

# LOGO 8

## Reihen

Frühförderung und Kindergarten  
**Spielerisch vorschulische Fertigkeiten  
entwickeln und stärken**

### INHALT

<b>1 Der Startbildschirm</b>	<b>2</b>
1.1 Übungsauswahl	2
1.2 Lernjournal	3
<b>2 Schwierigkeitsstufen einer Übung</b>	<b>4</b>
<b>3 Die Übungen</b>	<b>5</b>
3.1 Infoleiste	5
3.2 Aufgabe und Auswahl	6
3.3 Rückmeldungen	7
3.4 Übungstypen	8
<b>4 Übungsübersicht LOGO 8 – Reihen</b>	<b>14</b>
<b>5 Übersicht aller Module</b>	<b>16</b>
5.1 LOGO 1 – Farben und Formen	16
5.2 LOGO 2 – Entdecken	16
5.3 LOGO 3 – Ergänzen	17
5.4 LOGO 4 – Richtungen	17
5.5 LOGO 5 – Kombinieren	18
5.6 LOGO 6 – Zuordnen	18
5.7 LOGO 7 – Spiegelbilder	19
5.8 LOGO 8 – Reihen	19
<b>6 Team</b>	<b>21</b>

# 1 Der Startbildschirm

## 1.1 Übungsauswahl

Jedes Modul der LOGO-Reihe thematisiert ein wichtiges Thema vorschulischen Lernens. Die Startseite des Moduls ist gleichzeitig Übungsauswahl und Lernjournal. Ein LOGO-Modul bietet immer neun verschiedene Übungen zum Thema des Moduls. Klick oder Tippen auf das dreieckige Übungssymbol führt zur Auswahl der Schwierigkeitsstufen einer Übung. Von links oben nach rechts unten werden die Übungen grundsätzlich anspruchsvoller.



Die Module der LOGO-Reihe sind durchgehend sprachfrei.

## 1.2 Lernjournal

Die Übungsauswahl ist gleichzeitig Lernjournal und dokumentiert laufend den Lernstand. Die drei Seiten des dreieckigen Übungssymbols stehen für die drei Schwierigkeitsstufen einer Übung. Sie füllen sich entsprechend dem Bearbeitungsgrad einer Übung mit Farbe. Wer alle drei Schwierigkeitsstufen einer Übung fehlerfrei löst, wird mit einem Stern belohnt.



Stufe 1 fehlerfrei gelöst



Stufe 2 fehlerfrei gelöst



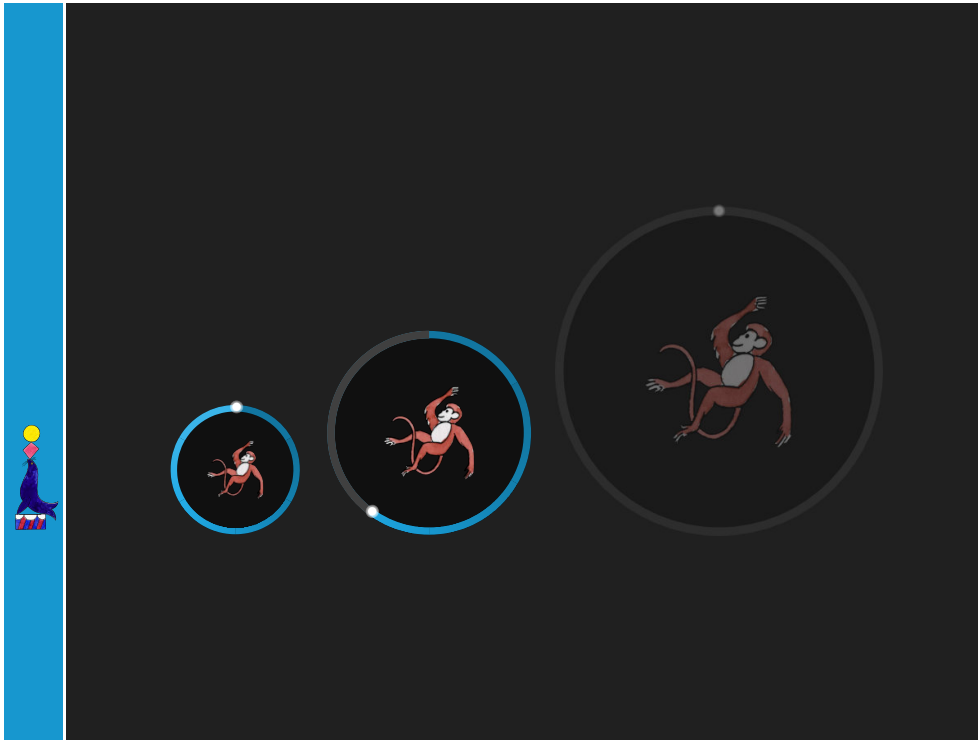
Stufe 2 unvollständig gelöst oder Fehler bei der Bearbeitung



Alle 3 Stufen fehlerfrei gelöst

## 2 Schwierigkeitsstufen einer Übung

Die drei Schwierigkeitsstufen einer Übung helfen den Kindern sich in ein Thema einzuarbeiten. In der Einstiegsstufe lernen sie den Mechanismus und die Anforderungen der Übung auf einfachste Weise kennen. Erfolg ist garantiert. Das motiviert, um auch die zunehmenden Herausforderungen der nächsten Stufen in Angriff zu nehmen und zu bewältigen.



Die Folgestufe wird freigeschaltet, sobald die vorhergehende Stufe vollständig und fehlerfrei gelöst ist.

### **Stufe 1 – Einstiegsübung mit tutoriellem Charakter**

Einfach und wo sinnvoll mit grafischer Unterstützung

Kennenlernen der Aufgabe, der Objekte und des Übungsmechanismus

Wenige Aufgaben

→ Vorentlastung für die Stufen 2 und 3

### **Stufe 2**

Erhöhte Anforderung bezüglich Differenzierung und Orientierung

Oft Mischen der Auswahl, Neuorientierung in jeder Aufgabe

Mehr Aufgaben, mehr Elemente zur Auswahl

### **Stufe 3**

Hohe Anforderung bezüglich Differenzierung und Orientierung

Mischen der Auswahl, Neuorientierung in jeder Aufgabe

Hohe Anzahl Aufgaben, viele Elemente zur Auswahl

→ Erhöhte Anforderung an Ausdauer und Konzentration

## 3 Die Übungen

### 3.1 Infoliste



#### *Navigationspfeil*

Der blaue Pfeil führt zurück zur Wahl der Stufe und von dort zur Übungsauswahl.

