

✦ KLEINE SCHRITTE. GROSSE ABENTEUER.

Uggadugu

Die Lernreise für den Schulstart. Nach Lehrplan 21, in der Schrift des eigenen Kantons, mit dem liebsten Kuschelfreund.

Zahlen, Buchstaben, Laute, Uhr und Welt für Kinder von vier bis acht, Kindergarten bis 2. Klasse. Ohne Konto, ohne Server, ohne Werbung. Für Familien, Kitas, Kindergärten, Unterstufe und schulische Heilpädagogik.

WAS UGGADUGU IST

Eine Lern-App, die sich dem Kind anpasst.

Uggadugu ist für den Zyklus 1 gemacht: Kindergarten bis 2. Klasse, meist vier bis acht Jahre. Sie begleitet Kinder vom spielerischen Entdecken zum ersten Lesen, Schreiben und Rechnen. Jede Aufgabe trägt ein Lernziel, einen dokumentierten Bezug zum Lehrplan 21 und eine ehrliche Grenze dessen, was sie zeigt.

Die App läuft im Browser, installiert sich wie eine App und arbeitet nach dem ersten Öffnen offline. Es gibt kein Konto, keine Anmeldung und keine E-Mail-Adresse. Lernstand, Fotos und Beobachtungen bleiben auf dem Gerät.

Für Erwachsene ist sichtbar, wie die App Entscheidungen trifft: welche Aufgabe als Nächstes kommt, warum eine Wiederholung fällig ist und was eine gelöste Aufgabe belegt. Und was sie nicht belegt.

> **Die Lern-App, der Schweizer Eltern, Kitas und Heilpädagoginnen ihr Kind anvertrauen: mit Bezug zum Lehrplan 21 und in der Schrift des eigenen Kantons, anpassbar an jedes Kind, ohne Konto und ohne Server.**
>
> Das Produktversprechen

ALTER UND STUFE

Massgebend ist die Stufe, nicht das Geburtsdatum: Kindergarten bis 2. Klasse, meist vier bis acht Jahre. Die App fragt kein Alter ab. Die Angabe empfiehlt und bedingt nicht: Erwachsene geben jedes Angebot frei, wann sie wollen.

ZWEI STUFEN

«Entdecken» ohne Buchstabennamen und ohne Ziffernschreiben, «Lernen» bis zum Zahlenraum 100. Was über den Zyklus 1 hinausgeht, ist gekennzeichnet und bleibt frei wählbar.



Halb drei auf dem Zifferblatt der App: eigener Entwurf, kurzer breiter Stundenzeiger, Kuchenstück zeigt den vergangenen Teil der Stunde.

Schweizer Passung
Kompetenzcodes des Lehrplans 21 pro Aufgabe, die neun entwicklungsorientierten Zugänge für Kita und Kindergarten, Schweizer Hochdeutsch in den Hörclips und die Schulschrift der eigenen Region.

Ohne Konto, ohne Server
Keine Anmeldung, keine Telemetrie, keine Drittanfragen ohne ausdrückliche Freigabe. Klassenpakete wandern als QR-Code von Gerät zu Gerät, ohne Personendaten.

Jedes Kind kommt mit
Ein Unterstützungsprofil beschreibt Barrieren statt Diagnosen: reizarm, grosse Ziele, weniger Optionen, Symboleingabe, feste Hilfestufe, sichtbarer Ablaufplan.

24	9	3	0
Lernangebote, einzeln freigebbar	Sprachen mit eigenen Hörclips	Schweizer Schriftregionen plus internationale Ausgabe	Konten, Werbeplätze, Analyse-Dienste

DIE LERNWELT

Sieben Lernbereiche, 24 Angebote, jedes einzeln freigebbar

Die Farben sind dieselben wie im Kindermenü. Jedes Angebot lässt sich im Erwachsenenbereich ein- oder ausschalten; «Kleiner Einstieg» zeigt nur Zahlen, Grossbuchstaben und Memory.

