

APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch / Mathe

Primarstufe 1. – 3. Klasse



Registrierung / Cockpit

Hinweis

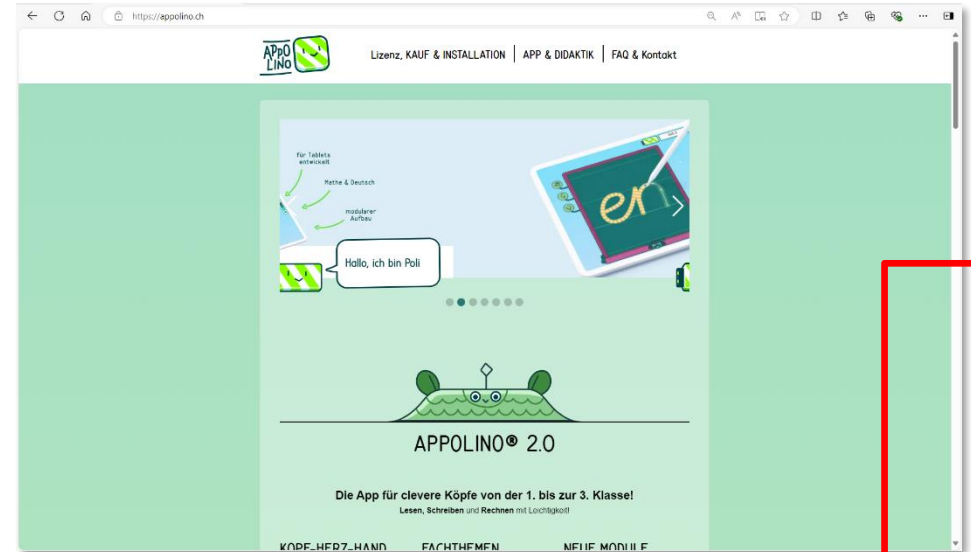
Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



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

Durch einen Klick darauf springen Sie an die entsprechende Stelle.

