angstfrei lernen

Schulbereich der Blubb-Insel

Handbuch für Lehrpersonen

Für die schulische Heilpädagogik und den Förderunterricht

angstfrei-lernen.ch/schule · Stand November 2026

Lernspiele für Mathematik und Deutsch, die Kinder freiwillig spielen, gezielt einsetzen: Kinder erfassen, passende Spiele zuweisen, Förderlektionen planen und sehen, was geübt wurde. Ohne Konto für die Kinder. Die Daten liegen in Zürich.

Inhalt

1. Auf einen Blick
2. Start in fünf Minuten
3. Kinder erfassen und Karten
4. Spiele zuweisen
5. Förderlektion planen
6. Folgelektionen: der rote Faden
7. Lernspuren: was sie zeigen und was nicht
8. Was das Kind sieht
9. So wirkt es am besten
10. Eltern informieren
11. Löschen und neu beginnen
12. Lizenz
13. Datenschutz
14. Fragen

1 Auf einen Blick

Sie begleiten einzelne Kinder, auch aus verschiedenen Klassen. Jedes Kind bekommt eigene Spiele, einen eigenen Startpunkt und einen eigenen Verlauf.

🧒 **Kinder erfassen**
Name oder Kürzel, Tierbild, Stufe.

🪪 **Karten drucken**
Karte mit QR-Code. Kein E-Mail, kein Passwort fürs Kind.

🎯 **Spiele zuweisen**
Passend zu den Förderzielen, mit Vorschlag für die ganze Lektion.

👣 **Lernspuren sehen**
Was im Spiel gezeigt wurde, mit Datum, und was jetzt dran ist.

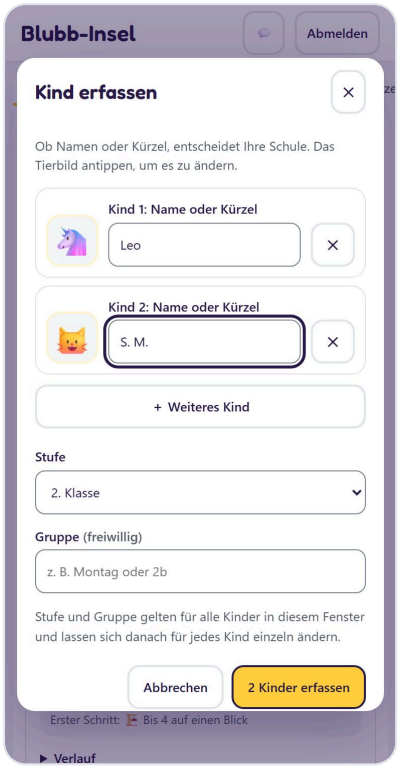
Sie können	Wo
Mehrere Kinder auf einmal erfassen, jedes mit eigenem Tierbild	＋ Kind erfassen
Karten mit QR-Code drucken (einzeln oder für eine Gruppe)	Reiter Karten, beim Kind 🪪 Karte
Förderziele eintippen, passende Spiele werden angekreuzt	🎯 Spiele zuweisen
Einstellen: nur die zugewiesenen Spiele oder alle offen	🎯 Spiele zuweisen, unten
Förderlektion als Word-Datei planen, Folgelektionen daraus	📝 Förderlektion
Lernweg pro Spiel und Spuren zu Lehrplan-21-Kompetenzen	Zeile 👣 … Lernspuren beim Kind
Elternbrief anpassen, kopieren oder drucken	Reiter Eltern-Info
Lizenz ansehen, Team verlassen	Reiter Lizenz
Kind löschen oder neu beginnen lassen	🗑️ Löschen …

