

# Planet EduMini



Knowla



Planet EduMini ist ein magischer Ort im Bildungsuniversum von Knowla, geschaffen für Kinder im Alter von 3 bis 10+ 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 gibt einen Gesamtüberblick über die Aktivitäten des gesamten Bildungsuniversums.

Enthält 95 Aktivitäten (in 9 Anwendungen). Startplanet.

Verfügbar auf jedem Knowla-Gerät.



# Planet EduMini im Bildungsuniversum



Knowla.edu

12:03



## Planet EduMini

MANUAL

The Planet EduMini is the most magical place in the Knowla Educational Universe, created for children aged 3 to 10+. The Planet offers an overview of a rich set of interactive activities that support children's physical, emotional, cognitive and social development, as well as help develop various skills and competencies in a fun and engaging way. The Planet shows the cross-section of the possibilities of the entire Educational

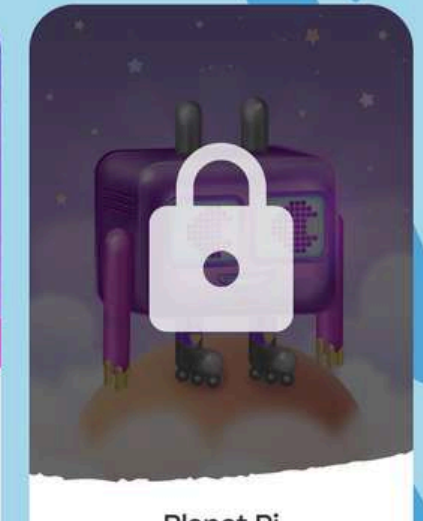


Planet Fruu  
Available

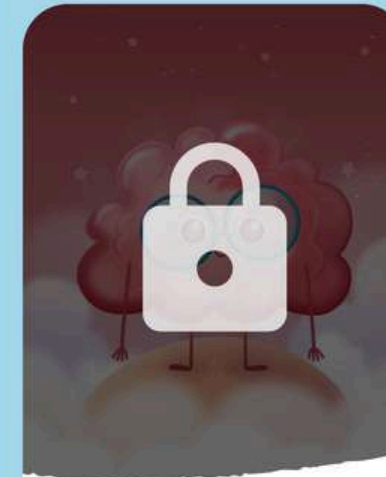


Planet EduMini  
Available

DISCOVER



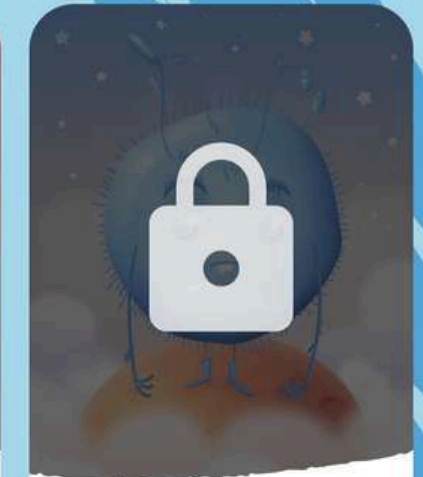
Planet Pi  
Buy access



Planet M  
Buy access



Planet Ziuuu  
Buy access



Planet Emo  
Buy access

Knowla



# Systemtasten und Menüansicht

# Hauptmenü - Knowla Box/Wall



zurück zur Ansicht aller Planeten



vorherige Planeten/Apps/Aktivitäten



nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten



zur Anwendungssuche



Gehen Sie zu Einstellungen: Sprachauswahl, Lizenzschlüsselaktivierung, Serviceeinstellungen



Ton ein/aus (das Ausschalten des Tons auf der Ebene der Planeten-/Anwendungsauswahl schaltet den Ton in jeder nachfolgenden aktivierten Aktivität aus; das Ausschalten des Tons in einer Aktivität ist nur während der Wiedergabe einer bestimmten Aktivität aktiv)



Gehen Sie zur Modusauswahl von Knowla.fun oder Knowla.edu









Wechseln Sie zur Windows-Desktopansicht. Die Anwendung bleibt in der Taskleiste immer aktiv.












# Hauptmenü - Knowla Web

---

-  vorherige Planeten/Apps/Aktivitäten
-  mehr Planeten/Apps/Aktivitäten
-  Zurück zur Ansicht aller Planeten
-  Vollbildmodus/Vollbildmodus beenden
-  Gehen Sie zu Einstellungen: Sprachauswahl, Lizenzschlüsselaktivierung
-  bei Knowla Web anmelden/registrieren



# Menüsymbole in Aktivitäten – Legende

-  Verlassen der Aktivität zur Ansicht des Planeten (Anwendungsauswahl); alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren
-  Neuladen der Aktivität; alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren
-  Ton ein/aus
-  Zurück zur Aktivitätsauswahlliste, alle Änderungen gehen verloren
-  vorheriges Board
-  nächstes Board
-  Ein-/Ausschalten des Partikeleffekts; z.B. bei "Buchstaben zeichnen" wird das "Funkeln" beim Schreiben ein-/ausgeschaltet
-  ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf dem Brett zu bewegen
-  Barrierefreiheits-Panel (einschließlich Farbanpassung)
-  interaktiver Aktivitätsleitfaden

# Aktivitätsliste



Knowla



Der Planet EduMini umfasst 9 Apps mit 95 Aktivitäten:

1. Zahlennachzeichnen (Planet M) – 10 Aktivitäten
2. Emotionen haben Entspannung (Planet Emo) – 1 Aktivität
3. Mathe-Sudoku (Planet Sigma) – 30 Aktivitäten
4. Dreh das Farbrad (Planet Hopsa) – 40 Aktivitäten
5. Musik machen (Planet Smart) – 1 Aktivität
6. Ordne den Ton zu (Planet J) – 1 Aktivität
7. Sudoku lösen (Planet M) – 1 Aktivität
8. Schließe das Labyrinth (Planet M) – 10 Aktivitäten
9. Ordne die Türme zu (Planet Contrast) – 1 Aktivität

# Zahlen nachzeichnen

Im Aktivitätsarbeitsbereich gibt es eine bestimmte Ziffer. Die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, die Spur in der richtigen Schreib-/Zeichenrichtung nachzufahren. Bei korrekter Ausführung der Aktivität wird eine vorgegebene Form oder Spur nach der Schreib-/Zeichenrichtung nachgefahren.

Ab und zu wird eine Animation ausgelöst, die die korrekte Vorgehensweise vorgibt. Man muss und jede Linie präzise bis zum Ende nachzeichnen. Sobald die Linie fertig ist, wird sie mit beweglichen „Zauberkrystallen“ gefüllt. Wenn man den Stift neben in ihre Nähe führt, werden sie beweglich und können über das Board verteilt werden. Diese Funktion kann im Seitenmenü deaktiviert werden. Im Seitenmenü kann auch die Schreibrichtung der Muster geändert werden (links nach rechts oder rechts nach links).



