

DAS ELTERN - HANDBUCH

Luna Lernapp

„Die funkelnde Lernwelt für Kinder von 6 bis 14 — kostenlos, offline,
ohne Haken“



Ausgabe v23 · September 2026

lunalernapp.at

Diese App ist als Geschenk eines Papas an seine Tochter entstanden — und darf seitdem weiterwandern zu befreundeten Familien. Sie läuft komplett offline auf eurem Gerät: ohne Konto, ohne Werbung, ohne Datensammeln. Sie ist gratis, sie wächst mit dem Kind von der Vorschule bis in die 4. Klasse Mittelschule, sie spricht Deutsch und Englisch — und es gibt sie wahlweise in der österreichischen oder in der deutschen Ausgabe.

Dieses Heft ist für Mama und Papa geschrieben. Ihr müsst es nicht von vorn bis hinten lesen: Kapitel 1 und 2 bringen euch zum Laufen, Kapitel 15 bis 19 gehören ganz euch, und alles dazwischen könnt ihr nachschlagen, wenn ihr es braucht.

14.727 geprüfte Aufgaben & Erklär-Karten

9 Schulstufen (Vorschule bis 4. MS)

3 Welten

2 Sprachen

2 Länder-Ausgaben

0 Euro

Was in diesem Heft steht

Zweundzwanzig Kapitel, häufige Fragen und eine Seite zum Danke sagen

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1 |  Schnellstart — in drei Minuten fertig | 13 |  Länder-Ausgabe und Ferienkalender |
| 2 |  Installieren und Updates | 14 |  Ansicht, Sprache und Spielzeit |
| 3 |  Die drei Welten | 15 |  Für Eltern I: Schutz und Zeit |
| 4 |  Lernen: 14.727 Aufgaben und Karten | 16 |  Für Eltern II: Aufträge und Termine |
| 5 |  Der Schulfächer-Kanon | 17 |  Für Eltern III: Das Statistik-Center |
| 6 |  Die Schuljahres-Zeit und die drei Bänder | 18 |  Für Eltern IV: Tipps und Tricks |
| 7 |  Neu in dieser Ausgabe | 19 |  Spielstand sichern — bitte lesen! |
| 8 |  Die Lern-Steuerung | 20 |  Fehler melden und eure Daten |
| 9 |  Denk-Olympiade, Wissen und Rekorde | 21 |  Warum diese App gratis ist |
| 10 |  Fürs Leben: die besonderen Fächer | 22 |  Häufige Fragen |
| 11 |  Studios, Spiele und Sammel-Sachen | |  Kontakt und Dank |
| 12 |  Das Freundebuch | | |

So heißt was

Luna Lernapp ist der Name der App. Darin warten drei **Welten**: die **Einhorn-Akademie** mit Luna, die **Bau-Akademie** mit Buddy dem Bagger und der **Zoo-Wildpark** mit Steini dem Steinbock. Der Lernstoff ist in allen dreien derselbe.

Oben in der App steht übrigens der Name eures Kindes: „(Kindname)s Einhorn-Akademie“. Ist noch kein Name eingetragen, steht dort schlicht **Lunas Lernapp**.

Alles Weitere steht in der App selbst

 Einstellungen → „Hilfe, Version & eure Daten“. Dort findet ihr den Versionsstand, denselben Datenschutz-Absatz im Klartext und den Verweis auf dieses Handbuch. Wenn etwas nicht stimmt:  Einstellungen → „ Fehler melden“ (Kapitel 20).

1 Schnellstart

In drei Minuten läuft alles

So startet ihr

- Das heruntergeladene ZIP entpacken und **INSTALLIEREN.cmd** doppelklicken — der bequeme Weg, alles dazu steht in Kapitel 2.
- Wer nicht installieren mag: Ordner irgendwohin kopieren — Desktop, Dokumente, USB-Stick, ganz egal — und **index.html** doppelklicken. Kein Konto, keine Anmeldung, kein Internet nötig.
- Am besten mit **Chrome oder Edge**. Öffnet sich die Datei im falschen Programm: rechte Maustaste auf index.html → „Öffnen mit“ → Chrome oder Edge.



Vollbild — dann sieht es aus wie eine richtige App

Oben rechts sitzt der -Knopf. Ein Tipp darauf, und der Browser verschwindet: keine Adresszeile, keine Lesezeichen, nur noch die Akademie. Die App merkt sich den zuletzt verwendeten Modus, und seit der vorigen Ausgabe übersteht der Vollbild-Wunsch sogar den Welt-Wechsel — der nächste Tipp in der neuen Welt holt ihn automatisch zurück. Diese eine Berührung verlangen die Browser aus Sicherheitsgründen. Eltern können das Vollbild in den Einstellungen festnageln; dann kommt man nur mit Eltern-Nachweis wieder heraus (Kapitel 15).

Der allererste Start

Beim allerersten Mal fragt die App vier Dinge — danach nie wieder:

- **Wohin möchtest du?** Einhorn-Akademie, Bau-Akademie oder Zoo-Wildpark. Das ist keine Entscheidung fürs Leben: Alle drei Welten bleiben später parallel gespeichert.
- **Wie heißt du?** Mit diesem Namen spricht die App das Kind an — in Sprechblasen, auf Urkunden, in den Lobspunkten. Und er steht oben im Kopf der App.
- **Wann hast du Geburtstag?** Danach richtet sich die Aufgabenmischung. Und am Geburtstag selbst gibt es Konfetti, eine Fanfare und 100  geschenkt.
- **In welche Klasse gehst du?** Vorschule, 1.—4. Klasse Volksschule oder 1.—4. Klasse Mittelschule — neun Schulstufen, jederzeit umstellbar.

Die ersten Meilensteine

Nach 3 richtigen Aufgaben schlüpft die Figur aus dem Ei, nach 8 darf das Kind ihr einen Namen geben, nach 20 öffnen sich Shop und eigene Welt. Das geht schnell — und macht den Anfang spannend.

Zwei Minuten für Mama und Papa

Richtet gleich am Anfang den **Eltern-Nachweis** ein ( Einstellungen → „Für Mama und Papa“). Ihr habt die Wahl zwischen einer PIN und einer Kopfrechnung, die kein Kind schnell löst. Ohne diesen Nachweis bleiben Spielzeit-Grenze, gesperrte Bereiche, Aufträge und der Freudentag-Versand wirkungslos. Alles dazu steht in Kapitel 15.

2 Installieren und Updates

Ein Doppelklick — und die Akademie liegt als eigenes Symbol am Desktop

Bisher musstet ihr den Ordner selbst irgendwohin kopieren und euch eine Verknüpfung basteln. Das ist vorbei: Im ZIP liegt jetzt ein kleiner Installer. Er legt keine Registry-Einträge an, installiert keine Dienste und startet nichts im Hintergrund — er kopiert einen Ordner und legt ein Symbol auf den Desktop.

Die erste Installation — vier Schritte

- **1. ZIP entpacken.** Rechte Maustaste auf die heruntergeladene Datei → „Alle extrahieren“. Das ist wirklich wichtig: Wer direkt *im* ZIP doppelklickt, bekommt statt eines Fehlers eine liebe Anleitung zum Entpacken angezeigt.
- **2. Doppelklick auf INSTALLIEREN.cmd.** Die Datei liegt gleich zweimal im Paket — im Wurzel-Ordner und im App-Ordner. Beide funktionieren.
- **3. Auswählen.** Der Installer fragt genau eine Frage:

[1] Nur für mich (empfohlen)[2] Für alle Benutzer

[1] braucht **keine Administrator-Rechte** und legt die App in euer eigenes Benutzerkonto — das ist für Familien der richtige Weg. **[2]** installiert für alle Konten des Computers und holt sich dafür selbst die Administrator-Rechte.
- **4. Fertig.** Auf dem Desktop liegt eine **Verknüpfung mit Einhorn-Symbol**. Ein Doppelklick darauf startet die Akademie.

Jedes Update: derselbe Installer, noch einmal doppelgeklickt

Ein Update ist nichts anderes als ein neues ZIP. Ihr entpackt es und klickt wieder auf **INSTALLIEREN.cmd**. Der Installer erkennt die bestehende Installation von selbst, meldet „Update“ und tauscht den App-Ordner spiegelgleich aus — alte Dateien verschwinden dabei sauber, es bleibt kein Durcheinander aus zwei Versionen zurück.

Wer noch eine ältere Installation unter dem früheren Namen der App hat, bekommt beim nächsten Lauf einen sauberen Namenswechsel: alter Ordner und alte Verknüpfung werden ersetzt, alles Neue heißt danach „Luna Lernapp“.

Der Spielstand kann bei einem Update gar nicht verloren gehen

Das ist keine Beruhigungsformel, sondern Bauart: Der Spielstand liegt im **Speicher des Browsers** — **nicht im App-Ordner**. Der Installer rührt den Browser-Speicher nie an. Juwelen, Level, Sammlung, Statistik und Freundebuch überstehen jedes Update, auch wenn der komplette App-Ordner ausgetauscht wird. (Die andere Seite derselben Medaille steht in Kapitel 19: Wer die Browserdaten löscht, löscht den Spielstand.)

Nach dem Update: das „Was ist neu“-Fenster

Beim ersten Start nach einem Update begrüßt die App das Kind einmalig mit den Höhepunkten der neuen Version — inklusive der Zusicherung, dass der Spielstand vollständig erhalten ist. Danach kommt das Fenster nie wieder. Wer frisch installiert hat, bekommt es gar nicht erst zu sehen; er ist ja bereits auf dem neuesten Stand.

Vor einem Gerätewechsel: bitte einmal sichern

Für den Umzug auf einen anderen Computer gibt es den zuverlässigen Weg über eine Datei:  Einstellungen → „Spielstand sichern“ →  **Als Datei sichern**, und auf dem neuen Gerät  **Datei laden**. Das ist auch das Monats-Ritual, das wir euch ans Herz legen (Kapitel 19).

Und ganz ohne Installer?

Geht weiterhin: Ordner entpacken, **index.html** doppelklicken, fertig. Die Verknüpfung legt ihr dann von Hand an — rechte Maustaste auf index.html → „Senden an“ → „Desktop (Verknüpfung erstellen)“. Auch von einem USB-Stick läuft die App ohne jede Installation.

3 Die drei Welten

Eine App, drei völlig verschiedene Zuhause

Die Akademie gibt es dreimal — mit eigenen Figuren, eigenen Bildern, eigenen Farben und sogar eigenem Tonfall. Der Lernstoff ist überall derselbe, nur die Belohnungswelt ändert sich.



