

Planet Fruu

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





Der Planet Fruu enthält 250 interaktive Aktivitäten aus verschiedenen Entwicklungsbereichen, ideal für Kinder von 3 bis 11 Jahren. Sie finden logische, sportliche, Geschicklichkeits- und Lernaktivitäten. Auch solche, die Sie erfolgreich in Rehabilitations- und Korrektur-Kompensationskursen einsetzen können, insbesondere bei der Arbeit mit Kindern mit sensorischen Verarbeitungs-, Konzentrations-, Kommunikations- und Lernprozessstörungen. Dies ist der universellste unserer Planeten, ein Starter-Set an Aktivitäten, das Sie im Set mit jeder gekauften Knowla Box oder Knowla Wall erhalten. Clevere und unterhaltsame Berichte zur Unterrichtsvorbereitung!



In einem Teil der Aktivität werden Bälle verwendet, während es im anderen Teil Marker sind. Das ist aber nur eine Empfehlung. 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



Knowla[®]edu

12:03



Planet Fruu
Available
DISCOVER

Planet EduMini
Available
DISCOVER

Planet Pi
Buy access

Planet M
Buy access

Planet Ziuuu
Buy access

Planet Emo
Buy access

Planet Fruu

MANUAL

The Planet Fruu contains 250 interactive activities from various developmental areas, ideal for children aged 3 to 11. You will find logical, sports, skill and educational activities. Also those that you can successfully use during rehabilitation and corrective-compensatory classes, working with children with sensory processing, concentration, communication and learning process disorders. This is the most universal of our



Systemtasten und Menüansicht

Hauptmenü - Legende



zurück zur Ansicht aller Planeten



frühere Planeten/Apps/Aktivitäten



Nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten



Gehen Sie zur Anwendungssuchmaschine



zu den Einstellungen gehen: 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 Board



Aktivitätsliste





Der Planet Hopsa umfasst 42 Apps mit 250 Aktivitäten:

1. Zähle die Tiere
2. Multiplikation
3. Addition und Subtraktion
4. Freies Zeichnen
5. Male das Bild aus
6. Spur nachzeichnen
7. Verbinde die Punkte
8. Bild neu zeichnen
9. Schließe das Labyrinth
10. Ordne die Bilder zu
11. Ordne das Puzzle
12. Schöpfer
13. Farm erweitern
14. Regenbogenwurm
15. Volleyball
16. Airhockey
17. Blasen-ABC
18. Pizza liefern
19. Klassische Schlange
20. Bowling
21. Meeresformen
22. Fliegende Ballons
23. Muster wiederholen
24. Fußball
25. Erziele ein Tor
26. Bild neu zeichnen
27. Mit Farbe füllen
28. Darts
29. Lemuren-Nachbarn
30. Fallende Geschenke
31. Rette den Schneemann
32. Schlafende Rechtecke
33. Läufer
34. Reflexe trainieren
35. Laufende Eier
36. Puzzleteile zusammenfügen
37. Piñata
38. Rette den Planeten
39. Wachsende Quadrate
40. Fruudo fangen
41. Finde die Figuren
42. Tic Tac Toe



Zähle die Tiere




Zähle, wie viele Elemente sich auf der linken Seite der Gleichung befinden und schiebe diese Zahl handschriftlich in das Feld.

Beispielanwendung

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





Multiplikation

Berechne das Ergebnis. Trage es 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 -



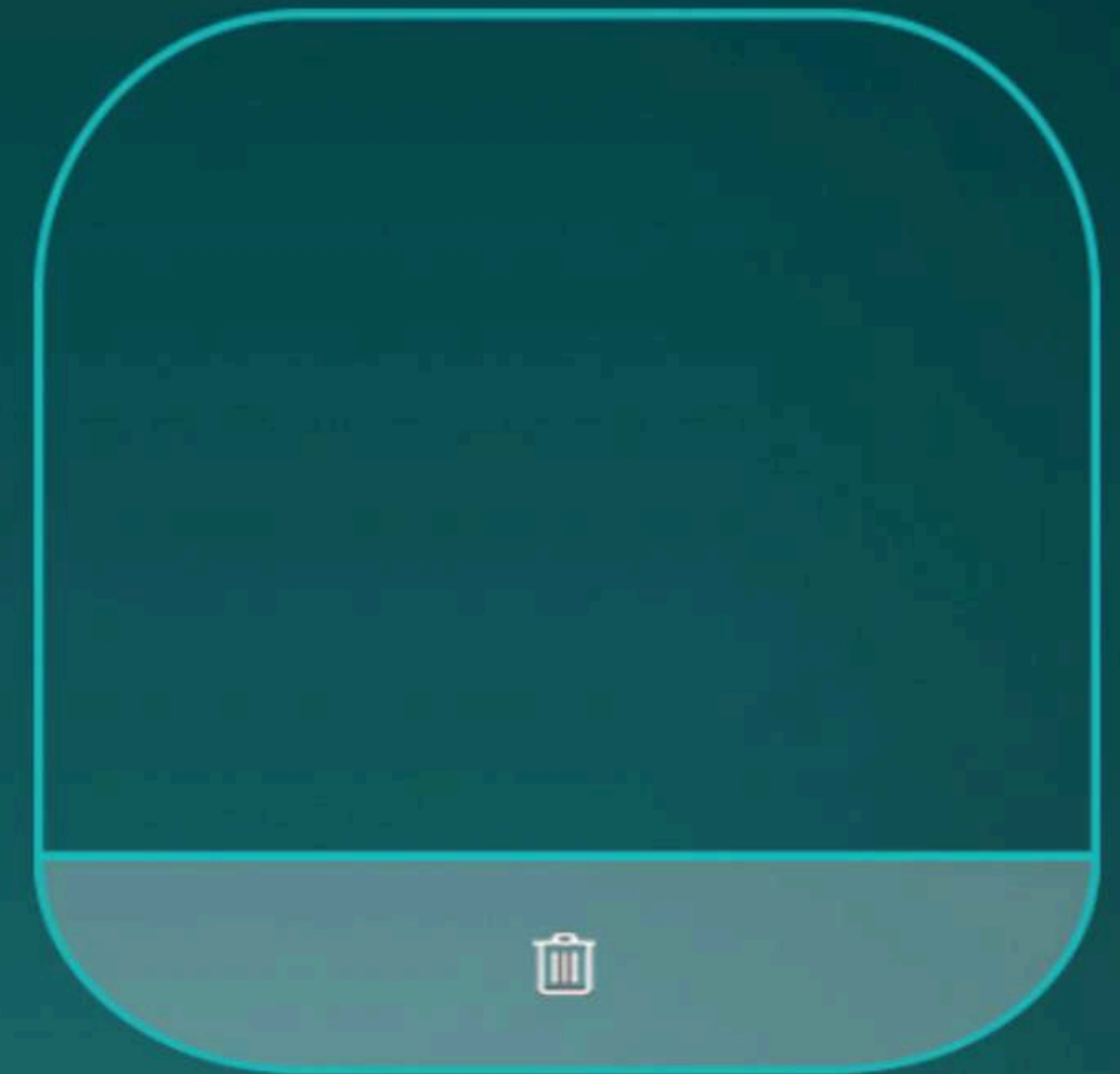
Addition und Subtraktion

Bearbeite die Additions- und Subtraktionsaufgaben. Trage das Ergebnis handschriftlich in das Feld ein. Bei korrektem Ergebnis leuchtet es blau auf. Konzentriere dich gut, manche Aufgaben sind ziemlich knifflig.

Beispielanwendung

Handübung, bis 1000 zählen.

$$6 + 1 =$$



Freies Zeichnen

Schaffe Dein 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 eines Malbuchs ausgemalt werden können.

