

# Planet Emo

Emo – hier  
übernehmen die  
Emotionen!





Planet Emo enthält 272 interaktive Aktivitäten, die die emotionale Entwicklung im Vorschul - und frühen Schulalter unterstützen. Die enthaltenen Aufgaben fördern das Erkennen, die Benennung und das Ausdrücken von Emotionen. Der Erwerb sozialer Kompetenzen wird unterstützt und damit die Fähigkeit, Empathie zu entwickeln und Beziehungen aufzubauen.

Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen werden gestärkt. Die sozio-emotionalen Fähigkeiten von Kindern mit Störungen, Defiziten und Behinderungen werden gefördert.





**Die Apps von Knowla richten sich an Kinder ab 3 Jahren.**

**Die Planet Emo-Apps umfassen verschiedene Schwierigkeitsstufen:**

- **Stufe 1: 3 - 4 Jahre**
- **Stufe 2: 5 - 6 Jahre**
- **Stufe 3: 7 - 10+ Jahre**



Das angegebene Nutzungsalter ist nur ein Vorschlag. Jede Aktivität und ihr Niveau sollte entsprechend den Fähigkeiten und dem sonderpädagogischen Förderbedarf des Schülers ausgewählt werden (egal ob Nivellierung oder Entwicklung von Talenten).

# Aktivitäten unterstützen unter anderem die Entwicklung von:

- Gefühle ausdrücken
- Emotionen erkennen
- Erkennen nonverbaler Signale
- Verstehen der eigenen und der Emotionen Anderer
- Emotionsregulation
- Emotionen entwickeln
- emotionale und soziale Fähigkeiten
- Emotionsregulation
- Erstellen von Strategien für auftretende Ereignisse
- Aufbau positiver Muster zum Ausdruck positiver und negativer Gefühle



# Planet Emo im Bildungsuniversum



Knowla.edu 11:57

**Planet Emo**  
HANDBUCH

Planet Emo enthält 272 interaktive Aktivitäten, die die emotionale Entwicklung im Vorschul- und frühen Schulalter unterstützen. Die enthaltenen Aufgaben fördern das Erkennen, die Benennung und das Ausdrücken von Emotionen. Der Erwerb sozialer Kompetenzen wird unterstützt und damit die Fähigkeit, Empathie zu entwickeln und Beziehungen

**Planet Fruu**  
Erhältlich

**Planet Pi**  
Erhältlich

**Planet M**  
Erhältlich

**Planet Ziuuu**  
Erhältlich

**Planet Emo**  
Erhältlich  
ENTDECKEN

**Planet J**  
Erhältlich

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



# Systemtasten und Menüansicht

# Hauptmenü - Knowla Box/Wall



Zurück zur Ansicht aller Planeten



vorherige Planeten/Apps/Aktivitäten



mehr Planeten/Apps/Aktivitäten



Zugriff auf die Anwendungssuchmaschine



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 aktiven Aktivität aus; das Ausschalten des Tons in einer Aktivität ist nur beim Abspielen einer bestimmten Aktivität aktiv)



um den Knowla.fun- oder Knowla.edu-Modus auszuwählen






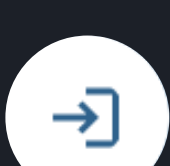


Wechseln Sie zur Windows-Desktopansicht. Die Anwendung bleibt in der Taskleiste immer aktiv.




# 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 Planetenansicht (Anwendungsauswahl); alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren		vorheriges Board
	Neuladevorgang; alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren		nächstes Board
	Ton ein/aus		aktiviert die numerische Skala
	Hintergrundänderung		ermöglicht es Ihnen, das Objekt auf dem Brett zu verschieben
	Verlassen Sie die Aktivitätsauswahlliste, alle Änderungen gehen verloren		Barrierefreiheits-Panel (einschließlich Farbanpassung)
			interaktiver Aktivitätsleitfaden



Die Aktivität wurde  
erfolgreich  
abgeschlossen

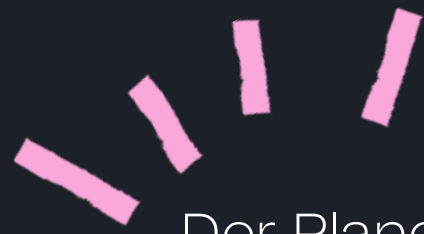
Die Aktivität ist  
fehlgeschlagen





# Liste der Aktivitäten mit Menge oder Zeit





Der Planet Emo umfasst 14 Apps mit 272 Aktivitäten:

1. Emotionsrad – 1 Aktivität
2. Gefühlsthermometer – 1 Aktivität
3. Erinnerung mit Emotionen – 3 Stufen, 90 Aktivitäten
4. Ordne die Emotionen einander zu – 3 Stufen, 60 Aktivitäten
5. Dominosteine mit Emotionen - 3 Stufen, 3 Aktivitäten
6. Avatar der Gefühle – 1 Aktivität
7. Färbe die Emotionen - Zeichenvariante – 39 Aktivitäten
8. Färbe die Emotionen - Füllvariante – 39 Aktivitäten
9. Emotionen fangen – 1 Aktivität
10. Labyrinth der Gefühle – 3 Stufen, 30 Aktivitäten
11. Sudoku mit Emotionen – 2 Stufen, 2 Aktivitäten
12. Spiegel der Gefühle – 1 Aktivität
13. Emotionen haben Entspannung – 1 Aktivität, Dauer: 6 Minuten
14. Wo ist das Monster? - 3 Aktivitäten



