

# Planet Hopsa

Hopsa springt vor  
Freude.

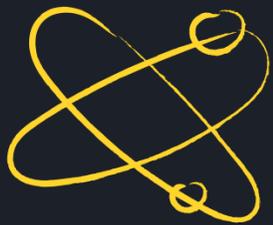




Planet Hopsa enthält mehr als 200 interaktive Aktivitäten, die die Entwicklung der jüngsten Kinder durch spannendes Spielen fördern. Es umfasst Übungen aus ganz unterschiedlichen Entwicklungsbereichen. Sie finden sowohl motorische als auch Geschicklichkeitsaufgaben, einschließlich graphomotorischer Aufgaben, sowie logische und mathematische Rätsel und Aktivitäten, die die Beobachtungsfähigkeit, die Zuordnung von Fakten und die Lösung von Problemen verbessern. In diesem Paket kann jede Anwendung in 4 Grafikstilen zur Auswahl ausgeführt werden. Sie können Kinder zu lehrreichem Spaß in der Wald-, Weltraum-, Labor- oder Pixelblock-Landschaft einladen. Das ist ein ziemliches Abenteuer!

Sie nutzen das Paket sowohl bei Bildungs- und Entwicklungskursen als auch bei Wiederholungskursen. Sie können es erfolgreich im Korrektur- und Ausgleichsunterricht bei der Arbeit mit Kindern mit Störungen der Sinnesverarbeitung, Konzentration, Kommunikation und Lernprozesse einsetzen. Dies ist ein sehr vielseitiges Set, dessen gemeinsamer Nenner viel Spaß macht.

# Planet Hopsa im Bildungsuniversum



The screenshot shows the Knowla.edu app interface. At the top left is the logo "Knowla.edu" and at the top right is the time "10:21" and a Wi-Fi icon. The main content area features a grid of activity cards. The "Planet Hopsa" card is highlighted and expanded to show a description: "Planet Hopsa enthält mehr als 200 interaktive Aktivitäten, die die Entwicklung der jüngsten Kinder durch spannendes Spielen fördern. Es umfasst Übungen aus ganz unterschiedlichen Entwicklungsbereichen. Sie finden sowohl motorische als auch Geschicklichkeitsaufgaben, einschließlich graphomotorischer Aufgaben, sowie logische...". Below the description is a blue button labeled "ENTDECKEN". Other cards include "Planet Smart", "Planet Spf", "Planet Contrast", "Planet Sigma", and "Planet Hello!". A vertical navigation bar on the right side contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, and Windows.



# Systemtasten und Menüansicht

## Hauptmenü - Legende

-  zurück zur Ansicht aller Planeten
-  frühere Planeten/Apps/Aktivitäten
-  Nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten
-  Zugang 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)
-  um den Modus Knowla.fun oder Knowla.edu auszuwählen
-  zur Windows-Desktopansicht wechseln; Die Anwendung  
bleibt die ganze Zeit über in der Taskleiste aktiv



## Menüsymbole in Aktivitäten - Legende

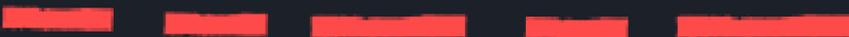
-  Verlassen der Aktivität zur Startansicht (Anwendungsauswahl);  
Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren
-  Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen  
Änderungen gehen verloren
-  Ton ein-/ausschalten
-  Hintergrundveränderung
-  Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle  
Änderungen verloren
-  vorheriges Board
-  nächstes Brett
-  ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf der Tafel zu  
bewegen, aktiviert oder zeigt das Anwendungsmenü an
-  zeigt zusätzliche Anwendungseinstellungen an
-  interaktive Anleitung für Aktivitäten



**Liste der Aktivitäten  
mit Menge oder Zeit**



1. Geometrisches Puzzle – 4 Aktivitäten
2. In den Warenkorb legen – 4 Aktivitäten
3. Zufällig und farbig – 40 Aktivitäten
4. Malen und zählen – 40 Aktivitäten
5. Reisender – 40 Aktivitäten
6. Tierwesen – 4 Aktivitäten
7. Zahlen-Malbuch – 4 Aktivitäten
8. Zahlenkreaturen – 4 Aktivitäten
9. Fegen Sie die Formen – 4 Aktivitäten
10. Hindernisparcours – endlose Aktivitäten
11. Mathematische Skala – 4 Aktivitäten
12. Machen Sie einen Weg – 4 Aktivitäten
13. Finden Sie die Unterschiede – 45 Aktivitäten
14. Fang das Monster – 4 Aktivitäten
15. Schließe die Serie ab – 4 Aktivitäten
16. Formen finden – 4 Aktivitäten



# Geometrisches Puzzle

Ordnen Sie ein Bild in der Mitte an, indem Sie die verstreuten Elemente verwenden. Klicken Sie dazu einfach auf den Block Ihrer Wahl und dann auf die Stelle, an der er platziert werden soll. Wenn es passt, bleibt es an der angegebenen Stelle. Wenn es nicht passt, kehrt es in seine vorherige Position zurück. Die Blöcke können nur auf eine bestimmte Art und Weise platziert werden. Blöcke gleicher Form können austauschbar verwendet werden. Sie können auch in einem anderen Winkel als im Puzzle selbst auseinandergeklappt werden. Während der Einstellung drehen sie sich von selbst. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Elemente korrekt angeordnet sind.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

visuelle Wahrnehmung, visuell-räumliche Koordination, Formerkennung, räumliches Sehen

