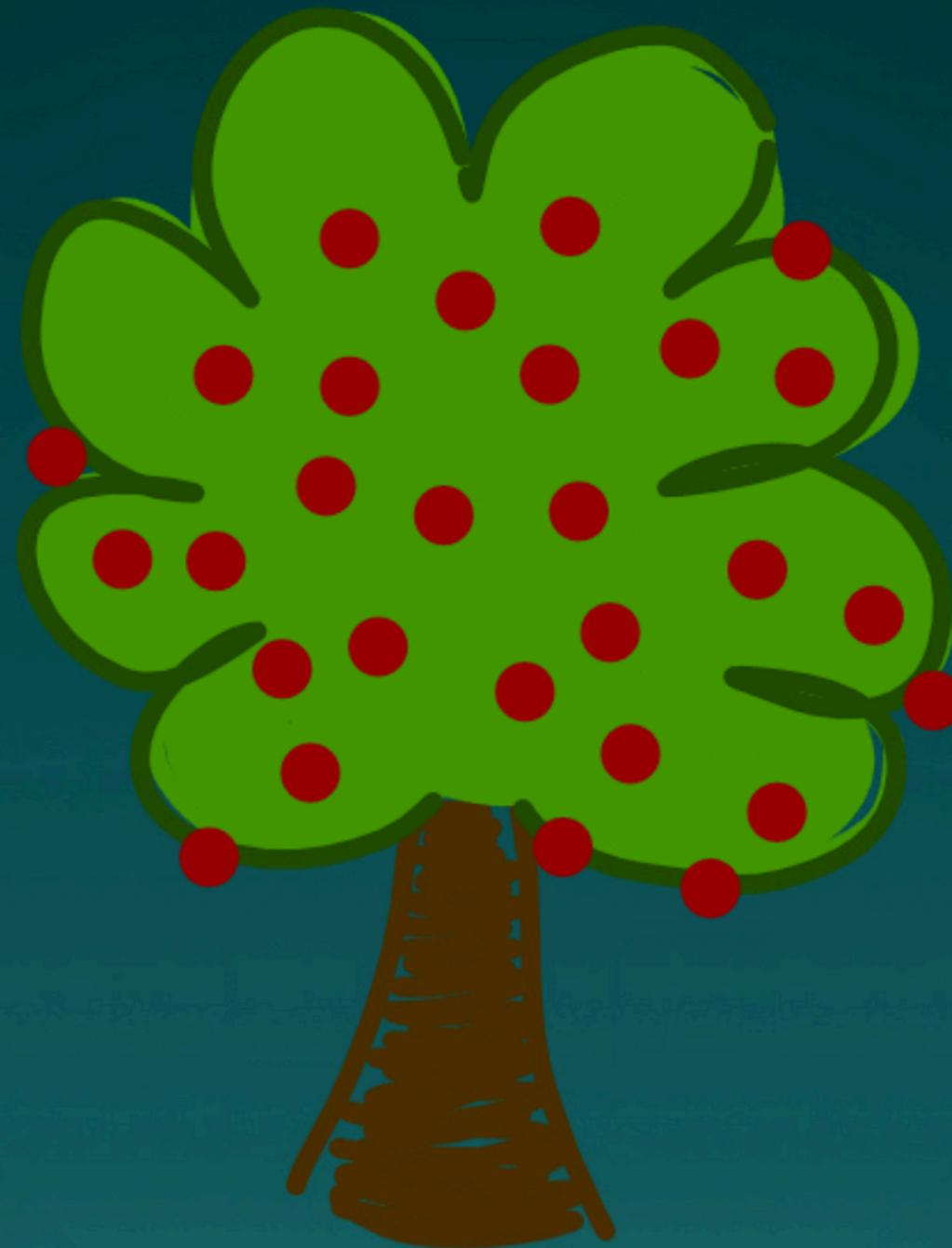


Zeichnen Sie frei

Kreieren Sie Ihr eigenes Meisterwerk mit einer großen Auswahl an Farben und Linienstärken.

Beispielanwendung

Kreativität entwickeln, gemeinsame Arbeiten schaffen, das Thema im Unterricht aufarbeiten.





Male das Bild aus

Wir haben viele verschiedene Malvorlagen vorbereitet, die darauf warten, von Ihnen mit Farben gefüllt zu werden. In diesem Malbuch werden die Felder nicht automatisch ausgefüllt, sodass Sie wie in einer herkömmlichen Version von Malbüchern ausmalen können.

Beispielanwendung

Übungen, wie man einen Stift hält und nicht über die Linien hinausgeht, verschiedene Malvorlagen, die an verschiedene Unterrichtsthemen angepasst werden können.