# 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.

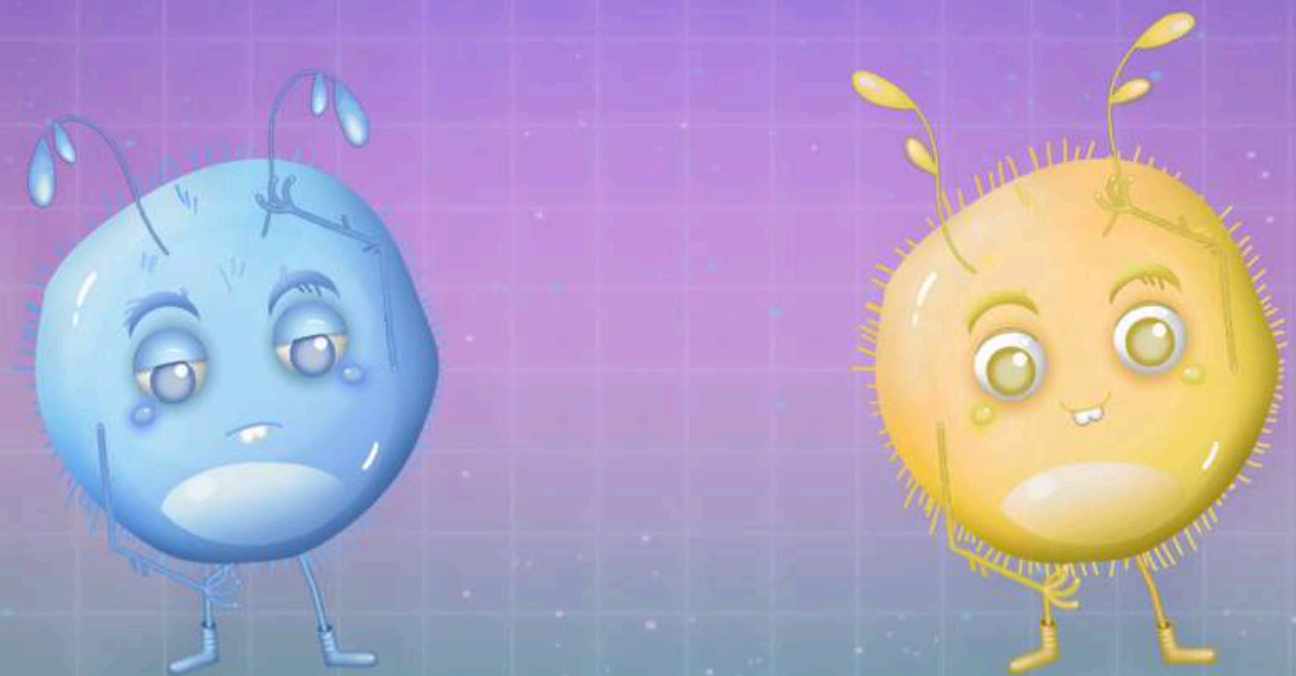
0:10

1



0:08

1



# Mathe-Sudoku

Legende:

Nummer abgeschlossen

Zahlen zu verwenden

Ebene

feste Zahlen

richtiges Ergebnis

Felder für Ergänzungen

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 4x3 grid of math problems. The first row shows '1 + 2 + 1 = 4', where the numbers 1, 2, and 1 are in blue boxes and the result 4 is in a green box. The second row shows '5 + 0 + 0 = 9', where 5 and 0 are in red boxes and 9 is in a red box. The third row shows '5 + 0 + 4 = 10', where 5 and 4 are in blue boxes and 10 is in a red box. The fourth row shows '= 10', '= 6', and '= 7' in red boxes. Blue arrows point from text labels to various elements: 'Ebene' points to the top bar, 'feste Zahlen' points to the blue numbers in the first row, 'richtiges Ergebnis' points to the green '4', 'Felder für Ergänzungen' points to the red result boxes, 'falsches Ergebnis' points to the red '10', 'Zahlen zu verwenden' points to the number grid, and 'Nummer abgeschlossen' points to the number '4' in the grid.

# 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.

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		

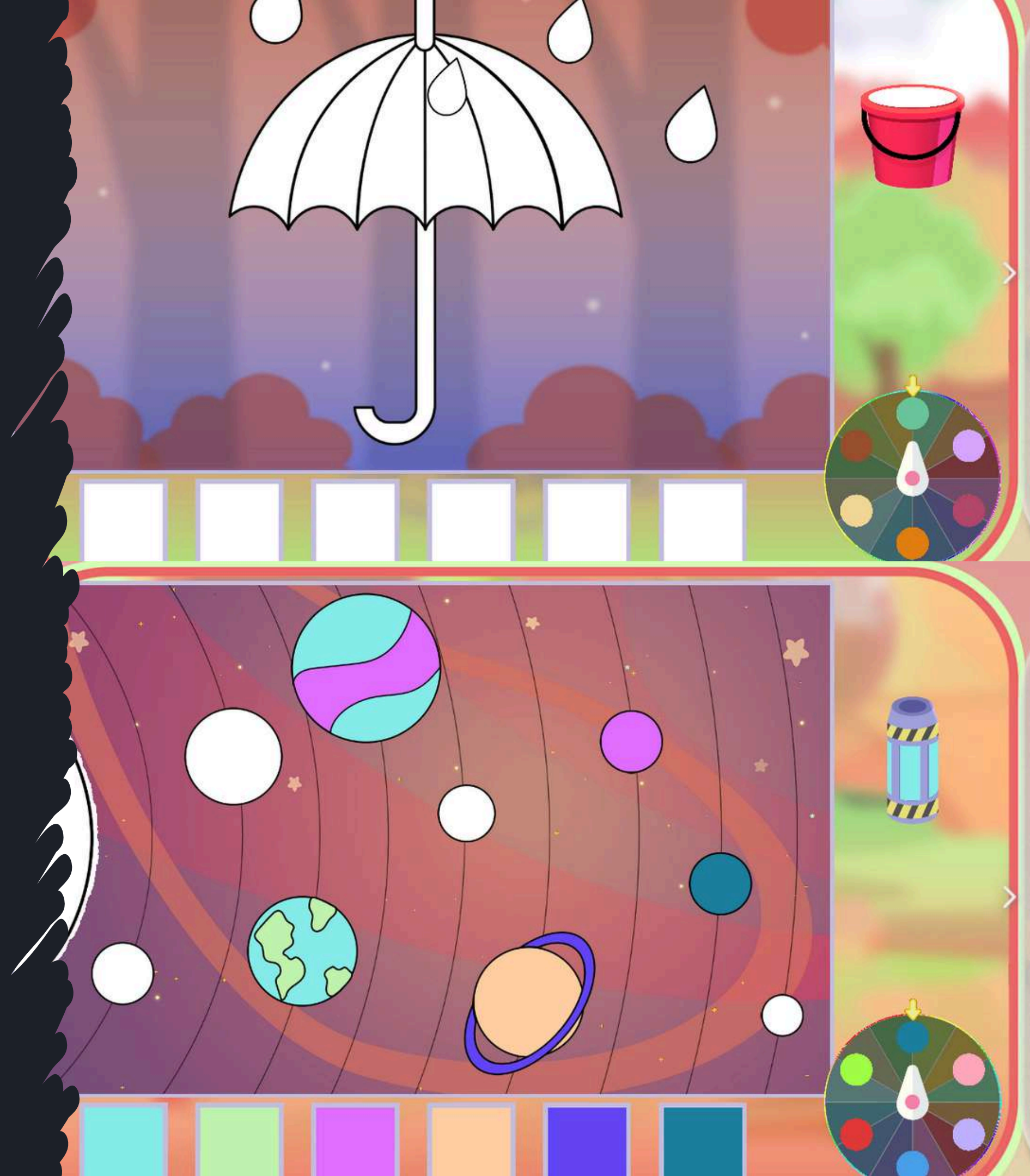
08/30

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		

# Dreh das Farbrad

Zunächst muss man alle Farben für das Malbuch per Zufallsgenerator auswählen. Dafür auf die Farbpalette rechts unten klicken. Es wird jeweils eine Farbe ausgewählt. Sobald die Farbpalette gefüllt ist, wird sie gesperrt. Für das Ausmalen auf ein Farbicon klicken, das Malwerkzeug oben rechts malt jetzt in der gewählten Farbe.