2 Start in fünf Minuten

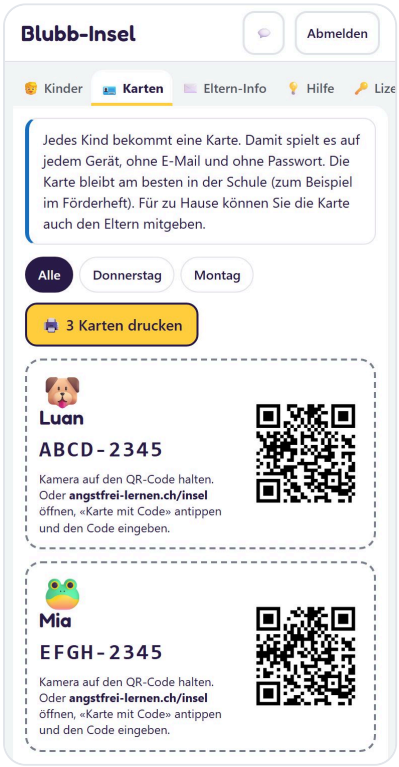
1. **Konto erstellen** auf angstfrei-lernen.ch/schule, Reiter «Neues Konto»: E-Mail-Adresse und Passwort (mindestens 10 Zeichen), dazu bestätigen, dass Sie die Hinweise zum Datenschutz gelesen haben. Danach in der E-Mail auf «E-Mail-Adresse bestätigen» tippen (auch im Spam-Ordner nachsehen).
2. **Gruppe einrichten:** Geben Sie Kanton, Schulgemeinde (aus der Liste) und Schulhaus an und bestätigen Sie: «Ich habe die Hinweise zum Datenschutz gelesen. Ob ich Kinder mit Namen oder Kürzel erfasse, kläre ich mit meiner Schule.» Die Testzeit von vier Wochen beginnt sofort (Abschnitt 12). Wurden Sie eingeladen, öffnen Sie den Link aus der Einladung, dann kommen Sie direkt ins Team.
3. **Kinder erfassen** und **Karten drucken**.
4. **Spiele zuweisen**, die erste Runde mit dem Kind gemeinsam spielen.

Tipp: Sie haben schon ein Elternkonto der Blubb-Insel? Dann können Sie sich im Schulbereich mit denselben Angaben anmelden. Getrennt von der Familie bleibt es mit Ihrer Schul-E-Mail-Adresse.

3 Kinder erfassen und Karten



- **Name oder Kürzel:** Ob Namen oder Kürzel, entscheidet Ihre Schule. Keine Diagnosen, keine Notizen.
- **Tierbild antippen** zum Ändern. Daran erkennt sich das Kind auf geteilten Geräten.
- **Mehrere Kinder auf einmal:** ＋ Weiteres Kind oder Enter im Namensfeld.
- **Stufe** bestimmt, wo die Spiele beginnen. Sie passen sich danach selbst an. **Gruppe** (z. B. «Montag», «2b») hilft beim Ordnen und Drucken.
- **Karte:** Kamera auf den QR-Code halten, und das Kind spielt. Ohne Kamera: im Browser die Adresse eingeben, die auf der Karte steht (angstfrei-lernen.ch/?k= und der Code des Kindes).
- **Karte verloren?** ✏️ Ändern → «Neuer Code (Karte verloren)» → 🔁 Neuer Code. Die alte Karte gilt dann nicht mehr, der Spielstand bleibt. Bis dahin könnte jemand mit der alten Karte spielen und den Spielstand sehen; darum den neuen Code gleich erstellen.
- **Geteilte Geräte:** Auf einem Schul-Tablet können bis zu 8 Kinder ein Profil haben («Wer spielt?»). Kommt ein neuntes dazu, macht das am längsten nicht benutzte Profil Platz. Seine Spielstände sind bei Ihnen gesichert und kommen mit der Karte zurück.



