

Regeln für Anton

- Halte deinen Code geheim! Nur **du** darfst ihn benutzen!
- Lege bitte kein neues Passwort an.
- Gib keine persönlichen Daten in deinem Profil ein (z.B. Telefonnummer, E-Mail-Adresse, ...)!
• Die Spiele darfst du nur zuhause spielen! (Außer die Lehrerin erlaubt es ausdrücklich!)

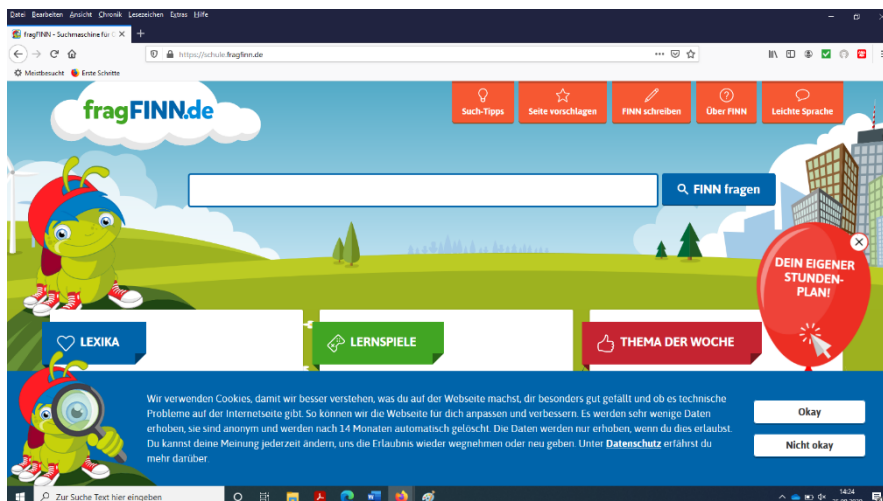
1. Anmelden am Computer

Melde dich mit deinem IServ-Benutzername und deinem Passwort am Computer an.



2. So kommst du zu Anton:

- Gehe mit der Maus auf das Symbol:
- Mache einen Doppelklick!
- Klicke in das Adressfeld. Gib dann über die Tastatur **www.anton.app** ein und bestätige mit der Eingabetaste (Enter) !



3. So meldest du dich bei Anton an:

- Klicke auf das Feld „Login mit Code“!

Lerne einfach mit Spaß für die Schule!

Login mit Code, E-Mail...

Neuen Nutzer erstellen

- Gib deinen Code aus der Medienmappe ein und klicke auf

Weiter



Code:
 Name: (Marie)
 Gruppe: Klasse 3c
 Als App oder unter www.anton.app
 ANTON

- Nun erscheint dein Name, deine Schule, deine Klasse und dein Typ. Klicke auf

Weiter

Erstelle dir einen Avatar.



- Erstelle deinen Avatar. Entscheide dich zwischen Mensch und Monster. Bestätige mit

Weiter

- Wähle deine Klasse aus!

Mensch Monster

- Klicke auf

Los geht's

- Klicke auf

Fertig

4. Wo finde ich was?

Fächer

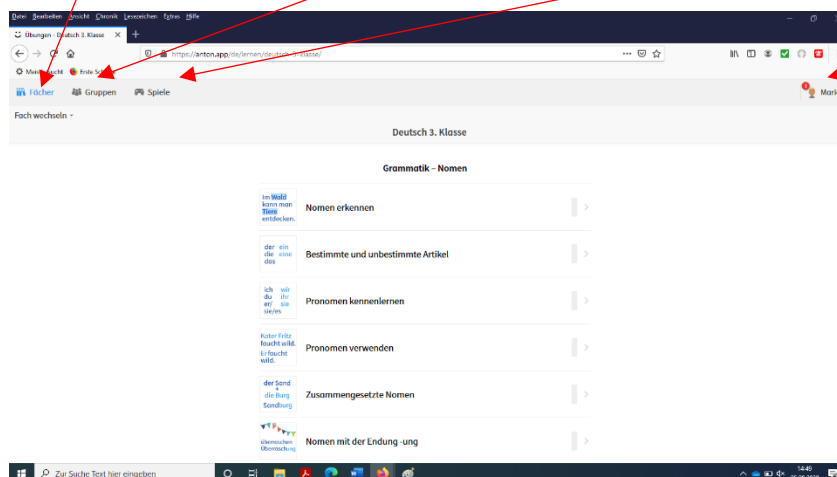
Hier findest du alle Aufgaben, die es gibt. Sie sind nach Klassenstufe und Fach sortiert.

Gruppen

Hier findest du Aufgaben, die deine Lehrerin für dich ausgesucht hat.

Spiele

Für deine erarbeiteten Aufgaben darfst du hier Spiele spielen.



Abmelden

Klicke auf deinen Namen und melde dich ab.

5. Aufgaben deiner Lehrerin bearbeiten:

- Klicke auf **Gruppen** !
- Wähle eine Aufgabe aus und bearbeite sie!
- Du erkennst anhand der dass du die Aufgabe bereits bearbeitet hast.

Wichtiger Hinweis:

Sie haben bereits einen Account bei Anton und möchten dieses für Ihr Kind weiter nutzen. Hierbei bleiben die gesammelten Münzen für das Kinder erhalten.

1. Schüler/in meldet sich mit dem bereits bestehenden Nutzerkonto an.
2. Schüler/in geht auf "Gruppe beitreten mit Code" und trägt dort den Code von der Lehrer/in ein.