# Musik machen

## Legende:

Play/Stop – Melodie abspielen oder stoppen

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

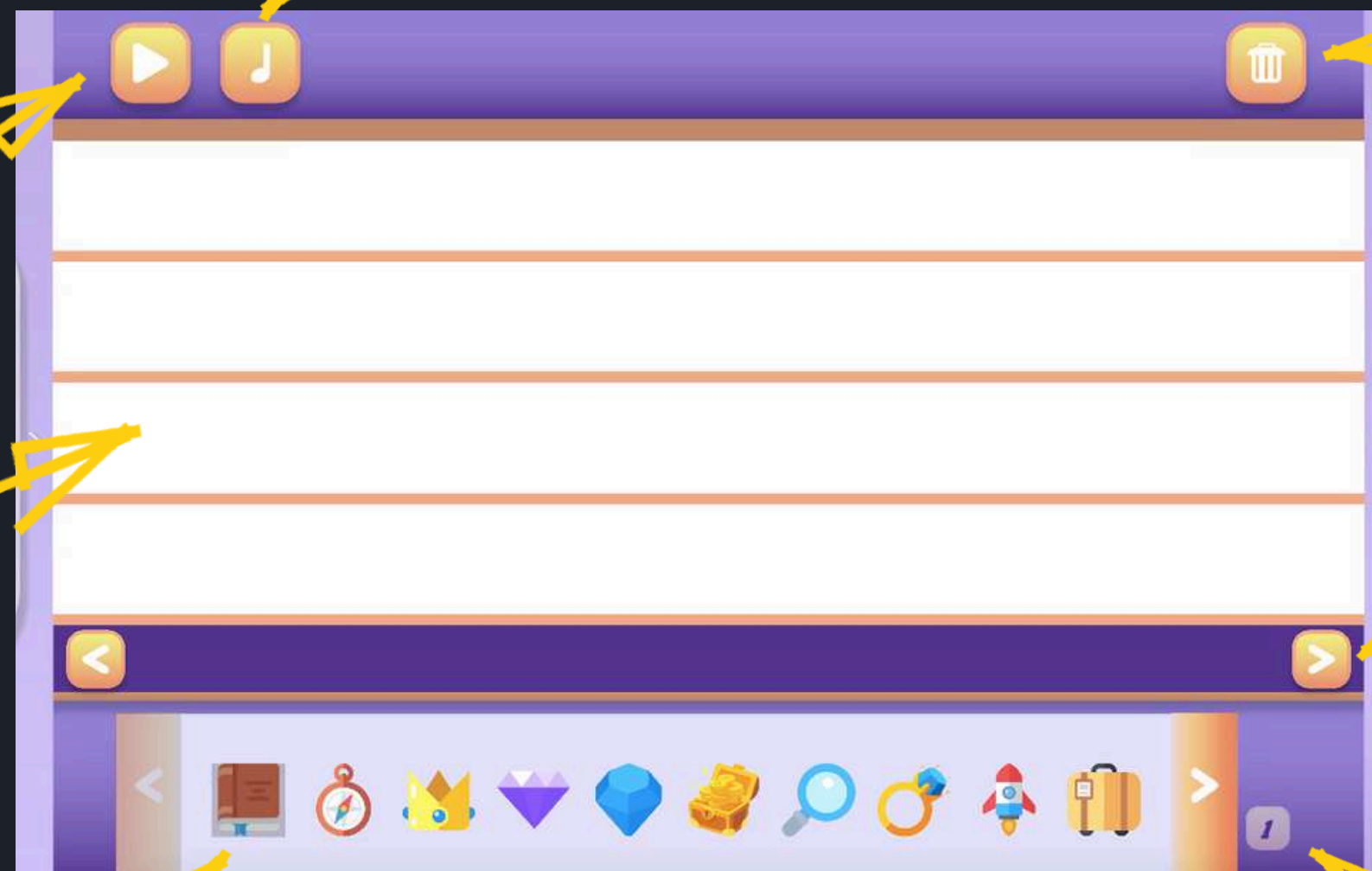
Zu verwendende Elemente - Bilder, jedes davon hat einen anderen Ton, wir können die Pfeile verwenden, um die gesamte Datenbank verschiedener Elemente zu wechseln

Musiknote – schneller oder langsamer spielen

Papierkorb – Elemente löschen

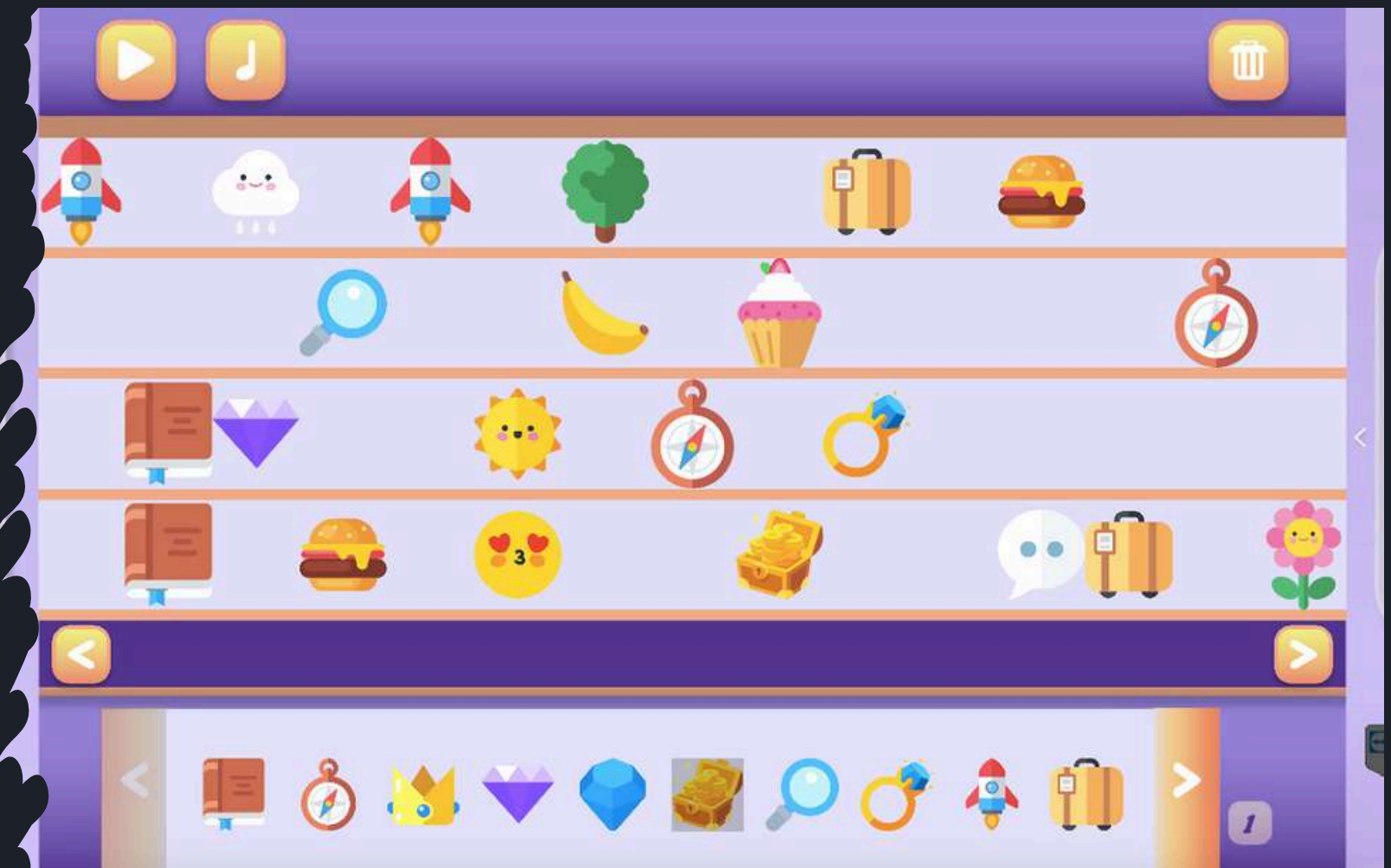
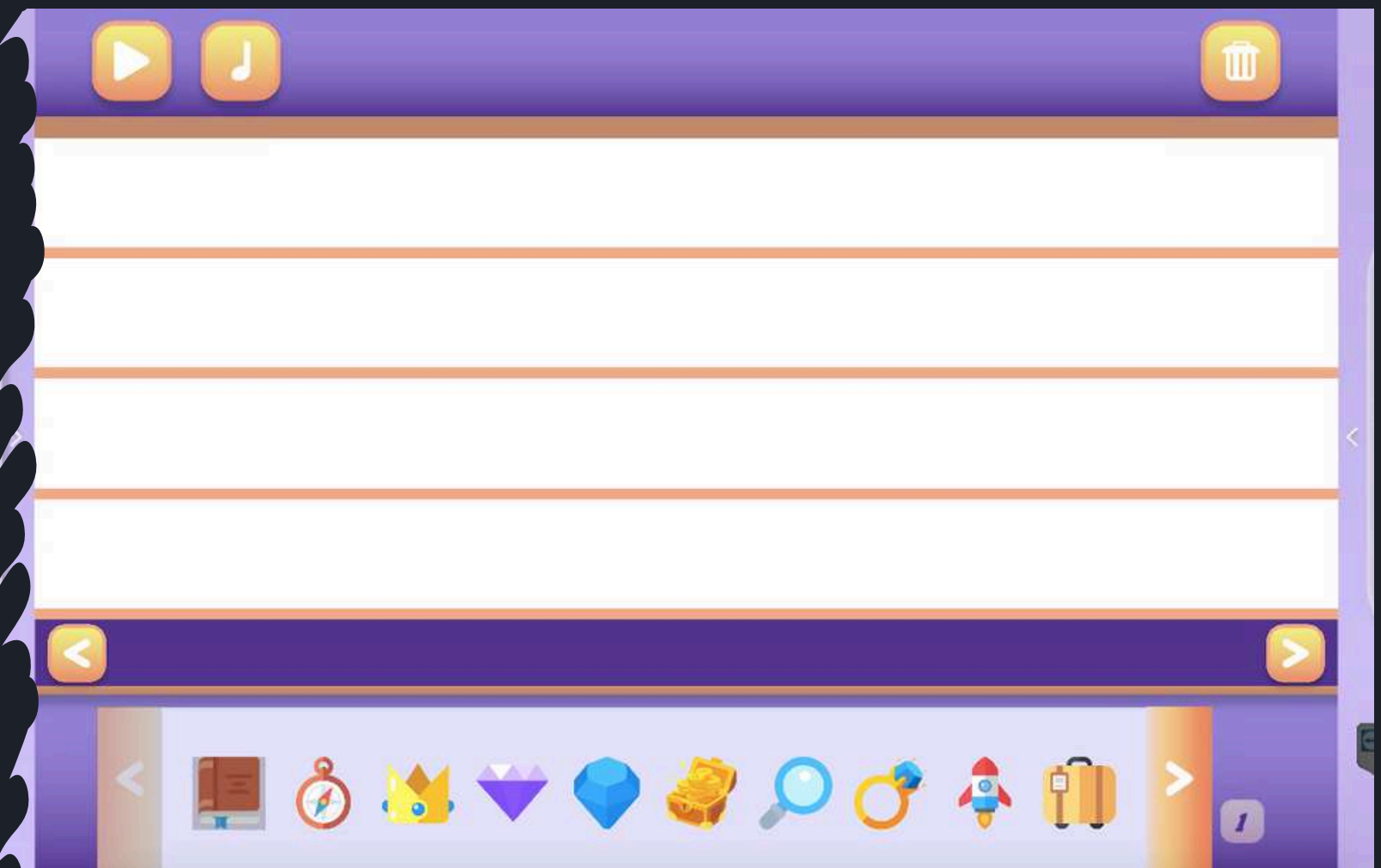
Pfeile – Verschieben nachfolgender Karten des Stabes