Beispielanwendung

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

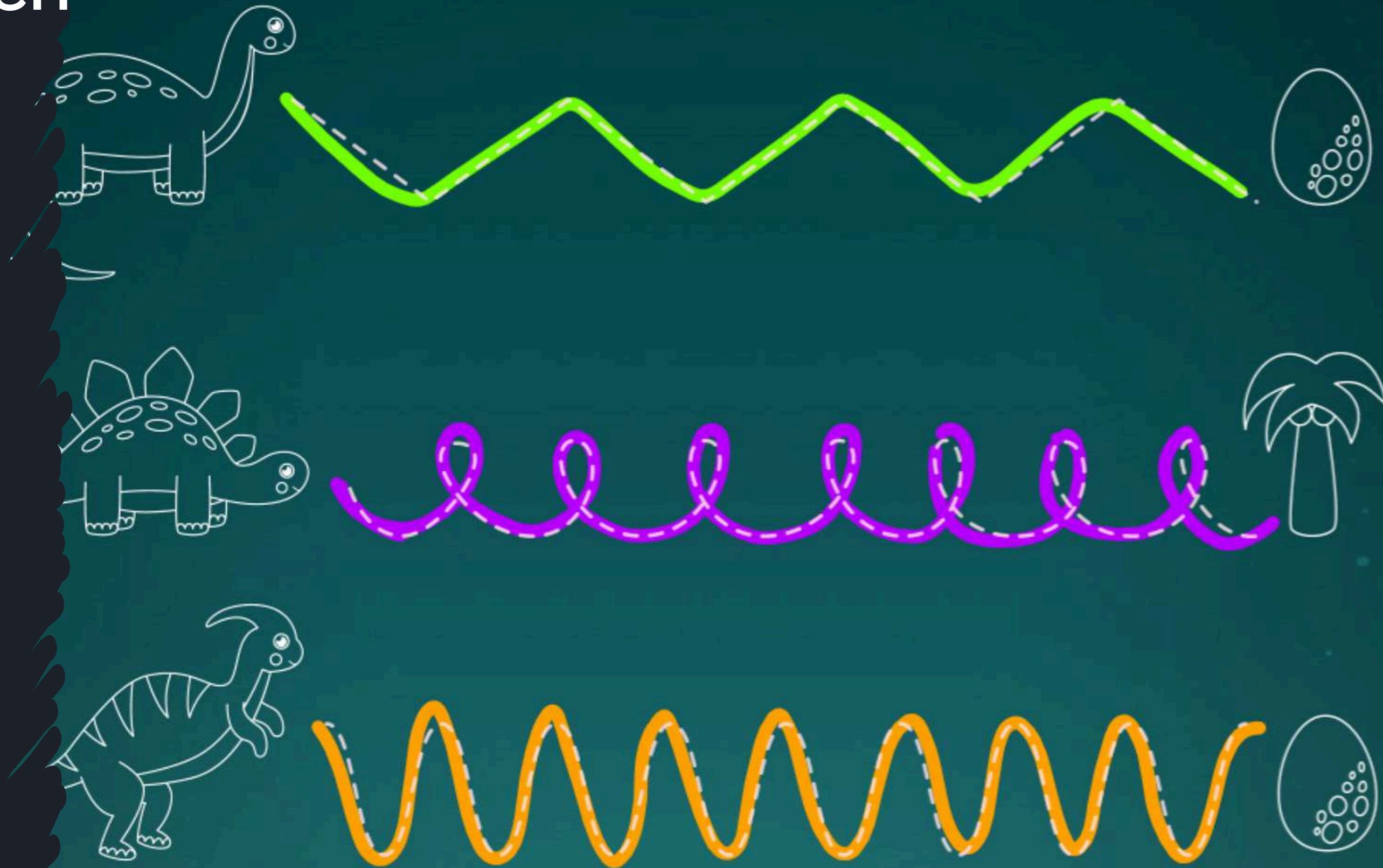


Spur nachzeichnen

Mit diesen Übungen lässt sich Stifthalterung und Stiftführung trainieren. Zeichne die Muster genau nach und bleibe auf der gestrichelten Linie.

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.

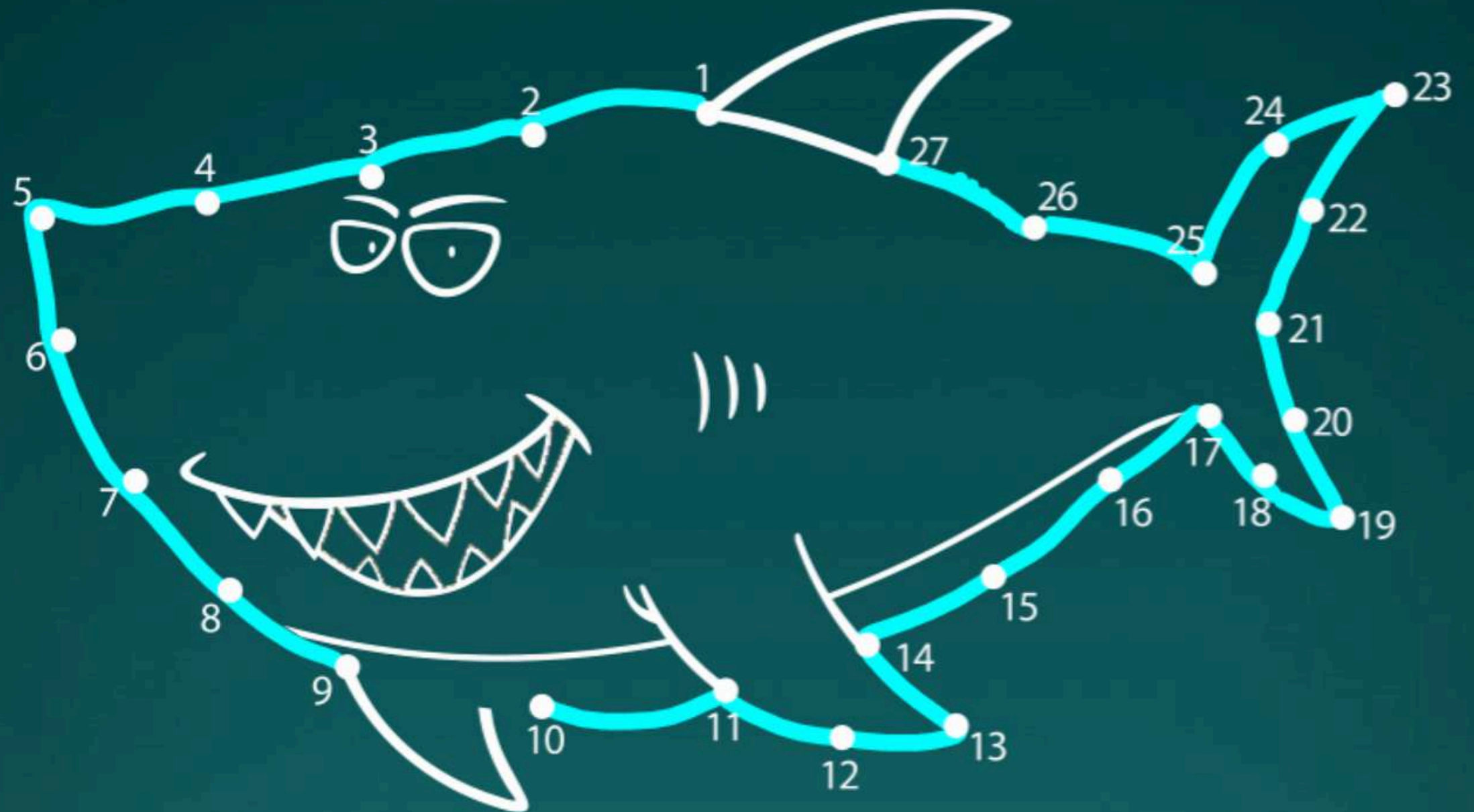


Bild neu zeichnen

Zeichne das Bild auf der linken Seite möglichst genau auf der rechten Seite nach. Die Gitternetzlinien helfen Dir dabei.

Beispielanwendung

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



Schließe das Labyrinth

Hier findest Du mehrere Labyrinth. Nimm Dir einen Marker und zeichne den Weg vom Eingang zum Ausgang!

Beispielanwendung

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

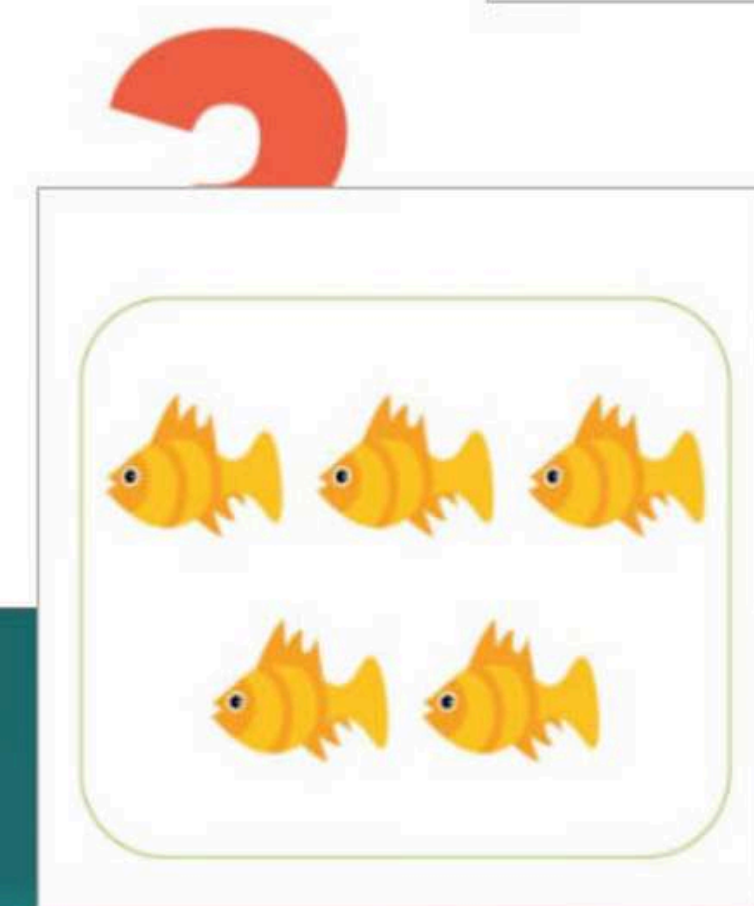
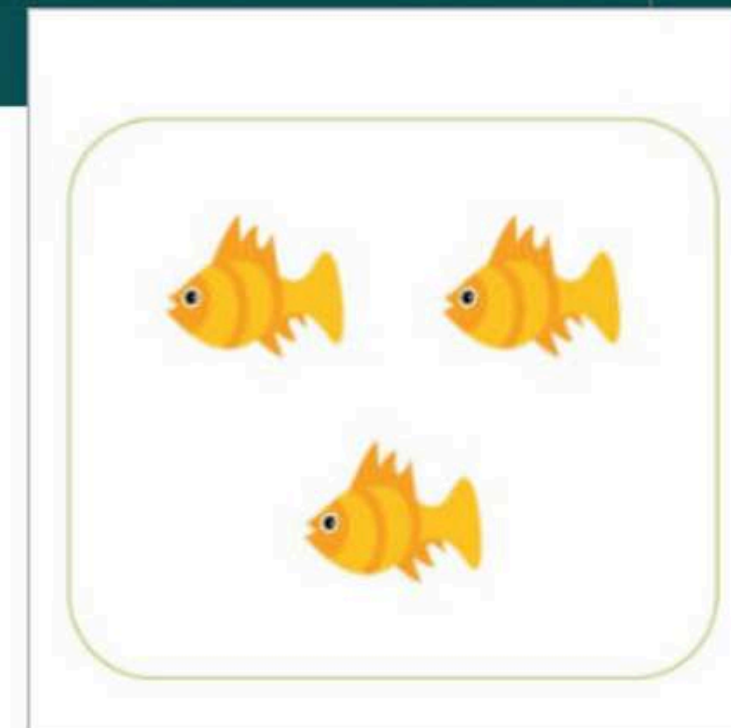
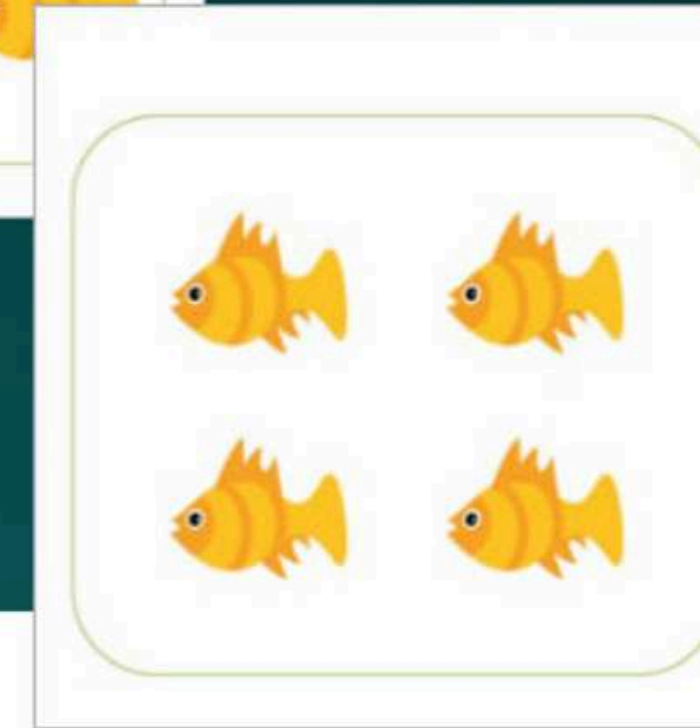
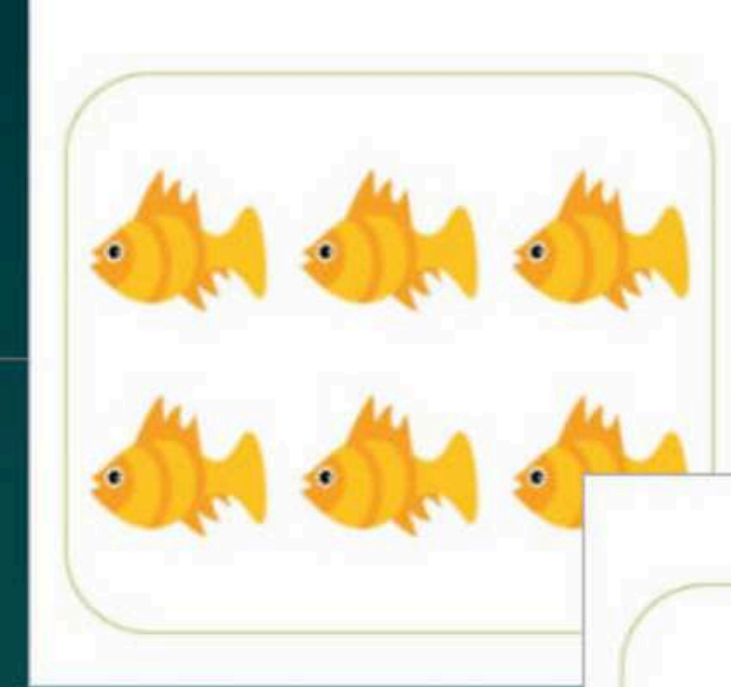