#### *Symbol Stufe*

Die drei größer werdenden Punkte stehen für die drei Schwierigkeitsstufen. Der gefüllte Punkt kennzeichnet die aktuell gewählte Stufe (hier Stufe 2).

#### *Bearbeitungsstand Übung*

Der Fortschrittsbalken füllt sich entsprechend dem Bearbeitungsgrad einer Übung. Falsch gelöste Aufgaben werden mit einem **x** gekennzeichnet.

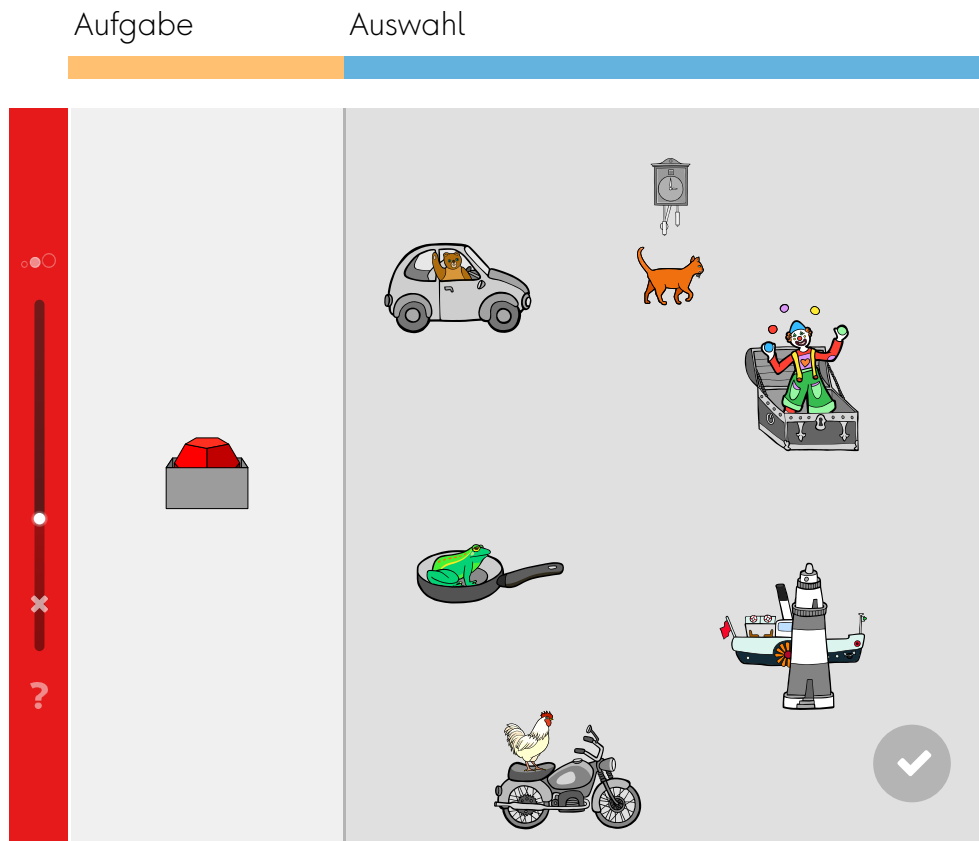
#### *Hilfe*

Klick oder Tippen auf das Fragezeichen aktiviert die Hilfe. Eine Animation zeigt, was in der aktuellen Aufgabe zu tun ist. Die Hilfe kann jederzeit aufgerufen werden.

### 3.2 Aufgabe und Auswahl

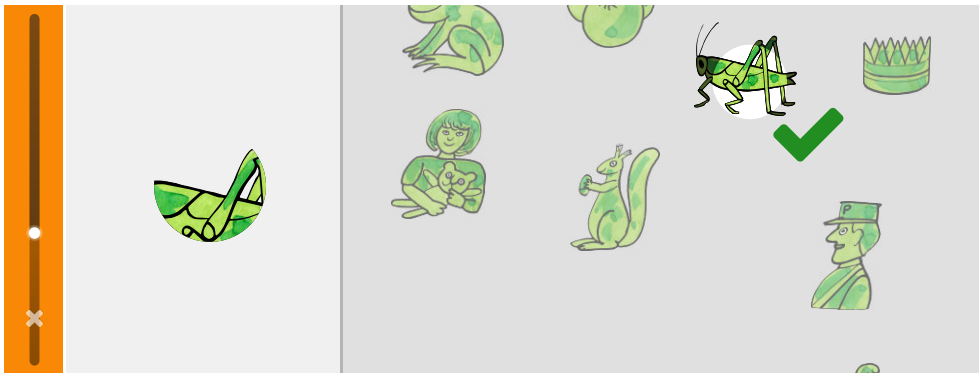
Der Übungsbildschirm ist in der Regel in zwei Bereiche gegliedert. Im linken Bereich erscheinen die *Aufgaben* der Übung. Das können zu suchende Elemente sein, Objekte, die ergänzt werden müssen, in bestimmte Richtungen bewegte Objekte usw.

Der rechte Bereich bietet eine *Auswahl* an Lösungen, ein Vergleichsbild, Symbole passend zu Bewegungen usw.