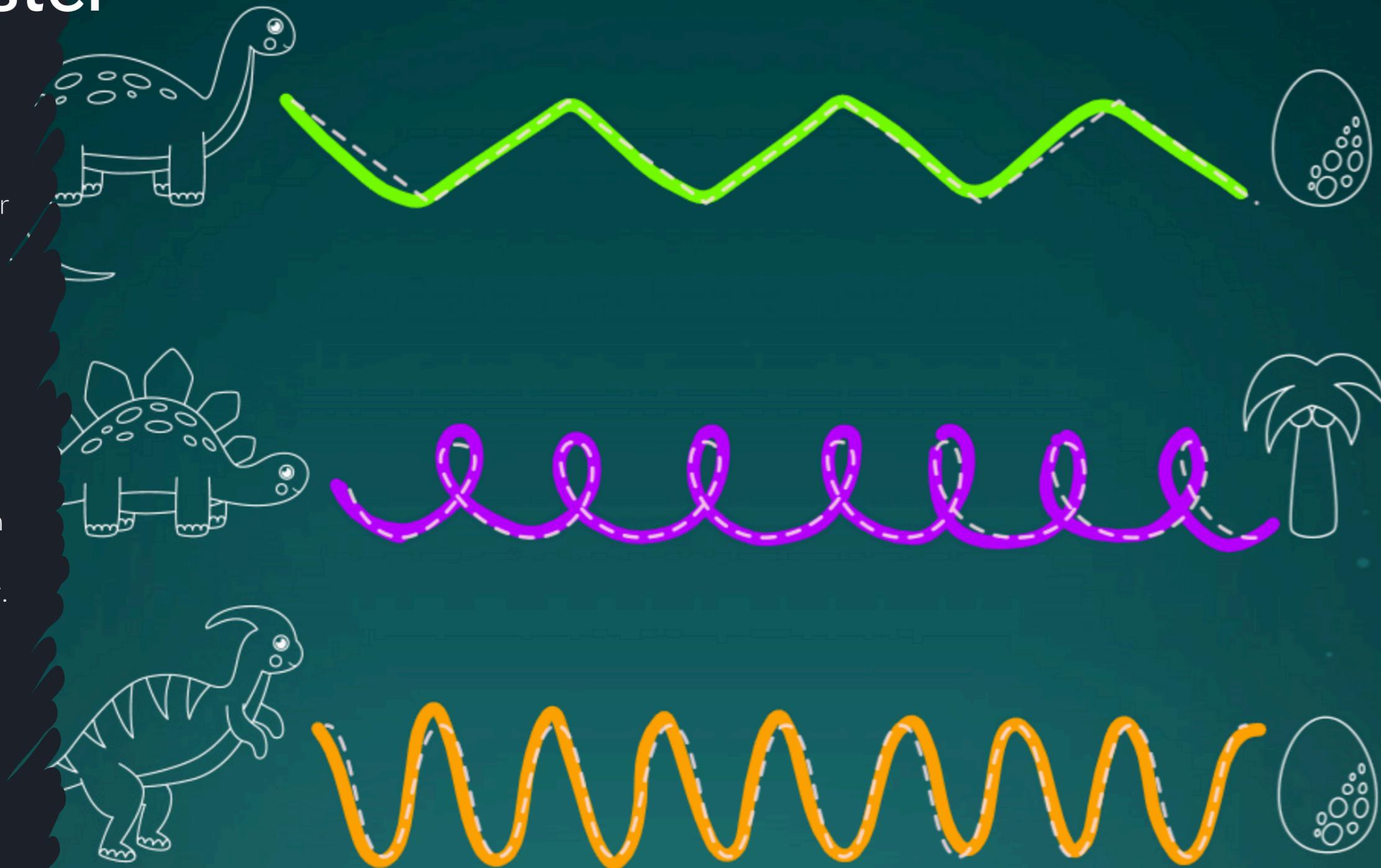


Zeichnen Sie Muster

Verbessern Sie Ihre kalligraphischen Fähigkeiten? Das ist auch gut so, denn hier finden Sie ein Paket mit verschiedenen Mustern, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten etwas verbessern können. Gehen Sie einfach nicht über die Grenze.

Beispielanwendung

Handtraining, Wettbewerb um das schnellste und genaueste Muster, Themen rund um Charaktere in Malbüchern, Erstellen einer Geschichte über ein Muster.



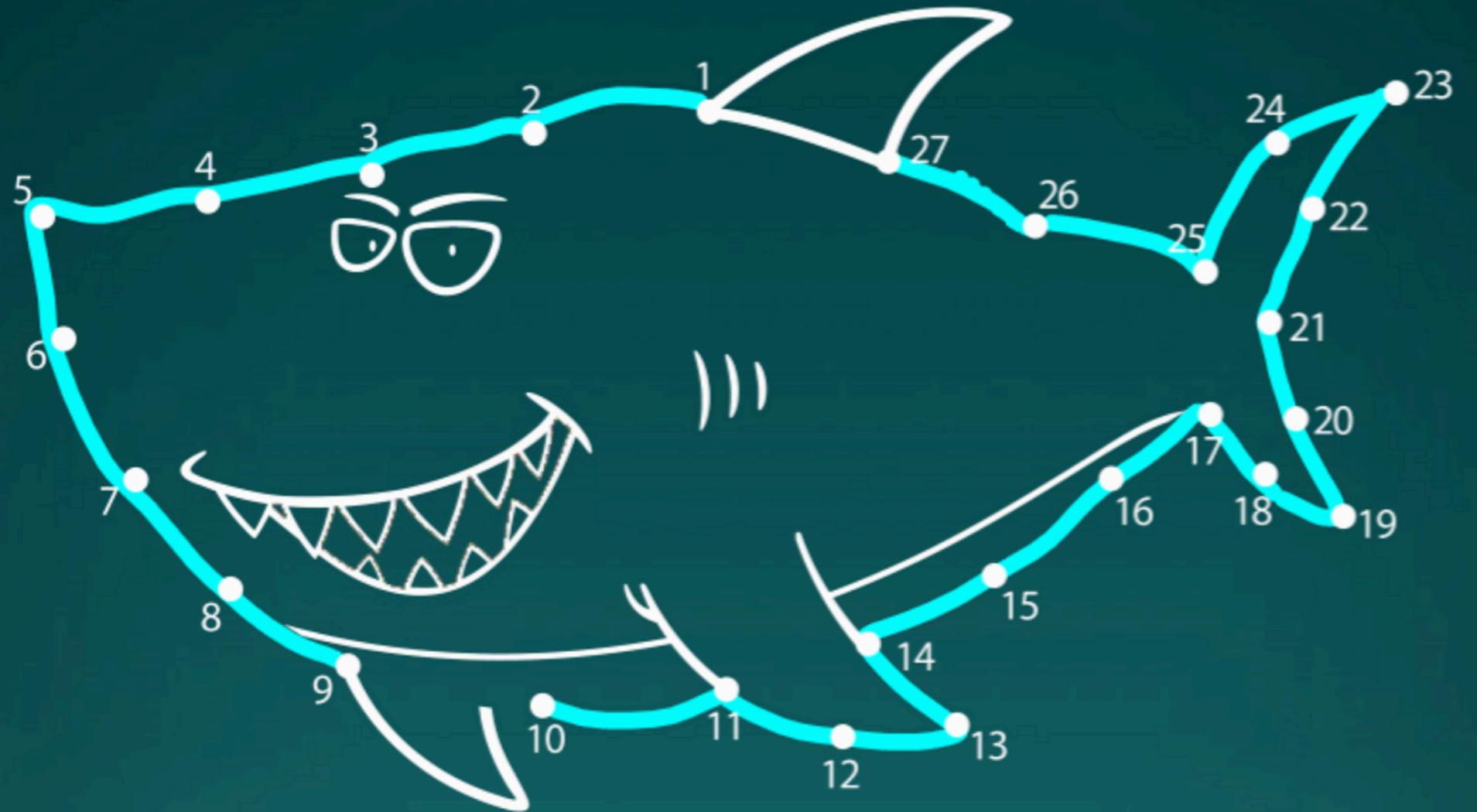


Verbinde die Punkte

Verbinde die Punkte in der richtigen Reihenfolge und überprüfe dann, welche Kreatur sich darunter verbirgt.

Beispielanwendung

im Rahmen des Zählenlernens, des Handtrainings, des Sprechens über Tiere.



Zeichnen Sie das Bild neu

Sehen Sie das Bild links? Versuchen Sie, es auf der Matrix rechts von Ihnen neu zu zeichnen. Sehen sie gleich aus?

Beispielanwendung

Genauigkeits- und Präzisionsübung,
Wettbewerb um die Zeichnung, die dem
Muster am nächsten kommt.