Ordne die Bilder zu

Finde Bilder, die zusammengehören und lege sie nebeneinander. Es können z.B. Berufe und typische Werkzeuge oder ähnliche Formen zusammengehören. Wenn Du alles richtig gemacht hast, leuchtet der Bildschirm blau.

Beispielanwendung

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



Ordne das Puzzle

Setze das Puzzle zusammen, um zu sehen, welches Bild sich hier verbirgt. Es gibt einfache Puzzles mit Illustrationen und schwerere Puzzles mit Fotos. Wenn alles richtig ist, leuchtet der Bildschirm blau.

Beispielanwendung

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

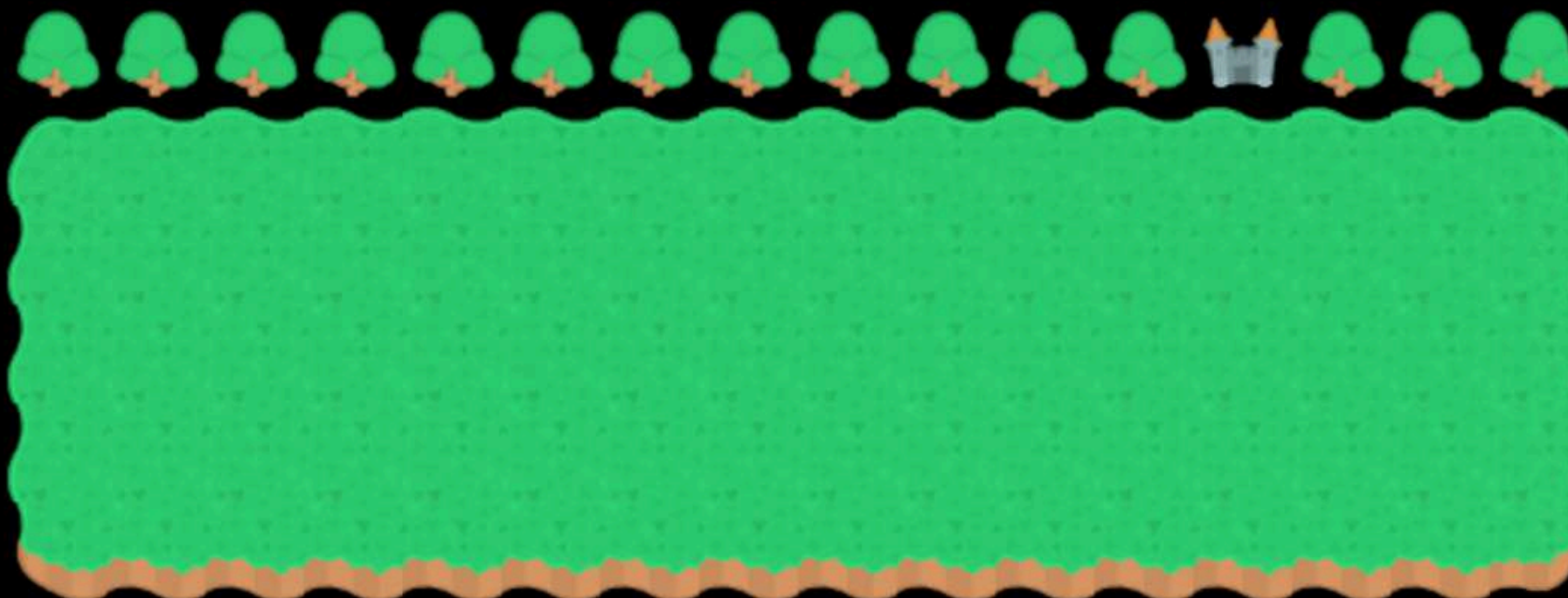
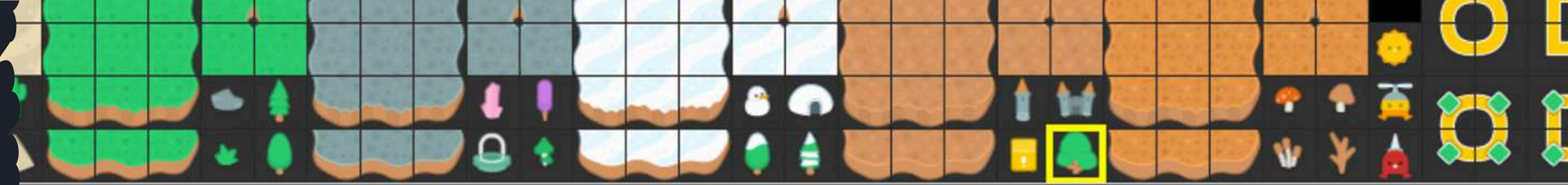


Schöpfer

Baue Deine eigene Welt mit verschiedenen Oberflächen, Straßen, Häusern, Pflanzen und Figuren!

Beispielanwendung

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



Farm erweitern

Verbinde gleiche Tiere, um neue zu erhalten!

Beispielanwendung

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



Regenbogenwurm

Das bekannte Snake-Spiel in neuer Aufmachung. Sammle Obst und Gemüse und gehe den Totenschädeln aus dem Weg.