 **Luna — Einhorn-Akademie**

verspielt, pastellig, Glitzer — der Klassiker
ab 6



 **Buddy der Bagger — Bau-Akademie**
Baustelle, Maschinen, kernigerer Ton



 **Steini der Steinbock — Zoo-Wildpark**
Alpen-Wildpark, sachlich, für die Großen

Wechseln — jederzeit und ohne Verlust

Oben in der Leiste sitzt der -Knopf. Ein Tipp öffnet die Welten-Karten, ein weiterer wechselt. **Gemeinsam bleiben** Juwelen, Level, gelöste Aufgaben, Statistik, Urkunden, Sticker-Album und alle Erfolge. **Getrennt bleiben** gekaufte Schätze, die eingerichteten Szenen, Namen, das Glück der Figuren, die Abenteuer-Geschichte — und das Aussehen: Jede Welt merkt sich ihre eigene Ansicht (Kapitel 14). Wer nach Wochen zurückwechselt, findet seine Welt genau so vor, wie er sie verlassen hat.

Pflegen und liebhaben

Die Hauptfigur lebt: Sie meldet sich mit einer Denkblase, wenn sie Hunger hat, schmutzig, müde, einsam oder krank ist. Die passende Aktion erfüllt das Bedürfnis — mit Dankes-Sprechblase, echter Stimme, kleinem Filmchen, Glücks-Schub und Extra-Juwelen. Grundaktionen sind  Füttern ·  Streicheln ·  Bürsten ·  Spielen ·  Zaubern ·  Schlafen; auf der Baustelle heißt das Tanken, Abklopfen, Polieren und Schrauben, im Wildpark Kraulen, Striegeln, Training und Behandeln.

Shop, Juwelen und Wunsch-Gutscheine

Für jede richtig gelöste Aufgabe gibt es Juwelen — und nur dafür. Im Funkel-Shop warten hunderte Schätze je Welt in acht Kategorien. Jede noch nicht gekaufte Karte hat einen -Knopf für die **Wunschliste**: bis zu drei Sparziele, oben mit Banner „noch 240 “. Für kleine Kinder ist das die schönste Übung im Zusammenzählen. Zwölf Saison-Figuren je Welt gibt es nur in ihrer Jahreszeit, in den letzten 14 Tagen mit ehrlichem Countdown — gekauft bleiben sie für immer. Der -Knopf in der eigenen Welt zeigt die Figuren als drehbare 3D-Modelle.

Neu: Wunsch-Gutscheine für die ganz großen Sparziele

Für **je 5.000 insgesamt gesammelte Juwelen** gibt es einen Wunsch-Gutschein (bei 5.000, 10.000, 15.000, 20.000 und 25.000 — also bis zu fünf). Damit darf sich das Kind im Shop **ein Teil seiner Wahl gratis** aussuchen, egal wie teuer, auch das sonst Unbezahlbare. Beim Kauf fragt die App liebevoll nach, ob der Gutschein eingelöst oder lieber aufgehoben wird; Level-Sperren bleiben bestehen. Wer die Schwellen längst geknackt hat, bekommt seine Gutscheine rückwirkend gefeiert.

Was den Zoo-Wildpark besonders macht

22 echte heimische Wildtiere mit fachlich geprüften Fakten, echte Gehege statt Deko-Hintergründe, und jedes Tier hat ein Wunsch-Biom. Der Zoo-Check bewertet den Park mit 1—5 Besucher-Sternen, benennt jedes unglückliche Tier und zahlt einmal täglich Eintritt (bis 40 ). Lebt ein Tier drei Check-Tage in Folge glücklich, kommt sein Junges zur Welt. Und drei echte österreichische Artenschutz-Projekte (Bartgeier, Luchs, Habichtskauz) lassen sich mit Juwelen unterstützen — samt Auswanderungs-Feier und Urkunde.

4 Lernen: 14.727 Aufgaben und Karten

Dazu Generatoren, die nie ausgehen — von der Vorschule bis zur 4. Mittelschule

In der App stecken **14.727 handgeprüfte Aufgaben und Erklär-Karten** — dazu Generatoren, die immer neue Aufgaben ausrechnen: Mathematik, Rechnen üben, Logik und die Länder-Quiz gehen nie aus. Alles gibt es auf Deutsch und auf Englisch (Kapitel 14).

Neun Schulstufen

Oben am Lern-Bildschirm steht die Klassenleiste: Vorschule, 1.—4. Klasse Volksschule und 1.—4. Klasse Mittelschule — in dieser Ausgabe alle neun in einer einzigen Zeile (Kapitel 6). Sie steuert alle Aufgabenbänke. Darunter wählt das Kind, wie schwer es sein soll — und mehr Mut bringt mehr Lohn:

Einstellung	Was passiert	 je Antwort
 Passend für mich	Mischung aus Alter und Klasse — die Empfehlung	2—8
 Leicht	holt auch Aufgaben der Stufe darunter	2
 Mittel	solide Klassenkost	3
 Schwer	das volle aktuelle Schuljahr	5
 Einstein	der Stoff des nächsten Schuljahres	8

Jede Kategorie hat Erklär-Karten mit Bildern

Jede einzelne Kategorie öffnet zuerst ihre **Erklär-Karten** — bebilderte Wissenskarten zum Schmökern, mit Lese-Haken und Zähler („7 von 18 gelernt“). Das Quiz liegt daneben im -Reiter. Unter den Grundkarten öffnet sich für die Großen ein eigener Abschnitt „**Für Profis**“: echte Chemie, Formeln lesen, Zelle, Immunsystem, Binärsystem und Plattentektonik.

Neu: Alle Kacheln sind für alle Altersklassen da

Früher haben sich elf Kacheln erst dann gezeigt, wenn sie laut Lehrplan an der Reihe waren — ein Erstklässler sah kein Periodensystem. Diese Ausblendung ist abgeschaltet: Jedes Kind darf überall hineinschnuppern, auch in Weltraum-Profi oder Elemente & Stoffe. Dass es dabei nicht überfordert wird, regelt die Schwierigkeit — die drei Bänder aus Kapitel 6 und die stille Lern-Steuerung aus Kapitel 8 sorgen dafür, dass einem Sechsjährigen Elementsymbole begegnen und keine Chemie-Härte.

Repariert: der Zahlenraum in der Mittelschule

Ein Prüflauf gegen den Lehrplan hat einen peinlichen Fehler zutage gefördert: „Rechnen üben“ und das Funkel-Rennen fielen ab der 1. Mittelschule auf den **Zahlenraum 20** zurück — ein Drittklässler der Mittelschule rechnete leichter als ein Zweitklässler der Volksschule. Jetzt wächst der Raum weiter: 6. und 7. Schulstufe bis eine Million, 8. Schulstufe bis zehn Millionen. Aus „7 + 5“ ist „706 349 + 265 133“ geworden.

Die vier großen Gruppen am Lern-Bildschirm

-  **Schulfächer** — der echte Fächer-Kanon, jedes Fach mit eigenem Menü (Kapitel 5).
-  **Wissen & Welt** — 21 Kacheln von Geographie bis Periodensystem zum Staunen (Kapitel 9).
-  **Fürs Leben** — die Fächer, die in keinem Zeugnis stehen (Kapitel 10).
-  **Aktiv & Geschick** — Sport-Studio, Tippen lernen, Funkel-Schach (Kapitel 11).

5 Der Schulfächer-Kanon

Oben stehen jetzt die Fächer, die es im Zeugnis wirklich gibt

Bisher war der Lern-Bildschirm ein großes Kachel-Buffer: Mathematik stand neben „Logik“, „Programmieren“ neben „Nochmal üben“ — logisch gewachsen, aber nicht so, wie ein Kind seine Schule kennt. In dieser Ausgabe steht oben unter **„Was möchtest du lernen?“** der echte Fächer-Kanon:

Mathematik

Deutsch

Englisch

Musik

Geographie

Geschichte & Politik

Biologie & Umwelt

Physik & Chemie

Kunst & Gestaltung

Werken & Design

Digitale Grundbildung

Bewegung & Sport

Sprachen

Jedes dieser Fächer öffnet **ein eigenes Menü**, in dem seine Unterkategorien gebündelt sind. Ein Beispiel: Hinter **Geographie** warten das Geographie-Quiz, Länder & Flaggen, die Bundesländer-Karte, die Weltkarte, Erde & Steine, Meer & Ozeane und Essen & Welt. Hinter **Mathematik** liegen die Rechen-Studios, die Formen-Werkstatt, Daten & Zufall — und neuerdings auch die Logik, denn „Logik“ ist kein Schulfach. „Programmieren“ gehört zur Digitalen Grundbildung, und „ Nochmal üben“ sitzt als Knopf bei der Quiz-Zentrale, wo es hingehört.



Physik & Chemie: Periodensystem und Atom-Baukasten direkt erreichbar

Zwei Schmuckstücke waren tief vergraben — hinter der Formel-Schatzkammer, dort beim letzten Chip. Jetzt öffnet im Physik-&-Chemie-Menü die Kachel **„Periodensystem“** direkt die Tafel mit allen **118 Elementen** (jedes antippbar, jedes mit eigenem Staun-Satz), und daneben liegt der  **Atom-Baukasten 3D**: Protonen, Neutronen und Elektronen in echtem 3D, alle 118 Elemente laden sich per Auswahlfeld fertig auf. Ein Proton mehr zu Moscovium, und schon ist es Livermorium.



Unten bleibt alles einzeln erreichbar

Wichtig für alle, die sich an die alte Anordnung gewöhnt haben: Es wurde nichts weggenommen. Unterhalb des Fächer-Kanons stehen die Kacheln weiterhin einzeln da, genau wie bisher. Der Kanon ist eine zusätzliche, aufgeräumte Eingangstür — kein Ersatz.



Und der Zurück-Knopf weiß jetzt, woher ihr kommt

Manche Bereiche sind von zwei Orten aus erreichbar — die Weltkarte etwa aus dem Geographie-Menü und aus „Länder & Flaggen“. Bisher führte Zurück immer an dieselbe Stelle, egal von wo man kam. Jetzt merkt sich der Knopf den echten Absprungpunkt. Dazu haben wir alle Bildschirme durchgekämmt: **neun Inhalts-Seiten hatten oben überhaupt keinen Zurück-Knopf** (unter anderem die Lese-Geschichten, die Abenteuer-Kapitel, Klavier, Mal-Studio und der Eltern-Bericht) — alle sind nachgerüstet. Ohne oberen Zurück-Knopf bleiben bewusst nur die Abläufe mit eigenem Ausstieg: Quiz, Spiele, Ergebnis-Seiten und die Profilwahl.