Hören, Lesen und Sprache	Anlaute vergleichen, Silben klatschen, Laute zu Wörtern zusammenziehen, die Lücke im Wort füllen, Alltagswortschatz hören und zeigen.	D.1.A.1 · D.2.A.1
Buchstaben und Schreiben	Gross- und Kleinbuchstaben, Umlaute und den eigenen Namen nachfahren, mit einer Vorlage, die Stufe für Stufe verschwindet.	D.4.A.1
Zahlen und Rechnen	Mengen bauen und zählen, Zahlen zerlegen, Nachbarzahlen, Plus und Minus bis 20, Zehner und Einer bis 100.	MA.1.A.1 · MA.1.C.1
Zeichen im Kontext	Satzzeichen in einen gesprochenen Satz setzen, Rechenzeichen in eine Gleichung, Buchstabenpaare unterscheiden.	D.4.F.1 · MA.1.A.1
Uhr und Zeit	Tagesablauf ordnen, Einzeigeruhr lesen, volle und halbe Stunden, Viertelstunden, analog und digital.	MA.3.A.2 · NMG.9.1
Erde und Länder	Den drehbaren Globus erkunden, den eigenen Ort setzen, Kontinente, Nachbarländer und Grössen vergleichen.	NMG.8.4
Zum Anfassen	Missionen am Tisch mit echtem Material und einem Ergebnis, das die App prüft; Spielkarten für draussen und für den Alltag.	MA.1.A.1 · D.1.A.1

Für Kita und Kindergarten: die neun entwicklungsorientierten Zugänge

Wo noch kein Fachbereich passt, weist jede Aufgabe einen Zugang des Lehrplans 21 aus. So lässt sich auch ohne Fachbereichscodes zeigen, was geübt wurde.

- 1 Körper, Gesundheit und Motorik
- 2 Wahrnehmung
- 3 Zeitliche Orientierung
- 4 Räumliche Orientierung
- 5 Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten
- 6 Fantasie und Kreativität
- 7 Lernen und Reflexion
- 8 Sprache und Kommunikation
- 9 Eigenständigkeit und soziales Handeln

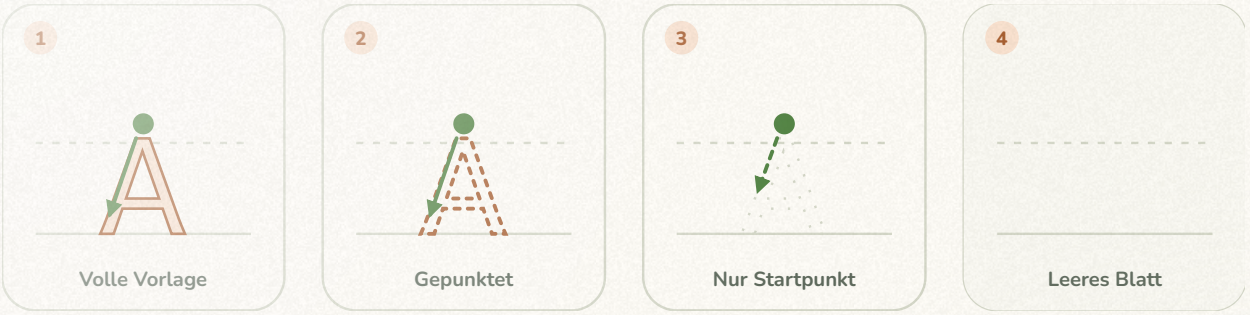
Grenze der Aussage. Jede Aufgabe trägt im Datensatz einen Satz dazu, was ein Erfolg nicht belegt. Beispiel: «Ein Bild zum Anlaut wählen belegt keine Lesefähigkeit.» Dieser Satz steht auch im Portfolio-Export.

WIE GELERNT WIRD

Drei Aufgaben, kein Zeitdruck, kein Rateglück

Eine Runde besteht aus drei Aufgaben. Nach zwei Runden ohne Hilfe darf das Kind eine vierte nehmen. Es gibt keine Zeitmessung, keine Punkte und keine Rangliste.

Die Vorlage verschwindet in vier Stufen



Die Stufe gehört zum einzelnen Zeichen, nicht zur Serie. Sie steigt nach zwei selbstständigen Erfolgen und fällt nach zwei Hilfen. Grüner Punkt und Pfeil zeigen, wo der Strich beginnt und wohin er läuft.

ABLAUF EINER RUNDE



Der sichtbare Ablaufplan lässt sich ein- und ausschalten. Er gibt Kindern Vorhersehbarkeit, die Wechsel schwer aushalten.

Item-Gedächtnis statt Fortschrittsbalken

Die App merkt sich jeden Buchstaben, jeden Laut und jede Rechnung einzeln: selbstständig gelöst, mit Hilfe gelöst, welche Verwechslung auftrat. Fällig wird ein Item nach 1, 2, 4, 8 und 14 Tagen; nach einer Hilfe wieder nach einem Tag.

Ablenker aus eigenen Fehlern

Falsche Antwortmöglichkeiten entstehen aus den Verwechslungen dieses Kindes, sonst aus den bekannten Paaren b/d/p/q, n/u, m/w und den Nachbarzahlen.