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



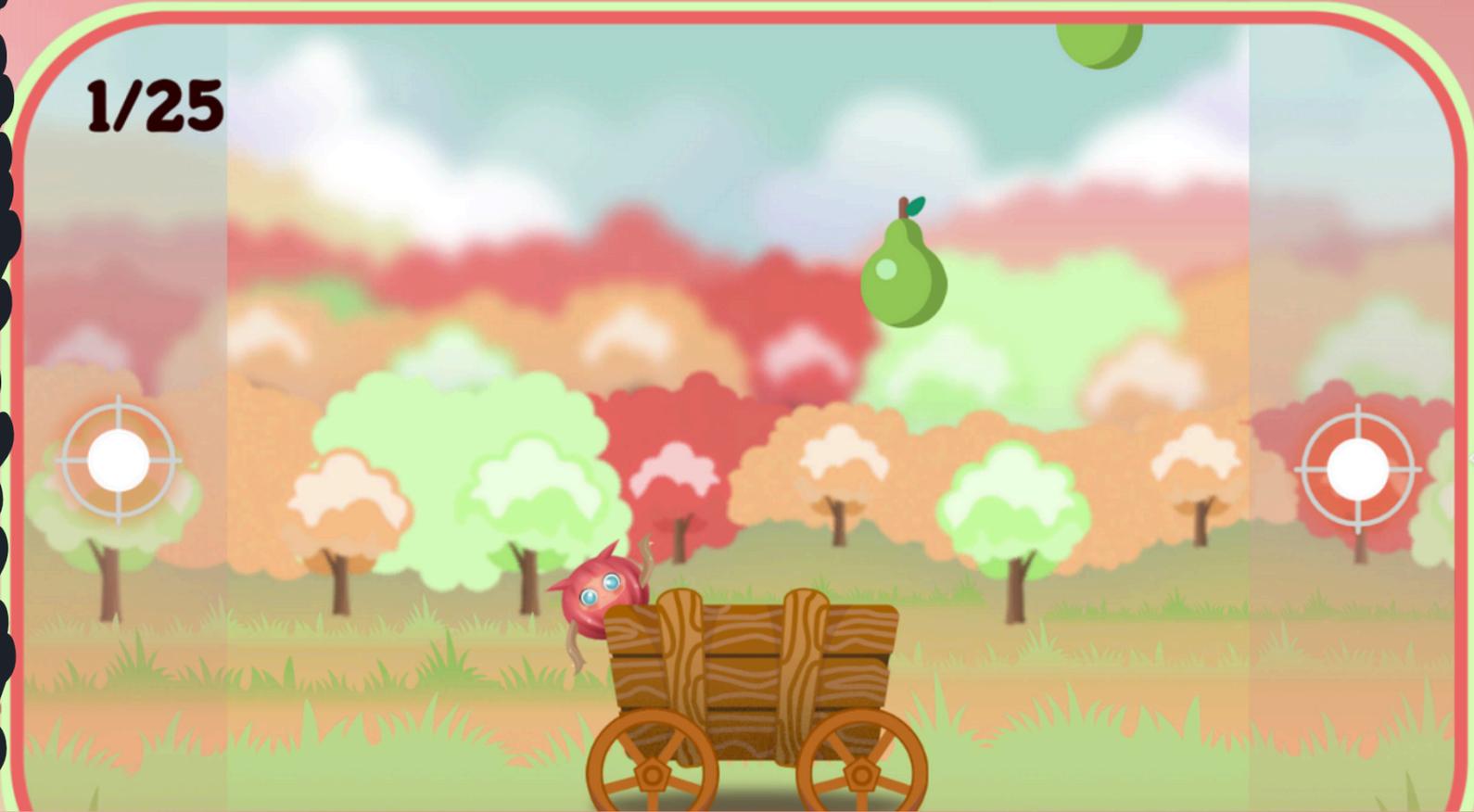
# In den Warenkorb legen

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, 25 zu fangen: Früchte oder Pilze, Planeten oder Monde, Elixiere, Kristalle und verschiedenen Arten von Bomben und Meteoriten auszuweichen. Dazu können Sie den Wagen nach rechts oder links bewegen, indem Sie irgendwo auf die Rechtecke auf beiden Seiten des Bildschirms drücken. Alle fünf Gegenstände, die Sie auswählen, ändert sich der Gegenstand, den Sie sammeln möchten, z. B. am Anfang gibt es Birnen zum Pflücken, dann Pilze, dann Kirschen usw. Die Gegenstände, die Sie meiden sollten, bleiben die gleichen. Wenn der Wagen mit einer Bombe oder einem Meteoriten kollidiert, fällt er zusammen und funktioniert weniger effizient, erholt sich aber nach einer Weile wieder.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Reflexe, Reaktionszeit, Richtungen: rechts und links

