

APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch / Mathe

Primarstufe 1. – 3.Klasse



LEHRMITTEL
VERLAG
ST.GALLEN

Registrierung / Cockpit



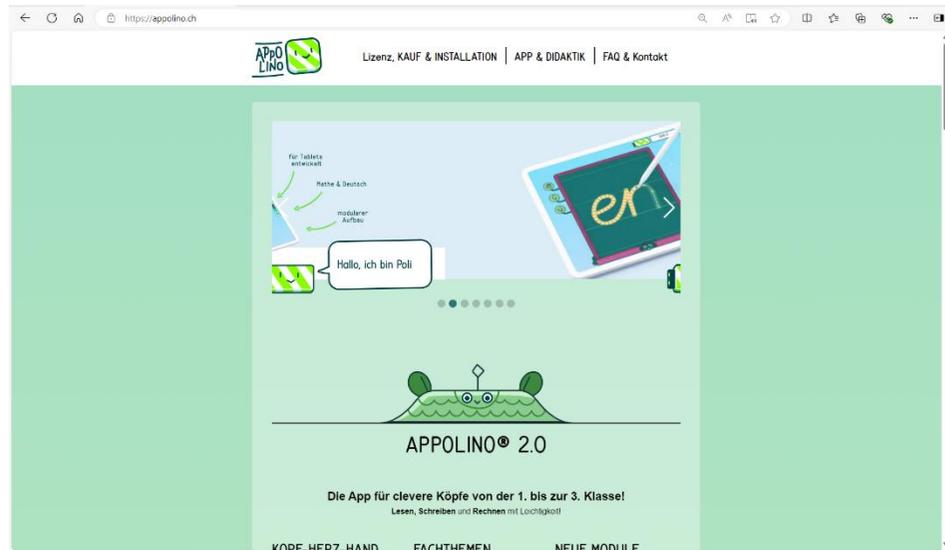
Hinweis

Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokumentes und auf die Webseite www.appolino.ch.

Durch darauf Klicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

Weiter zum Inhaltsverzeichnis

Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.

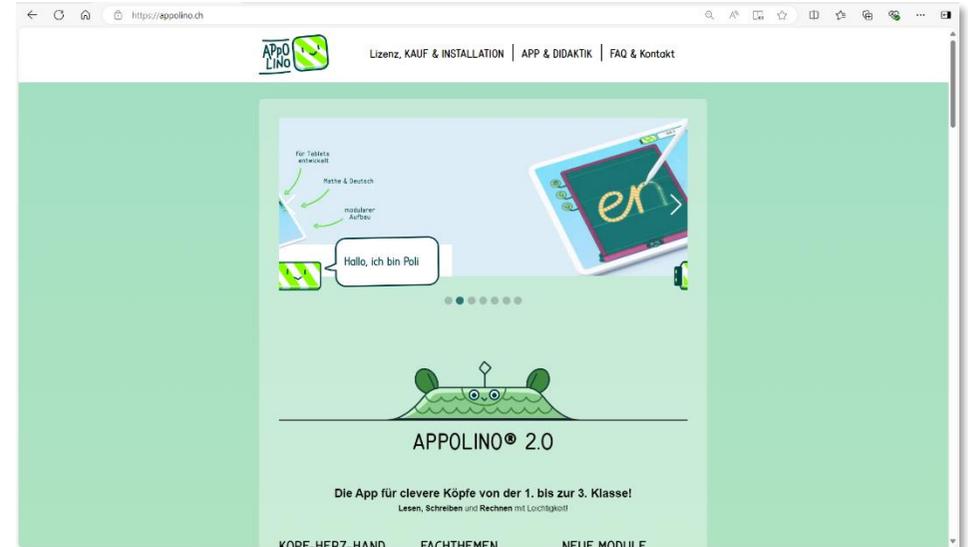


vorwärts- und zurückblättern



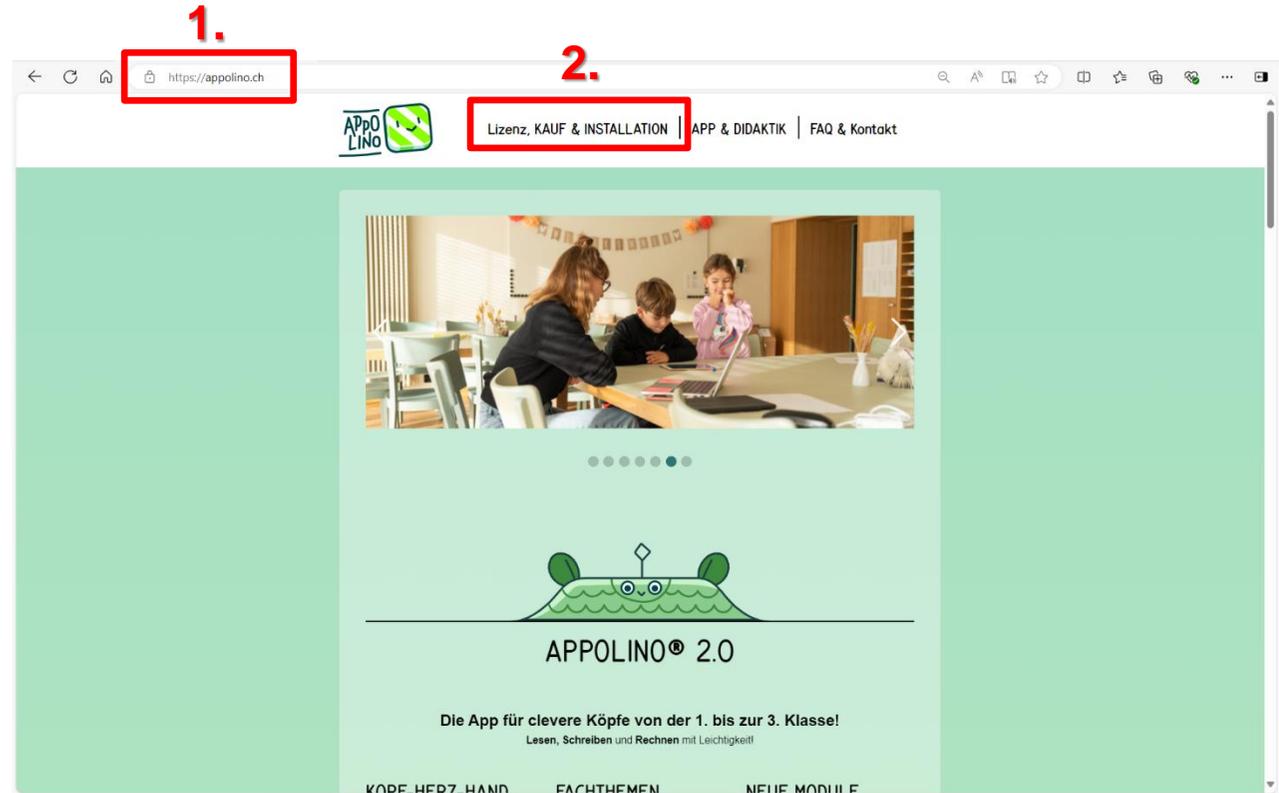
Inhaltsverzeichnis

1. Lizenz erwerben
2. SuS einrichten
3. Gruppen einrichten
4. Missionen erstellen
5. Gameübersicht
6. Lizenzbeispiel
7. Was bedeutet..?



1. Lizenz erwerben

1. Öffnen Sie den Browser und tippen www.appolino.ch ein.
2. Klicke auf «Lizenz, KAUF & INSTALLATION»



1. Lizenz erwerben

Wählen Sie nun die Schullizenz oder die Home-Lizenz für zuhause.

Hinweis:

«SCHOOL»-Lizenzen können nur von Schulen erworben werden.

«HOME»-Lizenzen sind für den Privatgebrauch und können nur im «Google Play» oder «App Store» gekauft werden.



LIZENZ
KAUF & INSTALLATIONSANLEITUNG

APPOLINO® 2.0 IST IN ZWEI VERSIONEN VERFÜGBAR!

<div style="text-align: center;">  <p>SCHOOL</p> </div> <p>Schuljahreslizenz: CHF 7.00</p> <p><small>Schuljahr bedeutet: von Juli bis August des Folgejahres. Der Kaufprozess erfolgt via Lehrpersonen-Cockpit.</small></p> <div style="text-align: center; background-color: #00796b; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px;"> appolino School kaufen </div>	<div style="text-align: center;">  <p>HOME</p> </div> <p>Jahreslizenz: CHF 9.00</p> <p><small>Ab Kauf 365 Tage gültig. Der Kaufprozess erfolgt via App-Store.</small></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="background-color: #212121; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px; text-align: center;"> <small>JETZT BEI</small>  </div> <div style="background-color: #212121; color: white; padding: 5px; border-radius: 5px; text-align: center;"> <small>Laden im</small>  </div> </div>
---	---

<https://cockpit.appolino.ch>

Mit der Schulversion erhalten Lehrpersonen Zugang zum exklusiven Lehrpersonen-Cockpit. Hier können Lehrkräfte die Klassen verwalten, die Lernfortschritte ihrer Schülerinnen und Schüler verfolgen, individuelle Lernziele setzen und Aufgaben in Form von Missionen zuweisen.

Egal, ob zu Hause oder im Klassenzimmer, der App-Inhalt für Schülerinnen und Schüler ist gleich.

Die Schülerinnen und Schüler melden sich bei der Schulversion über einen QR-Code direkt in der appolino® App an.

1. Lizenz erwerben

Scrolle nach unten und klicke auf
«Lizenz aktivieren oder kaufen»!

Zugang für Lehrpersonen

APPOLINO COCKPIT

E-Mail

Password Vergessen?

[LOGIN](#)

oder

ANMELDEN MIT 

Ich habe noch kein Konto – Jetzt gratis testen, Lizenz aktivieren oder kaufen.

1. Lizenz erwerben

Überlege Sie sich, für welches Schuljahr Sie eine Jahreslizenz bestellen wollen.

Achtung:

Lizenzen für das kommende Schuljahr können gekauft, aber erst am 1. Juni aktiviert werden!

Appolino Cockpit

LIZENZ AKTIVIEREN

Falls du bereits eine Lizenz erhalten hast, kannst du diese hier einlösen. Alternativ kannst du unten auch direkt Lizenzen für dich oder andere Personen erwerben.

Lizenzcode aktivieren

LIZENZ ÜBERPRÜFEN

oder

Noch keine Lizenz?

7 CHF pro SuS
**APPOLINO KLASSENLIZENZ SJ
 2025/26, 1 JAHRESLIZENZ
 PRO LP UND SUS**

7 CHF pro SuS
**APPOLINO KLASSENLIZENZ SJ
 2024/25, 1 JAHRESLIZENZ
 PRO LP UND SUS**

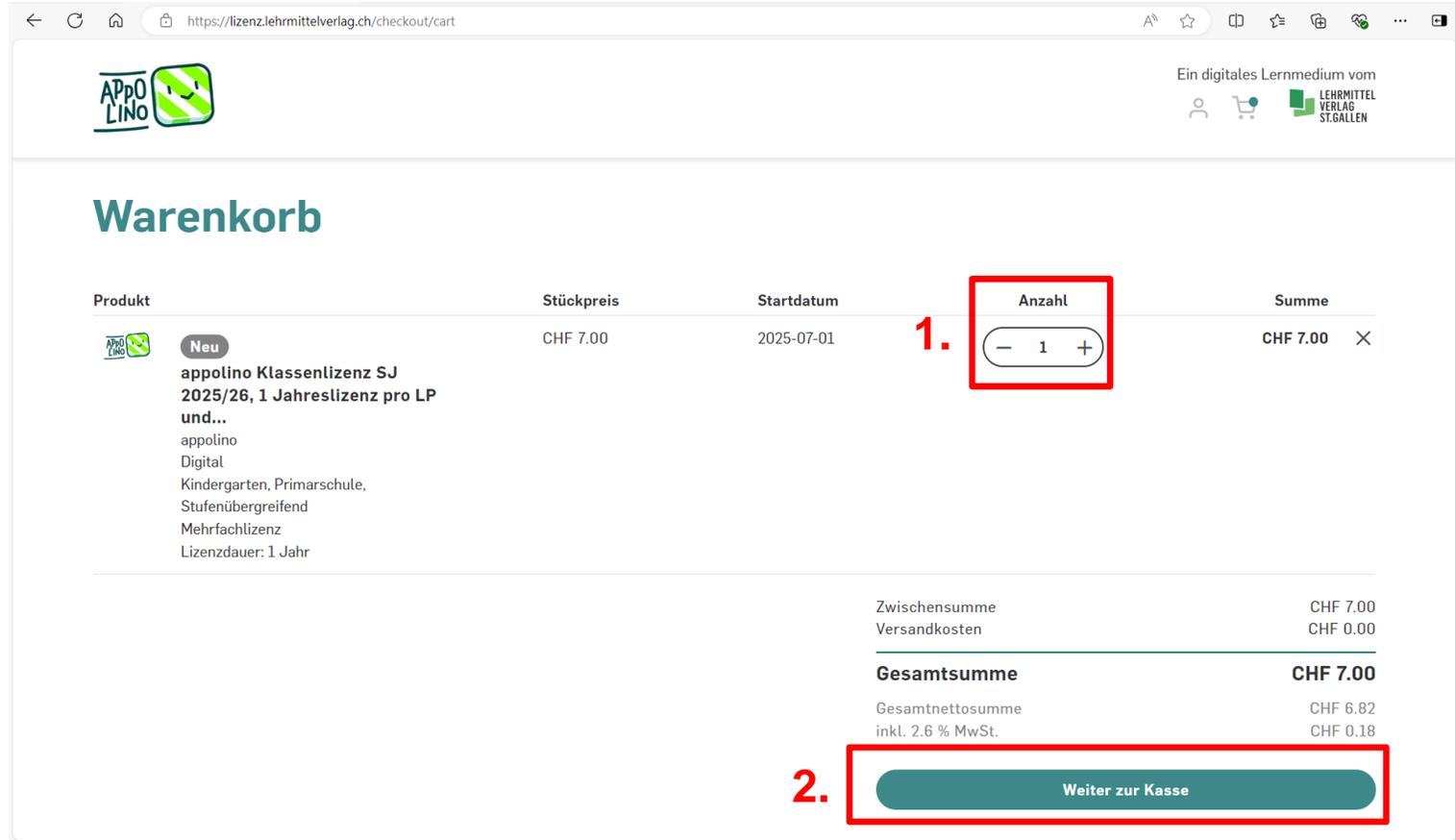
Gratis
30 TAGE TESTEN →

1. Lizenz erwerben

1. Wählen Sie nun die gewünschte Anzahl Lizenzen.

Pro Kind und Schuljahr ist eine Lizenz notwendig.

Hinweis:
Zusätzliche Lizenzen können jederzeit und bequem auf der Lizenzplattform gekauft werden.



https://lizenz.lehrmittelverlag.ch/checkout/cart

Ein digitales Lernmedium vom LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

Warenkorb

Produkt	Stückpreis	Startdatum	Anzahl	Summe
 Neu appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und... appolino Digital Kindergarten, Primarschule, Stufenübergreifend Mehrfachlizenz Lizenzdauer: 1 Jahr	CHF 7.00	2025-07-01	1	CHF 7.00

Zwischensumme	CHF 7.00
Versandkosten	CHF 0.00
Gesamtsumme	CHF 7.00
Gesamtnettosumme	CHF 6.82
inkl. 2.6 % MwSt.	CHF 0.18

2. Weiter zur Kasse

1. Lizenz erwerben

Wechseln Sie zu «Lizenzschlüssel Lehrperson».

Entweder kopieren Sie nun den (1.) Lizenzschlüssel Lehrperson oder Sie laden sich das (2.) Lizenzblatt herunter.

- Andreas H. [Avatar]
- Konto
- Adressen
- Meine Merklisten (0)
- Downloads
- Bestellungsarchiv
- Meine Lizenzen (1)**

appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS

Kaufdatum
10.02.2025

Artikel
appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS

Lizentyp
Mehrfachlizenz

Anzahl Lizenzen
20

Aktivierte Lizenzen
1

Lizenzdauer
1 Jahr

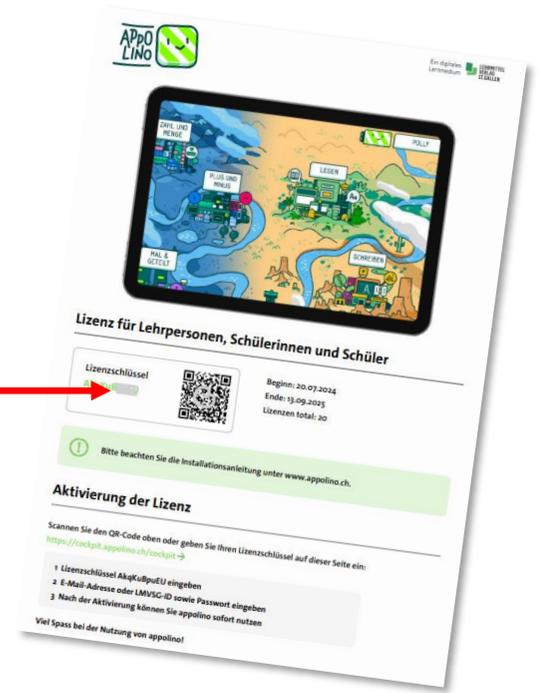
Lizenzbeginn
20.07.2024

Lizenzende
13.09.2025

Lizenzschlüssel Lehrpersonen
AkqKut, [Avatar]

1.

2.



Benutzer

Status	LMVSG ID	Nachname ^	Vorname	E-Mail	Rolle
Aktiv	9G85DLRH	H	Andreas H	andreas@test.ch	Lehrer



2. SuS einrichten

Wechseln Sie jetzt auf das Appolino-Cockpit <https://cockpit.appolino.ch/login> und loggen sich mit Ihrer E-Mailadresse und Ihrem Password ein.

Zugang für Lehrpersonen

APPOLINO COCKPIT

E-Mail

Password Vergessen?

oder

edulog"/>

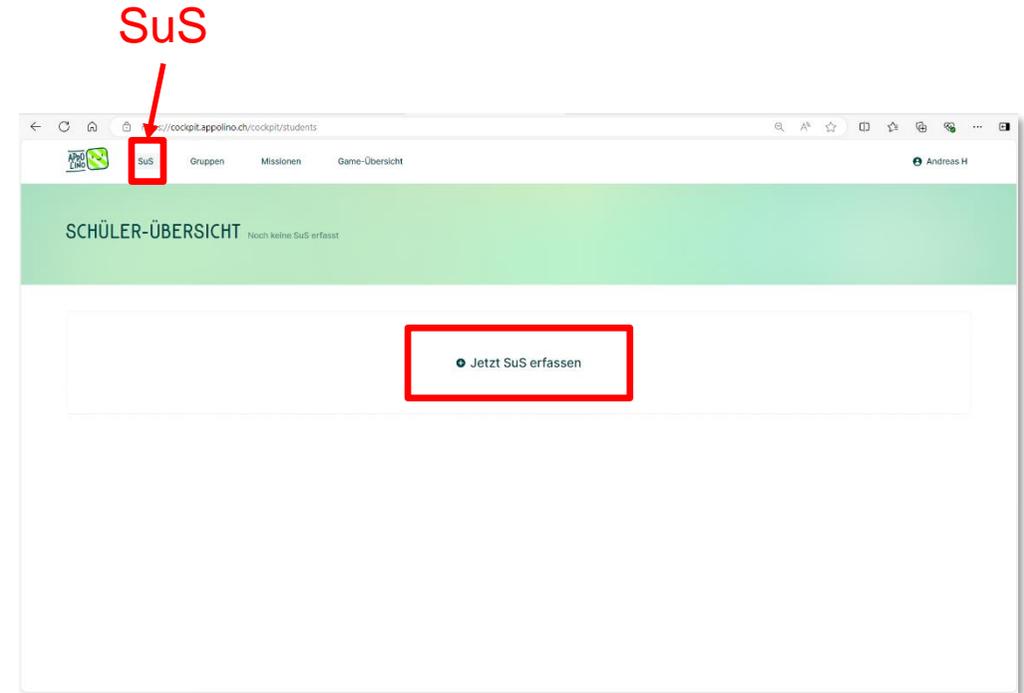
Ich habe noch kein Konto – Jetzt gratis testen, Lizenz aktivieren oder kaufen.

2. SuS einrichten

Mit einem Klick auf «Jetzt SuS erfassen» erstellen Sie die SuS Ihrer Klasse.

Hinweis:

Sie können für Ihre Kinder anonyme Synonyme verwenden.



2. SuS einrichten

1. Geben Sie nun den Namen des Kindes ein.
2. Falls Sie noch keine Gruppe erstellt haben, klicken Sie auf «Neue Gruppe erstellen».
3. Weisen Sie dem Kind die gewünschte Gruppe zu.
4. Hier können Sie eine Mission (Sammlung von gegebenen Games) eingeben, das das Kind nachher spielen soll.
5. Klicken Sie nun aus «SUS ERSTELLEN»

SuS

NEUE SUS ERFASSEN

Name

Gruppe

Name der neuen Gruppe

Initiale Mission

Abbrechen

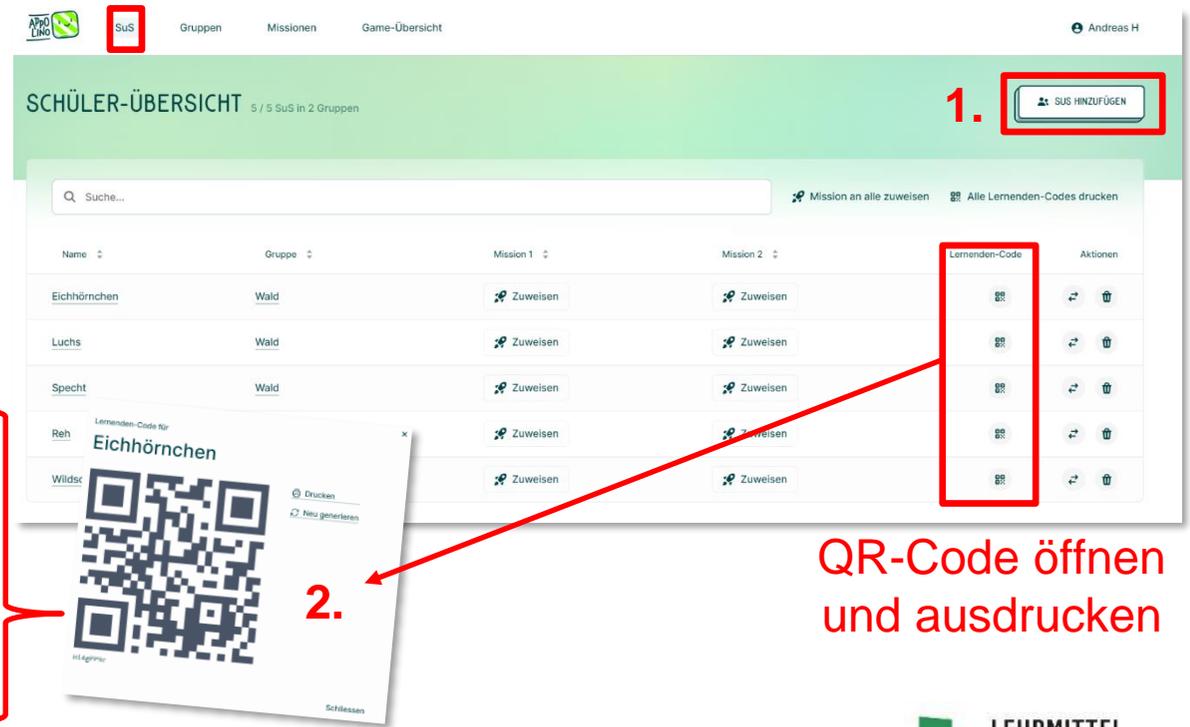


2. SuS einrichten

Übersicht über deine Klasse:

Nun siehst du alle bereits erstellten User deiner Klasse.

1. Mit einem weiteren Klick auf «SUS HINZUFÜGEN» erstellen Sie weitere User.
2. Jedes Kind erhält einen eigenen Lernenden-Code zum Ausdrucken. Mit dem Scannen des QR-Codes in der App loggt sich das Kind automatisch ein.



1. SUS HINZUFÜGEN

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichhörnchen	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR Code]	[Icons]
Luchs	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR Code]	[Icons]
Specht	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR Code]	[Icons]
Reh		Zuweisen	Zuweisen	[QR Code]	[Icons]
Wildsch.		Zuweisen	Zuweisen	[QR Code]	[Icons]

2. QR-Code öffnen und ausdrucken

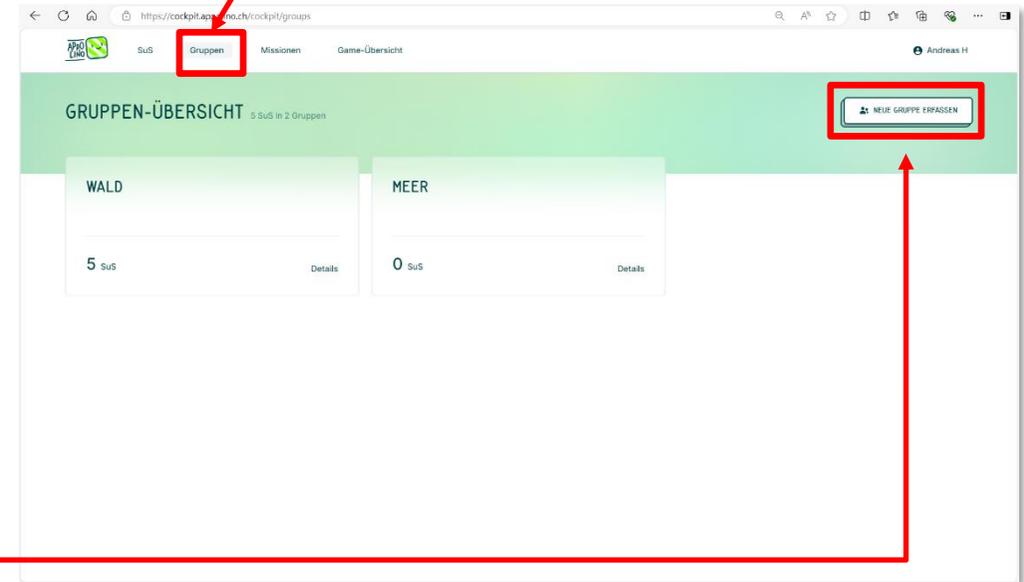
3. Gruppen einrichten

Im Menü «Gruppen» sehen Sie die eingerichteten Gruppen.

Erstellte «Missionen» können so einer ganzen Gruppe zugeordnet werden.

Mit einem Klick «NEUE GRUPPE ERFASSEN» erstellen Sie eine neue Gruppe.

Gruppen



4. Missionen erstellen

Im Menü «Missionen» erstellen Sie Missionen (Aufgabenreihe) für Ihre Klasse.

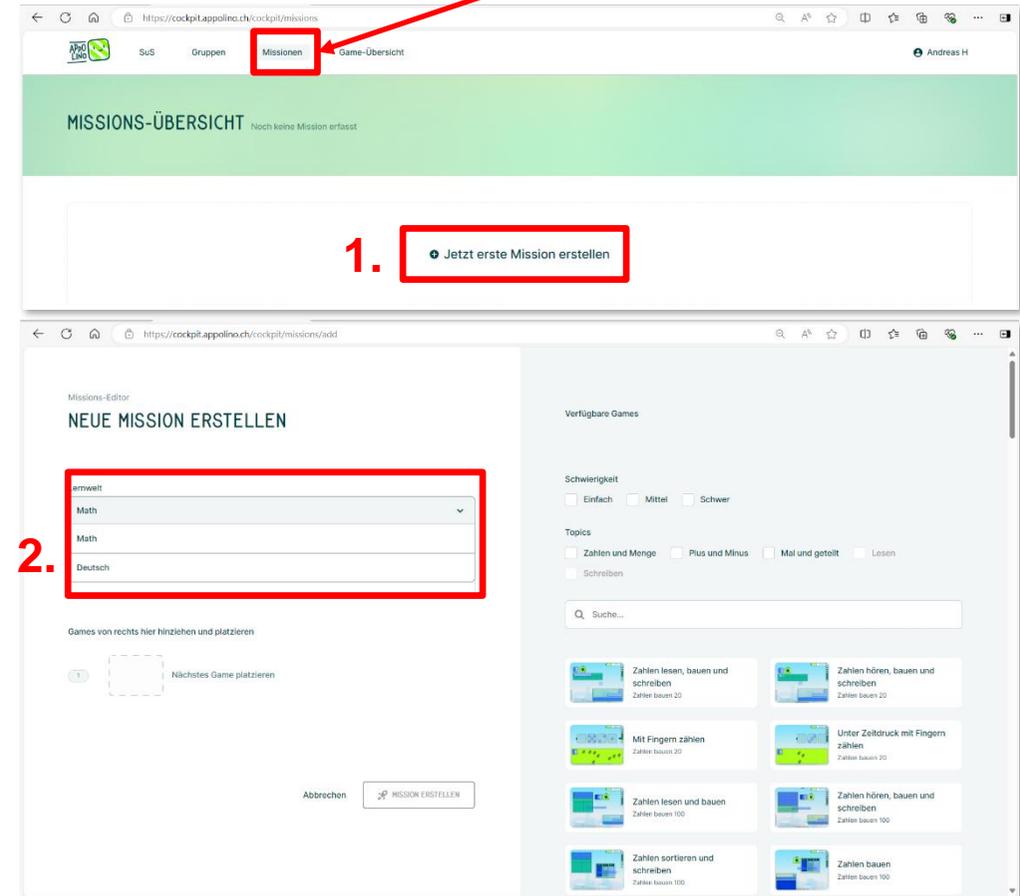
1. Gehen Sie zu «Jetzt erste Mission erstellen»!

2. Wählen Sie in der Lernwelt zwischen «Math» und «Deutsch» aus und geben den Missionsnamen ein!



Hinweis: Mit einem Klick auf Poli wird die Funktionsweise des Lernspiels erklärt.

Missionen

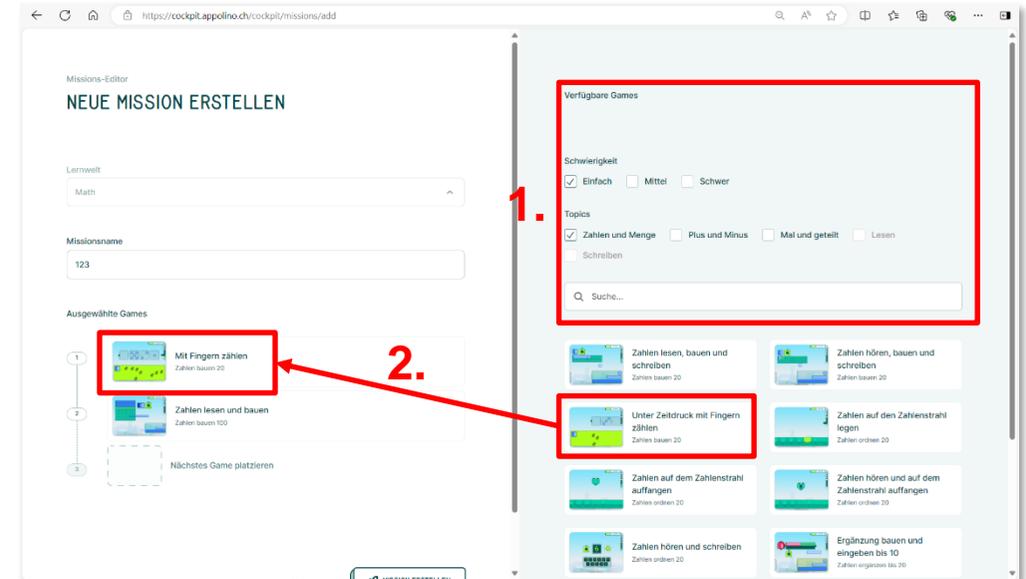


The screenshot shows two browser windows. The top window is the 'MISSIONS-ÜBERSICHT' page, with a red box around the 'Missionen' menu item and a red arrow pointing to it from the text 'Missionen'. Below the header, a large red box contains the text '1. Jetzt erste Mission erstellen'. The bottom window is the 'MISSIONS-EDITOR' page, titled 'NEUE MISSION ERSTELLEN'. A red box highlights the dropdown menu for selecting a subject, with '2.' written to its left. The dropdown menu shows 'ermweit' selected, with 'Math' and 'Deutsch' as options. To the right, there are filters for 'Schwierigkeit' (Einfach, Mittel, Schwer) and 'Topics' (Zahlen und Menge, Plus und Minus, Mal und geteilt, Lesen, Schreiben). A grid of game cards is visible on the right side.



4. Missionen erstellen

1. Die verfügbaren Games lassen sich nach Schwierigkeit und Topics, aber auch nach Suchbegriffen filtern.
Grundsätzlich gilt: Je weiter nach unten ich scrolle, desto schwieriger werden die Aufgaben.
2. Mit Drag and Drop ziehst du deine ausgewählten Games nach links in deine Mission.
3. Mit «MISSION ERSTELLEN» speicherst du deine Auswahl ab.

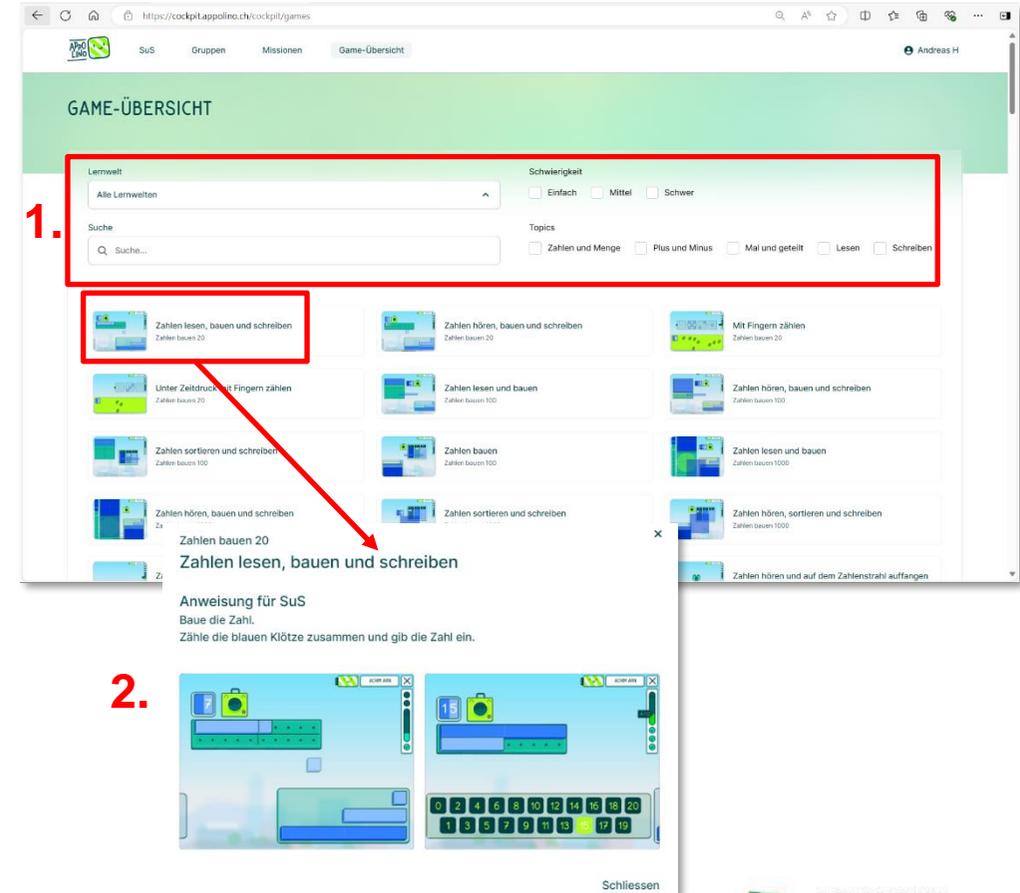


5. Game-Übersicht

1. Alle verfügbaren Games können hier gefiltert werden.
2. Klicken Sie ein Game an, erscheint die Anweisung für die SuS, ebenso ein Screenshot des Games.

Hinweis:

Auf dem Cockpit können die Games nicht gespielt werden.



1. Filterbereich (Lernwelt, Suche, Schwierigkeit, Topics)

2. Spielanweisung und Screenshot

GAME-ÜBERSICHT

Lernwelt: Alle Lernwelten

Schwierigkeit: Einfach Mittel Schwer

Suche: Suche...

Topics: Zahlen und Menge Plus und Minus Mal und geteilt Lesen Schreiben

Zahlen lesen, bauen und schreiben
Zahlen bauen 20

Zahlen hören, bauen und schreiben
Zahlen bauen 20

Mit Fingern zählen
Zahlen bauen 20

Unter Zeitdruck mit Fingern zählen
Zahlen bauen 20

Zahlen lesen und bauen
Zahlen bauen 100

Zahlen hören, bauen und schreiben
Zahlen bauen 100

Zahlen sortieren und schreiben
Zahlen bauen 100

Zahlen bauen
Zahlen bauen 100

Zahlen lesen und bauen
Zahlen bauen 1000

Zahlen hören, bauen und schreiben
Zahlen bauen 1000

Zahlen sortieren und schreiben
Zahlen bauen 1000

Zahlen hören, sortieren und schreiben
Zahlen bauen 1000

Zahlen hören und auf dem Zahlenstrahl auffangen
Zahlen bauen 1000

Zahlen bauen 20
Zahlen lesen, bauen und schreiben

Anweisung für SuS
Baue die Zahl.
Zähle die blauen Klötze zusammen und gib die Zahl ein.

Screenshot 1: Zahlen bauen 20

Screenshot 2: Zahlen lesen, bauen und schreiben

Schliessen

6. Lizenzbeispiel

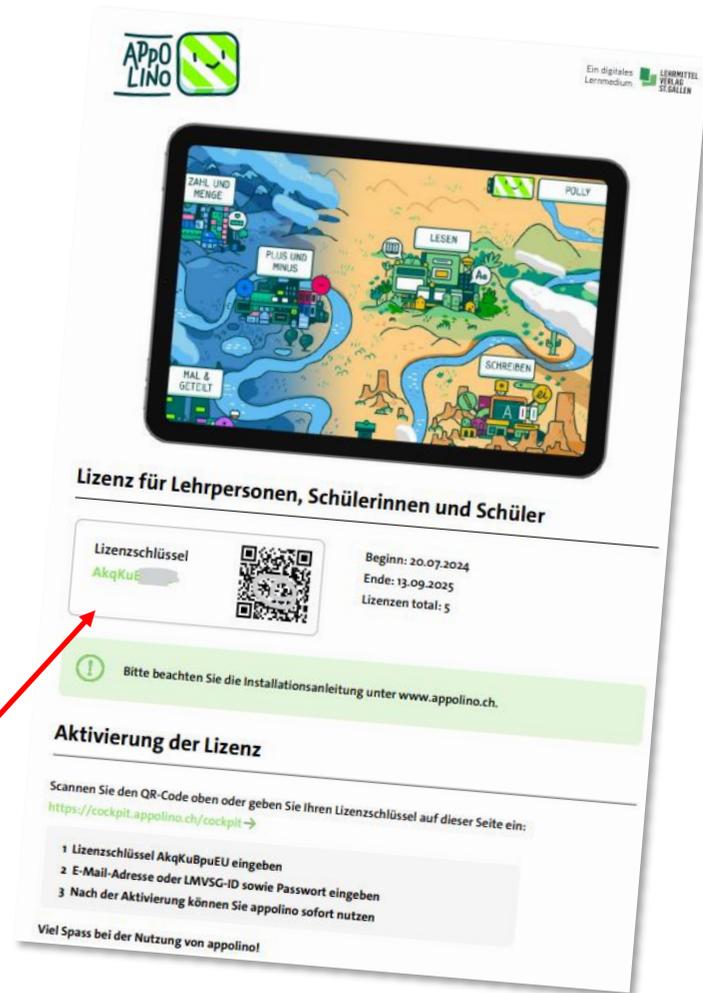
Hinweis: Lizenz ≠ Lizenzschlüssel

Als Lehrperson kaufe ich eine Anzahl Lizenzen und erhalte immer nur einen Lizenzschlüssel.

Klassenlehrerin Berchtold hat für ihre Klasse 20 Lizenzen gekauft.

- Für diese 20 Lizenzen erhält sie diesen Lizenzschlüssel:

Lizenzschlüssel Lehrpersonen
AkqKuB: [redacted]



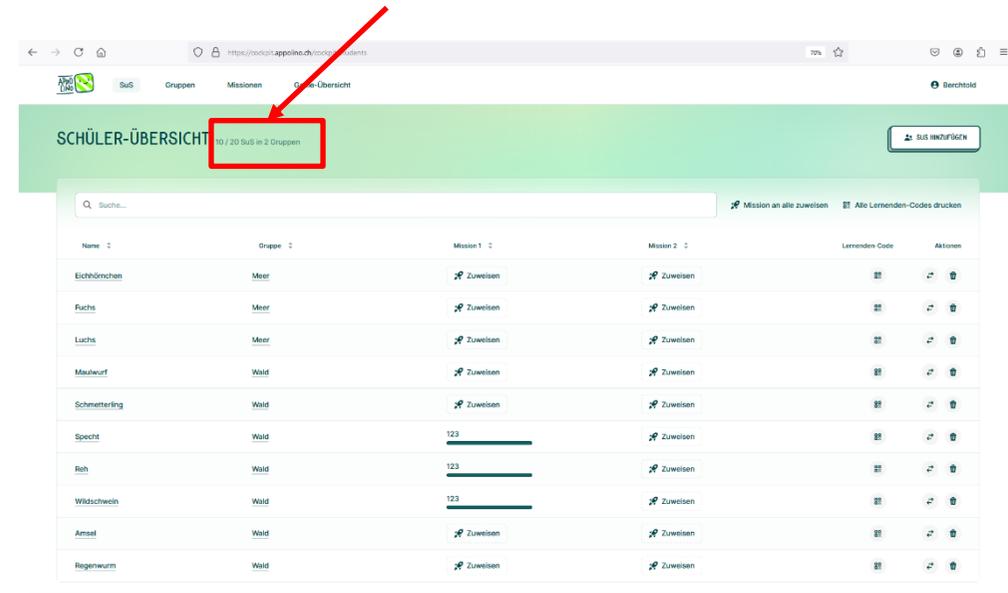
6. Lizenzbeispiel

Sie erfasst nun die zwanzig Kinder ihrer Klasse.

Hinweis:

Für sich als Lehrperson benötigt sie keine Lizenz. Sie kann mit ihrem [Cockpit-Login](#) die Games aber selber nicht spielen.

Anzeige, wie viele Lizenzen bereits aktiviert sind



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://cockpit.appolino.ch/cockpit/assessments>. The page title is "SCHÜLER-ÜBERSICHT" and it displays "10 / 20 SuS in 2 Gruppen". Below this is a search bar and a table of students with columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, and Lernenden-Code. The table lists 10 students, with the last three (Specht, Reh, Wildschwein) having a license count of 123 in the Mission 1 column.

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichblänschen	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Fuchs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Luchs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Mauwurf	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Schmetterling	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Specht	Wald	123	Zuweisen		
Reh	Wald	123	Zuweisen		
Wildschwein	Wald	123	Zuweisen		
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Regenwurm	Wald	Zuweisen	Zuweisen		

7. Was bedeutet..?

- Appolino Cockpit:** Der Zugang zum [Appolino Cockpit](#) ist kostenlos, kann aber erst genutzt werden, wenn Lizenzen gekauft wurden. Die Lehrperson verwaltet darauf die Lizenzen.
- Drag and Drop:** drauf klicken, ziehen und fallenlassen
- gefiltert:** Die Games können hier nach Kriterien sortiert werden, was die Zuteilung vereinfacht.
- Gruppe:** Die Lehrperson kann mehrere Kinder in eine Gruppe zusammenfassen und Missionen zuteilen. Auf diese Weise muss die LP nicht jedem Kind einzeln Games zuordnen.
- Installation:** Damit die App genutzt werden kann, muss sie auf dem Gerät installiert werden.
- Lizenz aktivieren:** Damit gespielt werden kann, muss die Lizenz im Cockpit und Missionen zuteilen.
- (Schul)Lizenz:** Pro Kind und Jahr muss eine Schuljahreslizenz gekauft werden.
- Lizenzplattform:** Auf www.lehrmittelverlag.ch können Sie einsehen, wie viele Lizenzen Sie gekauft haben
- Lizenzschlüssel:** Pro Klasse wird ein Lizenzschlüssel geliefert.
- Missionen:** Eine Mission umfasst eine Anzahl von Games (Aufgabenreihe), die die Lehrperson für seine Klasse zusammengestellt hat. Diese wird den Kindern zugeteilt.



Wenn Sie Fragen haben, zögern Sie nicht, uns zu kontaktieren.



Andreas Hollenstein, Lernmedienberater
beratung@lehrmittelverlag.ch / +41 58 228 76 75

www.appolino.ch