6 Die Schuljahres-Zeit und die drei Bänder

Ein Kind, das im September in die 2. Klasse kommt, kann noch kein Einmaleins

Das klingt banal, war aber die größte Ungerechtigkeit der App: Wer im Herbst die neue Klasse einstellte, bekam sofort den Stoff des ganzen Jahres vorgesetzt — inklusive allem, was erst im Mai drankommt. Darum gibt es unter der Schwierigkeits-Wahl jetzt eine zweite Chip-Zeile, die **Schuljahres-Zeit**:

Chip	Was er bedeutet
 Auto	die Empfehlung — die App liest die Zeit aus dem Kalender ab
 Beginn	September bis November
 Mitte	Dezember bis März
 Finale	ab April

Am **Beginn** mischt jede Runde kräftig **Wiederholung aus der Vorklasse** dazu — und diese Vorklassen-Aufgaben zählen höchstens als „mittel“, geben also nicht plötzlich Schwer-Juwelen. Zum **Finale** hin steht der volle Jahresstoff. Der Unterschied ist im Alltag deutlich zu sehen: Eine 2. Klasse bekommt am Beginn „8 + 6“, Rückwärtszählen und die Hundertertafel — im Finale die 5×7 -Tauschaufgabe, $16 : 2$, eine $56 : 8$ -Sachaufgabe und 8×8 .

Was „Schwer“ und „Einstein“ seither bedeuten

Schwer ist bewusst immer **das ganze aktuelle Schuljahr** — auch im September. Wer will, darf also vorgeifen.

Einstein ist konsequent **der Stoff des nächsten Schuljahres**, und zwar auch dessen leichte Aufgaben: Genau das ist ja der Anfang des nächsten Jahres. So bleiben die beiden mutigen Stufen ehrliche Stufen und nicht bloß eine Zufalls-Auslese.

Drei Schwierigkeits-Bänder in den Wissensfächern

Die Wissenskacheln kannten früher nur zwei Härtegrade — und ab der Mittelschule wurde es dünn. Jetzt gibt es drei Bänder, und die Aufgaben-Weiche zieht immer aus dem passenden, mit sicherem Rückfall, wenn eine Bank einmal leer ist:

Band	Schulstufen	Wofür
 leicht	Vorschule bis 2. Klasse	zum Schnuppern und Staunen
 mittel	3. und 4. Klasse	solide Volksschulkost
 Profi	Mittelschule, 5. bis 8. Stufe	echter Mittelschulstoff

Für das Profi-Band sind **fast 1.000 eigene Mittelschul-Fragen** entstanden — Fach für Fach entlang des österreichischen Lehrplans 2023 geschrieben und gegengeprüft: Geographie (Jahresthemen bis EU-Binnenmarkt), Geschichte (Urgeschichte bis Staatsvertrag und Kalter Krieg), Physik & Chemie, Erde & Steine, Biologie (Zelle bis Genetik-Grundlagen), Kunst sowie Musik. Dazu kamen 42 neue Erklär-Karten. Eine 1. Mittelschule wird jetzt nach dem Alpenvorland und den EU-Grundfreiheiten gefragt — nicht mehr nach Volksschulstoff.

Der kompakte Lern-Kopf

Damit von all den Schaltern trotzdem der Bildschirm nicht auffressen wird, ist die Kopfzeile zusammengerückt: **Alle neun Klassen stehen in einer einzigen Zeile** (schmale Bildschirme scrollen quer, die gewählte Klasse rückt automatisch in Sicht), und **Schwierigkeit + Schuljahres-Zeit + Übungs-Vorschläge** stecken in **einer aufklappbaren Zeile**. Zugeklappt zeigt der Knopf schlicht die aktuelle Wahl — etwa „ Passend für mich ·  Auto (Beginn) ·  Vorschläge“ —, ein Tipp klappt alles auf. Die App merkt sich je Kind, ob es lieber offen oder zugeklappt mag. So gehört der Bildschirm wieder den Fächer-Kacheln.

👂 Englisch, das man hört und spricht

- **Englisch-Hörverstehen** — eine **echte englische Stimme spricht** ein Wort oder einen kurzen Satz, das Kind wählt die Bedeutung. Genau die Fertigkeit, die im Unterricht am häufigsten geprüft und am seltensten geübt wird. Gibt es auf dem Gerät keine englische Vorlesestimme, radebrecht die App **nicht** mit der deutschen Stimme herum, sondern schaltet auf eine stille Variante um.
- **„English World“** — Landeskunde auf Englisch: Wer weiß, wie eine Schulwoche in England aussieht, merkt sich die Wörter von selbst. Kindgerecht erzählt und ohne Klischees.
- **Situations-Dialoge bis zur 4. Mittelschule** — im Geschäft, beim Arzt, am Bahnhof. Vorher endeten sie deutlich früher, und die Großen bekamen Kinderkram vorgesetzt.



💛 Gefühle & Miteinander

Ein neues Fach fürs sozial-emotionale Lernen: Gefühle erkennen und benennen, Streit schlichten, Nein sagen, Freundschaft, Neid, Trost. Kein Quiz über richtiges Benehmen, sondern Karten, die Worte für Dinge geben, für die Kinder oft keine haben.

📖 Lesen und Schreiben, endlich auch für die Großen

- **Gedichte lesen mit Reimschema-Fragen** (Schulstufen 6—8) — echte Gedichte, dazu Fragen nach Reimschema, Strophe und Bild. Genau das, was in der Mittelschule verlangt wird.
- **18 neue Lese-Geschichten für die Mittelschule** — die Bibliothek war für die Großen zu kinderlieb geworden. Die neuen passen im Ton und in der Länge, samt Verständnisfragen.
- **Österreichischer Rechtschreib-Grundwortschatz** — der 🖋️ Ansage-Trainer konnte den amtlichen Grundwortschatz bisher nur für deutsche Bundesländer laden. Jetzt gibt es auch die Wörter, die hierzulande wirklich dran sind.

🔍 🛠️ 💎 Und aus dem echten Leben

- **Ernährung & Haushalt** im Koch-Fach: ausgewogen essen, Lebensmittel lagern, Etiketten lesen, Haushalt organisieren. Passend dazu haben inzwischen alle zehn Küchen-Techniken ein großes Erklär-Bild — vom korrekt eingerollten Krallengriff bis zum Tischdecken.
- **Mehr Sport-Übungen, nach Alter gestaffelt** — ein Zehnjähriger bekommt nicht mehr dieselbe Liste wie ein Sechsjähriger.
- **Geometrie-Auffrischung für die 1. Klasse Mittelschule** — der Sprung von der 4. Klasse Volksschule ist der härteste der ganzen Schullaufbahn, und ausgerechnet in Geometrie klafft dort oft eine Lücke.

Und außerdem seit der letzten Ausgabe

📁 der Doppelklick-Installer (Kapitel 2) · 🐛 „Fehler melden“ (Kapitel 20) · 💰 Wunsch-Gutscheine (Kapitel 3) · 📅 der Monats-Kalender und der Stundenplan bis zur 12. Stunde (Kapitel 16) · 🇨🇭 der Ferienkalender mit allen 26 Schweizer Kantonen (Kapitel 13) · 🌐 die komplett englische Ausgabe (Kapitel 14) · 🔊 nur noch eine Figuren-Stimme gleichzeitig · ⏪ ein Zurück-Knopf auf jedem Bildschirm (Kapitel 5).

8 Die Lern-Steuerung

Die App denkt mit — besonders für Kinder, die allein üben

Inhalt hatte die Akademie immer genug. Was gefehlt hat, war die stille Schicht darüber: Wer entscheidet, was heute dran ist und wie schwer es sein darf? Genau das macht die App selbst — unaufdringlich und ohne dem Kind je zu sagen, dass es gerade leichtere Aufgaben bekommt.



Die stille Anpassung

Die App merkt sich je Bereich die letzten 30 Antworten. Läuft es richtig gut, wandern still mehr schwere und Einstein-Aufgaben in die Runde; hakt es, kommen mehr leichte. Das Kind merkt den Niveauwechsel nicht — es erlebt ihn nur. Wichtig: Wer den Schwierigkeits-Wahlschalter selbst bedient, bleibt Chef. Die Anpassung greift ausschließlich in der Einstellung „ Passend für mich“.

Die Zeile „Heute dran“

Ganz oben am Fächer-Bildschirm schlägt die App bis zu drei Dinge vor — als kleine Chips, ein Tipp darauf startet die Runde sofort: fällige Aufgaben aus der Fehler-Kiste, der Bereich, in dem es zuletzt gehakt hat, die fast erreichte nächste Krone („Noch ~4 Aufgaben bis zur Silber-Krone!“) oder ein Fach, das lange nicht mehr dran war. Kein Suchen mehr im Kachel-Buffer — die App hat einen Vorschlag parat.

Beherrschungs-Kronen: Ein Fach kann fertig werden

Jeder Bereich lässt sich richtig abschließen. Gezählt werden immer die letzten Antworten, nicht der Schnitt seit Ewigkeiten:

Krone	Bedingung	Belohnung
 Bronze	10 Antworten, ab 65 % richtig	20 
 Silber	20 Antworten, ab 80 % richtig	50 
 Gold	30 Antworten, ab 90 % richtig	100 

Jede frisch verdiente Krone wird gefeiert und sitzt danach als Abzeichen direkt auf der Fach-Kachel. Einmal verdient, bleibt eine Krone für immer. Bei Mathematik, Deutsch und Co. zählt sie je Klassenstufe — neue Stufe, neue Krone zu holen.

Die Fehler-Kiste ist ein echter Karteikasten

Jede verpatzte Aufgabe wandert automatisch in die Kiste (sie fasst 90 Stück) und wartet dort, bis sie wirklich sitzt. Früher reichte ein richtiger Versuch — ein Glückstreffer also. Jetzt gilt die Karteikasten-Regel: **die erste richtige Wiederholung schickt die Aufgabe für 2 Tage schlafen, die zweite für 4 Tage, und erst die dritte wirft sie endgültig hinaus** (mit -Ansage). Daneben fällt sie zurück an den Anfang. Verteiltes Wiederholen ist der am besten belegte Lernmechanismus überhaupt — und kaum eine App macht ihn richtig. Die Kiste merkt sich übrigens auch, welche falsche Antwort gewählt wurde. Gestartet wird sie über „ Nochmal üben“ bei der Quiz-Zentrale.

Und was sehen Eltern davon?

Alles, was die App still im Hintergrund entscheidet, steht offen im Bericht: welche Kronen schon verdient sind, was gerade gut sitzt, wo es hakt — und eine ehrliche Erklärung, wie Anpassung und Karteikasten arbeiten. Mehr dazu in Kapitel 17.

9 Denk-Olympiade, Wissen und Rekorde

Stärken zeigen statt Zahlen vergeben — und Staunen als Lernmotor

Die Denk-Olympiade

Am Startbildschirm wartet ein eigener Knopf: fünf kurze Disziplinen, alle altersgerecht aus den bestehenden Aufgabenquellen gezogen —  **Logik** (Muster, Reihen, „Was passt nicht?“) ·  **Zahlen** (Kopfrechnen mit Tempo) ·  **Wörter** (Wortschatz und Sprachgefühl) ·  **Merken** (Emoji-Folgen ansehen und nachtippen) ·  **Wissen** (quer durch alle Kacheln).