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



# Zufällig und Farbe, Malbuch mit Zahlen, Farbe und Anzahl

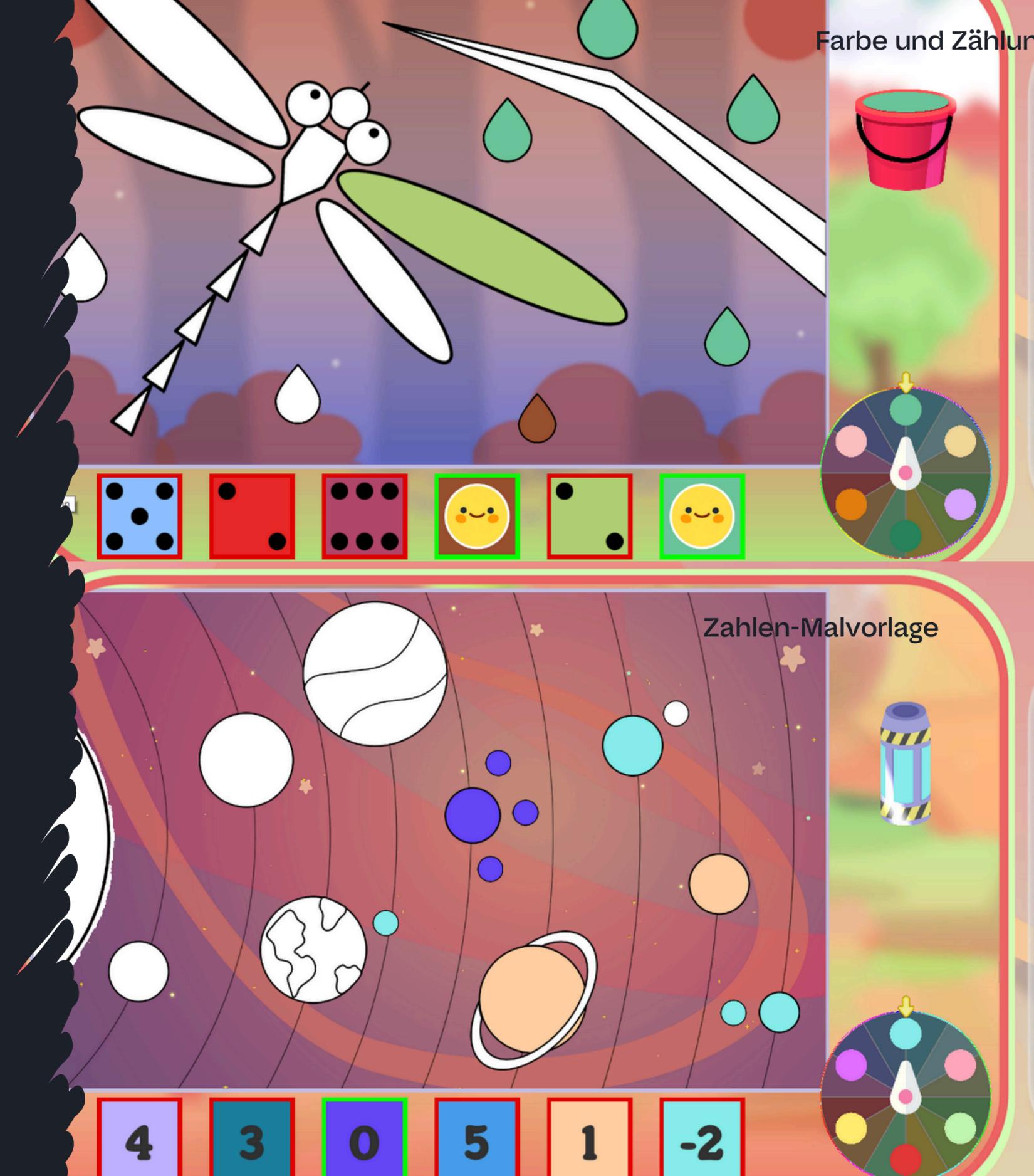
Ganz am Anfang müssen Sie alle Farben für das Malbuch zufällig auswählen. Dazu müssen Sie auf das Zeichenrad in der unteren rechten Ecke klicken. Es wird jeweils eine Farbe gezeichnet. Sobald alle Kästchen mit Farben gefüllt sind, wird das Zeichenrad gesperrt. Um eine Farbe zum Ausmalen auszuwählen, 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.

Bei „Malen und Zählen“ und bei „Malen nach Zahlen“ muss eine zusätzliche Bedingung erfüllt sein, um die Aktivität korrekt abzuschließen. In den Kästchen erscheinen Zahlen oder Würfelstücke. Sie geben die Anzahl der Elemente an, die mit einer bestimmten Farbe bemalt werden können. Die Anzahl bzw. Anzahl der Stiche ändert sich beim Färben. Wenn die richtige Zahl gemalt wird, erscheint eine Null oder ein Smiley, wenn zu viele Elemente in einer Farbe gemalt werden, erscheinen negative Zahlen oder ein trauriges Gesicht. 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.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Genauigkeit, Farberkennung, Zählen lernen

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



# Reisender

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, unterwegs einhundert Münzen einzusammeln. Dazu können Sie sich entlang von drei Bahnen bewegen, indem Sie auf eine davon klicken/den Ball werfen. Hin und wieder taucht eine Matheaufgabe auf. Bei richtiger Lösung wird die Bewegung des Charakters für einen Moment beschleunigt. Die Reise erfolgt in Etappen, das heißt, nach Abschluss eines bestimmten Abschnitts muss sich der Teilnehmer für den einfachen oder schwierigen Weg entscheiden. Im einfachen Modus (ein Stern) sammeln Sie wie zuvor Münzen. Im schweren Level kannst du mehr Münzen bekommen, aber es gibt auch zahlreiche Hindernisse, die dich verlangsamen. Die Pfadauswahl wird während der Aktivität mehrmals angezeigt. Alle fünfundzwanzig Münzen und nach dem Passieren einer Kreuzung ändert sich die Landschaft der Reise. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn der Teilnehmer einhundert Münzen gesammelt hat.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Genauigkeit, Reflexe, Reaktionszeit, Einüben mathematischer Fähigkeiten: mathematische Operationen oder Vergleichen von Mengen