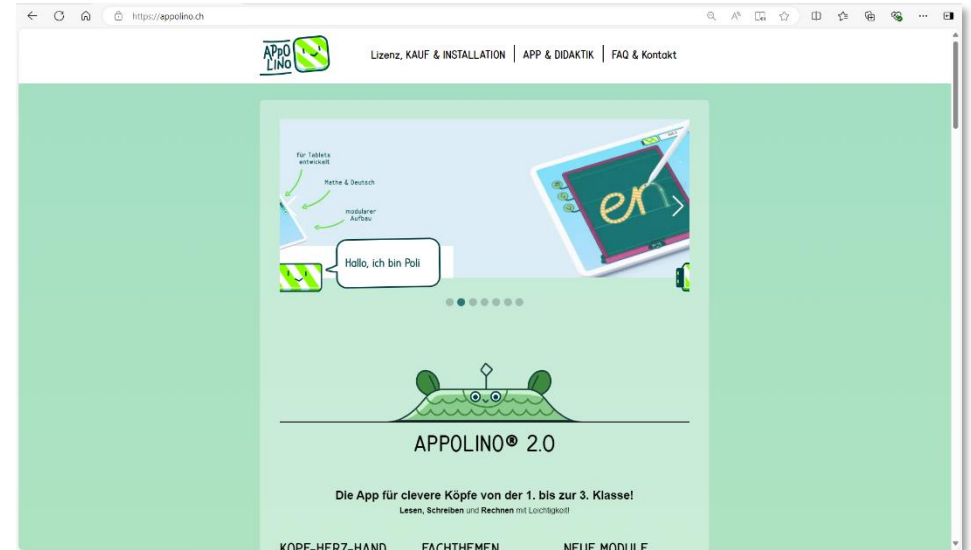
Weiter zum Inhaltsverzeichnis



vorwärts- und zurückblättern

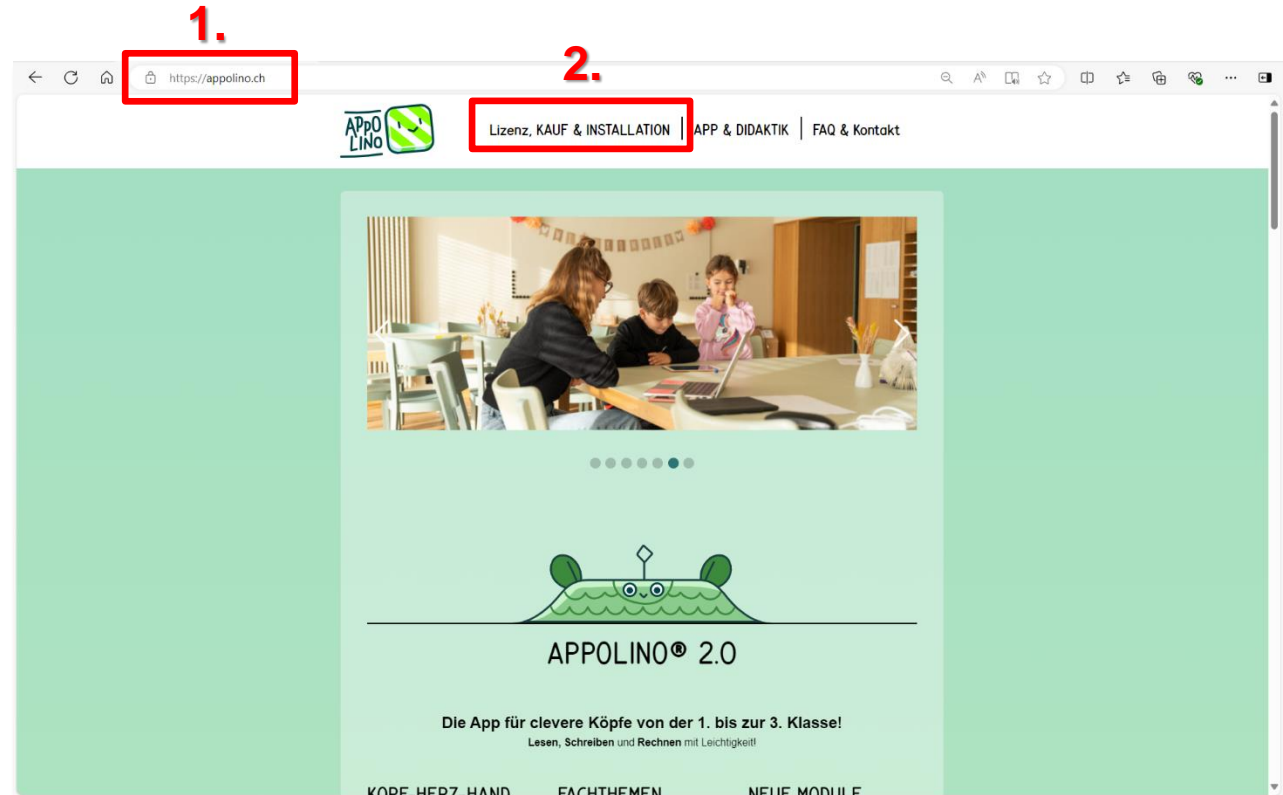
Inhaltsverzeichnis

1. Lizenz erwerben
2. SuS einrichten
3. Gruppen einrichten
4. Missionen erstellen
5. Gameübersicht
6. Einstellungen Games / Simulation
7. Lizenzbeispiel
8. 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>SCHULJAHRESLIZENZ: CHF 7.00</p> <p><small>Schuljahr bedeutet: von Juli bis August des Folgejahres. Der Kaufprozess erfolgt via Lehrpersonen-Cockpit.</small></p> <p style="background-color: #00796b; color: white; padding: 5px; text-align: center;">appolino School kaufen</p> </div>	<div style="text-align: center;">  <p>JAHRESLIZENZ: CHF 9.00</p> <p><small>Ab Kauf 365 Tage gültig. Der Kaufprozess erfolgt via App-Store.</small></p> <p style="background-color: #00796b; color: white; padding: 5px; text-align: center;">JETZT BEI Google Play</p> <p style="background-color: #00796b; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Laden im App Store</p> </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

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


Zugang für Lehrpersonen

APPOLINO COCKPIT

E-Mail

Password Vergessen?

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**

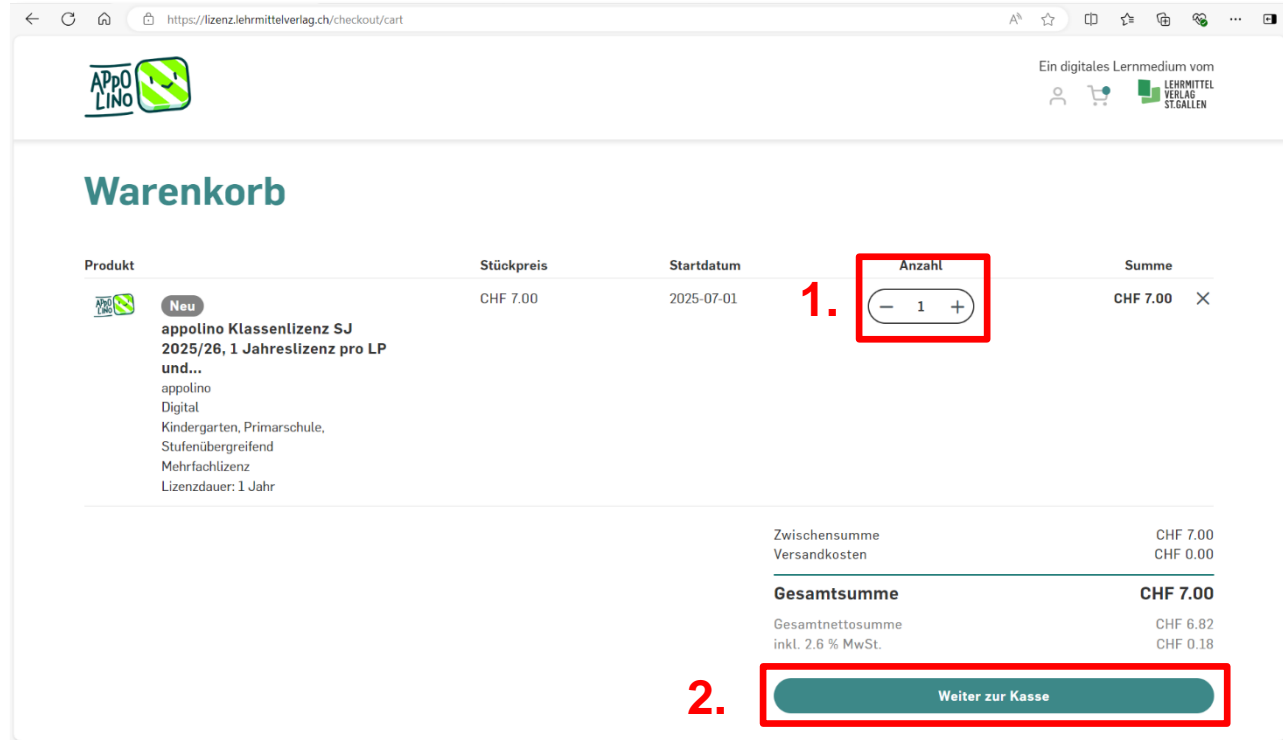
Gratis
30 TAGE TESTEN →

1. Lizenz erwerben


1. Wählen Sie nun die gewünschte Anzahl Lizenzen.
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 header includes the Appolino logo and navigation icons. The main content area is titled 'Warenkorb' (Shopping Cart) and contains a table with the following items:

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

Below the table, the summary section shows:

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

At the bottom right, there is a green button labeled 'Weiter zur Kasse' (Proceed to checkout), which is highlighted with a red box and the number '2.'. The quantity field for the item is also highlighted with a red box and the number '1.'.

