

Starke Tools für smarte Schulen

---



LEHRMITTEL  
VERLAG  
ST.GALLEN

# APPOLINO® 2.0

## Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1. – 3.



Erste Schritte

# Hinweis

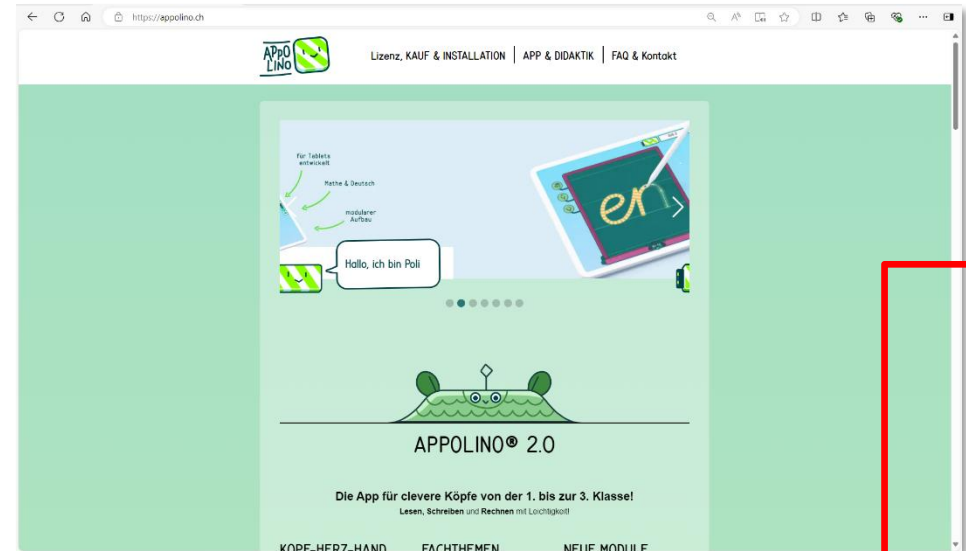
Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokuments und auf die Plattform [www.appolino.ch](http://www.appolino.ch).

Durch Anklicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

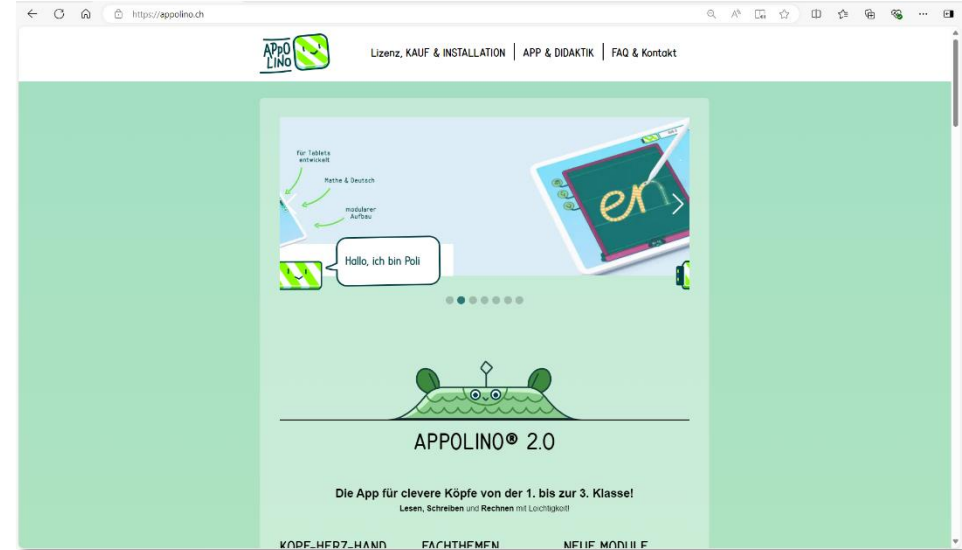
Weiter zum Inhaltsverzeichnis



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](https://www.appolino.ch) ein.
2. Klicken Sie auf **Lizenz, KAUF & INSTALLATION**.



# 1. Lizenz erwerben/Testversion



## Lizenerwerb (1/4)

Klicken Sie auf den Button




### 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 & INSTALLATION
LIZENZÜBERGANG NEUES SCHULJAHR


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.








**JAHRESLIZENZ:**  
CHF 9.00

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

App für:

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 (2/4)

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  
2026/27, 1 JAHRESLIZENZ  
PRO LP & SUS

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

Gratis  
**30 TAGE TESTEN** →

Ich habe bereits ein Konto – Jetzt Einloggen

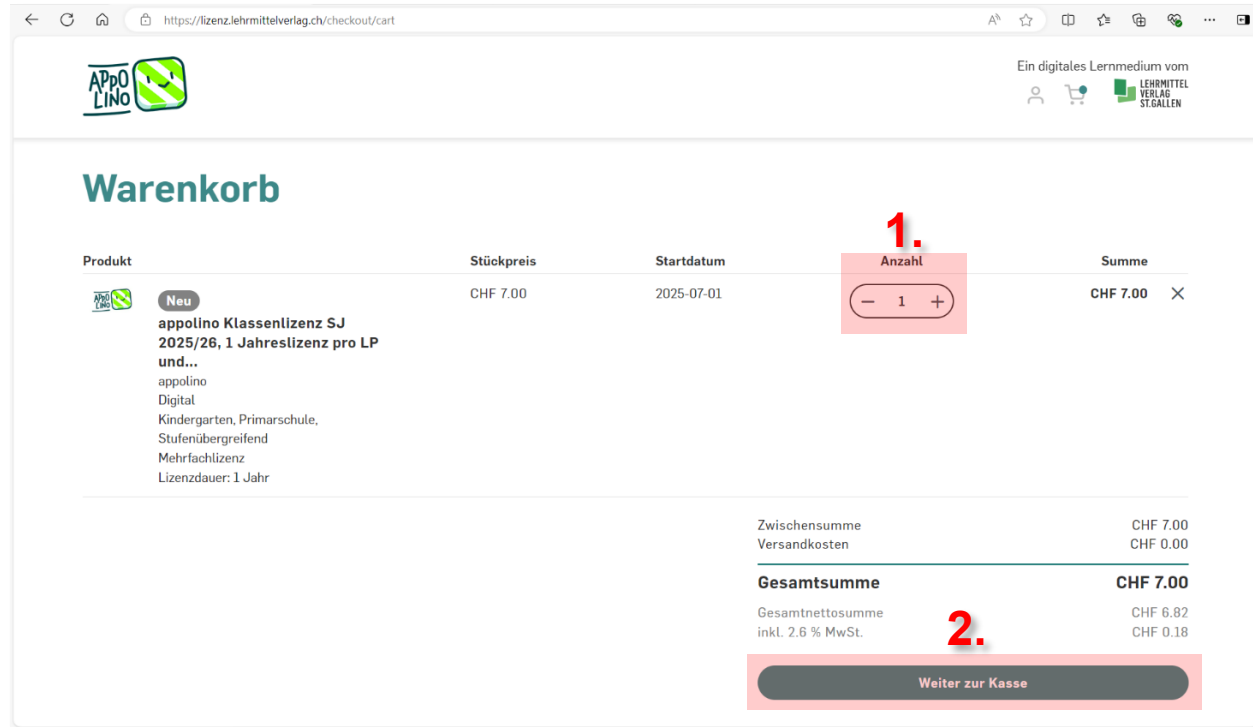
# 1. Lizenz erwerben

## Lizenerwerb (3/4)


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 with the URL <https://lizenz.lehrmittelverlag.ch/checkout/cart>. The page header includes the Appolino logo and the text "Ein digitales Lernmedium vom LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN". The main section is titled "Warenkorb" (Shopping Cart). It contains a table with the following columns: Produkt, Stückpreis, Startdatum, Anzahl, and Summe. The table lists one item: "appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und..." with a price of CHF 7.00 and a start date of 2025-07-01. The quantity is set to 1, highlighted with a red box and the number "1.". Below the table, the summary shows: Zwischensumme (CHF 7.00), Versandkosten (CHF 0.00), Gesamtsumme (CHF 7.00), Gesamtnettosumme inkl. 2.6 % MwSt. (CHF 6.82), and a total of CHF 0.18. A red box with the number "2." highlights the "Weiter zur Kasse" button at the bottom right.


Produkt	Stückpreis	Startdatum	Anzahl	Summe
 <b>Neu</b> 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
<b>Gesamtsumme</b>	<b>CHF 7.00</b>
Gesamtnettosumme inkl. 2.6 % MwSt.	CHF 6.82
	CHF 0.18

**2.** Weiter zur Kasse

# 1. Lizenz erwerben

## Lizenzwerb (4/4)

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.

2.

Andreas H

Konto

Adressen

Meine Merklisten (0)

Downloads

Bestellungsarchiv

Meine Lizenzen (1)

Aktivierte Lizenzen

0

Lizenzdauer  
1 Jahr

Lizenzbeginn  
01.07.2025

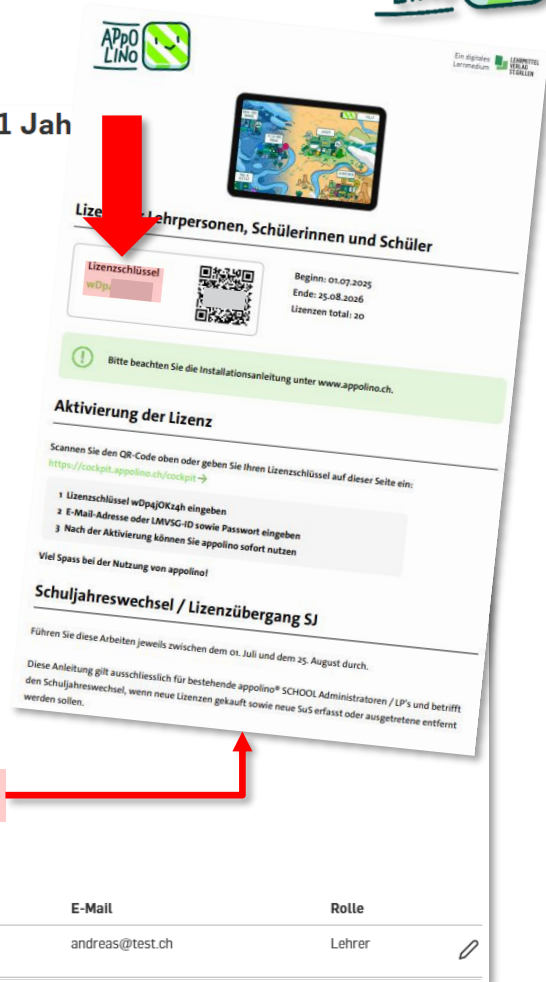
Lizenzende  
25.08.2026

Lizenzschlüssel Lehrpersonen  
wDp4ji

Benutzer

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

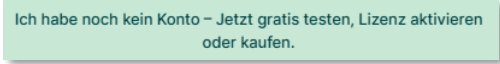
4.