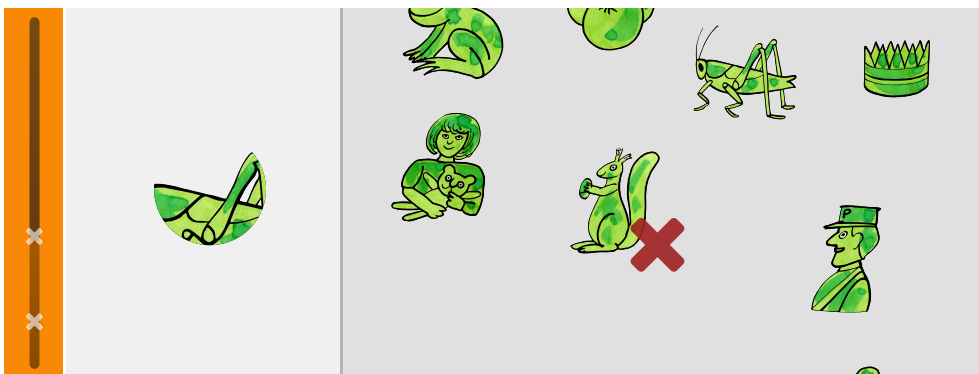
### 3.3 Rückmeldungen

Richtig gelöste Aufgaben bekommen ein grünes Häkchen ✓. Oft bestätigt eine Animation die korrekte Auswahl.



Falsch gelöste Aufgaben werden in der Auswahl mit einem roten Kreuz ✗ markiert.

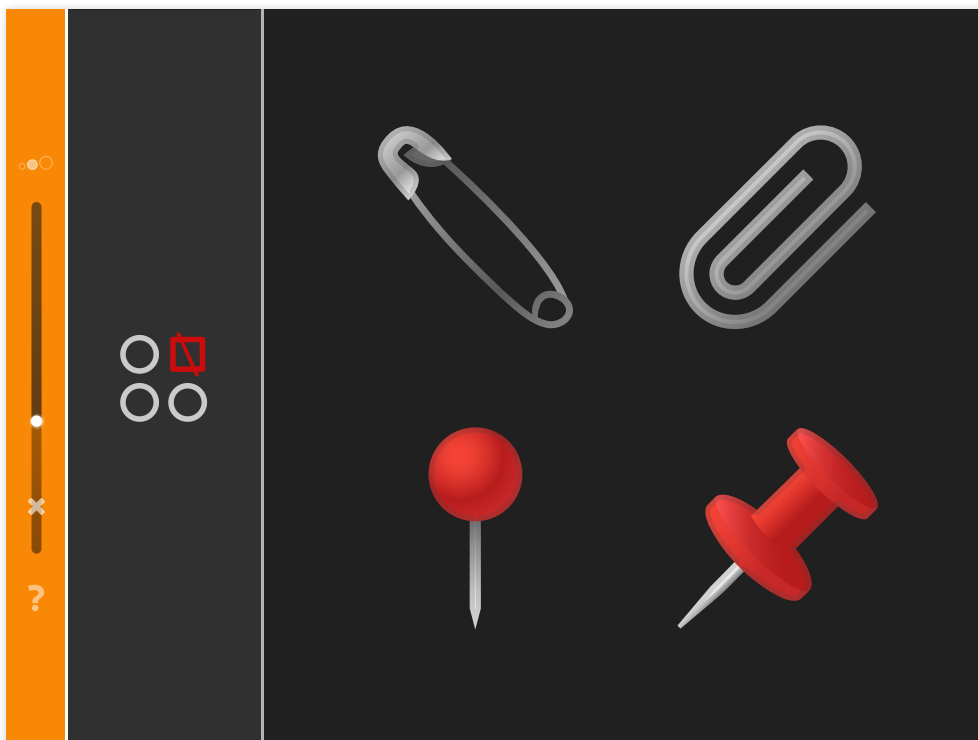
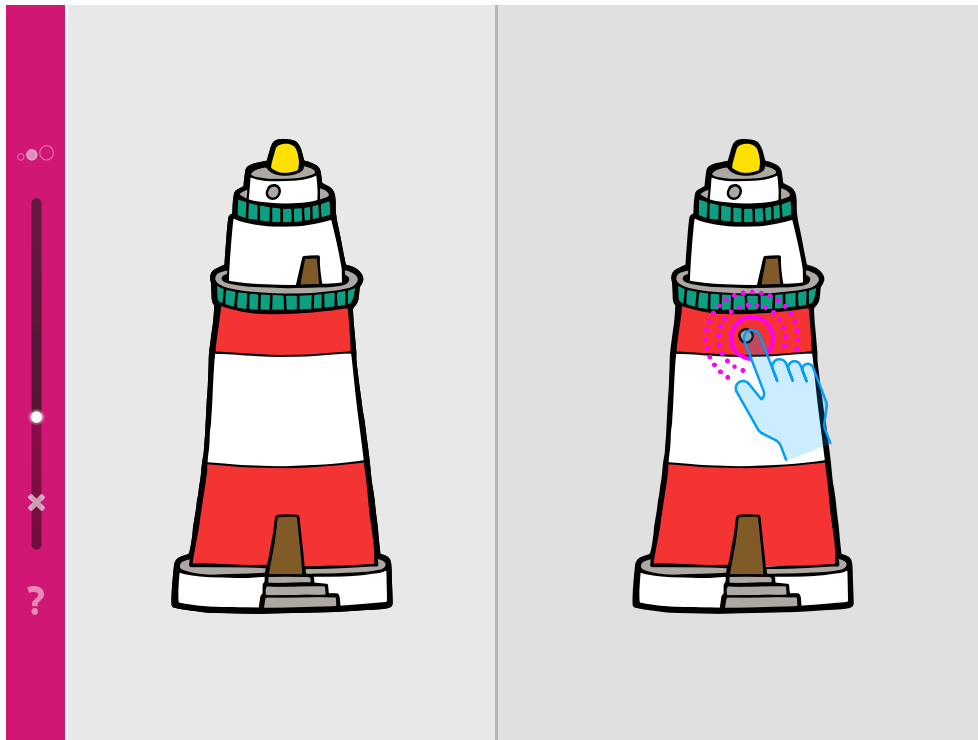
Der Fehler erscheint als ✗ auf dem Fortschrittsbalken.