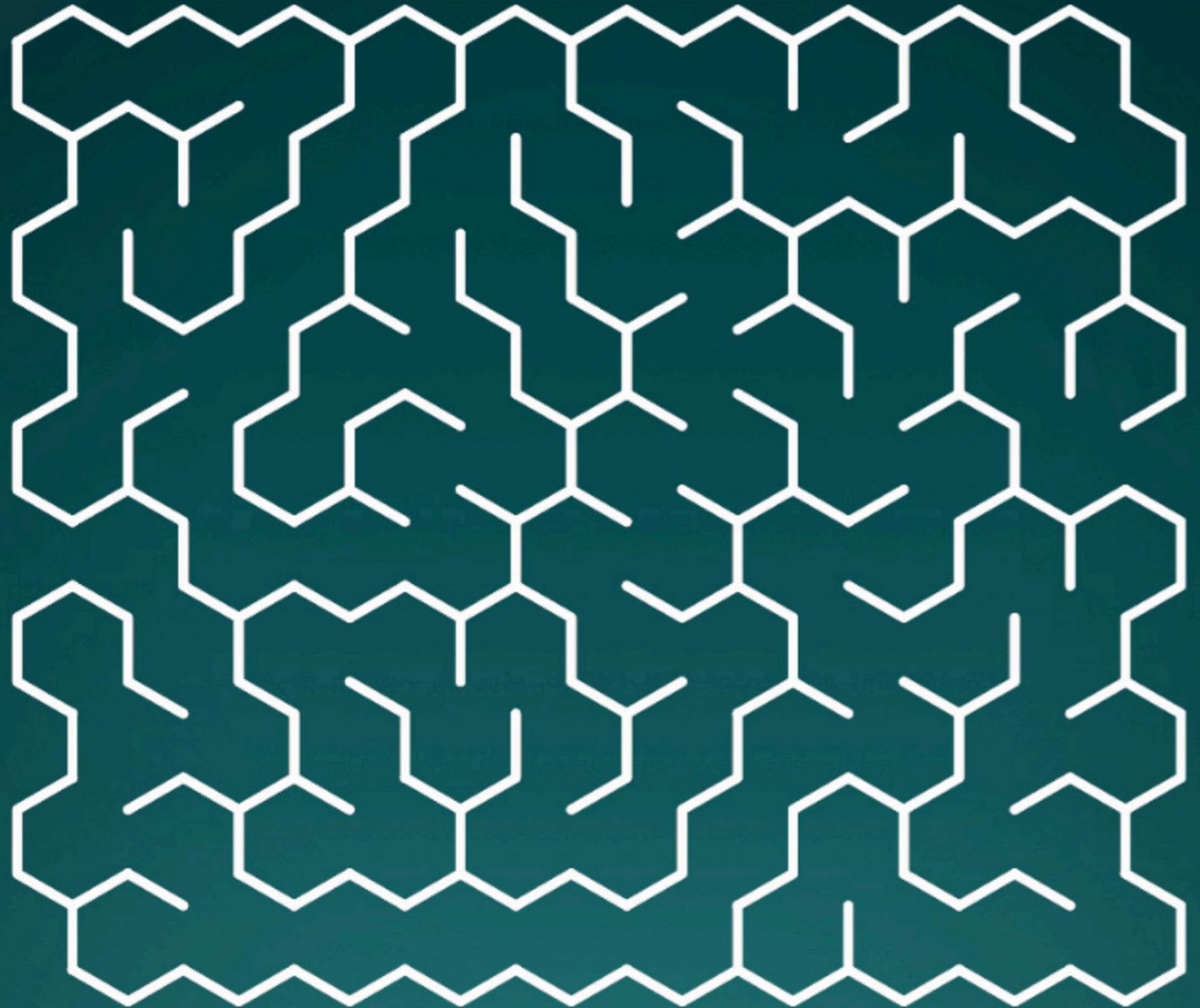


Vervollständige das Labyrinth

Hier finden Sie mehrere Labyrinth-Bretter: von einfacher bis schwieriger. Schnappen Sie sich Ihren Marker und finden Sie Ihren Ausweg.

Beispielanwendung

Je nach Thema kann die Form der Wanderung geändert werden.
Konzentration, Denken, Präzision.

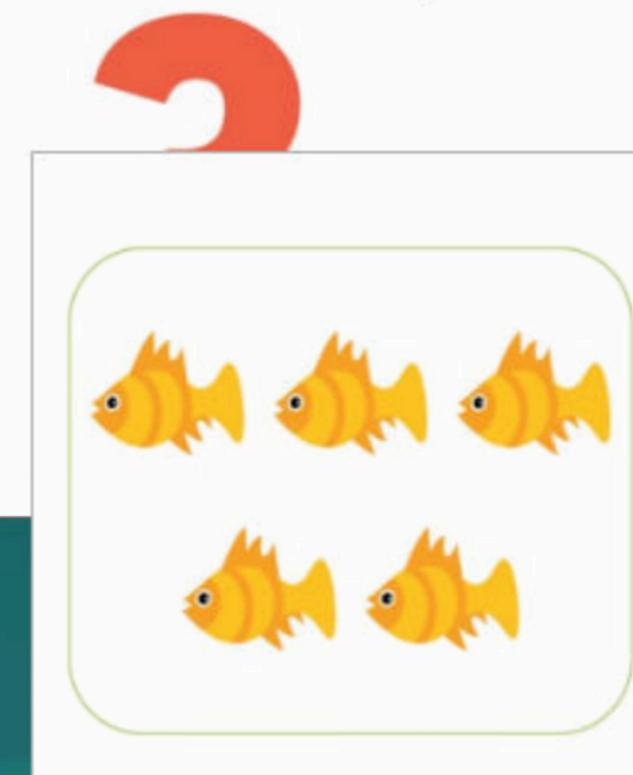
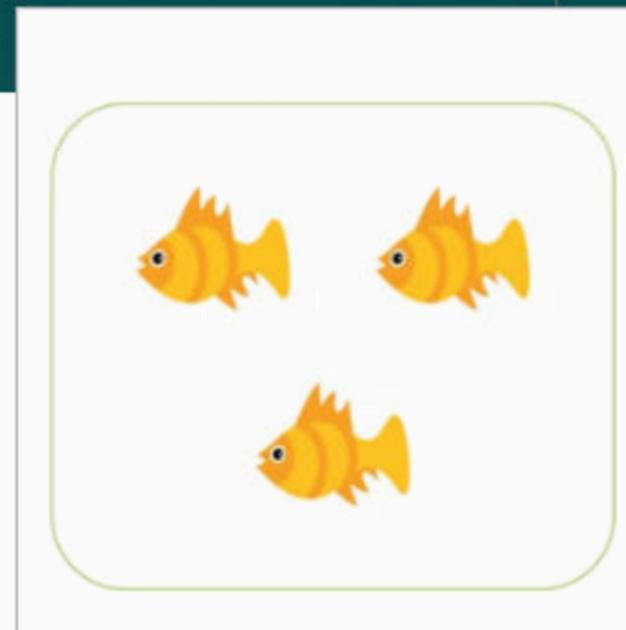
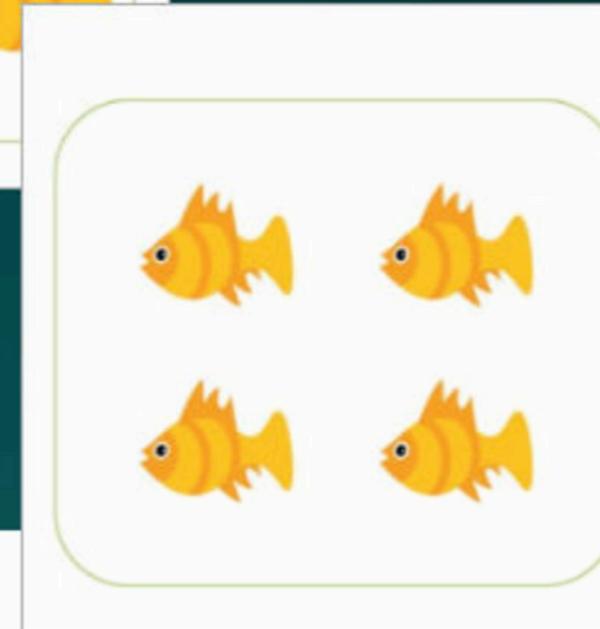
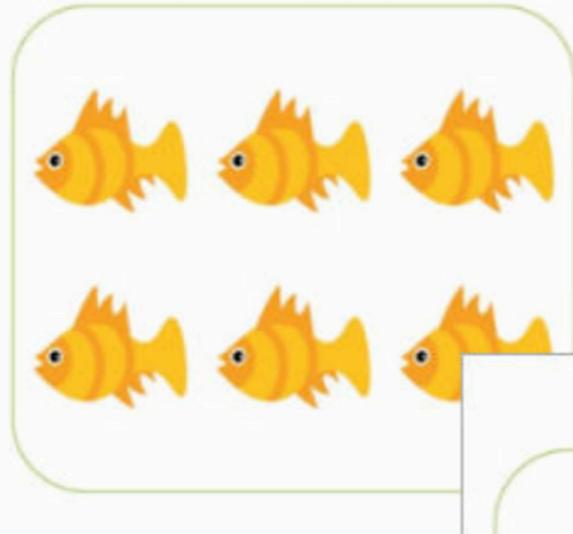
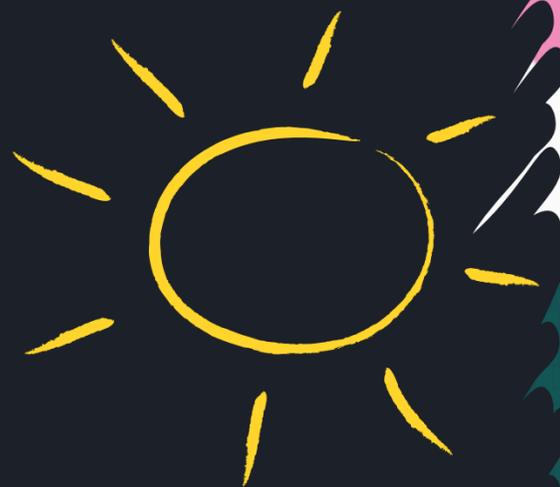