Ein Satz für Erwachsene

Jede Aufgabe trägt einen Impuls von höchstens zwölf Wörtern: «Frag: Was hörst du am Anfang?» Er steht im Begleitmodus und liegt als Hörclip im Sprachpaket.

Rateschutz

Nur der erste Versuch zählt als Beobachtung, Wiederholungen sind Übung. Bei drei Antworten zum Antippen läge das Rateglück bei 33 Prozent. Deshalb bauen Kinder Mengen selbst und wählen Zeichen aus sechs Kandidaten.

Hilfe, die wartet

Nach zwei Fehlversuchen öffnet sich ein konkreter Hinweis: gemeinsam zählen, Rechenbild, Formbeschreibung ohne den Buchstaben zu verraten. Genutzte Hilfe zählt nie als Fehler.

Belohnung nach der Runde

Nach jeder Runde wartet standardmässig ein Abenteuerbild mit Konfetti. Unter «Hilfen» abschaltbar, dann folgt eine ruhige Würdigung; mit Hilfen aus einem Klassencode ist die Belohnung aus. YouTube bleibt freiwillig und standardmässig aus.

SCHRIFT

Die Schrift des eigenen Kantons, nicht die des Nachbarlands

Die Schweiz hat drei Schulschrift-Regionen. Uggadugu behandelt die Schriftregion als eigene Einstellung, unabhängig von der Sprache der Oberfläche. In Italienischbünden lernen italienischsprachige Kinder die Basisschrift, und in zweisprachigen Kantonen gilt die Schrift der Schule, nicht die der Familie.

DEUTSCHSCHWEIZ

Aa Bb

Deutschschweizer Basisschrift

unverbunden · auch Italienischbünden

ROMANDIE

Aa Bb

Écriture liée

verbunden, im PER verankert

TESSIN

Aa Bb

Corsivo

ab 1. Klasse, DECS-Vorlagen

Schriftregion pro Profil und pro Klassencode einstellbar, im Klartext benannt («Schrift wie im Kanton Tessin»). Sie bestimmt Glyphen, Nachfahr-Pfade und Druckblätter. Die Buchstaben oben zeigen schematisch den Unterschied; in der App stehen die offiziellen Schriftdateien der Region, unverändert.

Basisschrift-Coach

Beim Nachfahren prüft die App Startpunkt, Richtung und Strichfolge gegen die offizielle Form und gibt eine Bewegungsrückmeldung in Worten: «Oben anfangen.» Sie bewertet nie die Schönheit der Schrift und kennt Toleranzen für Finger, Stift, Linkshand und Bildschirmgrösse. Den Stift auf Papier ersetzt sie nicht: Jede Schreibaufgabe hat ein druckbares Gegenstück.

ANDIKA, DIE LESESCHRIFT DER APP

a g I l 1 ä ö ü 0 1 2 3

Ugu wartet am Fluss.

Kinder lesen Zeichen in Andika (SIL International, freie Lizenz): einstöckiges a und g, unterscheidbares I, l und 1. Gezeigte und geschriebene Form stimmen überein. Die Schrift liegt lokal im Gerät, es werden keine Schriften nachgeladen.

Zwei Ausgaben aus denselben Inhalten

Schweizer Ausgabe	Drei Schriftregionen und Bezüge zum Lehrplan 21. Ein Abgleich mit dem Plan d'études romand und dem Piano di studio steht noch aus.
Internationale Ausgabe	Andika als Schreib- und Leseschrift (SIL, freie Lizenz), Lehrplanbezug des jeweiligen Landes.

DEUTSCHSCHWEIZ

Die Deutschschweizer Basisschrift ist die offizielle Schulschrift, empfohlen 2014 und bis 2021 in allen Deutschschweizer Kantonen eingeführt. Die Buchstabenformen sind geschützt und werden unverändert übernommen.

basisschrift.ch · BKZ-Geschäftsstelle

ROMANDIE

Der Plan d'études romand verankert die verbundene Schrift. Der Jura bestätigte sie im Februar 2026 mit 48 zu 11 Stimmen.

RFJ, 25.02.2026

TESSIN

Grossbuchstaben in Druckschrift im Kindergarten, ab der 1. Klasse Kursive, danach gemischte Schrift, so steht es in der DECS-Handreichung von 2024.