Beispielanwendung

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



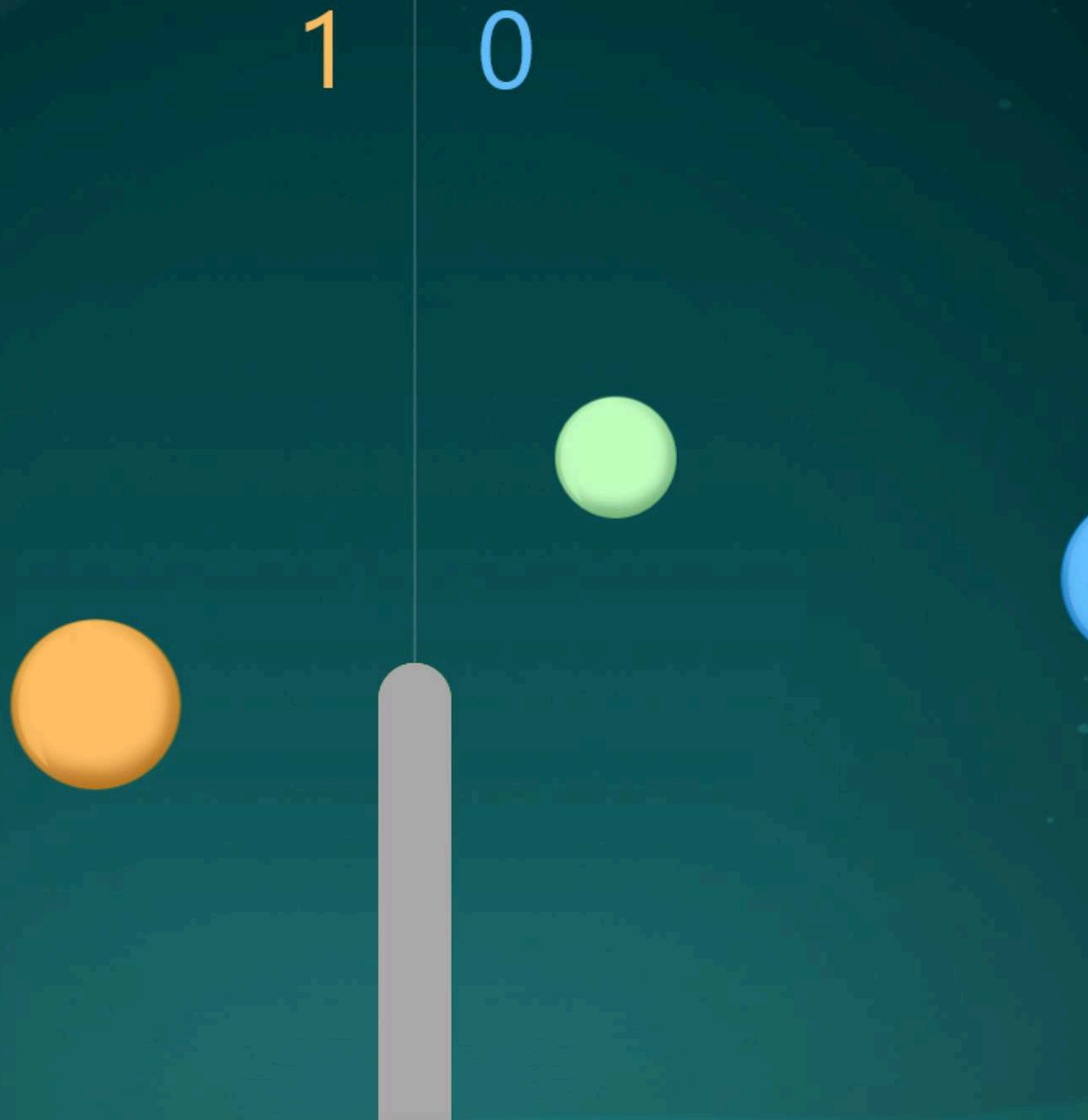
Volleyball



Schlage den Ball über das Netz
und passe auf, dass er nicht den
Boden berührt.

Beispielanwendung

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



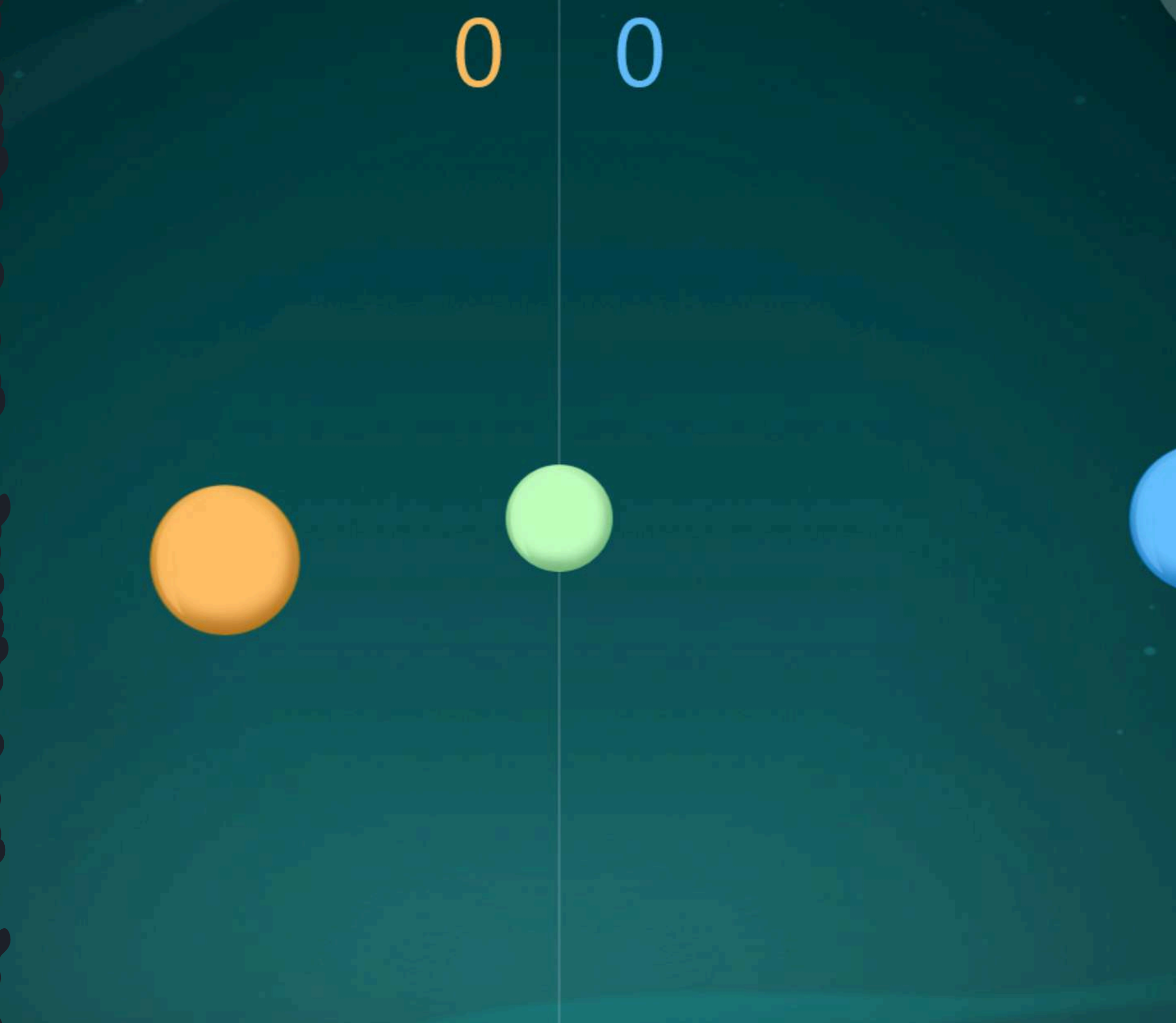
Airhockey



Schieße den Ball in das Tor des Gegners und verhindere, dass er in Dein Tor geht!

Beispielanwendung

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





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.



Pizza liefern

Steuere das Auto sicher durch den Verkehr und liefere die Pizza.
Wechsle zwischen den Fahrspuren und weiche den anderen Autos aus!

Beispielanwendung

Straßenverkehrsregeln, Arten von Wettbewerben.



Klassische Schlange



Unsere Version des berühmten Spiels. Hilf der Schlange, so viele Äpfel wie möglich zu essen und hilf ihr beim Wachsen!

Beispielanwendung

Themen der traditionellen Spiele, Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen.



Bowling

Digitales Bowling. Ziel ist es, durch Werfen des Balls so viele Pins wie möglich abzuräumen. Aktivität für 1 bis 4 Personen.

Beispielanwendung

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



Meeresformen

Finde 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“.



Fliegende Ballons

Lass die Ballons nicht wegfliegen. Die einzig wirksame Methode besteht darin, sie mit Bällen zu schlagen. Weiche aber den Totenköpfen aus!