Ordnen Sie die Bilder zu

Finden Sie nach einer bestimmten Regel passende Bilder und platzieren Sie diese dann nebeneinander. Es kann sich beispielsweise um eine ähnliche Form oder einen für einen bestimmten Beruf notwendigen Gegenstand handeln. Bei korrekter Anordnung leuchtet der Bildschirm blau.

Beispielanwendung

Suche nach Verbindungsregeln, Berufsarten, Zählen, Englisch, Tieren, Raum. Üben Sie Konzentration und logisches Denken.

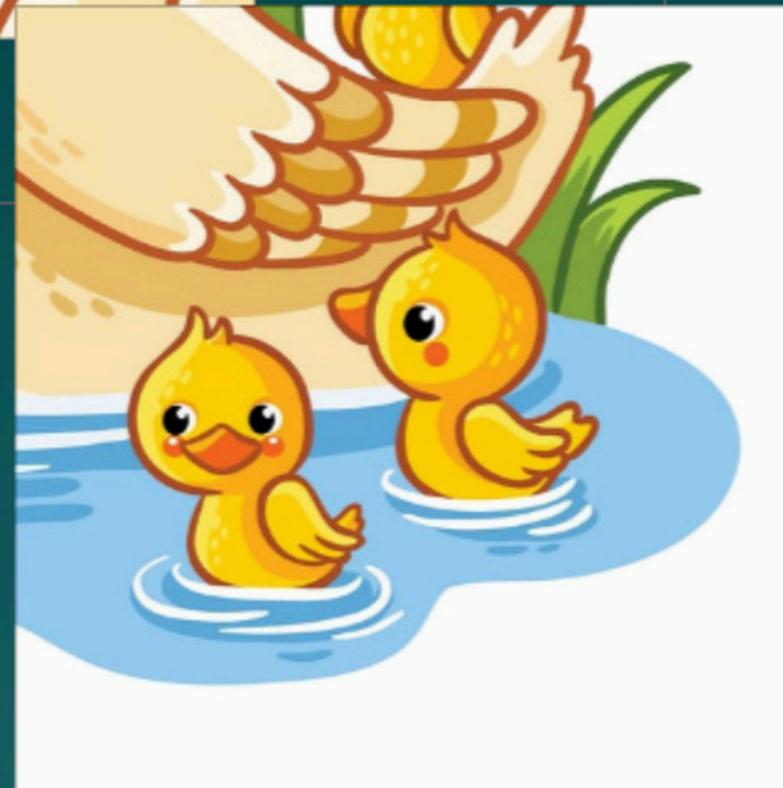
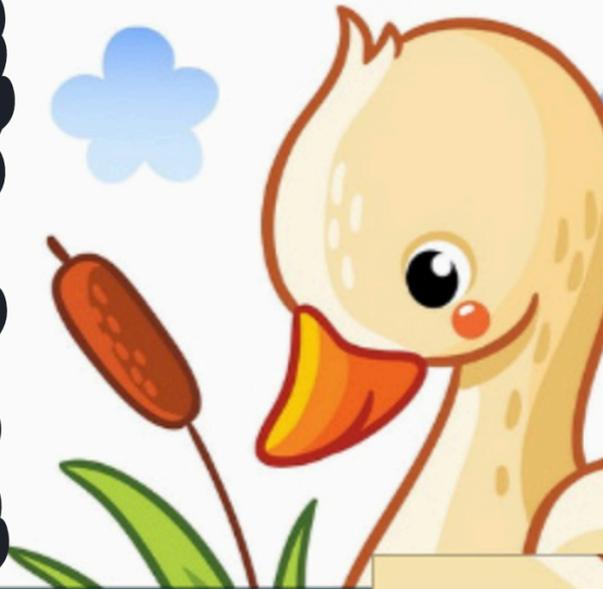


Setze das Puzzle zusammen

Setzen Sie das Puzzle wieder ein, um zu sehen, welches Bild sich darunter verbirgt. Hier finden Sie Rätsel mit einfachen Illustrationen und schwierigeren Fotos oder Gemälden. Bei korrekter Anordnung leuchtet der Bildschirm blau.

Beispielanwendung

Aus einem Bild eine Geschichte erzählen, nach einem Muster suchen, Themen rund um Tiere, Kunstwerke.