### 3.4 Übungstypen

#### Klick-Übung

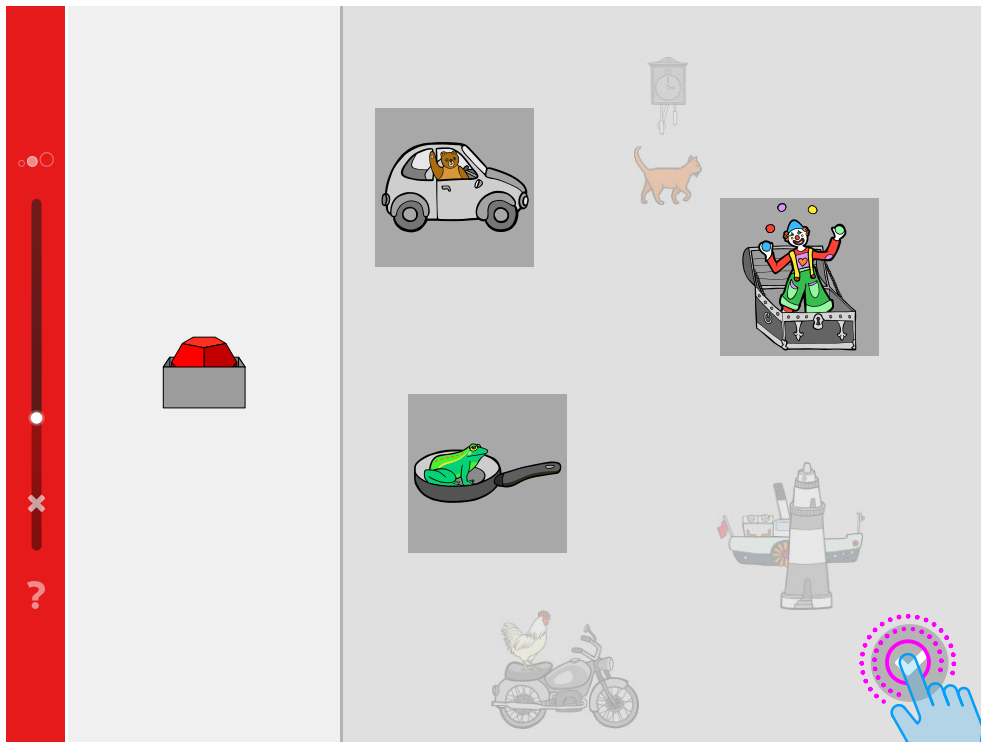
Es wird nur ein Element gesucht. Klick oder Tippen auf das Element wählt es aus. Die Rückmeldung, ob die Wahl richtig oder falsch war, erfolgt sofort.





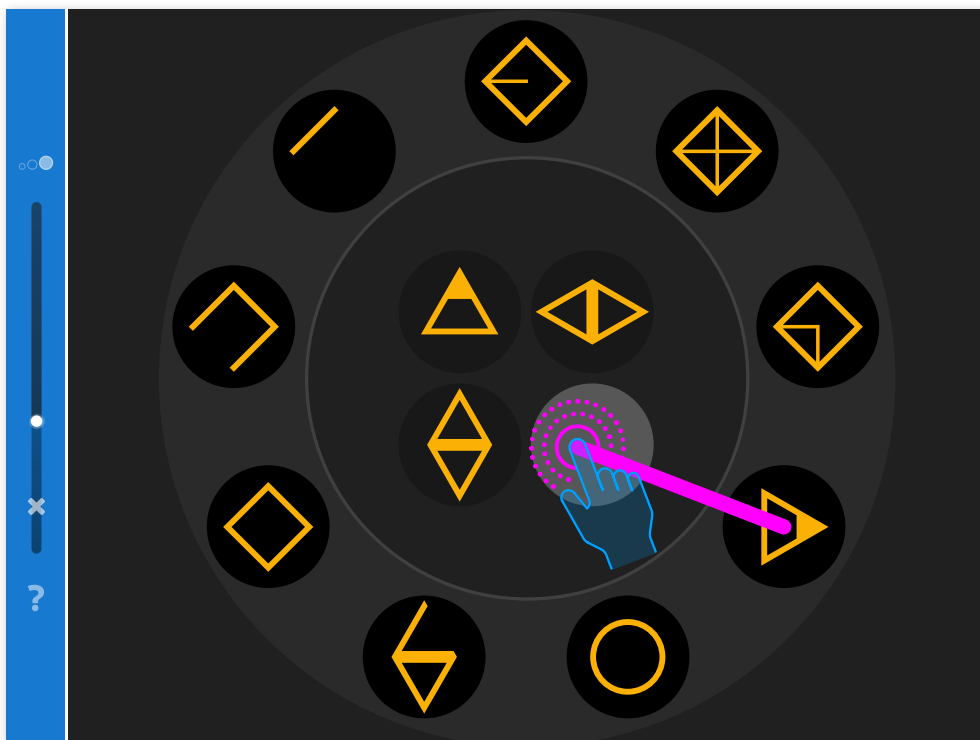
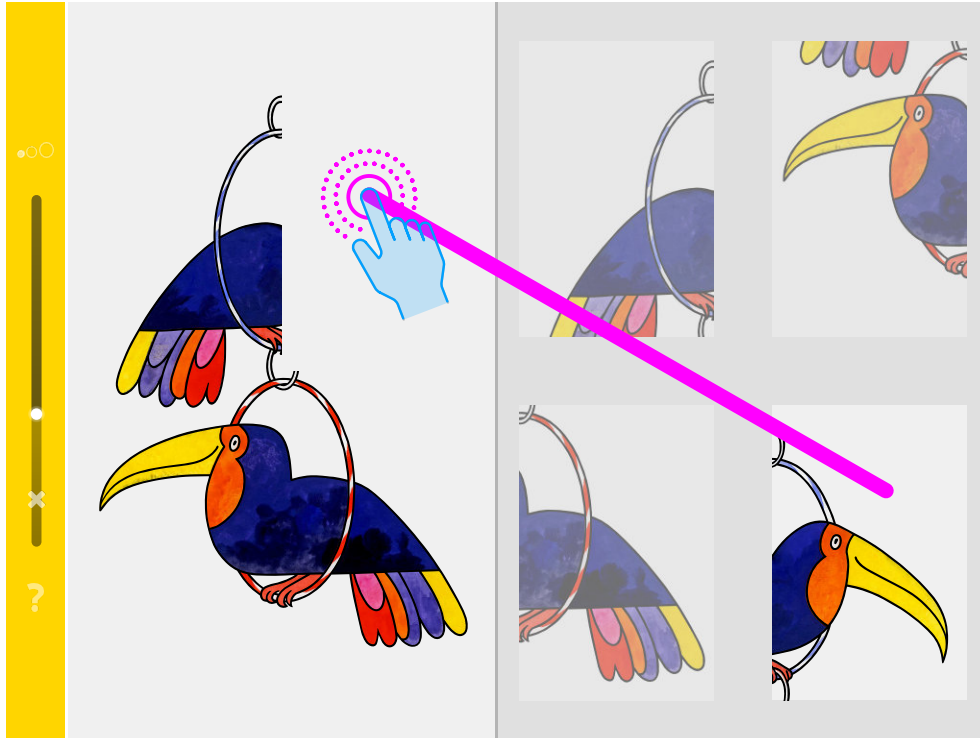
## Multiklick-Übung