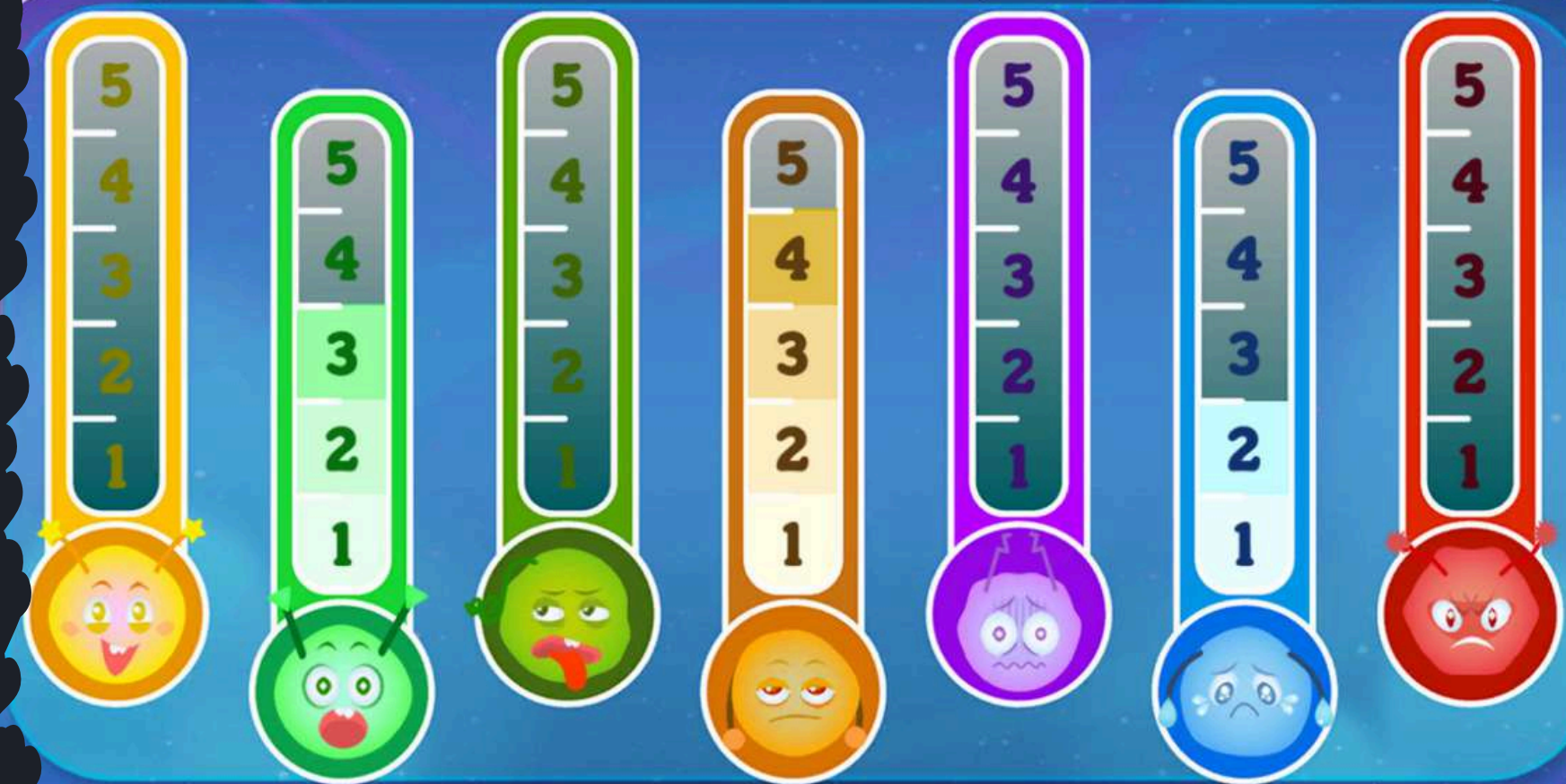
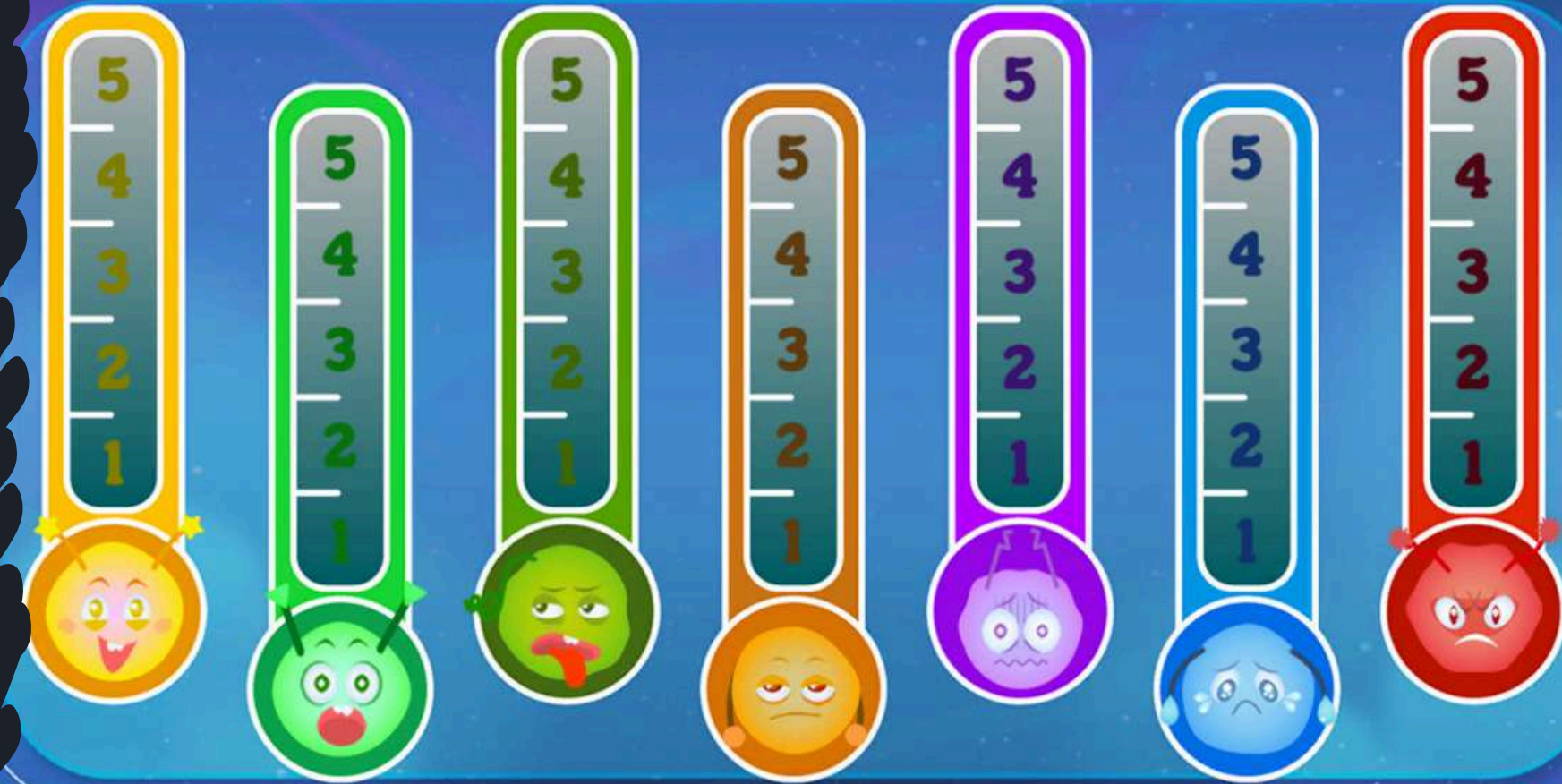
# Emotionsrad

Die Aktivität beinhaltet ein Rad mit 7 Emotionen: Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung, Ekel, Langeweile basierend auf dem Emotionsrad von Kaitlin Robbs. Jeder von ihnen verfügt über drei Intensitätsstufen. Wirf einfach einen Ball oder bewege einen Marker über ein bestimmtes Feld mit Emotionen, dass sich der Pfeil zu diesem Feld bewegt.



# Gefühlsthermometer

Die Aktivität umfasst 7 Emotionen: Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung, Ekel, Langeweile basierend auf dem Emotionsrad von Kaitlin Robbs. Jedem von ihnen ist ein Thermometer mit 5 emotionalen Intensitätsfeldern zugeordnet. Klicke einfach auf das entsprechende Feld und ein bestimmter Wert in einer bestimmten Emotion wird markiert. Jedes Thermometer funktioniert unabhängig von den anderen. Im Seitenbereich kann man die numerische Skala aktivieren, die auf dem Thermometer angezeigt wird.



# Erinnerung mit Emotionen

Die Funktionsweise ist die gleiche wie beim herkömmlichen Memoryspiel. Durch Drücken auf die Karten wird die Karte umgedreht. In jeder Runde können jeweils nur zwei Karten aufgedeckt werden. Die Aufgabe besteht darin, zwei identische Bilder mit Bezug zu Emotionen zu finden. Werden zwei gleiche Karten richtig aufgedeckt, bleiben sie offen. Wenn sie unterschiedlich sind, kehren sie zu ihrer Ausgangsposition zurück und sind im nächsten Spielzug auffindbar.

Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in der Anzahl der Karten auf dem Spielbrett.