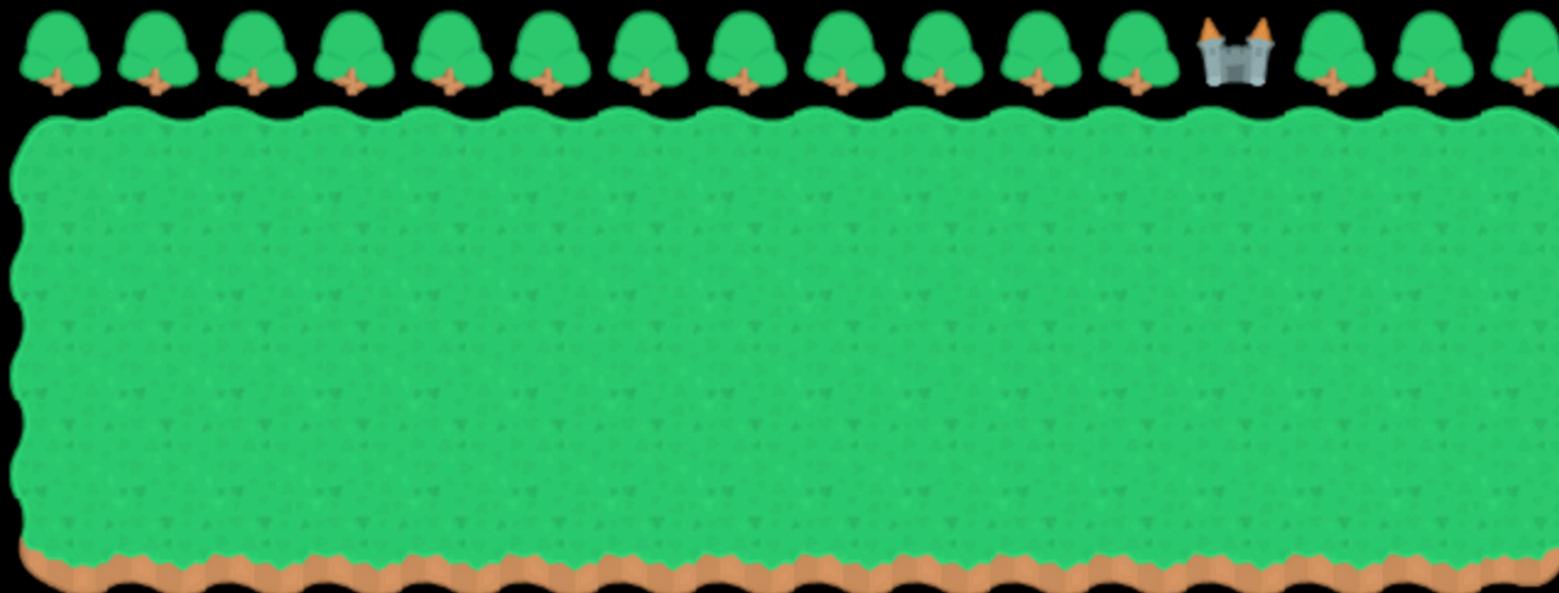


Schöpfer

Ihnen stehen verschiedene Arten von Plattformen, Grünflächen, Straßen, Häusern, Charakteren usw. zur Verfügung. Bauen Sie daraus Ihre eigene Welt.

Beispielanwendung

Erstellen eines Spielmodells für echte Maskottchen, Straßenverkehr, Klimaarten und Oberflächen auf der Erde. Kreativität schaffen, anregen.



Erweitern Sie die Farm

Verbinde dieselben Tiere, um auf höheren Ebenen neue zu erschaffen.

Beispielanwendung

Kennenlernen von Tieren, Kombinieren gleicher Formen, Wettbewerbe: Welches Team bekommt als erstes einen Panda?

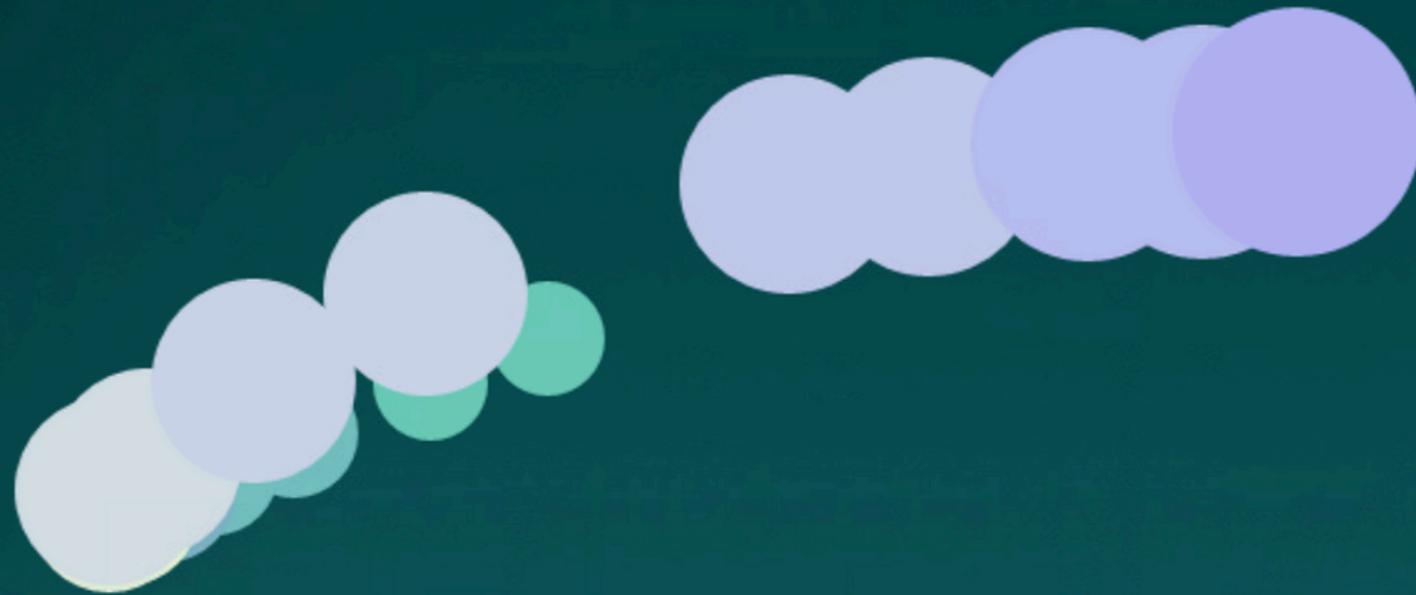


Regenbogenwurm

Eine traditionelle Schlange in einer modernen Version. Sammeln Sie fallendes Obst und Gemüse und achten Sie auf auftauchende Schädel.

Beispielanwendung

Thema über klassische Spiele, Geburtstag, Pause. Wahrnehmungs- und Schnelligkeitstraining.



1



Volleyball



Von nun an können Sie Volleyball spielen, ohne auf das Spielfeld zu gehen. Schlagen Sie den Ball und lassen Sie ihn nicht auf den Boden fallen.

Beispielanwendung

Sporttag, Turnier, Wahrnehmungs- und Schnelligkeitstraining. Körperliche Aktivität.

1 0



Cymbergaj



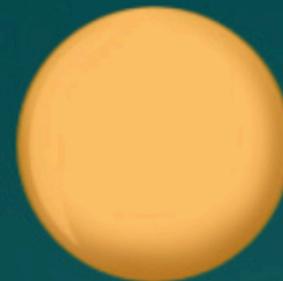
Schlagen Sie den Ball und treffen Sie das Tor Ihres Gegners. Vergessen Sie nicht, auch Ihre zu verteidigen!

Beispielanwendung

Sporttag, Turnier, Wahrnehmungs- und Schnelligkeitstraining. Körperliche Aktivität.

0

0



Blasen-ABC

Eine Aktivität für alle Kinder, die ihr Abenteuer mit Lesen und Schreiben beginnen. Die Aufgabe des Benutzers besteht darin, die Blasen zu treffen, die den oben angegebenen Buchstaben enthalten.

Beispielanwendung

Übungen zum Erlernen von Buchstaben, Erkennen von Formen, Üben der Aussprache und Suchen nach Wörtern, die mit einem bestimmten Buchstaben beginnen.



Liefiern Sie die Pizza

Versetzen Sie sich in die Rolle eines Pizzalieferanten und liefern Sie Ihre Pizza sicher und pünktlich aus. Wechseln Sie zwischen den Fahrspuren und achten Sie auf andere Autos, um einen Unfall zu vermeiden.

Beispielanwendung

Straßenverkehrsregeln, Arten von Wettbewerben.