Gesucht sind mehrere Elemente. Sie werden mit Klick oder mit Antippen ausgewählt. Die Auswahl muss zum Schluss bestätigt werden.



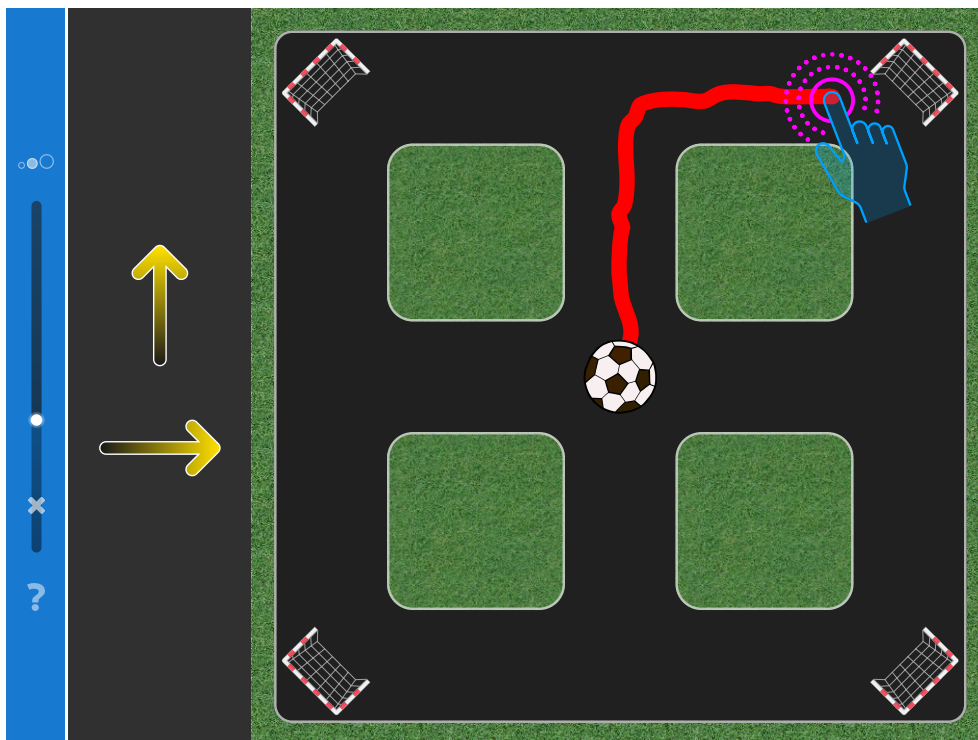
## Verbinden

Die zusammengehörenden Elemente werden mit gedrückter linker Maustaste oder auf Touchscreens mit einer Fingerbewegung verbunden. Die Rückmeldung, ob die richtigen Elemente verbunden wurden, erfolgt sofort.

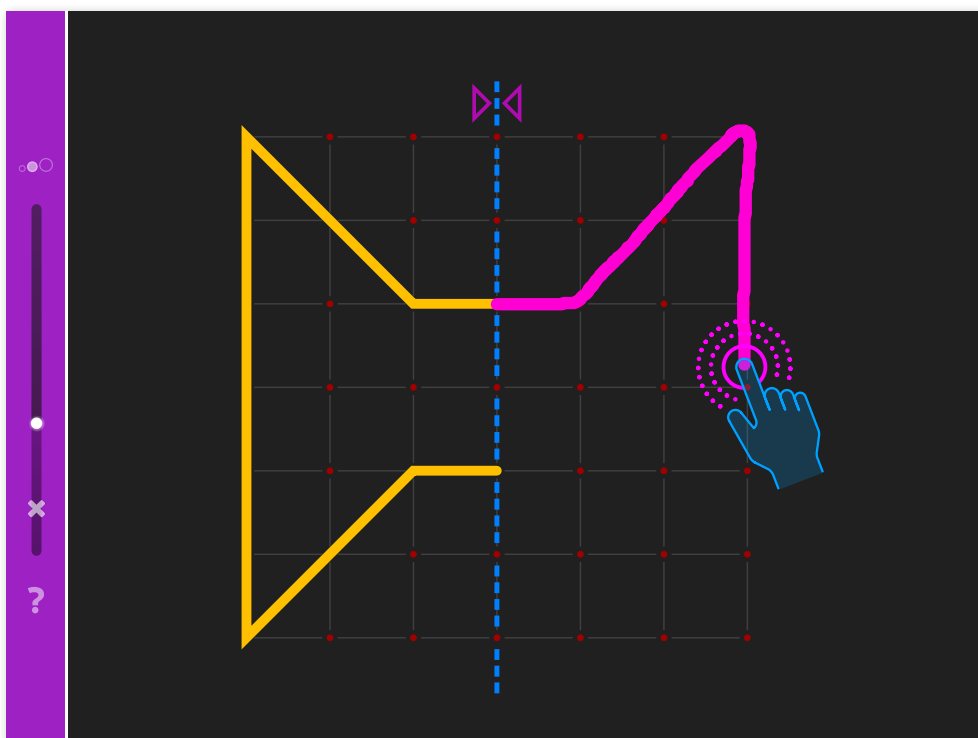


## Ziehen

Ein Element wird angeklickt oder angetippt und muss mit gedrückter Maustaste nach bestimmten Vorgaben zu einem Ziel bewegt werden. Der Pfad wird beim Ziehen sichtbar.