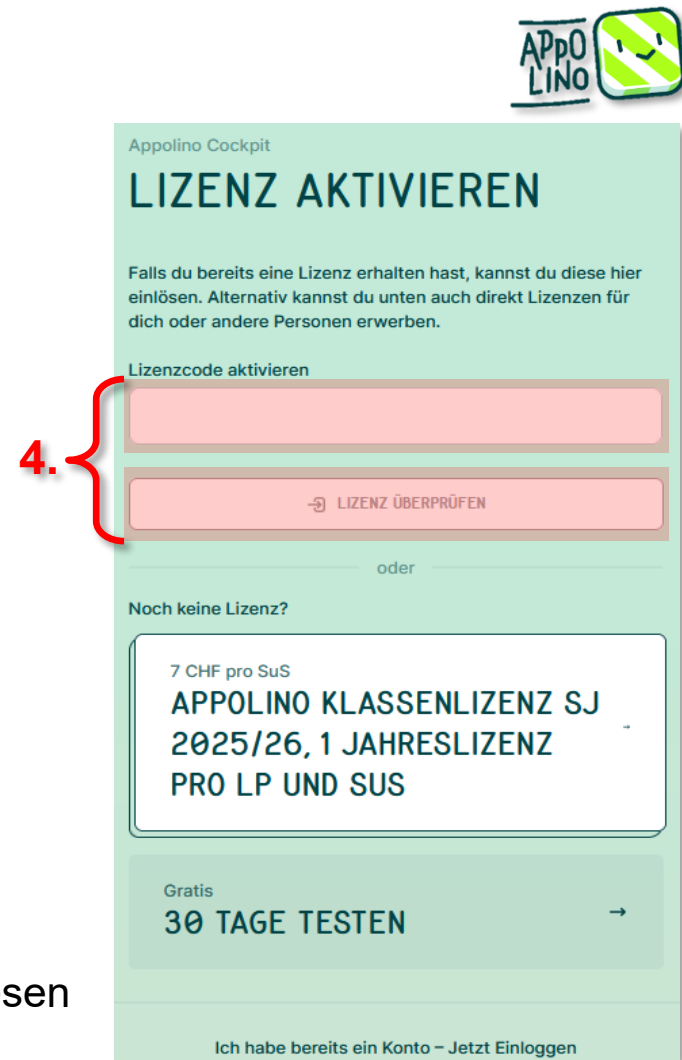
# 2. SuS/Gruppen einrichten

## 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

 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

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## Erste SuS einrichten

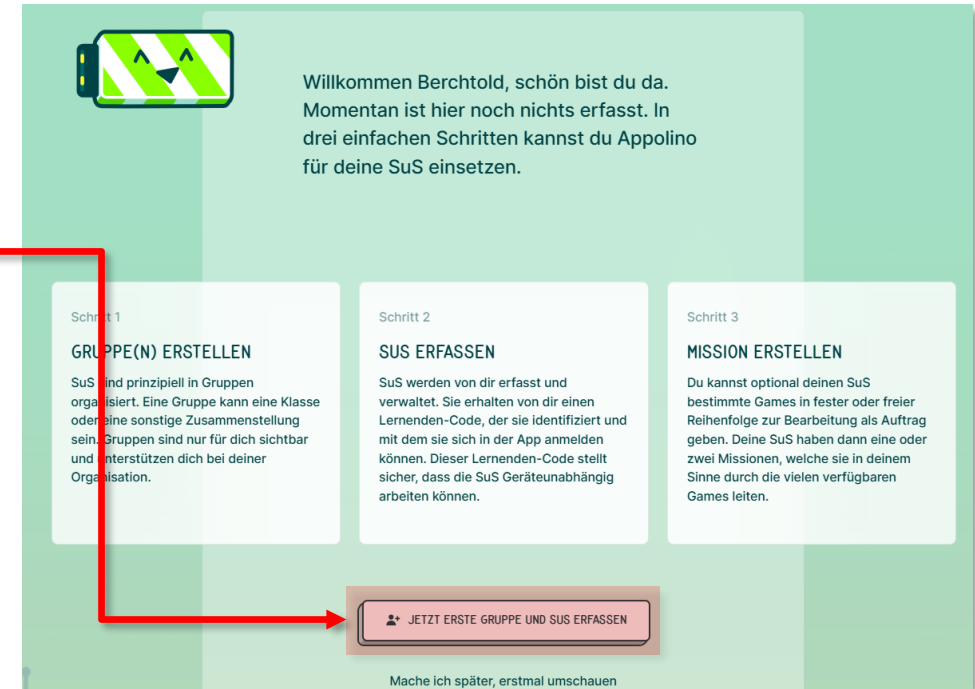
Beim ersten Start werden Sie mit diesem Bildschirm begrüßt.

Klicken Sie auf

 JETZT ERSTE GRUPPE UND SUS ERFASSEN

### 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».

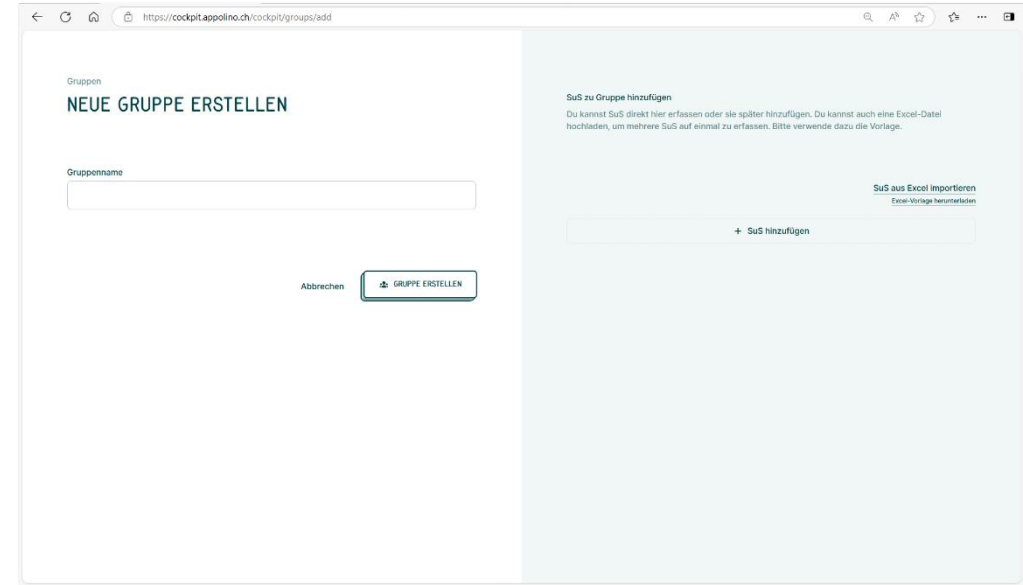


## 2. SuS/Gruppen einrichten

### 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



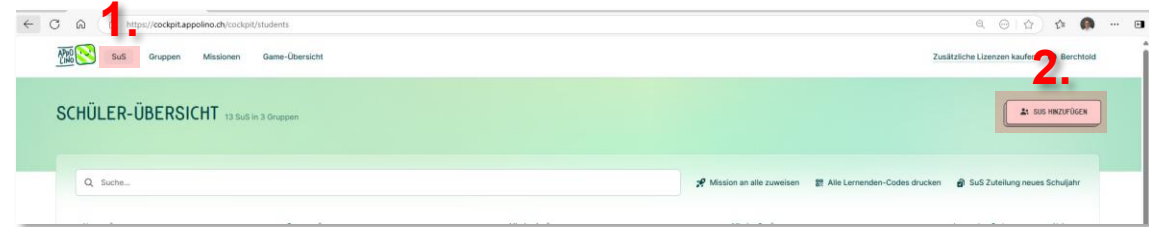
### Hinweis:

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.



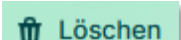

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

### ▶ Neue Gruppe erstellen

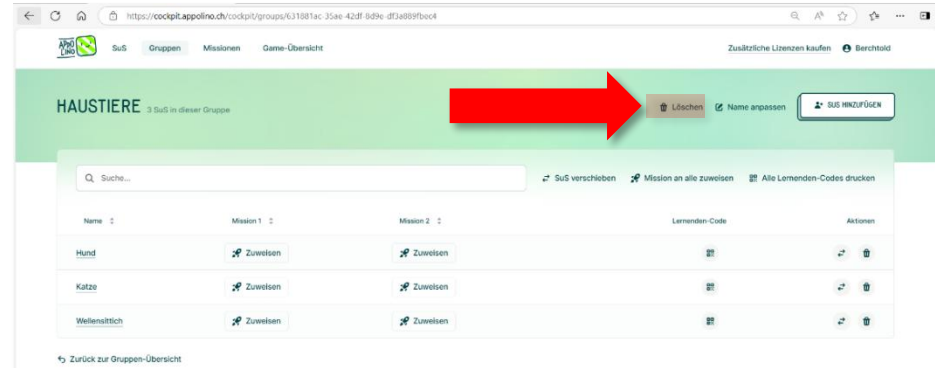
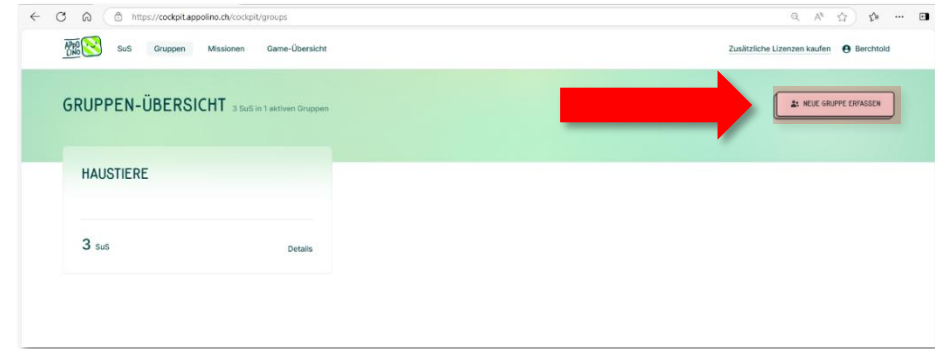
Weitere Gruppen können mit einem Klick auf  erstellt werden.

### ▶ 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.



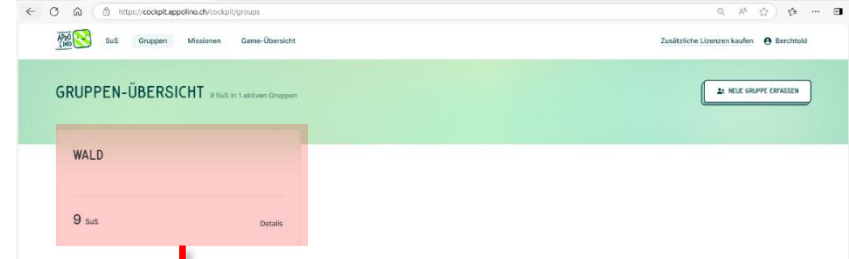
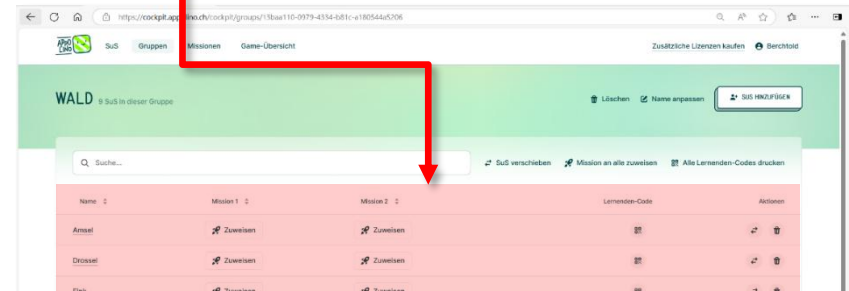
Gruppenname  
Wald

1. GRUPPE ERSTELLEN

SuS aus Excel importieren  
Excel Vorlage herunterladen

Name  
Amsel

Name  
Drossel

WALD 9 SuS in dieser Gruppe

Suche...

Gruppenübersicht

Name	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amsel	Zuweisen	Zuweisen		
Drossel	Zuweisen	Zuweisen		
...	...	...	...	...

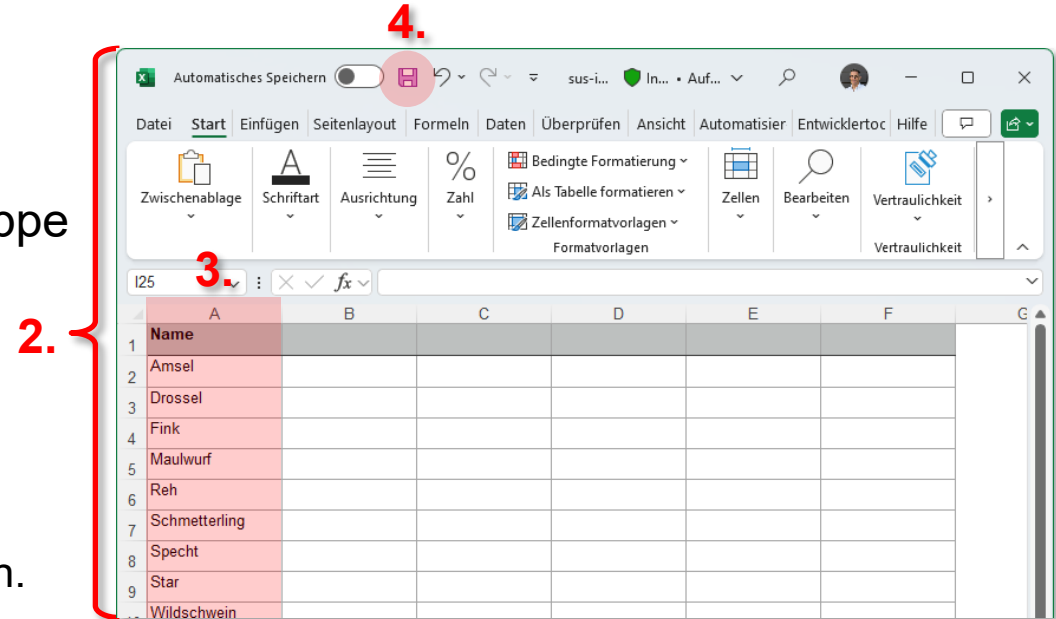
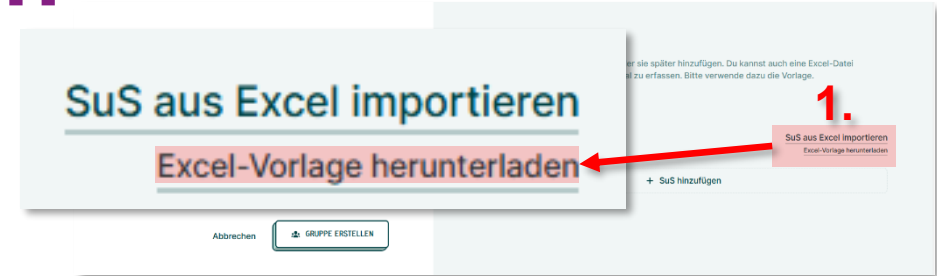
## 2. SuS/Gruppen einrichten