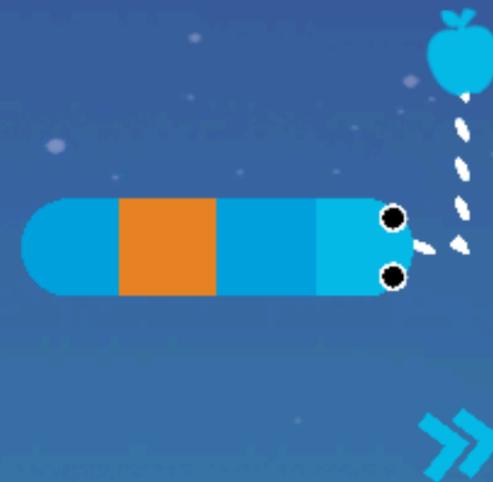
Klassische Schlange



Unsere Version des weltberühmten Spiels. Helfen Sie der Schlange, so viele Äpfel wie möglich zu essen, und sehen Sie, wie lang es werden kann.

Beispielanwendung

Themen der traditionellen Spiele, Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen.



Bowling

Bowlen Sie schon länger nicht mehr? Gut, dass Sie sich in unserer digitalen Version selbst testen können. Versuchen Sie, durch Werfen des Balls so viele Pins wie möglich umzuwerfen und das Turnier zu gewinnen. Aktivität für 1 bis 4 Personen.

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeitstraining, im Rahmen eines Bowlingturniers in der Schule, üben, bevor es richtig bowlen geht.



10



0



Meeresformen

Finden Sie alle Elemente mit der oben angegebenen Form. Sammle auch rosa Muscheln, in denen du wunderschöne Perlen finden kannst.

Beispielanwendung

Übungen zur Formerkennung, im Rahmen von Gesprächen über das Meer, Meeresbewohner, während der Diskussion über „Die kleine Meerjungfrau“.



Luftballons fliegen davon

Lass die Ballons nicht wegfliegen. Die einzig wirksame Methode besteht darin, sie mit Bällen zu schlagen. Achten Sie jedoch auf diejenigen mit einem Totenkopf, denn sie können den Spaß ruinieren.

Beispielanwendung

Geburtstagsspaß, Valentinstag, physikalische Themen rund um das Gewicht und die Leichtigkeit von Gegenständen.



Erstellen Sie das Muster neu

Bei der Aktivität geht es darum, ein zuvor gezeigtes Muster zu reproduzieren. Sie sollten den Ball zum nächsten Scheitelpunkt der Figur werfen.

Beispielanwendung

Übungen zum Erinnern oder Verfolgen einer Spur, Aufgaben mit räumlichen Figuren.

0/4

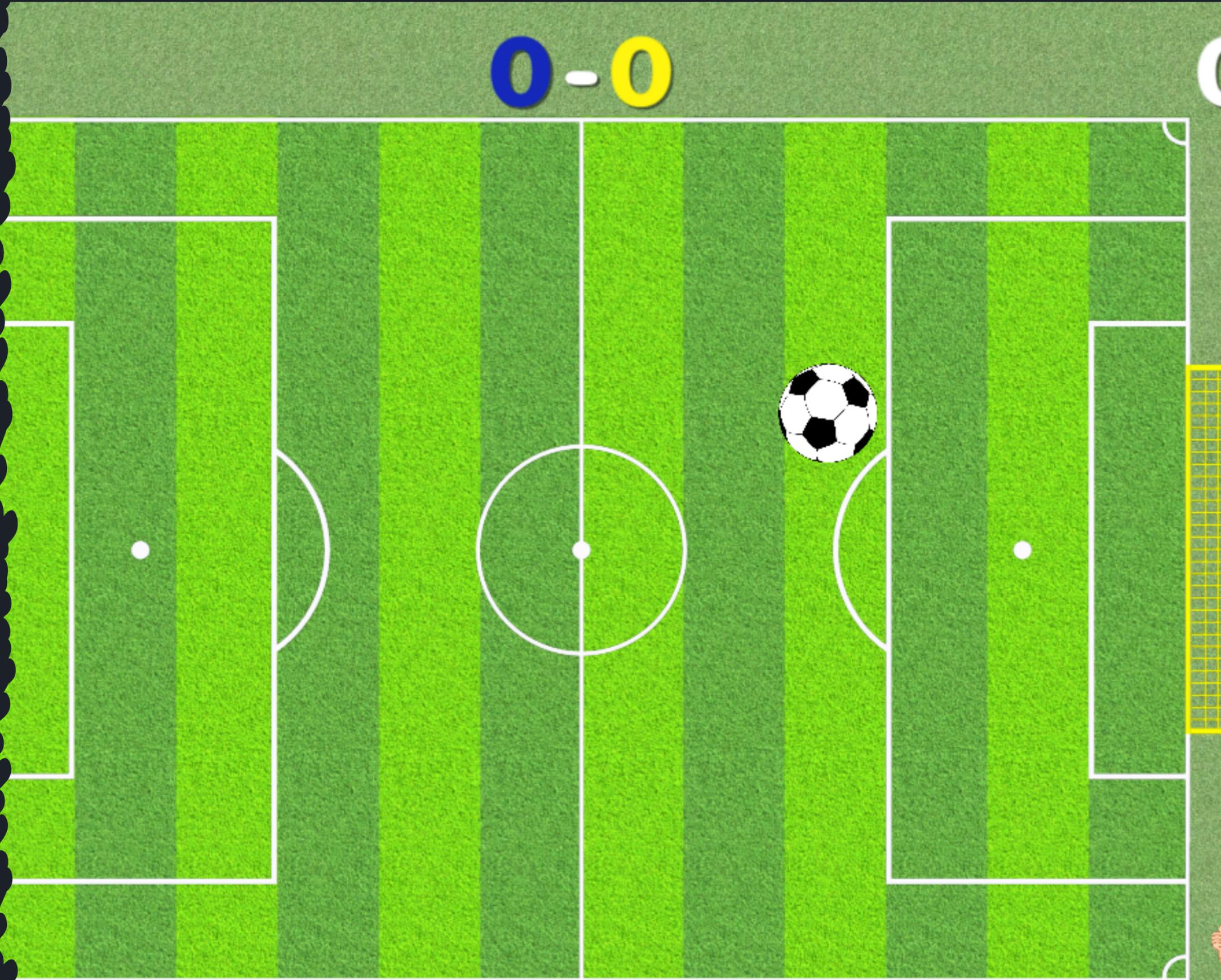


Fußball

Nehmen Sie an harten Wettbewerben teil und spielen Sie mit Ihrem Begleiter Fußball! Führe es zum Ziel und schieße mehr Tore! Aktivität für 2 Personen oder 2 Teams.

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeitstraining, im Rahmen eines Kindergarten-/Schulfußballturniers, im Zusammenhang mit europäischen, weltweiten Sportveranstaltungen.



Erziele ein Tor

Ein Riesenspaß mit Fußball! Bei der Aktivität bist du derjenige, der das Tor schießt. Täusche den Torwart und gewinne das Spiel!

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeitstraining, im Rahmen eines Kindergarten-/Schulfußballturniers, im Zusammenhang mit europäischen, weltweiten Sportveranstaltungen.



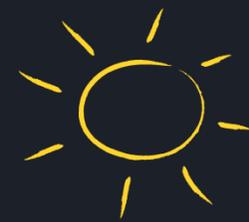


Zeichnen Sie das Bild neu

Kreieren Sie Ihr eigenes Meisterwerk und malen Sie etwas Erstaunliches. Sie können die hinzugefügten Hintergrundmuster oder Stempel verwenden. Natürlich können Sie auch mit einem Markierstift zeichnen.

Beispielanwendung

Kreativität entwickeln, gemeinsame Arbeiten schaffen, im Unterricht ein Thema erarbeiten.