Zahl – die Anzahl der auszuspielenden Personalkarten



# Musik machen

Der Sound muss aktiviert sein.  
Die Aktivität besteht darin, die ausgewählten Elemente durch Ziehen an einer beliebigen Stelle im Notensystem zu positionieren. Die Elemente werden von links nach rechts abgespielt. Elemente, die übereinander stehen, werden gleichzeitig abgespielt. Achten Sie auf die Nummer des jeweiligen Blattes. Die Blätter werden der Reihe nach vom ersten bis zum letzten gespielt, unabhängig von den Elementen, die auf sie positioniert wurden. Sobald die Einrichtung abgeschlossen ist, kann der Song in einer schnellen oder langsamen Version abgespielt werden.



# Ordne den Ton zu

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.

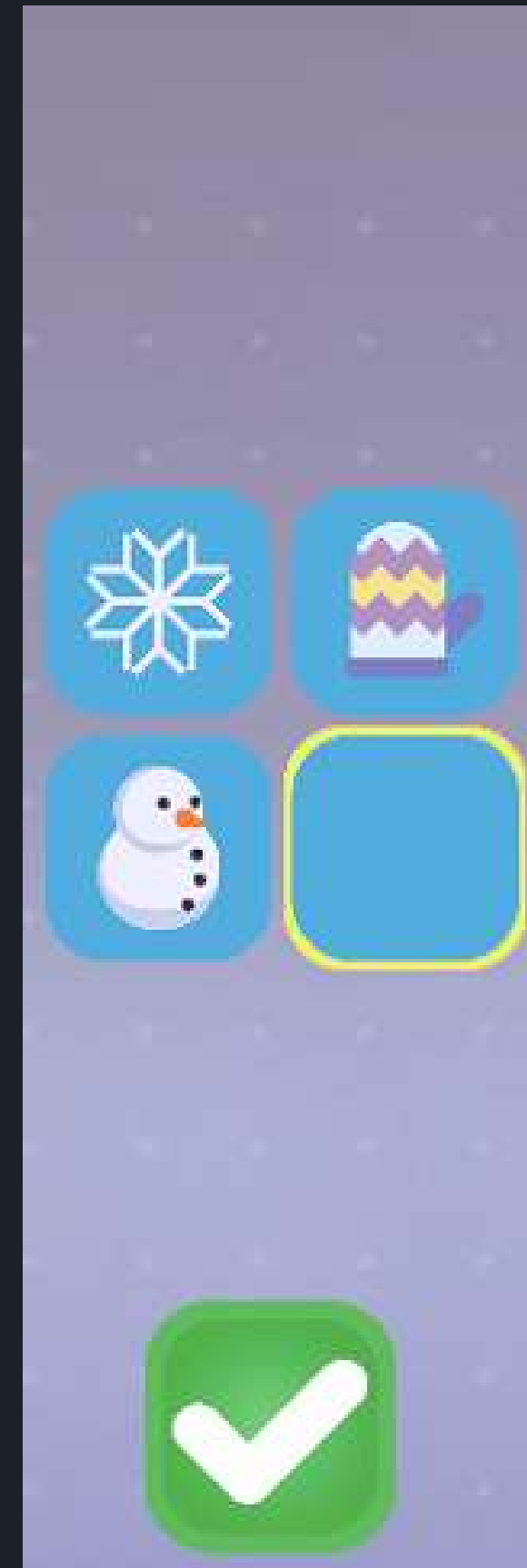
Auf der linken Seite gibt es zwei Ebenen, die sich in der Anzahl der zur Auswahl stehenden Elemente unterscheiden. Es gibt drei Elemente in Level eins und sechs in Level zwei.