Kein IQ-Wert, sondern ein Stärken-Profil

Am Ende steht bewusst keine Zahl, sondern ein lila Fünfeck-Netz mit Balken je Disziplin, die persönliche Superkraft (Logik-Fuchs , Zahlen-Genie , Wörter-Wunder , Merk-Champion , oder Wissens-Entdecker ) und ein Gesamt-Titel von „Köpfchen im Training “ bis „Kleiner Einstein “. Ein negatives Etikett gibt es nirgends — das war die Bedingung, unter der es diese Disziplin überhaupt gibt. Fürs Mitmachen warten 25  pro Tag.

Es werden bis zu **60 Läufe** aufgehoben. Schon beim Start zeigen kleine Wachstums-Balken die letzten Ergebnisse: „Siehst du, wie du wächst? “ — verglichen wird also immer nur das Kind mit sich selbst. Im Eltern-Bericht steht dieselbe Entwicklung als richtige Kurve, und jeder einzelne Lauf lässt sich als Tabelle herausschreiben (Kapitel 17).

Wissen & Welt: 21 Kacheln zum Staunen

Geographie · Geschichte · Kunst · Technik & Computer · Tiere & Pflanzen · Heimische Wildtiere · Physik & Chemie · Erde & Steine · Weltall ·  Weltraum-Profi ·  Elemente & Stoffe ·  Dinosaurier & Urzeit ·  Sport-Wissen ·  Meer & Ozeane ·  Essen & Welt ·  Naturgewalten & Energie ·  Demokratie ·  Feste & Religionen ·  Musik ·  Länder & Flaggen ·  Formeln & Einheiten.

Dazu kommen die großen Schmökerbereiche: der **Lern-Atlas** mit allen 195 Ländern, die zoombare **Weltkarte**, die  **Regionen-Karte** (Österreich, Deutschland, Schweiz und Italien — 71 echte Regionen aus amtlichen Geodaten, Berlin sitzt als richtiges Loch in Brandenburg, sogar Helgoland ist drauf; zum Erkunden und als Karten-Quiz, erste starke Runde des Tages 10 ) , „Rekorde der Erde“ mit allen 14 Achttausendern, die Länderkunde mit allen Bundesländern und das komplette **Periodensystem** mit 118 Elementen. Jede dieser Kacheln öffnet zuerst ihre bebilderten Erklär-Karten, das Quiz wartet daneben im  -Reiter — und jede kann ihre eigene Krone bekommen.

Das Sport-Rekordbuch

Im Fach  Sport-Wissen sitzt ein eigener Chip: ein echtes **Nachschlagewerk mit rund 2.500 Datensätzen** zum Blättern, Staunen und Streit-Schlichten am Küchentisch — alle 71 Endspiele im Meisterscup seit 1956 samt Torschützenkönigen, neun Ligen Jahr für Jahr (England ab 1888/89, Österreich ab 1912), die Grand-Slam-Sieger der Open Era bei Damen und Herren, alle NBA-Champions und Super Bowls, Ski-Gesamtweltcup und Vierschanzentournee, Golf-Majors und alle Darts-Weltmeister. Oben liegt ein **Suchfeld**, das alles Sichtbare gleichzeitig filtert; jede Zeile mit österreichischer Beteiligung ist rot-weiß-rot markiert. Wo sich eine Zahl nicht sicher belegen ließ, steht ehrlich eine Lücke statt einer erfundenen Angabe. Aus derselben Datenbasis sind **123 Quizfragen** entstanden — vom Programm erzeugt und gegen die komplette Datenbasis geprüft, damit immer genau eine Antwort richtig ist und der Meister des Nachbarjahres nie als „falsche“ Antwort auftaucht. Sport-Wissen ist damit von 80 auf 203 Fragen gewachsen.

10 Fürs Leben

Was in keinem Zeugnis steht und trotzdem jeder braucht

Über zwanzig Lebens-Fächer, jedes mit bebilderten Erklär-Karten zum Schmökern und einem eigenen Quiz mit voller Juwelen-Mechanik. Der Rechtsstand richtet sich nach der eingestellten Länder-Ausgabe (Kapitel 13).



- 🚑 **Erste Hilfe** — die große Notruf-Tafel, die vier W-Fragen, Wunden, Nasenbluten, Verbrennungen und zehn aufgeklärte Mythen (den Kopf beim Nasenbluten nicht in den Nacken!).
- 🚲 **Radfahr-Führerschein** — Regeln, Ausweis und E-Scooter, je nach Ausgabe österreichisch oder deutsch. Dazu die große 20-Fragen-Prüfung.
- 🚦 **Verkehr & Sicherheit** — Schutzweg, toter Winkel, Schulweg. Auf jedem Bild tragen radelnde Kinder Helm.
- li>• 🛠️ **Werken & Gestalten** — Lehrplamtreu, heute amtlich „Technik und Design“: 18 bebilderte Karten und 60 Quizfragen von Papier falten über Vorstich, Rückstich und Kreuzstich, Knopf annähen, Fingerhäkeln, Filzen und Materialkunde bis Sägen, Schleifen, Bohren und der Brücken-Statik mit dem starken Dreieck. Auf jedem Werkzeug-Bild steht ein Erwachsener daneben — so, wie es sein soll.
- 💰 **Taschengeld & Sparen** — Brutto und Netto kindgerecht, das 3-Töpfe-Prinzip, Werbetricks, Abo-Fallen, Zinsen.
- 📈 **Wirtschaft & Börse** — 22 Karten: wie ein Preis entsteht, Bank und Kredit, Inflation am Eis-Beispiel, die heimische Börse, Kryptowährung neutral erklärt — und die wichtige Schneeball-Schutzkarte: „Wo Gewinn garantiert wird, wird gelogen.“ Bewusst ohne Anlageberatung.
- 🔍 **Kochen & Küche** — Grundregel „Nie ohne Mama oder Papa!“, 10 Sicherheitsregeln, 10 Techniken (jede mit großem Erklär-Bild), 22 Rezepte mit rot markierten 🍳-Eltern-Schritten — und neu der Teil **Ernährung & Haushalt** (Kapitel 7).
- 🌱 **Natur & Garten** — mit 8 echten Mitmach-Projekten (Kresse, Bohnenglas, Insektenhotel), die Eltern bestätigen.
- 💛 **Gefühle & Miteinander** — neu: Gefühle erkennen und benennen, Streit schlichten, Nein sagen, Freundschaft und Trost (Kapitel 7).
- 🌿 **Umwelt & Müll** · ❤️ **Mein Körper** · 🏖️ **Sicher draußen** (Baderegeln, Schwimmbadzeichen, Gewitter, Berg).
- 💻 **Sicher im Internet** — Passwörter, Fake News, Kettenbriefe, Cybermobbing, Rat auf Draht 147 — und was künstliche Intelligenz ist und warum sie sich irren kann.
- 📑 **Berufe entdecken** · ✍️ **Texte schreiben** · 📖 **Tippen lernen** · 👤 **Fremdwörter** · 🏹 **Sport-Studio** (mit neuen, nach Alter gestaffelten Übungen).

👉 Sprachen schnuppern

Drei getrennte Fächer mit Aussprachehilfe zum Mitsprechen: 🇫🇷 Französisch, 🇮🇹 Italienisch und 🇪🇸 Spanisch — zusammen 242 Fragen und 75 Karten, vom rollenden R bis zum umgedrehten Fragezeichen.

🏆 Wo es hier echte Belohnungen gibt

Drei dieser Fächer zahlen mehr als die üblichen Juwelen: Die **Radfahr-Prüfung** bringt ab 18 von 20 Richtigen einmalig 200 💎 und den Radfahr-Stern. Die **Mitmach-Projekte** bei Natur & Garten bringen 10—25 💎 — aber erst, wenn ein Elternteil bestätigt, dass es wirklich passiert ist. Und das **Sport-Studio** zahlt 5—12 💎 je Übung, ebenfalls nur mit Eltern-Nachweis und einmal am Tag. Bildschirm-Lernen, das aus dem Bildschirm hinausführt.

11 Studios, Spiele und Sammel-Sachen

Die Belohnungsschiene — und dabei lernt es sich nebenbei weiter

Funkel-Schach und **die Spielhalle**

Echtes Schach mit allen Regeln — Rochade, en passant, Umwandlung, Matt und Patt — auf einem drehbaren 3D-Brett mit den Figuren der aktiven Welt. Sieben Gegner vom  Kuschel-Fohlen bis  Wild; ein Sieg bringt 20 bis 80 , einmal je Stufe und Tag. Dazu die Schach-Schule mit 24 Merkkarten und animierten Mini-Brettern.

Spiel	Preis	Ab	Worum es geht
 Glibbi	800 	3. Kl.	Taschen-Tier, das schlüpft und über Wochen wächst
 Foto-Safari	400 	3. Kl.	60 Sekunden Pirsch, scheue Arten zählen mehr
 Paare-Spiel	200 	4. Kl.	spielt bevorzugt mit den eigenen Figuren (ab 6 Stück)
 Zahlen-Schlange	300 	4. Kl.	Zahlen der Reihe nach fressen
 Turm-Stapler ·  Raketen-Flug	400/500 	4. Kl.	Geschick und Timing
 Schach ·  Quartett ·  Rennen	gratis	alle	sofort spielbar, ganz ohne Freischalten

 Das **Funkel-Rennen** ist gratis und für alle da: Die eigene Figur tritt gegen  Turbo-Toni an — angetrieben wird nur mit Köpfchen. Jede richtige Kopfrechnung bringt einen Riesensprung, ein Fehler kostet bloß einen Wackler. Zehn Richtige bis zur Zielflagge, der erste Tagessieg bringt 10 .

Die Studios

-  **Mal-Studio** — Stifte, 16 Farben, Formen und Text, dazu neun Kunststile von der Höhlenmalerei bis zu Klimt (goldener Glitzer!) und Hundertwasser.
-  **Funkel-Klavier** — acht Tier-Tasten mit echten Tönen, dazu die Noten-Schule mit neun Blockflötentönen und acht Gitarrenakkorden. Ab der 3. Schulstufe ist der Klavier-Knopf nicht mehr am Startbildschirm, über das  Musik-Menü aber weiter für alle da.
-  **Atom-Baukasten** — Protonen, Neutronen und Elektronen in echtem 3D, jetzt mit eigenem Chip direkt erreichbar (Kapitel 5).

Sammeln und schmökern

-  **Sticker-Album** — alle 10 richtigen Antworten ein Päckchen; 330 Sticker plus 84 Premium-Sticker.
-  **Figuren-Lexikon** — 261 handgeschriebene Steckbriefe, getrennt nach Figuren-Art. Ungekauft bleibt eine „???“-Silhouette.
-  **Urkunden** — über 50 Stück, automatisch verliehen und zum Ausdrucken.
-  **Abenteuer** — drei Fortsetzungsgeschichten mit je 30 gemalten Kapiteln, dazu **156 Lese-Geschichten, jede einzelne mit Erzählstimme** (rund 178 MB Hörbuch-Material und 621 Verständnisfragen) — und neu 18 weitere Geschichten für die Mittelschule.