# Ordne die Emotionen einander zu

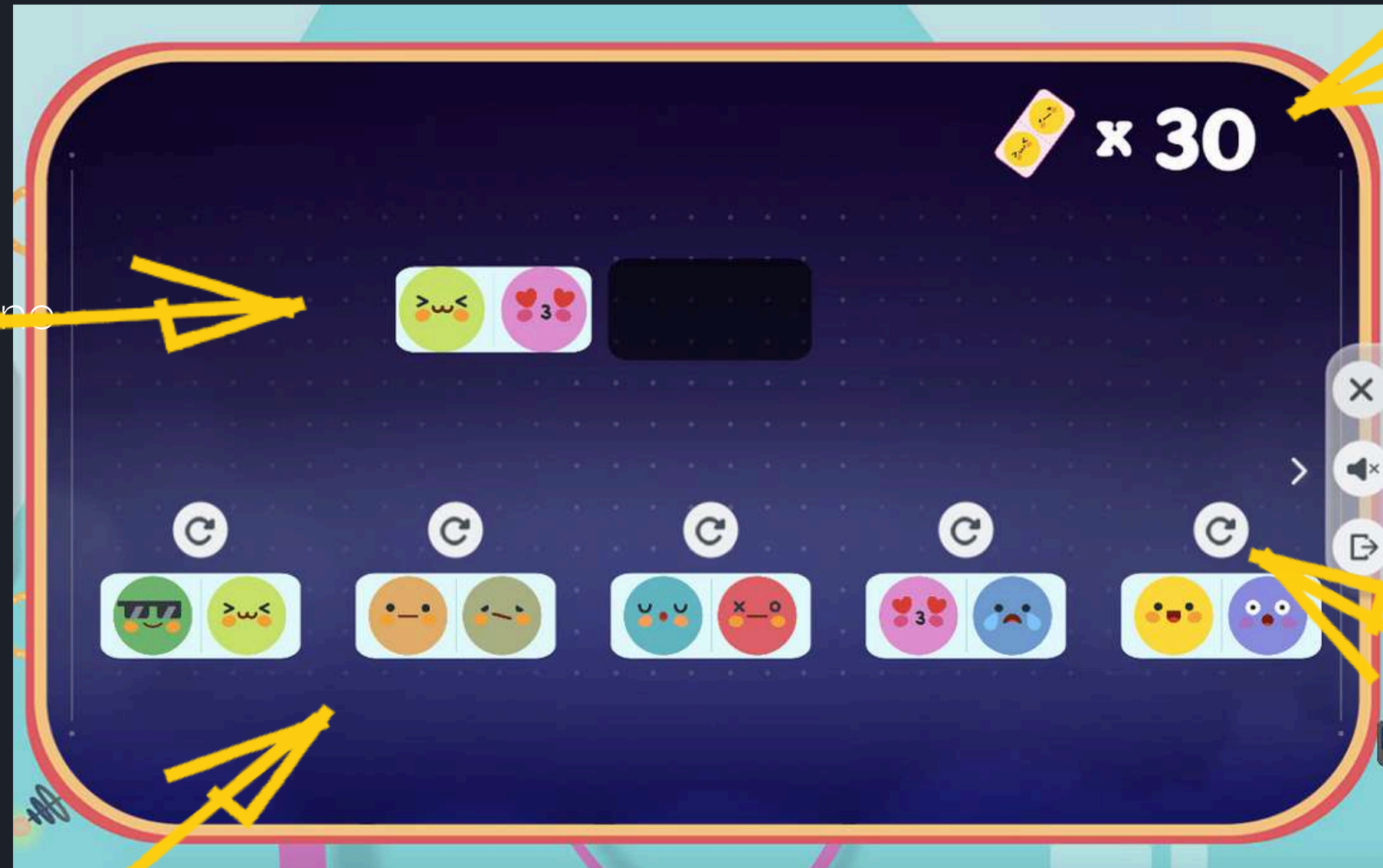
Die Aktivität besteht aus zwei oder drei Kartenreihen, die verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Emotionen zeigen. Die Aufgabe besteht darin, aus der unteren Reihe eine Karte auszuwählen, die das gleiche Bild wie die obere zeigt. Sobald die Aufgabe korrekt erledigt ist, ist die Aktivität ein Erfolg.

Der Schwierigkeitsgrad variiert je nach Anzahl der Karten, aus denen Sie unten auf dem Spielbrett auswählen können.



# Dominosteine mit Emotionen

Legende:



Anzahl der zu lösenden Steine

gestapelte Dominosteine

Drehen der Dominosteine

Auswahl mehrerer Dominosteine

# Dominosteine mit Emotionen

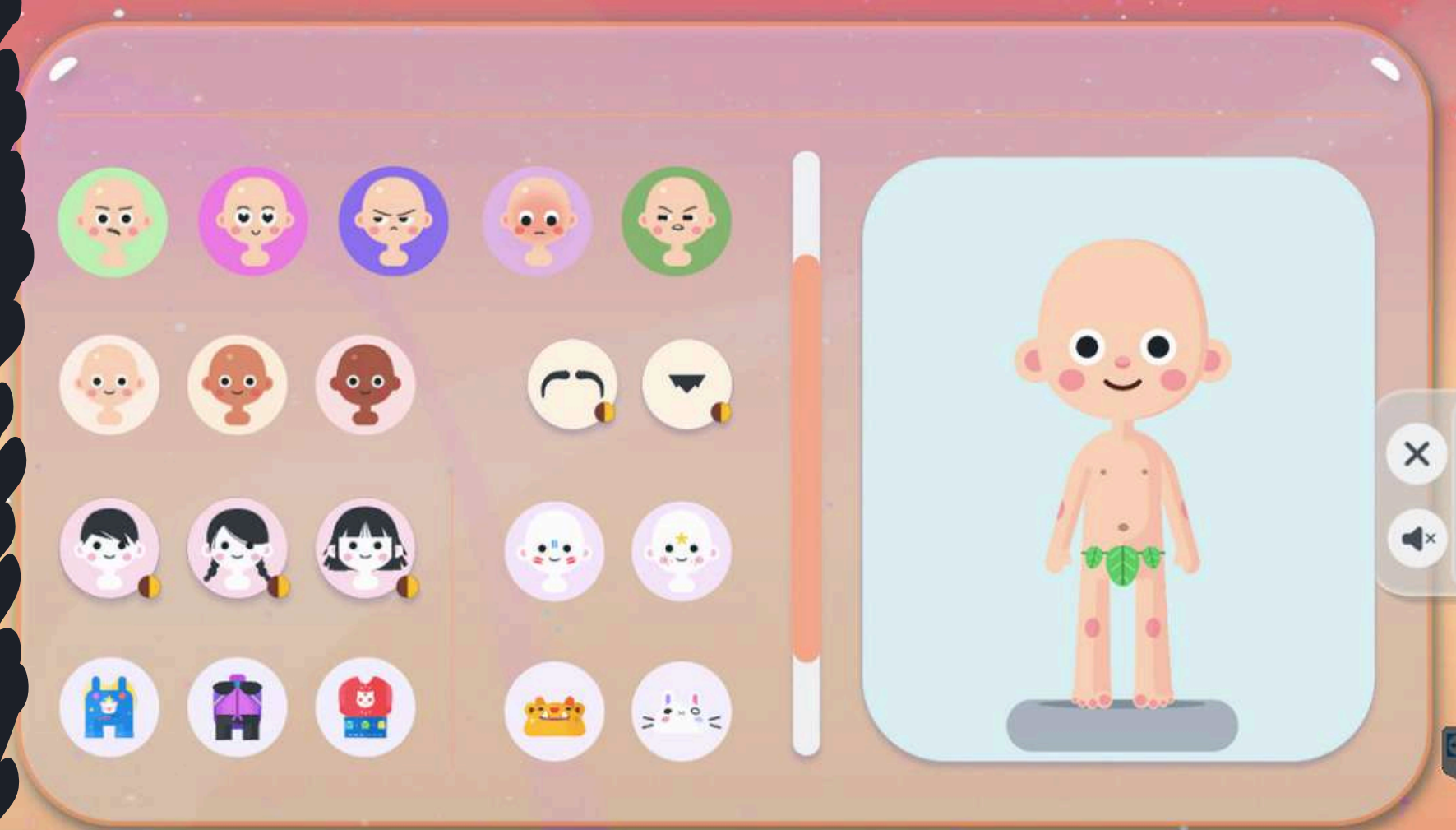
Die Aktivität basiert auf dem Prinzip klassischer Dominosteine. Anstelle von Zahlen werden Emotionsbilder verwendet, die jeweils in einer bestimmten Farbe dargestellt sind. Jeder Dominostein zeigt zwei Emotionen, die korrekt aneinandergelegt werden müssen. Oben auf dem Spielbrett wird ein Dominostein angezeigt, an den ein passender weiterer Stein angefügt werden soll. Unten stehen mehrere Dominosteine zur Auswahl. Diese können über eine Pfeiltaste gedreht werden, wodurch sich die Anordnung der Emotionsbilder auf dem Stein verändert. Die Zuordnung erfolgt sowohl nach Farbe als auch nach Emotion.