Beispielanwendung

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

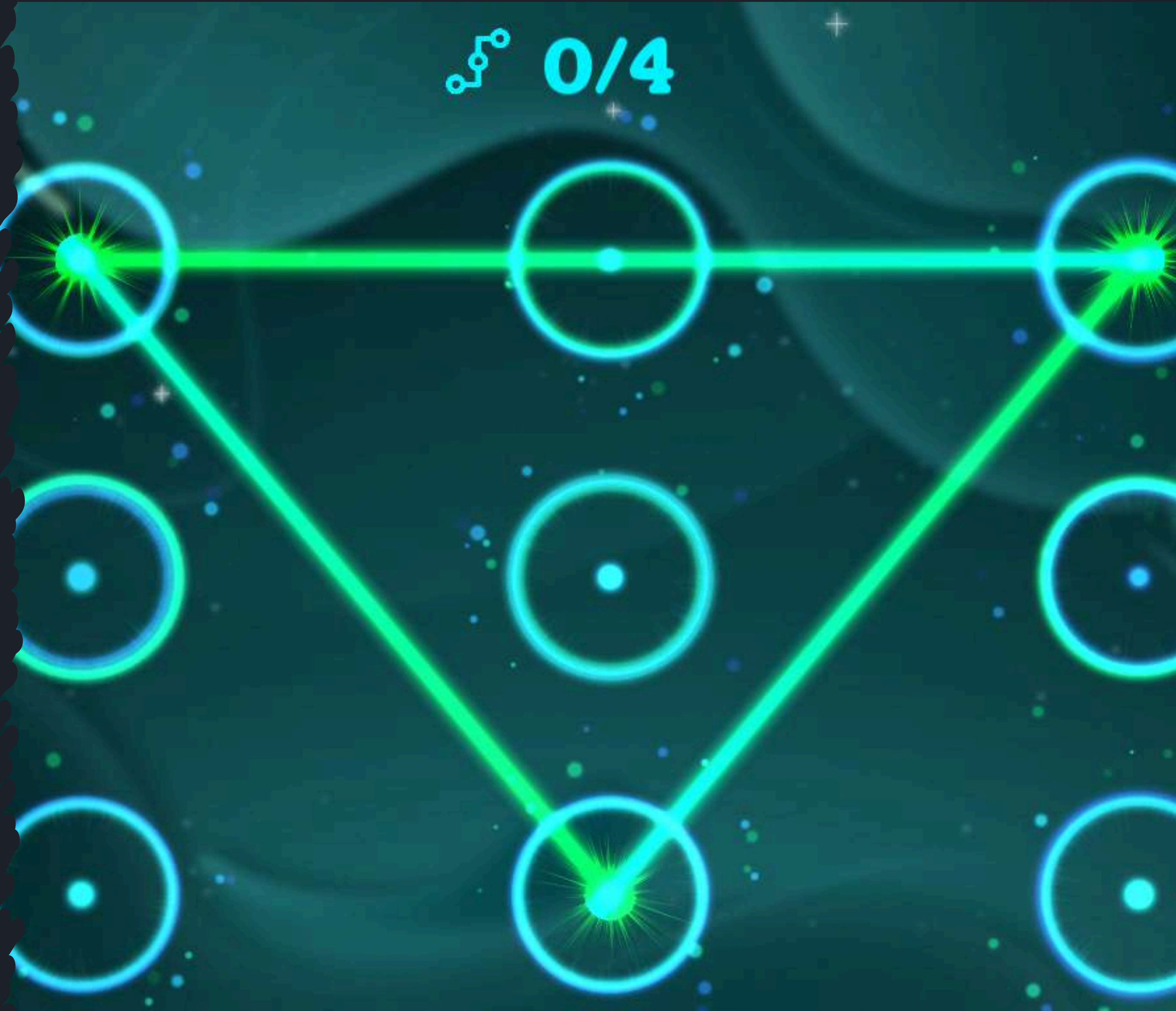


Muster wiederholen

Ziel der Aktivität ist es, ein zuvor gezeigtes Muster zu reproduzieren. Wirf den Ball von Eckpunkt zu Eckpunkt der Figur!

Beispielanwendung

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

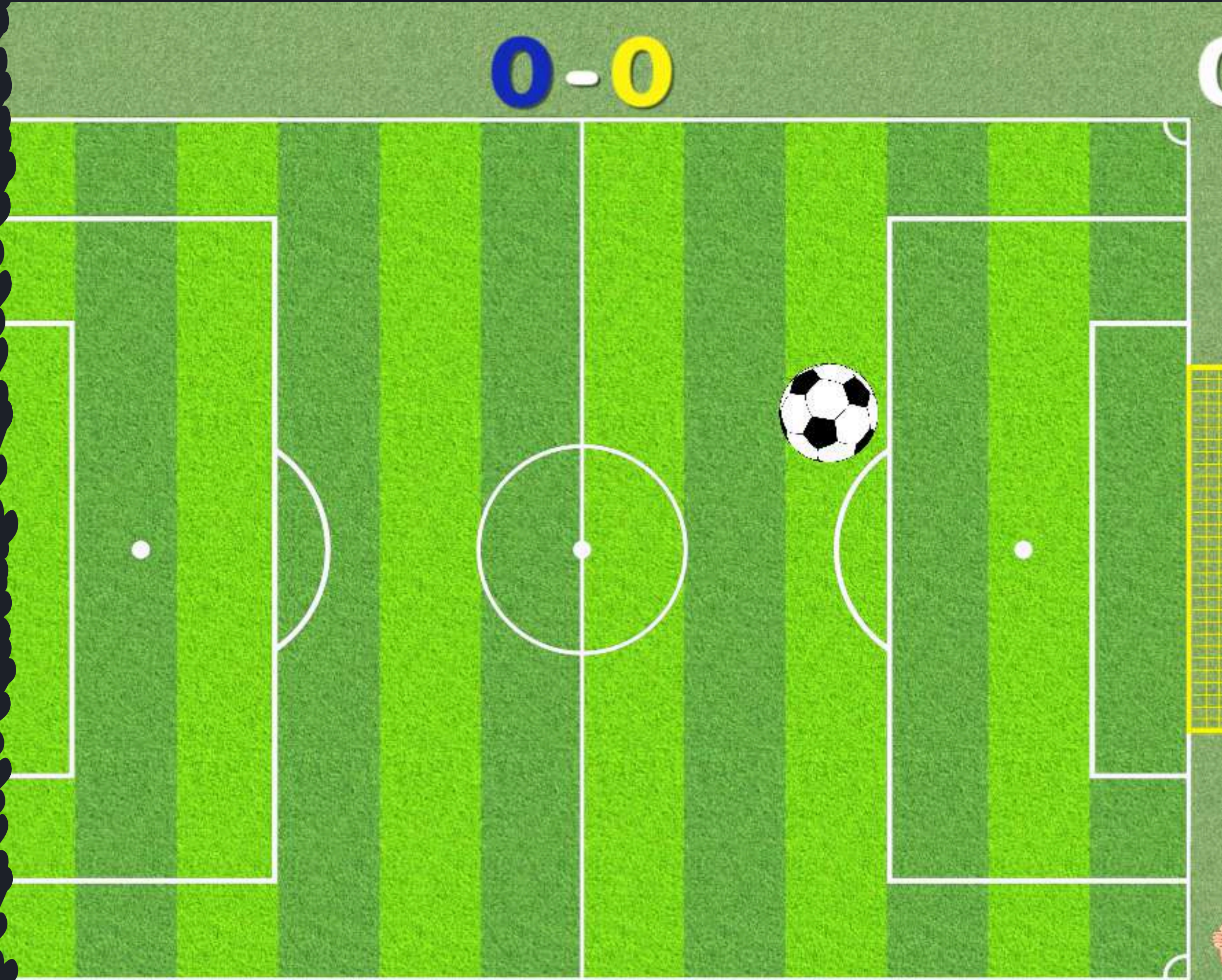


Fußball

Spielt einzeln oder in Zweierteams gegeneinander Fußball!

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.



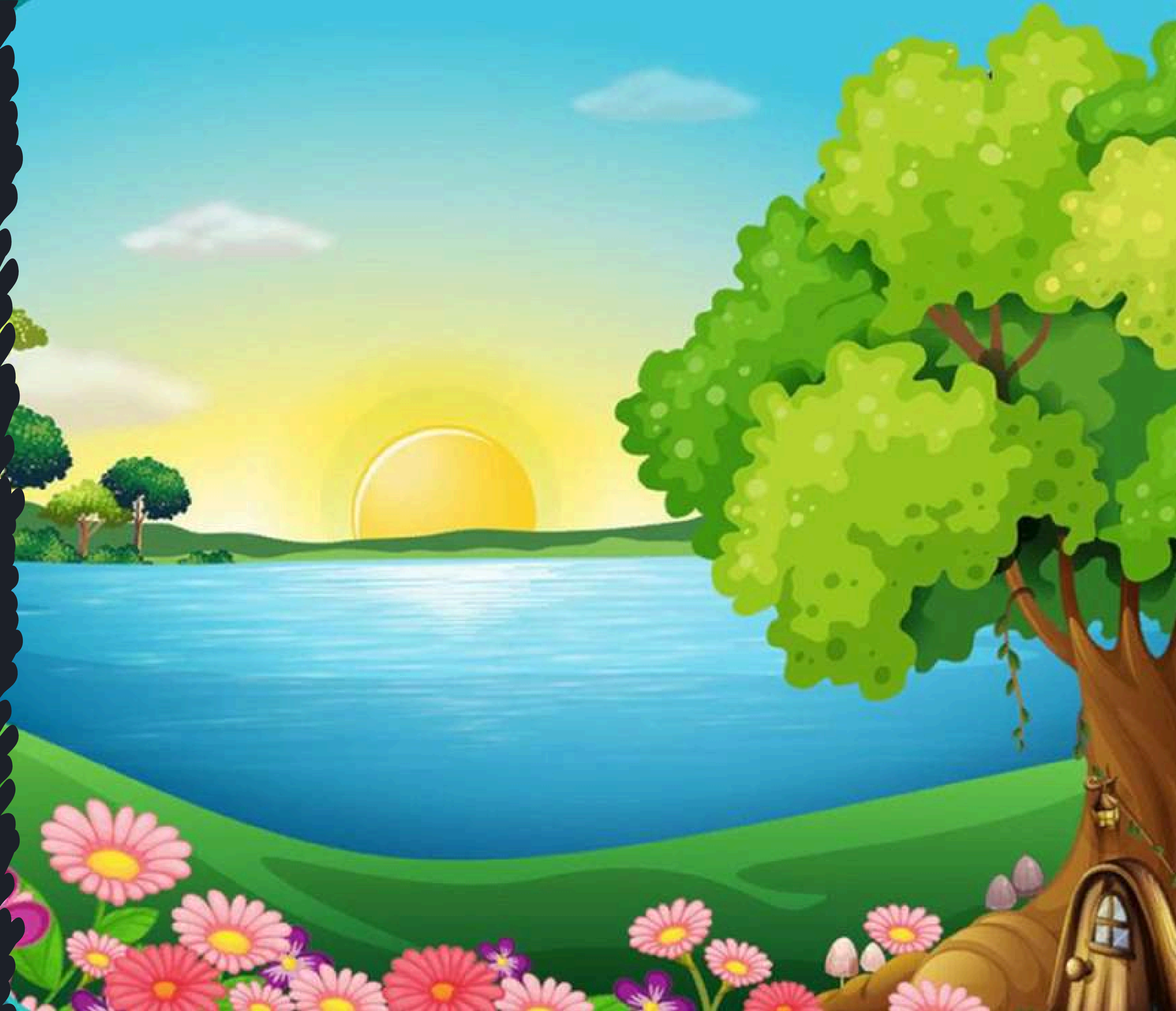


Bild neu zeichnen

Schaffe Dein eigenes Meisterwerk und male etwas Erstaunliches. Du kannst die Hintergrundmuster oder Stempel verwenden. Natürlich kannst Du auch mit Deinem Marker zeichnen.