Neun Wunschzettel

Neben  Weihnachten,  Geburtstag und  Ostern gibt es sechs Träume-Seiten:  Wenn ich 12 bin ·  Wenn ich 18 bin ·  Traumberuf ·  Für meine Family ·  Traum-Auto ·  Einfach so. Jede Liste hat ihre eigene Anrede-Zeile, genau wie eine Seite im Freundebuch. In den  Einstellungen wählen Eltern unter „ Wunschzettel-Listen“ aus, welche Listen es überhaupt geben soll. Die Alters-Listen denken mit: Sobald das Kind 12 ist, verschwindet „Wenn ich 12 bin“ von selbst — die Wünsche darauf bleiben gespeichert. Je Liste passen 20 Wünsche hinein, und Mama und Papa schmökern heimlich mit.

12 Das Freundebuch

Wie früher im Schulranzen — nur ohne Fotos, ohne Konto und mit hartem Schutzzaun

Ein echtes digitales Freundebuch: Das Kind füllt zuerst seine eigene Seite aus — 11 klassische Freundebuch-Fragen vom Lieblingstier bis zum Lieblingsswitz. Danach laden Mama oder Papa Freundinnen und Freunde ein, ihre Seite auszufüllen. Bis zu 30 Freunde passen in das Buch, jeder bekommt eine eigene Karte in der Galerie.

Meine Seite im Freundebuch

Wie heißt du?	Lena
Deine Lieblingsfarbe	Rosa
Dein Lieblingstier	Einhorn
Das kann ich richtig gut	Rechnen im Kopf
Mein Traumberuf	Tierärztin
Mein Sticker	★ 🌈 🐣 🦋 🍀 ... (24 stehen zur Auswahl)

Schematisch, mit fünf der elf Zeilen. Ein Sticker gehört dazu — ein Foto niemals.

Einladen und eintragen — der Weg führt über die Eltern

- Der Versand läuft per E-Mail über Mama oder Papa und **nur mit Eltern-Nachweis**: Ein Knopf öffnet das Mailprogramm mit fertigem Text, ein zweiter legt denselben Text in die Zwischenablage. Das Kind verschickt nichts allein.
- Die Einladung enthält eine fertige **Antwort-Schablone** — die andere Familie schreibt einfach hinter die vorbereiteten Zeilen und antwortet.
- Die Antwort wird als Text eingefügt. Ihr müsst nichts heraussuchen: Die App findet den Freundebuch-Teil selbst, auch mitten im zitierten Mail-Wust mit Grußformeln und Signaturen.
- Auch das „Ins Buch kleben“ verlangt den Eltern-Nachweis. Es kommt also nichts ins Buch, das nicht ein Erwachsener gesehen hat.

Der Schutzzaun — hart verdrahtet, nicht abschaltbar

- **Keine Fotos.** Es gibt keinen Bild-Hochladeknopf, keinen Bild-Import und keine Bild-Adresse, nirgends. Statt eines Fotos wählt jedes Kind eines von 24 festen Sticker-Emoji — und auch dieser Wert wird beim Einlesen noch einmal gegen die Liste geprüft.
- **Strikter Textfilter.** Jeder eingefügte Text läuft durch vier Wortlisten mit zusammen 184 Einträgen, kalibriert an zehntausenden echten App-Texten: „Wer schießt das Tor?“ geht anstandslos durch, Schimpfwörter und ihre üblichen Verschleierungen nicht.
- **Kontaktdaten-Sperre.** Links und Web-Adressen, E-Mail-Adressen (auch umschrieben als „name at domain“), Telefonnummern und Social-Media-Handles führen dazu, dass der Import abgelehnt wird; mehr als vier Ziffern je Feld lässt die App ohnehin nicht zu. Ein Freundebuch soll Lieblingsfarben sammeln, keine Erreichbarkeiten.

Warum das so streng ist

Ein Freundebuch ist der erste Ort, an dem ein Kind etwas über sich aufschreibt und weitergibt. Genau darum gibt es hier kein Konto, keinen Server und keine Suche nach anderen Kindern — nur Text, den Erwachsene weitergereicht haben. Alles bleibt auf eurem Gerät und wandert mit dem Spielstand (Kapitel 19). Und wie die ganze App ist auch das Freundebuch zweisprachig: Steht die App auf Englisch, stehen auch die elf Fragen und die Einladung auf Englisch da.

13 Länder-Ausgabe und Ferienkalender

Ein Schalter — und die ganze App wird österreichisch oder deutsch

Die Akademie war immer schon lehrplamtreu, aber sie war es österreichisch — für Familien in Deutschland an manchen Stellen nicht nur unpassend, sondern gefährlich falsch. Darum gibt es in den  Einstellungen den Block „ **Länder-Ausgabe**“ mit zwei Knöpfen: Österreich oder Deutschland. Jeder Inhalt trägt ein Land und erscheint nur in der passenden Ausgabe. Ab Werk startet die App österreichisch.

Die Notrufnummern — strikt getrennt

Ausgabe Österreich

122 Feuerwehr · **133** Polizei · **144** Rettung · **140** Bergrettung ·
112 Euronotruf

Ausgabe Deutschland

112 Feuerwehr und Rettungsdienst · **110** Polizei · **116117**
ärztlicher Bereitschaftsdienst · **115** Behörden-Nummer, dazu
eine eigene Merkhilfe für die zwei wichtigen Nummern

Drei gefährliche Alt-Fehler sind dabei aufgefliegen

Beim Aufteilen der Daten kam heraus: Die App hat früher gelehrt, 110 gebe es gar nicht — dabei ist das die deutsche Polizei. Sie hat außerdem den britischen Notruf 999 und sogar den Euronotruf 112 als „falsche“ Antworten markiert. Alle drei Stellen sind durch echte, korrekt beschriftete Nummern ersetzt. Wer die App vor der Ausgabe v22 weitergegeben hat: Diese Ausgabe bitte nachreichen.

Was der Schalter sonst noch umstellt

-  **Radfahren** — eigene Karten und Fragen zum deutschen Radfahrrecht (keine Helmpflicht, Gehweg-Regel, Radfahrausbildung in Klasse 4); die Radfahr-Prüfung zieht ihre 20 Fragen aus dem passenden Pool.
-  **Schwimmabzeichen** — Seepferdchen und die deutschen Abzeichen mit ihren echten Anforderungen, samt dem ehrlichen Hinweis, dass erst ab Bronze als sichere Schwimmerin gilt, wer eines hat.
-  **Politik** — Bundestag und Grundgesetz statt Nationalrat und Hofburg.  **Wirtschaft** — DAX und Frankfurter Börse statt ATX und Wiener Börse.  **Sprache** — der Jänner heißt brav Januar.
-  **Deutschland-Kunde** — der Zwilling der Österreich-Kunde: alle 16 Bundesländer mit Hauptstadt, Wappenfarbe und einem Wow-Fakt, dazu 32 Karten und ein eigenes 62-Fragen-Quiz.

Der Ferienkalender — jetzt mit eigener Länderwahl und der Schweiz

Der Ferienkalender hat eine eigene Chip-Zeile **Österreich · Deutschland · Schweiz** — **unabhängig** von der Länder-Ausgabe der App. Das ist für Familien mit Verwandtschaft über der Grenze Gold wert.

- **Österreich** — die neun Bundesländer, Schuljahre 2026/27 und 2027/28.
- **Deutschland** — alle 16 Bundesländer mit den amtlichen KMK-Terminen, 187 einzeln belegte Einträge.
- **Schweiz (neu)** — **alle 26 Kantone** mit 136 Einträgen für zwei Schuljahre, jeder Termin direkt von der kantonalen Bildungsdirektion belegt. Ehrlich dazugesagt: In der Schweiz legt oft die Gemeinde die Termine fest (es gelten die des Kantonshauptorts), und wo 2027/28 noch nicht amtlich publiziert ist, steht bewusst nichts statt einer Schätzung.

Amtlicher Grundwortschatz für den Ansage-Trainer

Die Wortlisten von **Nordrhein-Westfalen** (533 Wörter für die Klassen 1—4) und **Bayern** (243 für 1/2 und 216 für 3/4) lassen sich portionsweise zu je 20 Wörtern ins Lernwörter-Feld laden — inklusive der bayerischen Schwerpunkte wie „Wörter mit ie“. Neu dazugekommen ist der **österreichische Rechtschreib-Grundwortschatz**. Damit übt der  Ansage-Trainer genau die Wörter, die im eigenen Land amtlich dran sind.

 Und was in beiden Ausgaben gleich bleibt: der Geschichtskanon der 7. und 8. Schulstufe (Reformation, Aufklärung, Französische Revolution, 1848, Industrialisierung, Kaiserreich — Allgemeinbildung für beide Länder), genauso wie Mathematik, Deutsch, Englisch und alle Wissens-Kacheln.

14 Ansicht, Sprache und Spielzeit

Drei Schalter, die den Charakter der App verändern

Ein Knopf, zwei Kleider — und jede Welt trägt ihr eigenes

Oben in der Kopfleiste sitzt der -Mond-Knopf. Ein Tipp darauf, und die Funkel-Optik weicht einem nüchternen Smartphone-Dashboard: heller System-Grund, weiße Karten, klare Schrift, ein einziger blauer Akzent — keine Bonbon-Farben, keine Puls-Animationen. Ein zweiter Tipp holt das Funkeln zurück.

Die Wahl gehört dabei **der Welt, nicht dem ganzen Spielstand**: Der Zoo-Wildpark startet ab Werk schlicht, Einhorn-Akademie und Bau-Akademie funkeln. Wer in einer Welt umschaltet, ändert nur diese eine — beim nächsten Welt-Wechsel kommt automatisch das gespeicherte Kleid der Ziel-Welt. Inhalte, Emojis, Knöpfe und Funktionen bleiben in beiden Kleidern exakt gleich; gespeichert wird alles je Kind.

Die App auf Englisch — und zwar ganz

In den  Einstellungen liegt der Schalter „ App-Sprache / App language“, gespeichert je Kind. Ein Tipp, und aus „Lernen & Sammeln“ wird „Learn & Collect“, aus der Denk-Olympiade die „Thinking Olympics“. Dahinter stecken nicht nur **1.633 übersetzte Oberflächen-Texte** in warmem, kindgerechtem britischem Englisch, sondern inzwischen auch die Inhalte: **über 7.400 übersetzte Quizfragen, mehr als 1.000 Erklär-Karten und alle 156 Geschichten** als echte Literatur-Übersetzung samt ihren Verständnisfragen.