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

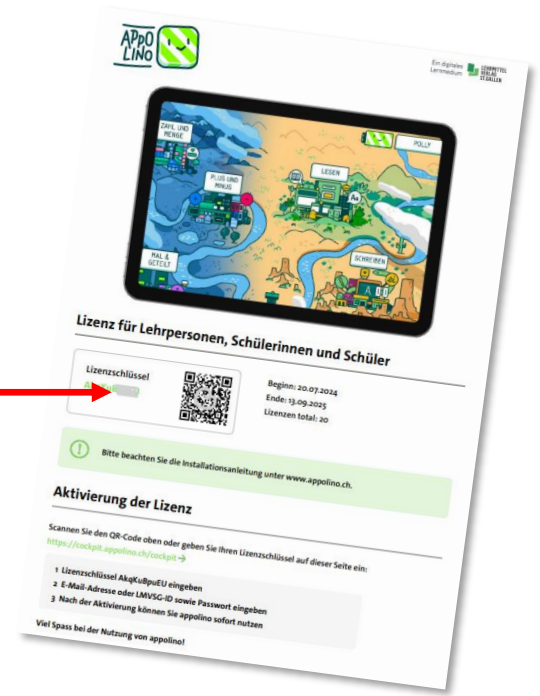
Lizenzbeginn
20.07.2024

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 Sie sich mit Ihrer E-Mailadresse und Ihrem Passwort ein.

Zugang für Lehrpersonen


APPOLINO COCKPIT

E-Mail

Passwort Vergessen?
👁

🔑 LOGIN

oder

ANMELDEN MIT 

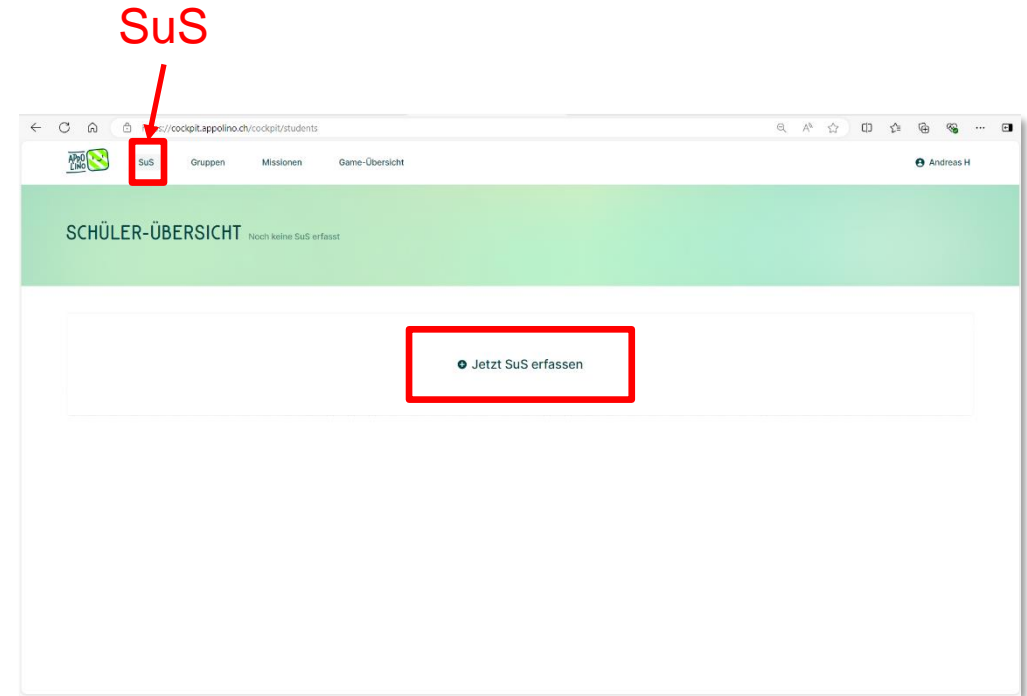
Ich habe noch kein Konto – Jetzt gratis testen, Lizenz aktivieren oder kaufen.

2. SuS einrichten

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

Hinweis:

Sie können für Ihre Kinder Synonyme verwenden, die keinen Rückschluss auf die Identität des Kindes ziehen lassen.



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 erfassen».
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 auf «SUS ERSTELLEN».