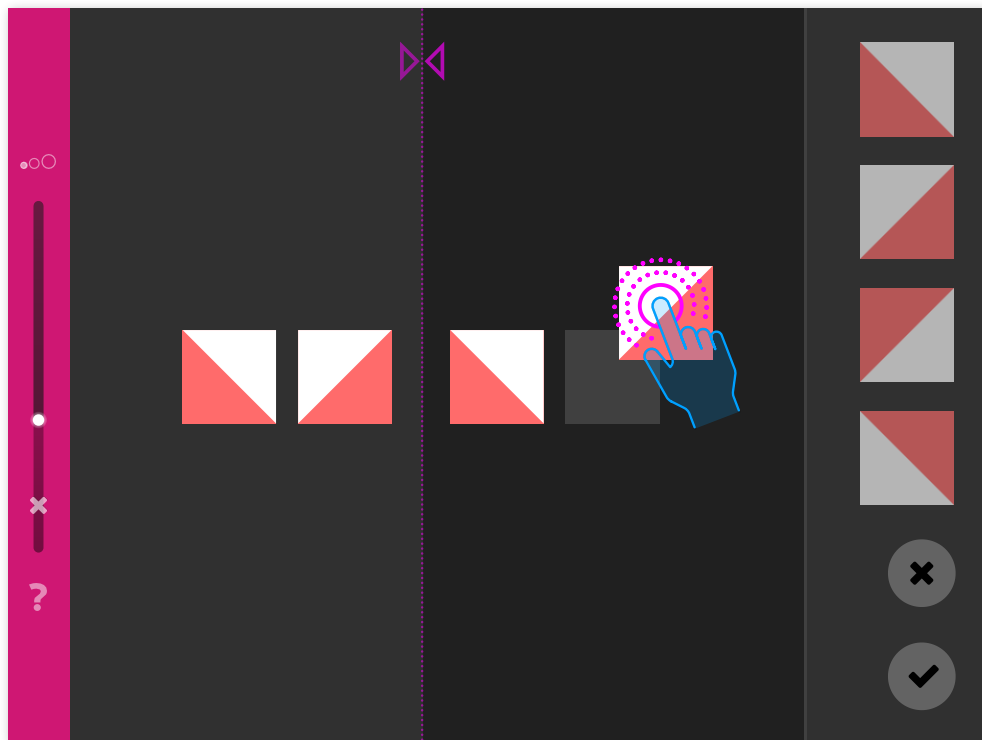


Variante: Ein Pfad wird mit gedrückter Maustaste oder direkt mit dem Finger auf einem touchfähigen Bildschirm gezeichnet.



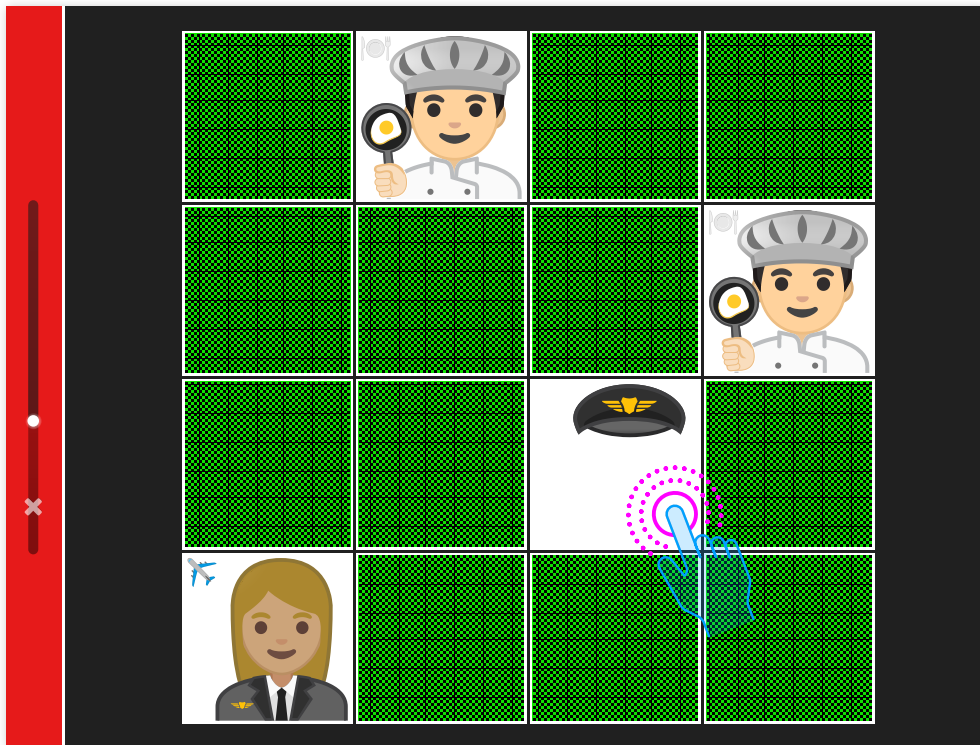
## Drag and Drop

Eines oder mehrere Elemente werden angeklickt oder angetippt und müssen (mit gedrückter Maustaste) nach bestimmten Vorgaben zu einem Ziel bewegt werden. Die Zuordnung muss zum Schluss bestätigt werden.



## Memory

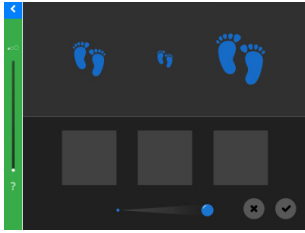
Es müssen zusammengehörende Kartenpaare aufgedeckt werden. Sobald alle Paare gefunden sind, ist die Übung erfüllt.