Wird ein falscher oder falschgedrehter Stein gewählt, kehrt er in seine Ausgangsposition zurück und ein neuer Versuch ist möglich. Nach dem korrekten Platzieren eines Steins werden die Auswahlsteine unten erneuert, und der gerade gesetzte Stein wird zu dem Stein, an den der nächste angefügt werden muss. Zusätzlich wird oben angezeigt, wie viele Steine noch richtig platziert werden müssen. Diese Anzahl variiert je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad. Die Aktivität endet, sobald eine Kette aus der vorgegebenen Anzahl korrekt zugeordneter Dominosteine gebildet wurde.



# Avatar der Gefühle

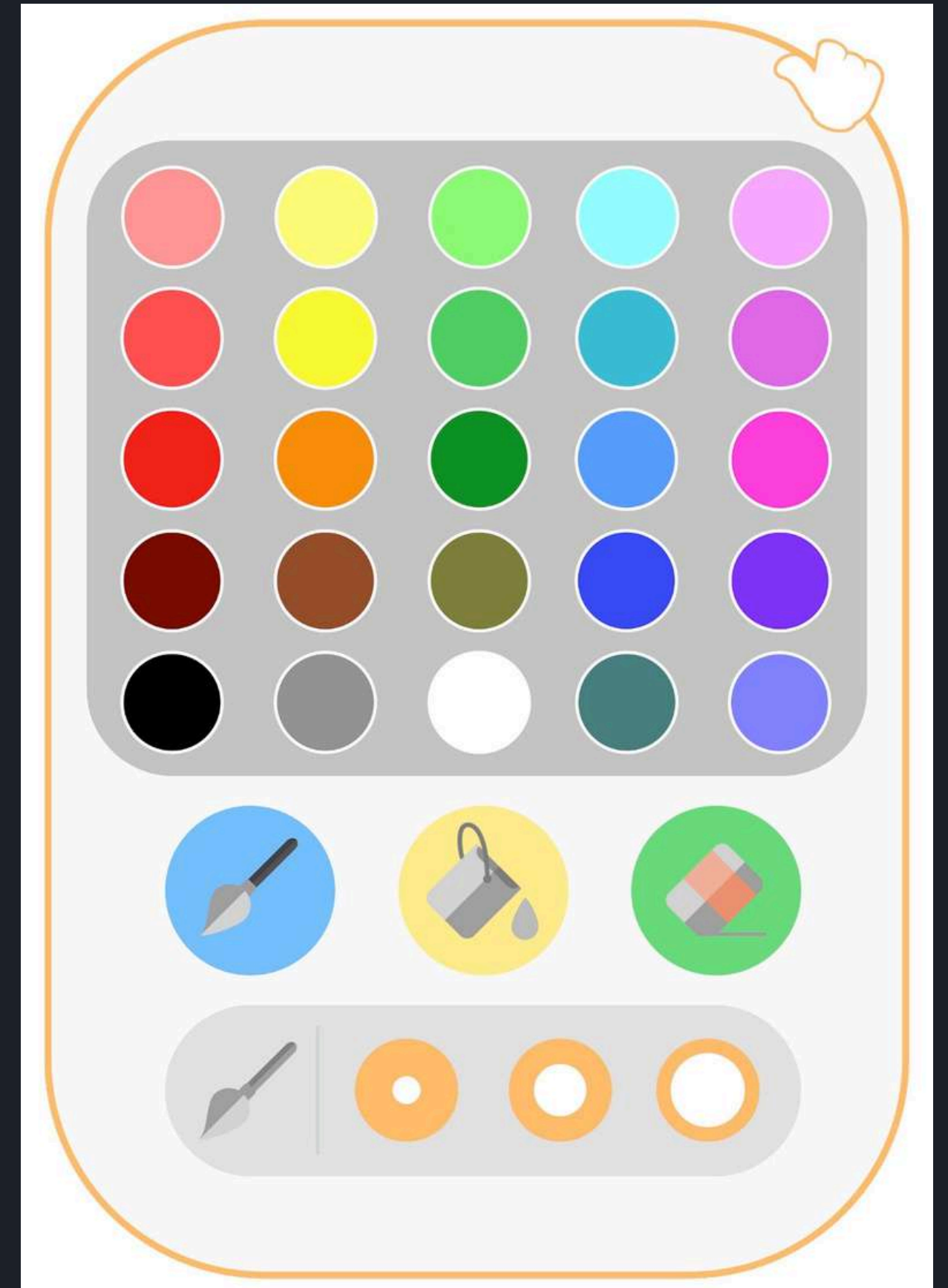
Auf der linken Seite gibt es eine Reihe verschiedener Elemente und Gesichtsausdrücke, die beim Drücken auf dem Avatar auf der rechten Seite erscheinen. Durch Bewegen des Schiebereglers erscheinen weitere Bekleidungsaccessoires. Einige Elemente verfügen über ein Symbol (braune und gelbe Kreise), das über die Verfügbarkeit anderer Farbversionen eines bestimmten Elements informiert. Um die Farbe zu ändern, auf das Element klicken. Um ein Element aus dem Avatar zu entfernen, dieses anklicken (wenn es mehrere Farbversionen hat, gibt es nach Durchlaufen aller Varianten auch eine Fotooption). Elemente aus derselben Kategorie, z. B. Frisurentyp, überschneiden sich nicht.



# Färbe die Emotionen - Füllvariante oder Zeichenvariante

## Legende:

- Griff – die Farbpalette und das Malzubehör können überall auf dem Feld platziert werden
- Pinsel - Freihandfärbung
- Radiergummi - Farbentfernung
- Eimer - mit Farbe füllen
- Größe – Auswahl der Pinsel- oder Radiergummistärke
- Farben - Farbauswahl