SuS

NEUE SUS ERFASSEN

Name

Gruppe

Name der neuen Gruppe

Initiale Mission

Abbrechen

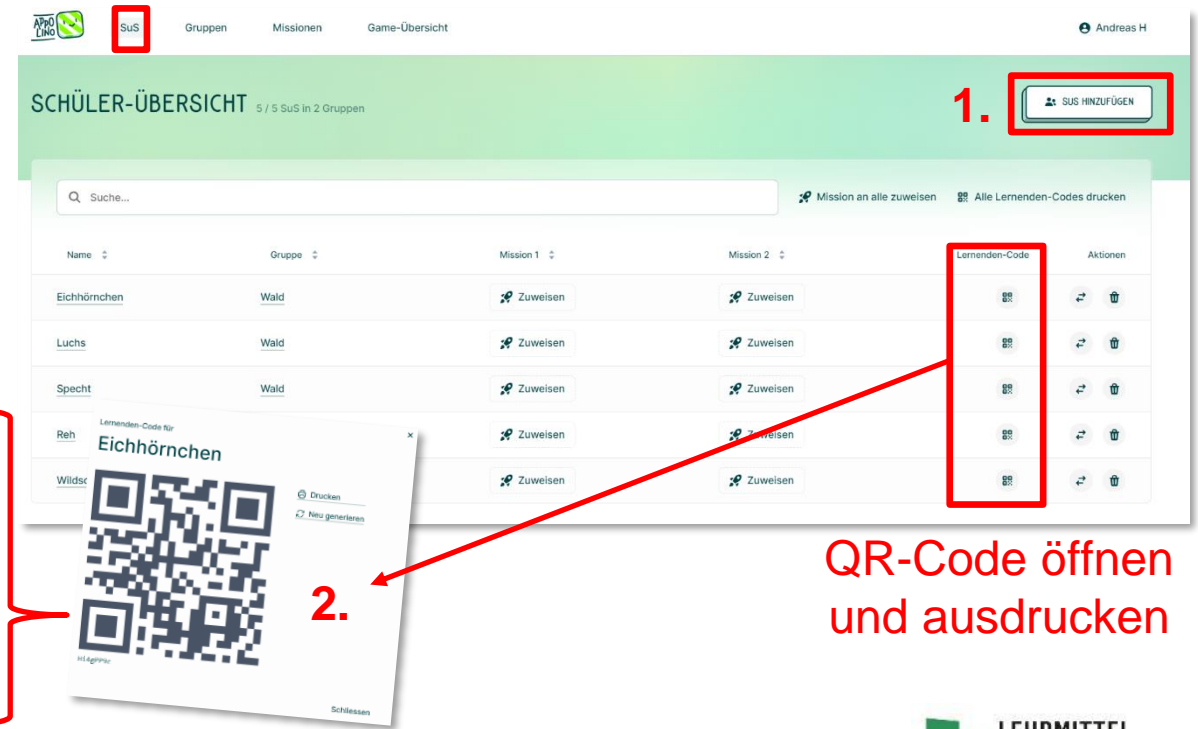


2. SuS einrichten

Übersicht über Ihre Klasse:

Nun sehen Sie alle bereits erstellten User Ihrer Klasse.

1. Mit einem weiteren Klick auf «SUS HINZUFÜGEN» erstellen Sie weitere SuS.
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.



The screenshot shows the 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' (Student Overview) interface. At the top, there is a navigation bar with 'SuS' highlighted. Below it, a green header contains the title 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' and a '+ SUS HINZUFÜGEN' button. A table lists students with columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, Lernenden-Code, and Aktionen. A modal window is open for 'Eichhörnchen', showing a QR code and options to 'Drucken' (Print) and 'Neu generieren' (Generate new).

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichhörnchen	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR-Code]	[Refresh] [Delete]
Luchs	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR-Code]	[Refresh] [Delete]
Specht	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR-Code]	[Refresh] [Delete]
Reh	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR-Code]	[Refresh] [Delete]
Wildschwein	Wald	Zuweisen	Zuweisen	[QR-Code]	[Refresh] [Delete]