# Sudoku lösen

Legende:

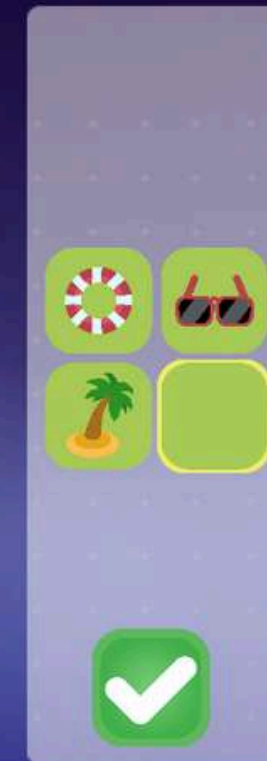
- Zahlen/Bilder – Felder, die auf der Tafel verwendet werden sollen
- leeres Feld – löscht das Bild von der Tafel
- prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe



# 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.

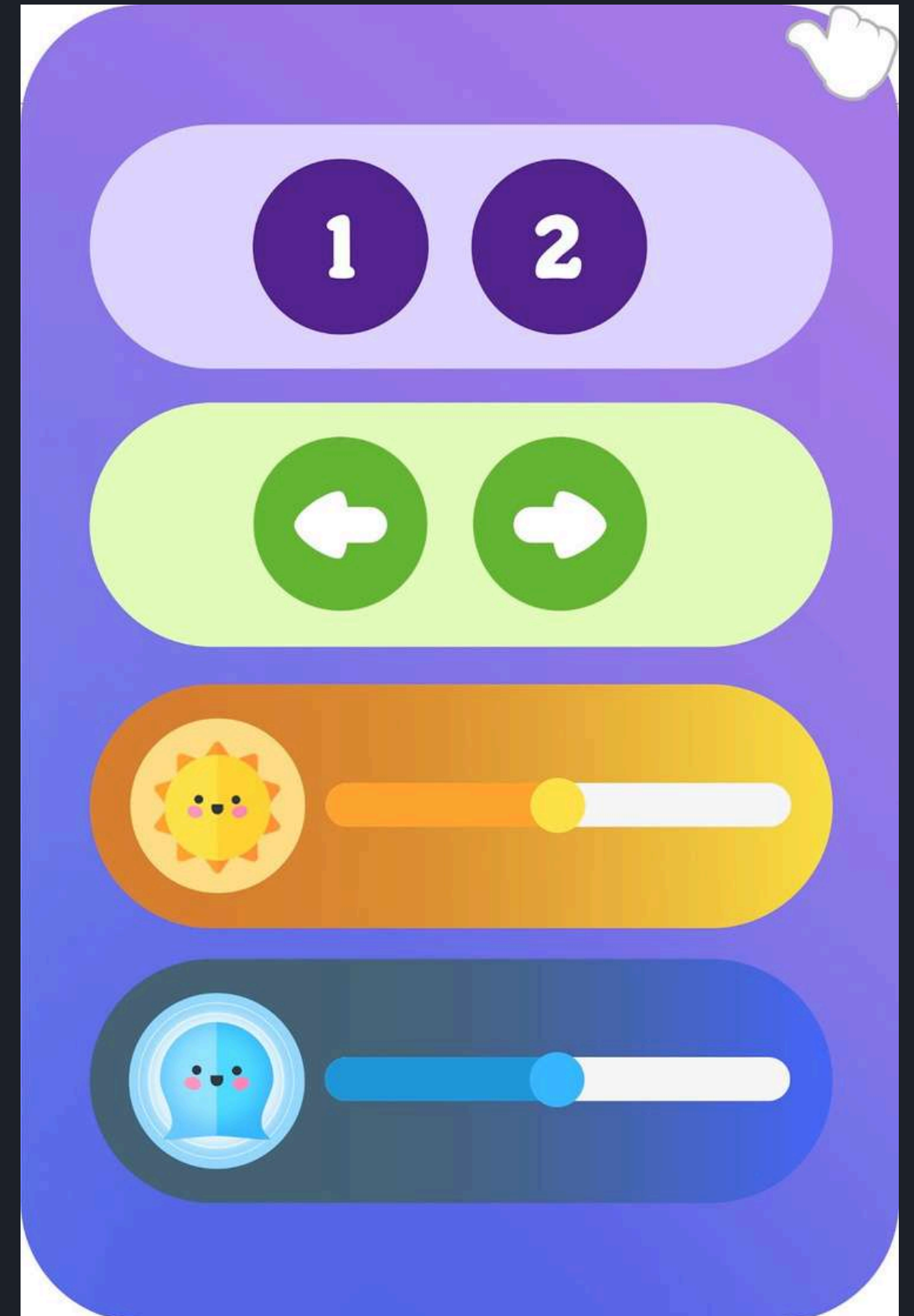
Die Aktivität wird erfolgreich beendet, wenn alle Bilder korrekt eingestellt sind und auf „Prüfen“ geklickt wird. Wenn die Tafel nach dem Drücken von „Prüfen“ nicht gefüllt oder falsch eingestellt ist, endet die Aktivität mit einem Fehler.