Beispielanwendung

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

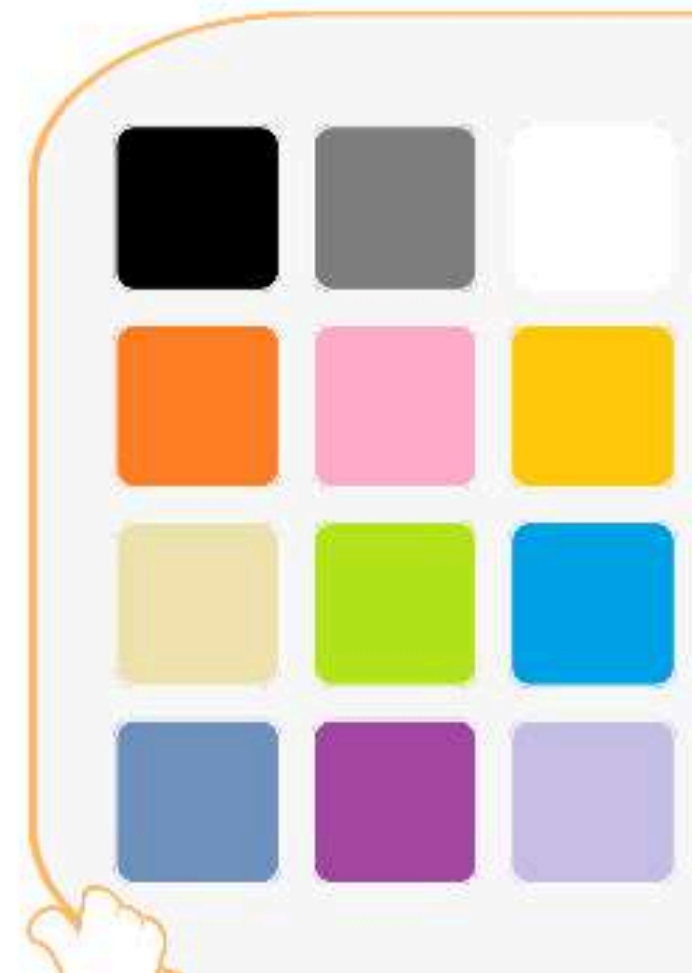
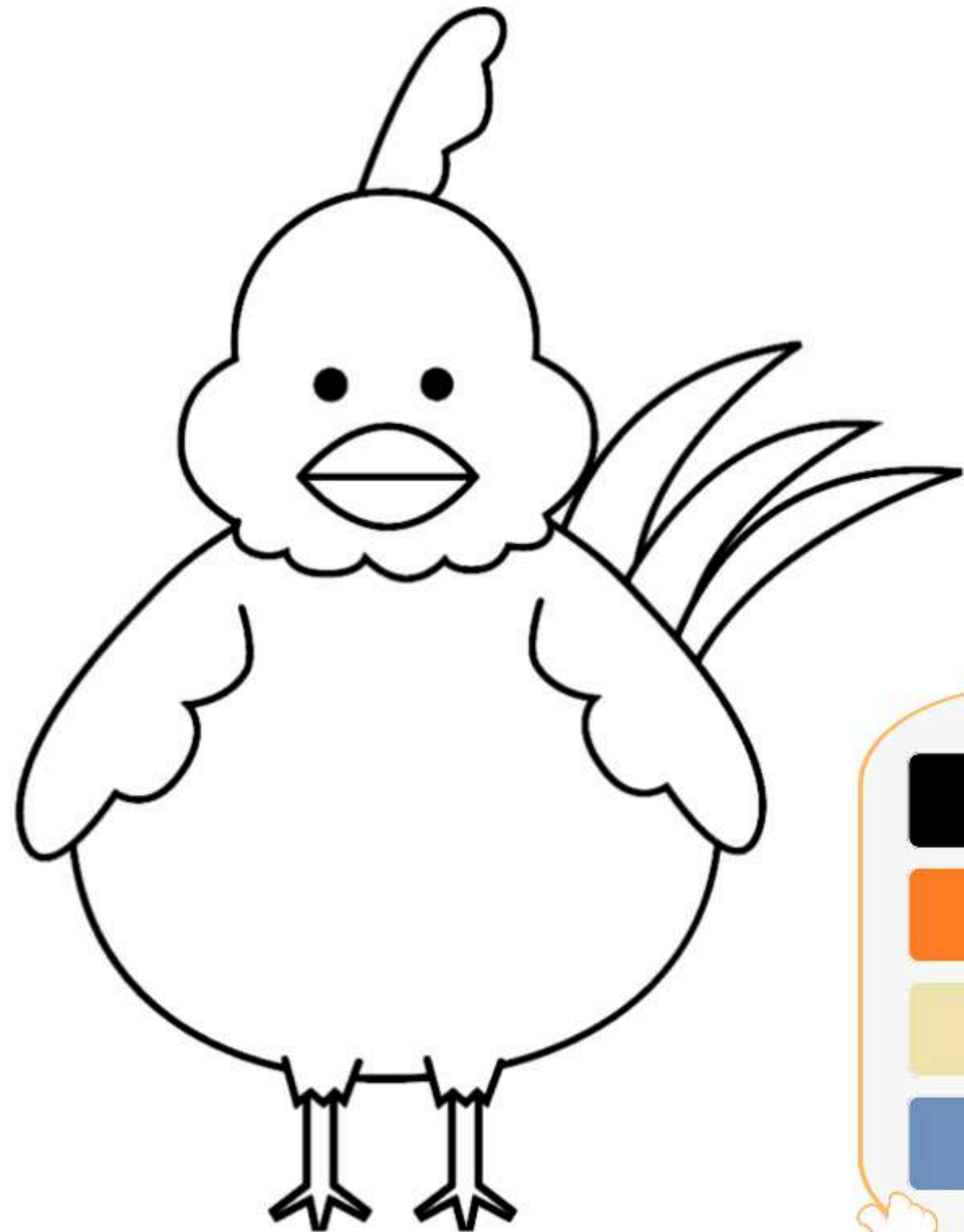


Mit Farbe füllen

Fülle die Malvorlage mit Farbe aus. Sobald Du eine Fläche mit dem Ball triffst, färbt sie sich in der von Dir ausgesuchten Farbe.

Beispielanwendung

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



Darts

Hast Du gute Augen? Beweise es in unserer Dart-Variante. Wirf den Ball und sammle Punkte! Aktivität von 1 bis 5 Personen.

Beispielanwendung

Sporttag, Genauigkeitstraining, Turnier, Punktezahlung.



250

220

0

Lemuren-Nachbarn

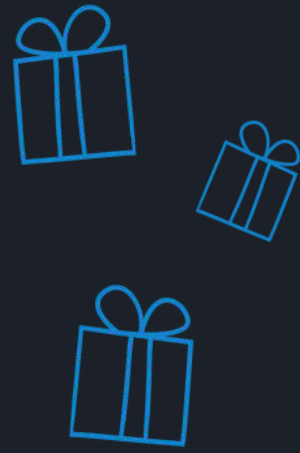
Es war ein ruhiger Tag in einem bestimmten Gebäude. Ein paar Leute schauten freundlich aus ihren Fenstern. Plötzlich beschlossen die Bösewichte, diese idyllische Aura zu stören. Wirf einen Kuchen nach ihnen und der Rest der Bewohner kann wieder aufatmen.

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. Weiche mit ihm den herabfallenden Eisblöcken aus!

