

Um die langen Tage zu Hause sinnvoll ausfüllen zu können haben wir euch eine Liste mit spannenden und interessanten Apps zusammen gestellt.
Viel Spaß beim Entdecken!

ANTON - die kostenlose Lern-App für die Schule



Genre: Alltagsthemen/ Alltagswissen (z.B. Uhr, Verkehr, Benehmen), Gesellschaft, Geschichte & Politik, klassische Computer-/ Videospiele, Mathematik (Zahlen, Formen, Zählen, Zuordnen, Rechnen), Naturwissenschaften, Puzzle, Memory, Such- und Wimmelbilder, Spracherwerb: Deutsch, Tiere, Pflanzen, Umwelt

Mindestalter: 6 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Clever Programmieren



Genre: praktische Medienarbeit, Sonstiges, Technik

Mindestalter: 8 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Imagoras



Genre: Geschichten, Puzzle, Memory, Such- und Wimmelbilder, Sonstiges

Mindestalter: 8 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Bubble Ball



Genre: Mathematik (Zahlen, Formen, Zählen, Zuordnen, Rechnen), Technik

Mindestalter: 6 Jahre

Zielgruppe: Grundschulkind, Sekundarstufe-1-Schüler

Verkaufsmodell: Demo-/Liteversion mit In-App-Kauf der Vollversion

Boomerang Make & Race



Genre: klassische Computer-/ Videospiele, Malen & kreatives Gestalten

Mindestalter: 5 Jahre

Zielgruppe: Grundschulkind, Sekundarstufe-1-Schüler, Vorschulkind/ Schulanfänger

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Box Island



Genre: Technik

Mindestalter: 6 Jahre

Zielgruppe: Ganze Familie, Grundschulkind, Sekundarstufe-1-Schüler, Vorschulkind/
Schulanfänger

Verkaufsmodell: Free-to-play-Version mit In-App-Käufen

The Unstoppables



Genre: Alltagsthemen/ Alltagswissen (z.B. Uhr, Verkehr, Benehmen), Gesellschaft, Geschichte & Politik, Sonstiges

Mindestalter: 8 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

WhatsAlk



Genre: Körper, Körperpflege & Gesundheit, Sonstiges

Mindestalter: 14 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Maschimé Village



Genre: Puzzle, Memory, Such- und Wimmelbilder

Mindestalter: 6 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

WhatsOn



Genre: Alltagsthemen/ Alltagswissen (z.B. Uhr, Verkehr, Benehmen), Sonstiges, Technik

Mindestalter: 6 Jahre

Zielgruppe: Andere, Eltern, Grundschul Kinder, Sekundarstufe-1-Schüler

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Osmo Monster



Genre: Fremdsprachenerwerb, Geschichten, Kommunikation, Lieder & Musik, Malen & kreatives Gestalten, Töne, Stimmen, Geräusche

Mindestalter: 5 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Storyrobe



Genre: praktische Medienarbeit

Mindestalter: 4 Jahre

Verkaufsmodell: Innerhalb der App können keine weiteren Kosten entstehen

Eddis Maschine



Genre: Technik

Mindestalter: 6 Jahre

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion

Tabak-Talk



Genre: Körper, Körperpflege & Gesundheit, Sonstiges

Mindestalter: 12 Jahre

Zielgruppe: Andere, Eltern, Sekundarstufe-1-Schüler

Verkaufsmodell: kostenlose Vollversion