Die Ersatz-Fächer in der englischen Ausgabe

Ein englischsprachiges Kind lernt kein „Namenwort“ — darum werden die Deutsch-Fächer in der EN-Ausgabe fachlich **ersetzt**: Aus dem Ansage-Trainer wird der **Spelling Test** (535 Wörter aus den echten britischen Schul-Listen), aus der Wortschatz-Bibliothek **Vocabulary** (320 Fragen) und aus dem Deutsch-Quiz **English Grammar** (399 Fragen). Die Vertonung der Hörgeschichten bleibt bewusst deutsch — der englische Text trägt allein. Und: Gibt es auf dem Gerät keine englische Vorlesestimme, radebrecht die deutsche Stimme keine englischen Wörter.

Das eigene Spielzeit-Limit

Neben der Gesamt-Spielzeit (Kapitel 15) gibt es ein zweites Konto — nur fürs Naschen. Zu finden unter  Einstellungen → „ Für Mama und Papa: Spielzeit am Tag“ → „ Extra: Spielzeit am Tag“: Aus · 15 min · 30 min · 1 Std · 2 Std · 3 Std, umgestellt nur mit Eltern-Nachweis.

Zählt als Spielzeit

 Besuche in der eigenen Welt ·  Mal-Studio ·  Funkel-Klavier ·  die Spaß-Spiele der Spielhalle (Paare, Zahlen-Schlange, Turm-Stapler, Raketen-Flug, Glibbi, Foto-Safari)

Zählt ausdrücklich nicht

 alle Lern-Runden und das Lesen ·  Programmier-Werkstatt ·  Funkel-Schach ·  Funkel-Quartett ·  Funkel-Rennen ·  Denk-Olympiade

Bei fünf Restminuten kommt eine liebe Vorwarnung, danach schließen nur die Spaß-Bereiche. Die eigene Welt bleibt betretbar — damit Füttern und Streicheln nie blockiert sind. Ein einziges Zeitkonto bestraft am Ende ja auch das Rechnen; mit dem zweiten lässt sich genau das sagen, was Eltern meinen: „Eine halbe Stunde spielen — lernen so lange du magst.“

15 Für Eltern I: Schutz und Zeit

Alles unter  Einstellungen — das wichtigste Kapitel für Erwachsene

Der Eltern-Nachweis: PIN oder Kopfrechnung

Überall dort, wo die App einen Erwachsenen sehen will — Aufträge bestätigen, Berechtigungen ändern, Sport-Belohnung freigeben, Profile löschen, Spielstand laden, Freundebuch-Einladungen verschicken und Antworten einkleben —, verlangt sie einen Nachweis. Ihr könnt euch aussuchen, welchen:

- **Eltern-PIN** — eine vierstellige Zahl, eingegeben über einen großen Nummernblock.
- **Kopfrechnung** — die App stellt eine Aufgabe wie 17×23 , die kein Kind schnell löst. Das funktioniert auch ganz ohne PIN — ideal für alle, die sich keine Zahl merken wollen.

Umgestellt wird das in den Einstellungen unter „Für Mama und Papa“. Drei falsche Antworten hintereinander bedeuten fünf Minuten Pause, damit niemand einfach durchprobiert. Auch bei der PIN gibt es diesen Rechen-Notausgang, falls ihr sie vergesst.

Ehrlich gesagt

Die PIN ist kein Tresor — sie hält flinke Kinderfinger auf, mehr nicht. Und sie steht im Klartext in der Sicherungsdatei (Kapitel 19).

Einstellungen zusperren

Mit dem Schalter „Einstellungen nur mit PIN“ verlangt schon das -Zahnrad den Nachweis. Nach dem Entsperren bleibt drei Minuten lang offen, damit ihr nicht ständig tippen müsst. Der Schalter steht immer sichtbar im PIN-Block; ohne gesetzten Nachweis erklärt ein Klick freundlich, dass zuerst einer her muss.

Neun Bereiche einzeln sperren

Unter „Berechtigungen verwalten“ liegt ein eigenes Untermenü mit je einem Schalter „ Erlaubt /  Gesperrt“ für:  Funkel-Schach ·  Spielhalle ·  2-Spieler-Duell ·  Mal-Studio ·  Klavier ·  Abenteuer-Geschichten ·  Shop ·  Sport ·  Kochen.

Gesperrte Bereiche bleiben sichtbar; beim Antippen erklärt ein liebes Fenster, dass Mama oder Papa gerade zugesperrt haben. Die Sperre wirkt an allen Einstiegen und überlebt den Neustart. Zusätzlich lassen sich einzelne Schulstufen sperren — eine bleibt immer offen, und Wissensschätze wie Formeln, Periodensystem, Atlas und Weltkarte sind nie gesperrt.

Spielzeit am Tag und Bonuszeit

Die Gesamt-Zeit ist einstellbar auf aus, 30, 45, 60 oder 90 Minuten. Gezählt wird nur echte Aktivität; ein offenes Fenster ohne Eingaben zählt nicht mit.

- Fünf Minuten vorher warnt die App freundlich.
- Bei null verabschiedet sich die Figur mit einem bildschirmfüllenden Gute-Nacht-Bild statt einer harten Sperre.
- **Bonuszeit:** Eltern schenken per Nachweis +15 Minuten, beliebig oft.
- Ab Mitternacht zählt der neue Tag wieder bei null.

Darunter liegt das getrennte  Spiel-Limit nur fürs Naschen — siehe Kapitel 14.

Bis zu sechs Kinder

Jedes Kind hat einen komplett eigenen Spielstand mit eigenen Juwelen, eigenen Welten, eigener Sprache, eigener Länder-Ausgabe und eigener Statistik. Bei mehreren Profilen fragt die App beim Start „Wer möchte heute lernen?“. Ein Profil löschen geht nur mit Eltern-Nachweis, ausdrücklicher Bestätigung und niemals beim letzten verbliebenen Profil.

16 Für Eltern II: Aufträge und Termine

Die Brücke zwischen Kinderzimmer und Akademie

Eltern-Aufträge — groß am Startbildschirm

Legt echte Aufgaben aus dem echten Leben an: „Zimmer aufräumen → 50 “, „Tisch decken → 20 “. Das Kind meldet „Hab ich gemacht! “, ihr bestätigt per Eltern-Nachweis — erst dann funkeln die Juwelen. Sobald ein Auftrag offen ist, leuchtet er als vollbreiter Banner direkt unter „Lernen & Sammeln“ am Startbildschirm — goldgelb, mit Puls-Ring, Zähler und Untertext. Nicht mehr zu übersehen, und kein Kind kann mehr sagen, es habe den Auftrag nicht gesehen.

Der Schul-Terminkalender

Das Kind trägt ein, was ansteht — mit Datum und wahlweise Uhrzeit. Die Liste zählt herunter („in 2 Tagen“, „morgen“, „HEUTE!“) und färbt sich, je näher es rückt. Vergangenes räumt sich selbst auf. Steht in höchstens drei Tagen etwas an, trägt der Schule-Knopf ein  und die Figur erinnert beim Start daran. Diese Termin-Arten stehen bereit:  Test/Schularbeit ·  Ansage ·  Referat ·  Ausflug ·  Geburtstag ·  Training/Verein ·  Nachhilfe/Kurs ·  Taschengeld ·  Sonstiges.

Fußball-Training, Musikschule, Nachhilfe — all das lässt sich auch als **Serie** anlegen: „Jede Woche“, „Alle 2 Wochen“ oder „Jeden Monat“. Nach dem Termin springt die Serie von selbst aufs nächste Vorkommen; Löschen fragt bei Serien sicherheitshalber nach. Besonders praktisch mit der Termin-Art  Taschengeld: Der Start-Bildschirm erinnert dann zuverlässig an den Taschengeld-Tag.

Neu: der Monats-Kalender

In „Meine Schule“ gibt es einen neuen Reiter mit einem echten Monats-Gitter (Montag bis Sonntag) — alles auf einen Blick: **Ferien leuchten grün** (aus dem Ferienkalender des gewählten Landes, Österreich, Deutschland und Schweiz inklusive), **Termine zeigen ihr Symbol** direkt am Tag ( Ausflug,  Test,  auch der eigene Geburtstag jedes Jahr), und heute trägt einen rosa Ring. Ein Tipp auf einen Tag öffnet die Tageszeile („26. Oktober:  Nationalfeiertag“), Monate lassen sich vor- und zurückblättern. Funktioniert auch in der schlichten Ansicht.

Stundenplan und Ferien

Montag bis Freitag. Ein Tipp auf ein Kästchen öffnet die Fachauswahl — elf Fächer von Deutsch bis Werken, dazu selbst angelegte. Die Heute-Spalte leuchtet, und zu jeder Stunde lassen sich Beginn und Ende eintragen. **Neu:** Der Plan war fest auf sechs Stunden — für Ganztagschulen zu kurz. Jetzt wachsen die Zeilen per -Knopf **bis zur 12. Stunde** und schrumpfen per  wieder, aber nie unter eine belegte Stunde; belegte Nachmittags-Stunden bleiben immer sichtbar. Obenauf sitzt ein großer Countdown bis zu den nächsten Ferien.

Lernwörter der Woche

Tragt die aktuellen Lernwörter aus der Schule ein, ein Wort je Zeile, bis zu 20 Stück. Der  Ansage-Trainer übt dann zuerst genau diese und füllt erst danach mit Wörtern aus der eigenen Bank auf. Kein Zusatzheft nötig — und wer keine Liste zur Hand hat, lädt sich portionsweise den amtlichen Grundwortschatz herein (Kapitel 13).

Die Eltern-Ideen-Kiste

Hinter dem Eltern-Nachweis und ganz ohne Kind gedacht: 10 fertige Schnitzeljagden mit vorlesbaren Reim-Hinweisen, Stationen und Lösungen · 22 Partyspiele auch für Teenager · Geburtstags-Planung mit Checklisten von „4 Wochen vorher“ bis zum Party-Tag · Geschenkideen in vier Altersklassen · 28 Ausflugs-Ideen, nach Wetter und Kosten gefiltert, plus 8 „Langeweile-Retter“ für 15 Minuten.



Der Bericht liegt in den Einstellungen und zeigt zuerst die letzten sieben Tage: Lernzeit und aktive Tage, die Zeile „ davon Spiel & Welt“, Aufgaben („X von Y richtig, Z %“), verdiente Juwelen, gelesene Geschichten und die Anmelde-Serie. Mit „ Frühere“ und „Spätere “ blättert ihr bis 70 Wochen zurück.



Der ewige Verlauf — Monat für Monat

Die Tageskonten enden technisch bei 500 Tagen. Damit trotzdem nichts verloren geht, rollt jede Buchung zusätzlich in ein winziges Monats-Archiv, das niemals gekürzt wird. Der Chart „Ewiger Verlauf — Monat für Monat“ zeigt alle Monate seit dem allerersten Lerntag: Balken für die Lernminuten, Linie für die Trefferquote, horizontal scrollbar bis in alle Ewigkeit.