Beispielanwendung

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

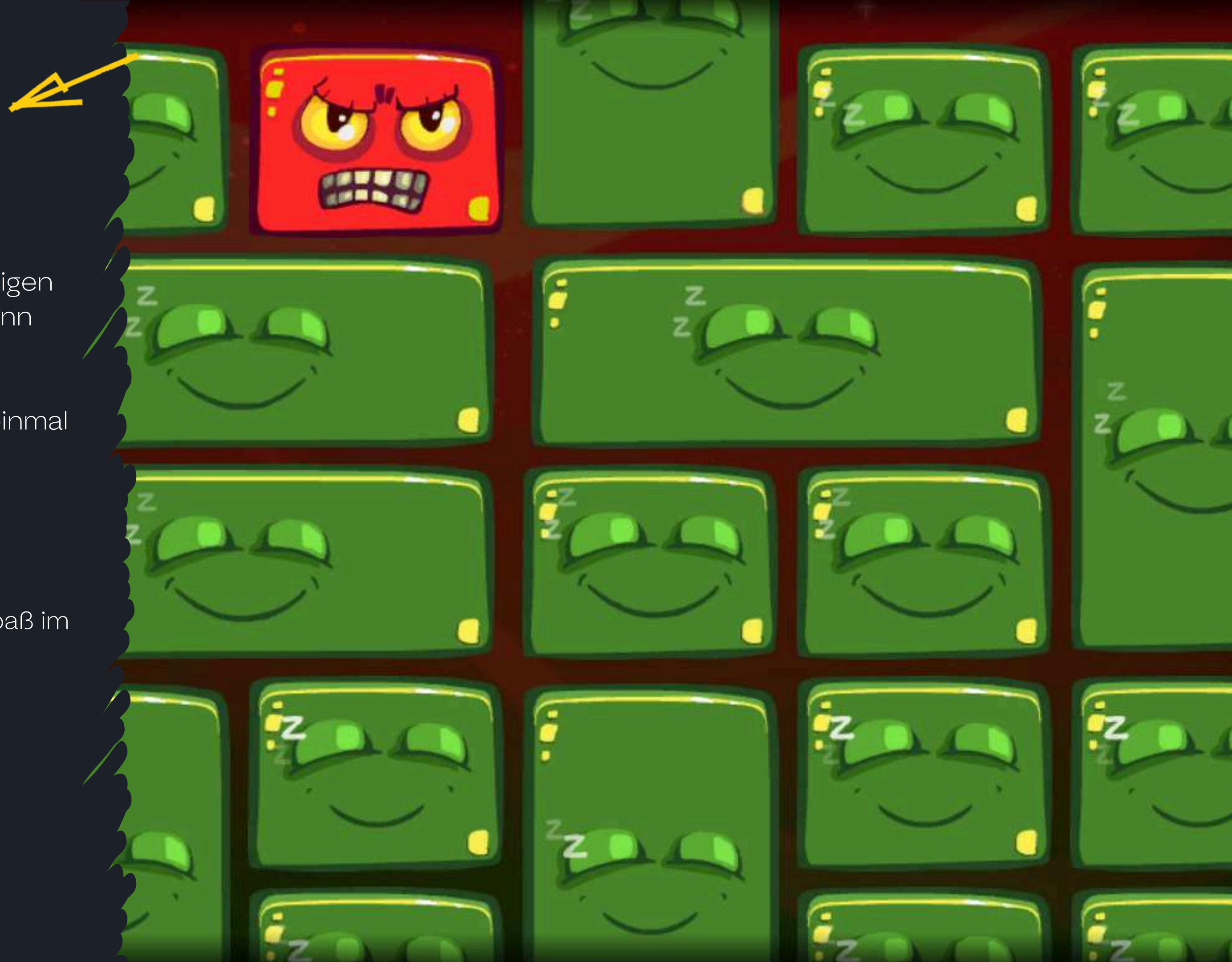


Schlafende Rechtecke

Die süß schlafenden rechteckigen Gesichter werden wütend, wenn man sie mit dem Ball trifft. Bring sie schnell wieder zum Schlafen, indem du sie noch einmal mit dem Ball triffst!

Beispielanwendung

Themen rund um Emotionen, Spaß im Lounge-Bereich.



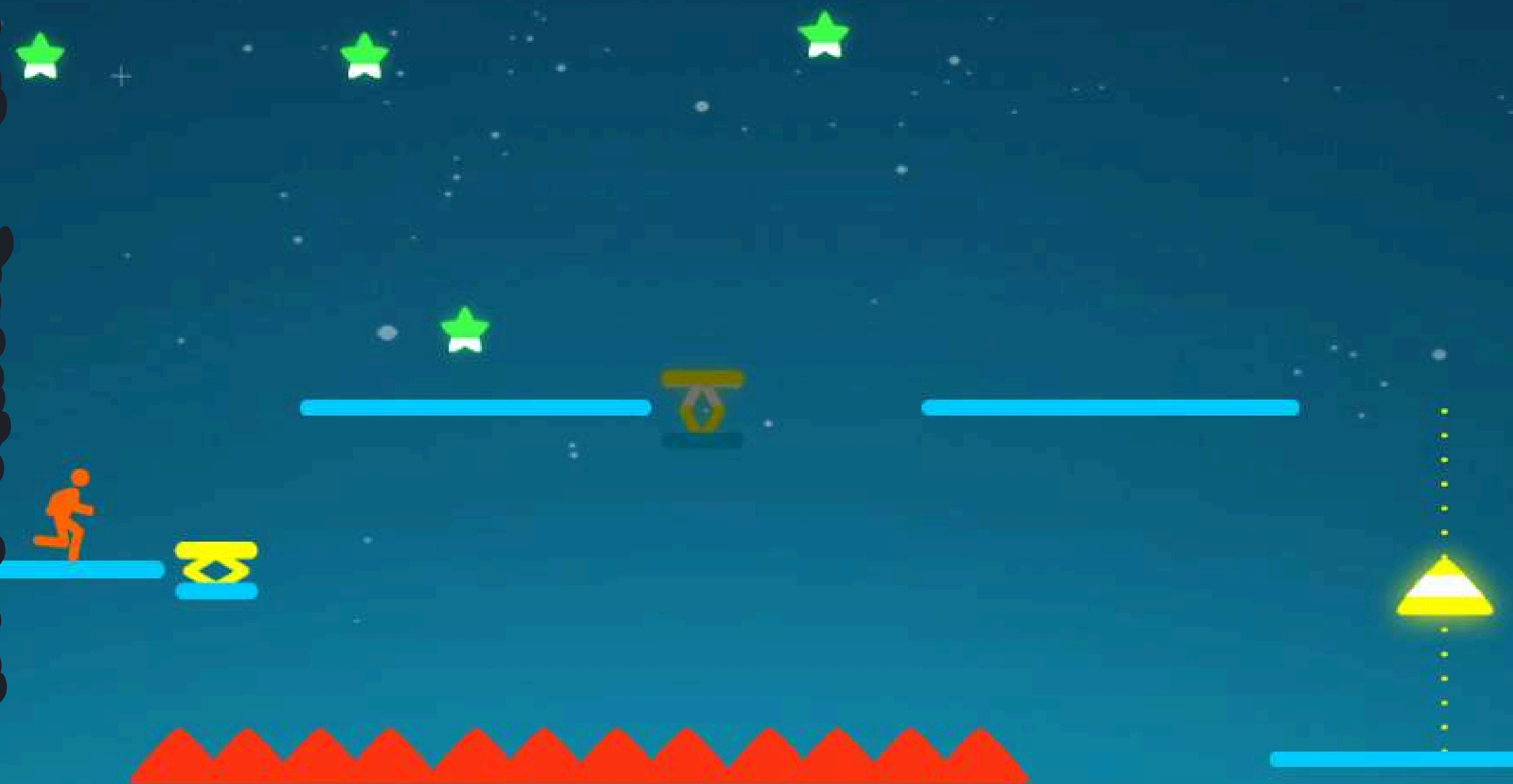
Läufer



Auf dich wartet ein Hindernisparcours. Platziere die Plattformen, auf denen du läufst und weiche Hindernissen aus!

Beispielanwendung

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



Reflexe trainieren



Trainiere Reflexe, Genauigkeit, Geschwindigkeit und Koordination! Triff das Zentrum der Kreise bevor die Zeit abgelaufen ist. Du musst Geschwindigkeit und Genauigkeit Deiner Würfe anpassen. Spielt am besten einzeln und vergleicht dann Eure Ergebnisse.

Beispielanwendung

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



Laufende Eier

Auf dem Bildschirm rollen und laufen verschiedenfarbige Eier. Brich ihre Schale auf und sieh, welche erstaunlichen Kreaturen aus ihnen schlüpfen!

Beispielanwendung

Übungen rund um Ostern, Dinosaurier.



Puzzleteile zusammenfügen

Drehe die einzelnen Quadrate um und mache aus ihnen ein zusammenhängendes Bild. Du kannst aus mehreren verschiedenen Beispielen wählen.

Beispielanwendung

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

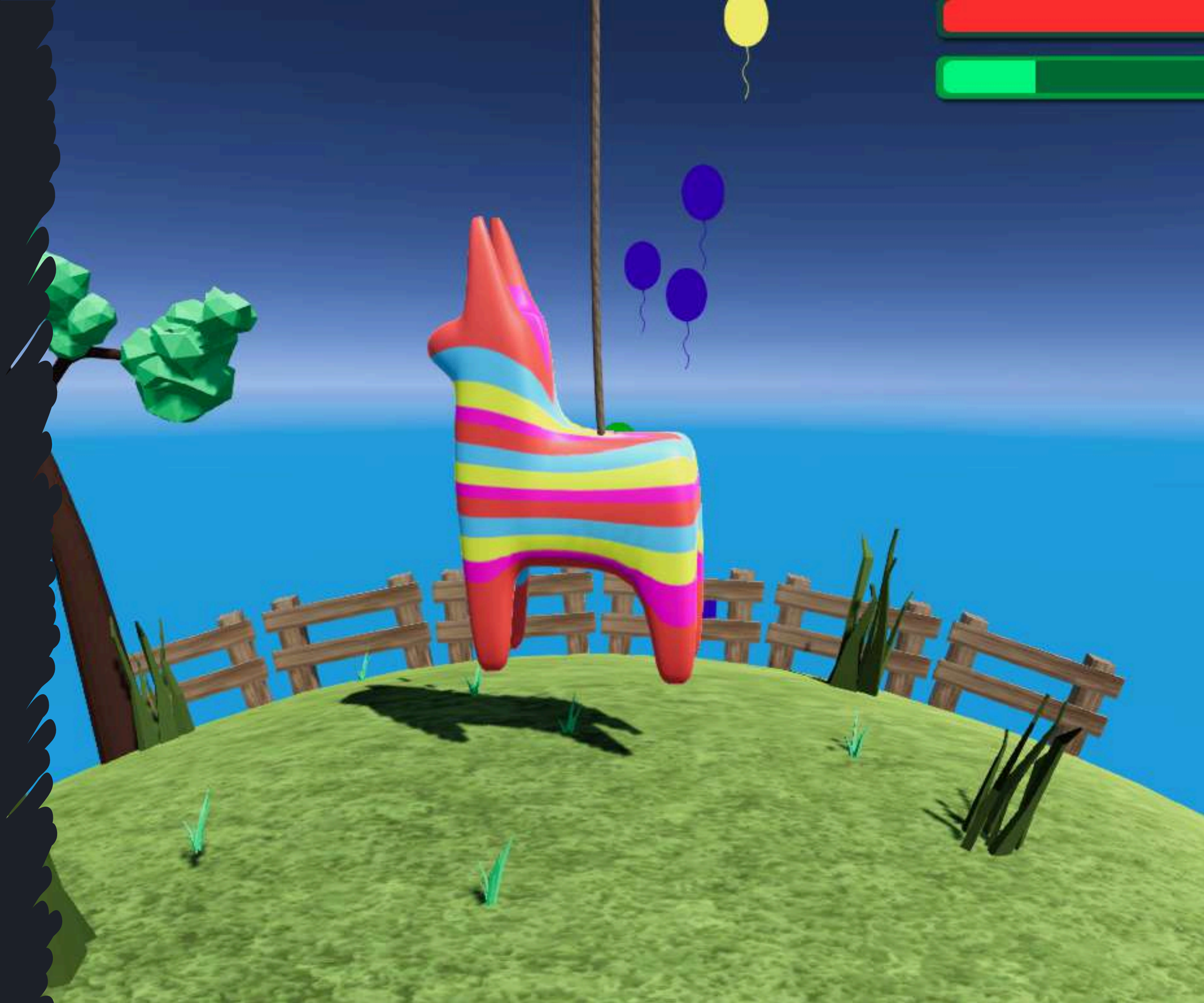


Piñata

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

Beispielanwendung

Geburtstagsfeiern, Kulturtage.