# Schließe das Labyrinth

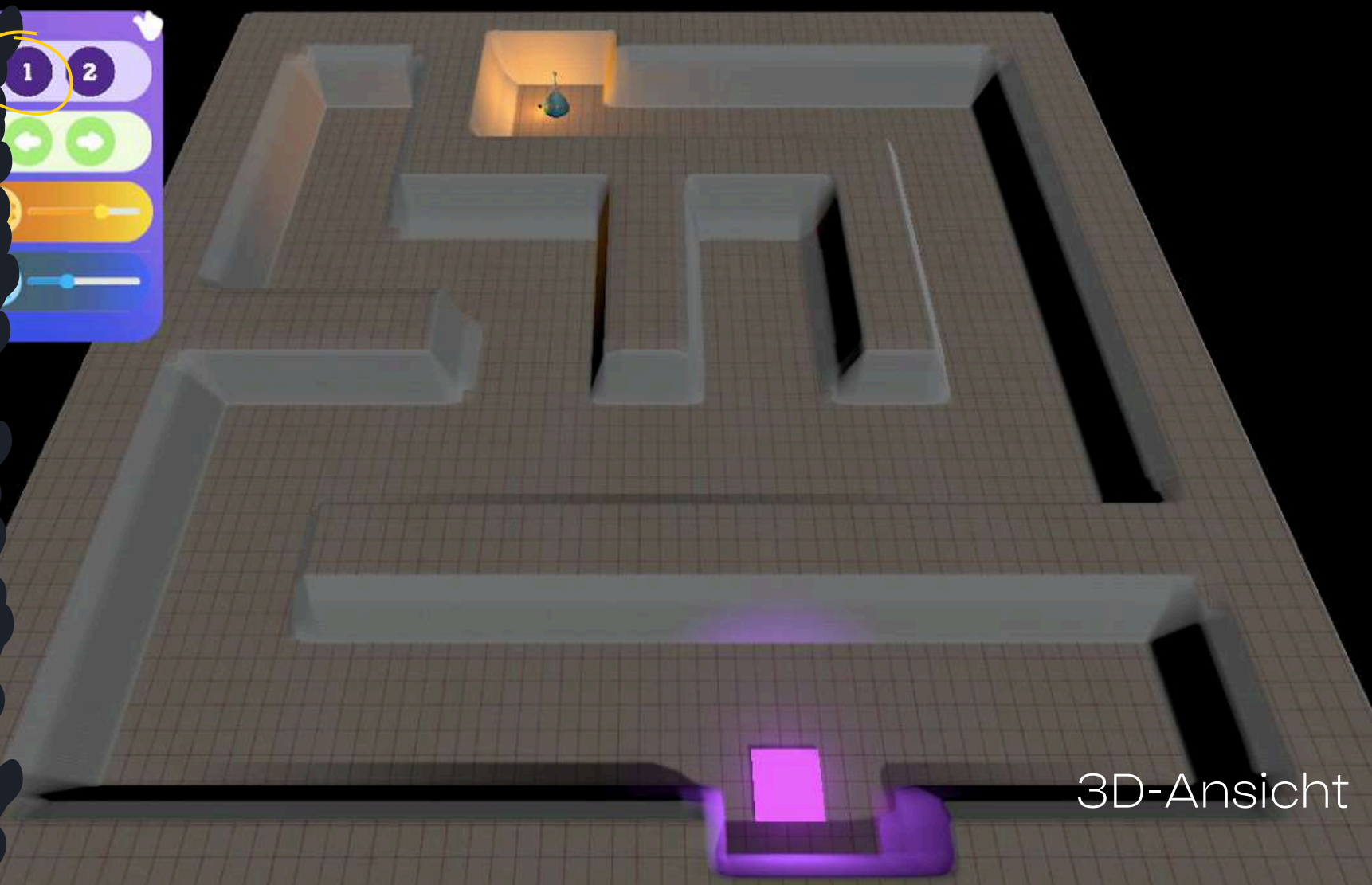
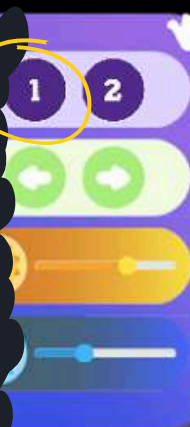
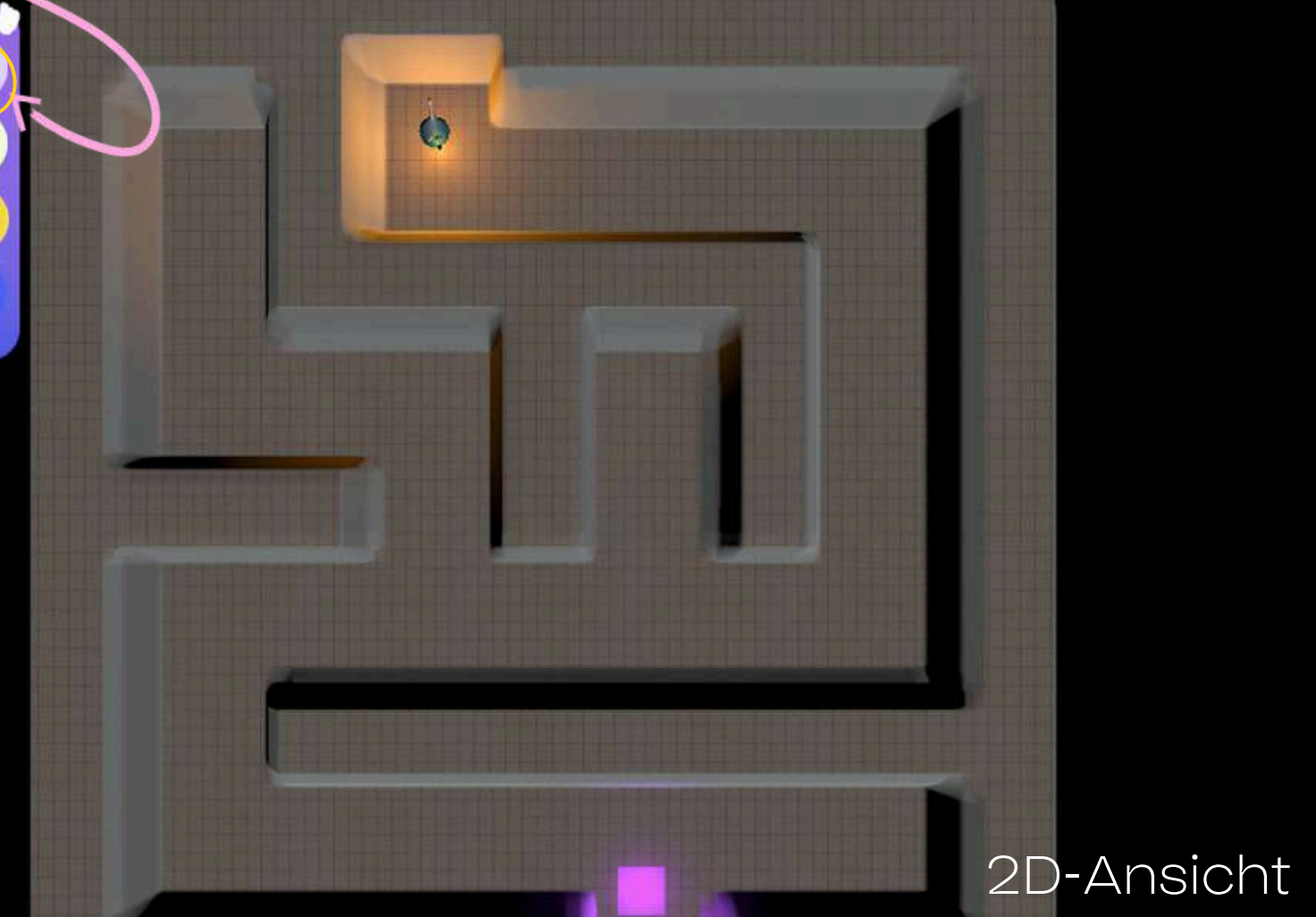
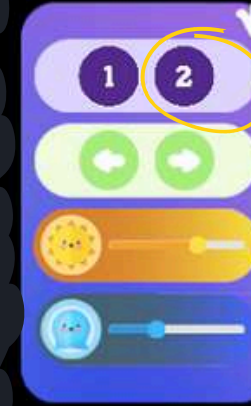
## Legende:

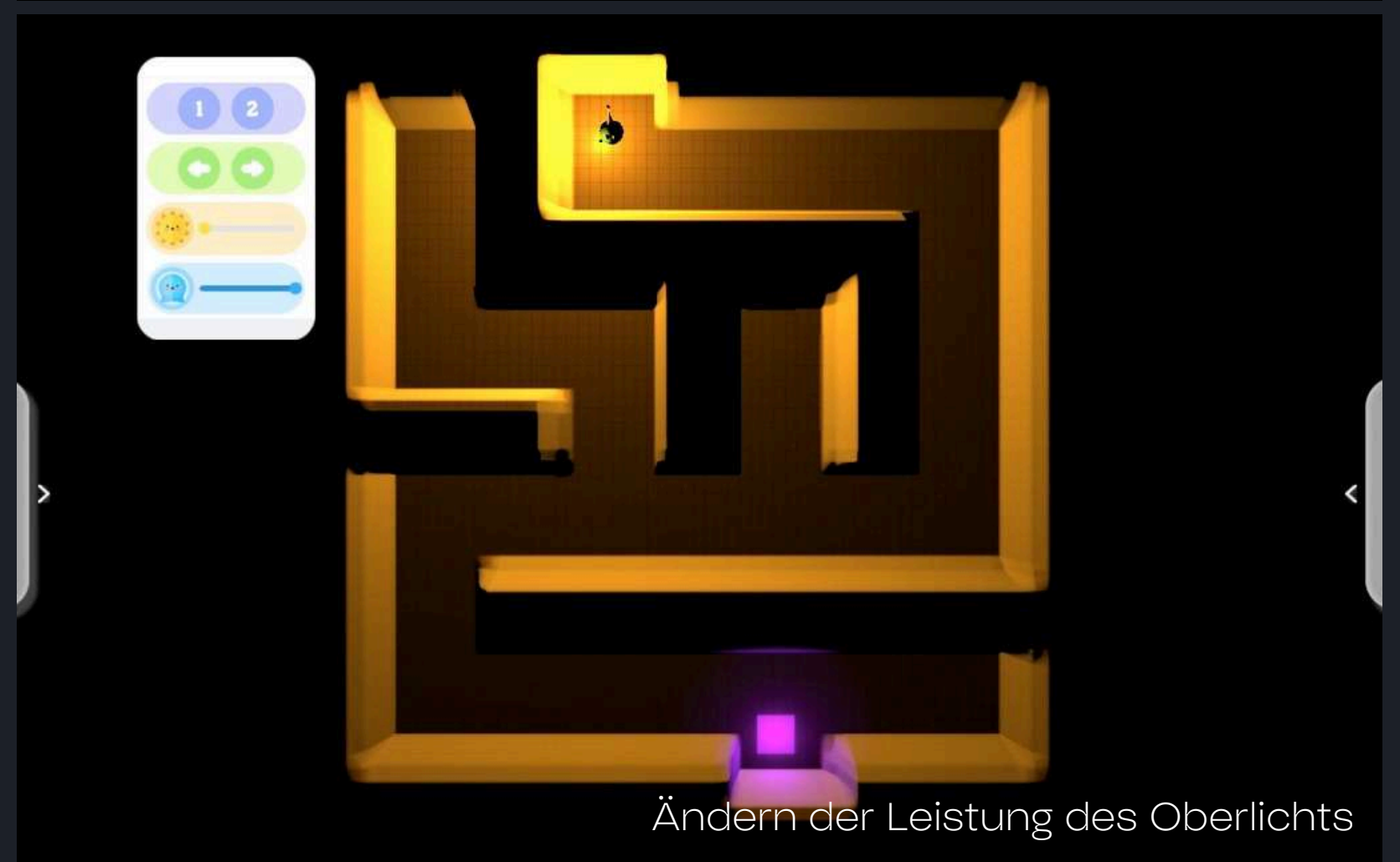
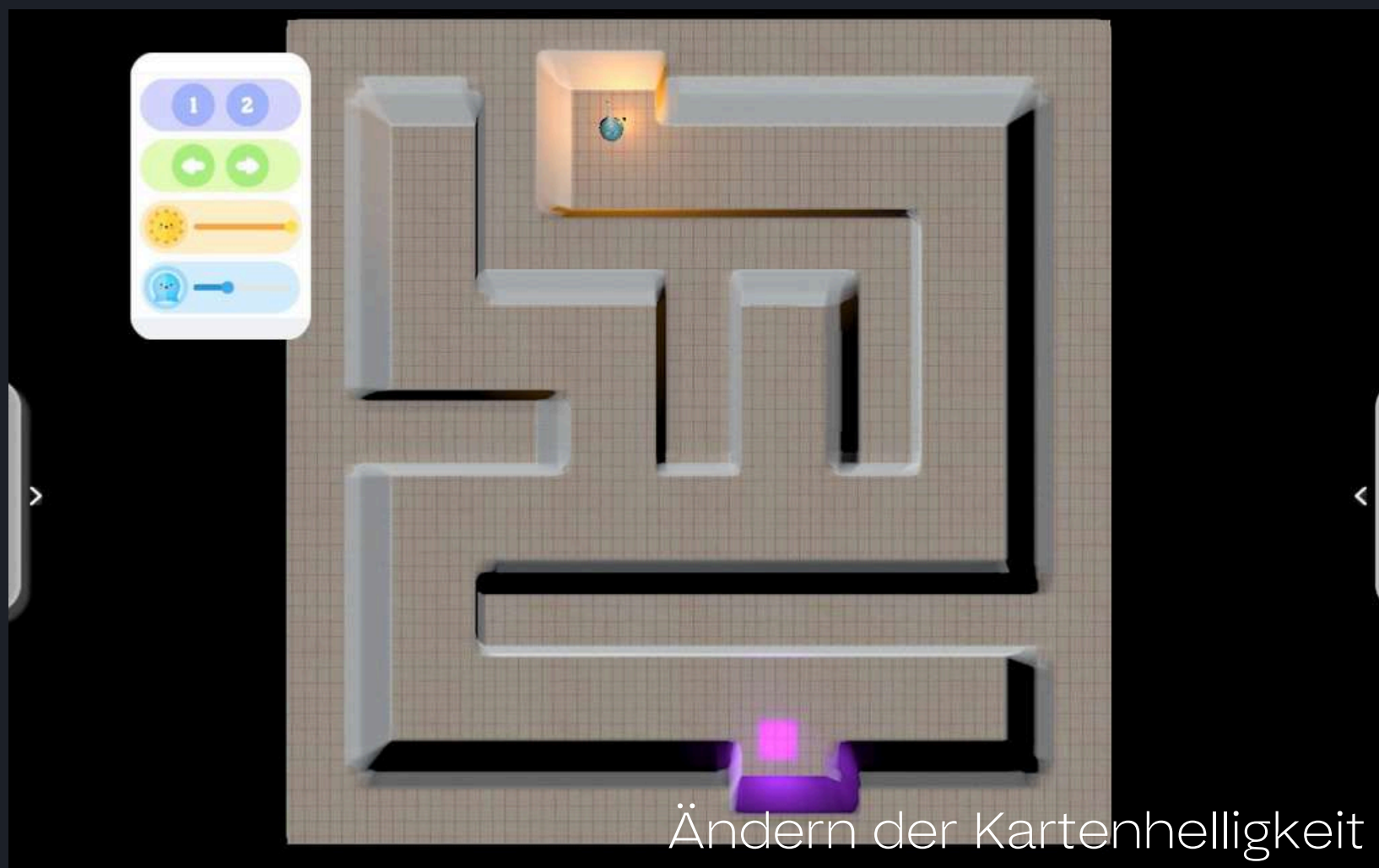
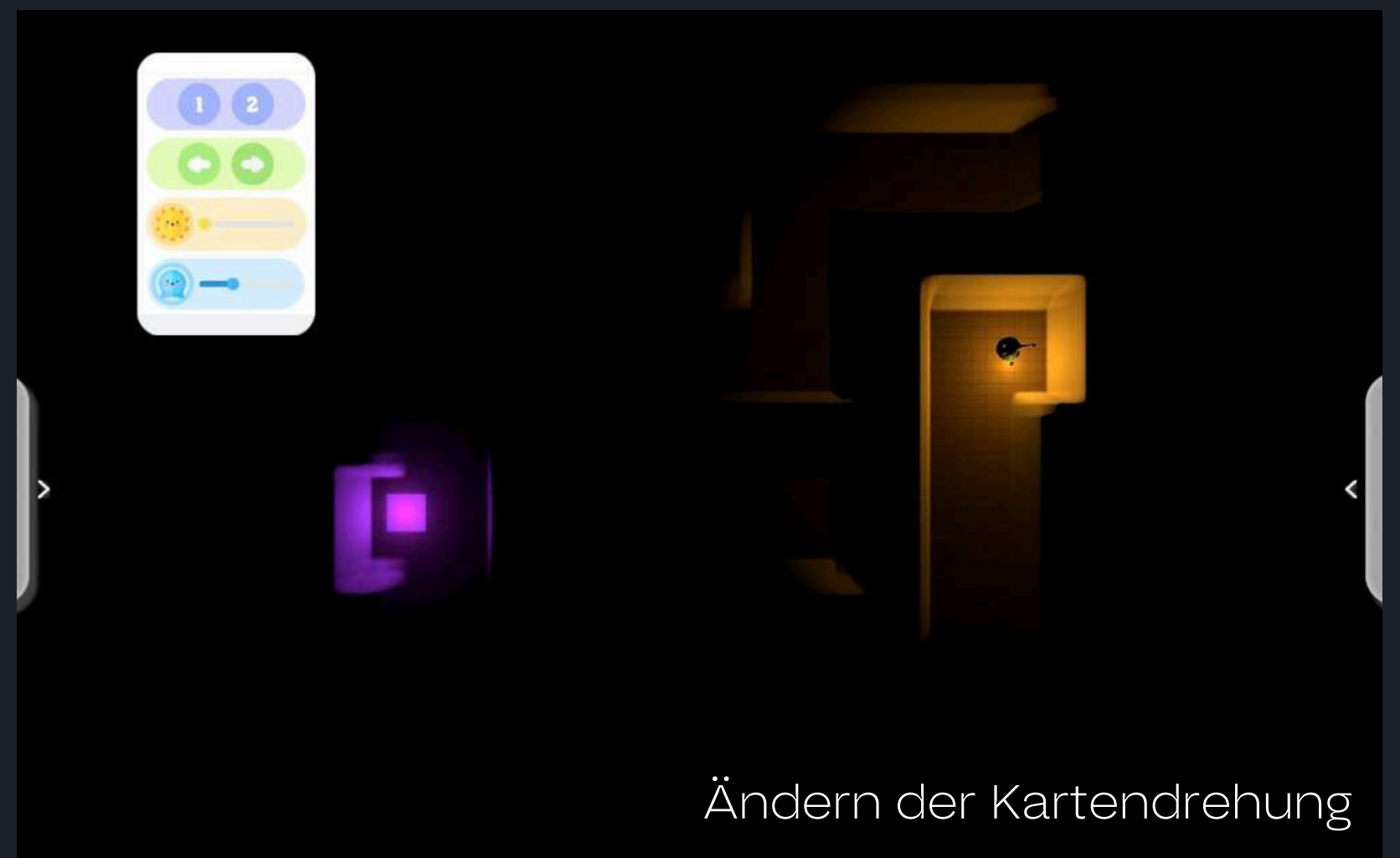
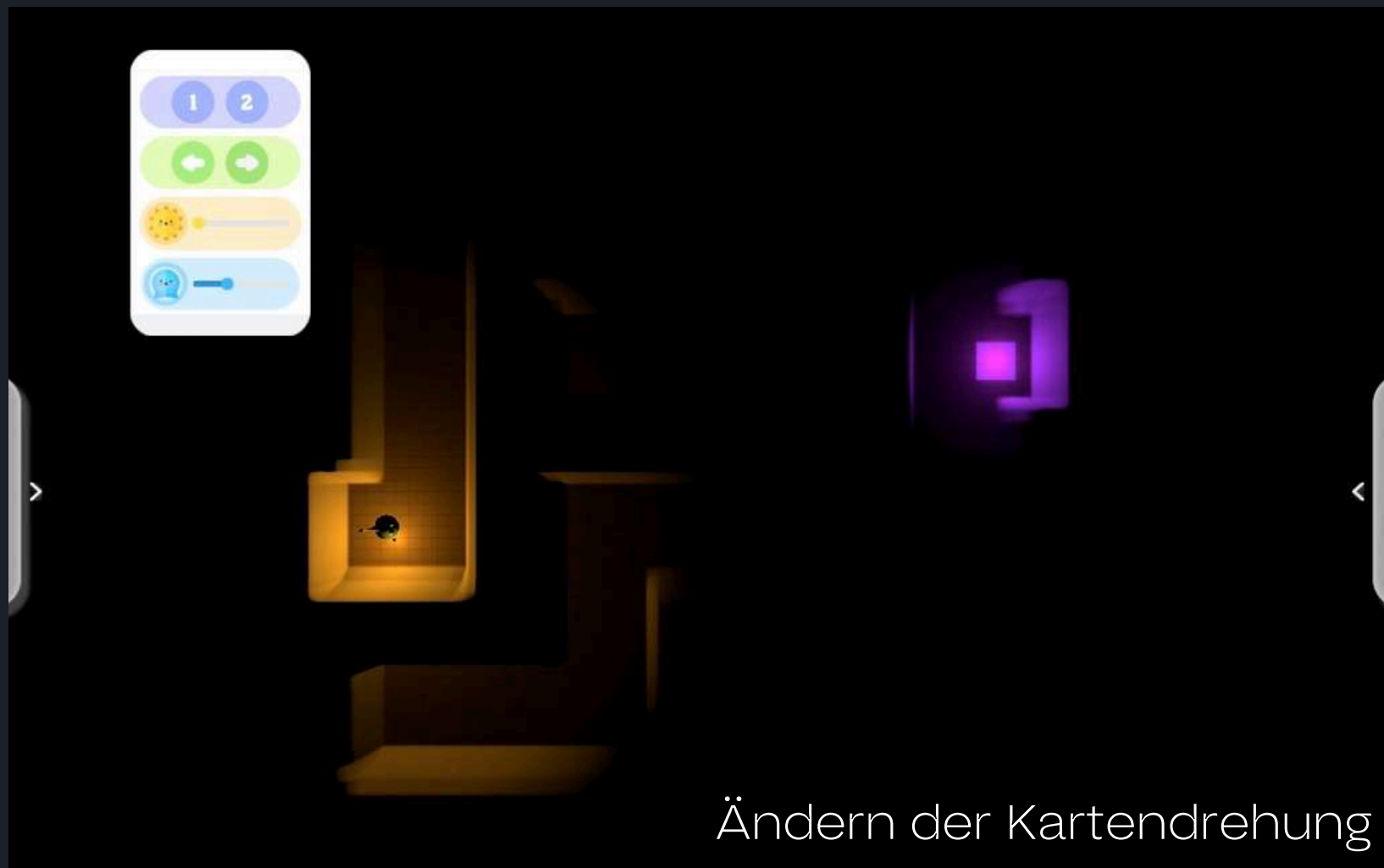
- Griff – das Panel kann an jeder beliebigen Stelle im Feld platziert werden
- 1 - Bild in 3D
- 2 - 2D-Bild
- Pfeile - Kartendrehung
- Sonne - Helligkeit der gesamten Karte
- Glühwürmchen – die Kraft des Glühwürmchens, das sich um den Charakter dreht