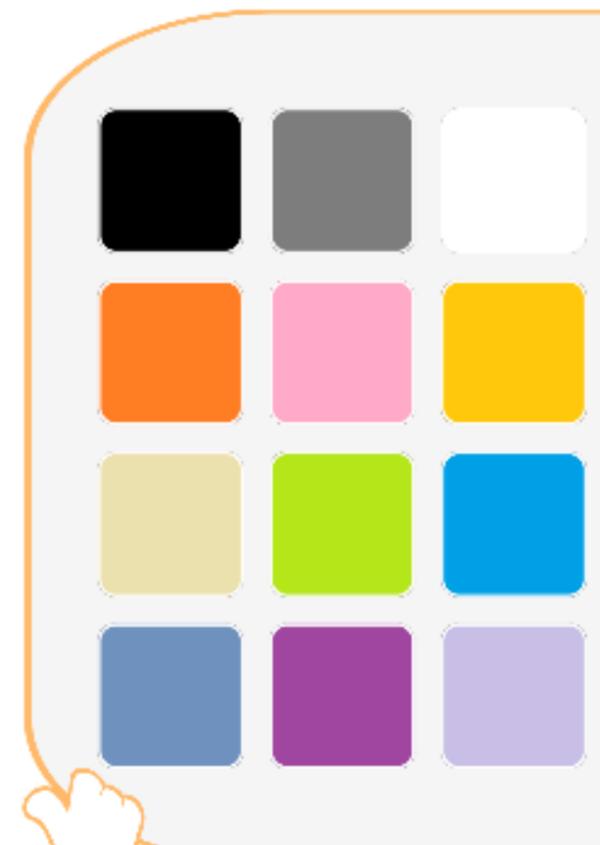
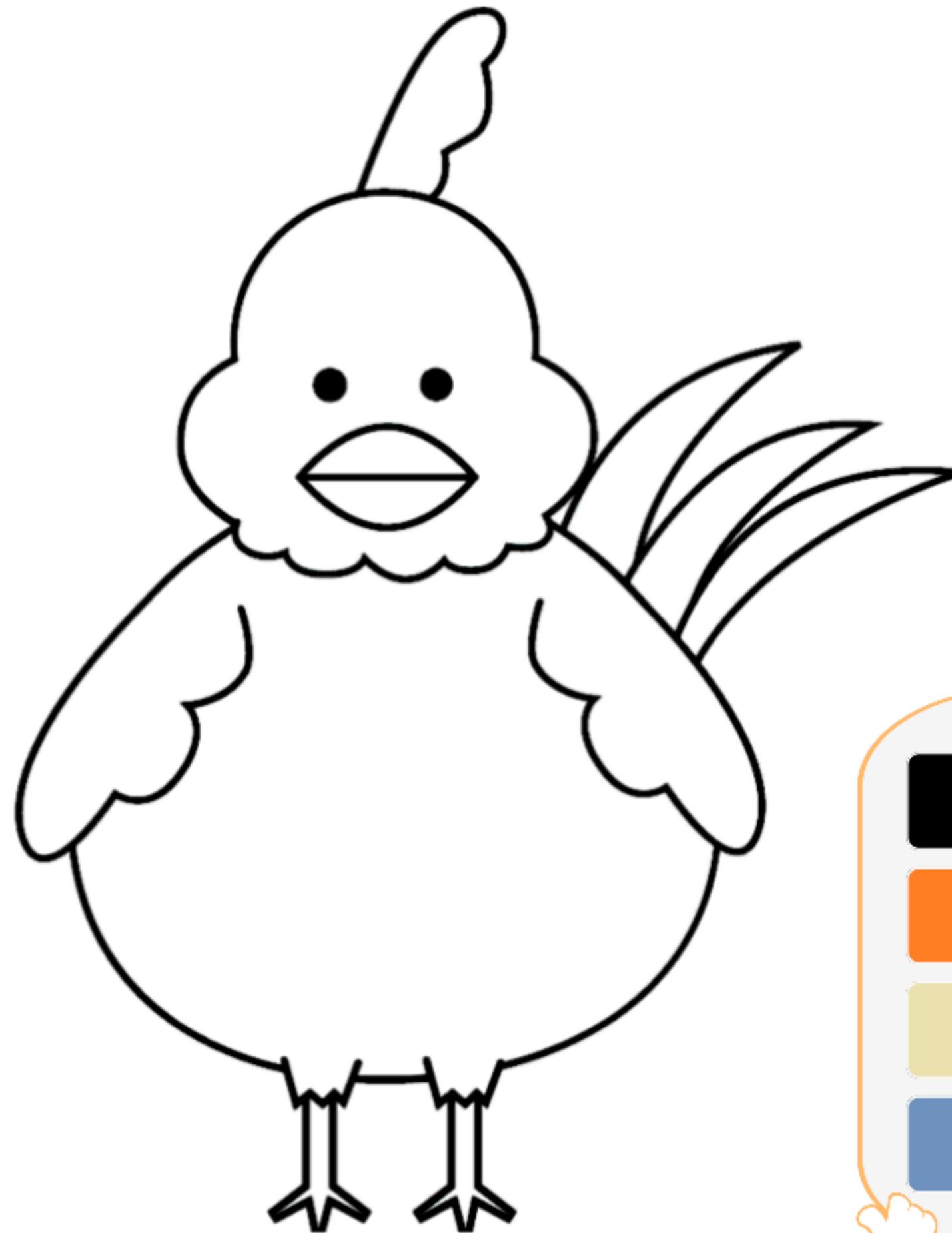


Mit Farbe füllen

Probieren Sie eine unserer Malvorlagen aus und fügen Sie etwas Farbe hinzu. Mit einer Ballberührung füllt sich das gesamte Spielfeld.

Beispielanwendung

Genauigkeits- und Kreativitätsübung,
Wettbewerb um die originellste Farbgebung
des Bildes.



Schieben



Denken Sie, dass Sie ein genaues Auge haben? Sie müssen sie in unserer Dart-Variante ausprobieren. Werfen Sie den Ball und sehen Sie, wie viele Punkte Sie sammeln werden! Aktivität von 1 bis 5 Personen.

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeitstraining, Turnier, Punktezahlung.



250
220
0

Lemuren-Nachbarn

Es war ein ruhiger Tag in einem bestimmten Gebäude. Ein paar Leute schauten freundlich aus ihren Fenstern. Plötzlich beschlossen die Bösewichte, diese idyllische Aura zu stören. Werfen Sie einen Kuchen nach ihnen und der Rest der Bewohner kann wieder aufatmen.

Beispielanwendung

Lebensregeln in der Gesellschaft, die Rolle der Polizisten.



Fallende Geschenke



Die perfekte Aktivität zu Weihnachten!
Weitere Geschenke fallen vom Schlitten
des Weihnachtsmanns. Schnapp sie dir
alle, bevor sie zu Boden fallen. Ich frage
mich, wie viele davon gesammelt werden?

Beispielanwendung

Weihnachtsspaß und Themen.





Rette den Schneemann

Der Schneemann wandert durch ein Winterwunderland. Schützen Sie es vor herabfallenden Eisblöcken.

Beispielanwendung

Themen rund um Winter, Schnee, Karnevalsparty. Beobachtungs- und Konzentrationsübung.



Schlafende Rechtecke

Die süß schlafenden rechteckigen Gesichter können ihr wahres Gesicht zeigen, sobald Sie sie mit dem Ball treffen! Bringen Sie die Nervösen schnell zum Schlafen.