Zwei Sichten auf dieselben Zahlen

-  **Lern-Landkarte** — eine 84-Tage-Heatmap wie bei den Profi-Werkzeugen: je kräftiger ein Kästchen, desto mehr wurde an diesem Tag gelernt. Lücken und Serien sieht man auf einen Blick.
-  **Fächer im Vergleich** — die Balkenlänge zeigt die Übungsmenge, die Ampelfarbe die Trefferquote. So trennt sich „viel geübt, sitzt gut“ von „viel geübt, sitzt nicht“.

Dazu weiterhin die 8-Wochen-Kurve (Balken = Lernminuten je Woche, rosa Linie = Trefferquote), das **Wochentags-Profil** mit sieben Balken von Montag bis Sonntag — gut, um den eigenen Rhythmus zu finden — und die Olympiade-Entwicklung als richtige Kurve.



Fünf Exporte — und eine Spalte, die es sonst nirgends gibt

Neben  Drucken und PDF gibt es Excel-taugliche CSV-Dateien (Semikolon und BOM, also fürs deutsche Excel gebaut): **Tag** (mit Zeitraum-Wahl: Alles, 30 Tage, 90 Tage oder dieses Schuljahr), **Monate**, **Fächer** samt Kronen und Frische-Quote, **Denk-Olympiade** mit allen Läufen und die **Fehler-Kiste** — letztere mit der Spalte, welche falsche Antwort gewählt wurde. Damit lässt sich am Küchentisch nachschauen, ob es an der Sache liegt oder an einer bestimmten Verwechslung.



„Genauer hingeschaut“ • Kronen • Karteikasten

Der Block zeigt nicht den Durchschnitt seit Ewigkeiten, sondern was die letzten Antworten sagen: was gerade richtig gut sitzt, wo es hängt — bei Mathematik sogar bis auf die Themenebene. Dazu zählen zwei Zeilen mit, was sonst untergeht: die verdienten Gold-, Silber- und Bronze-Kronen und die Aufgaben, die über den Karteikasten für immer gelernt wurden. Und die Einordnung: ab 80 % gilt ein Bereich als Stärke, unter 62 % als Übungsfeld.

Ein Wort zur Einordnung

Die Zahlen sind ein Werkzeug, kein Zeugnis. Ein Kind, das eine Woche lang lieber Einhörner füttert als rechnet, ist kein Problemfall. Am schönsten wirkt der Bericht, wenn er zu einem gemeinsamen Vorschlag führt statt zu einer Prüfung.

18 Für Eltern IV: Tipps und Tricks

Zehn Handgriffe, die im Alltag wirklich etwas ändern

Dieselben zehn Tipps stehen auch in der App unter  Einstellungen → „ Tipps & Tricks für Mama und Papa“ — hier mit etwas mehr Platz zum Nachlesen.

-  **Der beste Morgen-Einstieg:** Lasst euer Kind die Zeile „Heute dran“ oben bei den Fächern antippen — die App schlägt genau das vor, was gerade an der Reihe ist.
-  **Im Herbst die Schuljahres-Zeit auf „Auto“ lassen:** Dann mischt die App am Schulanfang von selbst Wiederholung aus der Vorklasse dazu. Wer stattdessen „Finale“ einstellt, bekommt im September schon den Mai-Stoff — das frustriert.
-  **Kronen als Wochenziel:** „Holen wir diese Woche Silber in Mathe?“ wirkt besser als jede Ermahnung — Bronze ab 10, Silber ab 20, Gold ab 30 starken Antworten.
-  **Die Fehler-Kiste arbeiten lassen:** Eine Aufgabe ist erst nach drei richtigen Wiederholungen (mit 2 und 4 Tagen Pause) wirklich gelernt — nicht vorsagen, das System macht das schon.
-  **Spielzeit klug begrenzen:** Das eigene Spiel-Limit zählt nur Welt, Spaß-Spiele, Malen und Klavier — Lernen, Schach und die Denk-Olympiade bleiben immer offen.
-  **Sonntags-Ritual:** Schaut den Bericht gemeinsam an — er ist druckbar, und die Kurven zeigen, wie Üben und Können zusammen wachsen.
-  **Denk-Olympiade feiern, nie vergleichen:** Einmal pro Woche als kleines Familien-Event — jedes Kind bekommt seinen eigenen Titel, Geschwister-Vergleiche bitte draußen lassen.
-  **Für die Großen:** Zoo-Wildpark plus schlichte Ansicht (der Mond-Knopf oben) — dann fühlt sich die App an wie eine Erwachsenen-App.
-  **Laut sprechen lassen:** Bei der Ansage, beim Englisch-Hörverstehen und den Dialogen ruhig mitsprechen lassen — die App hört nicht zu, aber ihr, und genau das übt.
-  **Das Monats-Ritual:** „Spielstand als Datei sichern“ — wer Browserdaten löscht, löscht sonst auch den Spielstand.
-  **Eltern-Aufträge fürs echte Leben:** Zimmer aufräumen, 10 Minuten lesen, Tisch decken — mit ein paar Juwelen als Lohn wirkt Alltag plötzlich wie ein Quest.

Und zwei Themen, die euch gehören

Zwei Lehrplan-Themen haben wir mit voller Absicht nicht in die App genommen: die Aufklärung über Körper, Zeugung und Geburt (Sachunterricht 4. Klasse, später Biologie) und die Zeitgeschichte der 8. Schulstufe — Nationalsozialismus, Holocaust, Zweiter Weltkrieg. Nicht aus Verlegenheit, sondern aus Überzeugung: Das sind Gespräche mit echten Fragen und echten Gefühlen. Die führt kein Bildschirm — die führt ihr.

Das Fach „ Mein Körper“ erklärt darum Skelett und Muskeln, Sinne, Zähne, Schlaf, Gefühle und den Unterschied zwischen guten und schlechten Geheimnissen — und hört dort bewusst auf. Und auch der Geschichtskanon reicht bewusst nur bis zum Kaiserreich; ein Punktestand und ein „Richtig! “ wären beim Holocaust schlicht der falsche Ton.

Was dabei erfahrungsgemäß hilft: Kinder fragen selten zum passenden Zeitpunkt — sie fragen im Auto, beim Zähneputzen oder nach einem Film. Ein ruhiges „Gute Frage, das erkläre ich dir“ ist mehr wert als jede perfekte Erklärung später. Ehrlich zu sagen „Das weiß ich auch nicht genau, das schauen wir gemeinsam nach“ ist erlaubt und macht euch glaubwürdig. Antwortet in kleinen Portionen und wartet die nächste Frage ab. Bei heiklen Fragen hilft Rat auf Draht (147) kostenlos und rund um die Uhr — auch Erwachsenen. Denselben Hinweis findet ihr in der App unter  Einstellungen → „ Zwei Themen, die euch gehören“; das Kind bekommt an dieser Stelle nichts zu sehen.

19 Spielstand sichern

Die wichtigste Seite in diesem Heft — bitte einmal ganz lesen

Browserdaten löschen = Spielstand weg

Der Spielstand liegt im Speicher des Browsers auf diesem Gerät. Es gibt keine Wolke, keinen Server, kein Konto — das ist die Kehrseite davon, dass nichts das Gerät verlässt. Wer die Browserdaten löscht (oder ein „Aufräum-Programm“ laufen lässt), löscht damit auch Juwelen, Level, Sammlung, Statistik und das Freundebuch. Sie sind dann unwiederbringlich fort. **Ein App-Update ist dagegen völlig ungefährlich** — der Installer rührt den Browser-Speicher nie an (Kapitel 2).

Darum bitte einmal im Monat:  Einstellungen → „Spielstand sichern“ →  Als Datei sichern.

Als Datei sichern

Die Datei heißt **einhorn-spielstand_<Name>_JJJJ-MM-TT.json** und landet im Download-Ordner. Kopiert sie irgendwohin, wo sie sicher ist — auf einen USB-Stick, in eure Foto-Sicherung, in die Cloud, wo auch immer eure Familienfotos liegen. Sie ist klein und lässt sich problemlos per Mail an sich selbst schicken.

Datei laden

Ersetzt den kompletten Spielstand — mit Eltern-Nachweis und einer Vorschau (Name, Juwelen, Aufgaben) vor der endgültigen Nachfrage. So zieht ein Kind auch auf einen neuen Computer um: App installieren, Datei laden, fertig.

Vor dem Überschreiben legt die App still eine Rettungskopie ab, und einmal pro Woche eine automatische Sicherungskopie — beide liegen aber im Browser-Speicher und helfen nur, solange der noch da ist. Die verlässliche Sicherung ist und bleibt die exportierte Datei.

Neu: Der Spielstand trägt jetzt eine Versionsnummer

Damit künftige Updates die Struktur eines Spielstands gefahrlos umbauen können, trägt jeder Spielstand eine Formatnummer und durchläuft beim Laden eine geprüfte Kette nummerierter Migrationsschritte statt irgendeiner Zufallslogik. Ein Spielstand aus einer *neueren* App-Version wird bewusst nie „zurückmigriert“ — dann meldet sich die App lieber ehrlich, als etwas kaputt zu machen.

Was in der Sicherungsdatei steht

Die Datei enthält Name, Geburtsdatum und die Eltern-PIN im Klartext, dazu die Freundebuch-Seiten. Das ist bewusst so gebaut, damit ein geladener Spielstand sofort wieder vollständig funktioniert — es heißt aber auch: Bewahrt die Datei so auf, wie ihr ein Familienfoto aufbewahren würdet, und schickt sie nicht wahllos herum.

Was sonst noch schützt

- „Alles löschen“ und „Spielstand laden“ verlangen den Eltern-Nachweis.
- Speicher-Fehler werden laut gemeldet statt still verschluckt — erscheint eine Warnung, ist sie ernst gemeint.
- Einmal im Monat erinnert die App dezent an die Sicherung — an euch, nicht ans Kind.
- Jedes Kind hat seinen eigenen Spielstand: bei mehreren Profilen bitte jedes einzeln sichern.

Dieses Handbuch liegt im App-Ordner

Ihr lest gerade die **Ausgabe v23**; sie liegt als PDF neben index.html, und in der App führt der Link unter  Einstellungen → „ Hilfe, Version & eure Daten“ genau dorthin. Sie löst die Ausgabe v22 ab. Jede Neuauflage bekommt eine neue Nummer, so seht ihr sofort, ob ihr die aktuelle Ausgabe vor euch habt. Beim Weitergeben der App bitte mitkopieren.

20 Fehler melden und eure Daten

Wenn etwas nicht stimmt — und was mit euren Daten passiert (nämlich nichts)

Vierzehntausend Aufgaben schreibt niemand fehlerfrei. Wenn euch etwas auffällt — eine falsche Antwort, ein schiefes Bild, ein Knopf, der nichts tut, ein Wort, das in eurem Bundesland anders heißt —, dann sagt es uns bitte. Genau dafür gibt es seit dieser Ausgabe einen eigenen Weg.