# Schließe 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).

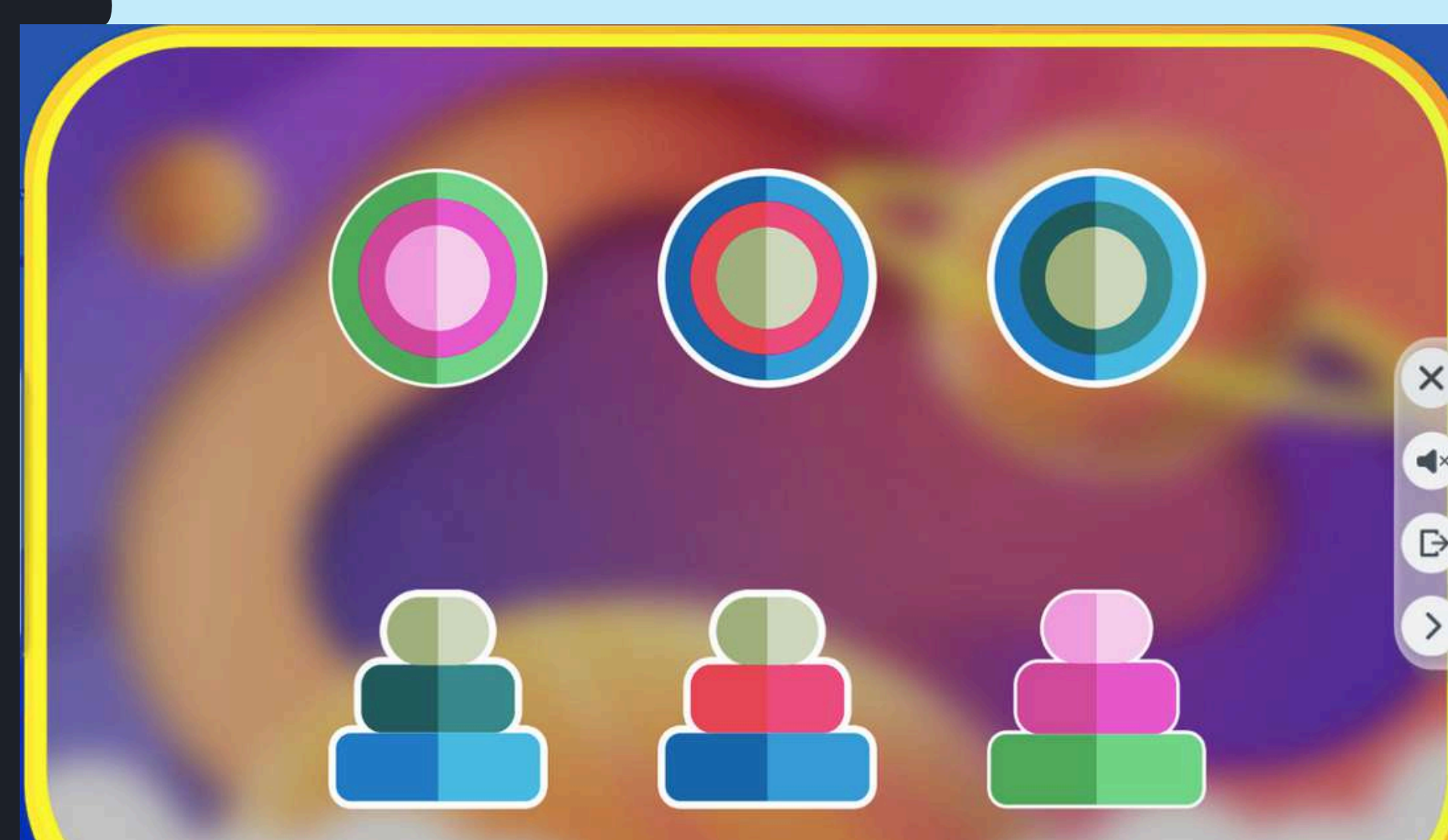




## Ordne die Türme zu

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.



It's **smart** to play. 



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