

Starke Tools für smarte Schulen

---



# APPOLINO® 2.0

## Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1. – 3.



Erste Schritte

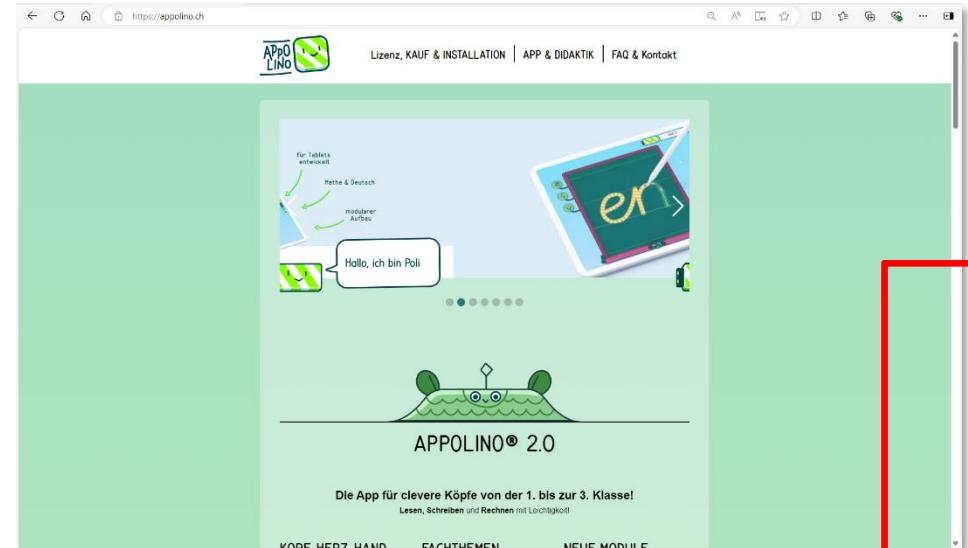
# Hinweis

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

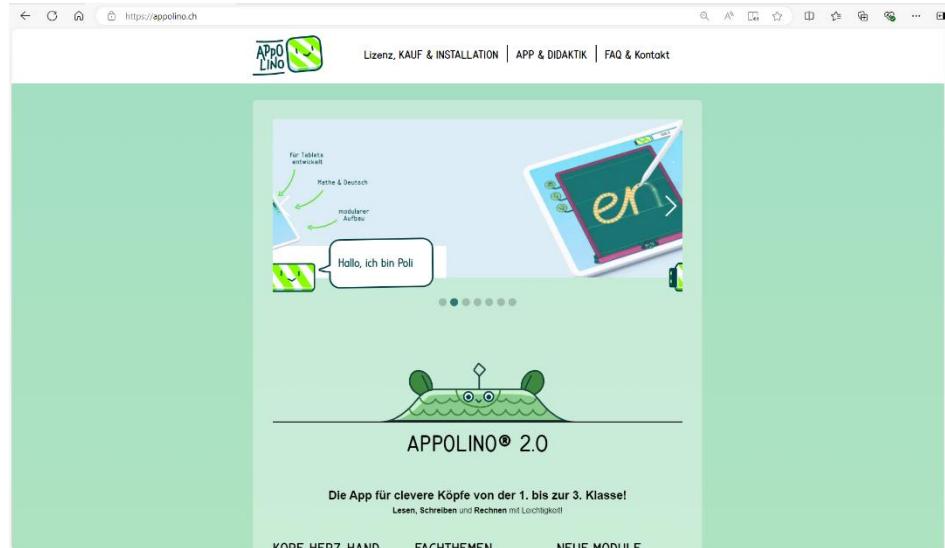
Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



vor- und zurückblättern

# Inhaltsverzeichnis

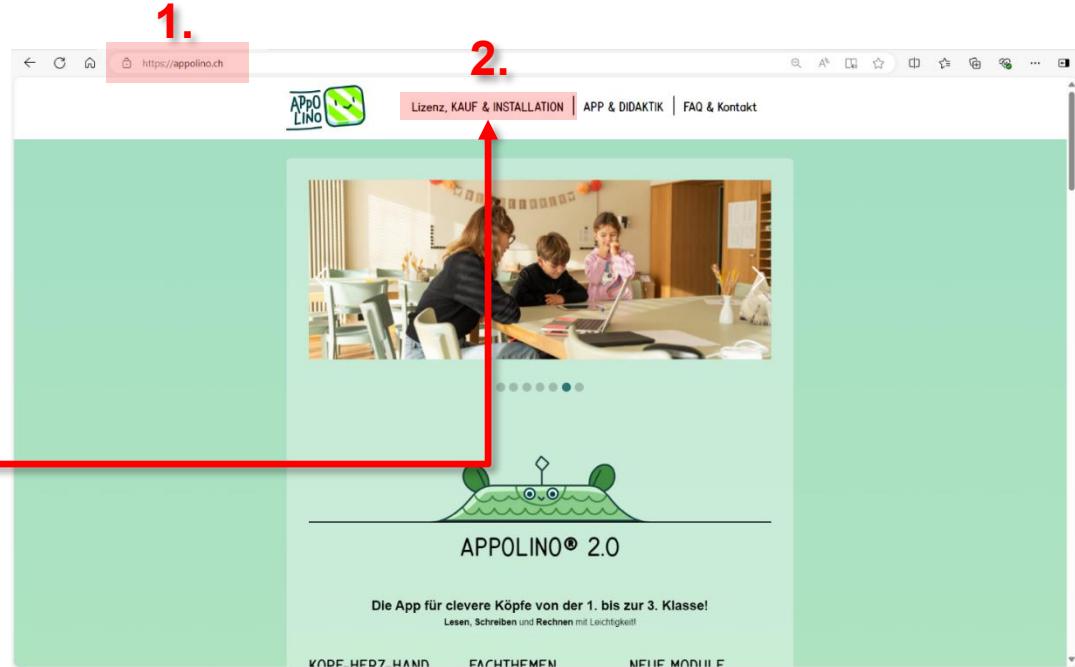
1. Lizenz erwerben/Testversion
2. SuS/Gruppen einrichten
3. Lernenden-Codes ausdrucken
4. Missionen
5. Gameübersicht
6. Lizenzverwaltung
7. Lizenzbeispiel
8. Glossar



# 1. Lizenz erwerben/Testversion

## Vorgehen Lizenzkauf

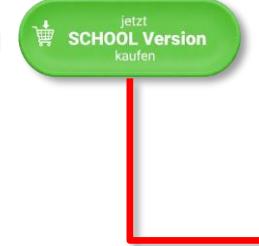
1. Öffnen Sie den Browser und tippen Sie [www.appolino.ch](https://www.appolino.ch) ein.
2. Klicken Sie auf **Lizenz, KAUF & INSTALLATION**



# 1. Lizenz erwerben/Testversion

## Lizenzerwerb (1/4)

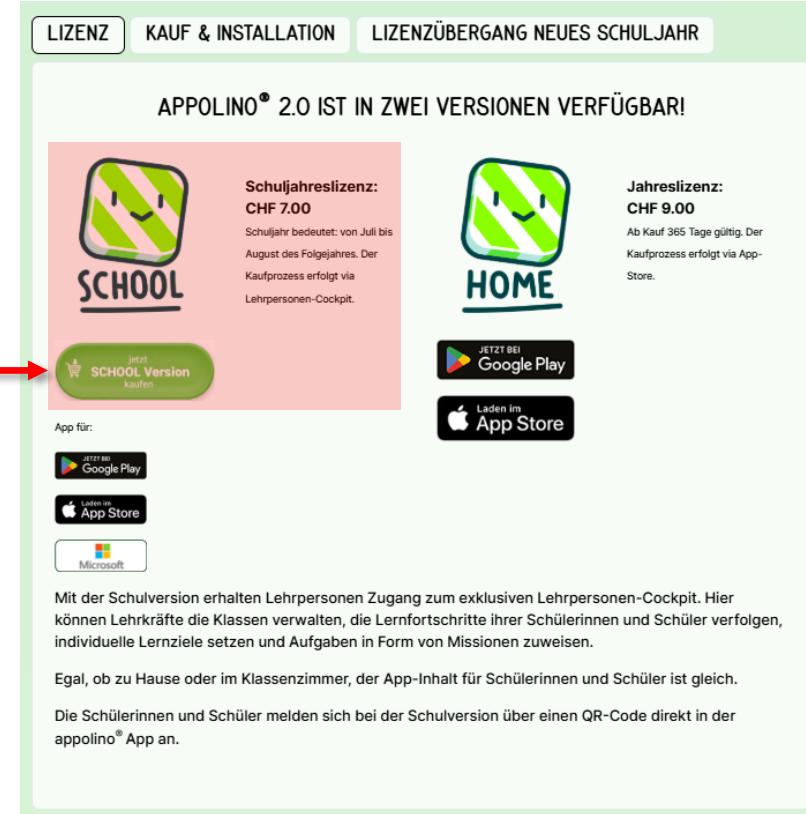
Klicken Sie auf den Button



### 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!

**SCHOOL**

Schuljahreslizenz:  
CHF 7.00  
Schuljahr bedeutet: von Juli bis August des Folgejahres. Der Kaufprozess erfolgt via Lehrpersonen-Cockpit.

**HOME**

Jahreslizenz:  
CHF 9.00  
Ab Kauf 365 Tage gültig. Der Kaufprozess erfolgt via App-Store.

jetzt SCHOOL Version kaufen

jetzt HOME Version kaufen

App für:

JETZT BEI Google Play  
Laden im App Store  
Microsoft

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.

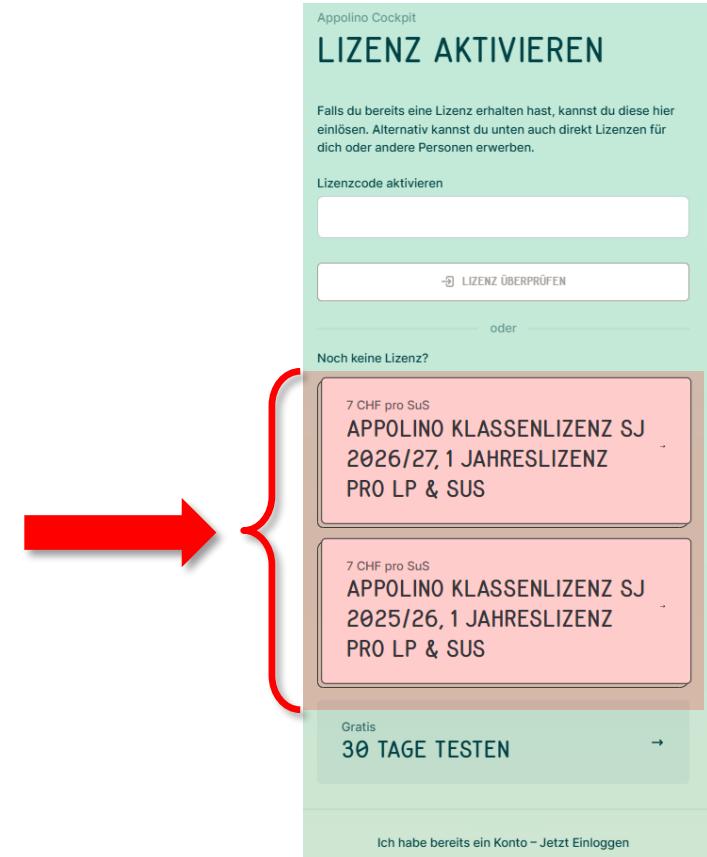
Die Schülerinnen und Schüler melden sich bei der Schulversion über einen QR-Code direkt in der appolino® App an.