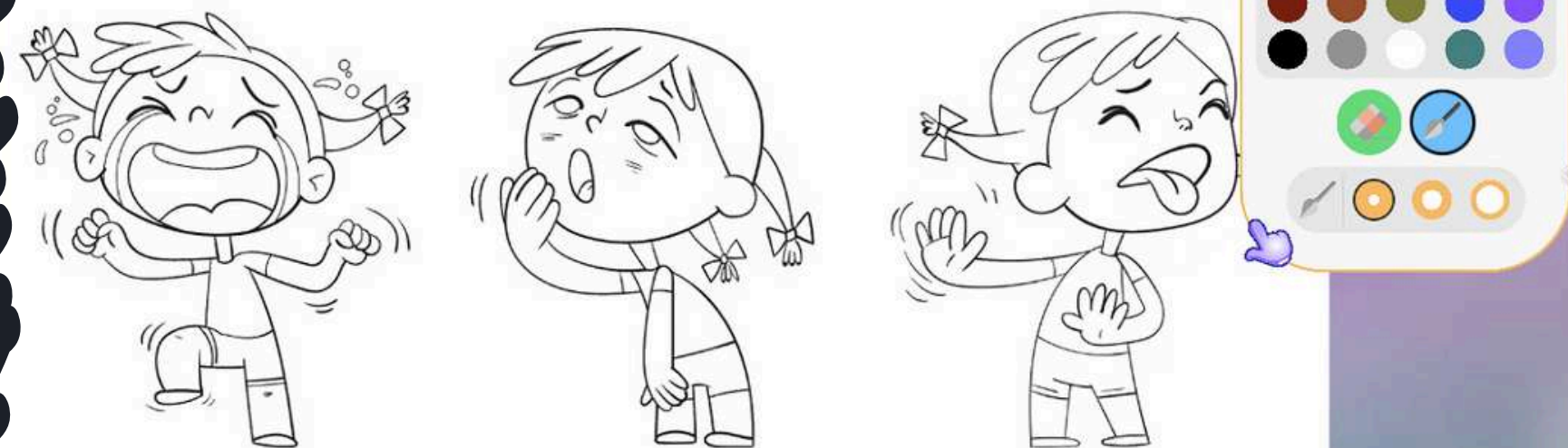


# Färbe die Emotionen - Zeichenvariante

Die Aktivität bezieht sich auf ein traditionelles Malbuch. Im Seitenmenü können Farbe, Linienstärke und Radiergummi gewählt werden.

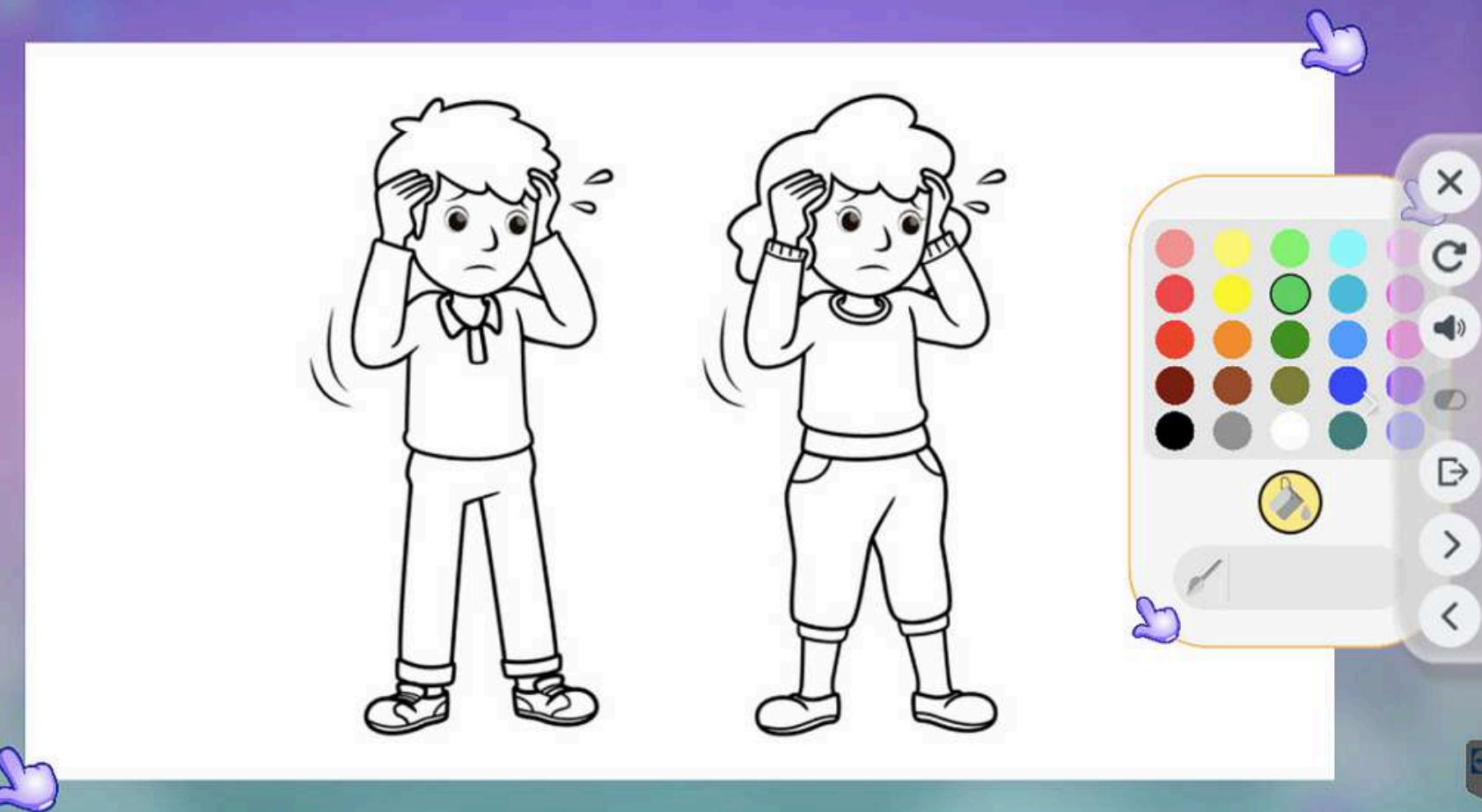
Nachdem das Kind Linienstärke und Farbe gewählt hat, füllt es die Malseite aus und zeichnet analog zum Zeichnen auf Papier.

Die Linien können mit Farbe übermalt werden. Beim Ausmalen lohnt es sich, die korrekte Stifthaltung des Kindes zu überprüfen und zu korrigieren.



