



# **Erste Schritte mit i3Motion: Kurzanleitung**

## WAS IST i3MOTION?

---

i3Motion ist ein vielseitiges pädagogisches Werkzeug, das Bewegung und Interaktivität in den Unterricht bringt. Es besteht aus intelligenten, modularen Würfeln, die vielfältig einsetzbar sind und Lehrkräften dabei helfen, spannende und aktive Lernerfahrungen zu gestalten. Nachfolgend erfahren Sie, wie i3Motion Ihren Unterricht bereichern kann:

### 1. Flexibles Design für jede Unterrichtssituation

Die i3Motion-Würfel sind leicht, robust und einfach zu handhaben, wodurch sie sowohl für Einzel- als auch Gruppenaktivitäten ideal geeignet sind. Jede der sechs Flächen kann individuell mit Zahlen, Buchstaben oder Symbolen beschriftet werden, um verschiedene Themen und Übungen gezielt zu unterstützen.

### 2. Flexible Nutzung für Ihre Lernumgebung

Mit i3Motion können Sie Ihr Klassenzimmer flexibel gestalten, indem Sie die Würfel beispielsweise als Sitzmöbel nutzen. Dies ermöglicht eine noch anpassungsfähigere Lernumgebung.

### 3. Bewegung und Lernen: Eine effektive Kombination

Studien zeigen, dass körperliche Aktivität die kognitiven Fähigkeiten fördert und die Konzentration der Schüler verbessert. i3Motion motiviert die Schüler zu aktiver Teilnahme – sei es durch Rollen, Stapeln oder Anordnen der Würfel – und erleichtert so das Verstehen und Verarbeiten neuer Informationen.

### 4. Vielseitig einsetzbar für zahlreiche Fächer

i3Motion ist flexibel einsetzbar und kann nahezu jeden Fachbereich bereichern. In Mathematik fördern die Würfel beispielsweise das Verständnis von Arithmetik oder Geometrie durch räumliche Übungen. Im Sprachunterricht eignen sie sich für Rechtschreibspiele, und in den Naturwissenschaften können sie zur Veranschaulichung von Molekülen oder anderen 3D-Konzepten eingesetzt werden.

### 5. Digitale Integration für interaktive Lernerlebnisse

Mit der i3Motion-App können Lehrkräfte die Würfel mit interaktiven Whiteboards oder Tablets verbinden. So werden Bewegungen digital erfasst und virtuelle Inhalte sinnvoll in physische Aktivitäten integriert. Dadurch lassen sich interaktive Quiz, Übungen und Echtzeit-Feedback direkt in den Unterricht einbinden.

### 6. Schlüsselkompetenzen fördern und stärken

Die Verwendung von i3Motion im Unterricht stärkt zentrale Kompetenzen wie Problemlösung, Teamarbeit und Kommunikation. Beim gemeinsamen Arbeiten an Aufgaben oder Herausforderungen entwickeln die Schüler nicht nur ihr Fachwissen, sondern auch ihre sozialen und kritischen Denkfähigkeiten.

Im Kern ist i3Motion weit mehr als nur ein Satz Würfel: Es ist ein innovativer pädagogischer Ansatz, der Bewegung, Teamarbeit und praktisches Erkunden in den Vordergrund stellt. Diese Kombination macht das Lernen dynamischer, effektiver und nachhaltiger. Wenn Sie weitere Details zu spezifischen Aktivitäten oder praktische Beispiele für unterschiedliche Altersgruppen wünschen, stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



## 1. i3MOTION ANALOG NUTZEN - ohne Technik

---

Im analogen Einsatz können die i3Motion-Würfel einfach und ohne digitale Geräte oder Apps genutzt werden. Hier sind einige Vorschläge für Aktivitäten:

### Beschäftigungsideen für den analogen Einsatz

- 1. Bewegungsquiz: Spielerisch lernen und aktiv bleiben:**  
Beschriften Sie die Seiten der i3Motion-Würfel mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten. Stellen Sie eine Frage, und die Schüler gehen oder bewegen sich zu der Seite, die ihrer Antwort entspricht. Dies stärkt das körperliche Engagement und die Zusammenarbeit.
- 2. Herausforderungen in Mathe und Sprache meistern:**  
Nutzen Sie Haftnotizen mit Zahlen, Buchstaben oder Wörtern, die Sie auf die Würfelseiten kleben. Lassen Sie die Schüler die Würfel rollen, um Antworten zu finden oder Wörter zu buchstabieren. So wird das Lernen aktiv und unterhaltsam.
- 3. Gleichgewicht und Koordination mit Spaß trainieren:**  
Erstellen Sie mit den Würfeln einen Hindernisparcours, bei dem die Schüler sie balancieren oder stapeln, um Lernaufgaben zu lösen. Dies kann motorische Fähigkeiten und Konzepte wie Mustererkennung oder Sequenzierung stärken.

**Mehr als 100 Aktivitäten sind in unserem Ordner einsatzbereit!**



## Kreative Bauideen mit i3Motion-Würfeln:

Die i3Motion-Baukarten unterstützen Pädagogen dabei, die Würfel für aktive und praktische Lernaufgaben einzusetzen. So nutzen Sie sie effektiv:

### 1. Wählen Sie eine Baukarte

Jede Baukarte zeigt ein spezifisches Design oder eine Struktur, die Schüler mit den i3Motion-Würfeln nachbauen können. Wählen Sie Karten, die zum Fähigkeitsniveau Ihrer Schüler passen.

### 2. Stellen Sie die Aktivität vor

Erklären Sie Ihren Schülern das Ziel der Aktivität. Sie können sie als Gruppenübung oder individuelle Herausforderung gestalten, je nach Klassengröße und Lernzielen.

### 3. Fördern Sie Denkfähigkeiten

Fordern Sie die Schüler auf, die beste Lösung zu finden, um die Würfel so zu balancieren und anzuordnen, dass sie der Karte entsprechen. Das stärkt räumliches Denken, Problemlösungsfähigkeit und Feinmotorik. Für eine zusätzliche Herausforderung können Sie einen Timer einstellen!

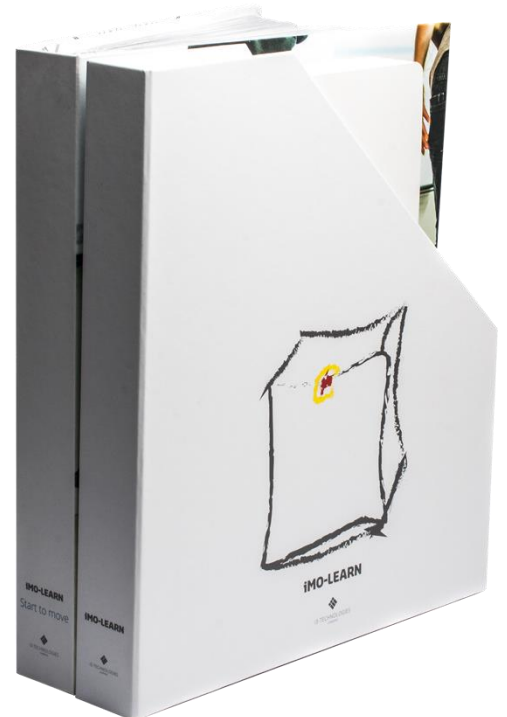
### 4. Besprechen Sie die Ergebnisse

Nach Abschluss der Aufgabe können die Schüler ihre Konstruktionen mit der Karte vergleichen. Besprechen Sie gemeinsam, welche Strategien erfolgreich waren, oder lassen Sie alternative Lösungen ausprobieren.

### 5. Erkunden Sie Fächerübergreifende Verbindungen

Verbinden Sie die Aktivität mit anderen Fächern, wie Mathematik (Geometrie und räumliches Denken) oder Kunst (Design und Symmetrie).

**In unserem Ordner finden Sie  
40 gebrauchsfertige Baukarten!**





## 2. i3MOTION DIGITAL EINSETZEN (mit i3LEARNHUB)

---

Im digitalen Einsatz können die i3Motion-Würfel über die i3LEARNHUB-App mit dem i3TOUCH oder anderen interaktiven Bildschirmen verbunden werden. Dies eröffnet dynamische und interaktive Lernmöglichkeiten. Innerhalb von i3LEARNHUB gibt es zwei primäre digitale Tools für i3MotionAktivitäten: das **Quick Quiz** und die **Lernspielvorlagen**. **Doch zunächst zur Aktivierung und Verbindung der Module!**

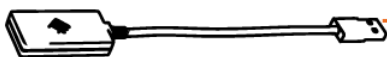
### MITGLIEDER DER i3MOTION-FAMILIE



**i3Motion MDM2**  
dynamischer Bewegungssensor



**i3Motion CUBE**  
Würfel für bewegtes Lernen



**i3Motion MRX2**  
Empfängerantenne

## 1. SO INSTALLIEREN SIE DIE i3MOTION-SOFTWARE

### 1. Antenne anschließen und vorbereiten

Verbinden Sie den i3Motion MRX2 über einen beliebigen USB-A 2.0-Anschluss mit Ihrem Computer.



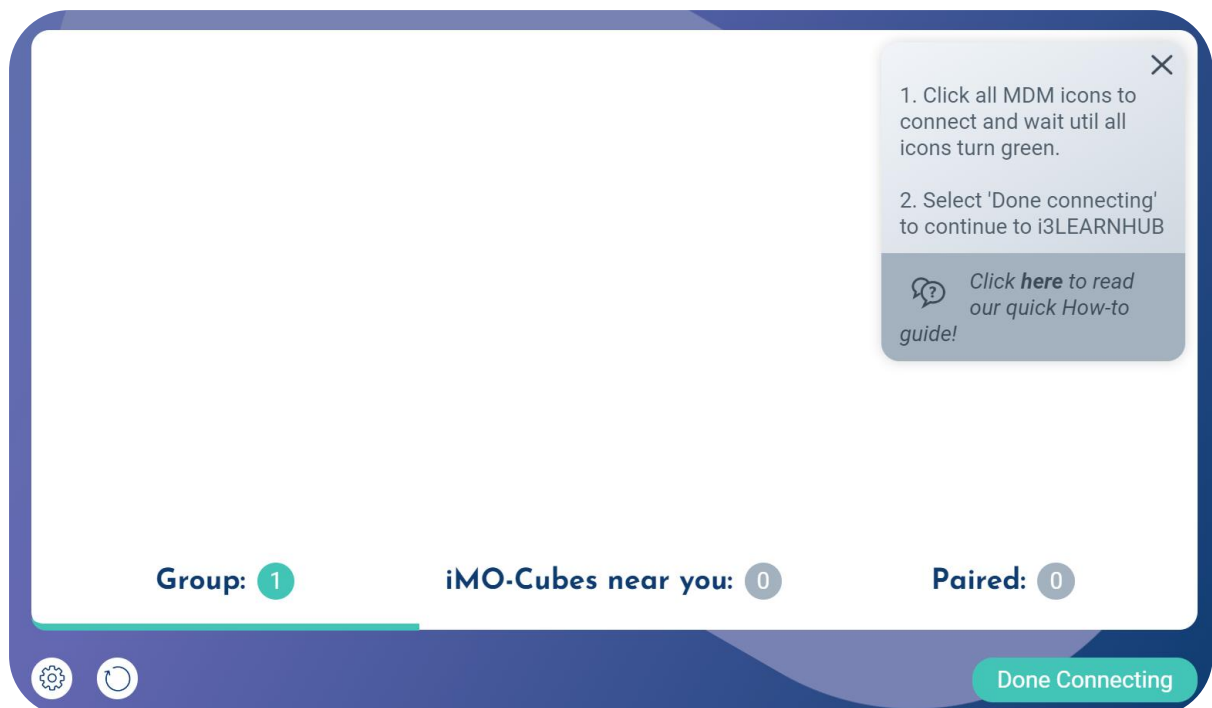
### 2. Software downloaden und starten

Um die i3Motion-Software herunterzuladen scannen Sie den QR-Code oder besuchen Sie folgende Website: <https://docs.i3-technologies.com/iMO-LEARN/iMOLEARN.1788903425.html>



### 3. Installationsprogramm ausführen

Hinweis: Für die Installation können Administratorrechte erforderlich sein. **Die Schritte 2 und 3 müssen nach erfolgreicher Installation nicht wiederholt werden.**





## 2. MDM2-MODULE ANSCHLIESSEN

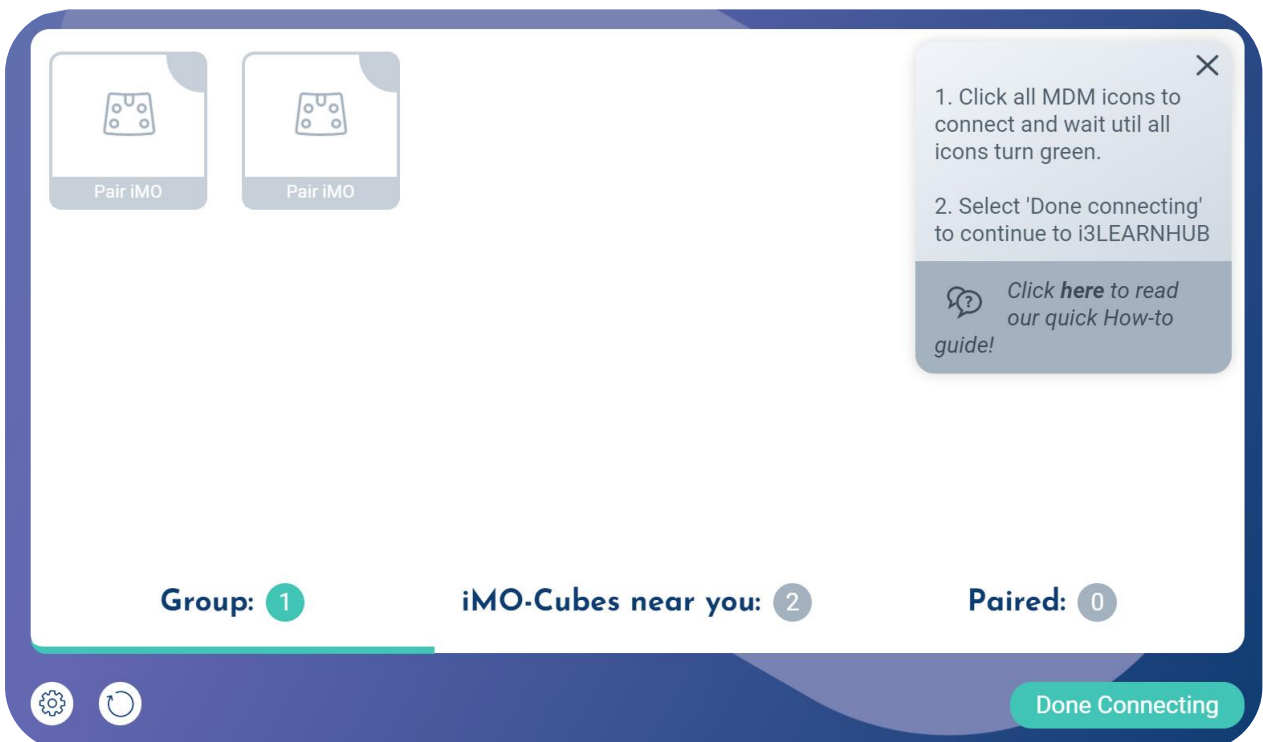
### 1. MDM2-MODULE EINSCHALTEN

Schalten Sie die i3Motion MDM2 Module ein, indem Sie den orangefarbenen Knopf ganz nach oben schieben.



### 2. STATUSANZEIGEN PRÜFEN UND VERBINDUNG HERSTELLEN

Beachten Sie, dass alle Statusanzeigen an den MDM2-Modulen blinken, wenn eine Verbindung besteht.



The screenshot shows a software interface with a dark blue header and footer. The main area is white and contains two 'Pair iMO' buttons, each with a controller icon. A grey information box on the right contains the following text:

- 1. Click all MDM icons to connect and wait until all icons turn green.
- 2. Select 'Done connecting' to continue to i3LEARNHUB

Below the information box, there is a link: [Click here to read our quick How-to guide!](#)

At the bottom of the interface, there are three status indicators: **Group: 1**, **iMO-Cubes near you: 2**, and **Paired: 0**. In the bottom right corner, there is a green button labeled **Done Connecting**. On the bottom left, there are icons for settings (a gear) and refresh (a circular arrow).



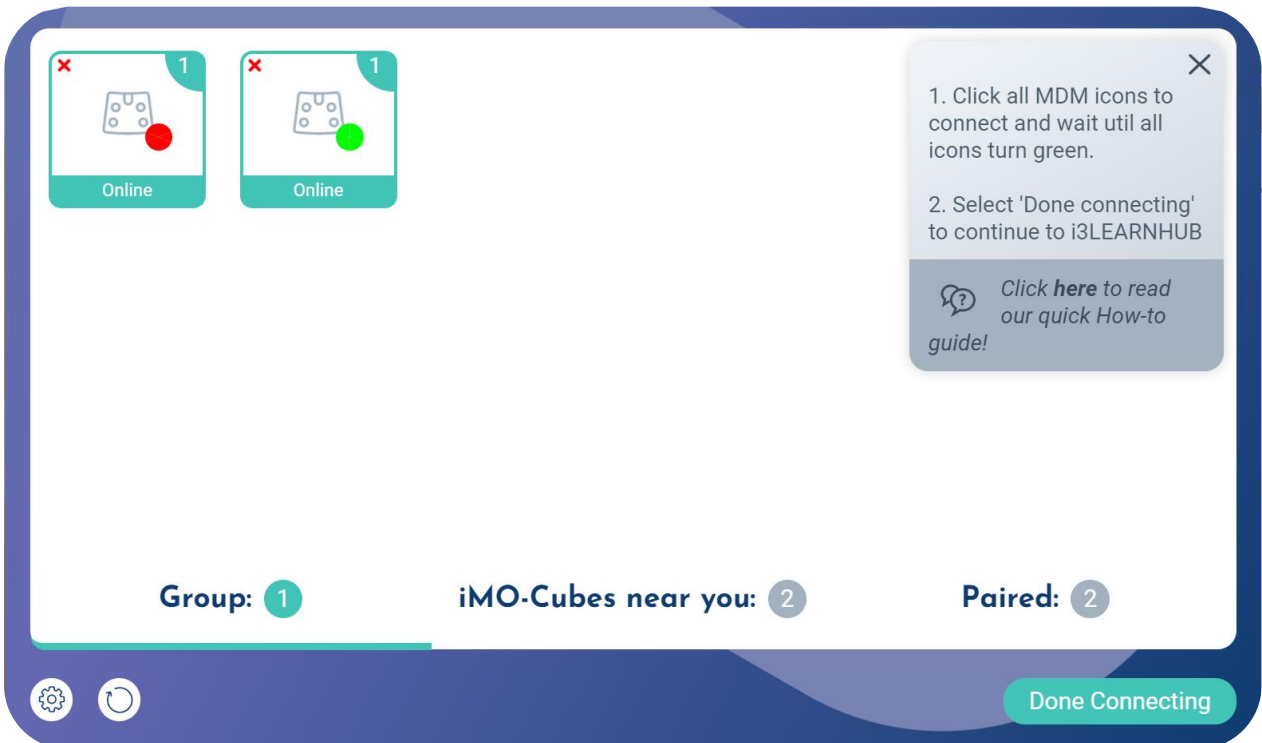
### 3. MDM2-MODULE AKTIVIEREN

#### 1. MDM2-Module auswählen und identifizieren

Klicken Sie auf die Verbindungssymbole bis diese eine Farbe anzeigen.  
Dies signalisiert die Identität des MDM2.

#### 2. Verbindung herstellen

Klicken Sie auf „Verbindung hergestellt“, um mit der Software fortzufahren und Ihre Spiele zu erstellen und/oder zu starten.



The screenshot displays the i3LEARNHUB interface. At the top, there are two MDM2 module icons, each labeled '1' and 'Online'. The first icon has a red dot, and the second has a green dot. A help dialog box is open on the right, containing the following text:

1. Click all MDM icons to connect and wait until all icons turn green.

2. Select 'Done connecting' to continue to i3LEARNHUB

[Click here](#) to read our quick How-to guide!

At the bottom of the interface, there are three status indicators: 'Group: 1', 'iMO-Cubes near you: 2', and 'Paired: 2'. A 'Done Connecting' button is visible in the bottom right corner.





#### 4. MDM2-MODULE IN DIE WÜRFEL EINSETZEN

Setzen Sie das MDM2-Modul in den Steckplatz oben im i3Motion-Würfel ein, sodass das i3-Logo zum gelben Aufkleber (mit dem O-Symbol) zeigt. Siehe Abbildung unten



### 3. ÜBUNGEN UND LERNSPIELE MIT i3MOTION!

#### A. Quick Quiz in i3LEARNHUB: Interaktive Lernabfragen leicht gemacht

Die Quick-Quiz-Funktion in i3LEARNHUB ermöglicht es, kurze Multiple-Choice-Tests zu erstellen, bei denen die Schüler mit i3Motion-Würfeln antworten können.

**1. Ein Schnellquiz auswählen oder erstellen**

Wählen Sie in i3LEARNHUB ein vorhandenes Schnellquiz aus oder erstellen Sie Ihren eigenen Fragensatz.

**2. Antworten mit den Würfeln auswählen**

Jeder Schüler oder jede Gruppe rollt oder dreht seinen Würfel, um eine Antwort auszuwählen (z. B. Seite A, B, C oder D). Die Sensoren des Würfels registrieren die Bewegung und senden die Antwort an den Bildschirm.

**3. Echtzeit-Feedback nutzen und reflektieren**

Im i3LEARNHUB werden die Ergebnisse in Echtzeit angezeigt, wodurch die Schüler direktes Feedback zu ihren Antworten erhalten.



The screenshot shows the i3LEARNHUB interface. At the top, it says "Solve the exercises". Below this is a grid of six boxes, each containing a number and a colored shape: a green bar (38), a yellow hexagon (31), a purple triangle (27), a red square (41), a blue 'X' (6), and a yellow circle (55). To the left of the grid is a vertical stack of four green hexagons. Below the grid is the math problem  $36 : 6 + 21$  with a blue hexagon to its right. On the right side, there is a "QUICK QUIZ" bar chart with the ID "E81018". The bar chart has six bars corresponding to the shapes in the grid: green (1), yellow (0), red (0), orange (0), blue (1), and purple (0). The interface includes various navigation icons at the bottom and a user profile icon at the top right.

## B. Lernspielvorlagen in i3LEARNHUB: Maßgeschneiderte Lernspiele gestalten



Die Lernspielvorlagen bilden einen anpassbareren und flexibleren Ansatz zum Entwerfen von Lernübungen mit i3Motion-Würfeln und ermöglicht eine Vielzahl von Fragetypen und interaktiven Aktivitäten.

1. **Individuelle Übungen für den Unterricht erstellen** Mit den Lernspielvorlagen können Lehrkräfte benutzerdefinierte Übungen erstellen, die speziell auf Unterrichtsziele abgestimmt sind und verschiedene Fragetypen umfassen. (z. B. Wortwirbel, Puzzle, Anordnen usw.).
2. **Interaktiv lernen mit den Würfeln:** Schüler können mit den i3Motion-Würfeln interagieren, indem sie sie drehen, rollen, schütteln oder stapeln, um Antworten und Muster darzustellen.
3. **Ergebnisse verfolgen und analysieren:** Anders als das Schnellquiz erfassen die Lernspielvorlagen detailliertere Daten und bieten Einblicke in den Lernfortschritt der Schüler sowie in Bereiche, in denen möglicherweise Verbesserungsbedarf besteht.





## 4. Tipps für den effektiven Einsatz

- **Beginnen Sie mit analogen Übungen**  
Starten Sie mit einfachen Offline-Übungen, um die Schüler an die Würfel und das Konzept des bewegungsbasierten Lernens heranzuführen.
- **Digitale Tools schrittweise einführen**  
Führen Sie digitale Funktionen schrittweise ein. Beginnen Sie mit Quick Quiz für sofortiges Feedback und nutzen Sie anschließend die Lernspielvorlagen für anspruchsvollere und individuell gestaltete Übungen.
- **Vielfalt einbauen**  
Wechseln Sie zwischen analogen und digitalen Übungen, um die Schüler langfristig zu motivieren und ihre Aufmerksamkeit zu fördern.

Dank des dualen Ansatzes aus analoger und digitaler Nutzung ist i3Motion flexibel und lässt sich an die jeweiligen Unterrichtsziele und Klassenraumsituationen anpassen.

**Viel Spaß beim Integrieren von Bewegung in Ihren Unterricht mit diesem vielseitigen Tool!**