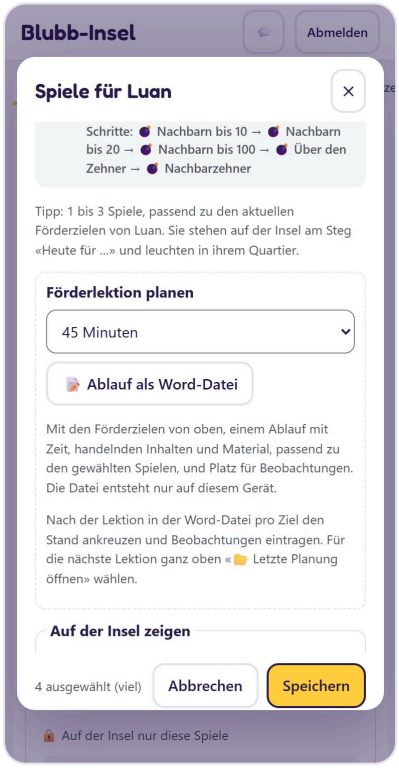
Im Reiter Karten drucken Sie die Karten aller Kinder oder einer Gruppe auf einmal. Jedes Kind bekommt eine Karte. Damit spielt es auf jedem Gerät, ohne E-Mail und ohne Passwort. Die Karte bleibt am besten in der Schule (zum Beispiel im Förderheft). Für zu Hause können Sie die Karte auch den Eltern mitgeben.

4 Spiele zuweisen



- **Förderziele eintippen** (ein Ziel pro Zeile oder mit Komma), zum Beispiel «Zehnerübergang, Uhr auf halbe Stunden». Pro Ziel wird ein passendes Spiel angekreuzt. Die Ziele werden **nicht gespeichert**.
- **Spiel suchen:** nach Thema, Spielname, Schritt oder Lehrplan-Code (z. B. MA.1.A.3), auch mit Tippfehlern oder in Mundart.
- **1 bis 3 Spiele** sind ideal. Sie stehen auf der Insel am Steg «Heute für …» (die ersten drei) und leuchten in ihrem Quartier.
- **Auf der Insel zeigen:** «Zugewiesene zuerst, alle anderen Spiele offen» oder «Nur die zugewiesenen Spiele». Ohne zugewiesene Spiele sind immer alle offen.
- Änderungen gelten beim nächsten Öffnen der Insel auf dem Gerät des Kindes.

5 Förderlektion planen



Beim Kind 📝 Förderlektion (oder im Fenster «Spiele zuweisen» unten): Dauer wählen (30, 45 oder 60 Minuten), dann 📝 Ablauf als Word-Datei. Sie können die Datei in Word anpassen.

In der Datei steht:

- Ihre Förderziele und passende Kompetenzen aus dem Lehrplan 21
- Ablauf als Tabelle: Zeit, Phase, handelnde Inhalte, Material, was auf der Blubb-Insel gespielt wird
- Worauf Sie achten können, Fragen zum Sprechen über Rechenwege
- Tabelle «Stand und Beobachtungen» zum Ausfüllen nach der Lektion, Platz für Notizen, Ideen für zu Hause

Die Vorschläge richten sich nach den gewählten Spielen und nach dem nächsten Schritt des Kindes im Spiel. Die App-Phase ist kurz; der Kern ist das Handeln mit Material und das Sprechen darüber.

6 Folgelektionen: der rote Faden

1. Nach der Lektion in der Word-Datei pro Ziel den **Stand ankreuzen**: noch nicht · mit Hilfe · selbständig · sicher (in Word anklicken, sonst ☐ durch X ersetzen). Beobachtungen und den nächsten

Schritt notieren, speichern.

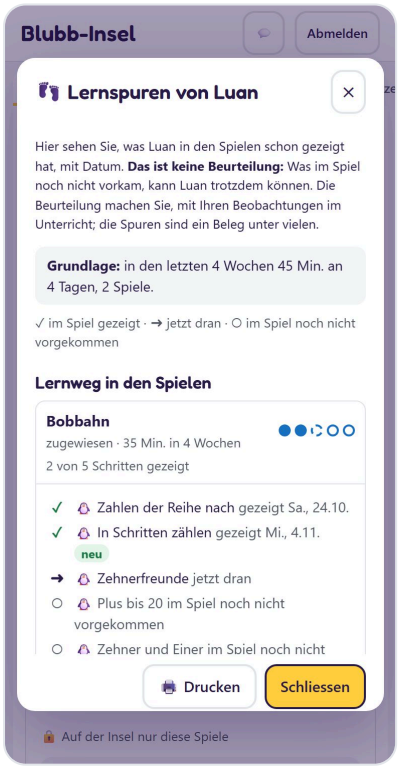
2. Beim nächsten Mal: 📝 Förderlektion → ganz oben 📂 Letzte Planung öffnen → die Datei wählen. Ziele und Spiele werden übernommen, neue Ziele lassen sich dazuschreiben.
3. 📝 Lektion 2 als Word-Datei: mit Rückblick, angepasster Stufe pro Ziel und der Tabelle «Roter Faden» über alle Lektionen.