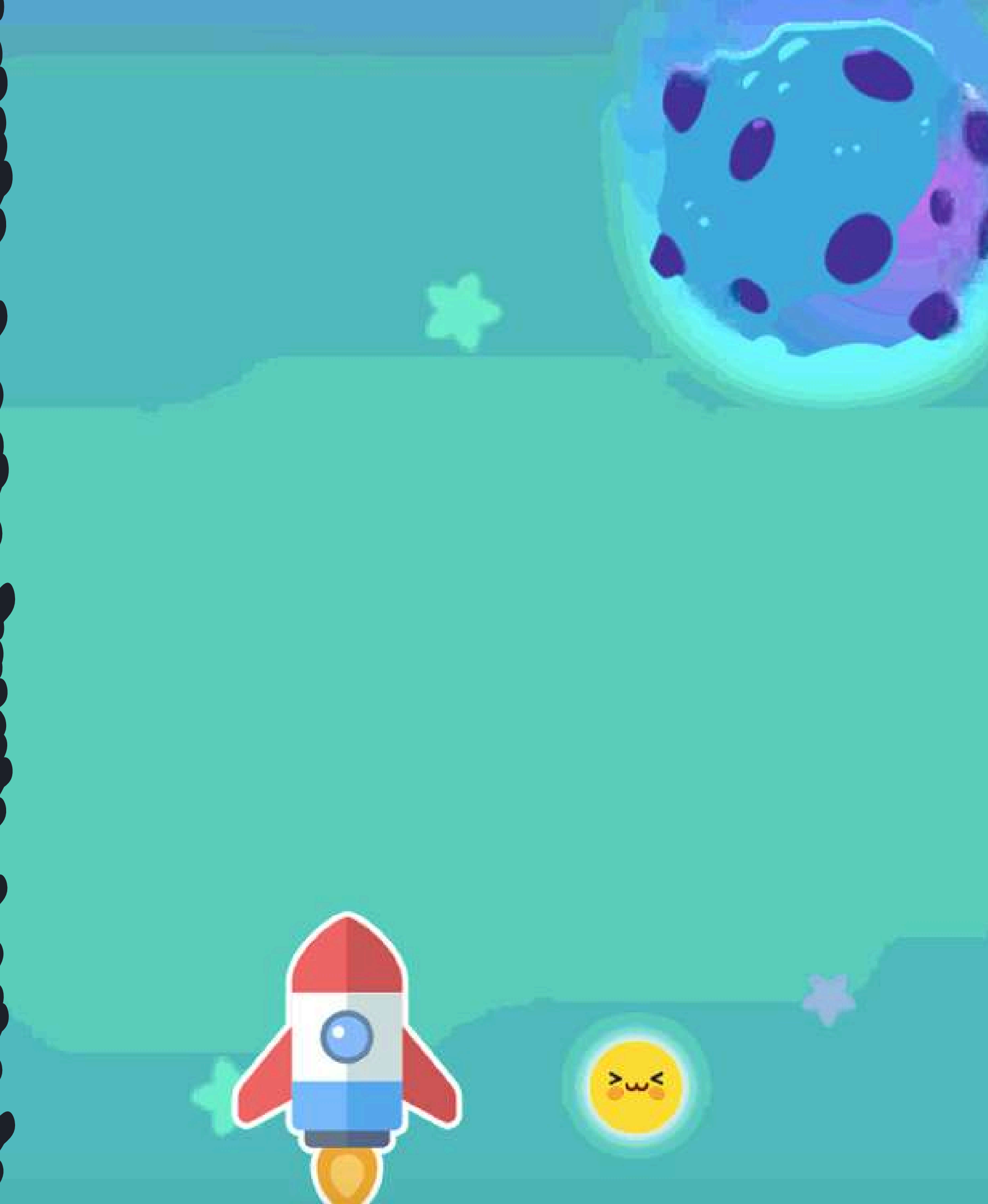
# Färbe die Emotionen - Füllvariante

Die Aktivität bezieht sich auf das traditionelle Malbuch in digitalen Versionen. Statt freihändig zu zeichnen, wird eine Form mit Farbe ausgefüllt. Anstelle des Pinselsymbols gibt es ein Farbtopfsymbol. Nachdem eine Farbe gewählt wurde, klickt man auf das Feld, das gefüllt werden soll. Nach einer Weile wird es mit einer bestimmten Farbe gefüllt. Eine Aktivität für jüngere Kinder, die lernen, wie man einen Marker richtig greift.



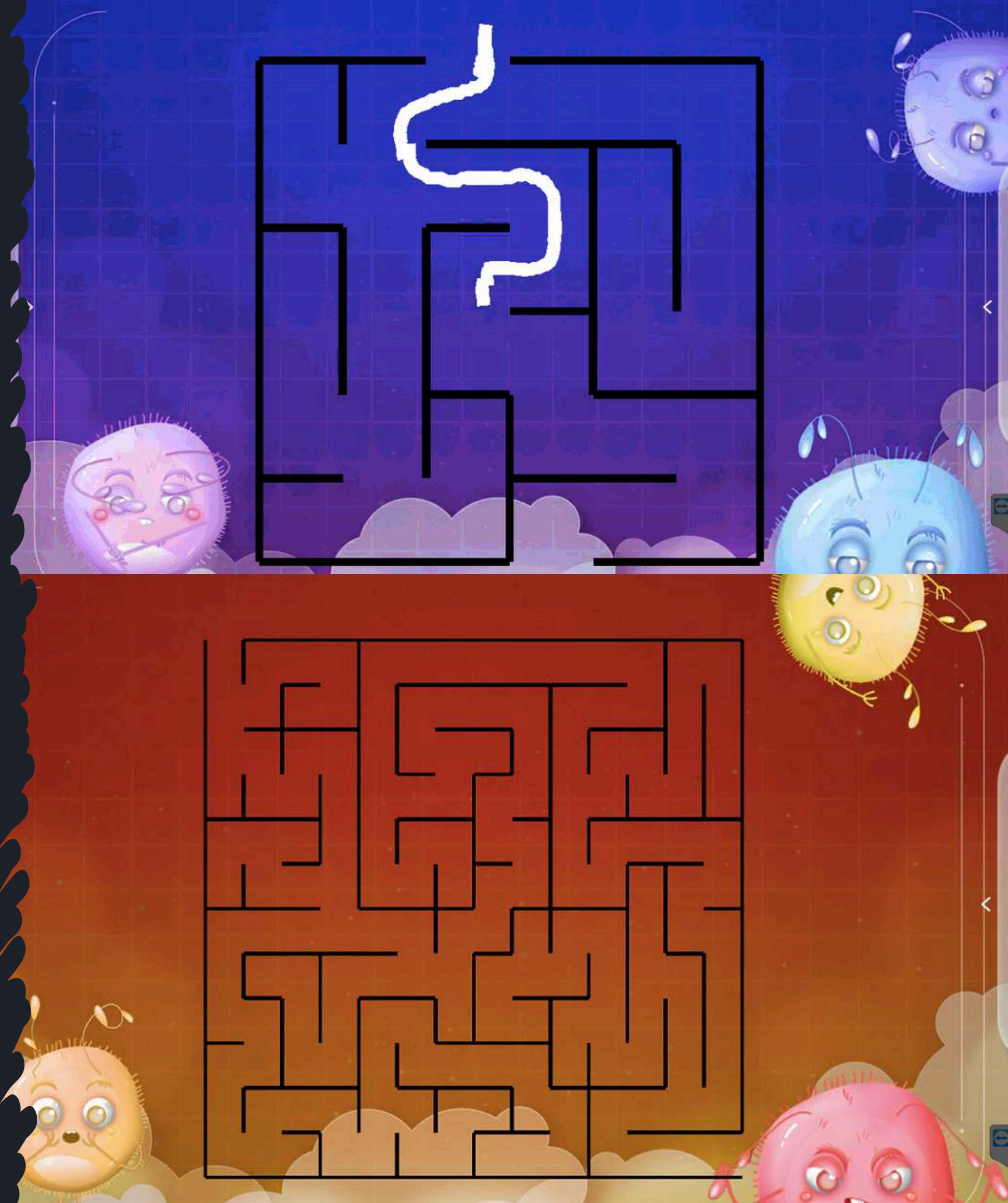
# Emotionen fangen

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, Emotes zu sammeln, die als Treibstoff für die Rakete dienen, und Meteoriten auszuweichen. Durch Drücken des Stifts oder Werfen des Balles kann die Rakete gesteuert werden. Das Spiel endet, wenn die Rakete einen Meteoriten trifft oder der Emote-Treibstoff aufgebraucht ist.



# Labyrinth der Gefühle

Mit dem Marker wird eine durchgehende Linie vom Eingang bis zum Ausgang des Labyrinths gezogen. Wenn der Marker abgesetzt wird, muss am Ende der begonnenen Linie fortgesetzt werden. Die Linie darf nicht die Ränder des Labyrinths berühren. Geschieht dies, färbt sich die Linie rot und man muss von vorne beginnen. Die Linie muss ein wenig über den Ein- und Ausgang des Labyrinths hinausgehen. Wird die Aktivität erfolgreich abgeschlossen, leuchtet die Linie grün. Es spielt keine Rolle, von welcher Seite aus man das Labyrinth beginnt.