Die Liste der Übungstypen wird mit der Erweiterung der LOGO-Reihe laufend ergänzt.

# 4 Übungsübersicht LOGO 8 – Reihen

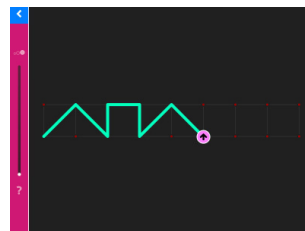
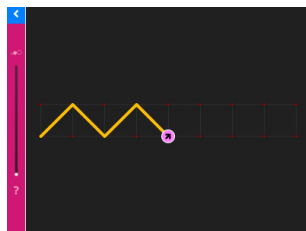
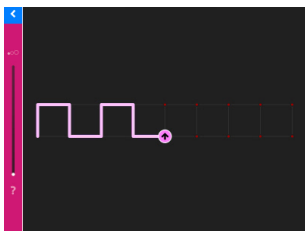
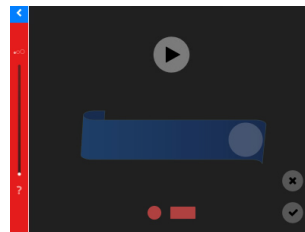
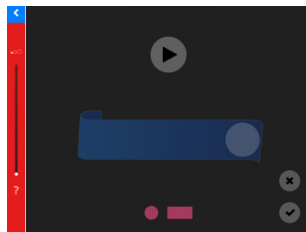
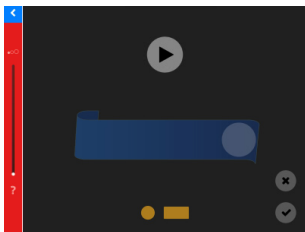
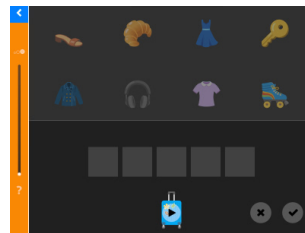
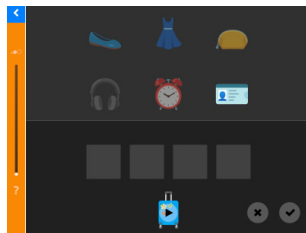
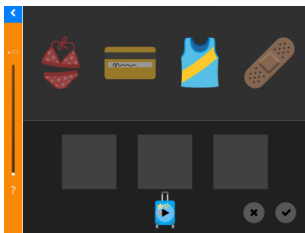
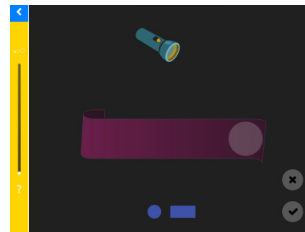
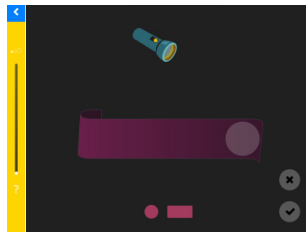
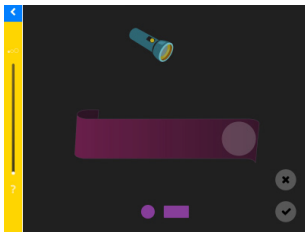
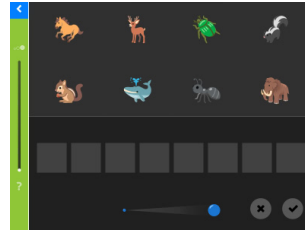
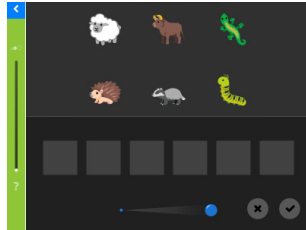
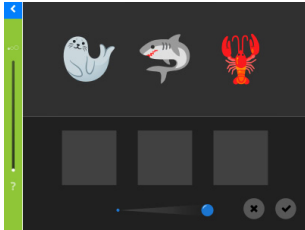
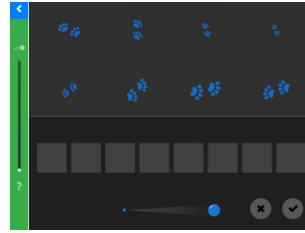
Stufe 1

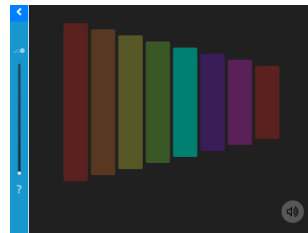
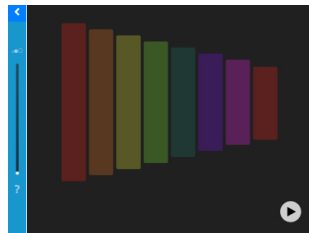
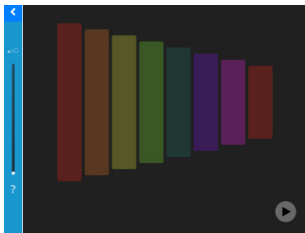
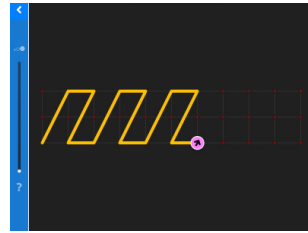
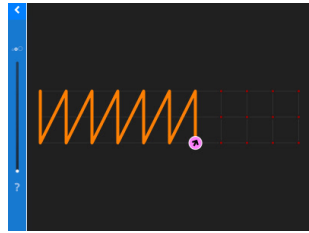
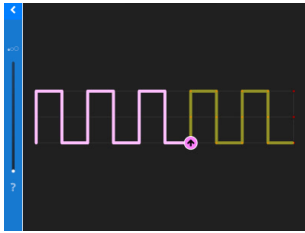
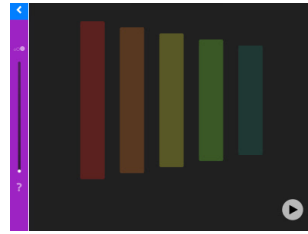
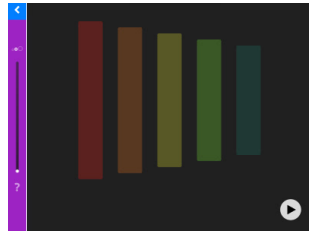