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



# Tierwesen

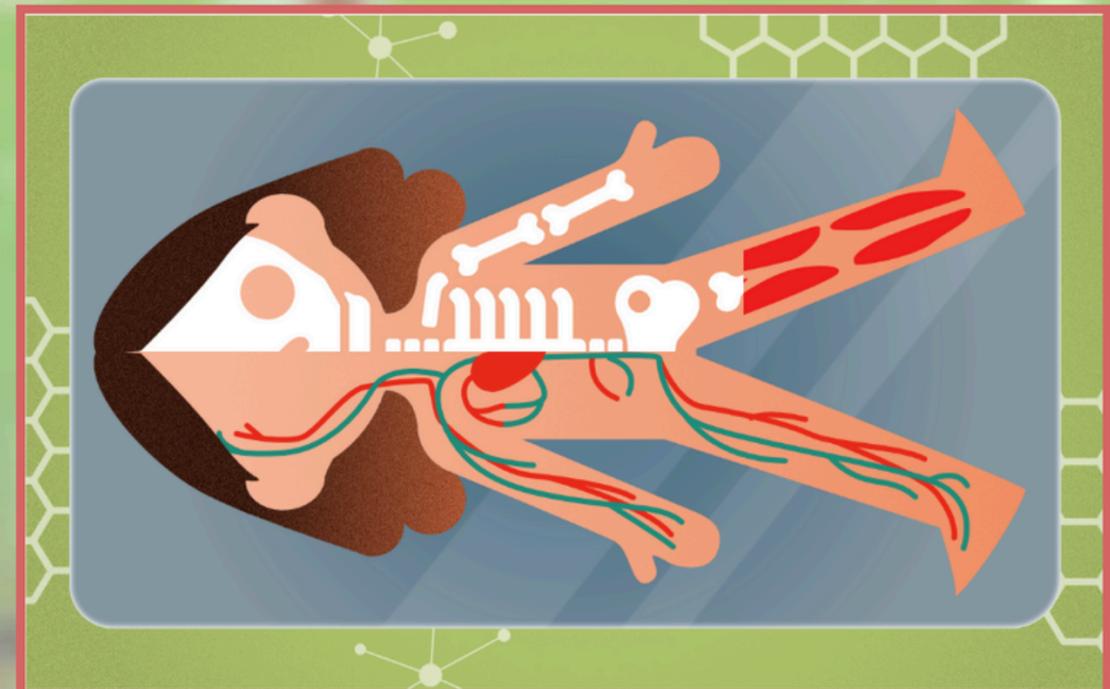
Nachdem Sie die Szenerie ausgewählt haben, können Sie auswählen, wie das Bild, das der Teilnehmer zusammenstellen möchte, aufgeteilt werden soll. Anschließend wird ihm die erste Version des Puzzles angezeigt. Je nach ausgewählter Variante kann er ausgewählte Rechtecke übersetzen und andere Varianten des Bildes entdecken.

Im Seitenbereich gibt es ein Menü, in dem Sie zusätzliche Gameplay-Elemente festlegen können. Die Aktivität befindet sich im unendlichen Stapelmodus.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

visuelle Wahrnehmung, Objekte erkennen, planen, Ganzes anhand von Fragmenten erkennen