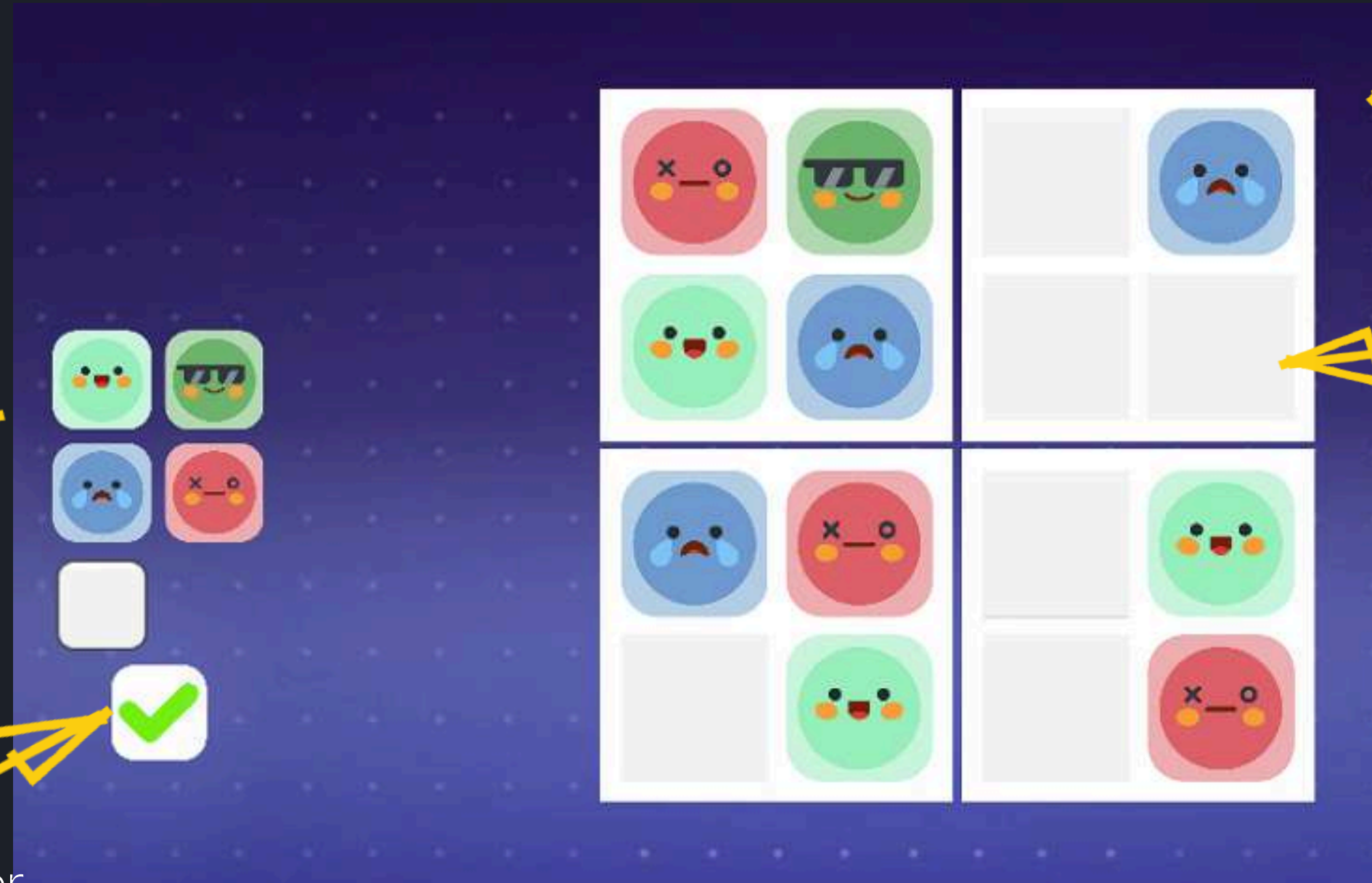
# Sudoku mit Emotionen

Legende:

Emotionen, die an der Tafel verwendet werden können



prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe



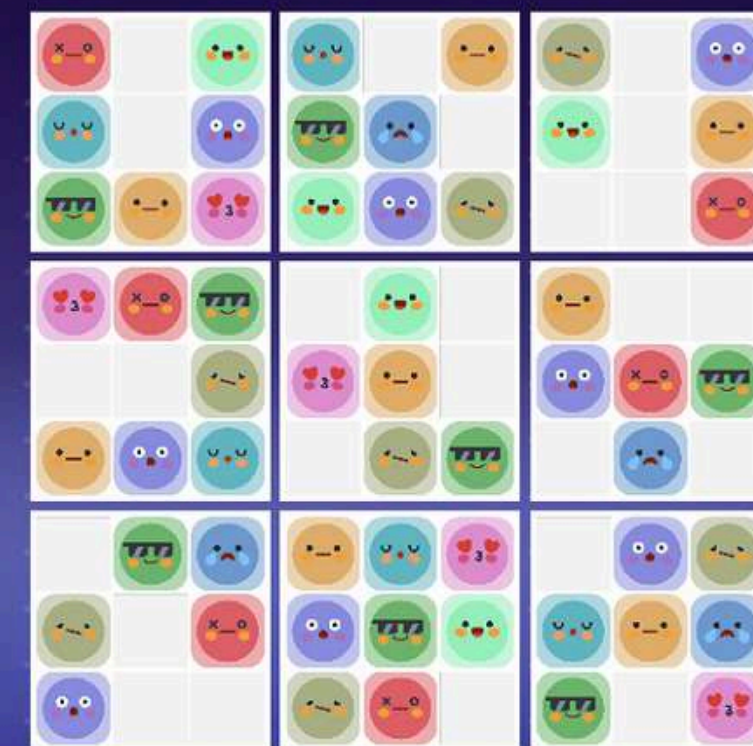
Quadrat

leeres Feld - Orte zum Anordnen von Emotionen

# Sudoku mit Emotionen

Die Aktivität bezieht sich auf das klassische Sudoku. Emotes können nicht in 2x2- oder 3x3-Quadranten (je nach Level) oder in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien wiederholt werden. Um ein bestimmtes Emoticon einzufügen, wähle das angegebene Feld aus, wähle dann das Emote aus dem Menü aus und es wird im angegebenen Feld angezeigt. Die eingefügten Emoticons können geändert werden oder das Feld kann wieder leer gesetzt werden. Durch Drücken von „Check“ wird das Sudoku-Rätsel beendet. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Emotes korrekt eingestellt sind und durch Drücken des Häkchen-Buttons bestätigt werden. Wenn nach dem Drücken von „Überprüfen“ die Tafel nicht gefüllt war oder ein Emote falsch eingestellt wurde, endet die Aktivität mit einem Fehler.

Die Level unterscheiden sich in der Anzahl der Quadrate des Sudokus: 4x4 Sudoku oder 9x9 Sudoku.



# Spiegel der Gefühle

Die Aktivität umfasst einen Kreis mit 10 Emotionen: Wut, Liebe, Scham, Freude, Überraschung, Ekel, Neid, Eifersucht, Angst, Traurigkeit. Jeder von ihnen verfügt über drei Intensitätsstufen. Durch Werfen eines Balles oder Bewegung des Markers lässt sich der Pfeil steuern.



# 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



# Wo ist das Monster?

Zur Auswahl stehen drei Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Im ersten Fall gibt es keine zeitliche Begrenzung. Bei der zweiten Aktivität hat der Teilnehmer 1:30 Minuten Zeit, um Monster zu finden, bei der dritten Aktivität sind es 45 Sekunden.

Zu Beginn wird es eine Reihe von drei Kreaturen geben, die der Teilnehmer möglicherweise von anderen Planeten kennt. Sie müssen gemerkt werden, denn das sind die Zeichen, die auf der Tafel gefunden werden müssen. Klicke dann auf eine beliebige Stelle, um das Board anzuzeigen.

Nachdem ein Zeichen gefunden wurde, kann man mit dem Stift daraufklicken, um die Auswahl aufzuheben. Wenn alle Charaktere gefunden wurden, ist die Aktivität erfolgreich abgeschlossen.