Stand in der letzten Lektion	Was die nächste Lektion vorschlägt
noch nicht	einen Schritt zurück, mehr Material
mit Hilfe	gleiche Stufe, weniger Hilfe
selbständig	nächste Stufe: weniger Material, mehr im Kopf
sicher (zwei Mal)	zu Beginn kurz wiederholen, im Alltag anwenden, dann neues Ziel

Die vier Stufen: 1 Handeln mit Material · 2 Handeln und beschreiben · 3 Ohne Sicht vorstellen (Material zugedeckt) · 4 Im Kopf und übertragen.

Datenschutz: Förderziele, Stand und Beobachtungen bleiben nur in Ihrer Word-Datei. Die Blubb-Insel speichert davon nichts; die Datei wird nur in Ihrem Browser gelesen.

7 Lernspuren: was sie zeigen und was nicht



Was die Spiele wirklich wissen: welche Schritte ein Kind in einem Spiel schon gezeigt hat (mit Datum), wie lange und wann es gespielt hat und welcher Schritt jetzt dran ist.

- ✓ **gezeigt** mit Datum (neu in den letzten 14 Tagen markiert)
- → **jetzt dran**
- ○ **im Spiel noch nicht vorgekommen**, das heisst nicht «kann es nicht»
- **Grundlage** steht immer oben: Spielzeit und Tage der letzten 4 Wochen. Bei wenig Spielzeit: «Erst wenig gespielt».
- **Lehrplan 21** als Brücke: zu welchen Kompetenzen es Spuren gibt, mit den Belegen. Keine Einstufung.

Keine Beurteilung

Die Spuren beurteilen nicht. Ein Kind, das erst kurz gespielt hat, hat wenig Spuren, auch wenn es eine Kompetenz längst beherrscht. Kompetenz lässt sich selten direkt messen; die Beurteilung ist Ihr begründetes Urteil aus mehreren Beurteilungsanlässen (Beobachtung, Gespräch, Lernprodukte). Die Lernspuren sind ein Beleg unter vielen, zum Beispiel für Portfolio und Standortgespräch.

8 Was das Kind sieht

- Dieselbe Blubb-Insel wie alle Kinder, ohne Hinweis auf eine besondere Unterstützung.
- Ihre Spiele am Steg «Heute für …». Je nach Einstellung sind die anderen Spiele offen oder ausgeblendet.
- Keine Noten, keine Fehlerzahlen, keine Ranglisten, keine Zeitlimits. Fehler werden erklärt, Hilfen kommen in drei Stufen.
- Nach einer Weile schlägt Blubb freundlich eine Pause vor.