QR-Code öffnen und ausdrucken

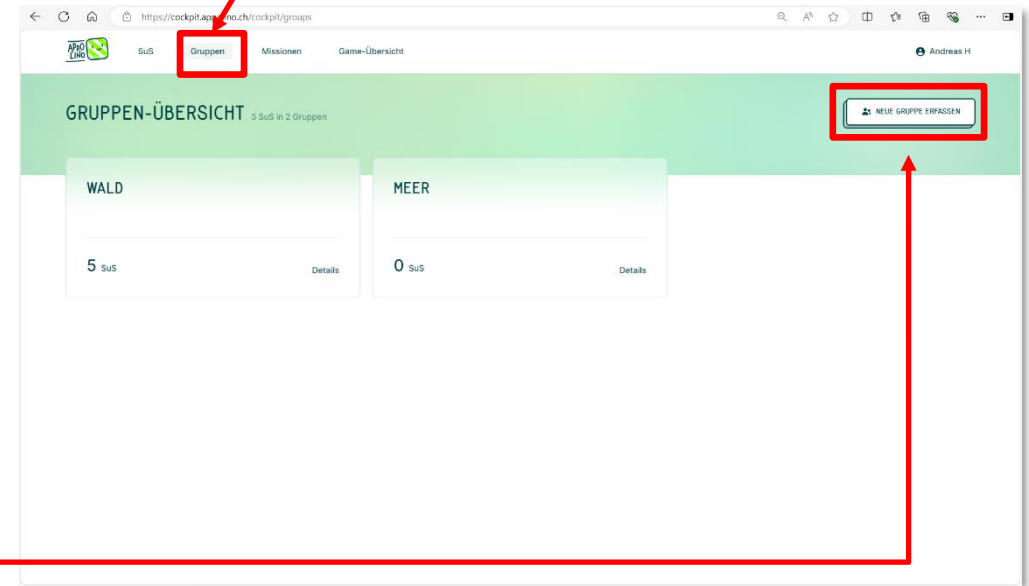
3. Gruppen einrichten

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

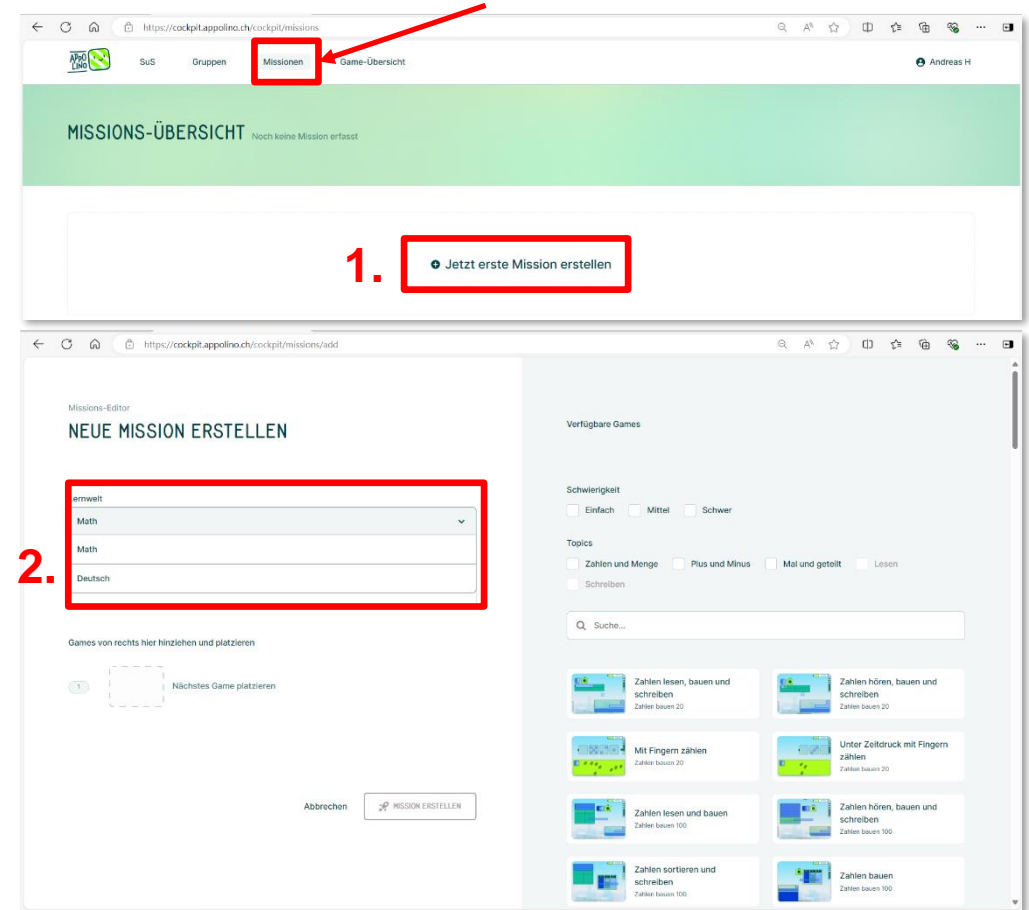
Im Menü «Missionen» erstellen Sie Missionen (Aufgabenreihe) für Ihre Klasse.

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



Missionen



The screenshot shows two browser windows. The top window is the 'MISSIONS-ÜBERSICHT' page, where the 'Missionen' menu item is highlighted with a red box and a red arrow. Below it, a button labeled '1. Jetzt erste Mission erstellen' is also highlighted with a red box. The bottom window is the 'MISSIONS-EDITOR' page, where the 'NEUE MISSION ERSTELLEN' form is shown. A red box highlights the 'Lernwelt' dropdown menu, which has 'Math' selected. To the right of the form, there are filters for 'Verfügbare Games' including difficulty levels (Einfach, Mittel, Schwer) and topics (Zahlen und Menge, Plus und Minus, Mal und geteilt, Lesen, Schreiben).

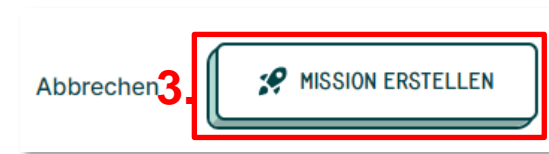
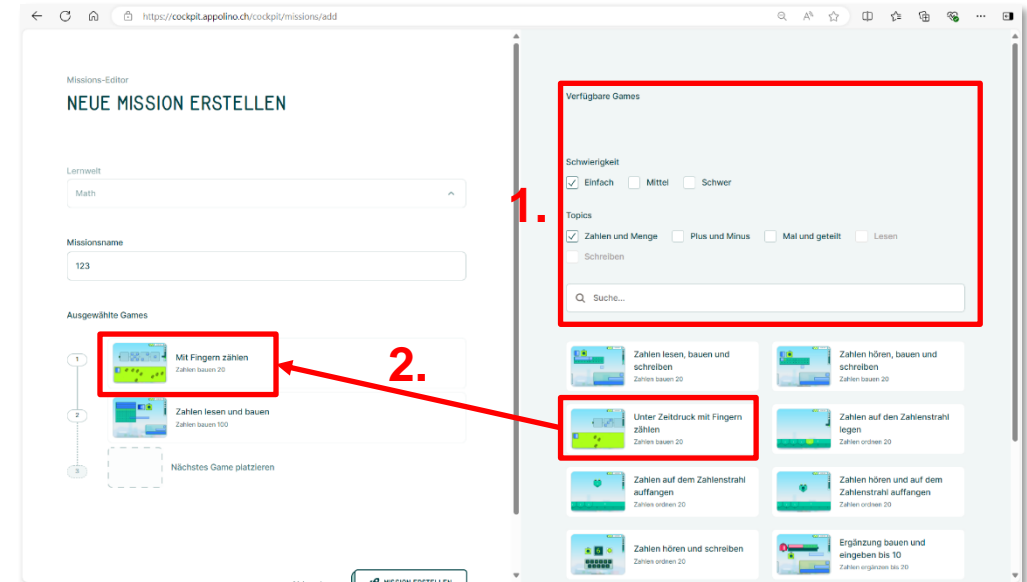
4. Missionen erstellen