# 1. Lizenz erwerben/Testversion

## Lizenzerwerb (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.



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

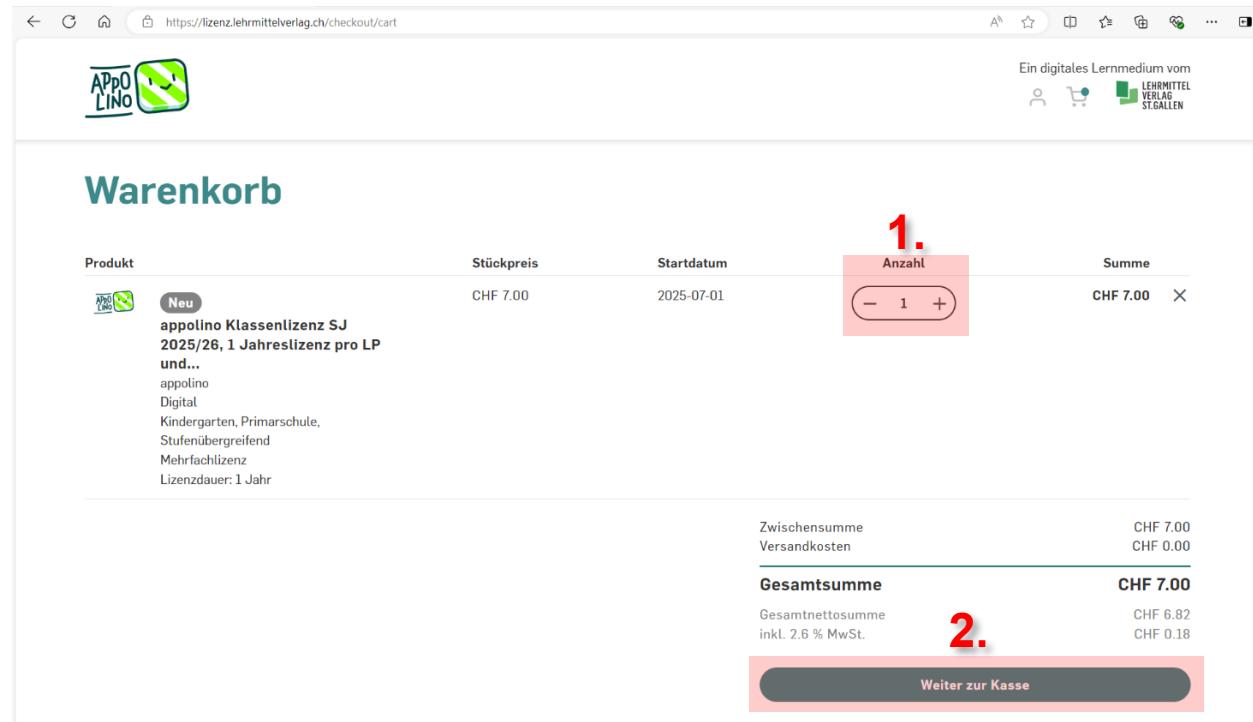
### Lizenzwahl zwischen Februar und Juni:

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.

# 1. Lizenz erwerben

## Lizenzerwerb (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.



1.

Produkt	Stückpreis	Startdatum	Anzahl	Summe
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	<input type="button" value="1"/>	CHF 7.00

2.

Weiter zur Kasse

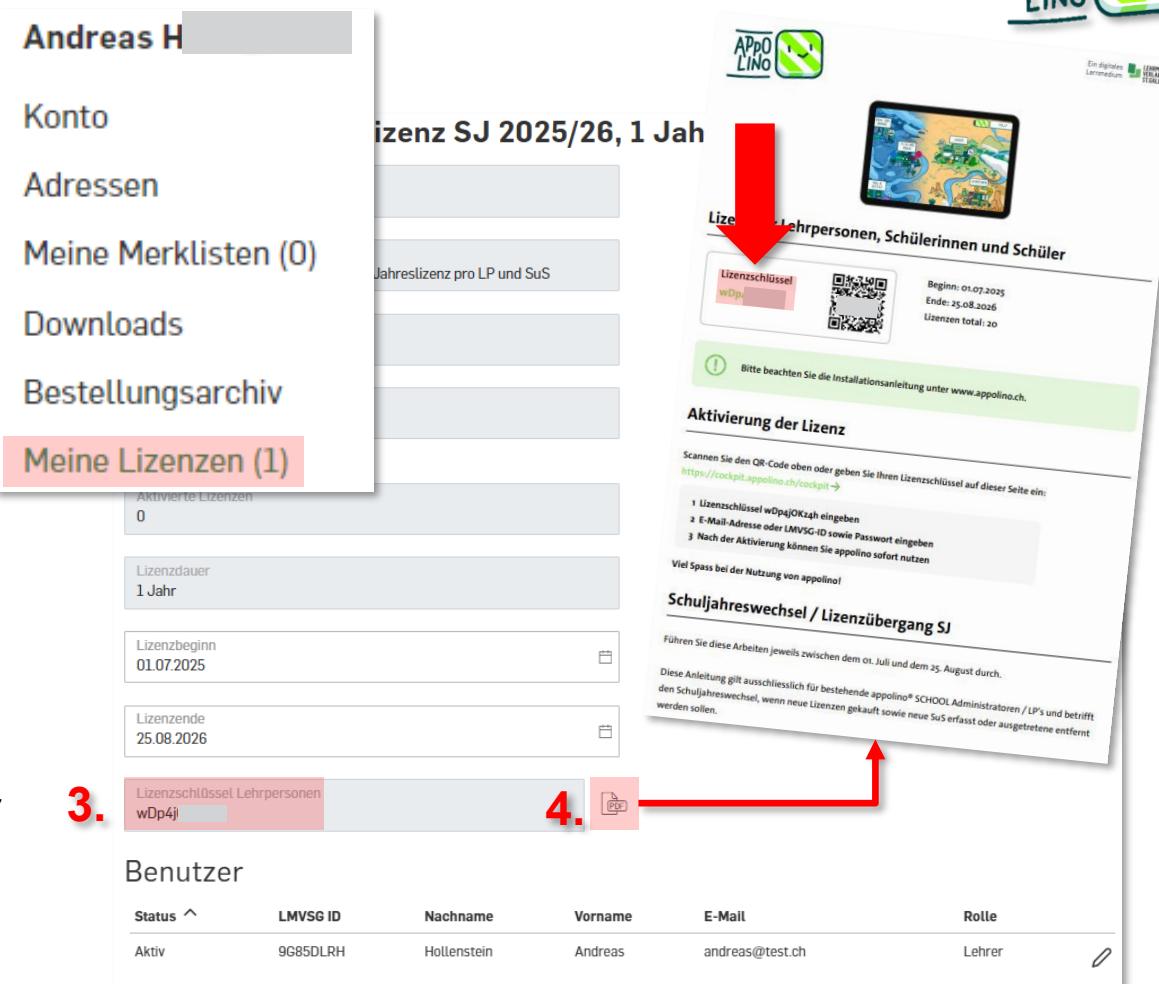
### Hinweis:

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

# 1. Lizenz erwerben

## Lizenzerwerb (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.



Andreas H [REDACTED]

Konto

Adressen

Meine Merklisten (0)

Jahreslizenz pro LP und SuS

Downloads

Bestellungsarchiv

Meine Lizenzen (1)

Aktivierte Lizenzen: 0

Lizenzdauer: 1 Jahr

Lizenzbeginn: 01.07.2025

Lizenzende: 25.08.2026

Lizenzschlüssel Lehrpersonen: wDp4j

4. 

Benutzer

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

Lizenz SJ 2025/26, 1 Jahr

Lizenzen 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.apolino.ch](http://www.apolino.ch).

Aktivierung der Lizenz

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

1 Lizenzschlüssel wDp4jOK4h 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!

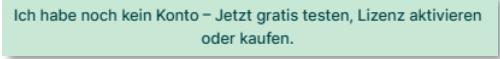
Schuljahreswechsel / Lizenzübergang SJ

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

LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

## 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](#).



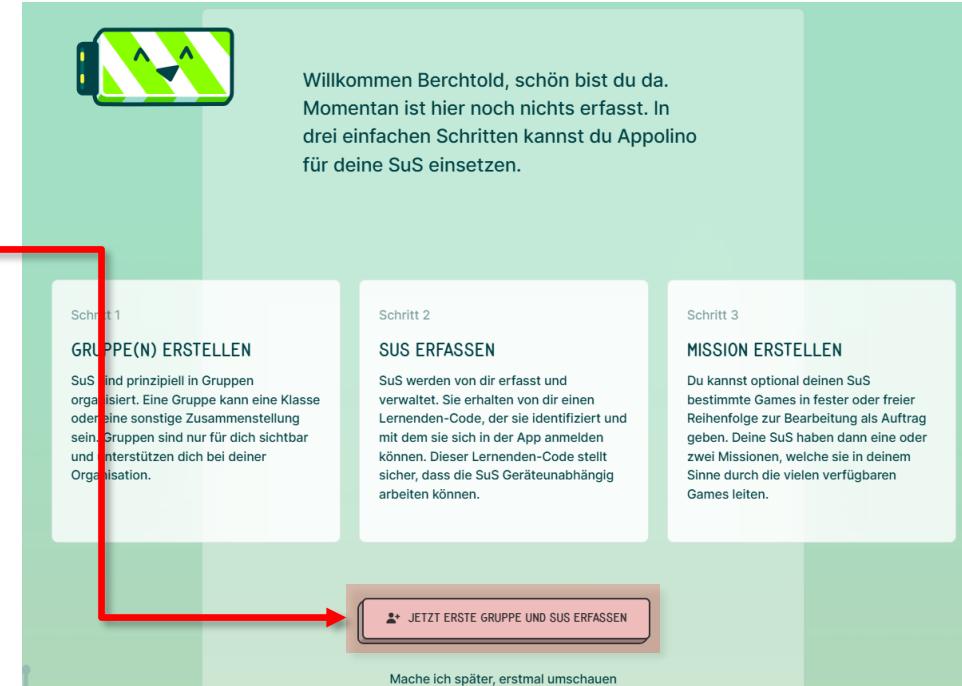
# 2. SuS/Gruppen einrichten

## Erste SuS einrichten

Beim ersten Start werden Sie mit diesem Bildschirm begrüßt.

Klicken Sie auf

 JETZT ERSTE GRUPPE UND SUS ERFASSEN



### Hinweis:

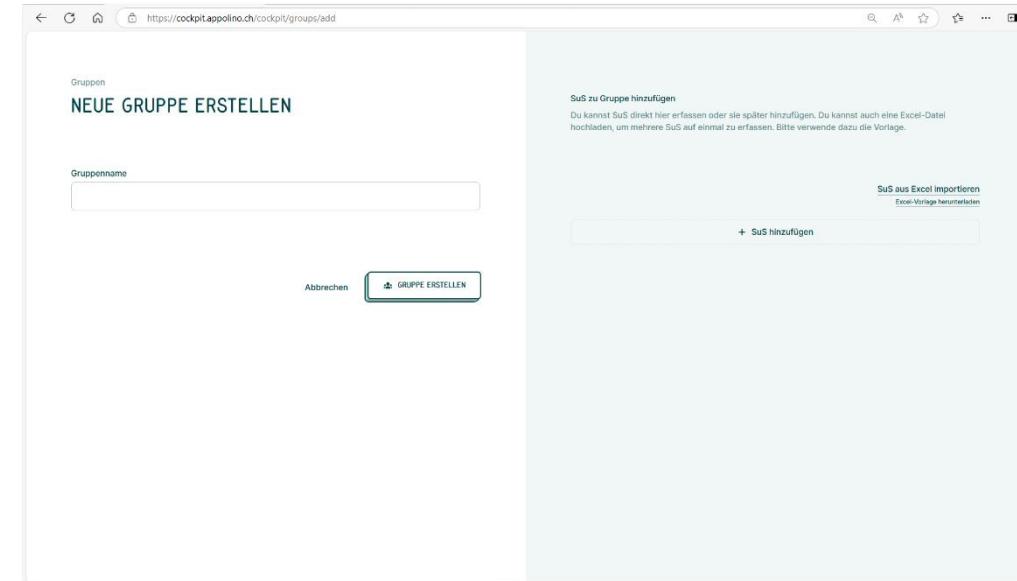
Auf diese Weise können Sie jedes Kind einzeln einfügen. Möchten Sie eine ganze Gruppe per Excel-Sheet hochladen, gehen Sie direkt zu «Gruppen einrichten».

# 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



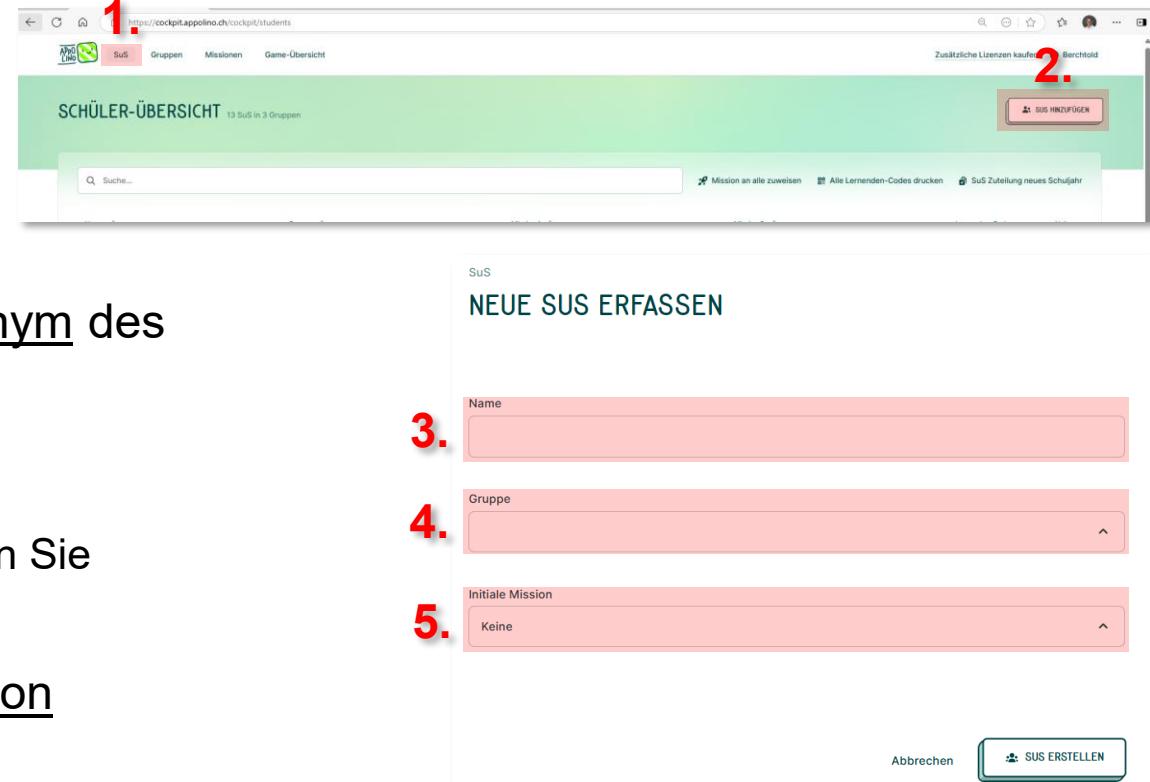
### Hinweis:

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.



1. **SuS HINZUFÜGEN**

2. **SuS HINZUFÜGEN**

3. **Name**

4. **Gruppe**

5. **Initiale Mission**

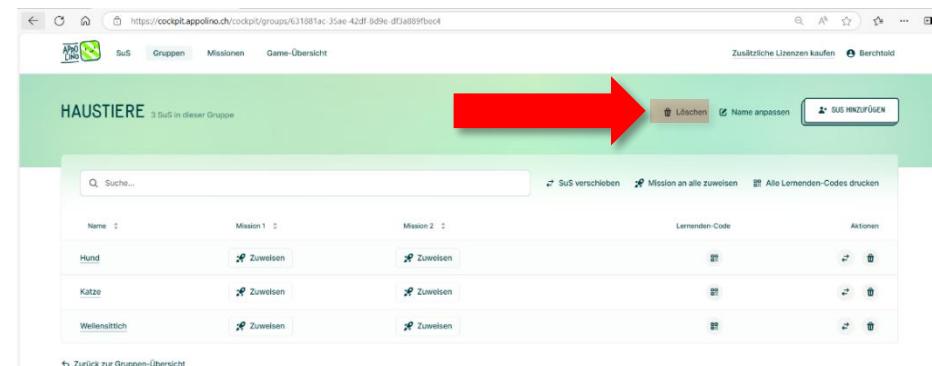
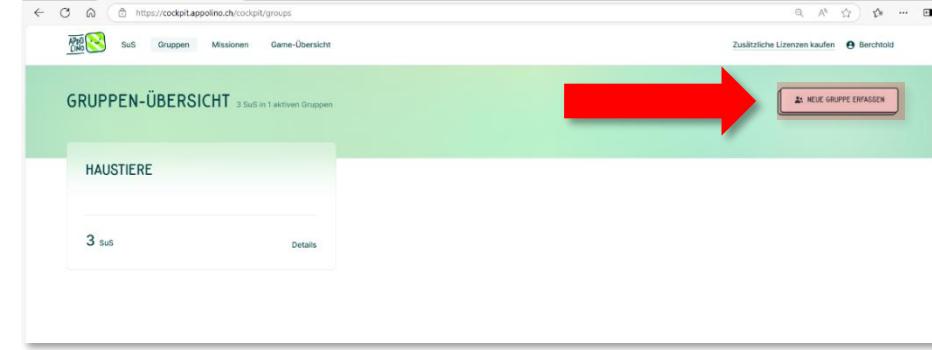
**SUSt ERSTELLEN**

# 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 zugewiesen werden.

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

1. Bestätigen Sie mit



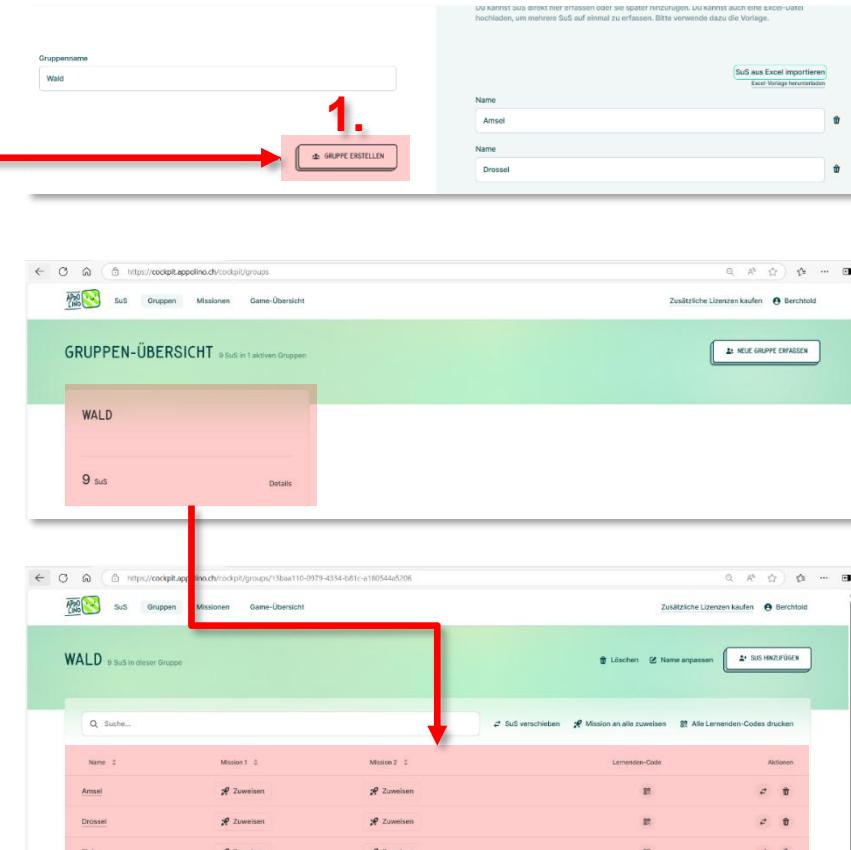
Die Gruppe ist nun erstellt.

Gruppe "Wald" wurde erstellt

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

### Hinweis:

Den Gruppen können nun erstellte Missionen zugewiesen werden.



The screenshot illustrates the process of creating and managing groups in the Appolino cockpit. It consists of three main parts:

- Group Creation:** A modal window titled "GRUPPE ERSTELLEN" shows a "Gruppenname" field with "Wald" and a "GRUPPE ERSTELLEN" button. A red arrow points from the "GRUPPE ERSTELLEN" button to a red box containing the number "1".
- Group Overview:** A list titled "GRUPPEN-ÜBERSICHT" shows a single group named "WALD" with "9 SuS". A red arrow points from the "WALD" group card to a red box containing the number "2".
- Group Details:** A detailed view of the "WALD" group showing two members: "Amsel" and "Drossel", each with "Mission 1" and "Mission 2" checkboxes. A red arrow points from the "WALD" group card to a red box containing the number "3".

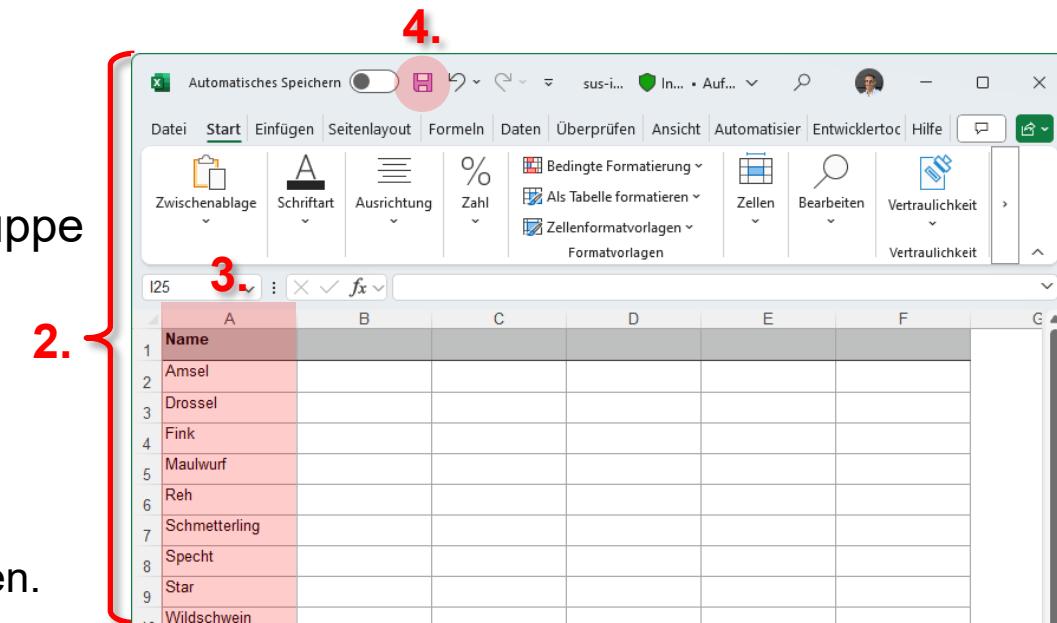
## 2. SuS/Gruppen einrichten

### 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.



	A	B	C	D	E	F
1	Name					
2	Amsel					
3	Drossel					
4	Fink					
5	Maulwurf					
6	Reh					
7	Schmetterling					
8	Specht					
9	Star					
	Wildschwein					

## 2. SuS/Gruppen einrichten

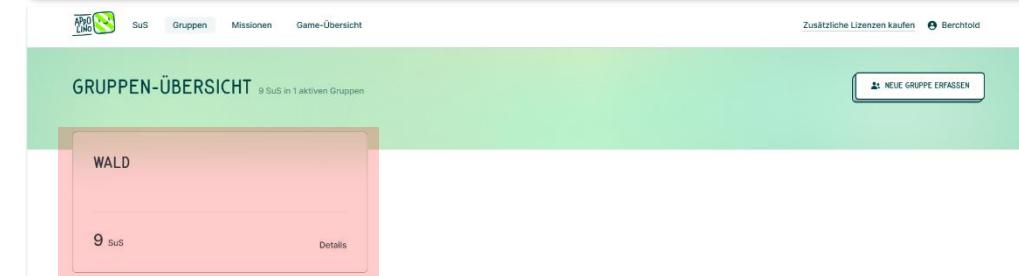
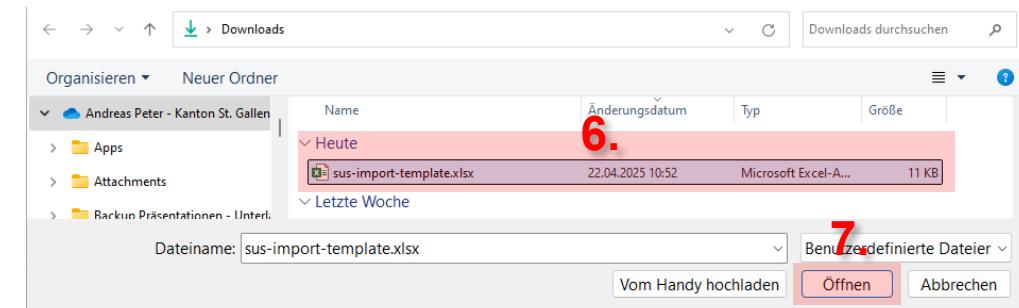


**SuS/Gruppen** ▶ **SuS zu Gruppe hinzufügen**  
mit Excel-Vorlage (Teil 2/2)

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



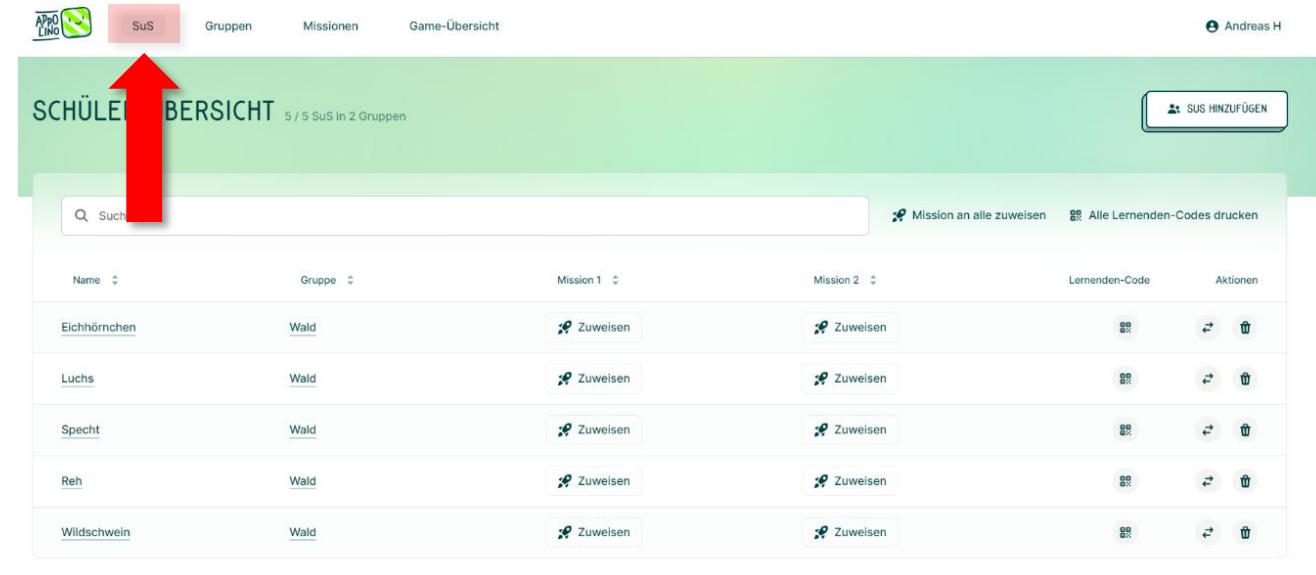
# 2. SuS/Gruppen einrichten

## 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

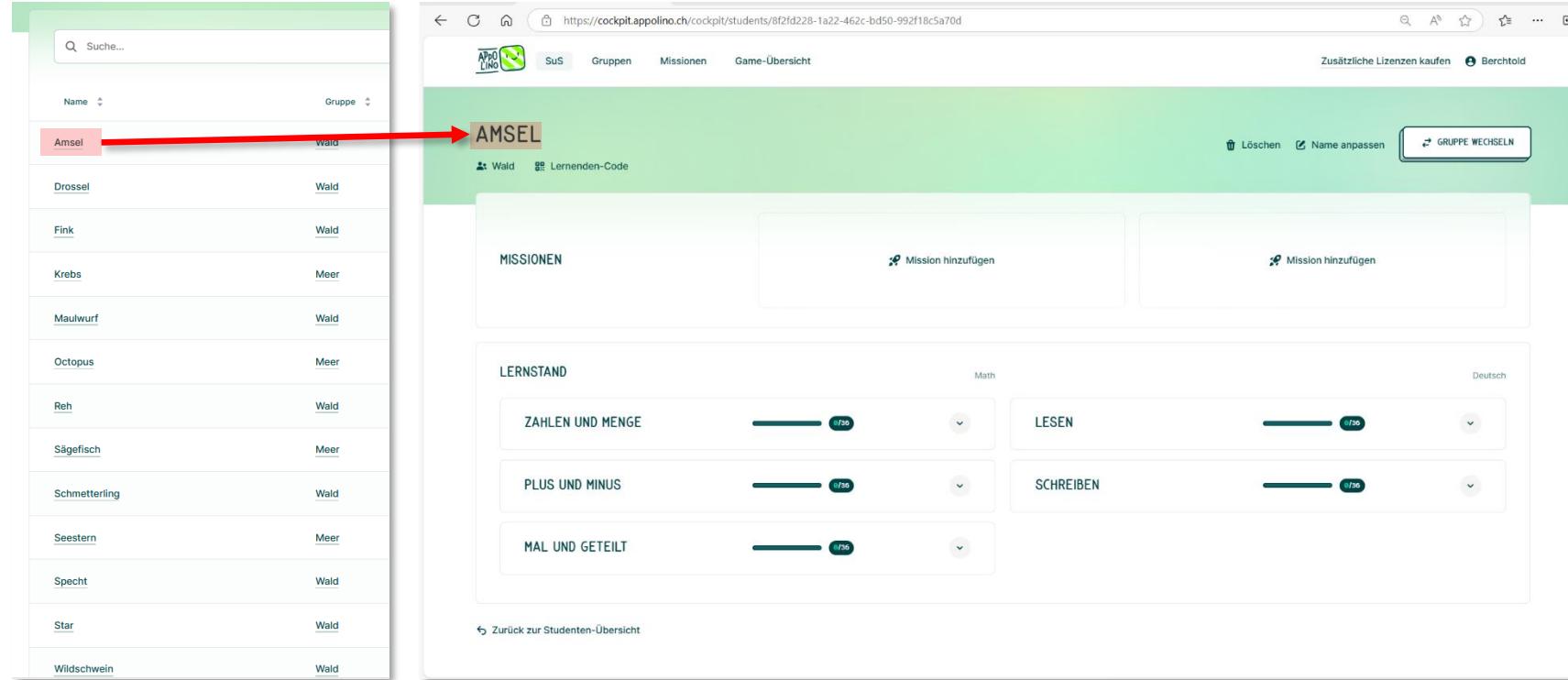


Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichhörnchen	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Luchs	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Specht	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Reh	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Wildschwein	Wald	Zuweisen	Zuweisen		

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS-Übersicht ▶ Name:

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



The image shows two screenshots of the Appolino cockpit interface. The left screenshot is a list of students with their names and groups. The name 'Amsel' is highlighted with a red box and a red arrow points to the right screenshot. The right screenshot is a detailed view for the student 'AMSEL'. It shows the student's name 'AMSEL', group 'Wald', and a 'Lernenden-Code'. Below this are sections for 'MISSIONEN' (with buttons to 'Mission hinzufügen') and 'LERNSTAND' (with sub-sections: 'ZAHLEN UND MENGE', 'LESEN', 'PLUS UND MINUS', 'SCHREIBEN', and 'MAL UND GETEILT', each with a progress bar and a value of '1/10'). There are also buttons for 'Löschen' (Delete) and 'Name anpassen' (Change name). A 'GRUPPE WECHSELN' (Change group) button is also present.

# 2. SuS/Gruppen einrichten



## SuS-Übersicht ▶ Gruppe:

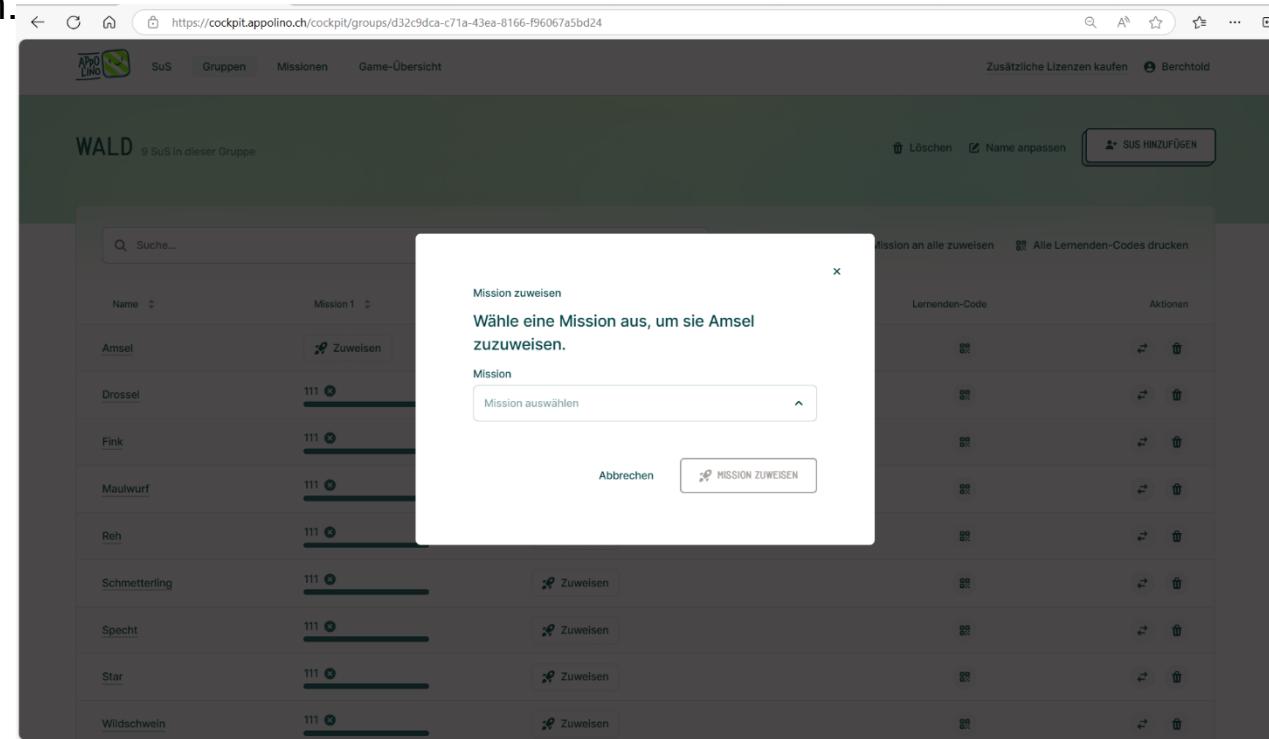
Durch einen Klick auf eine Gruppe öffnet sich die Übersicht mit den zugehörigen Informationen.

The image displays three screenshots of the Appolino cockpit interface. The top-left screenshot shows the 'GRUPPEN-ÜBERSICHT' (Groups Overview) with three groups: 'MEER' (4 SuS), 'LUFT' (3 SuS), and 'WALD' (7 SuS). A red box highlights the 'WALD' group. The top-right screenshot shows a detailed view of the 'WALD' group, with a red arrow pointing to the group name. The bottom screenshot shows a detailed view of the 'WALD' group, with a red box highlighting the 'Drossel' SuS entry. The rightmost screenshot shows the 'Drossel' SuS profile, with a red arrow pointing to the 'LERNSTAND' (Learning Status) section, which includes tabs for 'ZAHLEN UND MENGE', 'PLUS UND MINUS', and 'MAL UND GETEILT'. Each tab has a progress bar indicating completion.

# 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.

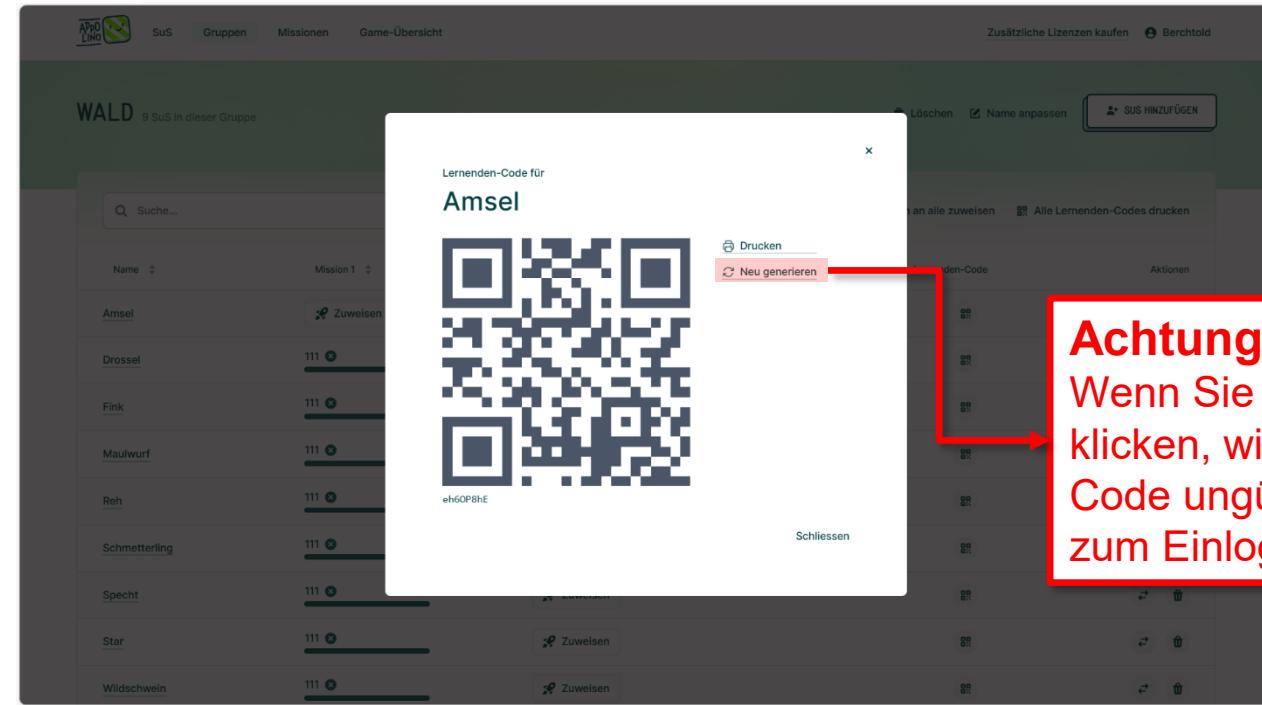


The screenshot shows a web-based application for managing student profiles (SuS) and groups. The main interface displays a list of students in a group named 'WALD'. Each student entry includes a name, a progress bar, and a 'Zuweisen' (Assign) button. A modal dialog box is open, titled 'Mission zuweisen', with the instruction 'Wähle eine Mission aus, um sie Amsel zuzuweisen.' (Select a mission to assign it to Amsel). Below this, there is a dropdown menu labeled 'Mission' with the placeholder 'Mission auswählen'. At the bottom of the dialog are 'Abbrechen' (Cancel) and 'MISSION ZUWEISEN' (Assign Mission) buttons. The background shows the main group management screen with other students and their progress bars.

# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS-Übersicht ▶ Lernenden-Code:

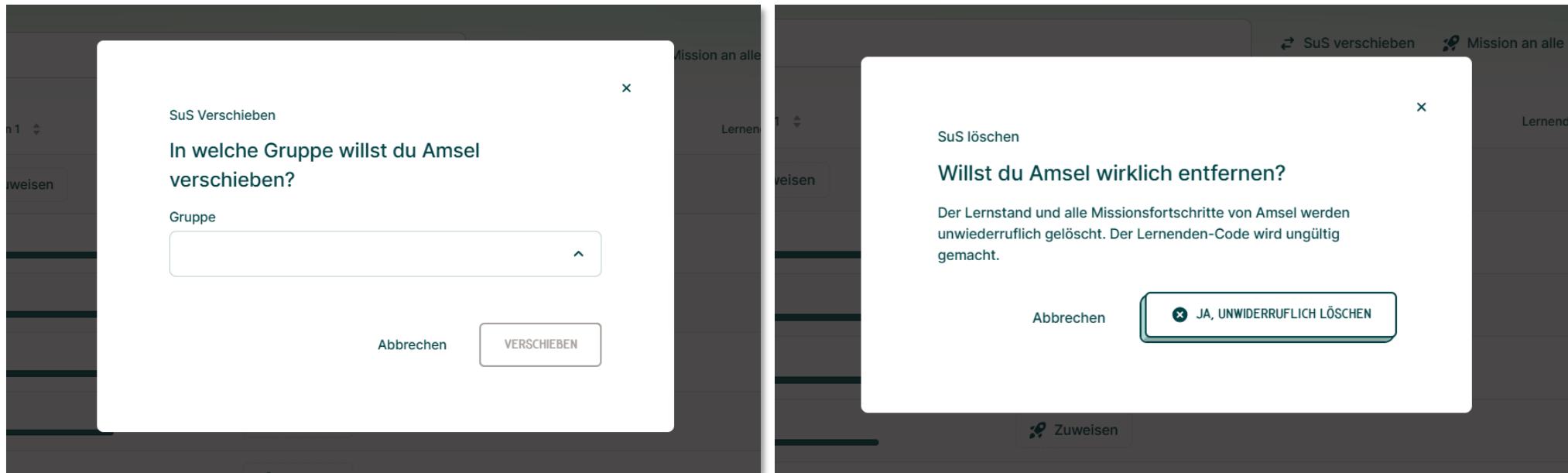
Die Schülerinnen und Schüler loggen sich mit einem Lernenden-Code (QR-Code) ein. Der Code wird hier angezeigt und kann gedruckt oder neu generiert werden.



# 2. SuS/Gruppen einrichten

## SuS-Übersicht ▶ Aktionen:

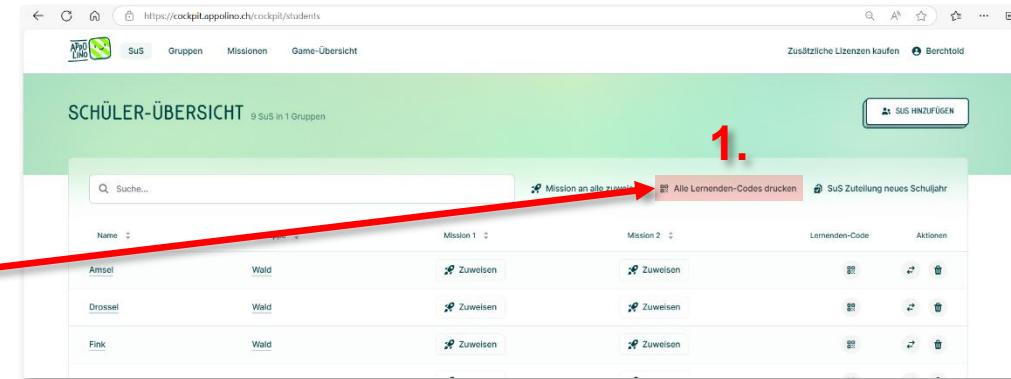
Sie können ein Kind von einer Gruppe in eine andere verschieben oder es bei Bedarf aus der Gruppe löschen.



# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

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

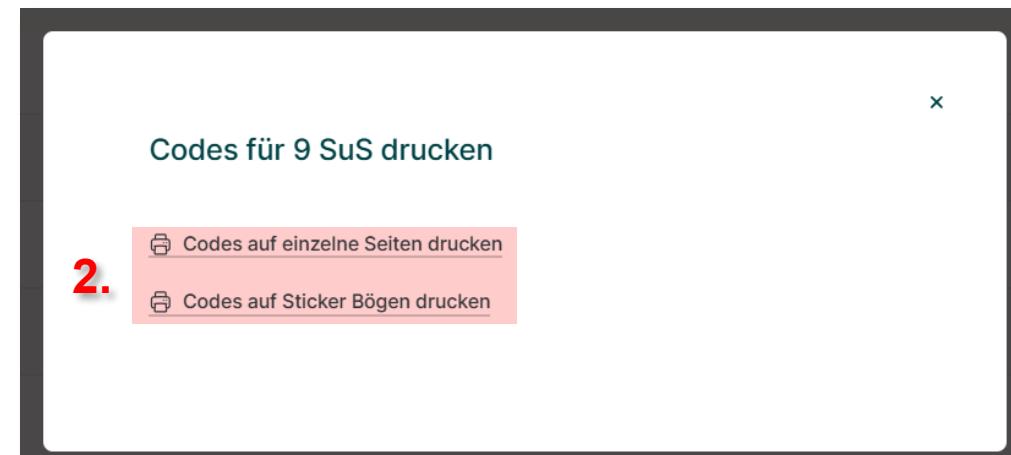
1. Klicken Sie auf **Alle Lernenden-Codes drucken**
  2. Wählen Sie nun aus, ob Sie die Codes einzeln auf A4-Blätter oder auf einen Stickerbögen drucken wollen.
- Codes auf einzelne Seiten drucken
  - Codes auf Stickerbögen drucken



SCHÜLER-ÜBERSICHT 9 SuS in 1 Gruppen

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

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



Codes für 9 SuS drucken

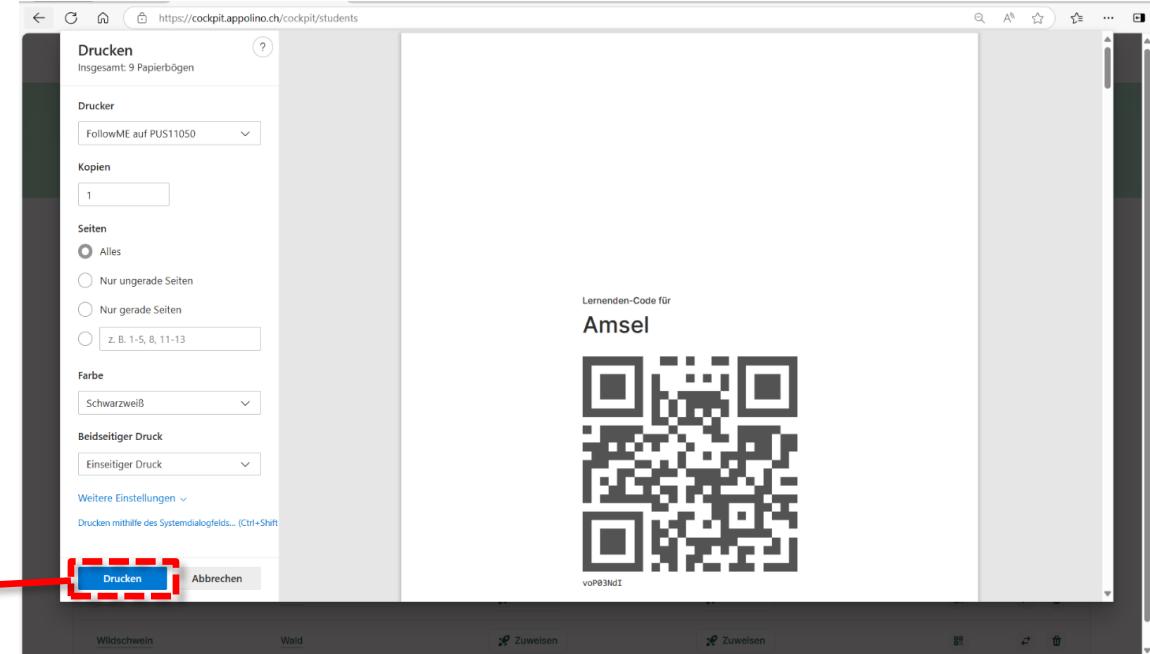
Codes auf einzelne Seiten drucken  
Codes auf Sticker Bögen drucken

# 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.

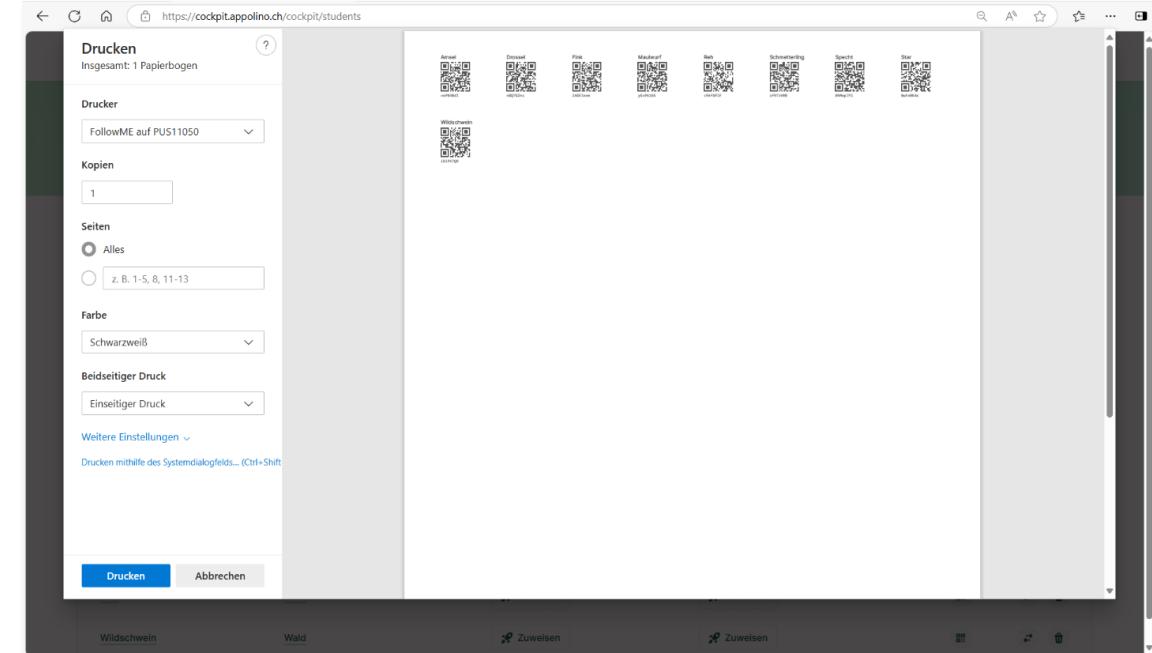


# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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.



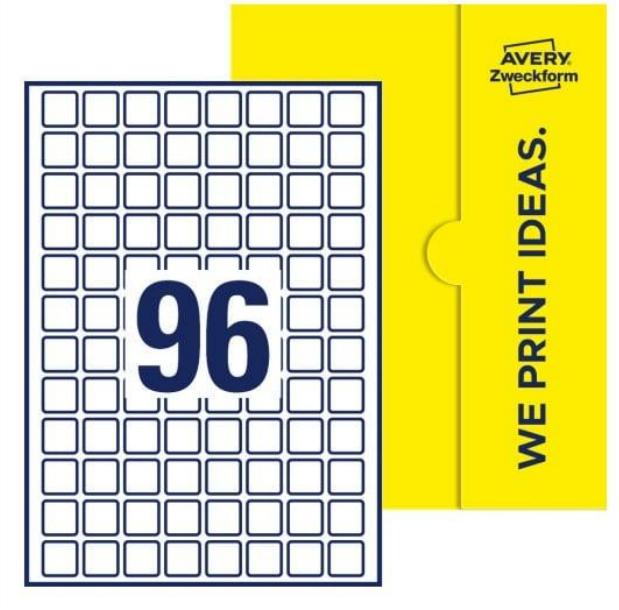
### Hinweis:

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.



### Hinweis:

Poli-Schlüsselanhänger sind [hier](#) im Shop im 12er-Set erhältlich.

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

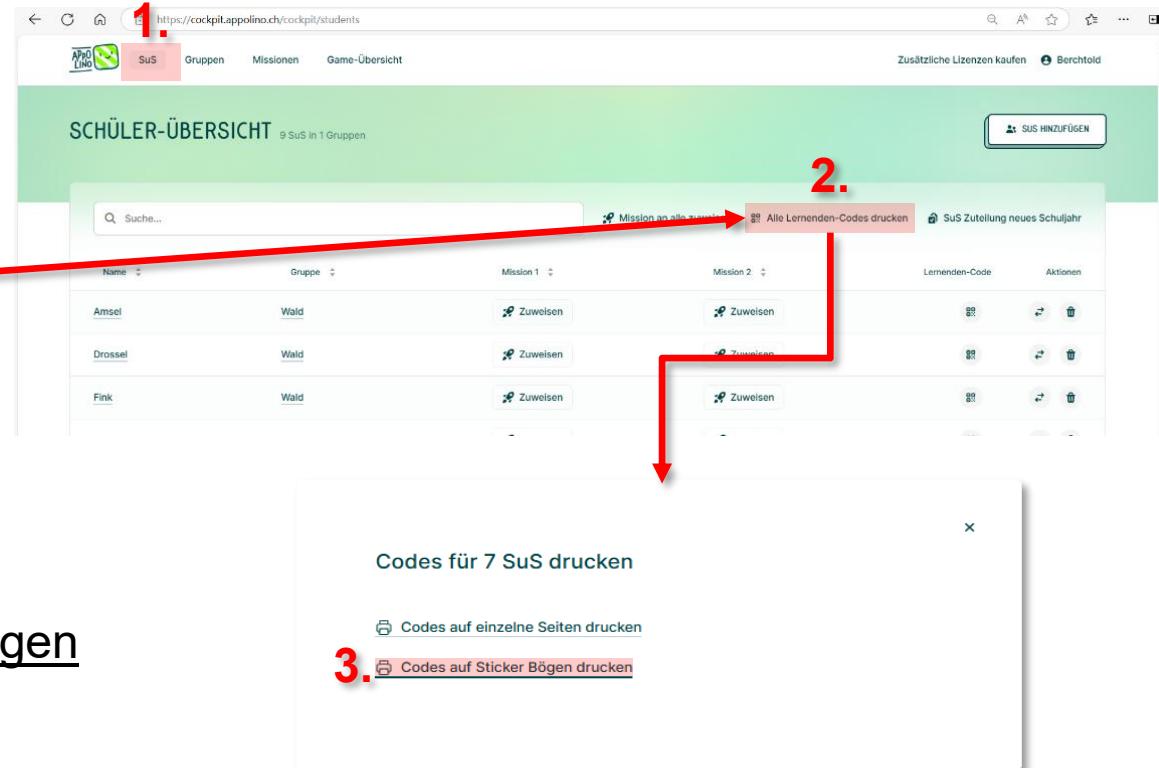
# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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).

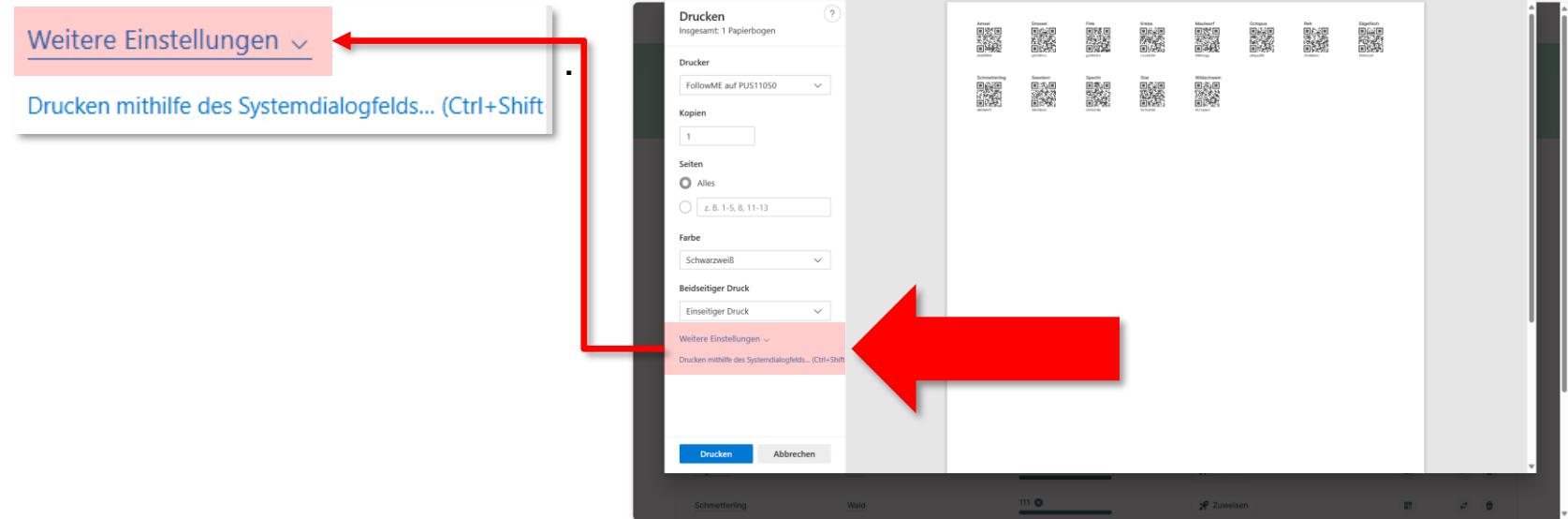


# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

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

Nun öffnet sich auf der linken Seite ein Druckerdialogfeld.

4. Klicken Sie» an



# 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» auswählen.

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

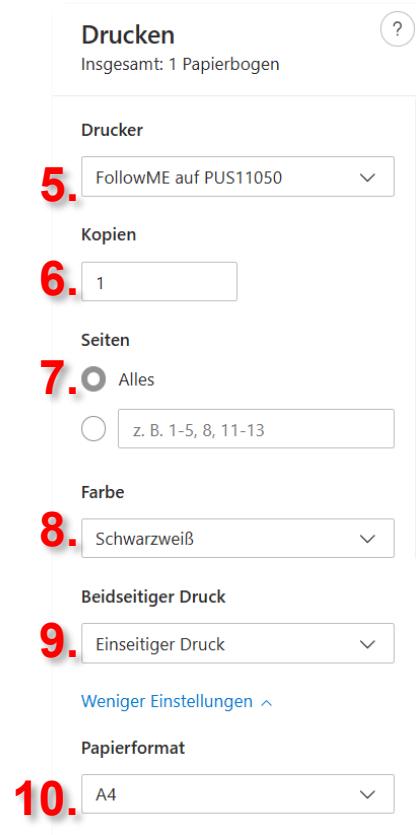
Beidseitiger Druck

9. Einseitiger Druck

Weniger Einstellungen ▾

Papierformat

10. A4



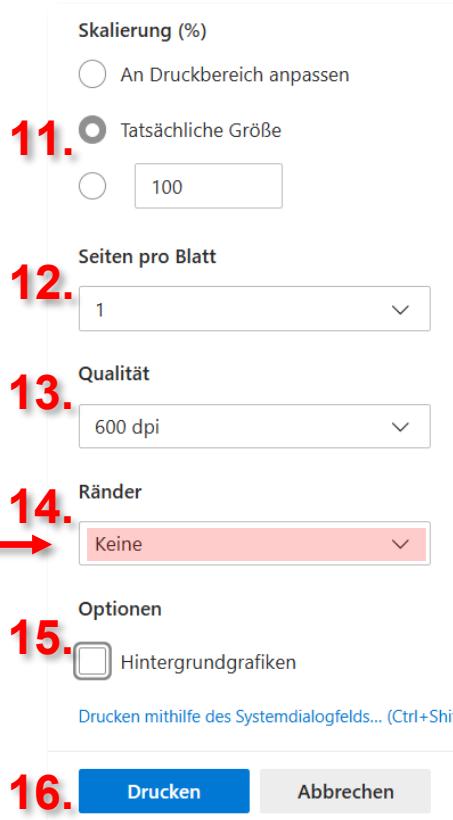
# 3. Lernenden-Codes ausdrucken

## 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.



# 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 image shows a screenshot of a web browser displaying the Appolino cockpit interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen' (which is highlighted in red), and 'Game-Übersicht'. A red arrow points from the text 'Jetzt erste Mission erstellen' in the 'Missionen' section to the 'Missionen' tab in the navigation bar. Below the navigation bar, the page title is 'MISSIONS-ÜBERSICHT' with the subtext 'Noch keine Mission erfasst'. A large red number '1.' is overlaid on the 'Jetzt erste Mission erstellen' button. The main content area is titled 'NEUE MISSION ERSTELLEN' with a red number '2.' overlaid on the 'Lernwelt' dropdown menu. The 'Lernwelt' dropdown shows 'Math' and 'Deutsch' as options. To the right, there is a sidebar titled 'Verfügbare Games' with sections for 'Schwierigkeit' (Easy, Medium, Hard), 'Topics' (Zahlen und Menge, Plus und Minus, Mal und geteilt, Lesen, Schreiben), and a search bar. Below the sidebar, there is a grid of game icons with their names: 'Zahlen lesen, bauen und schreiben' (Zahlen bauen 20), 'Zahlen hören, bauen und schreiben' (Zahlen bauen 20), 'Mit Fingern zählen' (Zahlen bauen 20), 'Unter Zeitdruck mit Fingern zählen' (Zahlen bauen 20), 'Zahlen lesen und bauen' (Zahlen bauen 100), 'Zahlen hören, bauen und schreiben' (Zahlen bauen 100), 'Zahlen sortieren und schreiben' (Zahlen bauen 100), and 'Zahlen bauen' (Zahlen bauen 100).

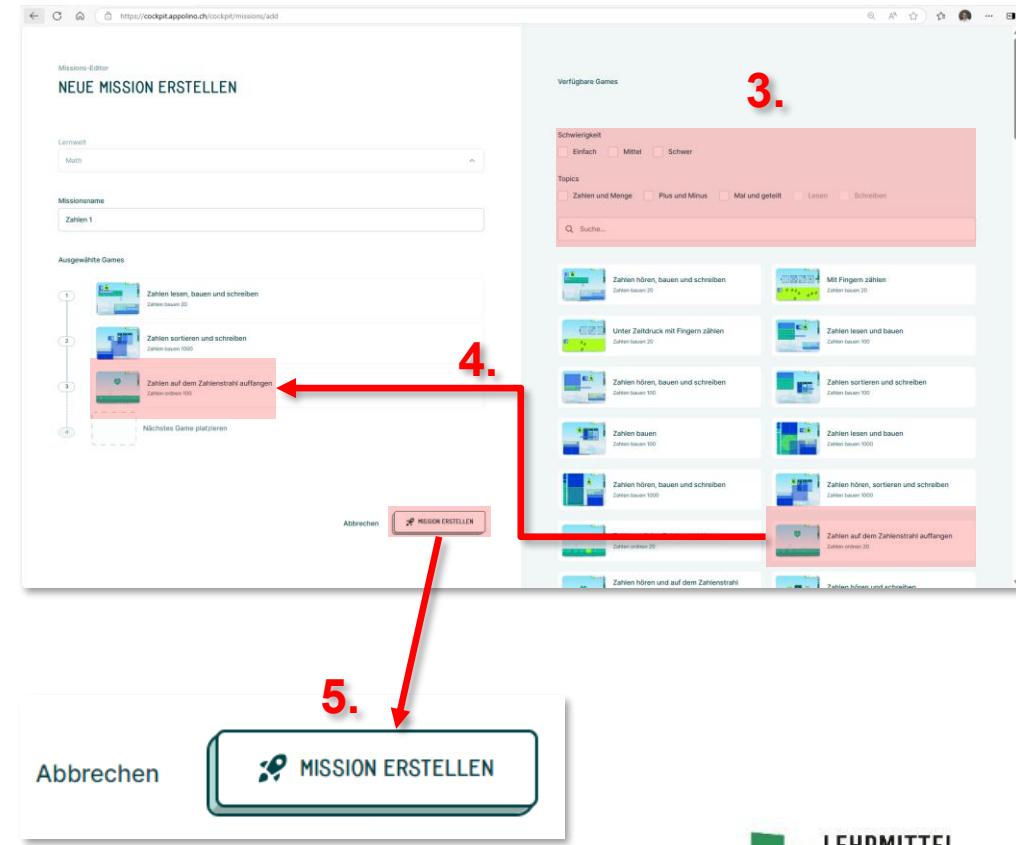
# 4. Missionen

## 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.



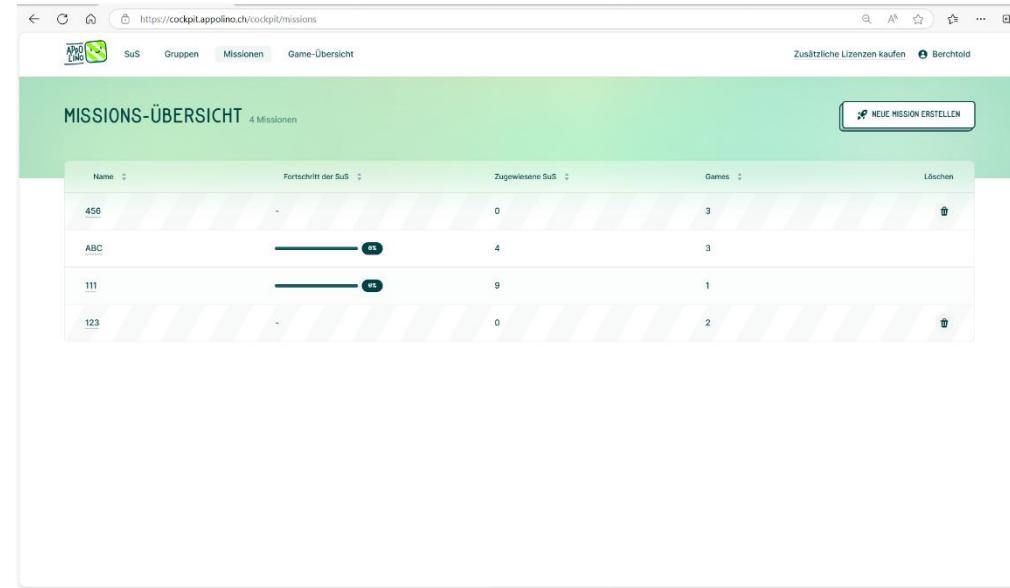
# 4. Missionen

## 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.



The screenshot shows a web-based application interface for managing missions. At the top, there is a navigation bar with links for 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. On the right side of the header, there are buttons for 'Zusätzliche Lizenzen kaufen' (Buy additional licenses) and 'Berichtsd' (Report). Below the header, a green header bar displays 'MISSIONS-ÜBERSICHT' and '4 Missionen'. A large 'NEUE MISSION ERSTELLEN' (Create new mission) button is located in the top right corner of this bar. The main content area is a table with the following data:

Name	Fortschritt der SuS	Zugewiesene SuS	Games	Löschen
456	-	0	3	
ABC	<div style="width: 45%;"><div style="width: 100%;"><div style="width: 45%;"></div></div></div>	4	3	
111	<div style="width: 90%;"><div style="width: 100%;"><div style="width: 90%;"></div></div></div>	9	1	
123	-	0	2	

# 4. Missionen

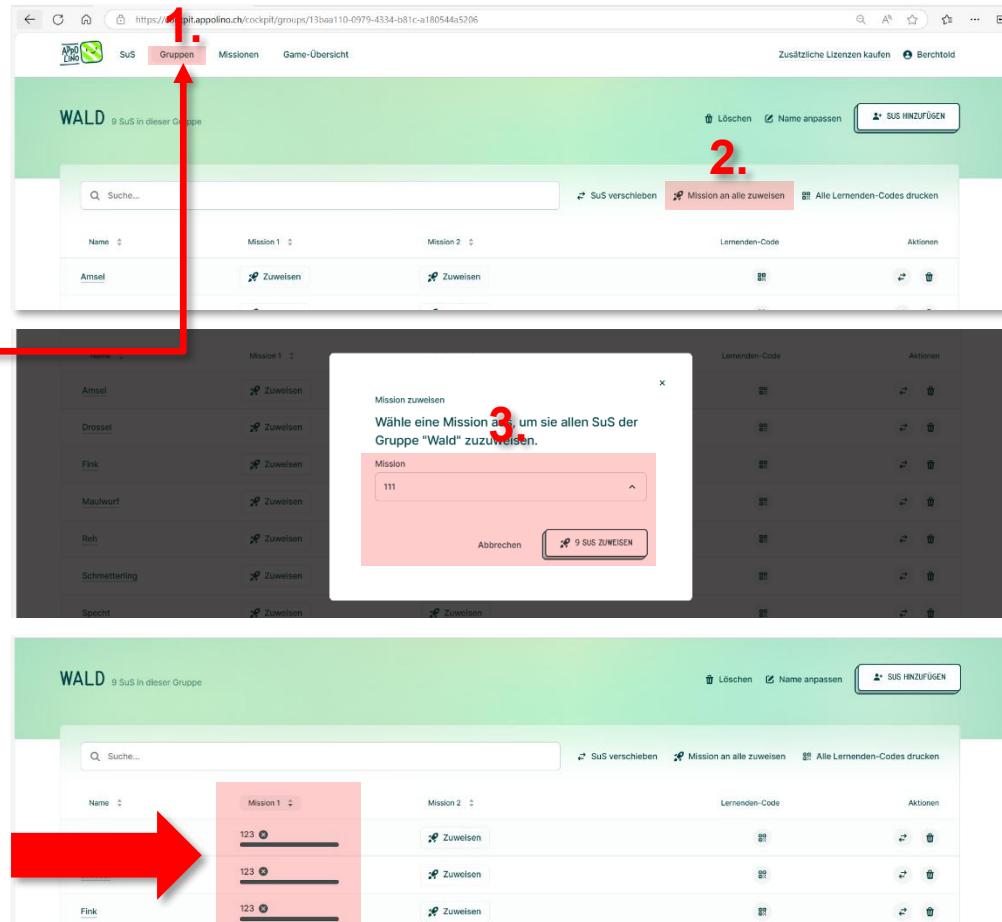
## Missionen zuteilen

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».

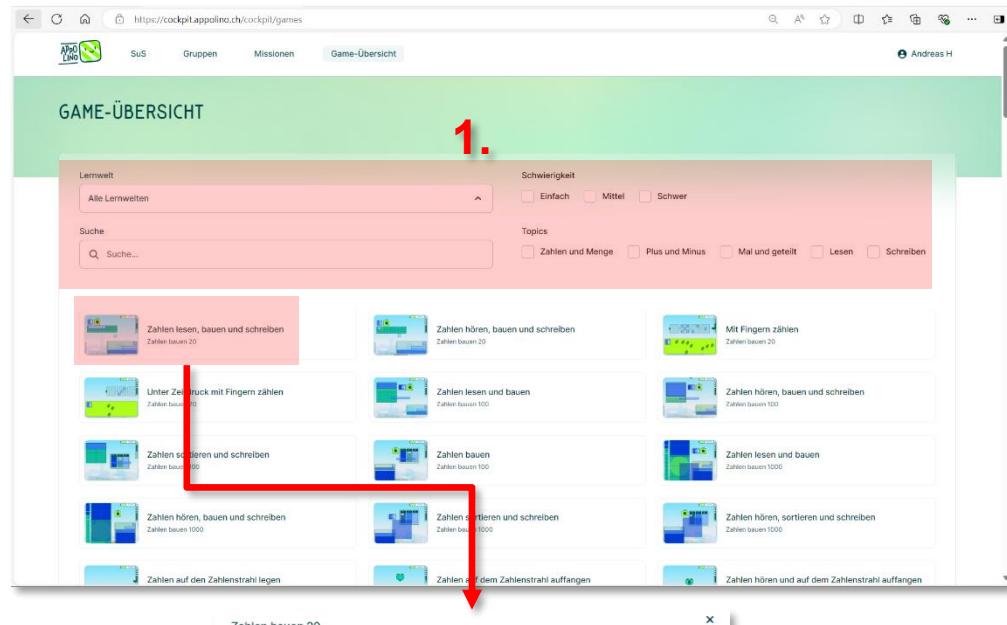
### Hinweis:

Die zugeteilten Missionen sind nun in der Gruppen-übersicht 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.

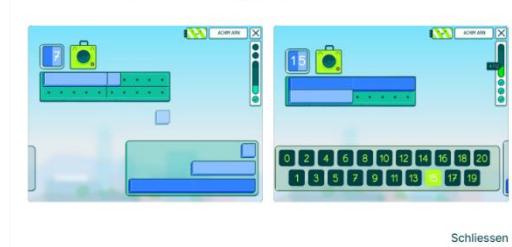


1. A red arrow points to the game 'Zahlen bauen 20' in the first row of the game grid.

2. A red arrow points to the detailed view of the game 'Zahlen bauen 20', showing its instructions and a screenshot.

## Hinweis:

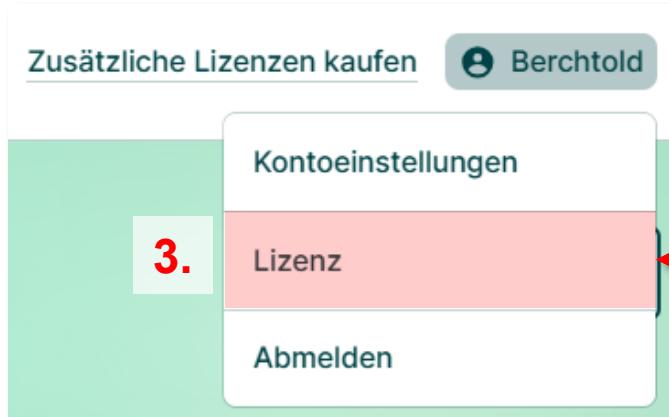
Im Game selber kann sich das Kind mit einem Klick auf Poli die Funktionsweise des Lernspiels erklären lassen.



# 6. Lizenzverwaltung

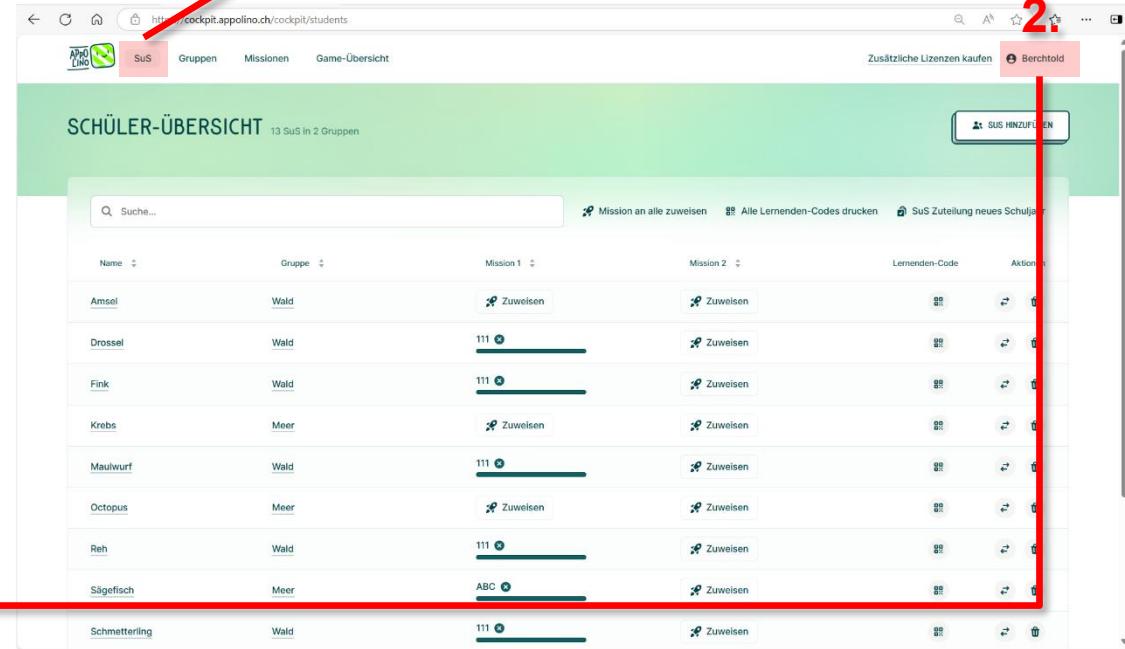
Wie behalte ich als LP den Überblick über meine Lizenzen?

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



1.

SuS



2.

BERCHTOLD

SCHÜLER-ÜBERSICHT 13 SuS in 2 Gruppen

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen	gg	
Drossel	Wald	111	Zuweisen	gg	
Fink	Wald	111	Zuweisen	gg	
Krebs	Meer	Zuweisen	Zuweisen	gg	
Maulwurf	Wald	111	Zuweisen	gg	
Octopus	Meer	Zuweisen	Zuweisen	gg	
Reh	Wald	111	Zuweisen	gg	
Sägefisch	Meer	ABC	Zuweisen	gg	
Schmetterling	Wald	111	Zuweisen	gg	

# 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 'LICENZ' section of the Appolino cockpit. It displays the following information:

- 1.** LIZENZ Gültig bis 13. September 2025 - noch 143 Tage
- 2.** Weitere Jahreslizenzen kaufen
- 3.** Mein Produkt appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS
- 4.** Lizenzschlüssel AkqKuB
- 5.** Lizenz gekauft durch Andreas H.
- 6.** Anzahl verwaltete SuS 13 von 20
- 7.** SuS Zuteilung neues Schuljahr
- 8.** 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.

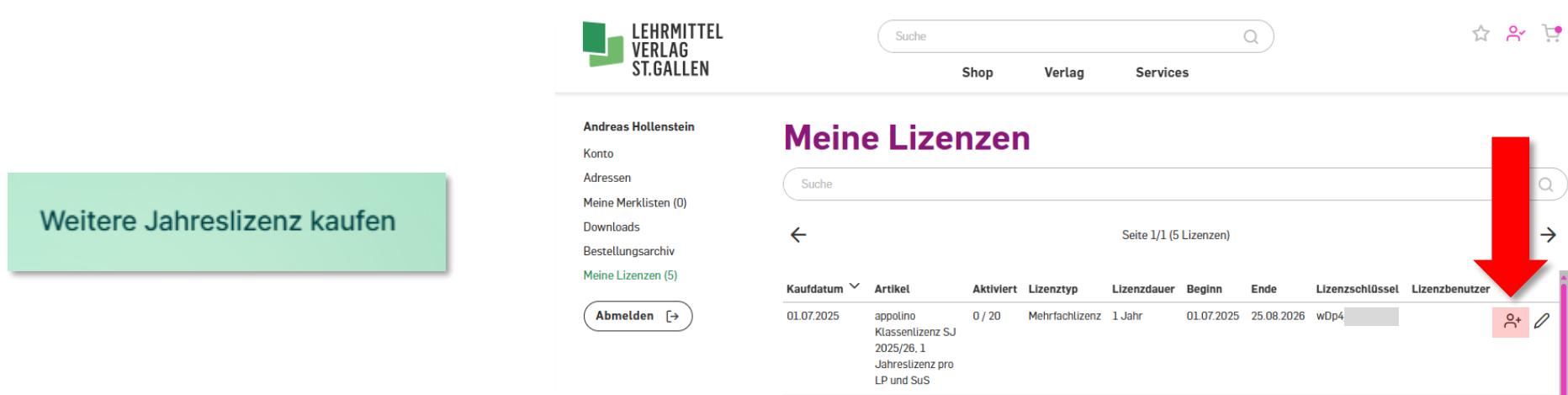
**LIZENZ** Gültig bis 13. September 2025 - noch 139 Tage

# 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](http://www.lehrmittelverlag.ch) erworben werden.



Weitere Jahreslizenz kaufen

LEHRMITTEL  
VERLAG  
ST.GALLEN

Andreas Hollenstein  
Konto  
Adressen  
Meine Merklisten (0)  
Downloads  
Bestellungsarchiv  
Meine Lizenzen (5)

Abmelden

Meine Lizenzen

Kaufdatum Artikel Aktiviert Lizenztyp Lizenzdauer Beginn Ende Lizenzschlüssel Lizenzbenutzer

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	 

# 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

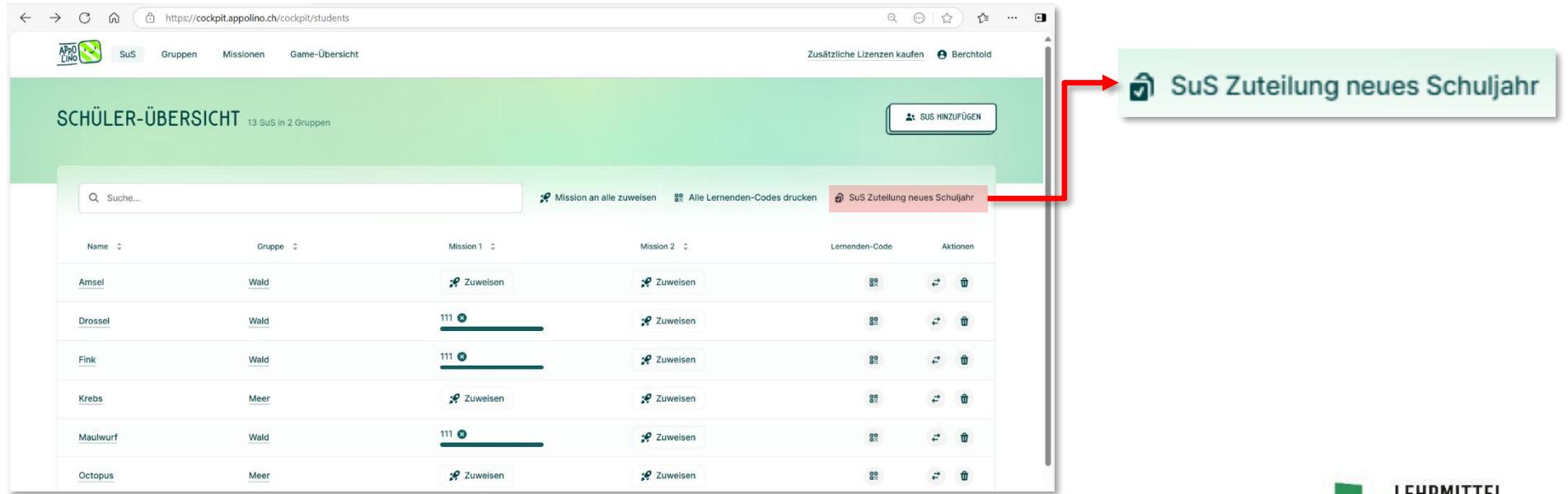
### Hinweis:

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.

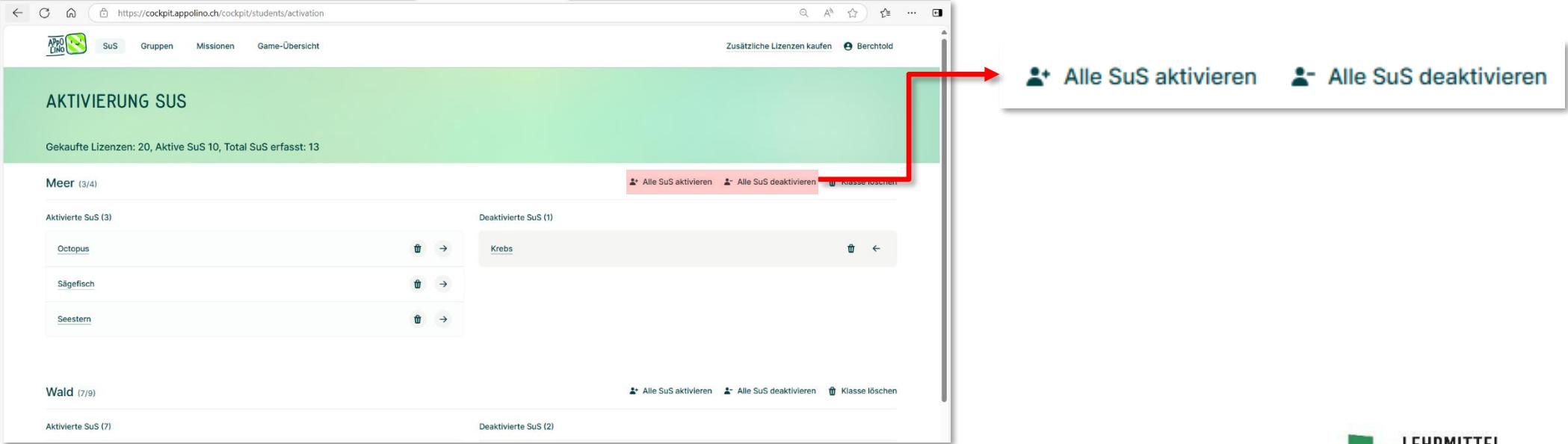


The screenshot shows the 'Studenten-Übersicht' (Student Overview) page of the Appolino cockpit. At the top, there are navigation links for 'Appolino', 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. On the right, there are buttons for 'Zusätzliche Lizenzen kaufen' (Buy additional licenses) and 'Berichtsliste' (Report list). A 'SUS HINZUFÜGEN' (Add SUS) button is also visible. In the center, there is a table with student data: Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, Lernenden-Code, and Aktionen (Actions). The 'Aktionen' column includes icons for Zuweisen (Assign), Drucken (Print), and Löschen (Delete). Below the table, there are buttons for 'Mission an alle zuweisen' (Assign mission to all), 'Alle Lernenden-Codes drucken' (Print all student codes), and the 'SuS Zuteilung neues Schuljahr' button, which is highlighted with a red box and a red arrow pointing to a callout box on the right. The callout box contains the text 'SuS Zuteilung neues Schuljahr' with a checkmark icon.

# 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' (Activation SuS) section of the Appolino cockpit. The URL is <https://cockpit.appolino.ch/cockpit/students/activation>. The page displays student lists for 'Meer' and 'Wald' groups. For each group, there are sections for 'Aktivierte SuS' (Activated SuS) and 'Deaktivierte SuS' (Deactivated SuS). Each student entry has a trash can icon for deletion and a double-headed arrow icon for moving between groups. At the bottom of each group section are buttons for 'Alle SuS aktivieren' (Activate all SuS), 'Alle SuS deaktivieren' (Deactivate all SuS), and 'Klasse löschen' (Delete class). A red arrow points to the 'Alle SuS aktivieren' button for the 'Meer' group. The 'Wald' group section is partially visible below it.

# 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 of the Appoline cockpit. At the top, a green bar displays the text '12 SuS in 2 Gruppen'. A red arrow points from this bar to the top right of the student list table. The table lists 12 students, each with a 'Zuweisen' (Assign) button. The students are grouped into two categories: 'Mehr' (More) and 'Wald' (Forest). The 'Mehr' group contains 6 students: Eichhörnchen, Fuchs, Luchs, Maulwurf, Schmetterling, and Specht. The 'Wald' group contains 6 students: Reh, Wildschwein, Amsel, and Regenwurm. Each student row also includes a 'Mission 1' and 'Mission 2' column, both of which have 'Zuweisen' buttons. The table has columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, Lernenden Code, and Aktionen (Actions).

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden Code	Aktionen
Eichhörnchen	Mehr	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Fuchs	Mehr	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Luchs	Mehr	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Maulwurf	Wald	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Schmetterling	Wald	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Specht	Wald	123	Zuweisen	123	 
Reh	Wald	123	Zuweisen	123	 
Wildschwein	Wald	123	Zuweisen	123	 
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen	123	 
Regenwurm	Wald	Zuweisen	Zuweisen	123	 

## 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:

Lizenzschlüssel Lehrpersonen  
wDp4j



**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](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 **wDp4j0Kz4h** 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.

## Hinweis:

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

Lizenz ≠ Lizenzschlüssel

# 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.	<a href="#">4</a>
Jahreslizenz	SCHOOL-Lizenzen sind vom 1. Juli bis am 25. August des nächsten Jahres gültig. HOME-Lizenzen sind ab Kauf 365 Tage gültig.	<a href="#">5</a> <a href="#">7</a> <a href="#">37</a> <a href="#">40</a> <a href="#">45</a> <a href="#">51</a>
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	<a href="#">3</a> <a href="#">17</a> <a href="#">21</a> <a href="#">23</a> <a href="#">24</a> <a href="#">25</a> <a href="#">26</a> <a href="#">27</a> <a href="#">28</a> <a href="#">29</a> <a href="#">30</a>
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.	<a href="#">31</a>
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	<a href="#">18</a> <a href="#">19</a>
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.	<a href="#">36-48</a>
Lizenz aktivieren	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen aktiviert.	<a href="#">6</a>
Lizenz deaktiviert	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen deaktiviert.	<a href="#">43</a>
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.	<a href="#">6</a> <a href="#">37</a> <a href="#">39</a>
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.	<a href="#">8</a>
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.	<a href="#">7</a>

# 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>Schülerinnen und Schüler</b>	<a href="#">3</a> <a href="#">10</a> - <a href="#">22</a> <a href="#">27</a> <a href="#">33</a> - <a href="#">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



## APPOLINO® 2.0

### Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1. – 3.



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

[www.appolino.ch](http://www.appolino.ch)