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



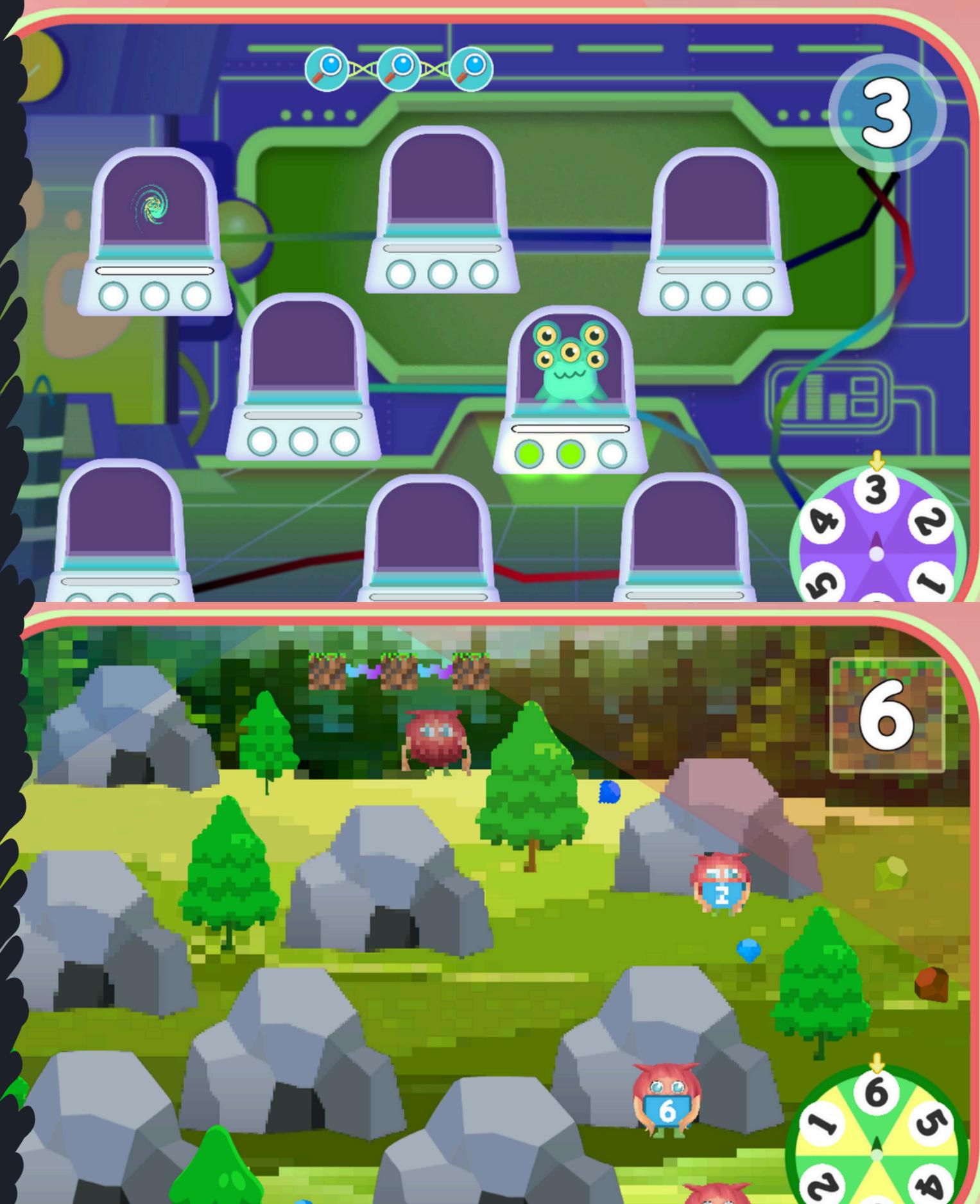
# Zahlenkreaturen

Um das Spiel zu starten, müssen Sie eine Zahl auf das Rad ziehen. Die angegebene Nummer erscheint in der oberen rechten Ecke. Nach einer Weile werden Gruppen von Objekten mit unterschiedlichen Nummern auftauchen. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, Gruppen mit der durch die gezogene Zahl angegebenen Größe zu treffen. Oben in der Mitte befinden sich die korrekten Trefferindikatoren. Wenn Sie es schaffen, sie alle zu bekommen, wird die Aktivität ein Erfolg sein. Im Seitenbereich gibt es ein Menü, in dem Sie zusätzliche Gameplay-Elemente festlegen können.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Erkennen von Zahlen und Zählen bis 6, Genauigkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Reflexe, Reaktionshemmung, Wahrnehmungsfähigkeit, Arbeiten in einer Umgebung mit vielen ablenkenden Reizen

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



# Passen Sie die Form

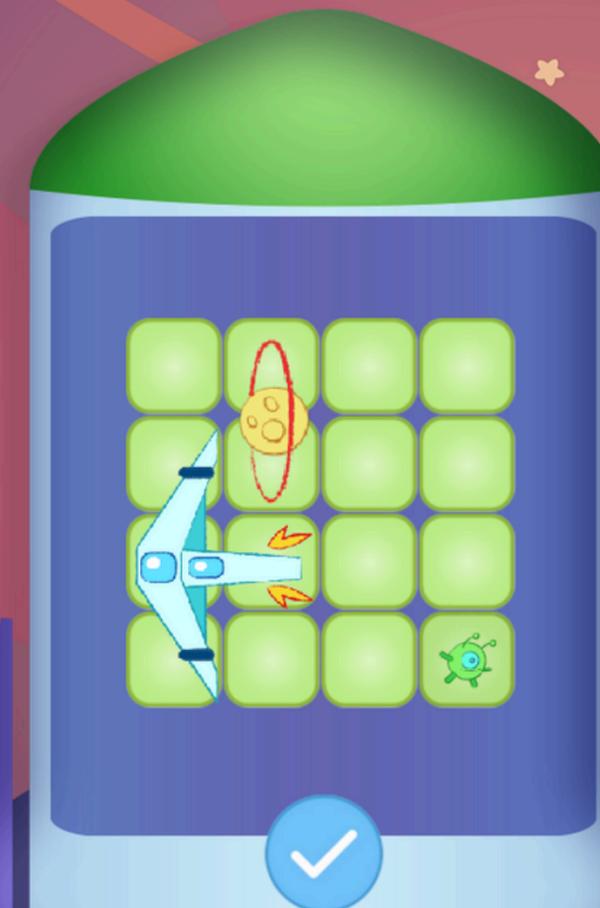
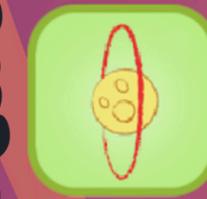
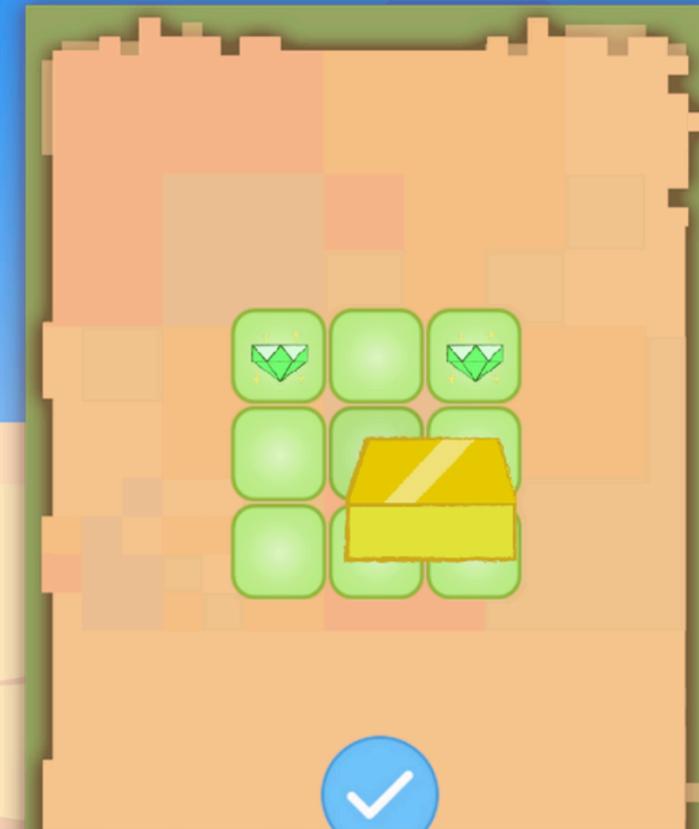
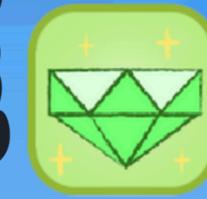
an

Die Aufgabe des Teilnehmers ist es, alle Elemente auf der Tafel so anzuordnen, dass sie sich nicht überlappen und nicht über die Tafel hinausragen. Jedes Element hat die Nummer und Form des Feldes, das es daneben einnimmt. Für jede Form ist eine davon auf der Tafel markiert. Um ein Element auf der Tafel zu platzieren, wählen Sie das Element aus und klicken Sie dann auf das Feld Ihrer Wahl. Dieses Element wird auf der Tafel angezeigt. Das ausgewählte und angeklickte Feld auf der Tafel entspricht dem ausgewählten Feld neben dem Element. Elemente können durch Auswahl eines bestimmten Elements beliebig oft verschoben werden. Es kann jeweils nur ein Element verschoben werden (es wird hervorgehoben). Sobald die Teile platziert sind, können Sie auf die Schaltfläche „Häkchen“ unter dem Brett klicken. Wenn sich alle Spielsteine auf dem Brett befinden und sie sich nicht überlappen und nicht über das Brett hinausragen, ist die Aktivität erfolgreich. Andernfalls wird die Aktivität nicht abgeschlossen.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Formerkennung, Raumplanung, räumliches Sehen