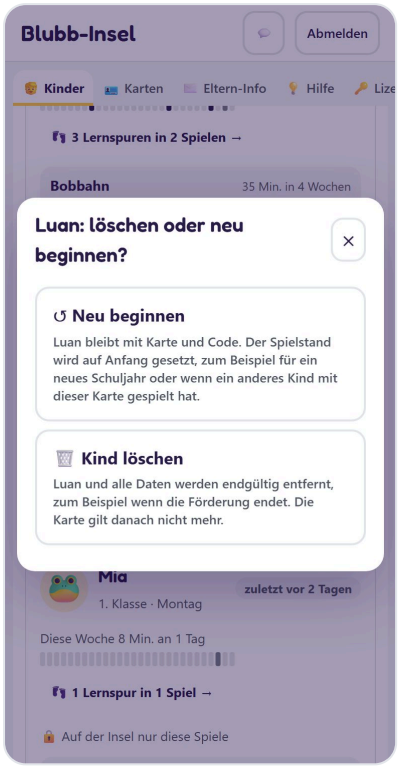
9 So wirkt es am besten

- **Kurz und regelmässig:** zwei bis drei Mal pro Woche 10 bis 15 Minuten wirken besser als selten lange.
- **Wenig zuweisen:** ein bis drei Spiele. Wenig Auswahl hilft Kindern dranzubleiben.
- **Das erste Mal gemeinsam** spielen und fragen: «Wie hast du das gemacht?» Sprechen über den Rechenweg ist der Kern der Förderung.
- **Mit sich selbst vergleichen:** Fortschritte gegenüber früher loben, nicht gegenüber anderen Kindern.
- **Vom Förderziel her zuweisen** und das Spiel mit Material verbinden (Steckwürfel, Zwanzigerfeld, Lernuhr).
- **Mehrere Tage ohne neuen Schritt** sind ein Hinweis, am Material weiterzuarbeiten.
- **Mit der Klassenlehrperson absprechen:** Spielt das Kind auch im Klassenzimmer oder zu Hause, geben Sie ihm die Karte mit. Die Übersicht zeigt alle Runden, egal wo gespielt wurde.

10 Eltern informieren

Im Reiter Eltern-Info steht eine Vorlage für den Elternbrief. Name und Schule tragen Sie in zwei Felder ein; den Text können Sie mit ✏️ Text anpassen direkt ändern, dann kopieren oder drucken. Ob und wie Eltern informiert werden, entscheiden Sie mit Ihrer Schulleitung.

11 Löschen und neu beginnen



Beim Kind [🗑️ Löschen …], dann eine von zwei Möglichkeiten, jeweils mit Bestätigung:

- ↺ **Neu beginnen:** Spielstände, Spielzeit und Lernspuren werden gelöscht. Karte, Code, Tierbild und Zuweisung bleiben. Zum Beispiel für ein neues Schuljahr.
- 🗑️ **Kind löschen:** Das Kind und alle Daten werden endgültig entfernt, die Karte gilt nicht mehr. Zum Beispiel wenn die Förderung endet.

12 Lizenz

Die **Gruppenlizenz** gilt für eine Klasse oder eine Gruppe der schulischen Heilpädagogik und für 12 Monate ab dem Tag, an dem sie beginnt: bis 30 Kinder, bis 3 Erwachsene. Nutzen mehrere Gruppen derselben Schule die Blubb-Insel, kostet jede weitere Gruppe weniger. Die Preise stehen auf angstfrei-lernen.ch unter «Für Schulen».

Testzeit: Sie testen vier Wochen lang ohne Kosten und ohne Zahlungsangaben. Die Testzeit beginnt, wenn Sie Ihre Gruppe einrichten. Im Reiter [Lizenz] steht, bis wann sie läuft.

Bestellen: Möchten Sie weitermachen, bestellen Sie im Reiter [Lizenz]: Rechnungsadresse eintragen, Bestellung und Bedingungen mit einem Häkchen bestätigen. Einen Vertrag braucht es nicht. Sie erhalten sofort eine Rechnung mit QR-Zahlteil als PDF, zahlbar innert 30 Tagen; Sie bezahlen sie selbst oder geben sie an Ihre Schule weiter. Der Zugang gilt ab der Bestellung. Die Lizenz verlängert sich nicht von selbst; ab 30 Tagen vor dem Ende erinnert Sie der Schulbereich.

- **Weitere Lehrpersonen:** Im Reiter [Lizenz] laden Sie bis zu zwei weitere Personen ein und schicken ihnen den Link selbst; er gilt 7 Tage und nur einmal. Eine weitere Gruppe derselben Schule richtet ihre eigene Lizenz ein und bezahlt weniger. Oder Sie bestellen für mehrere Gruppen: Bei der Bestellung geben Sie die Anzahl Gruppen an und erhalten eine Rechnung und pro weitere Gruppe einen Link für die Lehrperson. Später nehmen Sie mit «Weitere Gruppen dazunehmen» weitere dazu. Die eingeladene Person sieht dieselben Kinder, Karten und Lernspuren wie Sie. Sie braucht ein eigenes Konto mit der Adresse, an die die Einladung geht.
- **Team verlassen oder Lizenz beenden:** Verwalten Sie die Lizenz und verlassen Sie das Team, übernimmt die Person, die am längsten dabei ist, die Lizenz mit allen Kindern. Verlässt die eingeladene Person das Team, sieht sie die Kinder nicht mehr; die Lizenz bleibt beim Team. Sind Sie

allein, heisst der Knopf «Lizenz beenden»: Danach ist der Schulbereich zu, und nach 30 Tagen löschen wir die Kinder und ihre Lernspuren.