So geht es

-  **Einstellungen** → „ **Fehler melden**“
- Ein **kurzes Formular** ausfüllen: Was habt ihr gemacht, was ist passiert, was hättet ihr erwartet. Drei Sätze reichen völlig.
- Ein Tipp auf „Melden“ öffnet eine **fertige E-Mail an support@lunalerapp.at** — mit eurem Text und automatisch beigelegten Diagnose-Angaben: Version, aktive Welt, eingestellte Schulstufe, Sprache, Bildschirmgröße und Browser. Genau die Angaben, nach denen wir sonst zurückfragen müssten.
- Abschicken tut ihr die Mail selbst, in eurem Mail-Programm.

Wichtig: Die App sendet niemals etwas von selbst

Kein Byte verlässt die App auf eigene Faust — auch nicht beim Fehlermelden. Die App schreibt lediglich eine Mail vor und übergibt sie eurem Mail-Programm. Ihr seht den kompletten Text, könnt ihn ändern, kürzen oder das Ganze einfach wieder schließen. Der Versand ist ein bewusster Klick von euch, nicht von der Software.

Eure Daten — in zwei Sätzen

Alles bleibt auf diesem Gerät im Browser-Speicher. Es gibt kein Konto, keine Anmeldung, keine Werbung, kein Tracking und keine Übermittlung an irgendjemanden — auch das Freundebuch kennt keinen Server, sondern nur Text, den Erwachsene weitergereicht haben.

Die App braucht kein Internet; sie lädt lediglich ihre Schriftart aus dem Netz und verwendet ohne Verbindung stillschweigend eine Systemschrift. Unter  **Einstellungen** → „Hilfe, Version & eure Daten“ steht derselbe Absatz im Klartext, dazu der Versionsstand und der Verweis auf dieses Handbuch.

Und wenn ihr die App weitergeben wollt

Kopiert das ZIP für Cousinen, Nachbarskinder und Schulfreunde — oder schickt einfach den Link auf **lunalerapp.at**, dort gibt es die App zum Herunterladen und eine kleine Schnupper-Demo zum Anschauen. Es gibt keine Lizenz, keine Freischaltung, keinen Schlüssel und nichts zu bezahlen. Am besten weitergeben **ohne** die Spielstand-Datei: Die neue Familie startet dann mit ihrem eigenen ersten Bildschirm.

21 Warum diese App gratis ist

Kurze Antwort: Weil sie nie ein Produkt sein sollte

Ich bin Papa aus Österreich, betreibe eigentlich ein Lohnbüro und komme aus der Software-Ecke. Irgendwann wollte ich meiner siebenjährigen Tochter das Üben schöner machen als mit Arbeitsblättern — also habe ich ihr eine kleine Lern-App gebaut. Ein paar Rechenaufgaben, ein Einhorn, fertig.

Dann ist die Sache ... etwas eskaliert. Aus ein paar Aufgaben wurden über vierzehntausend, aus dem einen Einhorn drei ganze Welten, dazu Erklär-Karten mit eigenen Bildern für jedes Fach, ein Schachlehrer, eine Programmier-Werkstatt, 156 vertonte Hörgeschichten, ein Freundebuch, eine komplett englische Ausgabe und eine eigene Ausgabe für Deutschland — gebaut in vielen Nachtschichten, gemeinsam mit KI-Werkzeugen, die heute möglich machen, wofür früher ein ganzes Studio nötig war.

Das Versprechen

Weil das Ganze aus Liebe entstanden ist und nicht aus einem Businessplan, bleibt es dabei: **Kostenlos. Für immer. Für alle Kinder.** Keine Bezahlversion, keine Werbung, kein Konto, keine Datensammelei — die App läuft komplett offline auf eurem Gerät. Und kein Haken: Wer nichts spendet, bekommt exakt dieselbe App wie jeder andere. Es gibt keine gesperrten Fächer, keine Wartezeiten und nichts, was sich freikaufen ließe.

Die Spenden-Ecke

Wenn euch die Akademie Freude macht, dürft ihr freiwillig etwas in die Kaffeekasse werfen — davon bezahle ich die KI-Werkzeuge, die die Bilder malen und den Figuren ihre Stimmen geben. Die Spenden-Ecke findet ihr in der App unter  Einstellungen → „ Warum ist diese App eigentlich gratis?“, samt einem Knopf „**IBAN kopieren**“. Gespendet wird per ganz normaler Überweisung:

Empfänger	Lohnmeister GmbH
IBAN	AT18 2032 6021 0000 1623
BIC	SPNKAT21XXX
Verwendungszweck	Luna Lernapp

Jeder Betrag ist recht, und keiner ist nötig. Das größte Dankeschön ist ohnehin ein anderes: ein Kind, das freiwillig noch eine Runde rechnet.

Und was diese App bewusst nicht kann

Sie kann Vokabeln abfragen, Kronen verleihen und geduldig dreißigmal dieselbe Rechnung erklären. Zuhören, trösten und schwere Dinge in einfache Worte fassen kann sie nicht. Das ist kein Mangel — das ist eure Rolle, und sie ist die wichtigere.

Die Akademie in Zahlen

14.727 geprüfte Aufgaben & Erklär-Karten	261 Figuren-Steckbriefe, 330 Sticker
9 Schulstufen von der Vorschule bis zur 4. MS	156 vertonte Geschichten, über 50 Urkunden
3 Welten mit eigenen Figuren und Stimmen	118 Elemente im Periodensystem
2 Länder-Ausgaben und 2 Sprachen	195 Länder im Lern-Atlas

22 ? Häufige Fragen

Das, wonach Eltern am häufigsten fragen

Muss ich die App installieren?

Nein, aber es ist bequemer. Doppelklick auf INSTALLIEREN.cmd legt alles an Ort und Stelle und macht eine Desktop-Verknüpfung mit Einhorn-Symbol. Ohne Installer geht es genauso: entpacken und index.html doppelklicken (Kapitel 2).

Wie bekomme ich ein Update — und ist der Spielstand dann weg?

Neues ZIP entpacken, denselben Installer nochmal doppelklicken. Der Spielstand liegt im Browser-Speicher und nicht im App-Ordner; ein Update kann ihn gar nicht löschen. Beim ersten Start danach erscheint einmalig das „Was ist neu“-Fenster.

Wir wollen auf einen neuen Computer umziehen

Drei Schritte: (1) Auf dem alten Gerät den Spielstand als Datei sichern. (2) Die App auf dem neuen Gerät installieren. (3) Dort unter „Spielstand sichern“ → „ Datei laden“ die Datei einlesen. Alles ist da: Juwelen, Sammlung, Urkunden, Statistik, Freundebuch.

Der Ton ist zu laut, zu leise oder ganz weg

Der große -Schalter oben rechts macht alles auf einmal leise; in den Einstellungen lässt es sich fein regeln:  Klänge und Effekte,  die Stimme der Figur und  Vorlesen getrennt. Kommt gar kein Ton: Der -Knopf muss an sein, und manche Browser lassen Ton erst zu, nachdem einmal ins Fenster geklickt wurde. Der -Knopf stoppt wirklich alles — nur der  Ansage-Trainer blendet das Wort dann kurz ein, weil dort das Anhören ja die Aufgabe ist. Und es spricht app-weit immer nur **eine** Figuren-Stimme; jeder neue Clip stoppt den laufenden.

Die Vorlesestimme klingt denglisch oder blechern

In den Einstellungen unter „Vorlesestimme wählen“ einfach eine andere ausprobieren, daneben liegt ein Knopf „ Probe hören“. Windows bringt weitere deutsche Stimmen mit: Einstellungen → Zeit und Sprache → Sprache. In der Vorschule und in der 1. Klasse liest die App übrigens von selbst vor.

Alles sieht plötzlich anders aus · Vollbild

Beim ersten Fall wurde der -Knopf oben in der Kopfleiste erwischt — ein weiterer Tipp darauf holt die Funkel-Optik zurück; verloren geht dabei nichts, und die Wahl gilt nur für die Welt, in der ihr gerade steht (Kapitel 14). Ins Vollbild und wieder heraus geht es mit dem -Knopf oben rechts, ESC beendet es. Haben Eltern „Vollbild fixieren“ eingeschaltet, ist das Verlassen nur mit Eltern-Nachweis möglich.

Ich habe die Eltern-PIN vergessen

Kein Drama: Neben der PIN gibt es immer den Rechen-Notausgang. Die App stellt eine Kopfrechnung wie 17×23 — die löst kein Kind schnell, ihr schon. Danach lässt sich eine neue PIN setzen.

Mein Kind bekommt zu schwere (oder zu leichte) Aufgaben

Drei Stellschrauben, von grob nach fein: die Klassenleiste oben, die Schwierigkeit („ Passend für mich“ lässt die App still mitdenken) und die Schuljahres-Zeit (Kapitel 6). Steht die Schuljahres-Zeit auf „Auto“, ist meist schon alles richtig eingestellt.

Ein 3D-Modell oder ein Video lädt nicht

Bitte Chrome oder Edge verwenden — andere Browser blockieren beim Doppelklick-Start Teile der 3D-Dateien. Einmal Strg + F5 drücken (Seite frisch laden); das hilft auch, wenn nach einem Update alles gleich aussieht. Fehlt ein einzelnes Modell, fällt die App automatisch auf die 2D-Darstellung zurück. Bleibt ein Bild schwarz, war die Datei beim Kopieren unvollständig — den Ordner noch einmal komplett kopieren.

Ich habe einen echten Fehler gefunden

Bitte melden!  Einstellungen → „ Fehler melden“ (Kapitel 20) — oder einfach eine formlose Mail an support@lunapernapp.at.



Kontakt und Dank

Ein Herzensprojekt von Lohnmeister.ai



Danke, dass ihr eurem Kind diese App gebt. Danke an alle Familien, die sie weitergereicht, gelobt und kritisiert haben — jede einzelne Rückmeldung hat etwas verändert: das Freundebuch, die deutsche Ausgabe, die Schuljahres-Zeit, der Installer, der Schweizer Ferienkalender. Nichts davon stand je in einem Plan. Alles davon hat jemand gefragt.

Und danke an die Kinder, die Fehler finden, die kein Erwachsener je gefunden hätte. Wenn euch etwas auffällt: Schreibt uns. Wir lesen jede Mail.

Homepage

lunalerapp.at

Fragen, Fehler, Ideen

support@lunalerapp.at

Spenden — freiwillig, nie nötig

Lohnmeister GmbH · AT18 2032 6021 0000 1623

BIC SPNKAT21XXX · Verwendungszweck „Luna Lernapp“



Viel Freude beim Lernen und Sammeln! 🐾 🚗 🐾