DECS, Divisione della scuola, 2024

BARRIEREARM

Einstellungen beschreiben Barrieren, nie Diagnosen

Erwachsene setzen im Elternbereich oder per Klassencode ein Unterstützungsprofil. Es gibt kein Feld für Diagnose, Behinderungsart oder Therapie. Das folgt der Logik der ICF, an der sich auch das Standardisierte Abklärungsverfahren der EDK orientiert: massgebend ist der Unterstützungsbedarf, nicht die Diagnose.

BARRIERE → EINSTELLUNG → WIRKUNG

Überreizung	Reizarm: keine Animation, gedämpfte Farben	Weniger Ablenkung
Suchaufwand	Grosse Ziele, zwei statt sechs Optionen	Weniger Fehlgriffe
Keine Lautsprache	Antwort über Symboltasten	Zugang ohne Sprechen
Feinmotorik	Tippen statt Ziehen, Schaltersteuerung	Zugang mit einem Knopf
Wechsel fallen schwer	Ablaufplan, Ankündigung «Noch eine Aufgabe»	Vorhersehbarkeit

Die Hilfen bleiben für das Kind jederzeit erreichbar. Wer die Fachperson ist, entscheidet über die unterste Hilfestufe: Darunter geht die Automatik nicht, auch nicht nach mehreren Erfolgen.

Bedienung für alle

- WCAG 2.2 AA: Zielflächen ab 44 Pixel, geprüfte Kontraste, sichtbare Fokusreihenfolge.
- Farbe ist nie das einzige Merkmal; jede Lernfamilie hat zusätzlich einen Kategorie-Code.
- Vollständige Tastaturbedienung, Beschriftungen für Bildschirmleser, Alternative zur Kugel und zum Nachfahren.
- Reduzierte Bewegung des Geräts schaltet automatisch in den reizarmen Modus.
- Anweisungen immer als Bild und Ton; Wiederholen-Taste und langsameres Sprechtempo.

Wie wir darüber sprechen

Uggadugu ist nach Prinzipien aus der Heilpädagogik gestaltet: mehrere Wege für Darstellung, Ausdruck und Motivation, gestufte Hilfen, Aufgabenanalyse, visuelle Struktur. Die Belege für diese Methoden stammen aus begleiteter Förderung durch Menschen. Sie gelten nicht automatisch für eine App, und wir behaupten das auch nicht. Uggadugu diagnostiziert nicht, meldet keinen Förderbedarf und ersetzt weder Logopädie noch Psychomotorik noch Heilpädagogische Früherziehung.

Ausführlich im Whitepaper «Heilpädagogik in der Kinder-Lern-PWA»: Methodenübersicht mit Evidenzlage, Unterstützungsprofil, Datenmodell und rechtliche Leitplanken.

UGU GEHT RAUS

Der beste Teil der App passiert ohne Bildschirm

Am Ende eines Blocks endet die Runde, nie mitten in einer Aufgabe. Dann schlägt Ugu eine Karte vor: für draussen, für den Tisch oder für den Alltag. Zwei oder drei Karten stehen zur Wahl, drei Piktogramme zeigen die Schritte, das Material liegt im Haushalt.

Körper

Zahlenstrahl ablaufen, Buchstaben mit dem Arm in die Luft schreiben, Anlaut-Jagd im Garten.

Hände

Schüttelbecher, Tastbuchstabe aus Schnur, Wasserpinsel auf Stein, Eierkarton als Zehnerfeld.

Menschen und Alltag

Tischdecken, Reim-Polizei unterwegs, fair verteilen, Rücken-Post mit dem Finger.

Missionen mit Ergebnis

Sechs Missionen am Tisch haben ein Ergebnis, das die App prüft: Schüttelbox, Gerecht verteilen, Blitzblick, Anlaut-Jagd, Reim-Paare, Silben-Kisten. Das Kind trägt das Ergebnis ein, der Stempel landet im Missionsheft. Gedruckte Missionskarten tragen einen QR-Code, der die passende Mission direkt öffnet. Personendaten stehen nicht darin.

Aus denselben Vorlagen gedruckt

- Namensblatt mit Schreiblinien der gewählten Schrift
- Zeichenblatt mit Selbstcheck und Fading-Stufen
- Zerlegungshaus mit umklappbarem Lösungsstreifen
- Spielkarten für Kita und Spielgruppe mit Ziel, Material und Gesprächsimpuls
- Tagesplan für den Unterricht zu Hause

BEWEGUNG MIT BEZUG

Bewegungskarten bilden den Inhalt ab: die Zahl als Ort auf einer Linie, der Buchstabe als Weg des Arms. Bewegung ohne Bezug zum Inhalt bringt nach der Forschungslage eher nichts.