Rette den Planeten

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

Beispielanwendung

Gespräche über Weltraum, Ökologie und außerirdisches Leben.

00000



Wachsende Quadrate

Schlage auf die wachsenden Quadrate und sammle Punkte. Je größer es ist, desto mehr Punkte bekommst Du. Doch Vorsicht: Wenn sie zu groß sind, explodieren sie.

Beispielanwendung

Geschicklichkeit, Zählen, Wahrnehmungsvermögen und Konzentration üben.





Fruudo fangen

Regenbogenkreaturen fliegen über den Bildschirm. Fange so viele wie möglich und sieh, was passiert!

Beispielanwendung

Geburtstagsfeier.

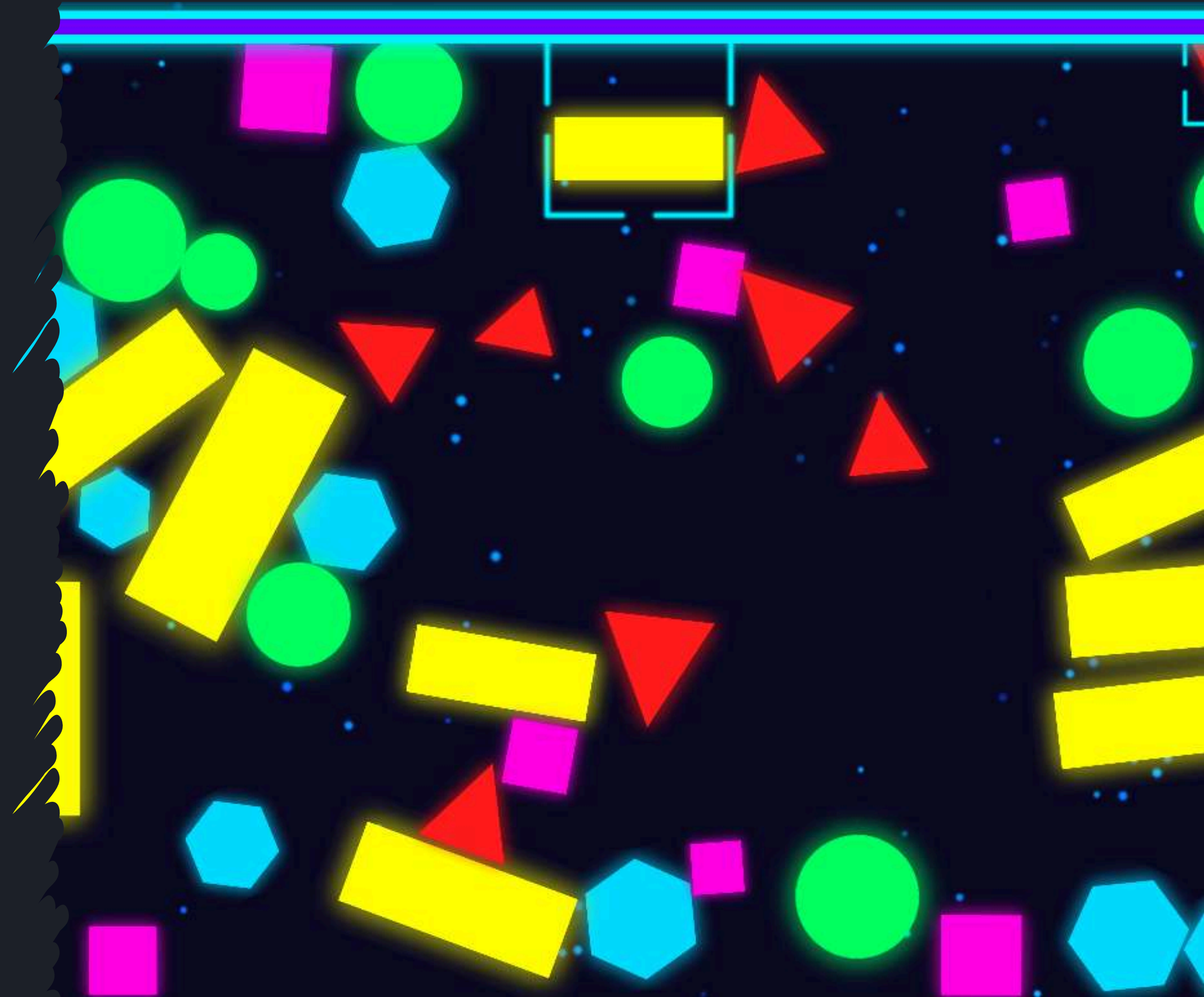


Finde die Figuren

Schlage alle Figuren, die der im blauen Rahmen oben ähnelt. Es zählen auch welche in einer anderen Größe oder Farbe!

Beispielanwendung

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

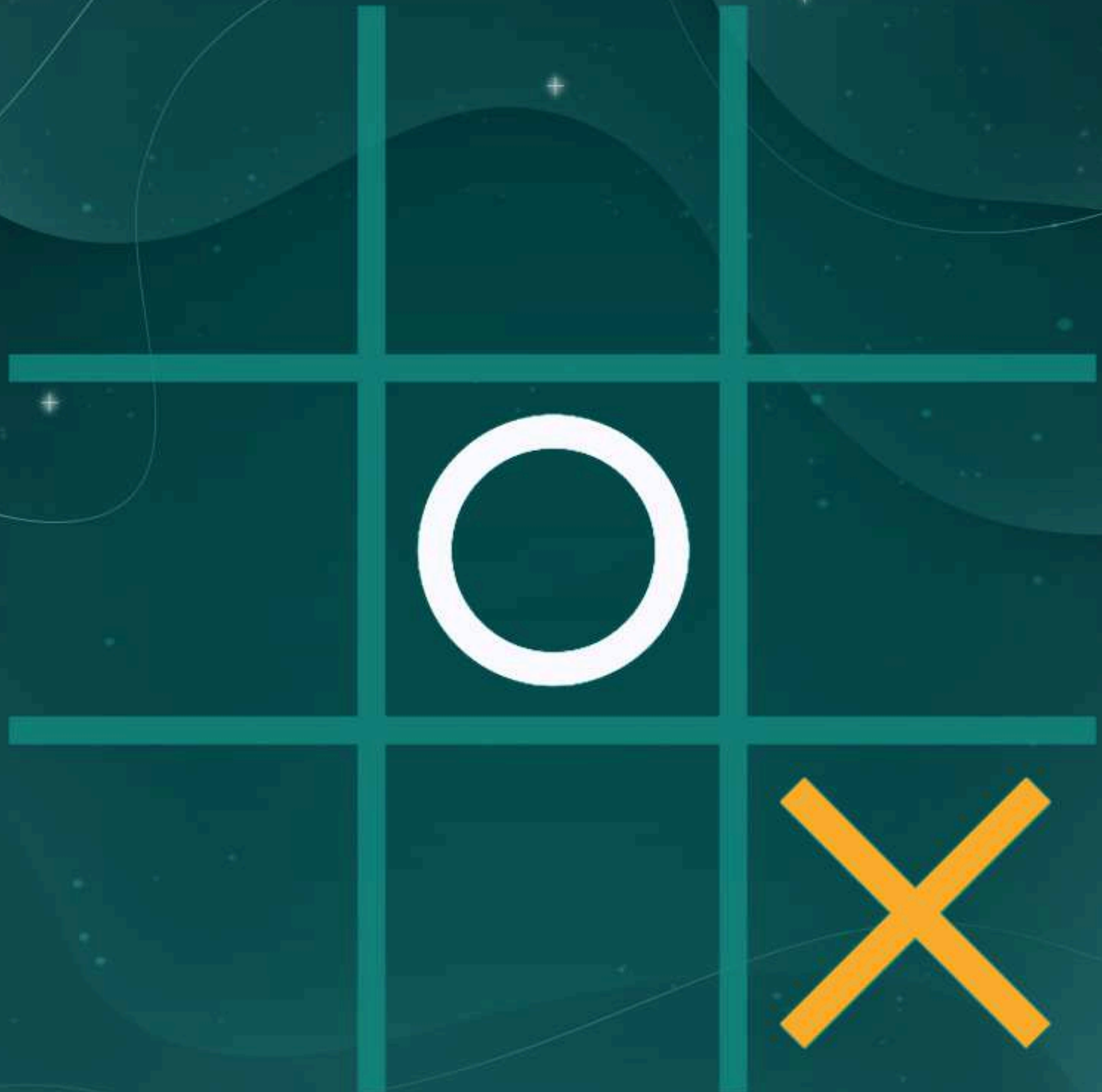


Tic Tac Toe

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