Stufe 2



Stufe 3





## 5 Übersicht aller Module

### 5.1 LOGO 1 – Farben und Formen



### 5.2 LOGO 2 – Entdecken





### 5.3 LOGO 3 – Erganzen

**LOGO 3**  
Erganzen

The grid consists of nine triangular frames arranged in three rows and three columns. The leftmost column has a green background and contains a large illustration of an elephant wearing a colorful party hat and decorations. The remaining eight frames are on a black background and each contains a different icon. The icons are: a decorated elephant (top-left), a pink triangle (top-middle), two toucans (top-right), a blue car (middle-left), a green circle (middle-middle), a bear (middle-right), a yellow star (bottom-left), a pretzel (bottom-middle), and a pyramid of triangles (bottom-right). Each frame has a colored border and a small black star in the top right corner.

### 5.4 LOGO 4 – Richtungen

**LOGO 4**  
Richtungen

The grid consists of nine triangular frames arranged in three rows and three columns. The leftmost column has a green background and contains a large illustration of two bears. The remaining eight frames are on a black background and each contains a different icon. The icons are: two squirrels (top-left), three chicks (top-middle), a power drill (top-right), a cabinet (middle-left), a car with a bear (middle-middle), a butterfly (middle-right), a square with an arrow (bottom-left), a soccer ball (bottom-middle), and a square with a cross (bottom-right). Each frame has a colored border and a small black star in the top right corner.

## 5.5 LOGO 5 – Kombinieren

### LOGO 5

Kombinieren



★

★

★

★

★

★

★

★

★

## 5.6 LOGO 6 – Zuordnen

### LOGO 6

Zuordnen



★

★

★

★

★

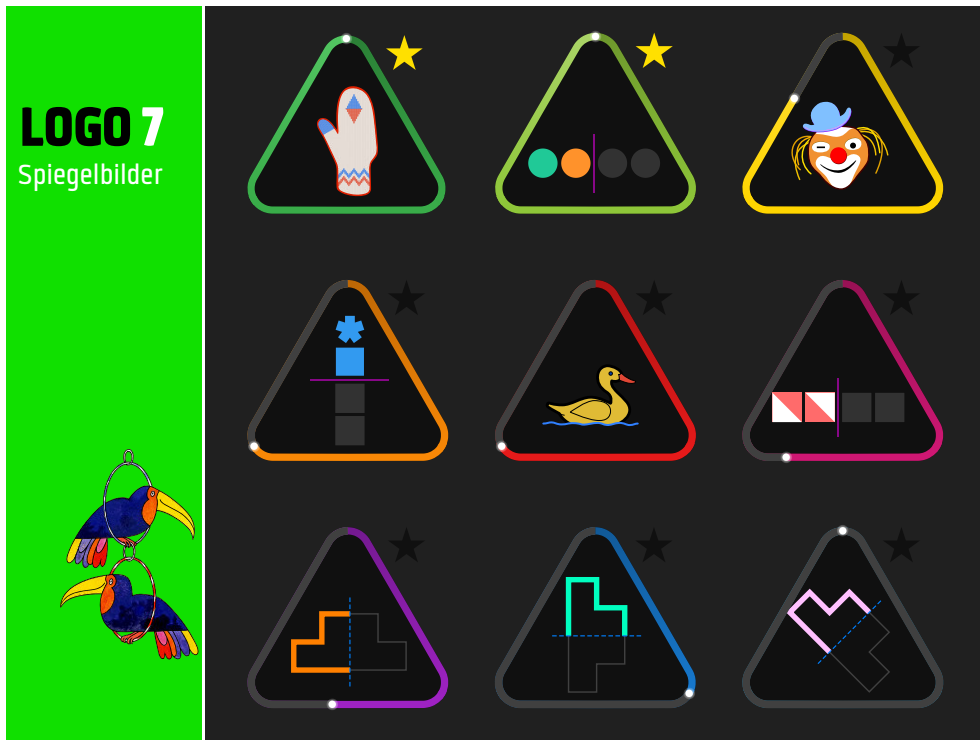
★

★

★

★

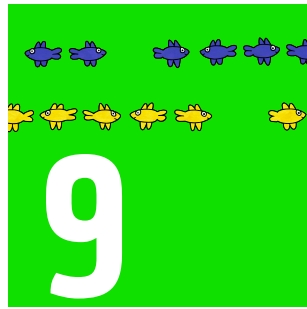
## 5.7 LOGO 7 – Spiegelbilder



## 5.8 LOGO 8 – Reihen



Konzipiert:



LOGO 9 – Mengen

## 6 Team

Autoren	René Fehr-Biscioni Harriet Bünzli-Seiler
Informatik	René Fehr-Biscioni
Gestaltung	René Fehr-Biscioni
Konzept und Inhalt	Harriet Bünzli-Seiler
Illustrationen	Fred Bauer Annette Sutter René Fehr-Biscioni
Herausgeber	profax Verlag AG

Basis für die Entwicklung LOGO-Reihe auf [profaxonline](#) und als iOS-App bildet die Lernheftreihe LOGO für das profaxli Lerngerät. Die Grundideen wurden weiterentwickelt, um die zusätzlichen Möglichkeiten des digitalen Lernens auszuschöpfen.

Verwendung der Illustrationen aus den LOGO Lernheften mit freundlicher Genehmigung von Fred Bauer.

Die LOGO-Module sind auch erhältlich als **iOS-App** im App Store.

profax Verlag AG

Postfach  
8401 Winterthur  
Schweiz

+41 44 500 60 10

info@profax.ch  
www.profax.ch  
www.profax.de  
www.profax.at

**LOGO8: Reihen**

**@ profax Verlag AG**

# profaxonline

**selbstständig lernen: jederzeit & überall**