1. Die verfügbaren Games lassen sich nach Schwierigkeit und Topics, aber auch nach Suchbegriffen filtern.

Hinweis:

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

2. Mit Drag and Drop ziehen Sie Ihre ausgewählten Games nach links in die Mission.
3. Mit «MISSION ERSTELLEN» speichern Sie Ihre Auswahl ab.



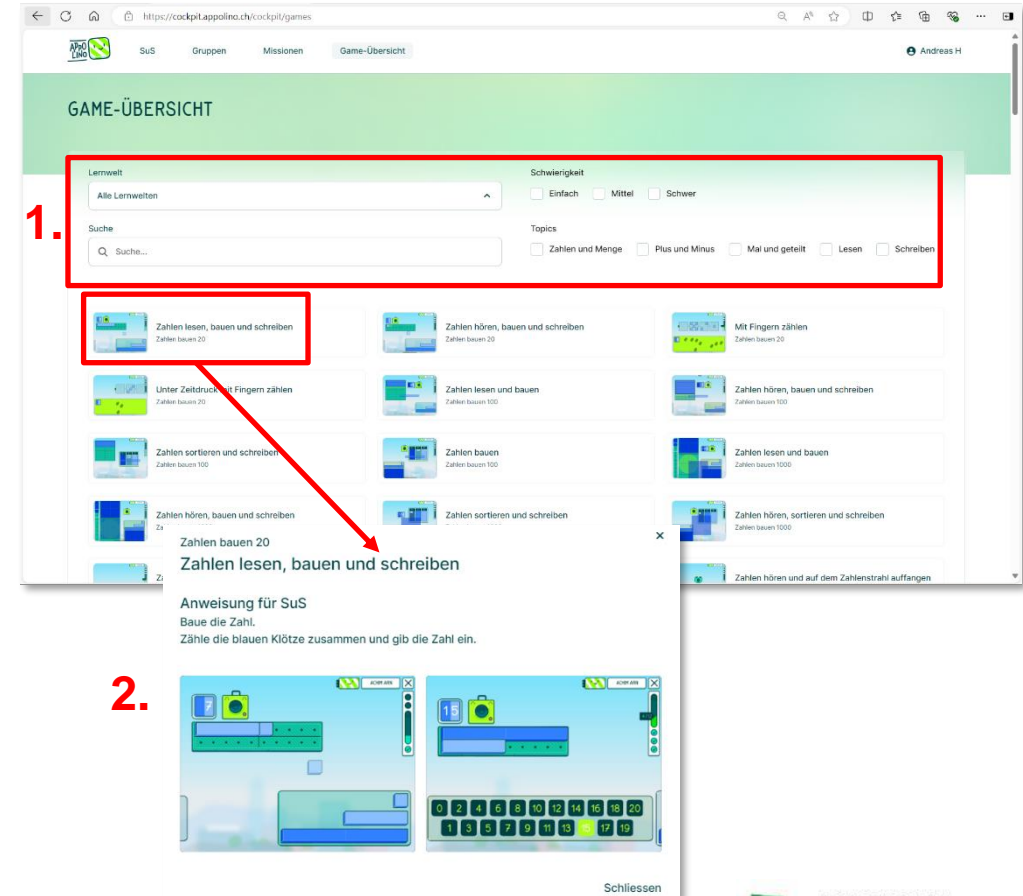
5. Game-Übersicht

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.

In der App kann sich die LP Games zur Vorbereitung simulieren lassen.



1.

2.

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

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

Schliessen

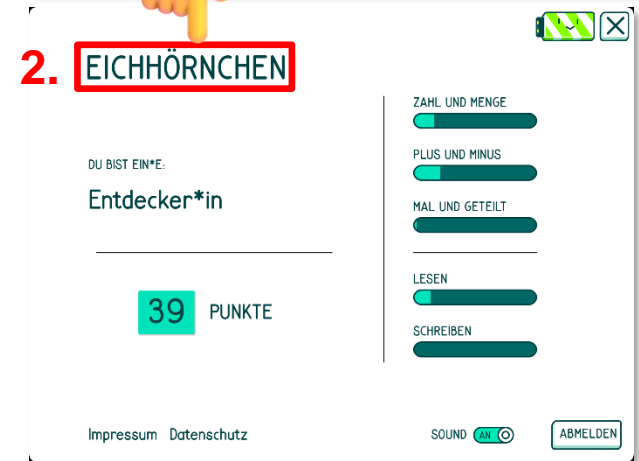
6. Einstellungen Games / Demo

Einstellungen (Feature Toggles)

Für die installierte App APPOLINO® 2.0 können auf jedem Gerät Einstellungen (Feature Toggles) vorgenommen werden, die dann für alle Namen gelten.

Um zu diesen zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den Benutzernamen.
2. Tippen Sie 5x nacheinander auf den Benutzernamen.