Die Aktivität endet mit einem Misserfolg, wenn man auf einen Charakter klickt, der nicht in der Auswahl war oder die Zeit abläuft.



# Der Planet in der pädagogischen Praxis



# Szenen bauen Spannung auf

## Knowla Aktivität: Spiegel der Gefühle

### Benötigte Materialien: vorbereitete ausgeschnittene Karten mit Sätzen/Fragen und ein Behälter, aus dem Sie zeichnen können

Sie sollten mehrere Sätze, Fragen oder Situationsereignisse vorbereiten, denen der Teilnehmer in verschiedenen Situationen begegnen kann. Z.B.:

- Warum warst du gestern nicht da?
- Gib mir das Spielzeug!
- Danke schön.
- Entschuldigung, könnten Sie mir den Stift geben?
- \*Eine alte Dame mit Gehstock betritt den Bus und du setzt dich auf einen der Sitze\*
- In den Ferien ging ich ans Meer.

Der Teilnehmer zieht eine der Karten und liest deren Inhalt vor. Dann zeichnet er eine der Emotionen. Gemeinsam mit der gesamten Gruppe benennt er es. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, verbal oder nonverbal auf die gezeichnete Situation zu reagieren, wobei zu berücksichtigen ist, dass er oder sie die gezeichnete Emotion auch in dieser Reaktion verwenden muss.

Der Teilnehmer kann eine gegebene Situation nach seinen eigenen Vorstellungen erweitern und im Klassenzimmer gefundene Gegenstände nutzen oder eine andere Person zur Mitarbeit einladen. Die Gruppe kann dem Moderator Vorschläge unterbreiten. Am Ende der Rede sollten Sie gemeinsam analysieren, ob die Emotion reflektiert wurde, welche Worte entscheidend sind, welche nonverbalen Signale verwendet wurden, welche Konsequenzen ein bestimmtes Verhalten hätte haben können, wie unterschiedlich Sie mit einer bestimmten Emotion hätten reagieren können, wie unterschiedlich du mit anderen Emotionen hätte reagieren können.

Vor Beginn des Spiels sollte die gesamte Gruppe die Regeln festlegen, die sie während des Spiels befolgen soll, z. B. sie darf keine Gegenstände zerstören, sie darf sich gegenüber anderen nicht aggressiv verhalten, sie darf nicht über die schauspielerischen Fähigkeiten anderer lachen (es sei denn, dies war ihre Absicht).

# Lesungen weinen aufs Stichwort

**Knowla Aktivität:** Thermometer der Emotionen oder Rad der Emotionen – nach Ihrem Ermessen, je nachdem, ob es sich um die Arbeit mit einer Emotion oder einer Mischung davon handelt.

**Benötigte Materialien:** ausgewählter Text oder Lektüre, vorzugsweise einer, der einige interne/emotionale Erfahrungen des Helden enthält

Sie sollten eine Lektüre oder einen anderen Text zur Analyse auswählen. Bei einem längeren Text sollten Studierende diesen bereits lesen, bei einem kurzen Text können sie die Aufgabe spontan erledigen. Als Teil des gelesenen Textes müssen Sie den Rahmenplan des Textgeschehens in einer Tabelle aufschreiben. Jede Zeile entspricht einem Ereignis. Jede Spalte entspricht einem der besprochenen Helden. Es ist wichtig, in jeder Phase zu besprechen, welche Emotionen einen bestimmten Charakter in welcher Intensität begleiteten, diese auf dem Gefühlsthermometer oder dem Gefühlsrad zu markieren und die Schüler in die Tabelle einzutragen. Es ist sinnvoll, im Text die Prämissen anzugeben, die dies beweisen könnten. Es kann zu unterschiedlichen Interpretationen kommen. Dies ist natürlich und es sollte betont werden, dass es sich nicht um einen Fehler handelt und es einer weiteren Analyse wert ist, um einen anderen Standpunkt zu verstehen. Schließlich müssen Sie die entstehenden Emotionen als Ganzes betrachten.



# Wut springt auf die Bänke

**Knowla Aktivität: Rad der Gefühle, Avatar der Emotionen** Benötigte Materialien: ausgewählter Text oder Lektüre, vorzugsweise sollte er einige innere/emotionale Erfahrungen des Helden enthalten

Zeichnen Sie an die Tafel eine Tabelle mit zwei Spalten: positive Emotionen und negative Emotionen. Anschließend können Sie gemeinsam mit den Schülern den Kreis umrunden und die Emotionen in die Tabelle auf der entsprechenden Seite eintragen. Dann ist es eine gute Idee, die Gruppe zu fragen: Welche Emotionen sind schlecht/unnötig/...? Die Antwort wird wahrscheinlich sein, dass sie auf der negativen Seite stehen. An dieser Stelle sollte kommuniziert werden, dass alle Emotionen für etwas notwendig sind und über etwas informieren, z.B.:

- Freude – zeigt, dass alle Bedürfnisse erfüllt werden,
- Überraschung – zeigt an, dass in der Umgebung etwas Unerwartetes passiert ist und Sie vorsichtig sein sollten,
- Wut – zeigt, dass etwas nicht geklappt hat, zwingt Sie zum Handeln
- Liebe – zeigt, dass zu einer anderen Person ein gewisser Zustand der Nähe und Sicherheit besteht,

- Eifersucht – zeigt, dass es ein Bedürfnis gibt, das von jemand anderem befriedigt wird,
- Angst – informiert über eine potenzielle Gefahr für Leben oder Gesundheit,
- Ekel – Informationen über die möglichen schädlichen Auswirkungen einer bestimmten Sache
- Traurigkeit – zeigt, dass ein Bedürfnis nicht erfüllt wurde,
- Scham – ist die Verkörperung bestimmter Ängste oder Ausdruck innerer Grenzen.
- Es ist nichts Falsches daran, jeden von ihnen zu erleben.
- Was kann man tun, wenn man eine Emotion verspürt oder einer emotionalen Reaktion folgt?
- Denken Sie darüber nach, was diese Emotion ist?

# Wut springt auf die Bänke

- Wogegen richtet es sich? (Jede Emotion hat ihr eigenes Objekt, auf das sie gerichtet ist: extern oder intern)
- Was war die Ursache der Emotion?
- Was möchte Ihnen das Gehirn sagen?
- Wie sollte man auf eine bestimmte Situation reagieren?
- Welche Konsequenzen hat das Verhalten? Wie kann man in einen neutralen Staat zurückkehren?
- Wenn sie gegen eine Person sind, lohnt es sich, Antworten auf alle oben genannten Fragen zu sammeln und eine vollständige Stellungnahme zu formulieren, mit der Sie zu der Person gehen können, um über das Problem zu sprechen und eine Lösung für die Situation zu erarbeiten.
- Welche Strategie kann angewendet werden, um einen bestimmten emotionalen Zustand zu neutralisieren, wenn er schwerwiegend oder langanhaltend ist?

Diese Anschlussfragen können auch Ihrem Gesprächspartner über Ihre Gefühle oder nach einem Streit gestellt werden.

Um bestimmte Fragen in der Praxis zu testen, können Sie den „Emotions-Avatar“ ausführen und dann auf eine ausgewählte Person zeigen, ihn schnell aufsetzen und dabei auch deren Gesichtsausdruck markieren. Dann erzählt er eine Geschichte (real/fiktional, seine/ihre/die eines anderen). Beantworten Sie gemeinsam mit ihr und der gesamten Gruppe alle Fragen. Dies kann mit anderen Personen wiederholt werden. Es ist eine gute Idee, einige Geschichten vorzubereiten.

Eine solche Lektion kann nützlich sein, um einen Konflikt zwischen zwei Menschen zu erklären in einer Gruppe.

It's **smart** to play. 



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