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



# Hindernisstrecke

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Ziellinie zu erreichen. Die Kreatur bewegt sich ständig vorwärts und Sie müssen sicherstellen, dass sie sicher an ihr Ziel gelangt. Es gibt drei Arten von Elementen, mit denen man interagieren kann:

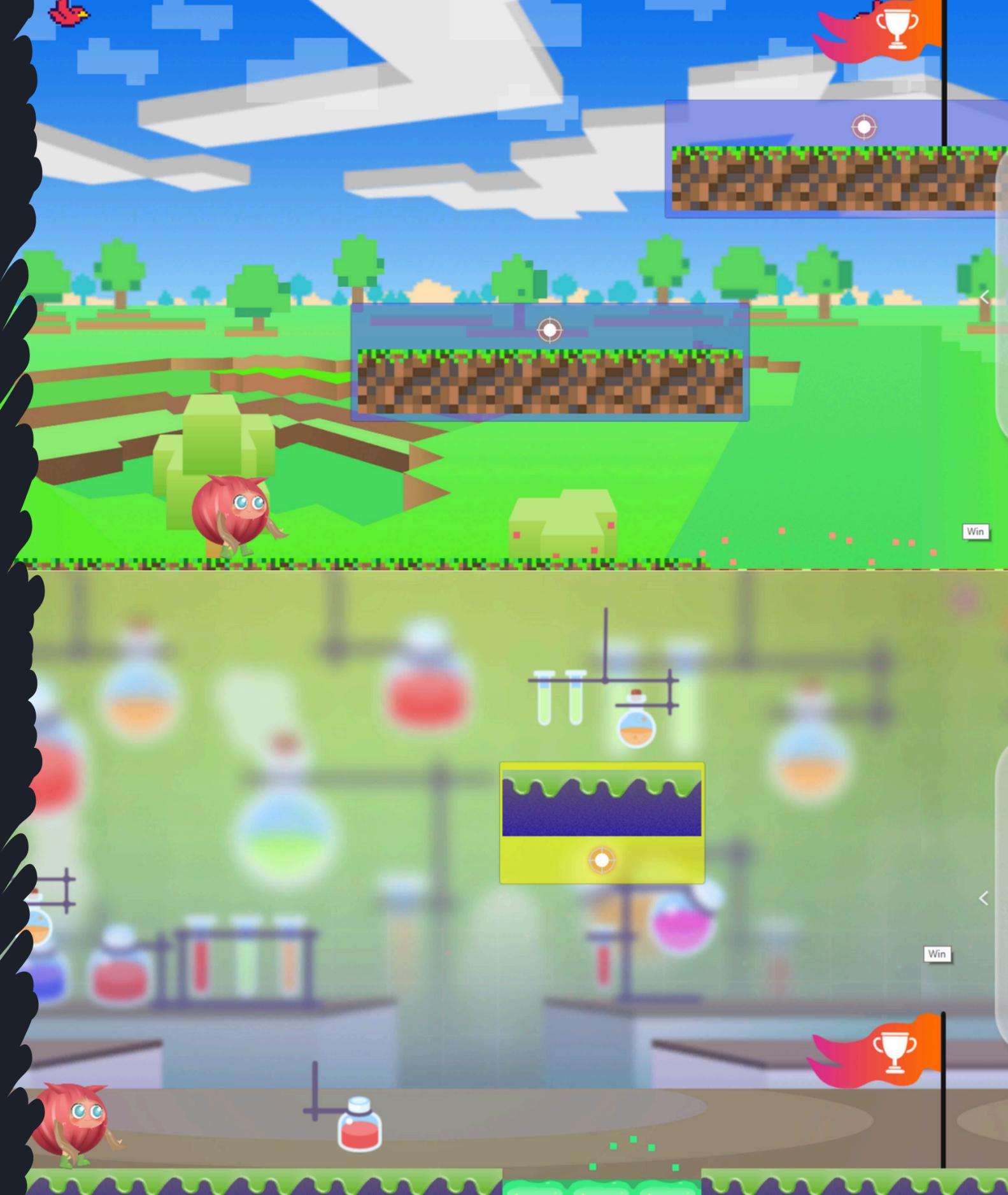
- Blaue Blöcke – wenn die Kreatur mit einem Ball oder einem Marker getroffen wird, beginnt sie zu springen;
- Gelbe Blöcke – wenn sie mit einem Ball oder einem Marker getroffen werden, werden sie tiefer gelegt, um z. B. die Lava im Weg der Kreatur zu bedecken. Wenn die Kreatur in die Lava eindringt, stirbt sie.
- Rote Elemente – wenn sie mit einem Ball oder einem Marker getroffen werden, verschwinden sie. Wenn die Kreatur jedoch darauf tritt, stirbt sie.

Die Aktivität endet erfolgreich, wenn der Teilnehmer die Ziellinie erreicht.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Planung, Genauigkeit, strategisches Denken, Reflexe

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



# Mathematische Skala

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Waage auszugleichen, d. h. genau so viele Gewichte anzubringen, wie ein bestimmtes Lebewesen oder eine Lebewesengruppe wiegt. Drücken Sie dazu das Pluszeichen und dann den entsprechenden Gewichtswert. Sie können beliebig viele gleiche Gewichte hinzufügen. Sie können auch direkt zwischen den Gewichtswerten wechseln. Um Gewichte zu entfernen, drücken Sie Minus und dann den entsprechenden Gewichtswert. Im Rahmen dieser Aktion wird nur eine bestimmte Art von Gewichten gelöscht, z. B. durch Drücken der Minus-Taste und Drücken von „2“ können Sie nur Gewichte mit einem Wert von 2 entfernen und keine anderen. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn sich das Gewicht ausgleicht.