Beispielanwendung

Themen rund um Emotionen, Spaß im Lounge-Bereich.



Hindernisparcours

Es erwartet Sie ein echter Hindernisparcours. Platzieren Sie die Plattformen, auf denen Sie laufen müssen, und achten Sie auf mögliche Gefahren.

Beispielanwendung

Üben von Geschicklichkeit, Ursache-Wirkungs-Denken, Planen.



Trainieren Sie Ihre Reflexe



Üben Sie Ihre Reflexe, Genauigkeit, Geschwindigkeit und Koordination. Treffen Sie die Mitte der angezeigten Kreise innerhalb der durch den Ring um sie herum angezeigten Zeit. Sie können die Genauigkeit und Geschwindigkeit Ihrer Würfe testen. Spielen Sie am besten einzeln und vergleichen Sie dann Ihre Ergebnisse.

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeits- und Schnelligkeitstraining, Wettkampf bei sportlichen Aktivitäten.



Ausgelaufene Eier

Auf dem Bildschirm rollen und laufen verschiedenfarbige Eier. Brechen Sie ihre Schale auf und sehen Sie, welche erstaunlichen Kreaturen daraus schlüpfen.

Beispielanwendung

Übungen rund um Ostern, Dinosaurier.



Ordne das Bild an

Drehen Sie einzelne Quadrate und versuchen Sie, daraus ein zusammenhängendes Bild zu machen. Sie können aus mehreren verschiedenen Beispielen wählen.

Beispielanwendung

im Rahmen von Themen rund um Stadtraum, Tiere, Gruppierung von Spielzeugen.



Piñata

Die Aktivität, eine virtuelle Piñata mit einem Gummi-Baseballschläger zu zerstören. Finden Sie heraus, was drin ist.

Beispielanwendung

Geburtstagsfeiern, Kulturtage.



00000

Rette den Planeten



Rette den Planeten vor verschiedenen Weltraumbedrohungen. Alien-Invasion, Asteroidenangriff ... Nur Sie können der Held dieser Welt werden!

Beispielanwendung

Gespräche über Weltraum, Ökologie und außerirdisches Leben.



Wachsende Quadrate

Schlagen Sie auf die wachsenden Felder und verdienen Sie immer mehr Punkte. Je größer es ist, desto mehr Punkte erhalten Sie. Seien Sie jedoch vorsichtig, denn sie könnten irgendwann explodieren.

Beispielanwendung

Geschicklichkeit, Zählen, Wahrnehmungsvermögen und Konzentration üben.





Fange Fruudo

Regenbogenkreaturen fliegen über den Bildschirm. Fangen Sie so viele davon wie möglich und sehen Sie, was passiert.

Beispielanwendung

Geburtstagsfeier.

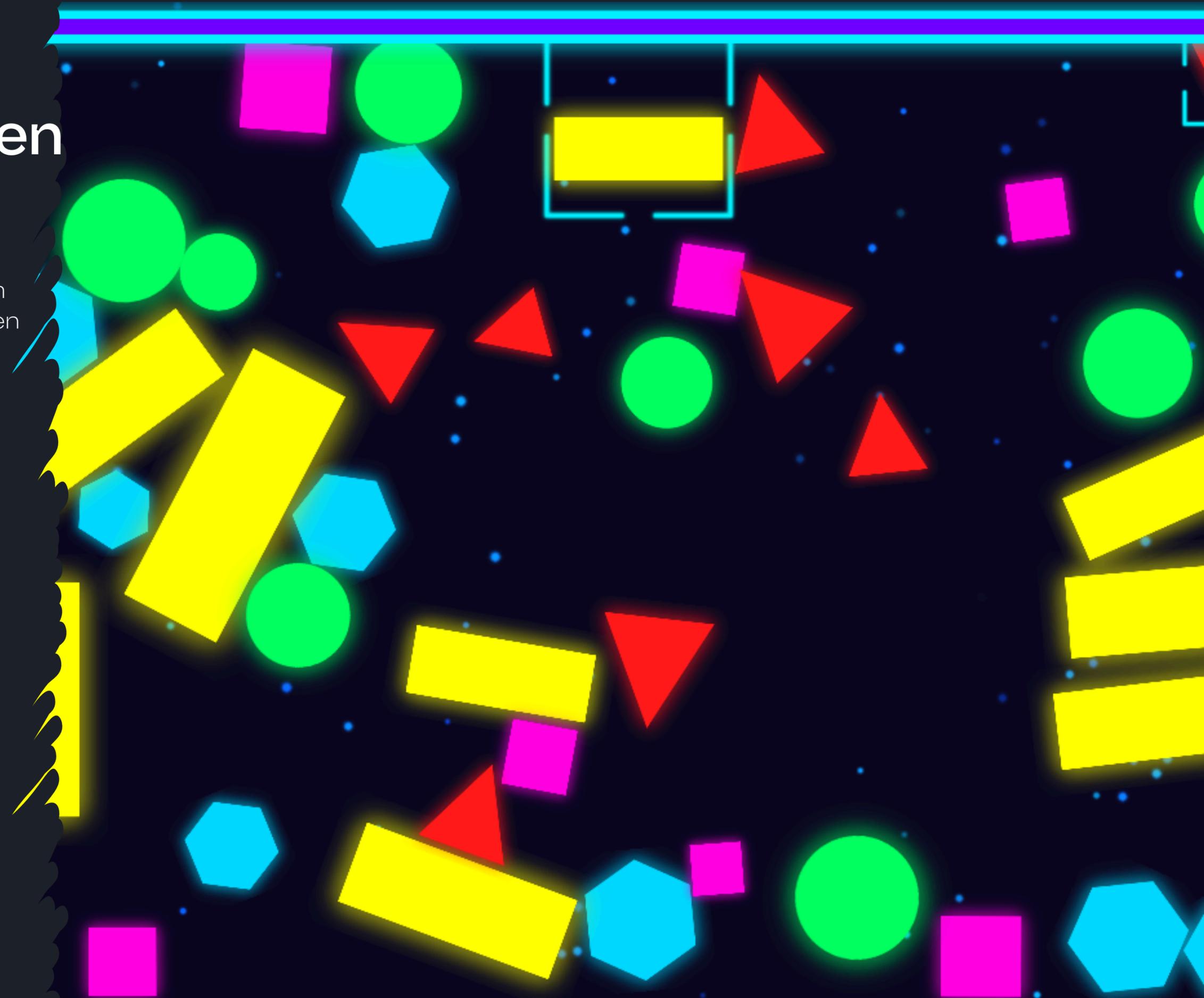


Finden Sie die Figuren

Schlagen Sie alle Formen an, die denen im blauen Rahmen oben ähneln. Überspringen Sie nicht solche in einer anderen Größe oder Farbe!

Beispielanwendung

als Teil von Übungen zum Erkennen oder Benennen von Formen, zum Suchen der Szene und zur Wahrnehmungsfähigkeit.



Tic Tac Toe

Eine berühmte Aktivität aus der Kindheit, die ebenfalls in diesem Paket enthalten ist! Platziere 3 Formen in einer Reihe und gewinne mit deinem Freund. Aktivität für 2 Personen.

Beispielanwendung

Aufwärmen vor dem Unterricht, Festlegung der Reihenfolge, in der die Teams die Aufgabe präsentieren, logisches Denken, Wettbewerb.



It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu