

Starke Tools für smarte Schulen



APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1.–3.



Erste Schritte

Hinweis

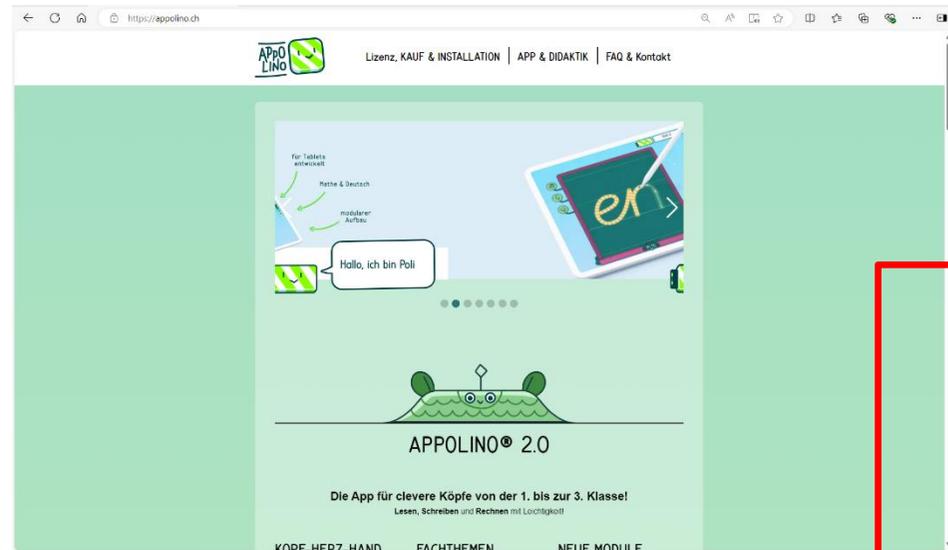
Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokuments und auf die Plattform www.appolino.ch.

Durch Anklicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

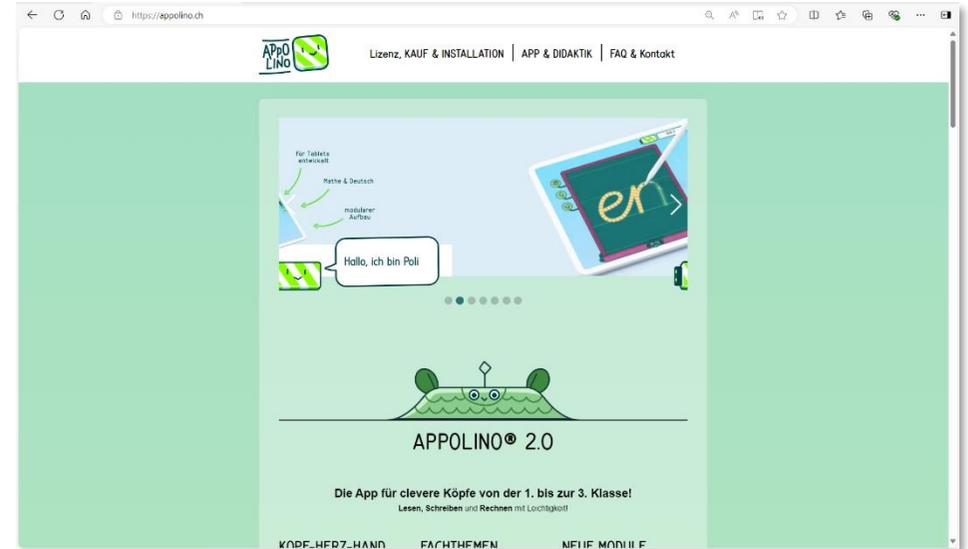
Weiter zum Inhaltsverzeichnis



vor- und zurückblättern

Inhaltsverzeichnis

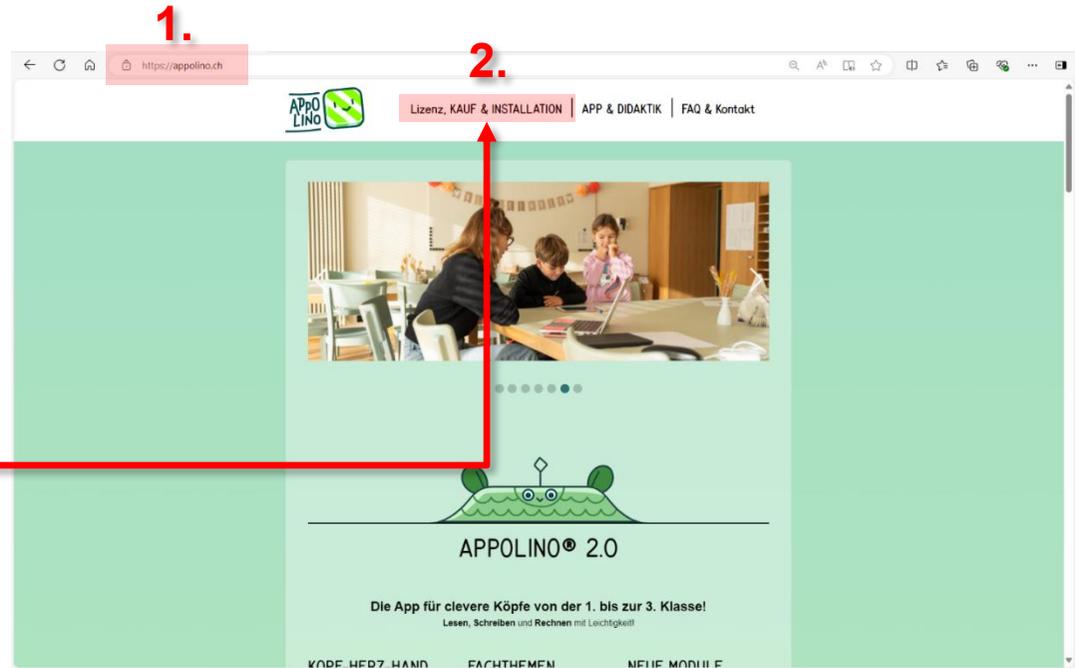
1. Lizenz erwerben/Testversion
2. SuS/Gruppen einrichten
3. Lernenden-Codes ausdrucken
4. Missionen
5. Gameübersicht
6. Lizenzverwaltung
7. Lizenzbeispiel
8. Glossar



1. Lizenz erwerben/Testversion

Vorgehen Lizenzkauf

1. Öffnen Sie den Browser und tippen Sie www.appolino.ch ein.
2. Klicken Sie auf **Lizenz, KAUF & INSTALLATION**.



1. Lizenz erwerben/Testversion

Lizenerwerb (1/5)

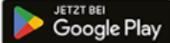
Klicken Sie auf den Button

appolino School kaufen



Hinweis:

SCHOOL-Lizenzen sind nur für Schulen erhältlich und werden über das Lehrpersonen-Cockpit verwaltet.

Die HOME-Lizenz ist eine eigenständige Lösung und nicht mit dem Cockpit kompatibel – daher nur bedingt für Schulen geeignet. Diese sind ausschliesslich im  und im  erhältlich.

LIZENZ
KAUF & INSTALLATIONSANLEITUNG

APPOLINO® 2.0 IST IN ZWEI VERSIONEN VERFÜGBAR!



Schuljahreslizenz:
CHF 7.00

Schuljahr bedeutet: von Juli bis August des Folgejahres. Der Kaufprozess erfolgt via Lehrpersonen-Cockpit.

appolino School kaufen



Jahreslizenz:
CHF 9.00

Ab Kauf 365 Tage gültig. Der Kaufprozess erfolgt via App-Store.

JETZT BEI
 Google Play

Laden im
 App Store

<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/Testversion

Lizenerwerb (2/5)

Scrollen Sie nach unten und klicken Sie auf
 «[Lizenz aktivieren oder kaufen](#)»!

Zugang für Lehrpersonen

APPOLINO COCKPIT

E-Mail

Passwort Vergessen?

oder

edulog"/>

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

1. Lizenz erwerben/Testversion

Lizenzwerb (3/5)

Klicken Sie auf die gewünschte Lizenz.

- ▶ Sie können nebst der 1 Jahreslizenz auch eine 30 Tage gültige Testversion von Appolino®2.0 lösen.

Lizenzwahl zwischen Februar und Juni:

Zwischen Februar und Juni können Sie Lizenzen sowohl für das aktuelle als auch für das folgende Schuljahr auswählen. Bitte überlegen Sie sich, für welches Schuljahr Sie eine Jahreslizenz bestellen möchten.



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

Gratis

30 TAGE TESTEN →

Ich habe bereits ein Konto – Jetzt Einloggen

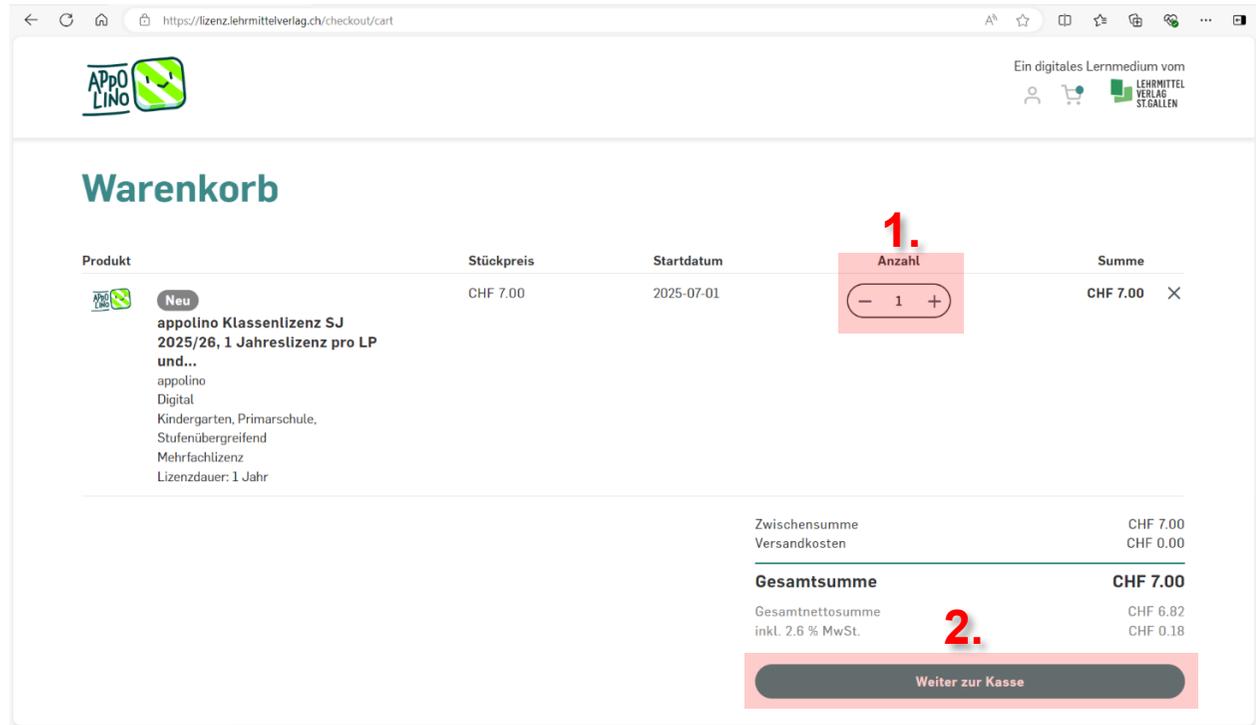
1. Lizenz erwerben

Lizenerwerb (4/5)

1. Wählen Sie nun die gewünschte Anzahl Lizenzen.
2. Mit «Weiter zur Kasse» schliessen Sie den Kaufvorgang ab.
 - ▶ Pro Kind und Schuljahr ist eine Lizenz notwendig.

Hinweis:

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



The screenshot shows a web browser window at the URL <https://lizenz.lehrmittelverlag.ch/checkout/cart>. The page title is 'Warenkorb'. The cart contains one item:

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

Below the table, the summary shows:

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

A red '1.' is placed above the quantity field, and a red '2.' is placed above the 'Weiter zur Kasse' button.

1. Lizenz erwerben

Lizenzwerb (5/5)

1. Klicken Sie  an.
2. Wechseln Sie zu «Meine Lizenzen».
3. Kopieren Sie das Feld «Lizenzschlüssel Lehrpersonen» ...
4. oder laden Sie das Lizenzblatt herunter und kopieren den Lizenzschlüssel.

Andreas H

- Konto
- Adressen
- Meine Merklisten (0)
- Downloads
- Bestellungsarchiv
- Meine Lizenzen (1)**

Lizenz SJ 2025/26, 1 Jah

Jahreslizenz pro LP und SuS



Ein digitales Lernmedium

Lizenz für Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler

Lizenzschlüssel
wDp4j

QR-Code

Beginn: 01.07.2025
Ende: 25.08.2026
Lizenzen total: 20

Bitte beachten Sie die Installationsanleitung unter www.appolino.ch.

Aktivierung der Lizenz

Scannen Sie den QR-Code oben oder geben Sie Ihren Lizenzschlüssel auf dieser Seite ein:
<https://cockpit.appolino.ch/cockpit> →

- 1 Lizenzschlüssel wDp4jOKz4h eingeben
- 2 E-Mail-Adresse oder LMVSG-ID sowie Passwort eingeben
- 3 Nach der Aktivierung können Sie appolino sofort nutzen

Viel Spass bei der Nutzung von appolino!

Schuljahreswechsel / Lizenzübergang SJ

Führen Sie diese Arbeiten jeweils zwischen dem 01. Juli und dem 25. August durch.
Diese Anleitung gilt ausschließlich für bestehende appolino® SCHOOL Administratoren / LP's und betrifft den Schuljahreswechsel, wenn neue Lizenzen gekauft sowie neue SuS erfasst oder ausgetretene entfernt werden sollen.

Aktivierte Lizenzen
0

Lizenzdauer
1 Jahr

Lizenzbeginn
01.07.2025

Lizenzende
25.08.2026

Lizenzschlüssel Lehrpersonen
wDp4j

Benutzer

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

2. SuS/Gruppen einrichten

Erstes Login auf dem Appolino Cockpit

1. Kopieren Sie den Lizenzschlüssel.
2. Öffnen Sie das [Appolino-Cockpit](#).
3. Klicken Sie auf  .
4. Fügen Sie den Lizenzschlüssel ein und drücken «Lizenz überprüfen».

Hinweis:

Wenn Sie sich bereits einmal im Cockpit eingeloggt haben, können Sie diesen Schritt überspringen. ▶ [Hier klicken](#).



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

4. {

→ LIZENZ ÜBERPRÜFEN

oder

Noch keine Lizenz?

7 CHF pro SuS
**APPOLINO KLASSEN-LIZENZ SJ
 2025/26, 1 JAHRES-LIZENZ
 PRO LP UND SUS**

Gratis
30 TAGE TESTEN →

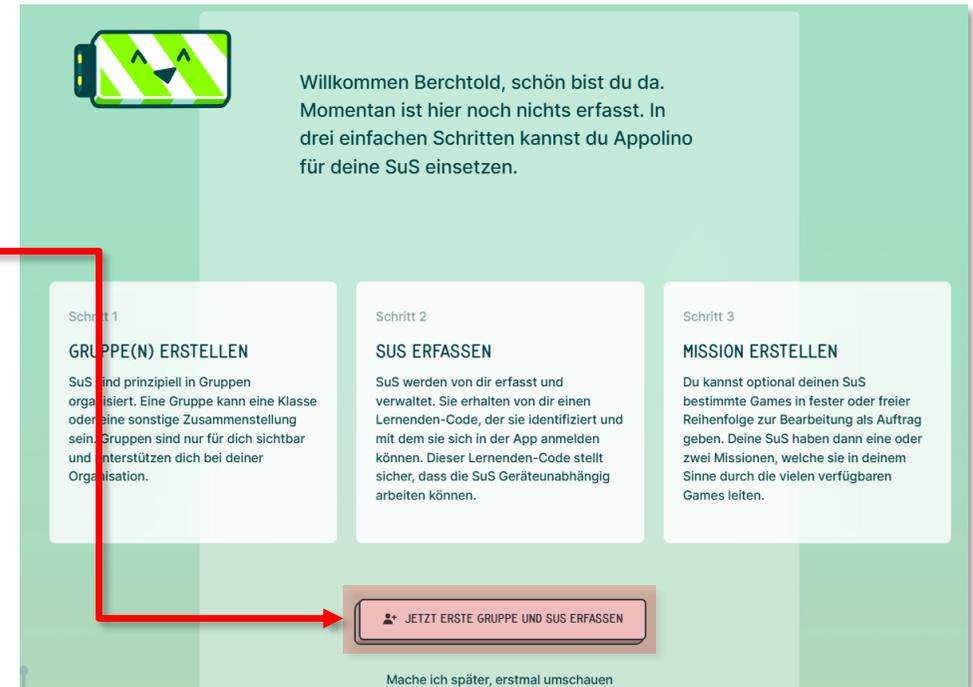
Ich habe bereits ein Konto – Jetzt Einloggen

2. SuS/Gruppen einrichten

Erste SuS einrichten

Beim ersten Start werden Sie mit diesem Bildschirm begrüßt.

Klicken Sie auf



Hinweis:

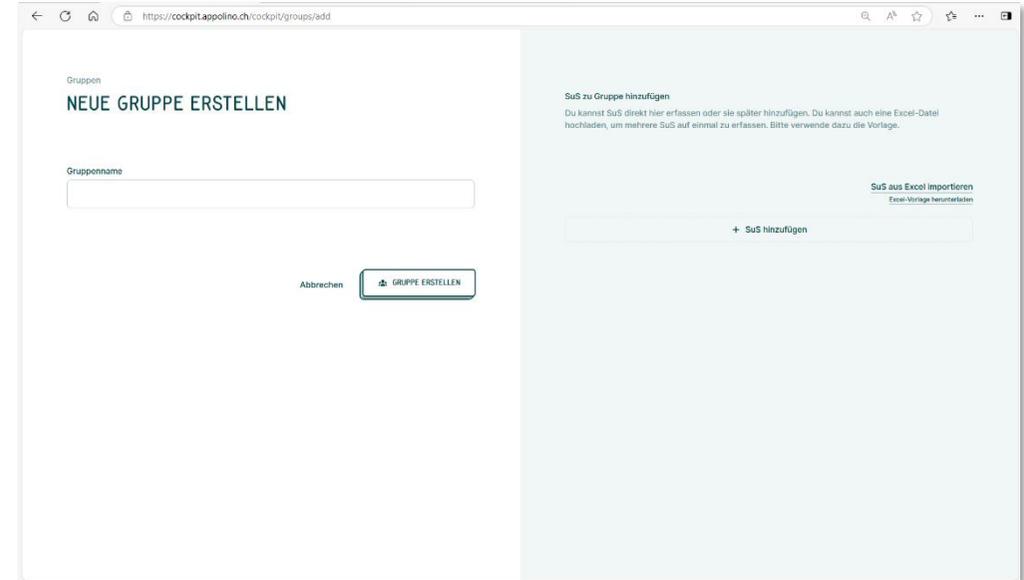
Auf diese Weise können Sie jedes Kind einzeln einfügen. Möchten Sie eine ganze Gruppe per Excel-Sheet hochladen, gehen Sie direkt zu «Gruppen einrichten».

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen

SuS/Gruppen können auf drei verschiedene Arten eingerichtet werden:

1. SuS einzeln hinzufügen
2. Gruppe erstellen
3. SuS zu Gruppe (mit Excel-Sheet) hinzufügen



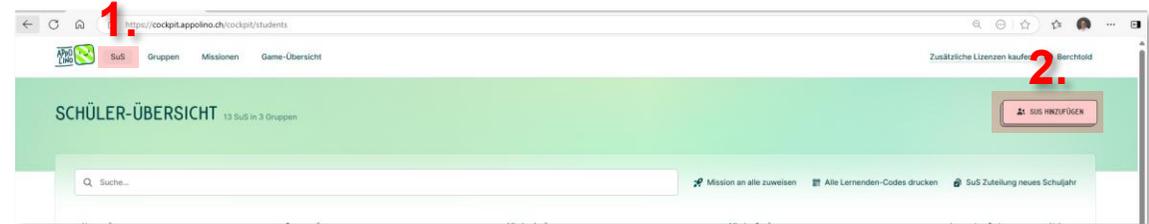
Hinweis:

Sie können für Ihre SuS Synonyme verwenden, die keinen Rückschluss auf die Identität des Kindes zulassen.

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ SuS einzeln hinzufügen

1. Klicken Sie im Menü auf **SuS**.
2. Klicken Sie auf **SUS HINZUFÜGEN**.
3. Geben Sie den Namen bzw. das Synonym des Kindes ein.
4. Wählen Sie die Gruppe aus.
 - ▶ Falls noch keine Gruppe vorhanden ist, wählen Sie «Neue Gruppe erstellen» aus.
5. Optional kann bereits eine initiale Mission zugeordnet werden.




SuS

NEUE SUS ERFASSEN

3.

4.

5.

Abbrechen

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

▶ Neue Gruppe erstellen

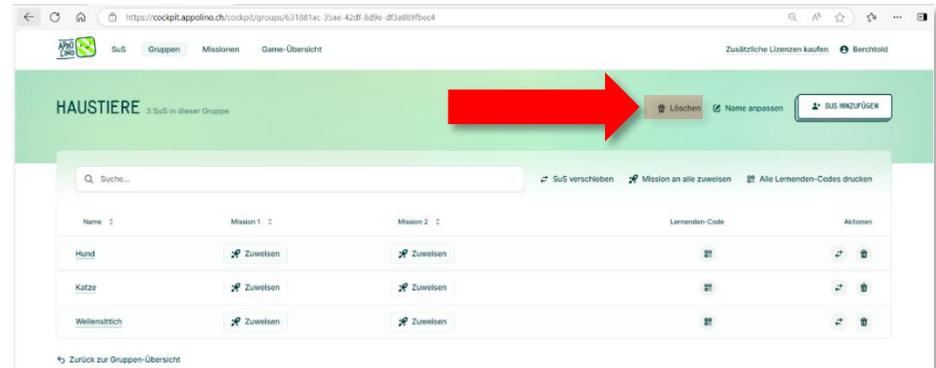
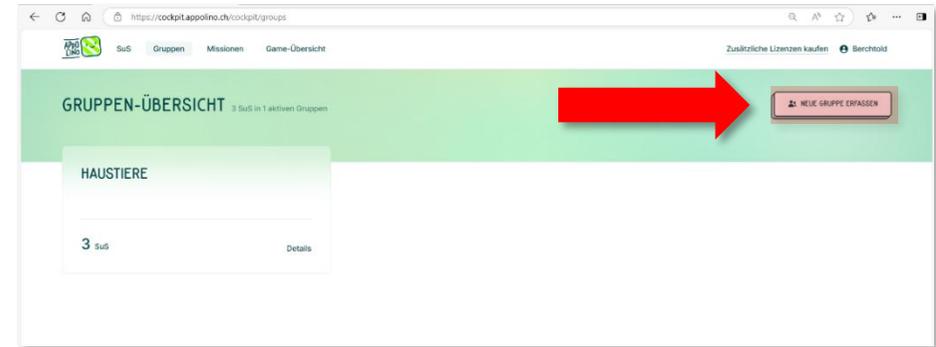
Weitere Gruppen können mit einem Klick auf  erstellt werden.

▶ Gruppe löschen

Klicken Sie auf die zu löschende Gruppe und den Button .

Hinweis:

Neue SuS müssen zwingend einer Gruppe zugeteilt werden.



2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

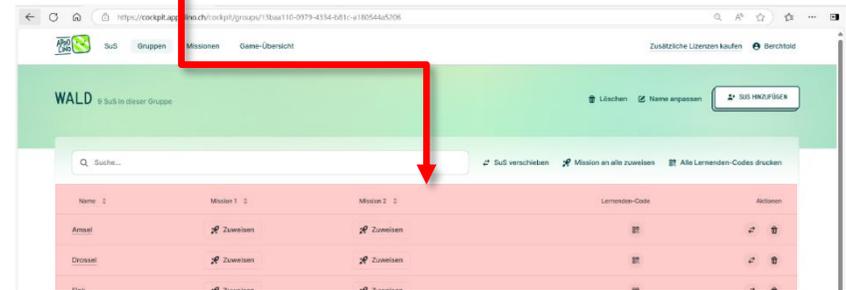
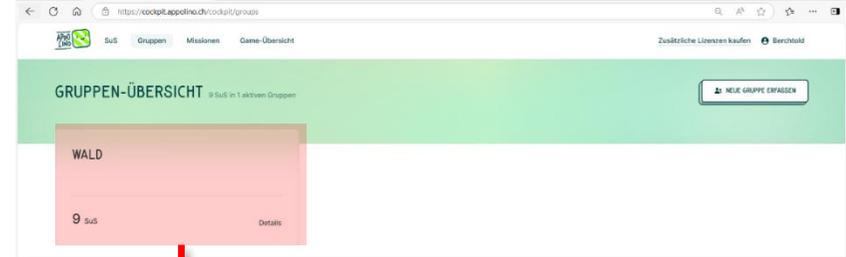
1. Bestätigen Sie mit



Die Gruppe ist nun erstellt.



Durch Anwählen der Gruppe gelangen Sie zur Übersicht der erstellten Gruppe.



Hinweis:

Den Gruppen können nun erstellte Missionen zugeteilt werden.

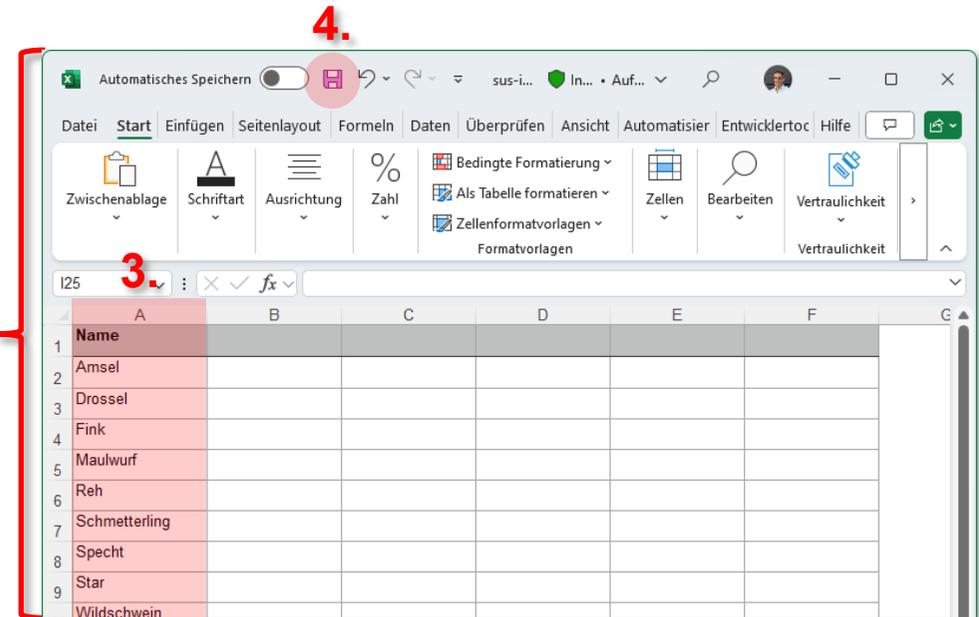
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ SuS zu Gruppe hinzufügen mit Excel-Vorlage (Teil 1/2)

1. Laden die Excel-Vorlage herunter.
2. Öffnen Sie im Download-Ordner die Datei «sus-import-template.xlsx».
3. Geben Sie die Namen/Synonyme Ihrer Gruppe in der Spalte A ein.
4. Speichern und schliessen Sie die Datei.

Hinweis:

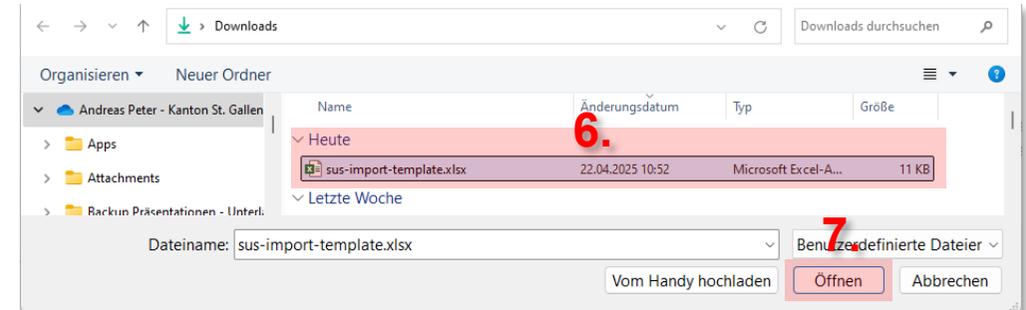
Sie können auch eine eigene Excel-Tabelle verwenden.



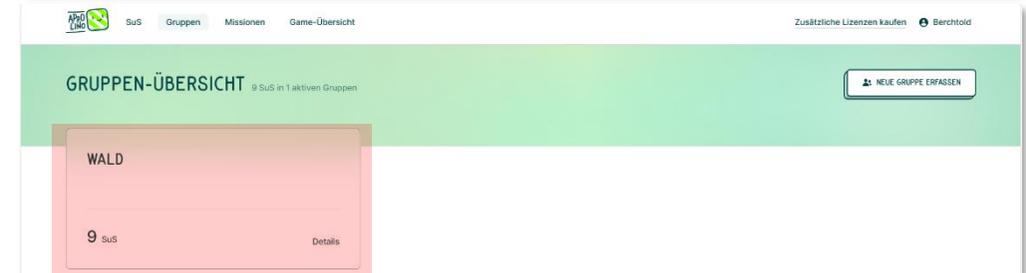
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ SuS zu Gruppe hinzufügen mit Excel-Vorlage (Teil 2/2)

5. Klicken Sie auf «SuS aus Excel-Sheet importieren».
6. Wählen Sie im Download-Ordner die Datei «sus-import-template.xlsx».
7. Öffnen Sie diese.



Die Gruppe mit den hochgeladenen SuS ist nun erstellt.



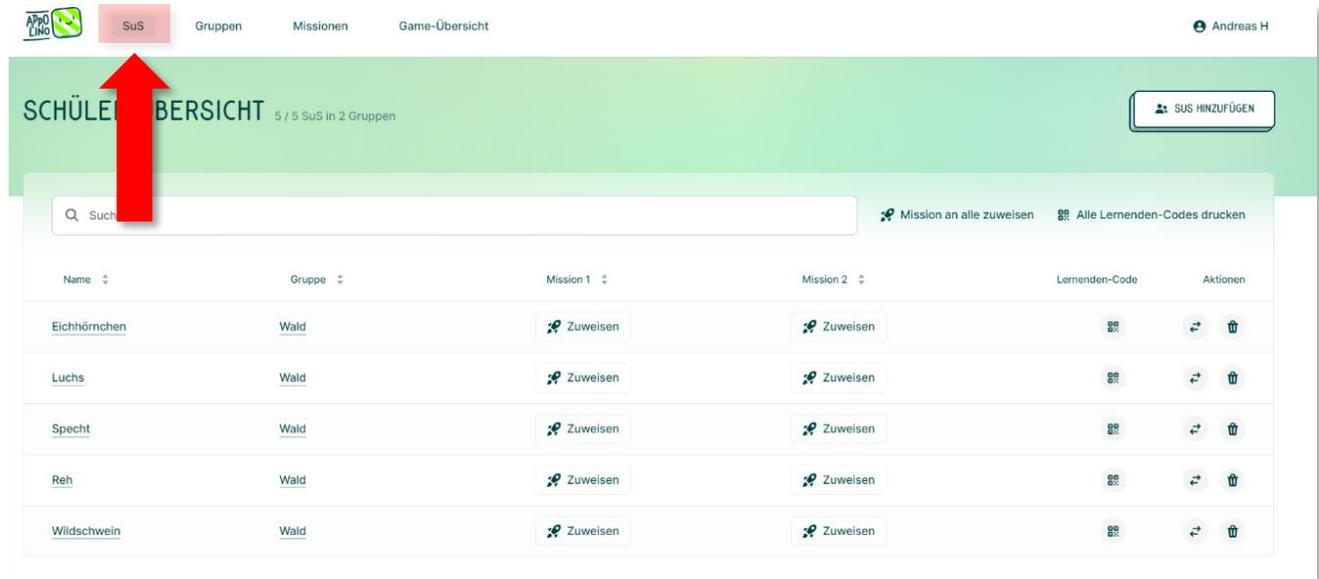
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht:

Durch Anklicken von «SuS» gelangen Sie zur Übersicht über Ihrer Klasse.

Hier kann folgendes bearbeitet werden:

1. Name
2. Gruppe
3. Mission 1+2
4. Lernenden-Code
5. Aktionen



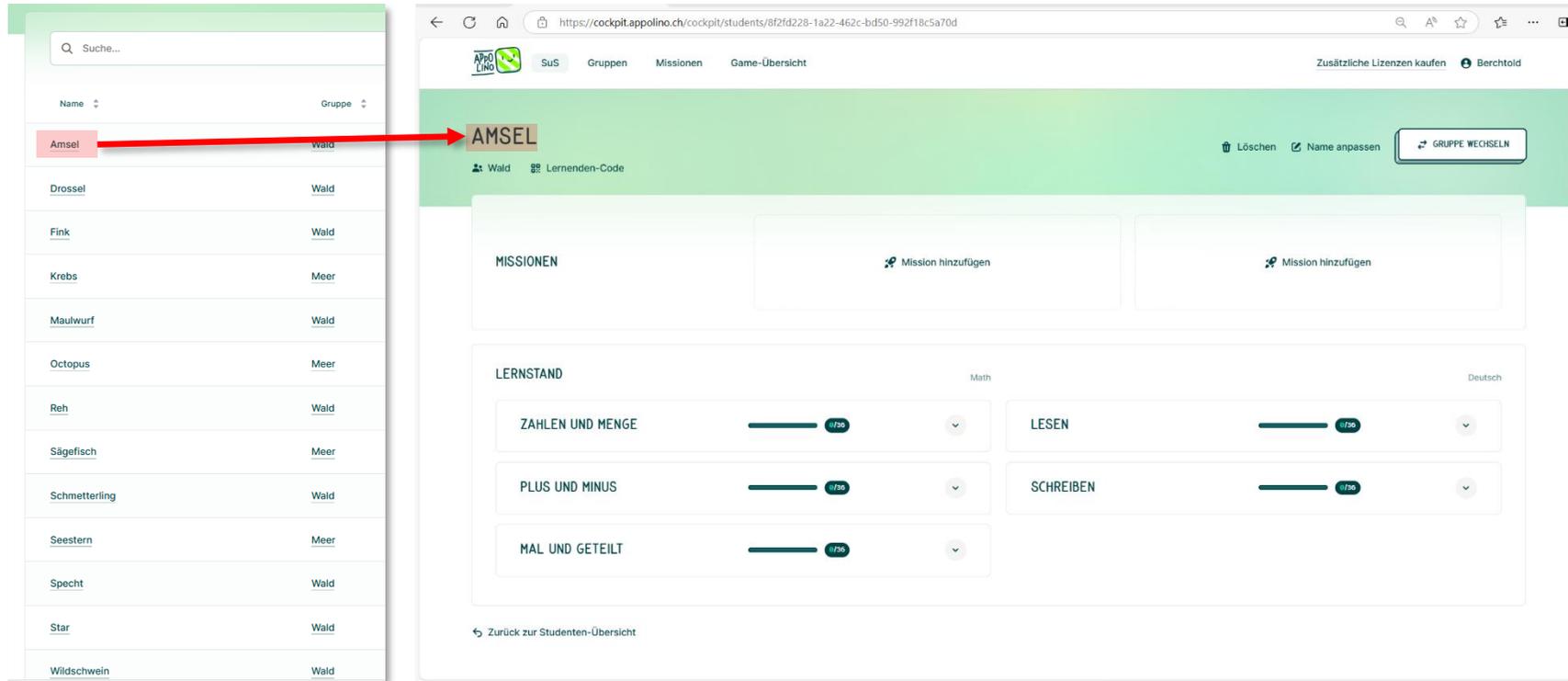
Screenshot of the 'SuS-Übersicht' (Student Overview) interface. A red arrow points to the 'SuS' tab in the top navigation bar. The main content area shows a table with columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, Lernenden-Code, and Aktionen. The table lists five animals: Eichhörnchen, Luchs, Specht, Reh, and Wildschwein, all assigned to the 'Wald' group. Each row has 'Zuweisen' buttons for both missions and icons for editing, refreshing, and deleting.

| Name | Gruppe | Mission 1 | Mission 2 | Lernenden-Code | Aktionen |
|--------------|--------|-----------|-----------|----------------|----------|
| Eichhörnchen | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | 🔄 🗑️ |
| Luchs | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | 🔄 🗑️ |
| Specht | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | 🔄 🗑️ |
| Reh | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | 🔄 🗑️ |
| Wildschwein | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | 🔄 🗑️ |

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ Name:

Klicken Sie auf den Namen, können Sie den Lernstand des entsprechenden Kinds abfragen.

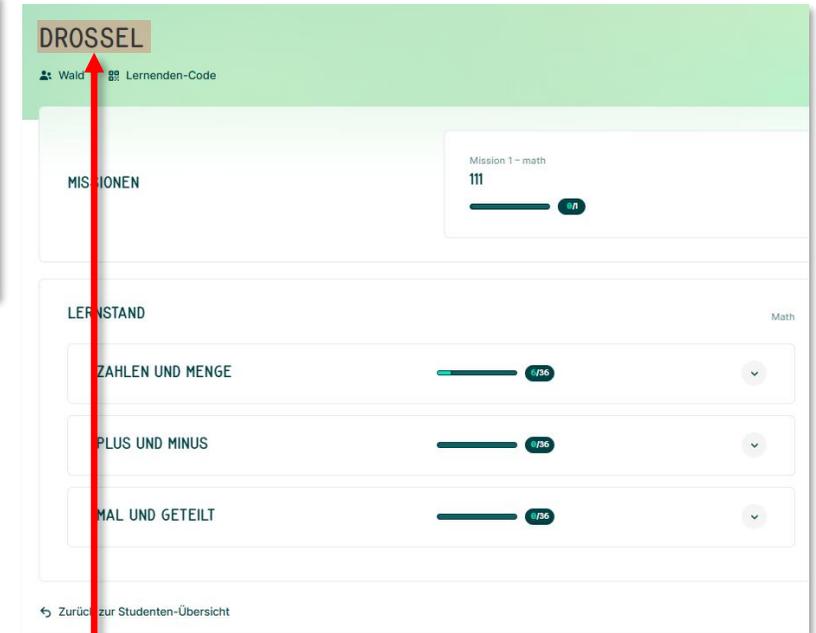
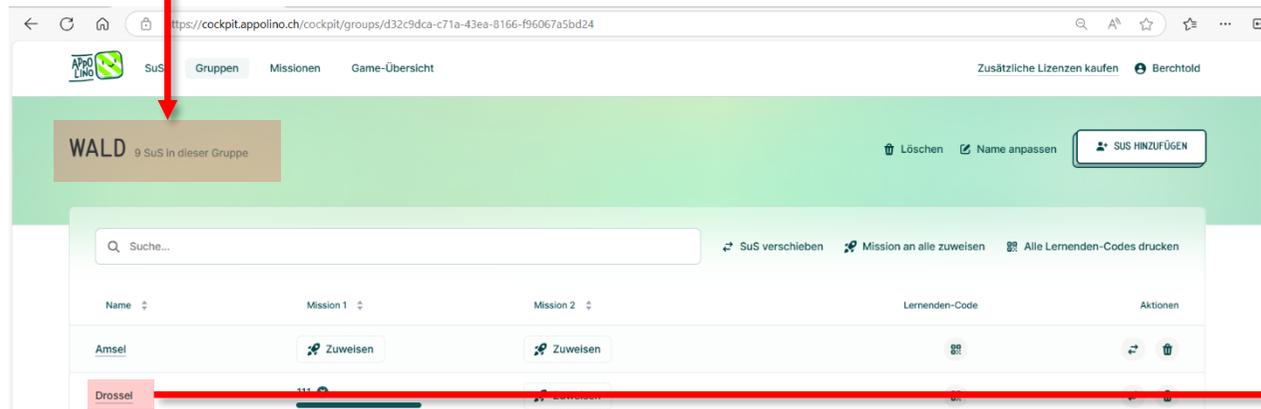


The screenshot shows the Appolino interface. On the left is a sidebar with a search bar and a list of students. The student 'Amsel' is highlighted in red, and a red arrow points to the 'AMSEL' header in the main view. The main view shows the student's name 'AMSEL' and a 'GRUPPE WECHSELN' button. Below this are sections for 'MISSIONEN' and 'LERNSTAND'. The 'LERNSTAND' section shows progress bars for 'ZAHLEN UND MENGE', 'LESEN', 'PLUS UND MINUS', and 'MAL UND GETEILT', each with a '0/100' indicator. A 'Zurück zur Studenten-Übersicht' link is at the bottom.

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ **Gruppe:**

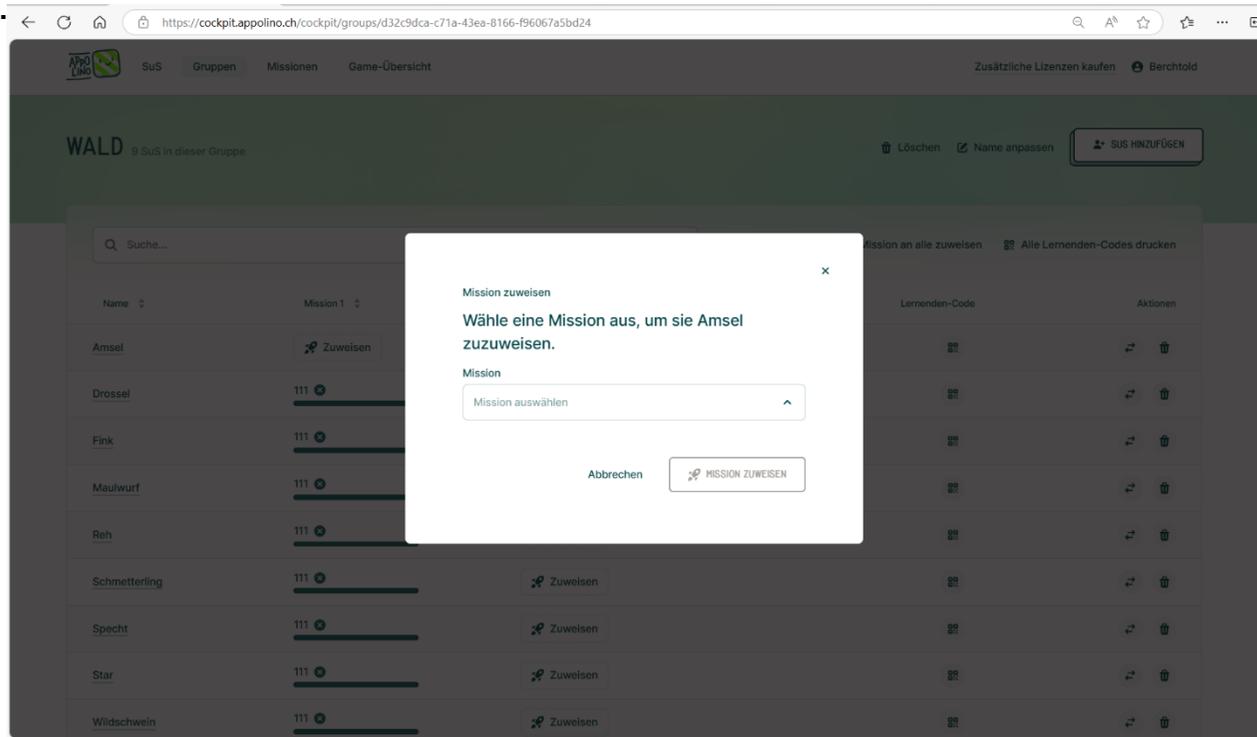
Durch einen Klick auf eine Gruppe öffnet sich die Übersicht mit den zugehörigen Informationen.



2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ Mission 1+2:

Weisen Sie einem Kind eine bereits erstellte Mission zu. Missionen können auch ganzen Gruppen zugeordnet werden.



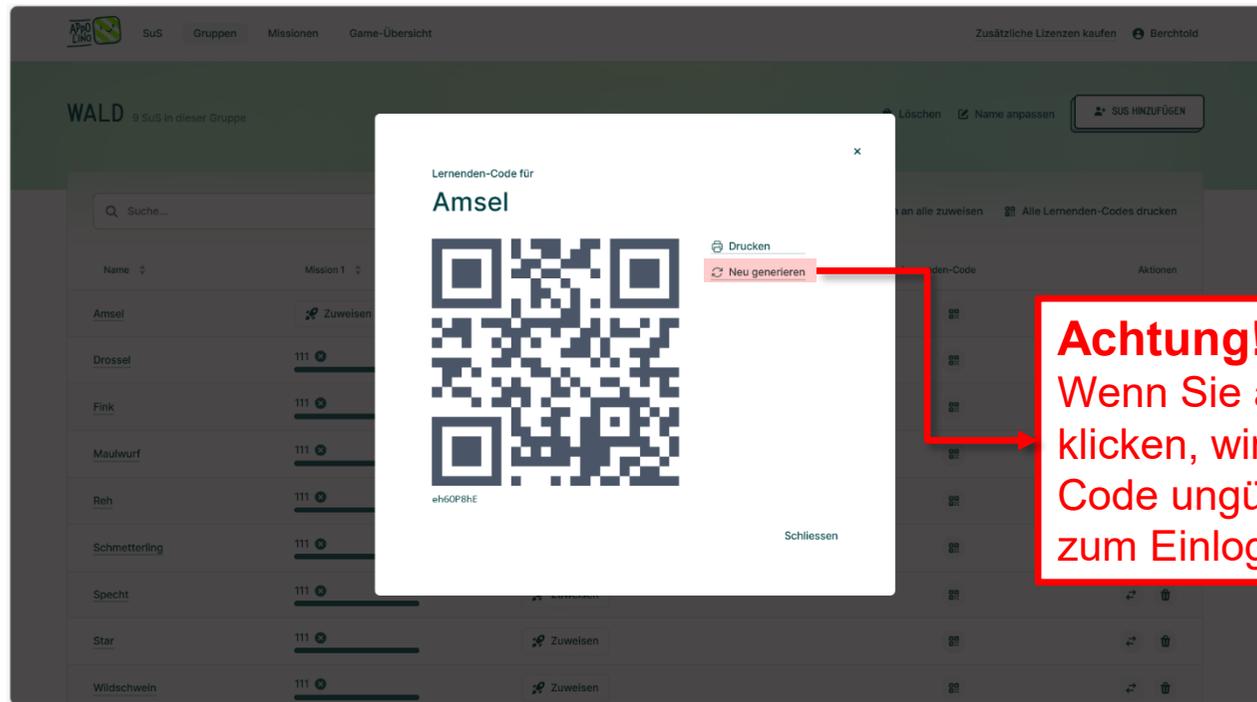
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://cockpit.appolino.ch/cockpit/groups/d32c9dca-c71a-43ea-8166-f96067a5bd24>. The page title is 'WALD' and it shows 9 SuS in this group. A modal dialog box titled 'Mission zuweisen' is open, asking the user to 'Wähle eine Mission aus, um sie Amsel zuzuweisen.' The dialog contains a dropdown menu labeled 'Mission auswählen' and two buttons: 'Abbrechen' and 'MISSION ZUWEISEN'. The background shows a table of students with columns for Name, Mission, and Aktionen.

| Name | Mission | Aktionen |
|---------------|----------|----------|
| Amsel | Zuweisen | |
| Drossel | 111 | |
| Fink | 111 | |
| Maulwurf | 111 | |
| Reh | 111 | |
| Schmetterling | 111 | Zuweisen |
| Specht | 111 | Zuweisen |
| Star | 111 | Zuweisen |
| Wildschwein | 111 | Zuweisen |

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ **Lernenden-Code:**

Die Schülerinnen und Schüler loggen sich mit einem Lernenden-Code (QR-Code) ein. Der Code wird hier angezeigt und kann gedruckt oder neu generiert werden.



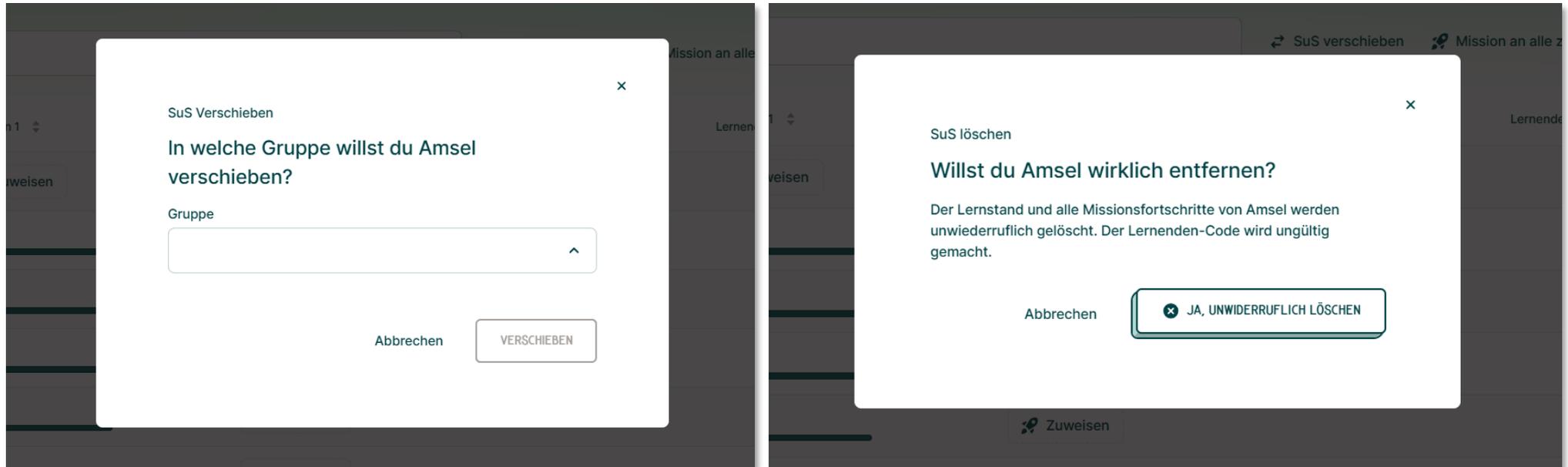
The screenshot shows a web interface for 'WALD' with a list of students. A modal window is open for the student 'Amsel', displaying a QR code and the code 'eh60PBhE'. A red arrow points from the 'Neu generieren' button to a warning box.

Achtung!
Wenn Sie auf «Neu generieren» klicken, wird der bisherige QR-Code ungültig und kann nicht mehr zum Einloggen verwendet werden.

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ **Aktionen:**

Sie können ein Kind von einer Gruppe in eine andere verschieben oder es bei Bedarf aus der Gruppe löschen.

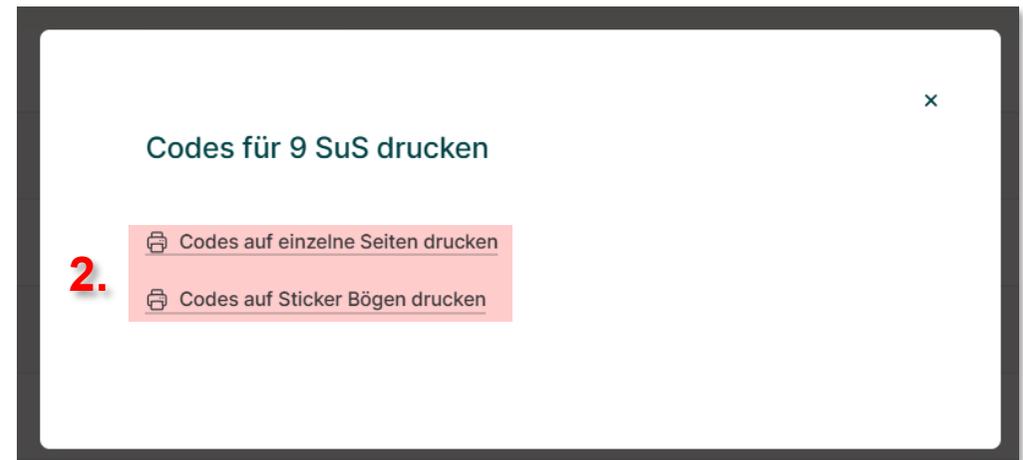
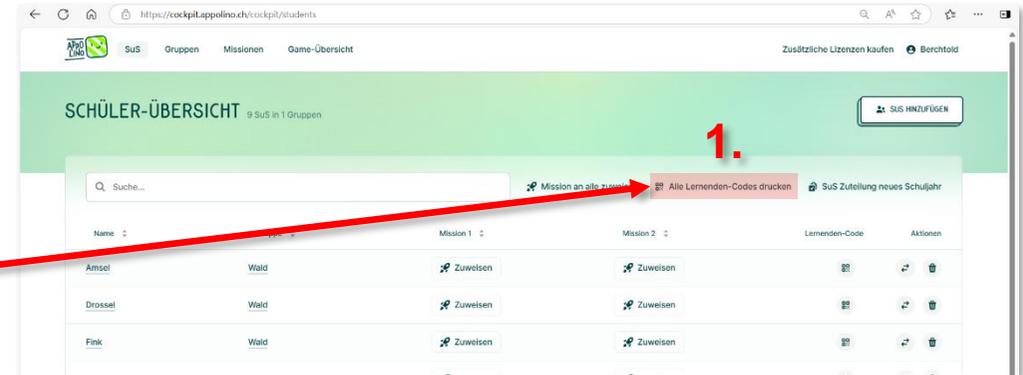


The image displays two screenshots of a user interface for managing students (SuS) and groups. The left screenshot shows a dialog box titled 'SuS Verschieben' (Move Student) with the question 'In welche Gruppe willst du Amsel verschieben?' (To which group do you want to move Amsel?). Below the question is a dropdown menu labeled 'Gruppe' with an upward arrow. At the bottom of the dialog are two buttons: 'Abbrechen' (Cancel) and 'VERSCHIEBEN' (MOVE). The right screenshot shows a dialog box titled 'SuS löschen' (Delete Student) with the question 'Willst du Amsel wirklich entfernen?' (Do you really want to delete Amsel?). Below the question is a warning message: 'Der Lernstand und alle Missionsfortschritte von Amsel werden unwiderruflich gelöscht. Der Lernenden-Code wird ungültig gemacht.' (The learning status and all mission progress of Amsel will be permanently deleted. The learner code will be invalidated). At the bottom of the dialog are two buttons: 'Abbrechen' (Cancel) and 'JA, UNWIDERRUFLICH LÖSCHEN' (YES, PERMANENTLY DELETE).

3. Lernenden-Codes ausdrucken

Für das Login benötigen die Kinder einen Lernenden-Code (QR-Code), den sie mit der Kamera ihres Arbeitsgeräts scannen können.

1. Klicken Sie auf  **Alle Lernenden-Codes drucken**
2. Wählen Sie nun aus, ob Sie die Codes einzeln auf A4-Blätter oder auf einen Stickerbögen drucken wollen.
 - Codes auf einzelne Seiten drucken
 - Codes auf Stickerbögen drucken

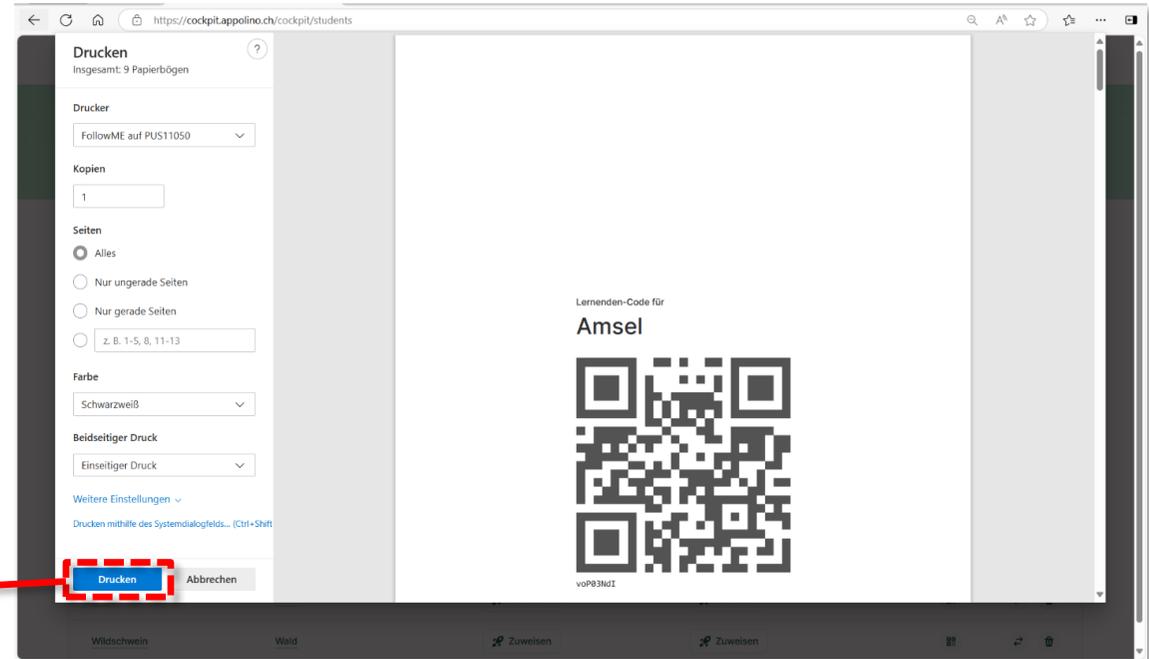


3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf einzelne Seiten drucken

Mit dieser Funktion können Login-Codes auf einzelne A4-Seiten gedruckt werden.

Jedes Blatt enthält ein separates Login – individuell für jedes einzelne Kind.

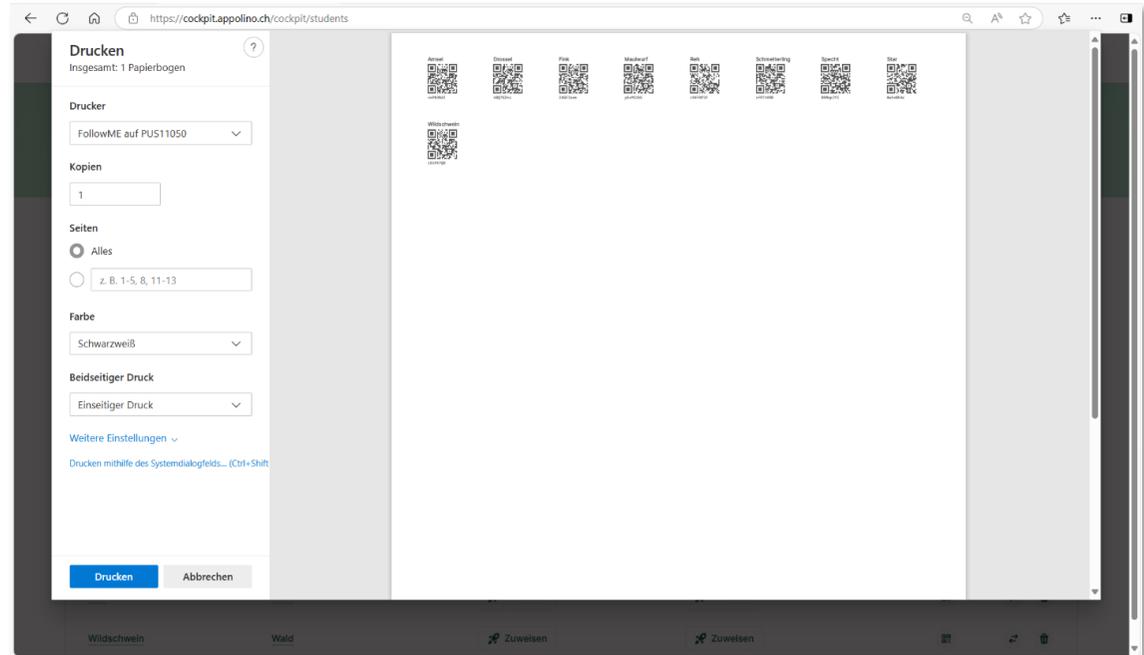


3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 1/6)

Mit dieser Funktion werden die Codes auf Stickerbögen gedruckt.

Dazu benötigen Sie z.B. einen Stickerbogen Avery Zweckform 8·12 Felder à 20 · 20 mm.



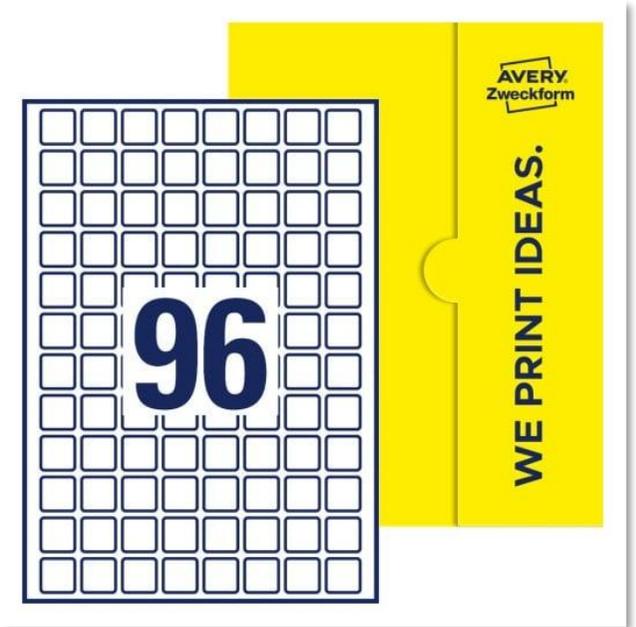
Hinweis:

Stickerbögen können im [Shop des Lehrmittelverlags](#) bestellt werden.

3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 2/6)

Die einzelnen Sticker können beispielsweise auf einen Schlüsselanhänger geklebt werden, sodass die Kinder ihr Login immer dabei haben.



<https://www.avery-zweckform.com/blanko-etiketten/quadratisch-20x20-mm>

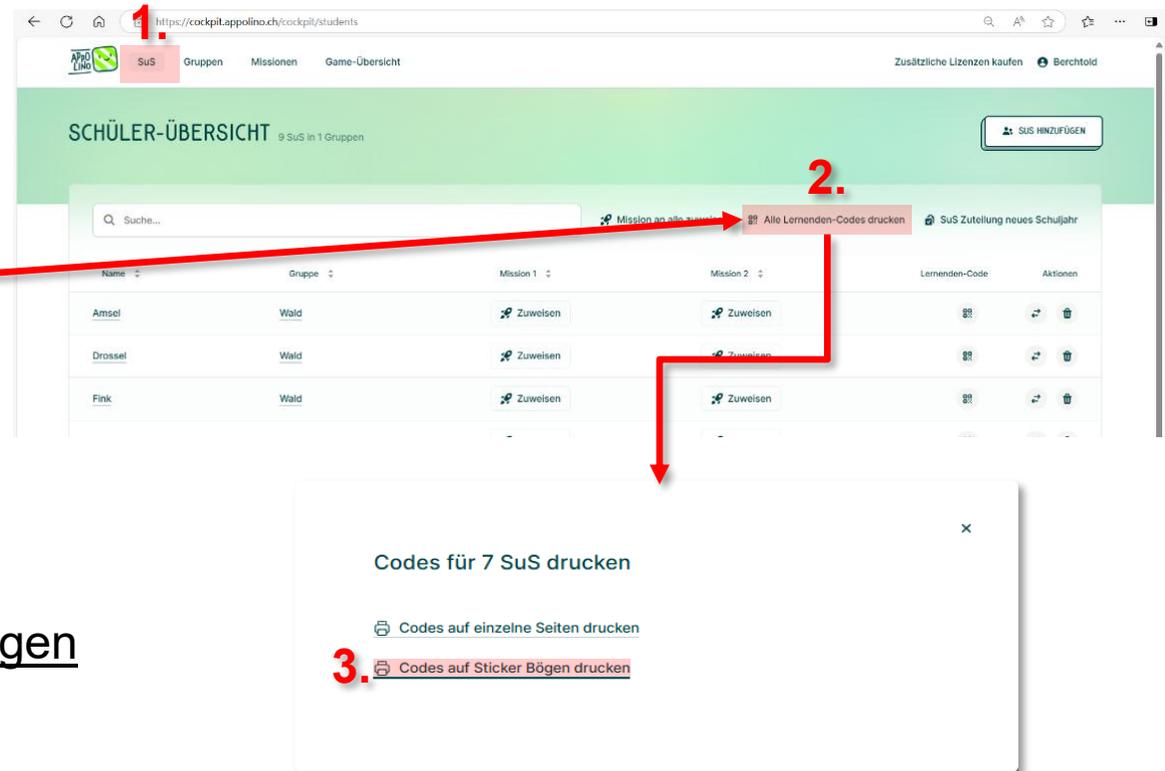
Hinweis:

Poli-Schlüsselanhänger sind hier im Shop im 12er-Set erhältlich.

3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 3/6)

1. Gehen Sie im Menü auf «SuS».
2. Klicken Sie  **Alle Lernenden-Codes drucken**.
3. Wählen Sie nun «Codes auf Stickerbögen drucken» (Etiketten).



The screenshot shows the 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' page for 'SuS in 1 Gruppen'. A red '1.' points to the 'SuS' menu item in the top navigation bar. A red '2.' points to the 'Alle Lernenden-Codes drucken' button in the top right of the main content area. A red arrow points from this button to a print dialog box that appears below. In the dialog box, a red '3.' points to the option 'Codes auf Sticker Bögen drucken'.

| Name | Gruppe | Mission 1 | Mission 2 | Lernenden-Code | Aktionen |
|---------|--------|-----------|-----------|----------------|----------|
| Amsel | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | |
| Drossel | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | |
| Fink | Wald | Zuweisen | Zuweisen | | |

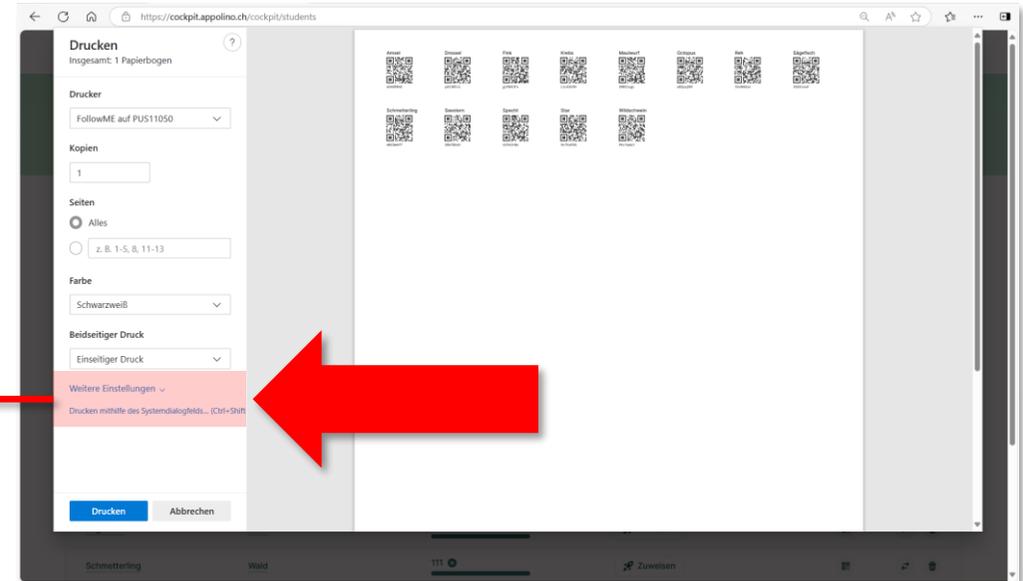
3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 4/6)

Nun öffnet sich auf der linken Seite ein Druckerdialogfeld.

4. Klicken Sie» an

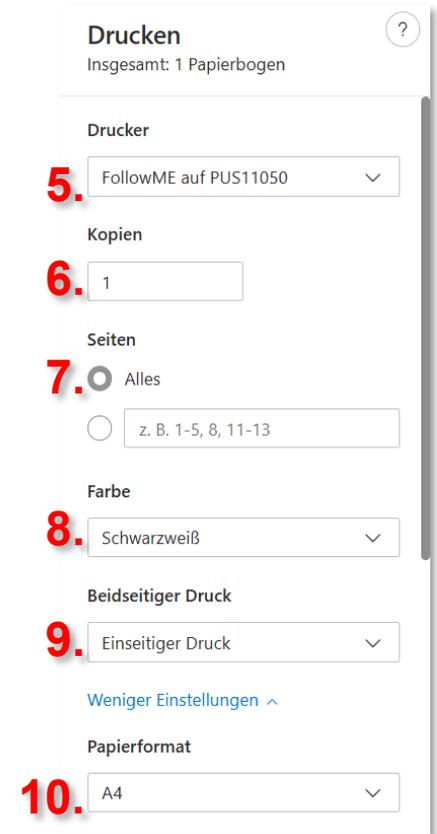
Weitere Einstellungen ▾
Drucken mithilfe des Systemdialogfelds... (Ctrl+Shift)



3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 5/6)

5. Wählen Sie Ihren Drucker aus.
6. Bestimmen Sie die Anzahl der auszudruckenden Kopien.
7. Klicken Sie «Alles» an.
8. Wählen Sie «Schwarzweiss».
9. Wählen Sie «Einseitiger Druck».
10. Wählen Sie «A4» aus.



Drucken ?
Insgesamt: 1 Papierbogen

Drucker
5. FollowME auf PUS11050 ▼

Kopien
6. 1

Seiten
7. Alles
 z. B. 1-5, 8, 11-13

Farbe
8. Schwarzweiß ▼

Beidseitiger Druck
9. Einseitiger Druck ▼

[Weniger Einstellungen ^](#)

Papierformat
10. A4 ▼

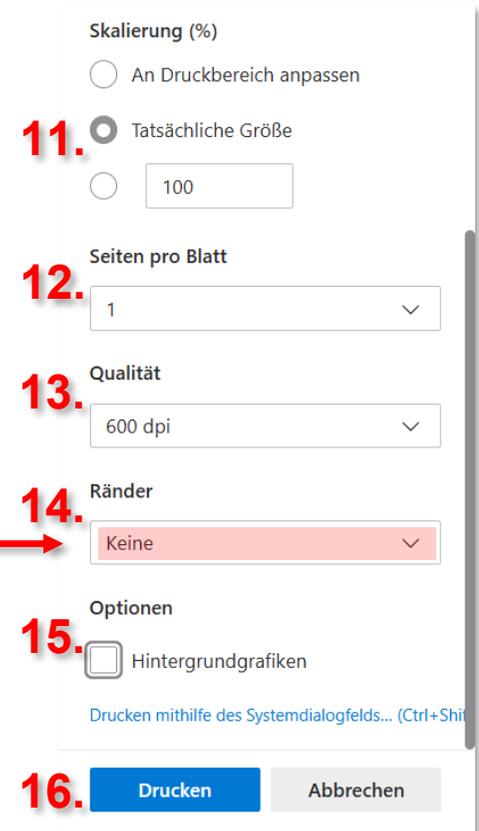
3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbögen drucken (Teil 6/6)

11. Wählen Sie «Tatsächliche Grösse».
12. Wählen Sie «1».
13. Aktivieren Sie eine möglich hohe Qualität.
14. Wählen Sie «Keine». (▶ **wichtig!**)
15. Lassen Sie das Kästchen «Hintergrundgrafiken» deaktiviert.
16. Klicken Sie auf den Button «Drucken» .

Hinweis:

Für den Druck benötigen Sie z.B. einen Stickerbögen
Avery Zweckform 8 · 12 Felder à 20 · 20 mm.



The screenshot shows a printer settings dialog box with the following elements and annotations:

- Skalierung (%):** Radio buttons for "An Druckbereich anpassen" and "Tatsächliche Größe" (selected). A text box shows "100".
- Seiten pro Blatt:** A dropdown menu showing "1".
- Qualität:** A dropdown menu showing "600 dpi".
- Ränder:** A dropdown menu showing "Keine". A red arrow points from the text "Wählen Sie «Keine»" to this menu.
- Optionen:** A checkbox for "Hintergrundgrafiken" which is unchecked.
- Buttons:** "Drucken" (blue) and "Abbrechen" (grey).

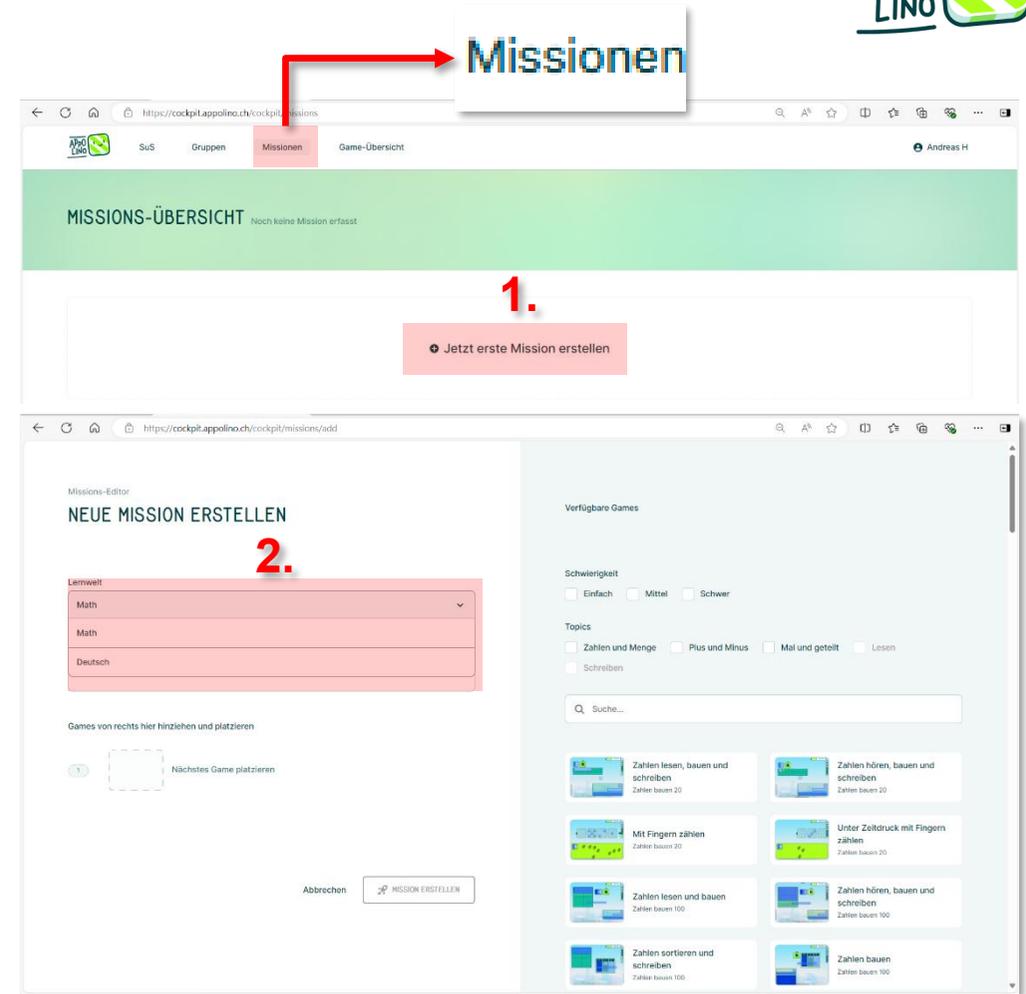
Red numbers 11 through 16 are placed to the left of the corresponding settings in the dialog box.

4. Missionen

Missionen erstellen (Teil 1/2)

Im Menü erstellen Sie Missionen (Aufgabenreihen) für Ihre Klasse.

1. Gehen Sie zu «Jetzt erste Mission erstellen»!
2. Wählen Sie in der Lernwelt zwischen «Math» und «Deutsch» aus und geben Sie den Missionsnamen ein!



The screenshot shows the Appolino web interface. At the top, a red arrow points from the 'Missionen' menu item to a white box containing the word 'Missionen'. Below this, the 'MISSIONS-ÜBERSICHT' page is shown with a red '1.' and a button that says 'Jetzt erste Mission erstellen'. The second screenshot shows the 'NEUE MISSION ERSTELLEN' editor. A red '2.' is placed over the 'Lernwelt' dropdown menu, which is currently set to 'Math'. Below the dropdown, there is a dashed box for 'Nächstes Game platzieren' and a button 'MISSION ERSTELLEN'.

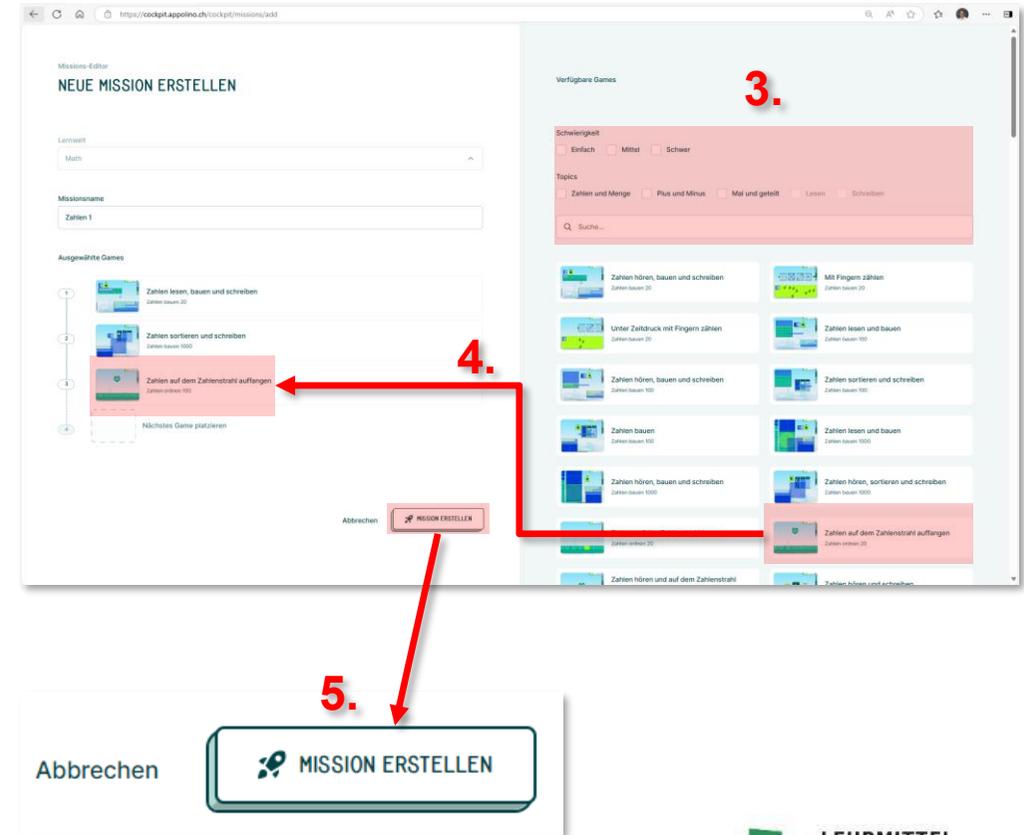
4. Missionen

Missionen erstellen (Teil 2/2)

3. Filtern Sie die Games nach Schwierigkeit und Topics. Auch Suchbegriffe sind möglich.
4. Mit Drag and Drop ziehen Sie Ihre ausgewählten Games nach links in die Mission.
5. Mit «MISSION ERSTELLEN» speichern Sie Ihre Auswahl ab.

Hinweis:

Grundsätzlich gilt: Je weiter nach rechts und unten, desto schwieriger werden die Games bzw. Aufgaben.



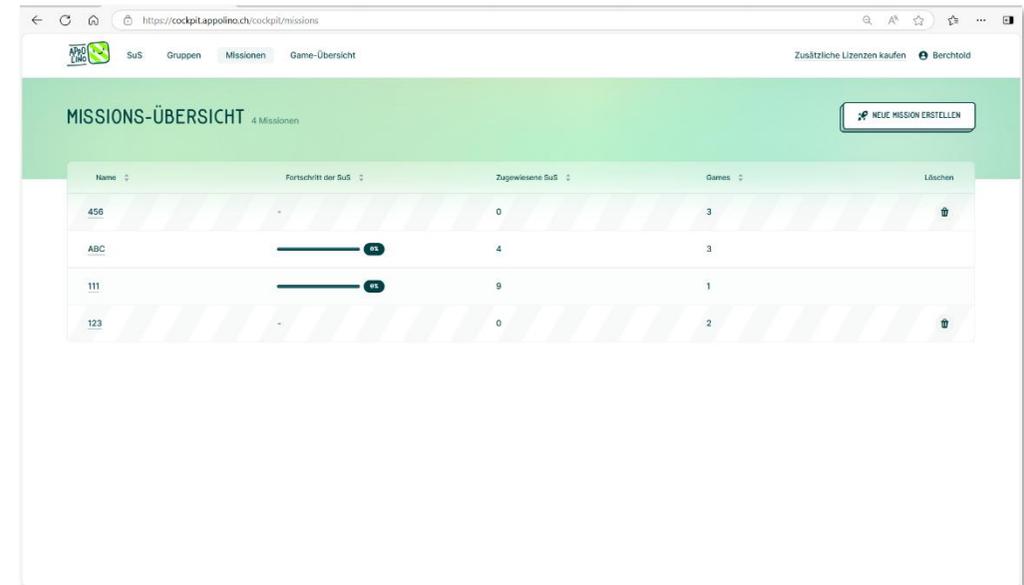
4. Missionen

Missionsübersicht

Nach dem Erstellen einer Mission wechselt das Tool auf die Übersicht der erstellten Missionen.

Hier sehen Sie auch, welche Missionen bereits zugewiesen sind bzw. wie weit die SuS fortgeschritten sind.

Nicht zugewiesene Missionen sind grau-weiss gestrichelt hinterlegt.



| Name | Fortschritt der SuS | Zugewiesene SuS | Games | Löschen |
|------|---------------------|-----------------|-------|---------|
| 456 | - | 0 | 3 | 🗑️ |
| ABC | 65% | 4 | 3 | |
| 111 | 95% | 9 | 1 | |
| 123 | - | 0 | 2 | 🗑️ |

4. Missionen

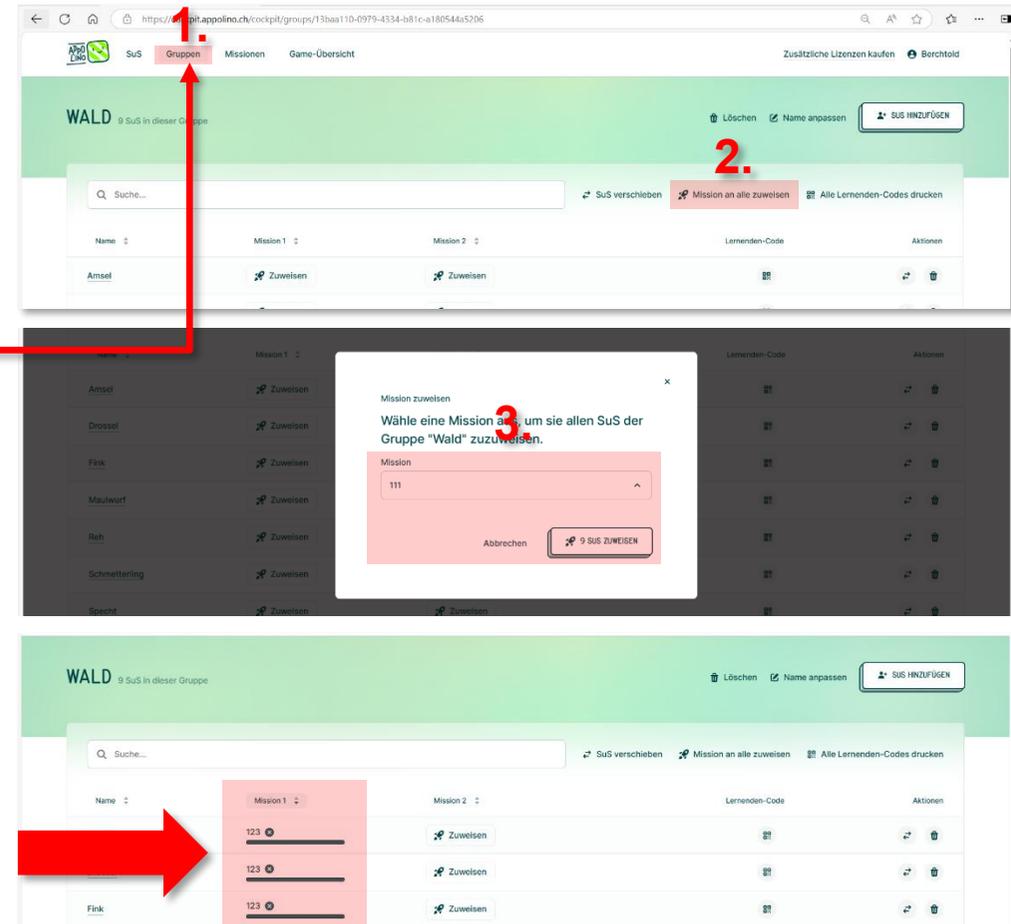
Missionen zuteilen

Die zusammengestellten Missionen lassen sich nun den Gruppen zuteilen.

1. Wechseln Sie zum Menü **Gruppen**
2. Wählen Sie **Mission an alle zuweisen** aus.
3. Klicken Sie auf «Mission auswählen, dann den Button «... SUS ZUWEISEN».

Hinweis:

Die zugeweilten Missionen sind nun in der Gruppenübersicht sichtbar.

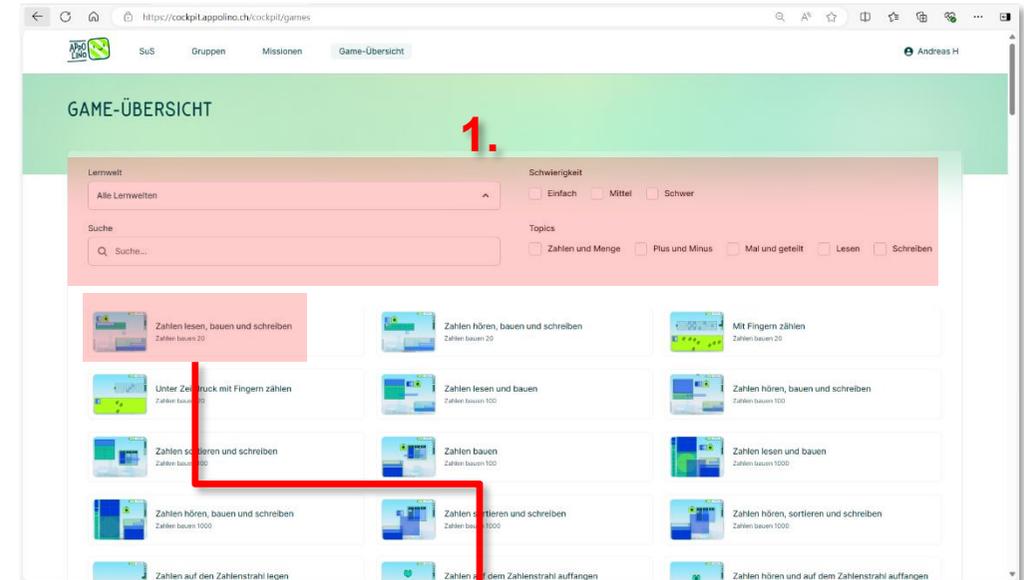


The screenshot shows the APPO LINO web interface. The top navigation bar includes 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. The main content area displays a group named 'WALD' with 9 SuS. A red arrow points to the 'Gruppen' menu item (labeled '1.'). Below the group name, there are buttons for 'SuS verschieben', 'Mission an alle zuweisen' (labeled '2.'), and 'Alle Lernenden-Codes drucken'. A modal dialog titled 'Mission zuweisen' is open, showing a dropdown menu with '111' selected and a button '9 SUS ZUWEISEN' (labeled '3.'). Below the modal, a table shows the assigned missions for the group 'WALD'.

| Name | Mission 1 | Mission 2 | Lernenden-Code | Aktionen |
|---------------|-----------|-----------|----------------|----------|
| Amsel | 123 | Zuweisen | | |
| Drossel | 123 | Zuweisen | | |
| Fink | 123 | Zuweisen | | |
| Maulwurf | | | | |
| Reh | | | | |
| Schmetterling | | | | |
| Specht | | | | |

5. Gameübersicht

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.



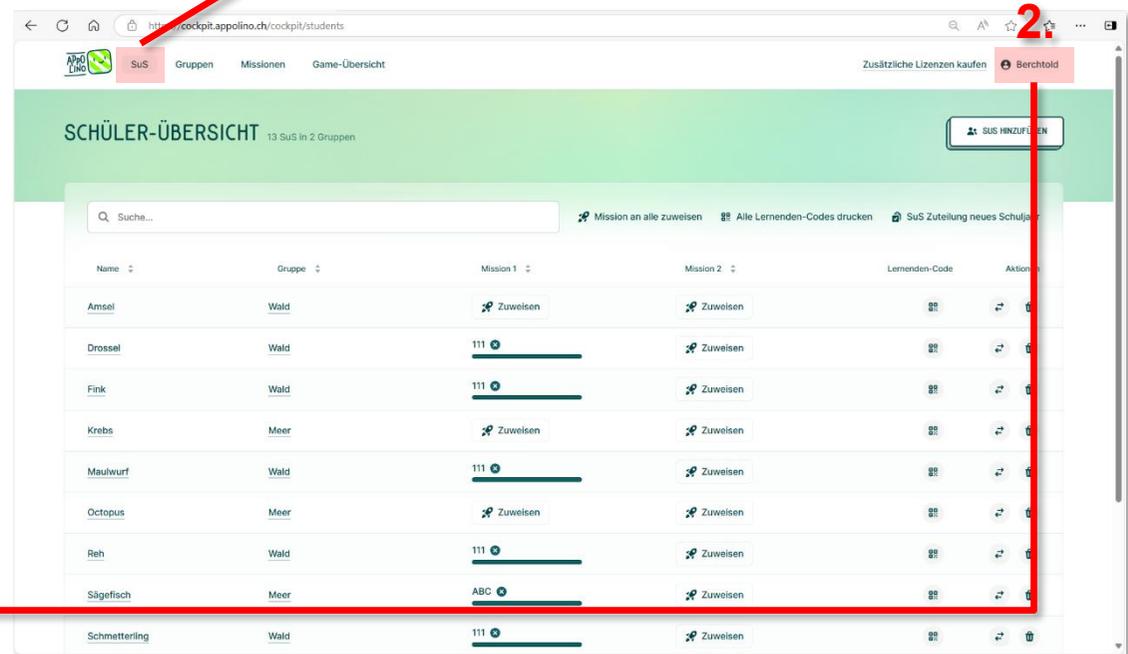
Hinweis:

Im Game selber kann sich das Kind mit einem Klick auf Poli die Funktionsweise des Lernspiels erklären lassen.

6. Lizenzverwaltung

Wie behalte ich als LP den Überblick über meine Lizenzen?

1. Klicken Sie im Menü auf «SuS»
2. Klicken Sie auf Ihren User-Button.
3. Wählen Sie «Lizenz» an.

The screenshot shows the 'cockpit.appolino.ch' interface. At the top, there is a navigation bar with 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. On the right, there is a user profile section with 'Zusätzliche Lizenzen kaufen' and 'Berchtold'. Below this is a 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' table with columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, and Lernenden-Code. A red arrow points from the 'SuS' menu item to the 'SuS' text in the callout box above. Another red arrow points from the user profile button to the 'Lizenz' option in the dropdown menu shown in the next image.



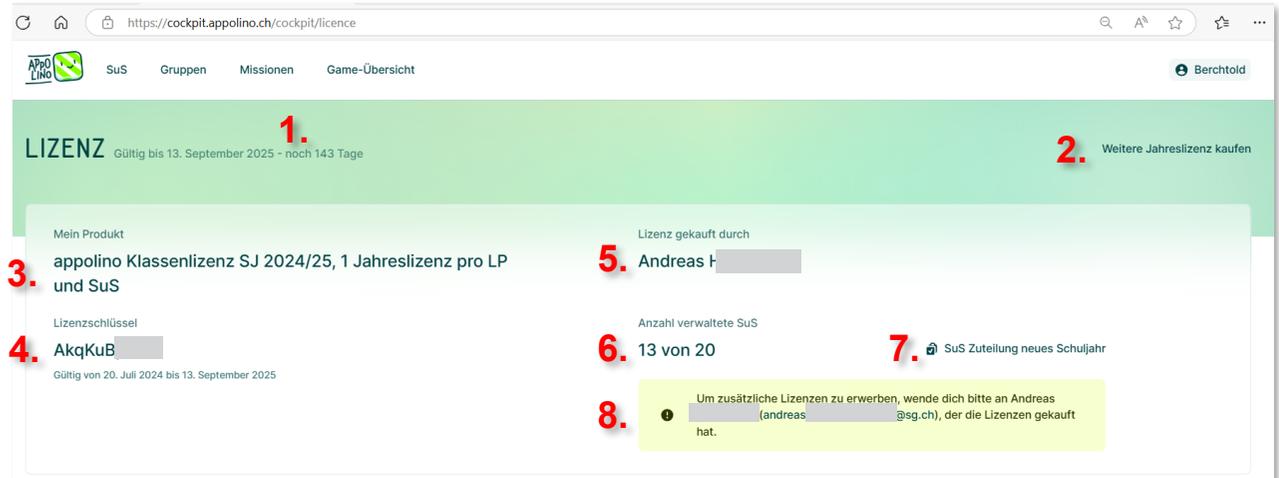
This callout box shows a user profile dropdown menu. At the top, it says 'Zusätzliche Lizenzen kaufen' and 'Berchtold'. Below this, there are three options: 'Kontoeinstellungen', 'Lizenz', and 'Abmelden'. The 'Lizenz' option is highlighted in red, and a red arrow points from the user profile button in the screenshot above to this option.

6. Lizenzverwaltung

Lizenz

Hier können Sie alle wichtigen Informationen zu Ihren Lizenzen in der Übersicht abrufen.

1. Gültigkeit der Lizenz
2. Weitere Jahreslizenzen kaufen
3. Art der Lizenz
4. Lizenzschlüssel
5. Käufer der Lizenzen
6. Anzahl der verwalteten Lizenzen
7. SuS-Zuteilung für das neue Schuljahr
8. Kontaktadresse Administrators



The screenshot shows the 'cockpit/licence' page in a browser. The page has a green header with the 'LIZENZ' title and a green bar with a '1.' annotation pointing to the expiration date 'Gültig bis 13. September 2025 - noch 143 Tage'. A '2.' annotation points to a 'Weitere Jahreslizenz kaufen' button. The main content area is divided into two columns. The left column contains 'Mein Produkt' (3. annotation) 'appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS', 'Lizenzschlüssel' (4. annotation) 'AkqKuB', and 'Gültig von 20. Juli 2024 bis 13. September 2025'. The right column contains 'Lizenz gekauft durch' (5. annotation) 'Andreas H...', 'Anzahl verwaltete SuS' (6. annotation) '13 von 20', and '7. SuS Zuteilung neues Schuljahr'. A yellow box at the bottom contains an 8. annotation pointing to a note: 'Um zusätzliche Lizenzen zu erwerben, wende dich bitte an Andreas (andreas@sg.ch), der die Lizenzen gekauft hat.'

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Gültigkeit der Lizenz

Zeigt an, wie lange die Lizenz gültig ist.

LIZENZ Gültig bis 13. September 2025 - noch 139 Tage

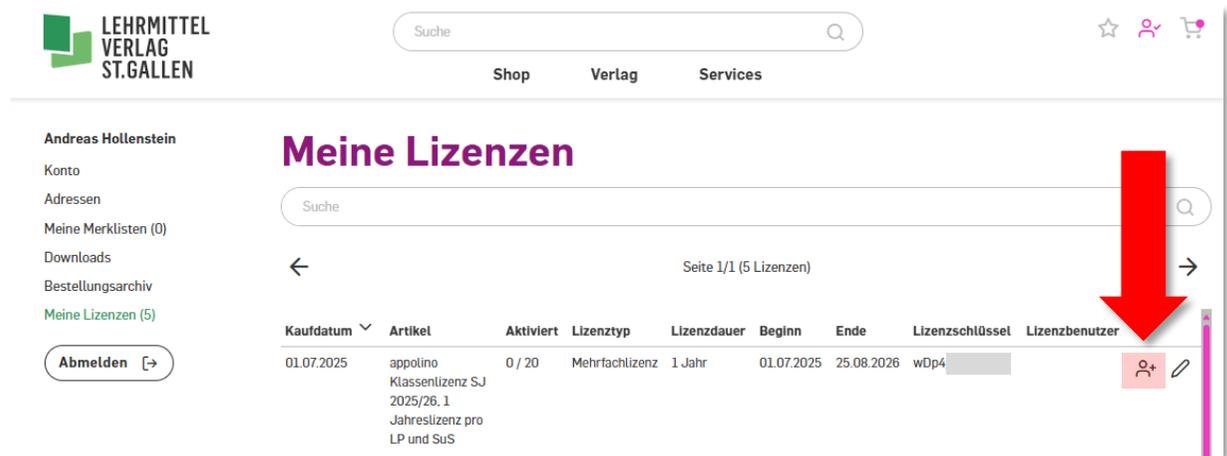
6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Weitere Jahreslizenzen kaufen

Benötigen Sie zusätzliche Jahreslizenzen, wenden Sie sich bitte an Ihren Administrator/in (die Person, die die Lizenzen gekauft hat).

Alternativ können Lizenzen auch direkt über die Lizenzplattform www.lehrmittelverlag.ch erworben werden.

Weitere Jahreslizenz kaufen



LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

Suche

Shop Verlag Services

Andreas Hollenstein

Konto

Adressen

Meine Merklisten (0)

Downloads

Bestellungsarchiv

Meine Lizenzen (5)

Abmelden ↗

Meine Lizenzen

Suche

Seite 1/1 (5 Lizenzen)

| Kaufdatum | Artikel | Aktiviert | Lizenztyp | Lizenzdauer | Beginn | Ende | Lizenzschlüssel | Lizenzbenutzer |
|------------|---|-----------|----------------|-------------|------------|------------|-----------------|---|
| 01.07.2025 | appotino Klassenlizenz S-J 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS | 0 / 20 | Mehrfachlizenz | 1 Jahr | 01.07.2025 | 25.08.2026 | wDp4 |   |

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Art der Lizenz

Zeigt an, für welches Schuljahr die Lizenz gelöst wurde.

Mein Produkt

appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Lizenzschlüssel

Der Lizenzschlüssel wird benötigt, um eine Klasse zu eröffnen.

Lizenzschlüssel

c4gL

Gültig von 1. Juli 2025 bis 25. August 2026

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Käufer der Lizenzen/Kontaktadresse Administrator

Werden weitere Lizenzen benötigt bzw. müssen zusätzliche Lizenzen gekauft werden, wenden Sie sich an den Käufer der Lizenz oder schreiben Sie an die aufgeführte E-Mail-Adresse.

Lizenz gekauft durch

Andreas H [REDACTED]



Um zusätzliche Lizenzen zu erwerben, wende dich bitte an Andreas Hollenstein (andreas [REDACTED] @sg.ch), der die Lizenzen gekauft hat.

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Anzahl der verwalteten Lizenzen

Zeigt an, wie viele von den insgesamt verfügbaren Lizenzen aktiviert sind.

Anzahl verwaltete SuS

13 von 20

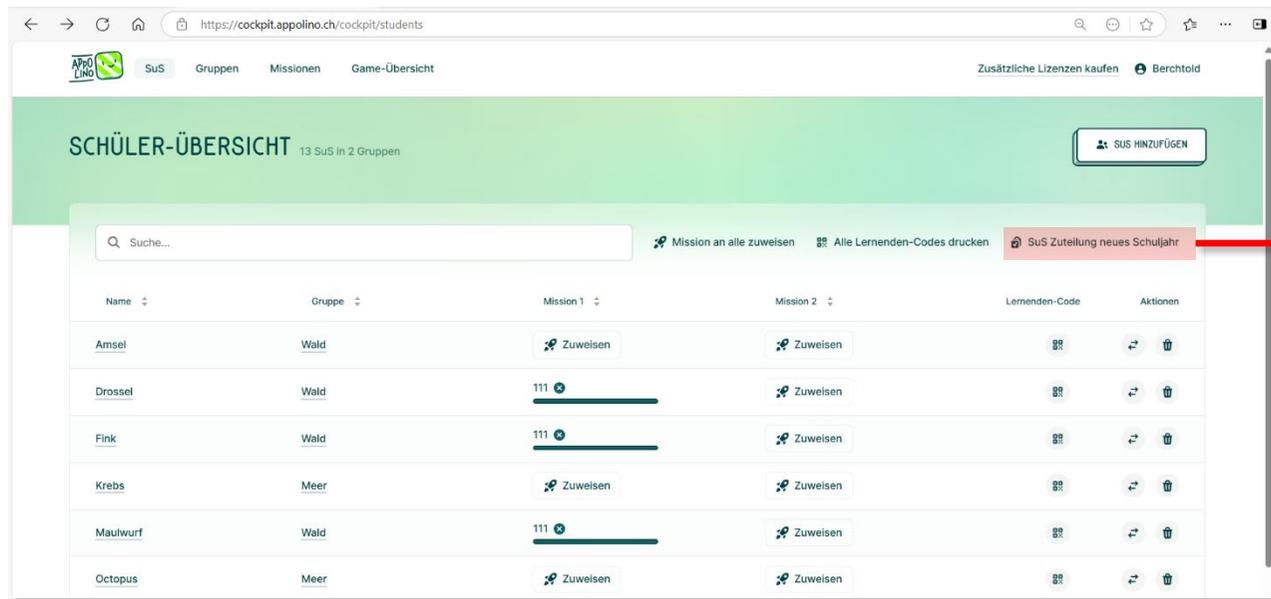
Hinweis:

Wird eine Lizenz deaktiviert, steht sie für eine weitere Aktivierung zur Verfügung.

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ SuS-Zuteilung neues Schuljahr

Sollen die SuS auch im neuen Schuljahr mit Appolino arbeiten, können für das neue Schuljahr Lizenzen im Voraus gekauft werden. Ab dem 1. Juli dieses Jahres können sie der neuen Schuljahreslizenz zugeteilt werden.



https://cockpit.appolino.ch/cockpit/students

SuS Gruppen Missionen Game-Übersicht

Zusätzliche Lizenzen kaufen Berchtold

SCHÜLER-ÜBERSICHT 13 SuS in 2 Gruppen

SUS HINZUFÜGEN

Suche...

Mission an alle zuweisen Alle Lernenden-Codes drucken SuS Zuteilung neues Schuljahr

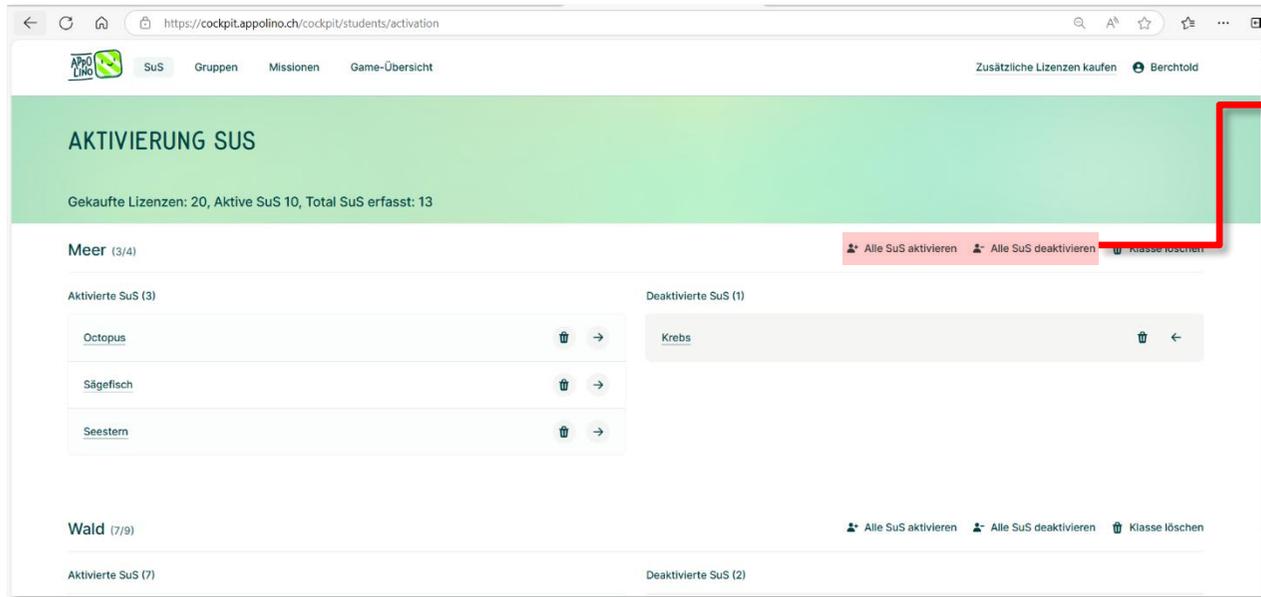
| Name | Gruppe | Mission 1 | Mission 2 | Lernenden-Code | Aktionen |
|----------|--------|-----------|-----------|----------------|----------|
| Amsel | Wald | Zuweisen | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |
| Drossel | Wald | 111 | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |
| Fink | Wald | 111 | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |
| Krebs | Meer | Zuweisen | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |
| Maulwurf | Wald | 111 | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |
| Octopus | Meer | Zuweisen | Zuweisen | 88 | ↔ 🗑️ |

 SuS Zuteilung neues Schuljahr

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Aktivierung – Deaktivierung/SuS-Zuteilung neues Schuljahr

SuS, die beispielsweise wegziehen, können deaktiviert werden, damit die Lizenz für ein anderes Kind frei wird. Ebenfalls kann die Lizenz hier auf eine Lizenz des neuen Schuljahrs übertragen werden.



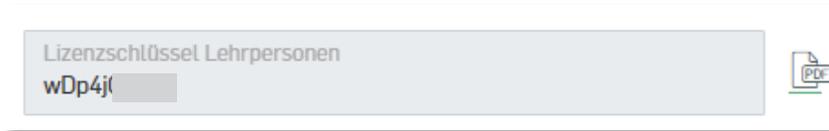
The screenshot shows the 'Aktivierung SuS' page for the class 'Meer'. It displays a list of active students (Octopus, Sägefisch, Seestern) and one deactivated student (Krebs). A red arrow points from the 'Alle SuS deaktivieren' button in the class header to a larger, highlighted version of the same button in the adjacent callout box.

 + Alle SuS aktivieren  - Alle SuS deaktivieren

9. Lizenzbeispiel

Klassenlehrerin Berchtold hat für ihre Klasse 20 Lizenzen gekauft.

Für diese 20 Lizenzen erhält sie diesen Lizenzschlüssel:



Hinweis:

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

Lizenz ≠ Lizenzschlüssel

Ein digitales Lernmedium LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

APPO LINO

Lizenz für Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler

Lizenzschlüssel
wDp4j(

Beginn: 01.07.2025
Ende: 25.08.2026
Lizenzen total: 20

Bitte beachten Sie die Installationsanleitung unter www.appolino.ch.

Aktivierung der Lizenz

Scannen Sie den QR-Code oben oder geben Sie Ihren Lizenzschlüssel auf dieser Seite ein:
<https://cockpit.appolino.ch/cockpit> →

- 1 Lizenzschlüssel wDp4jOKz4h eingeben
- 2 E-Mail-Adresse oder LMVSG-ID sowie Passwort eingeben
- 3 Nach der Aktivierung können Sie appolino sofort nutzen

Viel Spass bei der Nutzung von appolino!

Schuljahreswechsel / Lizenzübergang SJ

Führen Sie diese Arbeiten jeweils zwischen dem 01. Juli und dem 25. August durch.

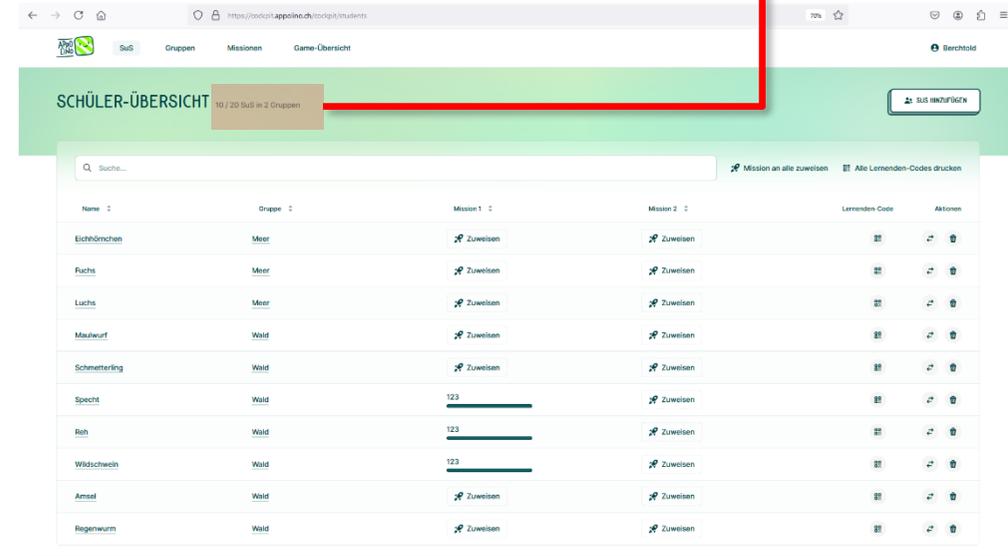
Diese Anleitung gilt ausschliesslich für bestehende appolino® SCHOOL Administratoren / LP's und betrifft den Schuljahreswechsel, wenn neue Lizenzen gekauft sowie neue SuS erfasst oder ausgetretene entfernt werden sollen.

9. Lizenzbeispiel

Anzeige, wie viele Lizenzen bereits aktiviert sind

12 SuS in 2 Gruppen

Sie erfasst nun die 20 Kinder ihrer Klasse.



The screenshot shows the 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' (Student Overview) page. At the top, there is a navigation bar with 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. Below this, a search bar and a button 'SuS hinzufügen' are visible. The main content is a table with columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, and Lernaufgaben. The table lists 12 students with their names and assigned groups. A red arrow points from a text box '12 SuS in 2 Gruppen' to a small box in the interface that says '10 / 20 SuS in 2 Gruppen'.

| Name | Gruppe | Mission 1 | Mission 2 | Lernaufgaben | Aktionen |
|---------------|--------|-----------|-----------|--------------|----------|
| Eichblänschen | Meer | Zuweisen | Zuweisen | | |
| Fuchs | Meer | Zuweisen | Zuweisen | | |
| Luchs | Meer | Zuweisen | Zuweisen | | |
| Maulwurf | 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 | | |

Hinweis:

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

5. Glossar (1/3)



| Begriff | Erklärung | Link zu den Seiten |
|---------------------------|---|---|
| Administrator | Der Administrator ist im Normalfall der Käufer der appolino®-Lizenzen. Er gibt der Lehrperson den Lizenzcode weiter. | 38 40 43 |
| Anweisung | Wird <u>Poli</u> angeklickt, erklärt sie dem Kind, was es in der Übung machen soll. | 36 |
| Appolino Cockpit | Der Zugang zum Appolino-Cockpit ist kostenlos, kann aber erst genutzt werden, wenn Lizenzen gekauft wurden. Die Lehrperson verwaltet darin die Lizenzen. | 10 36 48 50 51 |
| Arbeitsgeräte | Damit ist das Gerät gemeint, auf dem appolino® installiert ist und mit dem die Schülerinnen und Schüler die Lerninhalte bearbeiten. Das kann ein Tablet, ein Ipad oder ein Smartphone sein. | 24 |
| Aufgabenreihen | = Missionen | 32 |
| Drag and Drop | Anklicken, ziehen und loslassen. Das Kind tippt auf das Objekt, zieht es an eine andere Stelle und lässt es dort los. | 33 |
| Druckerdialogfeld | Das Druckerdialogfeld ist das Fenster auf dem Bildschirm, in dem man Einstellungen für das Drucken auswählen kann, wie z. B. den Drucker, die Seitenanzahl oder die Papiergrösse. | 29 |
| Excel-Sheet (importieren) | Ein Excel-Sheet ist eine vom Lehrmittelverlag zur Verfügung gestellte Tabelle in Microsoft Excel, in der man die Namen bzw. <u>Synonyme</u> für den Upload eingeben kann. | 11 12 15 16 |
| Games | Die Games auf appolino® sind interaktive <u>Lernspiele</u> , die speziell für Kinder der 1. bis 3. Klasse entwickelt wurden. Insgesamt sind über 7000 Spiele abrufbar. | 33 36 48 |
| Gefiltert | Die Games können hier nach Kriterien sortiert werden, was die Zuteilung vereinfacht. | 33 36 48 51 |
| Gruppe (erstellen) | Die Lehrperson kann mehrere Kinder in eine Gruppe zusammenfassen und Missionen zuteilen. Auf diese Weise muss die <u>LP</u> nicht jedem Kind einzeln Games zuordnen. | 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 35 |

5. Glossar (2/3)



| Begriff | Erklärung | Link zu den Seiten |
|--------------------|---|---|
| Installation | Vor der Nutzung der App muss sie auf dem entsprechenden Gerät installiert werden. | 4 |
| Jahreslizenz | SCHOOL-Lizenzen sind vom 1. Juli bis am 25. August des nächsten Jahres gültig. HOME-Lizenzen sind ab Kauf 365 Tage gültig. | 5 7 38 40 45 51 |
| Lernenden-Code | Der Lernenden-Code auf Appolino ist ein individueller Zugangscode, den Schülerinnen und Schüler (SuS) verwenden, um sich in der App einzuloggen. Dieser Code kann in Form eines QR-Codes oder als alphanumerischer Code bereitgestellt werden. Lehrpersonen generieren diesen Code im Appolino-Cockpit und können ihn: anzeigen, ausdrucken, neu generieren | 3 18 22 24 25 26 27 28 29 30 31 |
| Lernspiel | Die Lernspiele auf appolino® sind interaktive Lernspiele, die speziell für Kinder der 1. bis 3. Klasse entwickelt wurden. Insgesamt sind über 7000 Spiele abrufbar. | 32 |
| Lernstand | Der Lernstand bezeichnet den aktuellen individuellen Fortschritt eines Kindes innerhalb der Appolino-App. Er zeigt, welche Aufgaben bereits gelöst wurden, welche Module durchlaufen sind und auf welchem Niveau das Kind gerade arbeitet | 19 20 |
| Lizenz | Die Lizenz ist die zeitlich begrenzte Berechtigung, die Appolino-App mit vollem Funktionsumfang zu nutzen. Dabei wird zwischen der SCHOOL-Lizenz und der HOME-Lizenz unterschieden. | 3-9 37-48 |
| Lizenz aktivieren | Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen aktiviert. | 6 |
| Lizenz deaktiviert | Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen deaktiviert. | 44 |
| Lizenz kaufen | Lizenzen können direkt auf www.appolino.ch oder auf www.lehrmittelverlag.ch gekauft werden. | 6 38 40 |
| Lizenzblatt | Auf dem Lizenzblatt befindet sich der <u>Lizenzschlüssel</u> für die Aktivierung der Appolino-Lizenz, die Anzahl der gekauften Lizenzen und die Lizenzdauer. Mit dem QR-Code kann der <u>Lizenzschlüssel</u> direkt aktiviert werden. | 9 |
| Lizenzplattform | Auf www.lehrmittelverlag.ch oder im Appolino-Cockpit können Sie einsehen, wie viele Lizenzen Sie gekauft haben. | 8 |

5. Glossar (3/3)



| Begriff | Erklärung | Link zu den Seiten |
|----------------------|--|---|
| Lizenzschlüssel | Pro Klasse wird ein Lizenzschlüssel geliefert. An diesen ist die Anzahl der gekauften Lizenzen gekoppelt. Den Lizenzschlüssel finden Sie auf der Lizenzplattform unter « Meine Lizenzen » oder auf dem Lizenzblatt. | 9 38 42 47 |
| LP | Abkürzung für Lehrperson | 36 37 |
| Missionen (zuordnen) | Eine Mission umfasst eine Anzahl von Games (Aufgabenreihe), welche die Lehrperson für ihre Klasse zusammengestellt hat. Diese wird den Kindern zugeteilt. | 3 13 17 21 32 33 34 35 49 |
| neu generieren | Wenn Sie auf «Neu generieren» klicken, wird der bisherige QR-Code ungültig und kann nicht mehr zum Einloggen verwendet werden. | 22 |
| Poli | Poli die begleitende Figur bzw. das Maskottchen, das die Kinder beim Lernen unterstützt und motiviert. Mit einem Klick auf Poli lässt sich die Funktionsweise des Spiels erklären. Der im Shop erhältliche MyPoli-Anhänger lässt sich auf der Rückseite mit einem QR-Code bekleben, mit dem sich die Kinder schnell und sicher in die App einloggen können – ganz ohne Zugangsdaten. | 27 32 |
| Schlüsselanhänger | Der im Shop erhältliche MyPoli-Anhänger lässt sich auf der Rückseite mit einem QR-Code bekleben, mit dem sich die Kinder schnell und sicher in die App einloggen können – ganz ohne Zugangsdaten. Mit ihnen werden die bedruckbaren Stickerbögen mitgeliefert. | 27 |
| Schullizenz | Pro Kind und Jahr muss eine Schuljahreslizenz gekauft werden. | 5 |
| Screenshot | Mit einem Screenshot wird der Bildschirm fotografiert. Er ist ein Abbild des aktuellen Bildschirmvorschau der gewählten Übung. | 36 |
| Stickerbögen | Die im Shop erhältlichen Stickerbögen bieten Platz für die QR-Codes, mit denen sich Kinder schnell und sicher – ganz ohne Zugangsdaten – in die App einloggen können. Die Stickerbögen werden zusammen mit den MyPoli-Schlüsselanhängern geliefert. | 24 26 27 |
| SuS | Abkürzung für S chülerinnen und S chüler | 3 11-23 28 34-38 45 46 |
| Synonym | Die Kinder loggen sich nicht mit ihrem echten Namen ein, sondern erhalten von der Lehrperson ein Synonym. So wird sichergestellt, dass keine persönlichen Daten ins Internet gelangen | 12 13 15 49 |

Starke Tools für smarte Schulen



APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1.–3.



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

www.appolino.ch