In den Stufen 1 und 2 erscheinen nur natürliche Zahlen und nur der Gesamtwert erhöht sich. Stufe 3 umfasst auch Brüche, z. B. 0,5 oder 0,25

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

mathematische Operationen: Addition, Subtraktion, Abwägen

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



# Sich davonmachen

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, einen Weg zum großen Kristall zu finden. Sie müssen es so planen, dass Sie Hindernissen ausweichen und unterwegs kleinere Kristalle sammeln. Um ein bestimmtes Straßenelement zu platzieren, klicken Sie darauf und dann auf das Feld Ihrer Wahl auf der Tafel. Die Straßenelemente können beliebig neu angeordnet oder mit anderen Elementen darunter ausgetauscht werden. Sie können keinen Weg auf sich selbst, unter einer Kreatur, unter einem großen Kristall oder unter Hindernissen legen. Sie können einen Weg unter kleinen Kristallen legen. Wenn der Pfad den großen Kristall erreicht, können Sie die Kreatur dazu drücken, sich vorwärts zu bewegen (das war vorher nicht möglich). Er wählt den kürzesten Weg zum großen Kristall. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn die Kreatur den großen Kristall erreicht. Es zeigt auch, wie viele kleinere Kristalle unterwegs gesammelt wurden.

Zunächst stehen mehrere Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zur Auswahl. Wenn dem Teilnehmer jedoch eine bestimmte Anwendung gefällt, ist es möglich, über die Schaltfläche im Seitenbereich weitere zufällig generierte Boards hinzuzufügen (die aktiviert werden, wenn die zuletzt ausgewählte Aktivität erreicht ist). Sie können ein bestimmtes Board auch speichern. Klicken Sie beim Neuerstellen der Anwendung auf die Schaltfläche „Board speichern“ und Sie können mithilfe der Pfeile dorthin zurückkehren.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Planung, strategisches Denken, Programmierung

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



# Finde den Unter

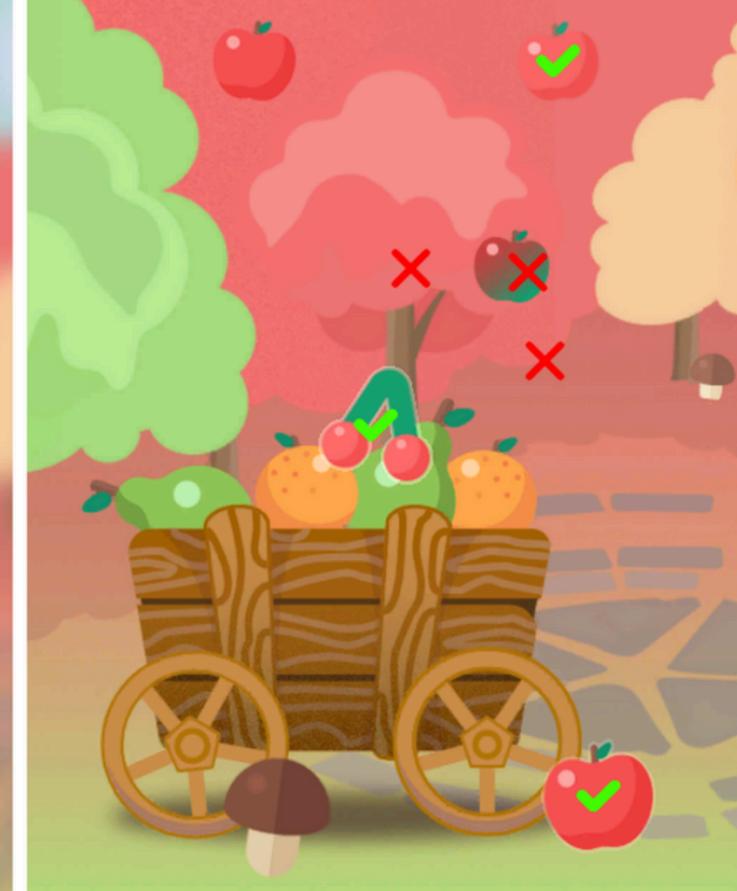
Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Unterschiede zwischen zwei Bildern zu finden und deren Bedeutung herauszufinden (ihre Nummer wird oben auf dem Bildschirm angezeigt). Markieren Sie dazu mit einem Marker oder werfen Sie einen Ball an die entsprechende Stelle. Bei richtiger Auswahl erscheint ein grünes Häkchen, bei falscher Auswahl ein rotes X. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn wir alle Unterschiede korrekt markiert haben.

Die Level unterscheiden sich in der Anzahl der Unterschiede und der Detailliertheit der Bilder.

