



Kurz erklärt

«Swissmilk Planets» Schule ist ein digitales Lernspiel rund um die Schweizer Milchproduktion und gehört zum Lernangebot «Vom Gras ins Glas».

Die Schüler:innen sammeln spielerisch Punkte und beantworten Wissensfragen. Dabei arbeitet die Klasse gemeinsam auf ein **Klassenziel** hin.

Empfohlene Dauer: ca. 45 Minuten



Einführung



Spielen



Gemeinsamer Abschluss

Das Game kann vor, während oder nach der Bearbeitung des Lernangebots eingesetzt werden.

Vor der Lektion: Klasse anmelden

1. Öffnen Sie den Link zur **Lehrpersonen-Ansicht**:

 gamification.swissmilk-planets.ch/de

2. Wählen Sie die Anzahl Schüler:innen (10–30).
3. Geben Sie Ihrer Klasse einen Namen.
4. Klicken Sie auf **«Klasse anmelden»**.

Das Klassenziel wird automatisch anhand der Klassengrösse berechnet.



Während der Lektion: Klassenseite anzeigen

Nach der Anmeldung gelangen Sie auf die Klassenseite. Lassen Sie diese während der Lektion geöffnet und zeigen Sie sie wenn möglich über den Beamer.

Hier sehen Sie live ...

... den **Fortschritt der ganzen Klasse**

... die **fünf besten Spieler:innen** pro Planet

... den **QR-Code** für den Spieleinstieg



Durch Antippen eines Planeten können Sie die **vollständige Rangliste** anzeigen.

... **wie viele Schüler:innen** gerade spielen

Schüler:innen starten das Game

Die Schüler:innen:

1. scannen den **QR-Code** auf der Klassenseite,
2. geben einen Spieler:innen-Namen ein und wählen einen Avatar,
3. tippen auf **«Los geht's»**,
4. wählen einen Planeten und starten das Spiel.

Es gibt drei Planeten:



Planet Helvetia



Planet La Bassa



Planet Alpina

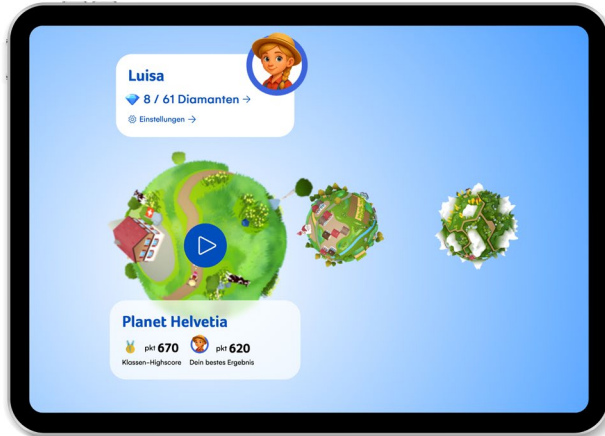
Die Planeten unterscheiden sich spielerisch im Schwierigkeitsgrad. Die Wissensfragen haben jedoch den gleichen Schwierigkeitsgrad. Die Schüler:innen können frei zwischen den Planeten wechseln.

Eine Spielrunde pro Planet dauert etwa **2 Minuten** und kann beliebig oft wiederholt werden.

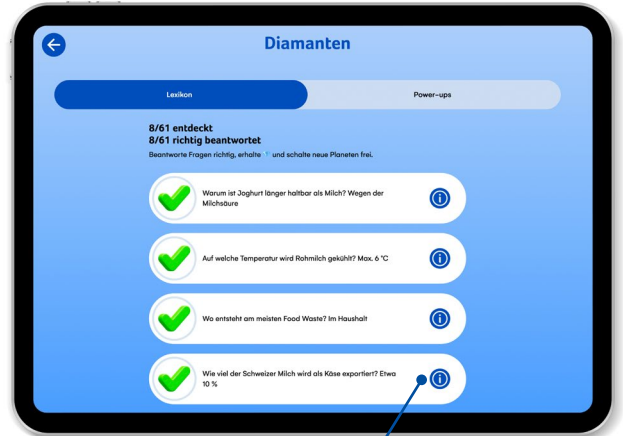
So funktioniert das Game

Ziel ist es, möglichst viele Punkte für die Klasse zu sammeln. Punkte gibt es durch:

- das Einsammeln von Gras,
- das richtige Beantworten von Wissensfragen ( Diamanten).



Auf der Startseite sehen die Schüler:innen ihren persönlichen Highscore und ihre bisherigen Antworten.



Bei bereits beantworteten Fragen können sie zudem die passende Quelle aufrufen und die Antwort nachlesen.



Über die **Einstellungen** können die Schüler:innen unter anderem Ton und Musik anpassen, das Tutorial erneut ansehen oder ihr Profil ändern.

Gemeinsam das Klassenziel erreichen

Schüler:innen sammeln gemeinsam Punkte für das Klassenziel. Gleichzeitig sorgen die Bestenlisten für einen kleinen spielerischen Wettbewerb.



Tipp: Lassen Sie die Klassenseite während der ganzen Lektion am Beamer sichtbar. So kann die Klasse ihren gemeinsamen Fortschritt live verfolgen.

Nach Erreichen des Klassenziels

Sobald die Klasse ihr Ziel erreicht hat, wird die Schaltfläche **«An Verlosung teilnehmen»** auf der Klassenseite aktiviert.

Wenn Sie möchten, können Sie Ihre Klasse darüber für die Preisverlosung anmelden.

Viel Spass mit Swissmilk Planets!

Hinweis

Möchten Sie sich selbst einen Einblick in das Game aus Sicht der Schüler:innen verschaffen, können Sie es über diesen direkten Link öffnen:

🔗 gamification.swissmilk-planets.ch/game

Wichtig: Über diesen direkten Zugang spielen Sie unabhängig von einer Klasse. Es wird kein Klassenziel geführt und die erspielten Punkte zählen nicht zu einem gemeinsamen Klassenfortschritt. Für das Spielen als Klasse müssen die Schüler:innen deshalb den QR-Code auf der Klassenseite verwenden.

Schweizer Milchproduzenten SMP

Swissmilk

Gesundheit & Genuss

Laubeggstrasse 68

3006 Bern

schule_kita@swissmilk.ch

swissmilk.ch/vomgrasinsglas

© Swissmilk 2026