6. Einstellungen Games / Simulation

Einstellungen (Feature Toggles)

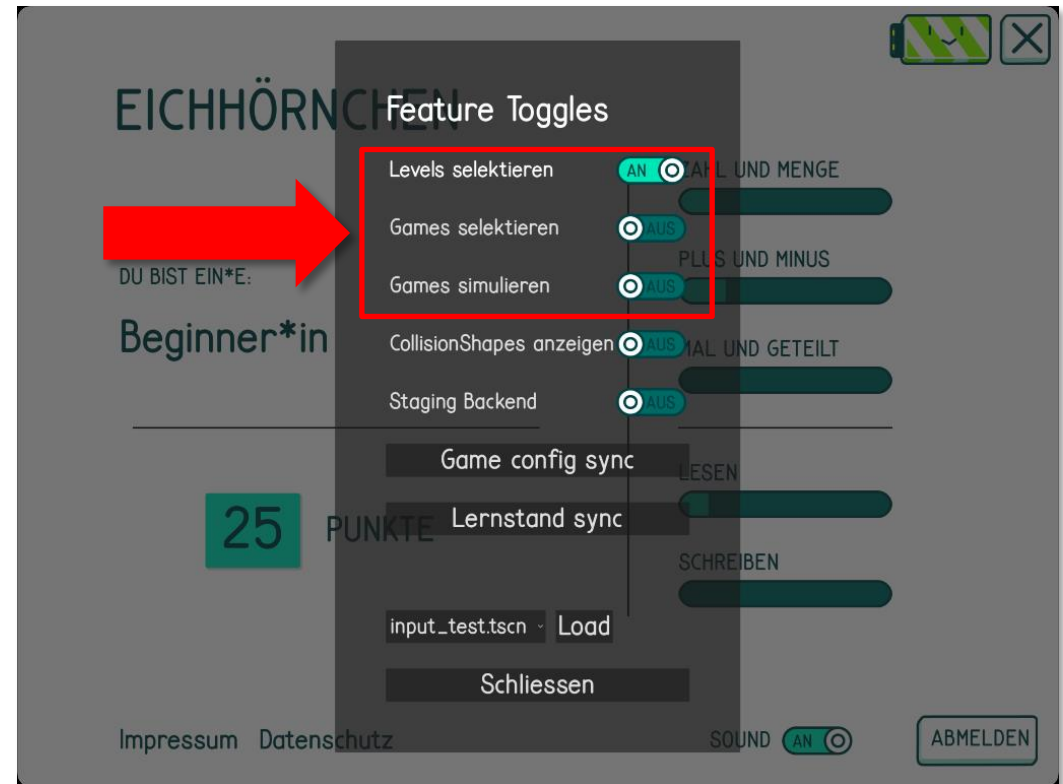
Hier haben Sie drei Möglichkeiten:

- Levels selektieren
- Games selektieren
- Games simulieren

► «CollisionShapes» und «Staging Backend» bitte auf «AUS» belassen!

Hinweis:

Die gemachten Einstellungen wirken sich auf alle Namen, die auf diesem Gerät spielen, aus.



6. Einstellungen Games / Simulation

Levels selektieren

Ist diese Einstellung aktiviert («AN»), kann das übende Kind einzelne Levels überspringen.

► Die Reihenfolge (Level 1 – 2 – 3 – 4) muss dann nicht eingehalten werden.

1. Auf die Level-Anzeige klicken
2. Level auswählen

Hinweis:

Diese Einstellung wirkt sich auf alle Namen, die auf diesem Gerät spielen, aus.



6. Einstellungen Games / Simulation

Games selektieren

Ist diese Einstellung aktiviert («AN»), kann das übende Kind das entsprechenden Untergame einzeln erreichen, ohne dass die vorgesehene Reihenfolge eingehalten werden muss.

Hinweis:

Diese Einstellung wirkt sich auf alle Namen, die auf diesem Gerät spielen, aus.



6. Einstellungen Games / Simulation

Games simulieren

Die LP kann die Games simulieren lassen, ohne sie aktiv durchspielen zu müssen. Dies erlaubt der LP, einen Eindruck vom Game zu erhalten, ohne viel Zeit investieren zu müssen.

- ▶ Nach einer Simulation wird das Game mit 4 Sternen als «durchgespielt» markiert. Setzen Sie deshalb den Lernstand anschliessend wieder zurück.

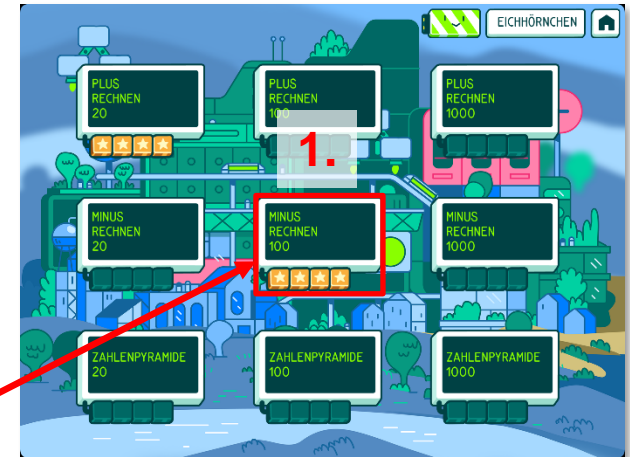


Lernstand zurückzusetzen

1. Game anklicken
2. Lernstand mit «Weiter» zurücksetzen

Hinweis:

Diese Einstellung vor dem Übenlassen der Kinder unbedingt wieder deaktivieren, da sonst auf diesem Gerät nicht gespielt werden kann!



7. Lizenzbeispiel

Klassenlehrerin Berchtold hat für ihre Klasse 20 Lizenzen gekauft.