- **Ende der Lizenz:** Der Schulbereich ist zu, die Karten der Kinder machen Pause. Innert 30 Tagen können Sie verlängern, dann ist alles wieder da: Kinder, Karten und Lernspuren. Danach löschen wir die Kinder und ihre Lernspuren.

13 Datenschutz

Gespeichert wird

- Für jedes Kind: Name oder Kürzel, Tierbild, Stufe, Gruppe und der Code der Karte
- Spielstand (gesammelte Dinge, erreichte Schritte), Datum jedes neu erreichten Schritts, Spielzeit pro Tag und Spiel, wann zuletzt gespielt
- Für Sie: E-Mail-Adresse, Passwort (verschlüsselt), Kanton, Schulgemeinde und Schulhaus. Die Schule hängt an Ihrer Lizenz, nie an einem Kind.

Nicht gespeichert wird

- Kein Geburtsdatum, keine Diagnosen, keine Notizen, keine Fotos, kein Standort. Ob Sie Kinder mit Namen erfassen dürfen, entscheidet Ihre Schule.
- Keine Förderziele und keine Beobachtungen (die bleiben in Ihrer Word-Datei)
- Keine Werbung, keine Weitergabe an Dritte, keine Beobachtung einzelner Kinder (gezählt wird nur ohne Namen, ohne Code und ohne Uhrzeit, als Summe pro Tag für alle zusammen)

- **Speicherort:** Datenbank (Supabase) im Rechenzentrum Zürich. Sie wird von einer Firma mit Sitz ausserhalb der Schweiz betrieben; ihr Support kann aus den USA und Singapur zugreifen.
- **Wer sieht es:** Die Daten eines Kindes sehen nur die Lehrpersonen Ihrer Lizenz. Das Team der Blubb-Insel sieht in seiner Verwaltung pro Schule nur Zahlen (Lizenzen, Lehrpersonen, Kinder), keine Namen und keine Spielstände der Kinder. Auf die Datenbank selbst wird nur für Wartung und Fehlerbehebung zugegriffen.
- **Die Karte:** Wer den Code einer Karte kennt, kann mit diesem Profil spielen und sieht Name oder Kürzel, Tierbild, Stufe und Spielstand (keine Gruppe, nichts über Sie). Darum gehört die Karte zum Kind.
- **Ihre Schule:** Öffentliche Schulen unterstehen dem Datenschutzrecht ihres Kantons. Viele Kantone verlangen, dass die Schulleitung den Einsatz digitaler Lernangebote kennt und die Eltern informiert werden. Bitte klären Sie das mit Ihrer Schulleitung.
- Mehr in der Datenschutzerklärung: angstfrei-lernen.ch/datenschutz.html

14 Fragen

Das Kind sieht die zugewiesenen Spiele nicht.	Die Insel auf dem Gerät des Kindes neu öffnen (oder die Karte nochmals scannen). Änderungen gelten beim nächsten Öffnen.
Keine Bestätigungs-Mail?	Spam-Ordner prüfen. Im Fenster nach der Registrierung «E-Mail nochmals senden».
Passwort vergessen?	Auf der Anmeldeseite E-Mail eintragen und «Passwort vergessen» tippen.
Ein Kind spielt auf mehreren Geräten.	Kein Problem: Mit der Karte kommt der Spielstand überallhin mit.
Wünsche oder Fehler?	Im Schulbereich oben 💬 Rückmeldung, über das ⭐ auf der Insel oder den Kontakt im Impressum (angstfrei-lernen.ch/impressum.html).