Link et al. 2013 · Amico & Schaefer 2021

FEHLERKONTROLLE IM MATERIAL

Bei vielen Karten zeigt das Material selbst, ob es stimmt: Schüttelbecher, Wasserpinsel, Klammer-Minutenring. Das Kind prüft ohne Korrektur durch Erwachsene.

Montessori-Tradition



Ein Abenteuerbild aus dem Album. Standardmässig wartet nach jeder Runde eines; die letzten 30 bleiben im Gerät.

Haltung zur Bildschirmzeit

Die Tagesgrenze ist einstellbar und standardmässig aktiv. Es gibt keinen Countdown und keine Zwei-Minuten-Warnung: Übergänge gelingen leichter an natürlichen Endpunkten. Nichts startet von selbst. Die App zählt nur ihre eigene Zeit und sagt das auch, denn die Empfehlungen von WHO und Pro Juventute gelten für alle Bildschirme zusammen.

EINSATZ IN DER INSTITUTION

Einführen, ohne ein Datenschutzprojekt zu starten

Ohne Konto gibt es keine Nutzerverwaltung und keine Übertragung an einen Server; wir bearbeiten keine Personendaten im Auftrag der Schule. Die Lehrperson stellt ein Aufgabenpaket zusammen, die App zeigt einen Code und einen QR, die Klassengeräte übernehmen die Auswahl. Kinderdaten verlassen das Gerät nie von selbst.



Mehrere Kinder teilen ein Tablet mit eigenen Profilen und Schnellwechsel. «Sitzung beenden» löscht die Daten dieses Kindes nach Bestätigung durch die Erwachsenenschranke.

Was der Portfolio-Export zeigt

- Geübte Kompetenzen und Zugänge des Lehrplans 21, pro Zeitraum
- Anteil selbstständig gelöster Aufgaben pro Lernweg
- Fällige Wiederholungen und genutzte Hilfestufen
- Bestätigte analoge Tätigkeiten und Missionsergebnisse
- Die Grenze der Aussage zu jeder Kompetenz

AUSGABE	ZIELGERÄTE	UMFANG
Modern	Chrome und Edge ab 94, Safari ab 15.4, Firefox ab 98	Voller Funktionsumfang
Legacy	Chrome und WebView ab 51, Safari ab 10, KaiOS 3	Alles ausser einzelnen Effekten
Lite (ES5)	Alte WebViews, KaiOS 2.5, Opera Mini	Hören, Mengen, Buchstaben, Zeichen im Satz

Eine Code-Basis, drei Ausgaben aus denselben Inhalten. Kern-Shell unter 250 KB gzip, offline nach dem ersten Öffnen, Installation direkt aus dem Browser, ohne App Store. Strikte Content Security Policy, keine Inline-Skripte, keine Drittanfragen ohne Freigabe.

Ehrlich gesagt

- Uggadugu ergänzt Unterricht und Familie. Es ersetzt beides nicht und deckt nie alle Fachbereiche ab.
- Beobachtungen sind Beobachtungen. Keine Diagnose, keine Bewertung, kein Zeugnis.
- Der Bezug zum Lehrplan 21 ist pro Aufgabe dokumentiert. Eine amtliche Anerkennung oder Zertifizierung gibt es nicht.
- Die App erkennt keinen Förderbedarf und meldet keinen. Was auffällt, sehen die Erwachsenen, nicht ein Rechenweg.

DATENSCHUTZ AN DER SCHULE

Die App sendet keine Kinderdaten an uns; wir bearbeiten keine Personendaten im Auftrag der Schule. Was die Schule für Daten im Gerät selbst zu prüfen hat, richtet sich nach ihrem kantonalen Datenschutzrecht.

Datenschutzbeauftragte Kanton Zürich, Tätigkeitsbericht 2024

EDULOG

Der Schul-Login der EDK ist für eine App ohne Konto nicht nötig.

edulog.ch



✦ MIT FANTASIE & GANZ VIEL HERZ ♡

Bereit für die nächste Reise.

Uggadugu wächst mit jedem Kind, jeder Klasse und jeder Gemeinschaft, die mitmacht. Für Probierrunden in einer Klasse, für Fragen aus Kita, Schule oder Heilpädagogik: schreiben Sie uns.

KONTAKT

uggadugu.pages.dev
florian@buero-wehrli.ch
www.buero-wehrli.ch, F.J.Wehrli

Stand September 2026 · Änderungen vorbehalten