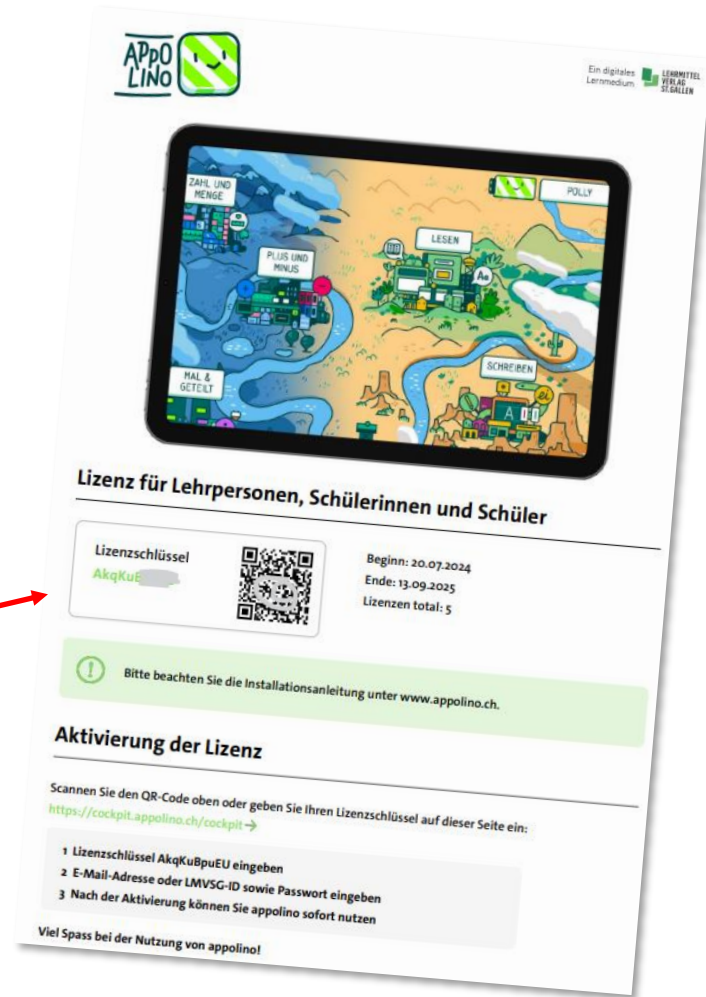
Für diese 20 Lizenzen erhält sie diesen Lizenzschlüssel:



Hinweis:

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

Lizenz ≠ Lizenzschlüssel



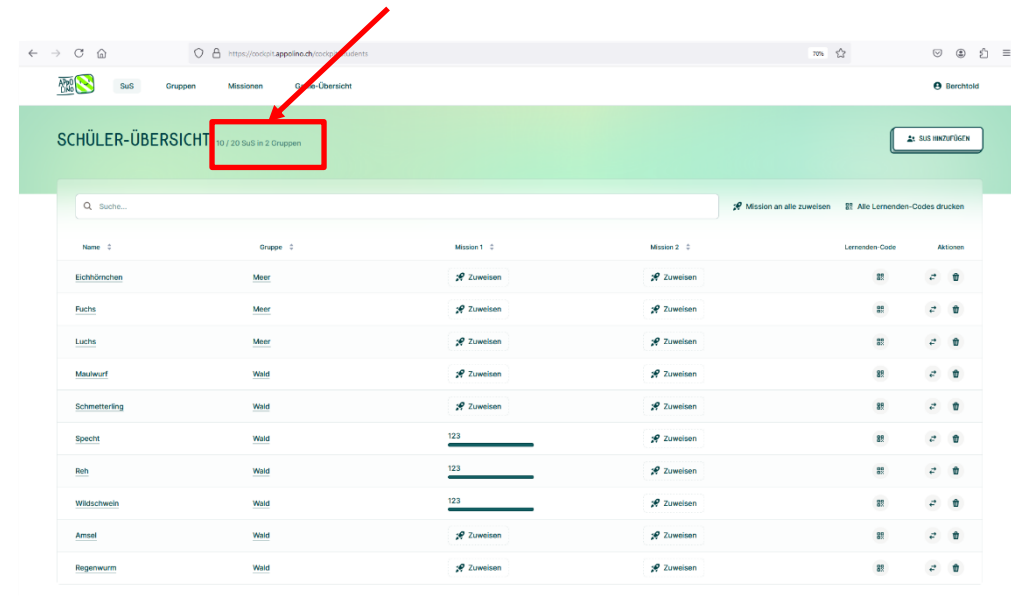
7. Lizenzbeispiel

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 the 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' (Student Overview) page. A red box highlights the text '10 / 20 SuS in 2 Gruppen' in the top right corner of the table area. A red arrow points from the text 'Anzeige, wie viele Lizenzen bereits aktiviert sind' to this box.

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichhörnchen	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		

8. 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:** Vor der Nutzung der App muss sie auf dem entsprechenden Gerät installiert sein.
- Lizenz aktivieren:** Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen aktiviert.
- (Schul)Lizenz:** Pro Kind und Jahr muss eine Schuljahreslizenz gekauft werden.
- Lizenzplattform:** Auf www.lehrmittelverlag.ch oder im [Appolino Cockpit](#) können Sie einsehen, wie viele Lizenzen Sie gekauft haben.
- Lizenzschlüssel:** Pro Klasse wird ein Lizenzschlüssel geliefert. An diesen sind die Anzahl der gekauften Lizenzen gekoppelt.
- 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