**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.



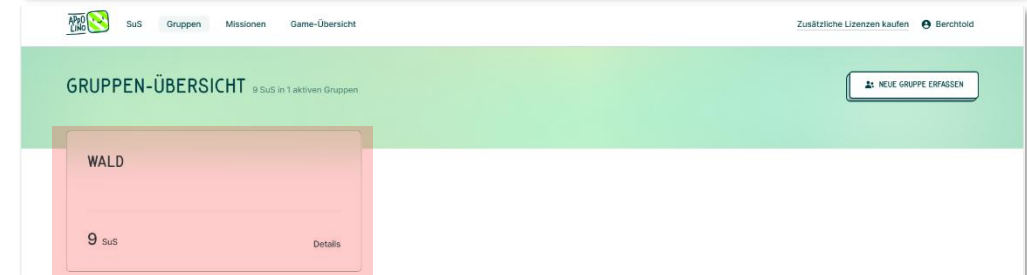
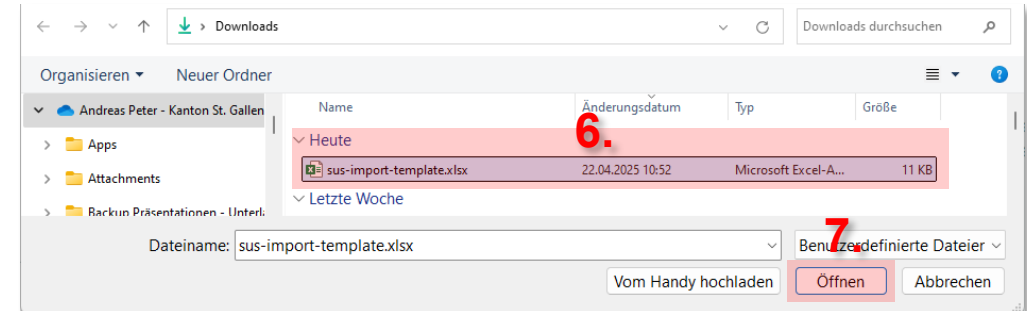
## 2. SuS/Gruppen einrichten

**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.

✓ Gruppe "Wald" wurde erstellt





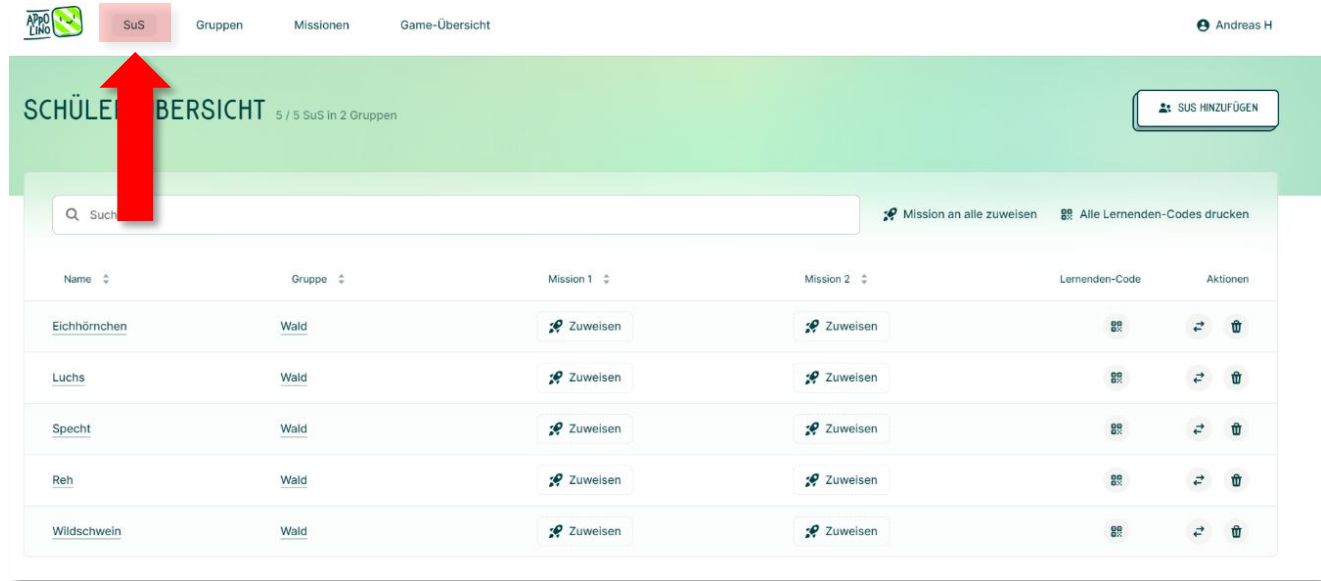
## 2. SuS/Gruppen einrichten

### 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



**SCHÜLERÜBERSICHT** 5 / 5 SuS in 2 Gruppen

Suche

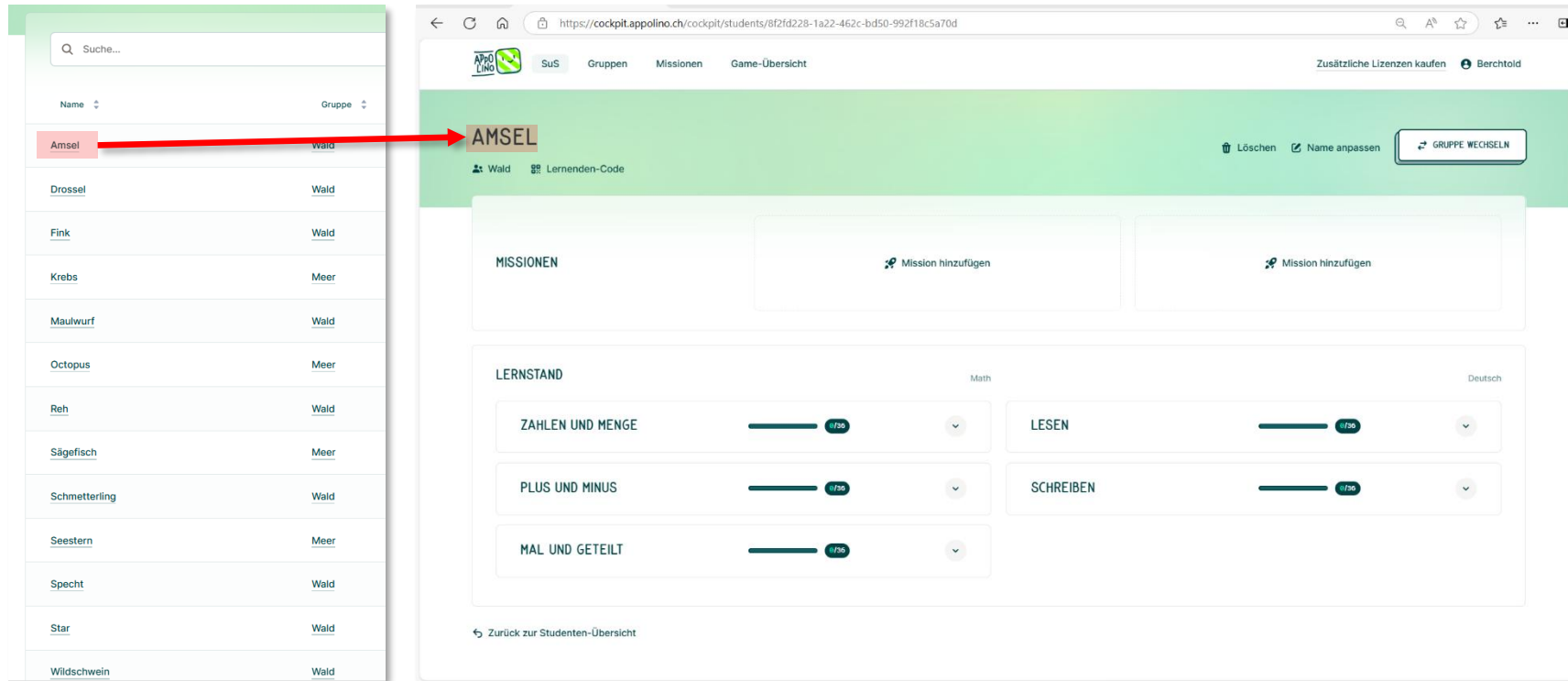
Mission an alle zuweisen Alle Lernenden-Codes drucken

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.

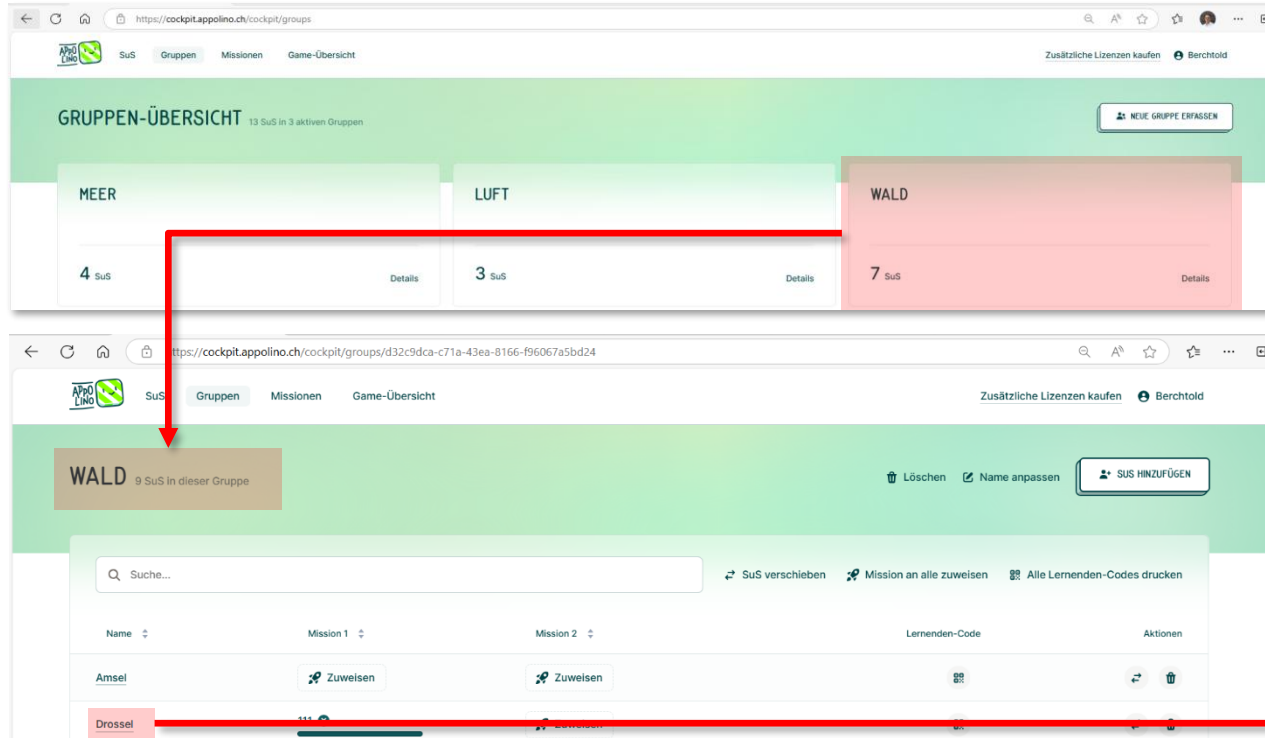


The screenshot shows the Appolino cockpit interface. On the left, there is a table of students with columns for Name and Gruppe. A red arrow points from the 'AMSEL' entry in the 'Name' column to the detailed view on the right. The detailed view for 'AMSEL' shows the student's name, a 'Lernen-Code', and buttons for 'Löschen', 'Name anpassen', and 'GRUPPE WECHSELN'. Below this, there are sections for 'MISSIONEN' and 'LERNSTAND'. The 'LERNSTAND' section displays progress bars for various subjects: ZAHLEN UND MENGE, PLUS UND MINUS, MAL UND GETEILT, LESEN, and SCHREIBEN. Each progress bar has a slider and a dropdown menu. At the bottom, there is a link 'Zurück zur Studenten-Übersicht'.

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS-Übersicht ▶ Gruppe:

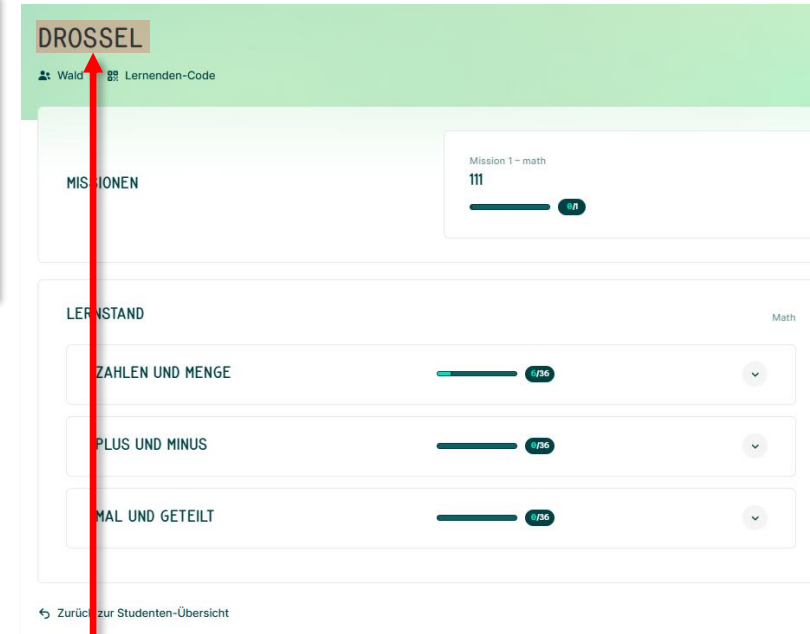
Durch einen Klick auf eine Gruppe öffnet sich die Übersicht mit den zugehörigen Informationen.



The screenshot shows the 'GRUPPEN-ÜBERSICHT' page with 13 SuS in 3 active groups. The groups are MEER (4 SuS), LUFT (3 SuS), and WALD (7 SuS). A red arrow points from the WALD group to the detailed view of the WALD group.

The detailed view of the WALD group shows 9 SuS in this group. It includes a search bar, a table of students, and a 'Zurück zur Studenten-Übersicht' button.

Name	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amsel	Zuweisen	Zuweisen		
Drossel				

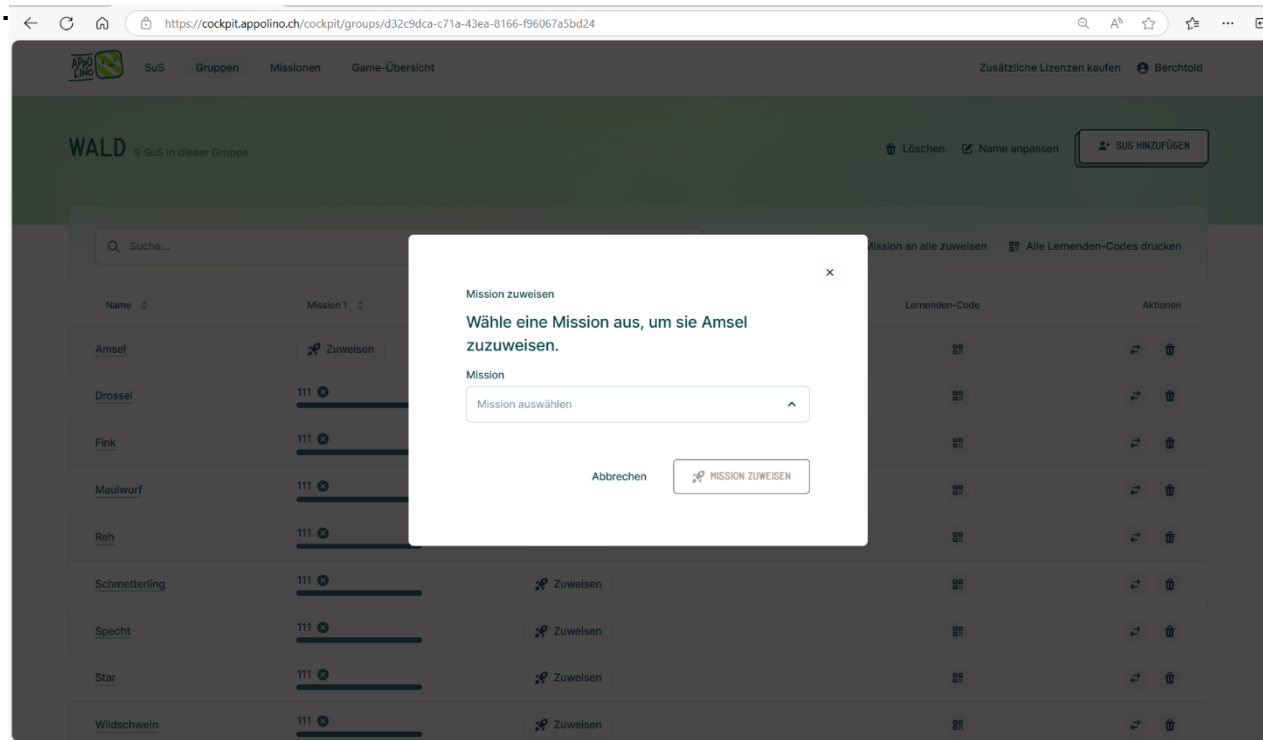


The screenshot shows the 'DROSSEL' group detail page. It includes a mission progress bar for 'Mission 1 - math' (111) and a list of missions: 'ZAHLN UND MENGE', 'PLUS UND MINUS', and 'MAL UND GETEILT'. A red arrow points from the 'DROSSEL' group in the overview to this page.

## 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.



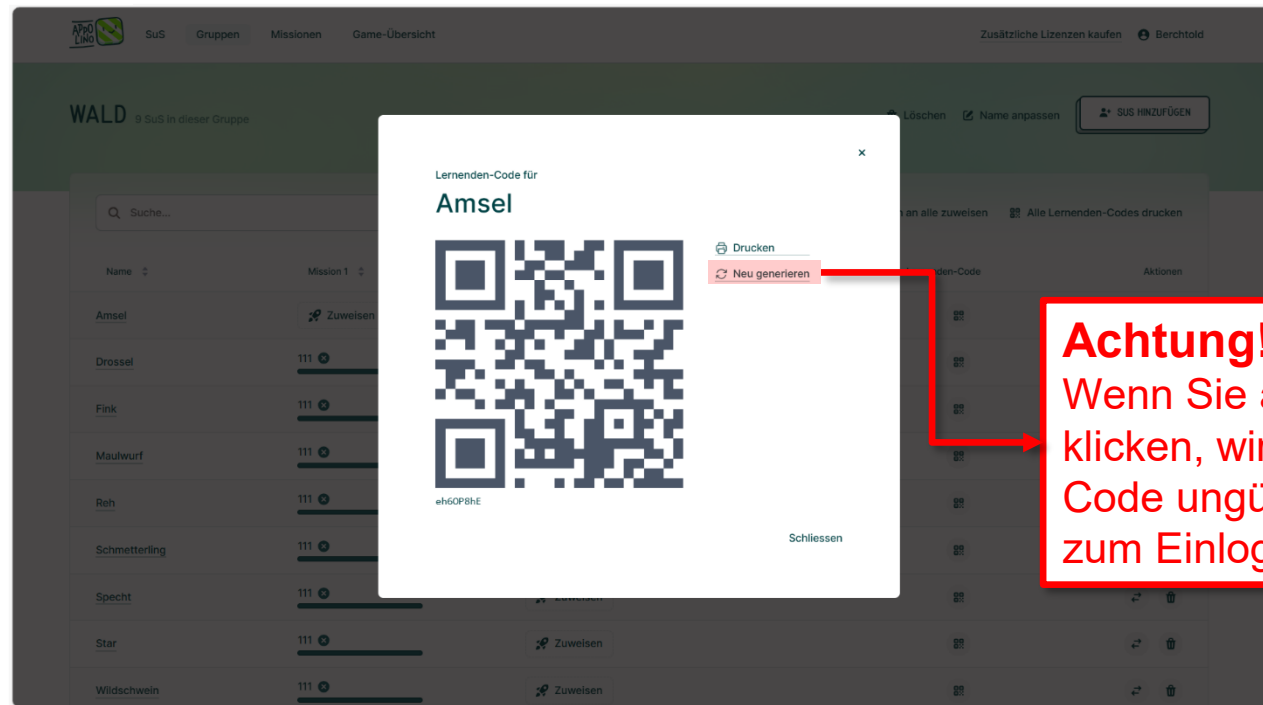
The screenshot shows the Apollo Lino cockpit interface. A modal dialog titled 'Mission zuweisen' is open, prompting the user to 'Wähle eine Mission aus, um sie Amsel zuzuweisen.' The dialog includes a dropdown menu labeled 'Mission auswählen' and two buttons: 'Abbrechen' and 'MISSION ZUWEISEN'. In the background, a table lists students (SuS) in a group named 'WALD'. The table has columns for 'Name', 'Mission 1', and 'Aktionen'. The students listed are Amsel, Drossel, Fink, Maulwurf, Reh, Schmetterling, Specht, Star, and Wildschwein. Each student has a progress bar and a 'Zuweisen' button next to it.

Name	Mission 1	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.



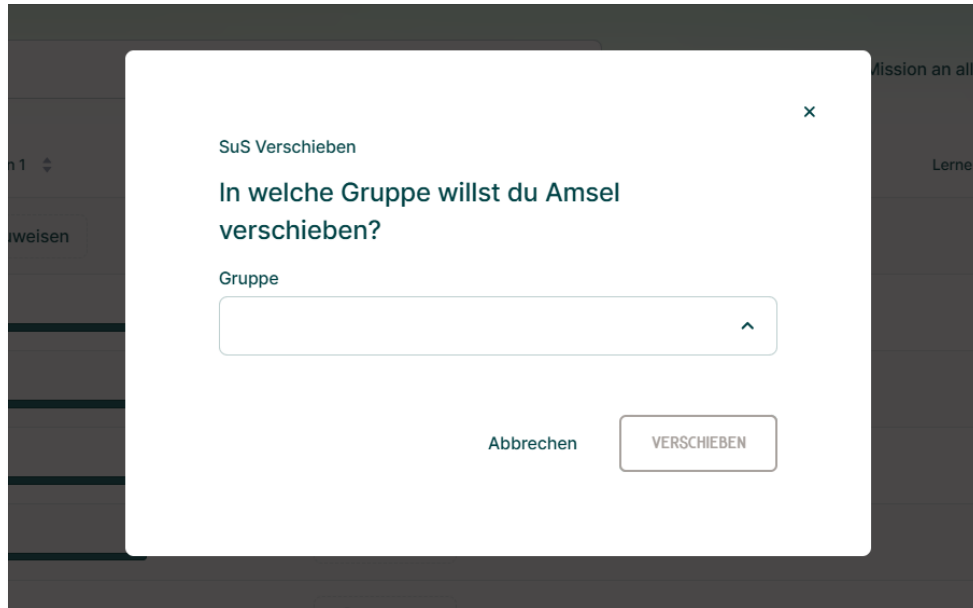
### **Achtung!**

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.



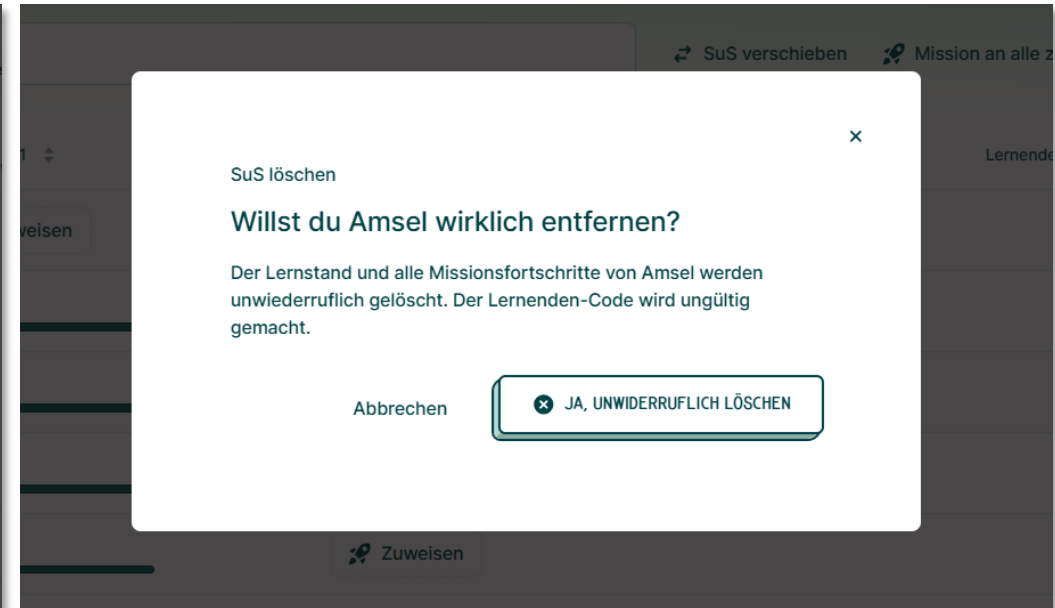
**SuS Verschieben**

In welche Gruppe willst du Amsel verschieben?

Gruppe

Abbrechen

VERSCHIEBEN



**SuS löschen**

Willst du Amsel wirklich entfernen?


Der Lernstand und alle Missionsfortschritte von Amsel werden unwiderruflich gelöscht. Der Lernenden-Code wird ungültig gemacht.

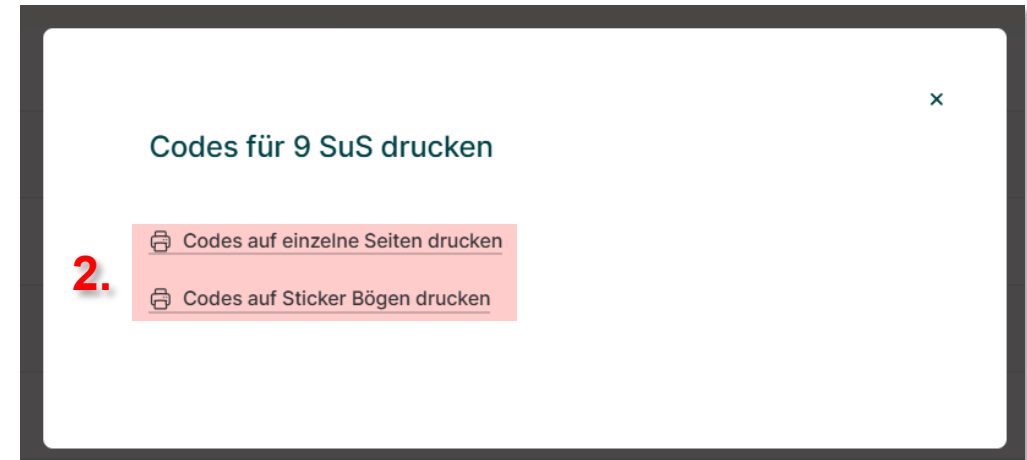
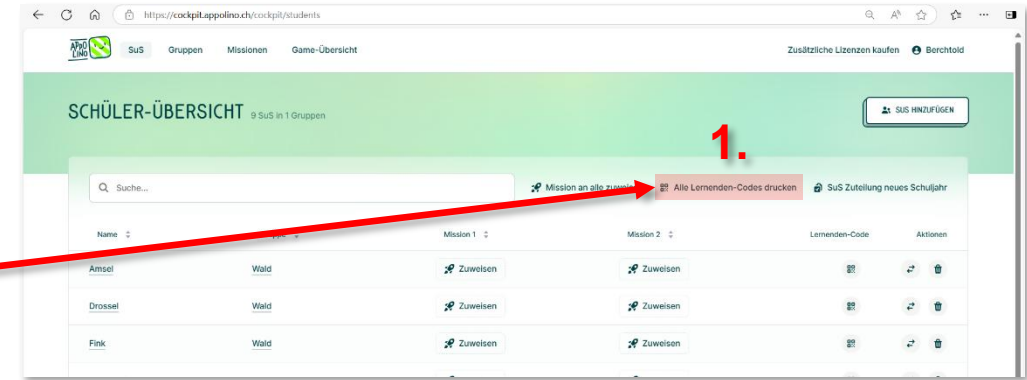
Abbrechen

✖ JA, UNWIDERRUFLICH LÖSCHEN

# 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

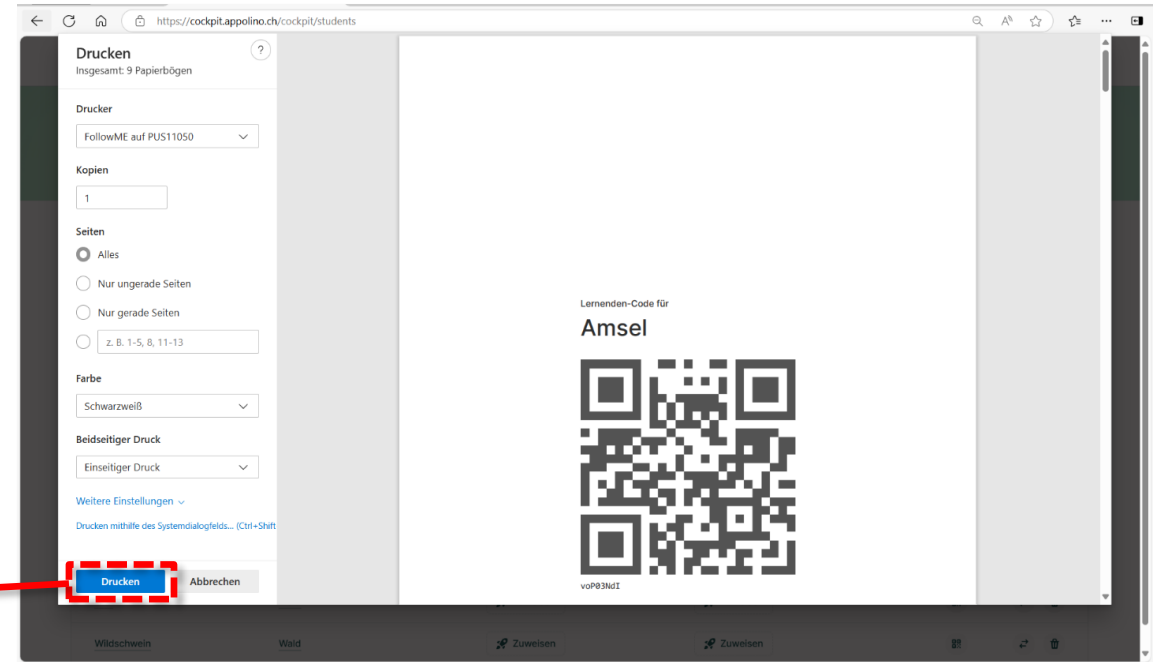


# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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.



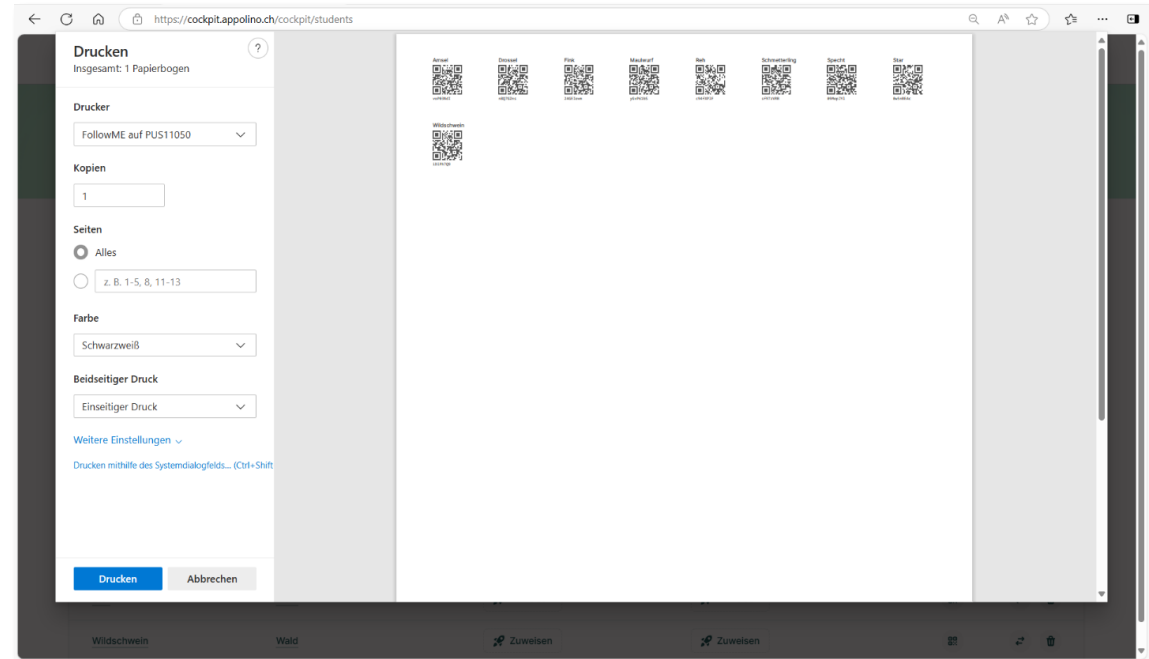


# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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.



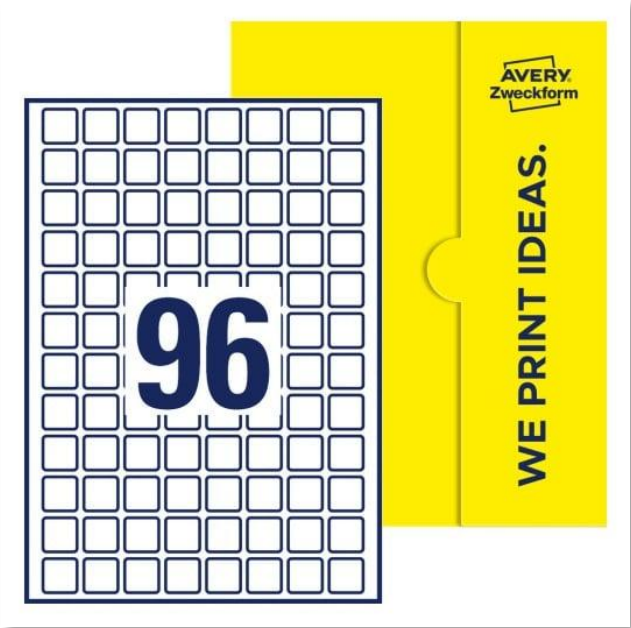
### Hinweis:

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/blanco-etiketten/quadratisch-20x20-mm>

### Hinweis:

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

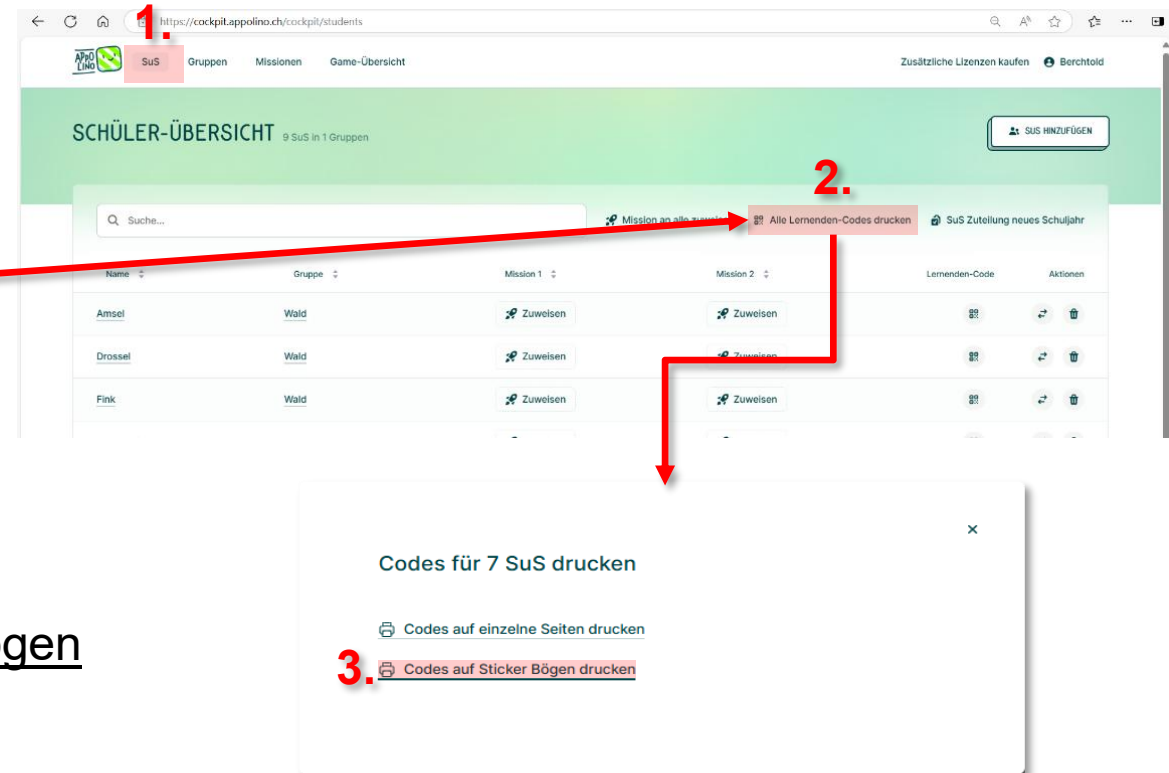
# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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 cockpit.appolino.ch website. The top navigation bar includes 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. The main header is 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' with a sub-header '9 SuS in 1 Gruppen'. A search bar is present. Below the header is a table with columns: Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, Lernenden-Code, and Aktionen. The table lists three students: Amsel, Drossel, and Fink, all in the 'Wald' group. A red arrow points from the 'Alle Lernenden-Codes drucken' button in the top right to a modal window. In the modal window, there are two options: 'Codes auf einzelne Seiten drucken' and 'Codes auf Sticker Bögen drucken'. A red arrow points from the second option to the '3.' step in the instructions.

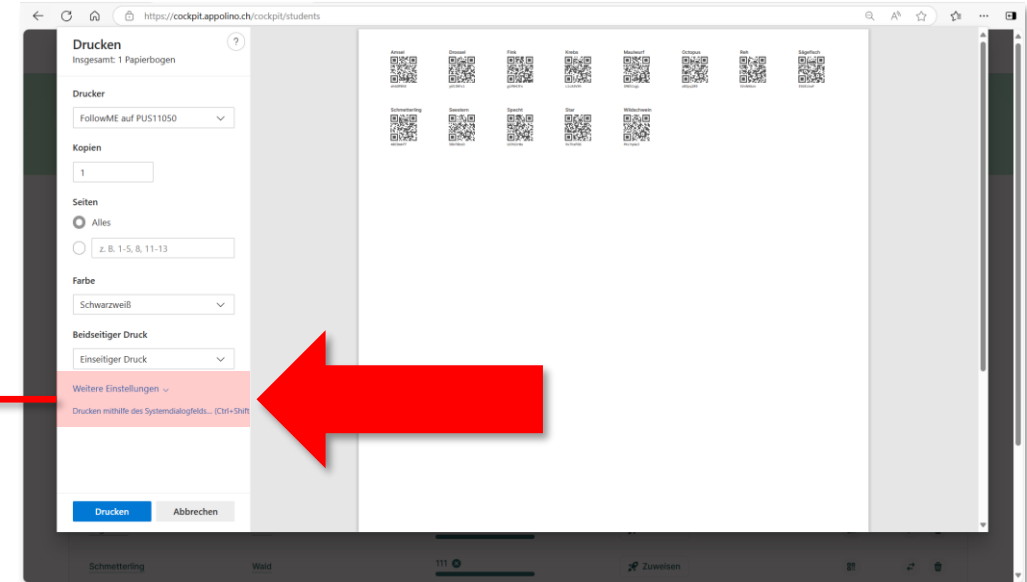
# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

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

Nun öffnet sich auf der linken Seite ein Druckerdialogfeld.

4. Klicken Sie» an

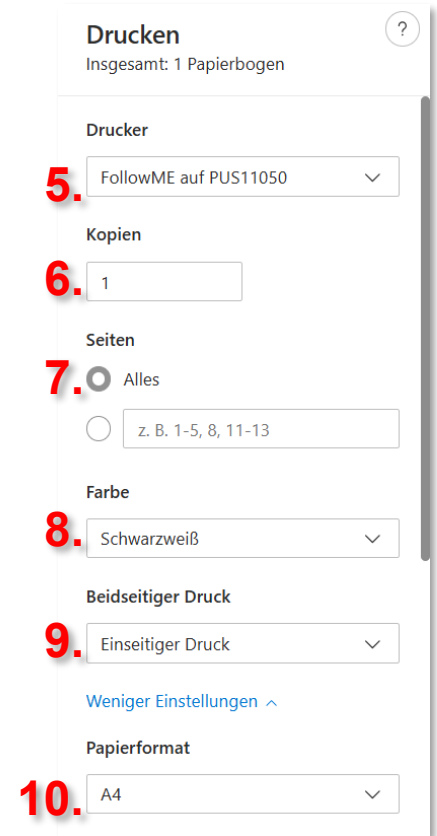
Weitere Einstellungen ▾  
Drucken mithilfe des Systemdialogfelds... (Ctrl+Shift)



# 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

**5.** Drucker  
FollowME auf PUS11050 ▼

**6.** Kopien  
1

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

**8.** Farbe  
Schwarzweiß ▼

**9.** Beidseitiger Druck  
Einseitiger Druck ▼

[Weniger Einstellungen ^](#)

**10.** Papierformat  
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.

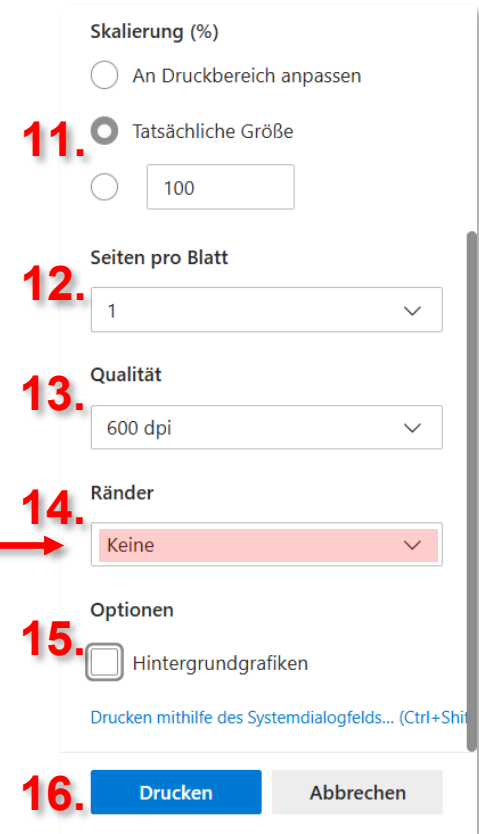
14. Wählen Sie «Keine». ( ▶ **wichtig!**)

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 print settings dialog box with the following elements:

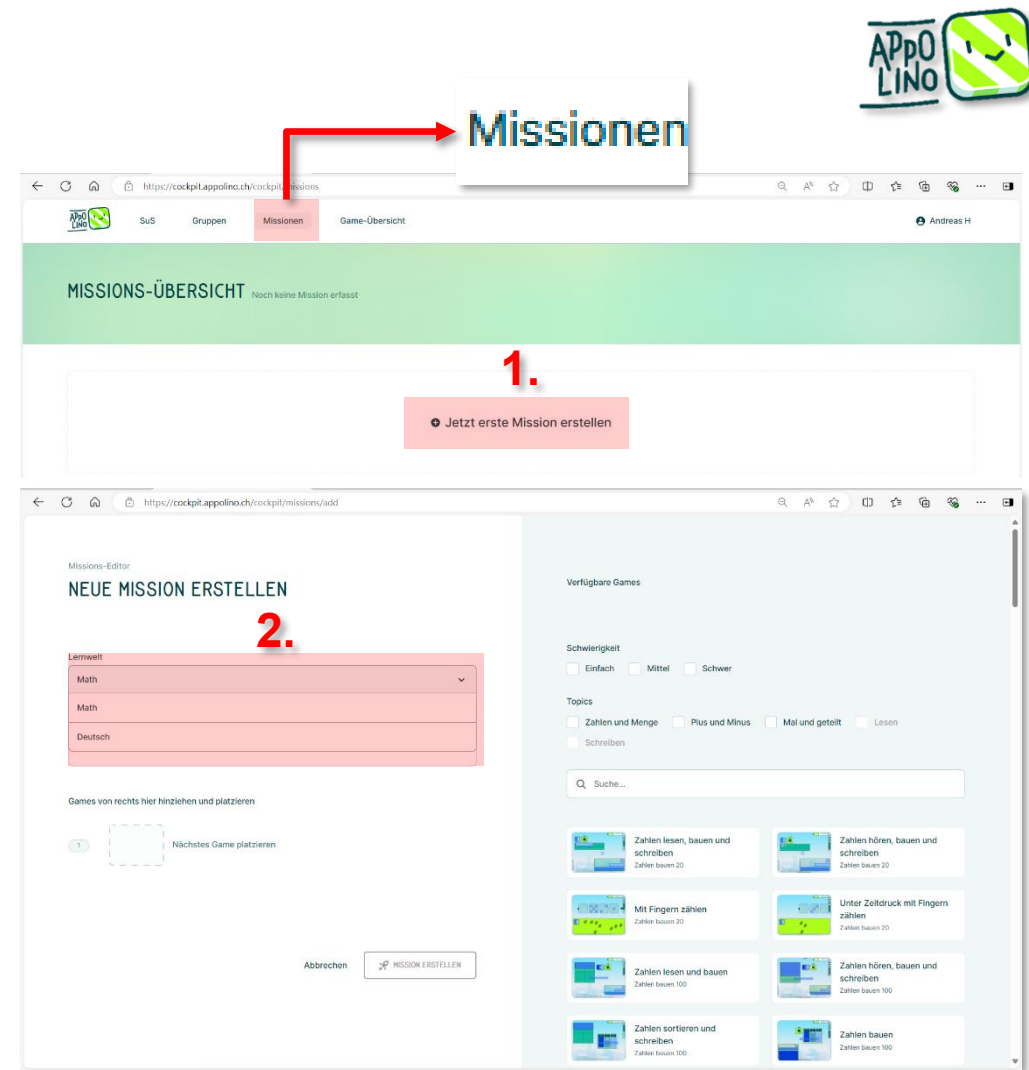
- Skalierung (%)**: Two radio buttons. The first is "An Druckbereich anpassen". The second, labeled "11.", is "Tatsächliche Größe" and is selected.
- Seiten pro Blatt**: A dropdown menu showing "1", labeled "12.".
- Qualität**: A dropdown menu showing "600 dpi", labeled "13.".
- Ränder**: A dropdown menu showing "Keine", labeled "14.". A red arrow points from the text "wichtig!" to this menu.
- Optionen**: A checkbox for "Hintergrundgrafiken" which is unchecked, labeled "15.".
- Buttons**: "Drucken" and "Abbrechen" buttons, labeled "16.".

# 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!



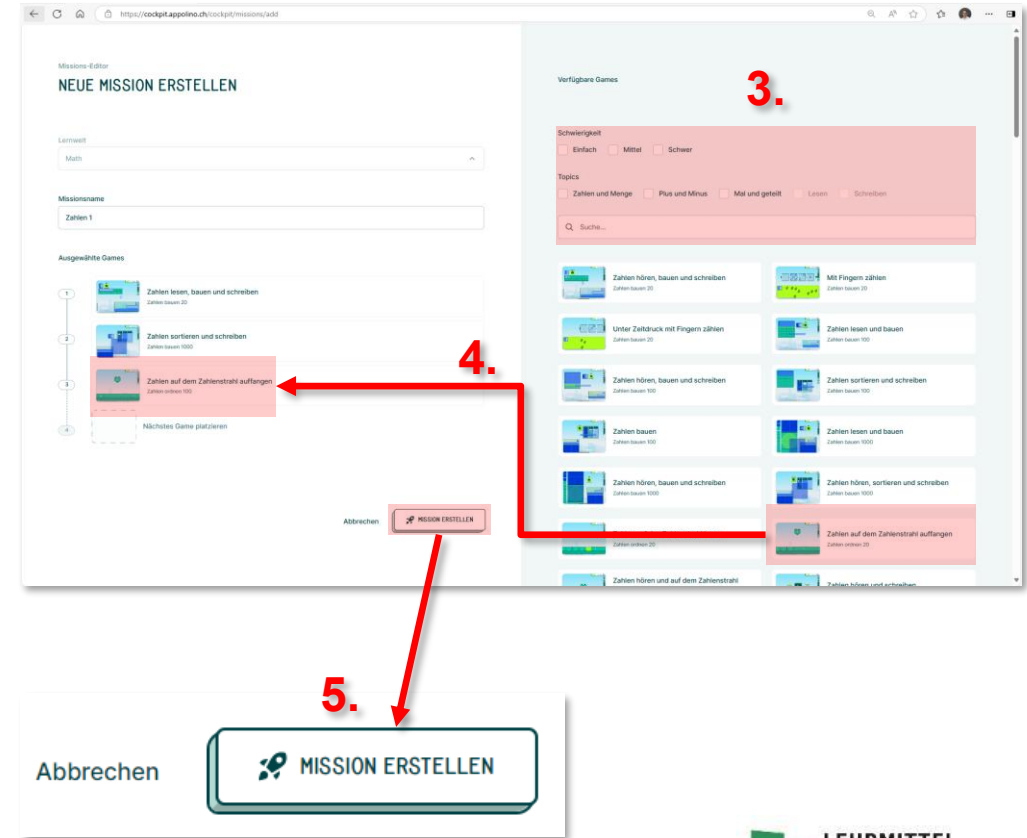
# 4. Missionen

## 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.





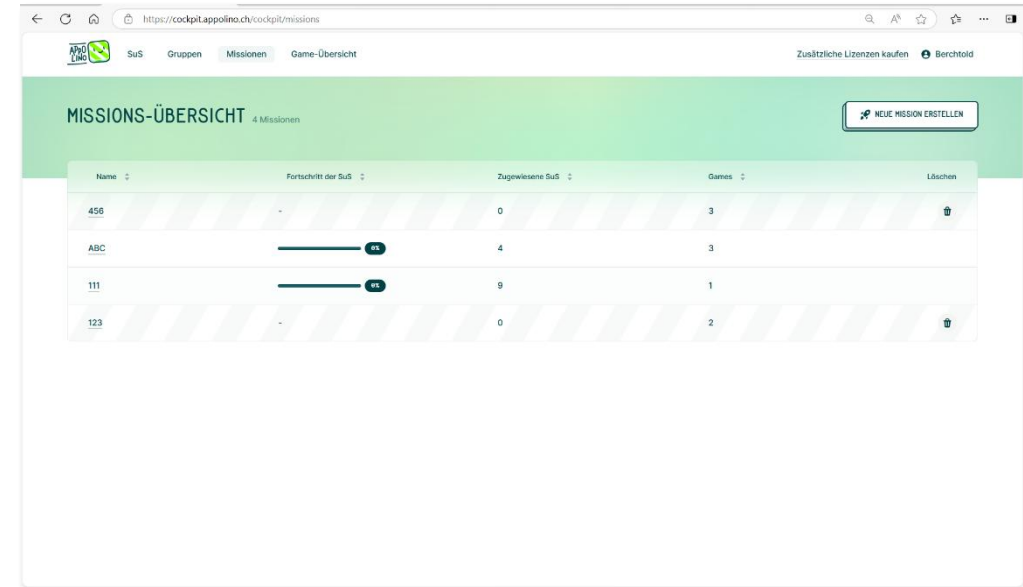
# 4. Missionen



## 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	<div><div></div></div> 65%	4	3	
111	<div><div></div></div> 91%	9	1	
123	-	0	2	

# 4. Missionen

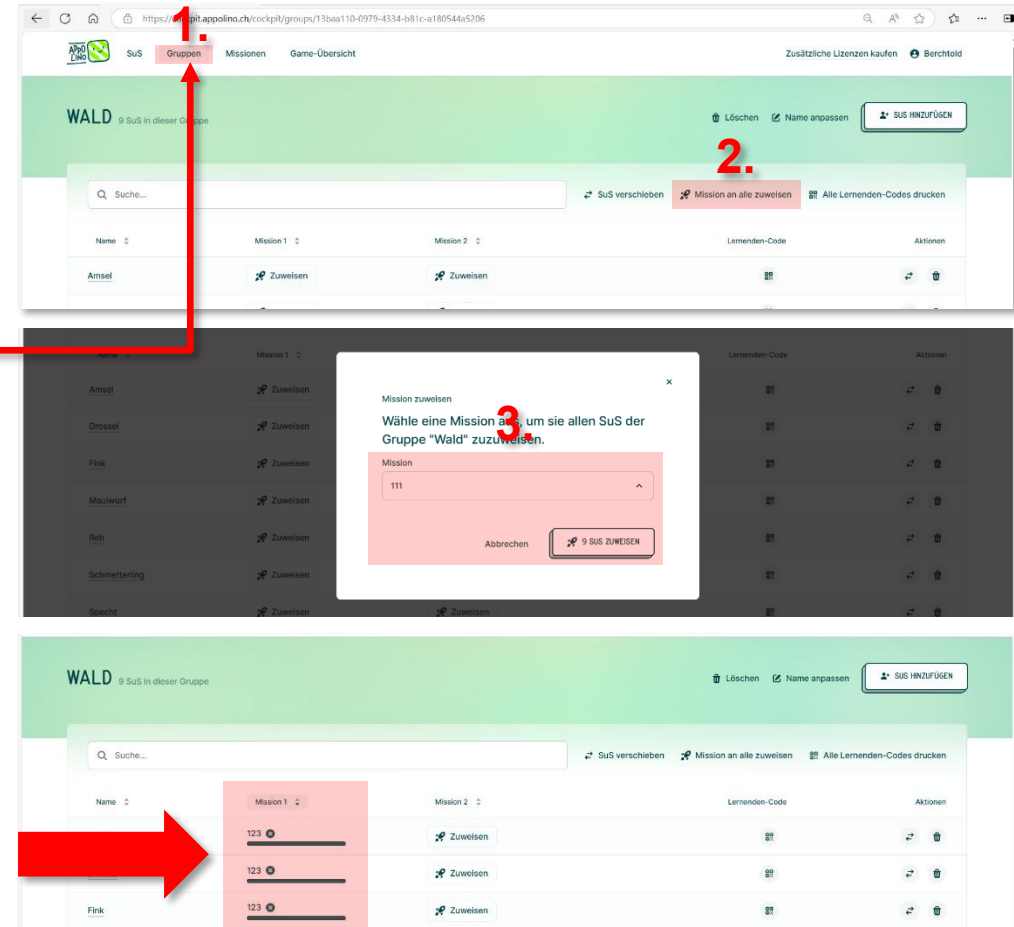
## Missionen zuteilen

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 zugeteilten Missionen sind nun in der Gruppenübersicht sichtbar.

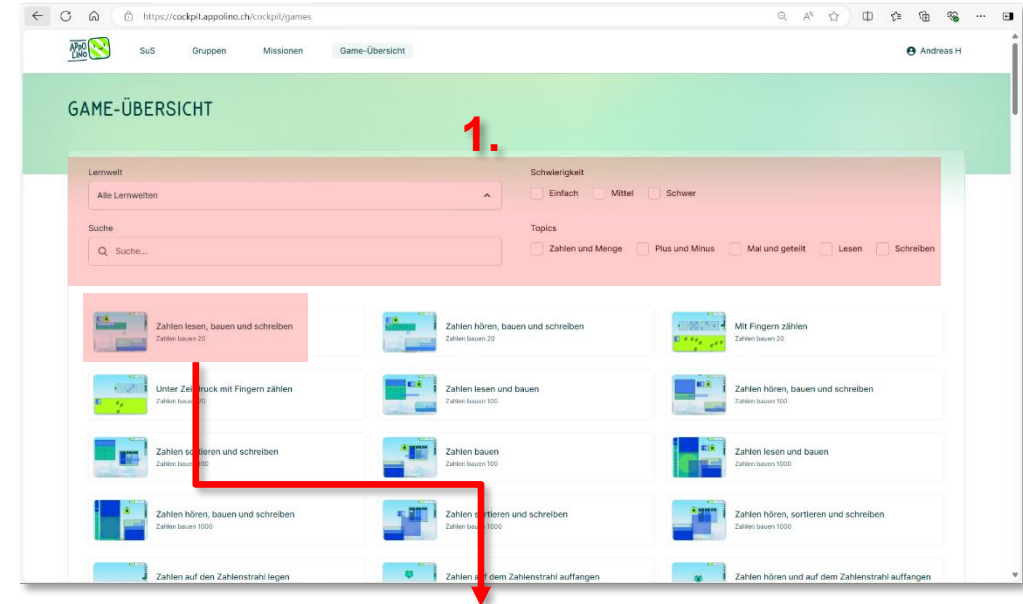


# 5. Gameübersicht

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.



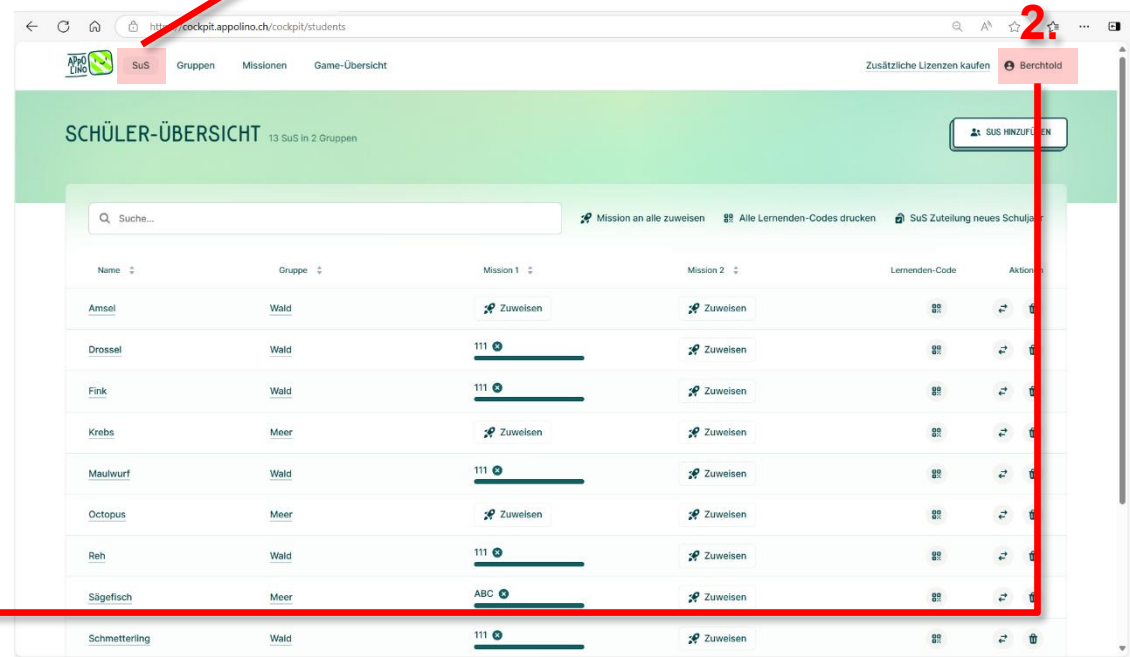
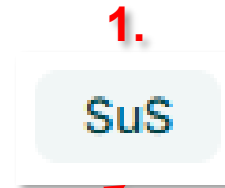
2.



# 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.

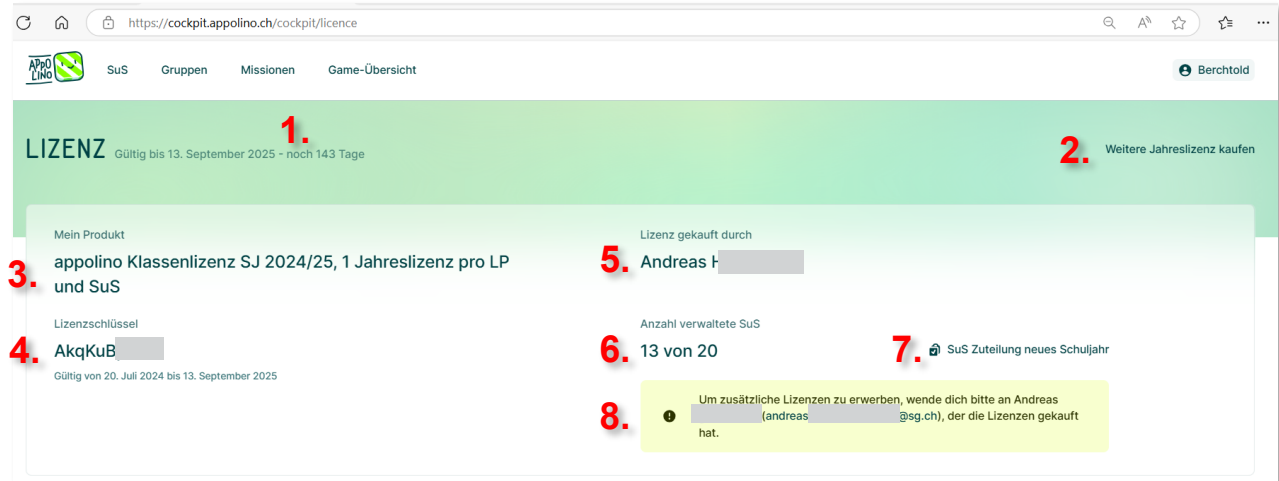


# 6. Lizenzverwaltung

## 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 web browser. The page has a green header with the Appolino logo and navigation links (SuS, Gruppen, Missionen, Game-Übersicht). The main content area is titled 'LIZENZ' and displays the following information:

- 1.** Gültigkeit der Lizenz: Gültig bis 13. September 2025 - noch 143 Tage
- 2.** Weitere Jahreslizenzen kaufen: Button to purchase additional licenses.
- 3.** Mein Produkt: appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS
- 4.** Lizenzschlüssel: AkqKuB [redacted]
- 5.** Lizenz gekauft durch: Andreas [redacted]
- 6.** Anzahl verwaltete SuS: 13 von 20
- 7.** SuS Zuteilung neues Schuljahr: Button to assign licenses for the new school year.
- 8.** Um zusätzliche Lizenzen zu erwerben, wende dich bitte an Andreas [redacted] (andreas [redacted]@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

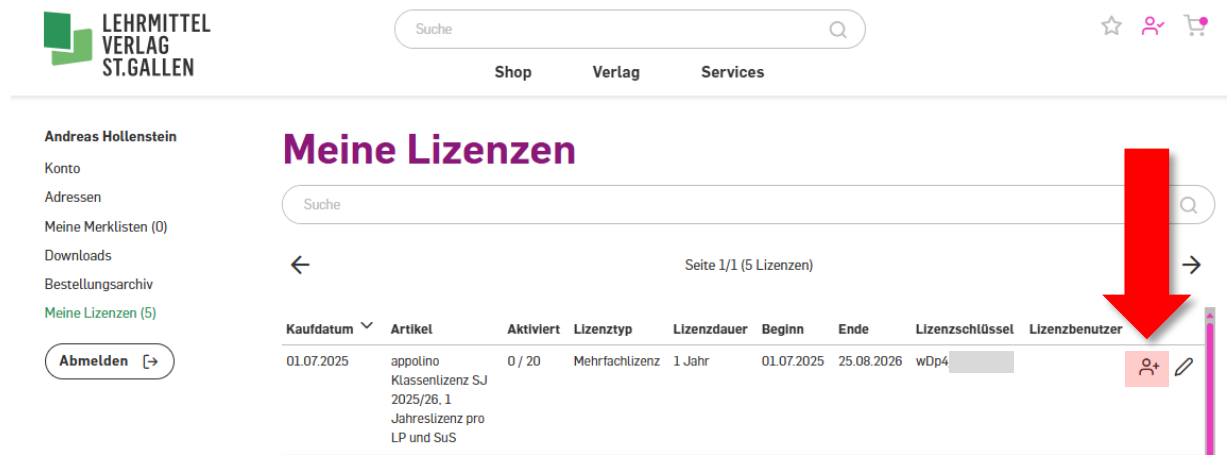
# 6. Lizenzverwaltung

## 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](http://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	appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS	0 / 20	Mehrfachlizenz	1 Jahr	01.07.2025	25.08.2026	wDp4	[User Icon] [Edit Icon]

# 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

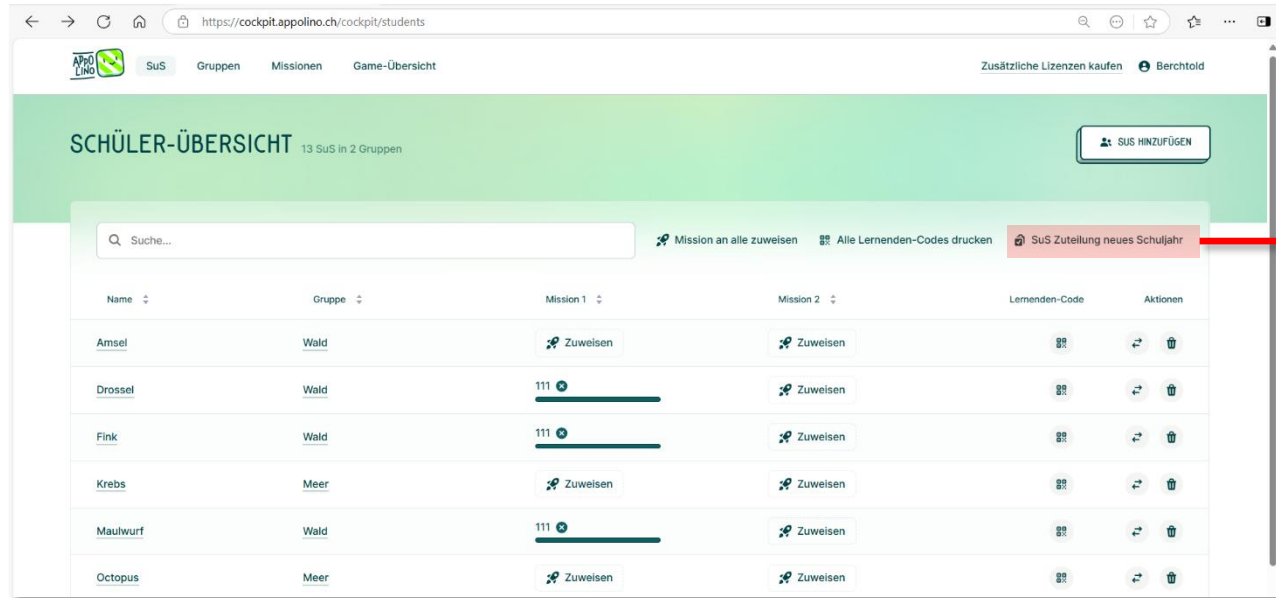
### Hinweis:

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

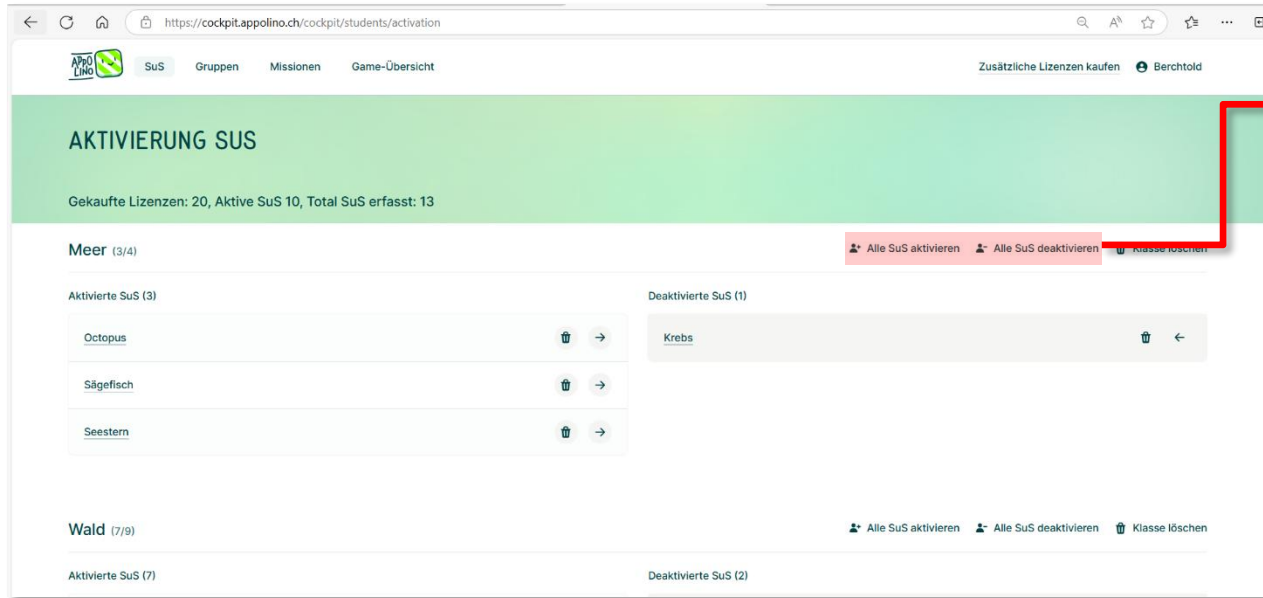
Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Drossel	Wald	111	Zuweisen		
Fink	Wald	111	Zuweisen		
Krebs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Mauhwurf	Wald	111	Zuweisen		
Octopus	Meer	Zuweisen	Zuweisen		

 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 'cockpit.appolino.ch/cockpit/students/activation' page. It features a green header 'AKTIVIERUNG SuS' with statistics: 'Gekaufte Lizenzen: 20, Aktive SuS 10, Total SuS erfasst: 13'. Below, there are sections for 'Meer (3/4)' and 'Wald (7/9)'. Each section has a table of active students and buttons to 'Alle SuS aktivieren', 'Alle SuS deaktivieren', and 'Klasse löschen'. A red arrow points from the 'Alle SuS deaktivieren' button in the 'Meer' section to a callout box on the right.

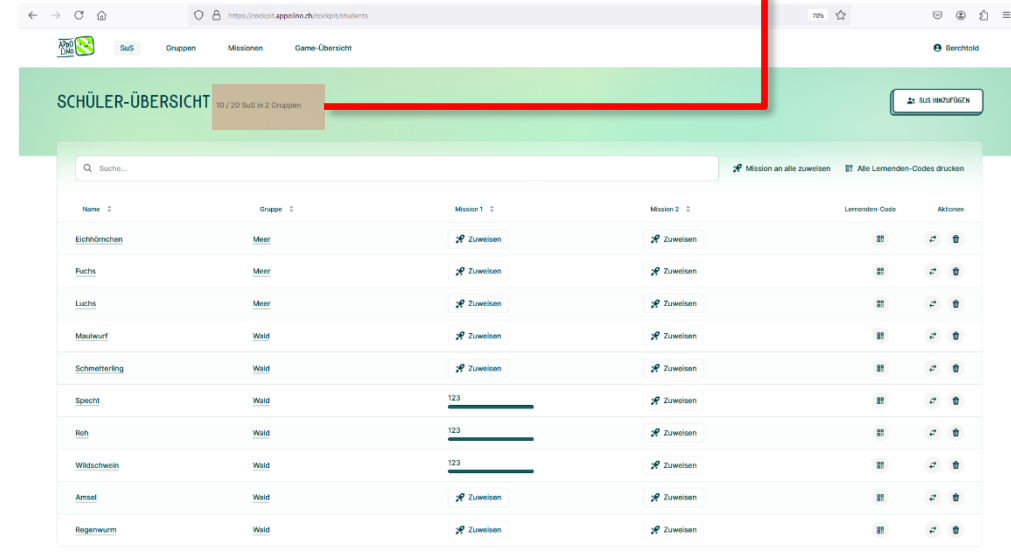
Alle SuS aktivieren    Alle SuS deaktivieren

# 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' page with a table of students and their assigned missions. The table has columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, and Lizenzen-Code. The first row shows 'Eichblörnchen' in the 'Meer' group, with 'Mission 1' and 'Mission 2' both set to 'Zuweisen'. The second row shows 'Fuchs' in the 'Meer' group, also with 'Mission 1' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The third row shows 'Luchs' in the 'Meer' group, also with 'Mission 1' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The fourth row shows 'Mauswurf' in the 'Wald' group, also with 'Mission 1' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The fifth row shows 'Schmetterling' in the 'Wald' group, also with 'Mission 1' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The sixth row shows 'Specht' in the 'Wald' group, with 'Mission 1' set to '123' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The seventh row shows 'Reh' in the 'Wald' group, with 'Mission 1' set to '123' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The eighth row shows 'Wildschwein' in the 'Wald' group, with 'Mission 1' set to '123' and 'Mission 2' set to 'Zuweisen'. The ninth row shows 'Amsel' in the 'Wald' group, with 'Mission 1' and 'Mission 2' both set to 'Zuweisen'. The tenth row shows 'Regenwurm' in the 'Wald' group, with 'Mission 1' and 'Mission 2' both set to 'Zuweisen'. A red arrow points from the text '12 SuS in 2 Gruppen' to the '10 / 20 SuS in 2 Gruppen' status indicator in the top right corner of the table.

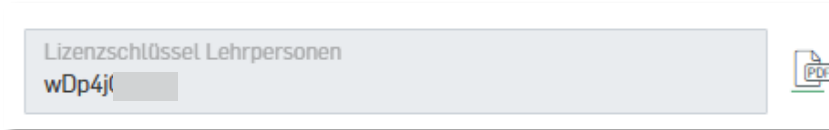
## Hinweis:

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

# 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

**Lizenz für Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler**

Lizenzschlüssel  
wDp4j( [redacted]



Beginn: 01.07.2025  
Ende: 25.08.2026  
Lizenzen total: 20

 Bitte beachten Sie die Installationsanleitung unter [www.appolino.ch](http://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.

# 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.	<a href="#">37</a> <a href="#">39</a> <a href="#">42</a>
Anweisung	Wird <u>Poli</u> angeklickt, erklärt sie dem Kind, was es in der Übung machen soll.	<a href="#">35</a>
Appolino Cockpit	Der Zugang zum Appolino-Cockpit ist kostenlos, kann aber erst genutzt werden, wenn Lizenzen gekauft wurden. Die Lehrperson verwaltet darin die Lizenzen.	<a href="#">10</a> <a href="#">36</a> <a href="#">47</a> <a href="#">49</a> <a href="#">50</a>
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.	<a href="#">23</a>
Aufgabenreihen	= Missionen	<a href="#">31</a>
Drag and Drop	Anklicken, ziehen und loslassen. Das Kind tippt auf das Objekt, zieht es an eine andere Stelle und lässt es dort los.	<a href="#">32</a>
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.	<a href="#">28</a>
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.	<a href="#">10</a> <a href="#">11</a> <a href="#">15</a> <a href="#">16</a>
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.	<a href="#">32</a> <a href="#">35</a> <a href="#">47</a>
Gefiltert	Die Games können hier nach Kriterien sortiert werden, was die Zuteilung vereinfacht.	<a href="#">32</a> <a href="#">36</a> <a href="#">48</a> <a href="#">51</a>
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.	<a href="#">9</a> <a href="#">10</a> <a href="#">11</a> <a href="#">12</a> <a href="#">13</a> <a href="#">14</a> <a href="#">15</a> <a href="#">16</a> <a href="#">17</a> <a href="#">18</a> <a href="#">19</a> <a href="#">20</a> <a href="#">21</a> <a href="#">22</a> <a href="#">34</a> <a href="#">35</a>



# 5. Glossar (2/3)



Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Installation	Vor der Nutzung der App muss sie auf dem entsprechenden Gerät installiert werden.	<u>4</u>
Jahreslizenz	SCHOOL-Lizenzen sind vom 1. Juli bis am 25. August des nächsten Jahres gültig. HOME-Lizenzen sind ab Kauf 365 Tage gültig.	<u>5 7 37 40 45 51</u>
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	<u>3 17 21 23 24 25 26 27 28 29 30</u>
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.	<u>31</u>
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	<u>18 19</u>
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.	<u>36-48</u>
Lizenz aktivieren	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen aktiviert.	<u>6</u>
Lizenz deaktiviert	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen deaktiviert.	<u>43</u>
Lizenz kaufen	Lizenzen können direkt auf <a href="http://www.appolino.ch">www.appolino.ch</a> oder auf <a href="http://www.lehrmittelverlag.ch">www.lehrmittelverlag.ch</a> gekauft werden.	<u>6 37 39</u>
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.	<u>8</u>
Lizenzplattform	Auf <a href="http://www.lehrmittelverlag.ch">www.lehrmittelverlag.ch</a> oder im Appolino-Cockpit können Sie einsehen, wie viele Lizenzen Sie gekauft haben.	<u>7</u>

# 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 « <a href="#">Meine Lizenzen</a> » oder auf dem Lizenzblatt.	<a href="#">8</a> <a href="#">37</a> <a href="#">41</a> <a href="#">46</a>
LP	Abkürzung für <b>Lehrperson</b>	<a href="#">35</a> <a href="#">36</a>
Missionen (zuordnen)	Eine Mission umfasst eine Anzahl von Games (Aufgabenreihe), welche die Lehrperson für ihre Klasse zusammengestellt hat. Diese wird den Kindern zugeteilt.	<a href="#">3</a> <a href="#">12</a> <a href="#">16</a> <a href="#">20</a> <a href="#">31</a> <a href="#">32</a> <a href="#">33</a> <a href="#">48</a>
neu generieren	Wenn Sie auf «Neu generieren» klicken, wird der bisherige QR-Code ungültig und kann nicht mehr zum Einloggen verwendet werden.	<a href="#">21</a>
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 <a href="#">Shop</a> 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.	<a href="#">26</a> <a href="#">31</a>
Schlüsselanhänger	Der im <a href="#">Shop</a> 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 <a href="#">26</a> bedruckbaren Stickerbögen mitgeliefert.	<a href="#">26</a>
Schullizenz	Pro Kind und Jahr muss eine <a href="#">Schuljahreslizenz</a> gekauft werden.	<a href="#">5</a>
Screenshot	Mit einem Screenshot wird der Bildschirm fotografiert. Er ist ein Abbild des aktuellen Bildschirmvorschau der gewählten Übung.	<a href="#">35</a>
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.	<a href="#">23</a> <a href="#">25</a> <a href="#">26</a>
SuS	Abkürzung für <b>S</b> chülerinnen und <b>S</b> chüler	<a href="#">3</a> <a href="#">10-22</a> <a href="#">27</a> <a href="#">33-37</a> <a href="#">44</a> <a href="#">45</a>
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	<a href="#">11</a> <a href="#">12</a> <a href="#">15</a> <a href="#">48</a>

# Starke Tools für smarte Schulen



LEHRMITTEL  
VERLAG  
ST.GALLEN

## APPOLINO® 2.0

### Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1. – 3.



www.appolino.ch



Andreas Hollenstein, Lernmedienberater  
[beratung@lehrmittelverlag.ch](mailto:beratung@lehrmittelverlag.ch) / +41 58 228 76 75