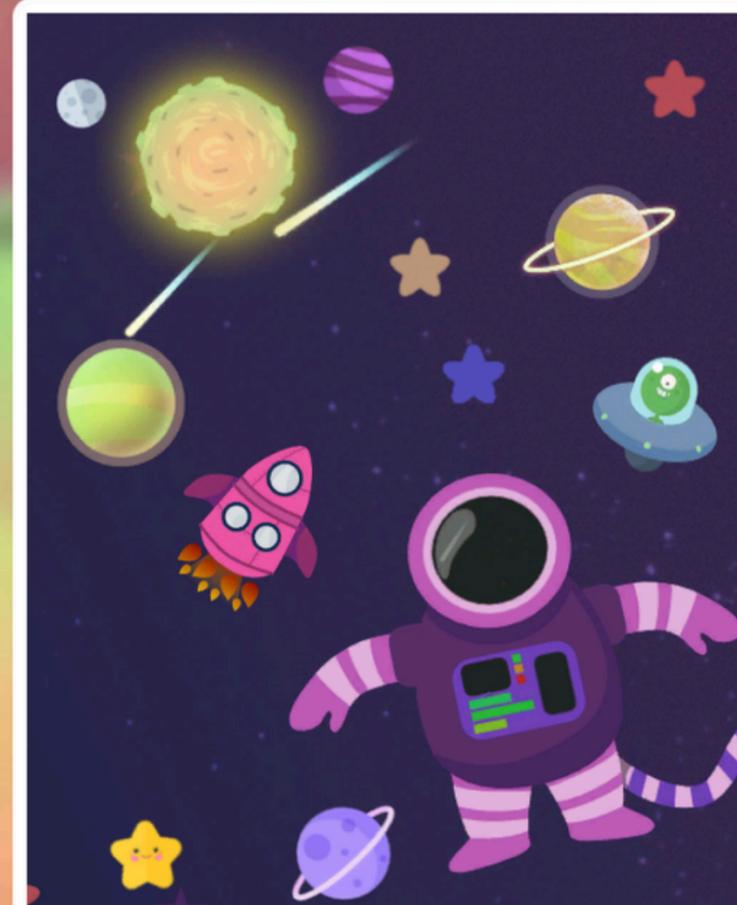
## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Details wahrnehmen, Wahrnehmungsvermögen

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



0/15



# Fang das Monster

Im Weltraum erscheinen verschiedene Kreaturen. Die Aufgabe besteht darin, eines davon zu finden und (mit einem Stift oder Ball) darauf zu drücken, das im Kreis in der oberen rechten Ecke erscheint. Nach jeder richtigen Suche ändert sich der Charakter und Sie müssen nach einer anderen Kreatur suchen. Es gibt keine negativen Punkte für das Drücken der falschen Kreatur. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn acht Mal die richtige Kreatur ausgewählt wurde.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Genauigkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Reflexe, Reaktionshemmung, Wahrnehmung

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



# Schließe die Serie ab

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Zeile unten so zu vervollständigen, dass eines der Elemente in der Blase oben erscheint. Klicken Sie einfach auf das ausgewählte Element. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn die Serie mit dem richtigen Element abgeschlossen ist. Wenn Sie auf das falsche klicken, werden Sie darüber informiert, dass es nicht übereinstimmt, und aufgefordert, es erneut auszuwählen.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Muster sehen

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



# Finden Sie die Formen

Sie müssen die passenden Formen in der vorgegebenen Szenerie finden und diese dann in den Behälter mit der Formmarkierung legen. Klicken Sie dazu auf den Artikel und dann auf den ausgewählten Warenkorb. Wenn der Artikel in den richtigen Behälter gelegt wird, wird er schattiert. Trifft es den falschen, bleibt es auswählbar. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Behälter voll sind. Die Aktivitäten unterscheiden sich in der Landschaft und der Anzahl der zu findenden Gegenstände.

## Aktivität unterstützt die Entwicklung

Formen, visuelle Szenenanalyse, Wahrnehmung

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





# Planet in der Bildung

Kindergartenaufgaben

Knowla

- 2. Bedingungen schaffen, die es den Kindern ermöglichen, sich frei zu entfalten, zu spielen und sich in Geborgenheit zu entspannen.
- 3. Unterstützung der Aktivität des Kindes, die den Grad der sensorischen Integration und die Fähigkeit erhöht, sich entwickelnde kognitive Prozesse zu nutzen.
- 4. Gewährleistung der richtigen Organisation von Bedingungen, die den Erwerb von Erfahrungen durch Kinder begünstigen, die es ihnen ermöglichen, die Anpassungsprozesse fortzusetzen und Kindern zu helfen, sich unharmonisch, langsamer oder beschleunigt zu entwickeln.
- 5. Förderung der selbstständigen Erkundung der Welt durch Kinder, Auswahl von Inhalten, die dem Entwicklungsstand, den Wahrnehmungsfähigkeiten, der Vorstellungskraft und dem Denken des Kindes angemessen sind und dabei individuelle Bedürfnisse und Interessen respektieren.
- 15. Systematische Unterstützung der Entwicklung der Lernmechanismen des Kindes, die dazu führt, dass das Kind ein Niveau erreicht, das es ihm oder ihr ermöglicht, in die Schule zu gehen.
- IV. Kognitiver Bereich der kindlichen Entwicklung. Ein Kind bereitet sich auf die Einschulung vor:
  - 5. beantwortet Fragen, erzählt von Ereignissen aus dem Kindergarten, erklärt den Ablauf in einfachen Bildergeschichten, verfasst Bildergeschichten, trägt Gedichte vor, ordnet und löst Rätsel;
  - 9. liest Bilder, isoliert und benennt ihre Elemente, benennt Symbole und Zeichen in der Umgebung, erklärt ihre Bedeutung;
  - 12. klassifiziert Objekte nach: Größe, Form, Farbe, Zweck, ordnet Objekte in Gruppen, Reihen, Rhythmen an, bildet Anordnungen von Objekten nach und kreiert ihre eigenen, gibt ihnen Bedeutung, unterscheidet grundlegende geometrische Figuren (Kreis, Quadrat, Dreieck, Rechteck) ;
  - 14. bestimmt Richtungen und bestimmt die Position von Objekten im Verhältnis zu sich selbst und im Verhältnis zu anderen Objekten, unterscheidet linke und rechte Seite;
  - 15. Zählt Elemente von Sätzen beim Spielen, Putzen, bei Übungen und anderen Aktivitäten, verwendet Kardinal- und Ordnungszahlen, erkennt Ziffern von 0 bis 10, experimentiert mit der Bildung von Folgezahlen, führt Additionen und Subtraktionen in praktischen Situationen durch, zählt Gegenstände, unterscheidet falsch von richtig Zählen;

It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)