



Mathe mal anders



www.zahlenzorro.de - Das Mathe-Online-Programm für Klasse 1 bis 4:

- bietet spannende Themen für hohe Motivation
- beinhaltet auch Aufgaben zum Wettrechnen, Knobel- und VERA-Aufgaben
- fördert alle mathematischen Kompetenzbereiche in jeder thematischen Aufgabenreihe
- motiviert mit dem persönlichen Punktekonto, der Urkunde, dem Zorrozauber-Bild, den Bonus-Spielen sowie den Sammelstickern für das Zirkus-Sammelbild
- hilft Kindern, denen das Lesen noch schwer fällt, mit der Vorlesefunktion
- eignet sich zur sinnvollen Differenzierung
- unterstützt die individuelle Förderung durch statistische Auswertungen
- ist lehrwerksunabhängig einsetzbar

Jede Aufgabenreihe besteht aus 10 Aufgaben.

Gib die richtige Lösung ein und klicke auf „OK“.

Wenn deine Lösung falsch ist, dann hast du einen 2. Versuch, um die richtige Lösung einzugeben. Wenn du beim 2. Versuch die richtige Lösung eingibst, erhältst du noch die Hälfte der Punktzahl.

Wenn du die Aufgabe nicht lösen kannst, hast du auch die Möglichkeit auf „Nicht bearbeiten“ zu klicken.

Viel Spaß!





Gewicht in Karat	0,00	1,00	1,25	1,50
∅ Durchmesser in mm	8,2	8,4	8,0	7,4
Höhe in mm	3,7	3,0	4,2	4,4



Voraussetzungen für die Arbeit mit Zahlenzorro:

- Internetzugang
- Zahlenzorro-Lizenz mit Benutzernamen und Kennwort

Welche Lizenzen gibt es?

- Testzugang kostenfrei für 14 Tage
- Einzellizenz für 14 € pro Kind und Jahr
- Klassenlizenz für 39 € pro Klasse und Jahr
- Schullizenz für 179 € pro Schule und Jahr
- Schulträgerlizenz für 95 € pro Schule und Jahr

Ausführliche Lizenzbedingungen und Möglichkeiten zur Anmeldung unter www.zahlenzorro.de/info



Seitenübersicht | Konto | Kontakt **AA** 

ZAHLENZORRO

Mit Zahlenzorro online Mathe üben

Zahlenzorro ist:

- ein Online-Mathe-Programm
- für Klasse 1 bis 4
- zum Üben und Trainieren aller Kompetenzbereiche im Fach Mathematik in der Schule und zu Hause

Zahlenzorro bietet:

- **Aufgaben, die in Geschichten verpackt sind** (thematische Aufgaben): Detektive, Fantasy, Fußball, Freizeitpark, Gruselgeschichten, Pferde, Piraten, Prinzessinnen, Unterwasser, Weltraum
- **Knobelaufgaben**
- Aufgaben, die auf die Vergleichsarbeiten (VERA) in Klasse 3 vorbereiten
- Möglichkeit zum **Wettrechnen** gegen andere SchülerInnen und gegen die Zeit
- Aufgaben zum kleinen Einmaleins und den Zehnerreihen
- detaillierte **statistische Auswertungen**

Zahlenzorro-Lizenzen

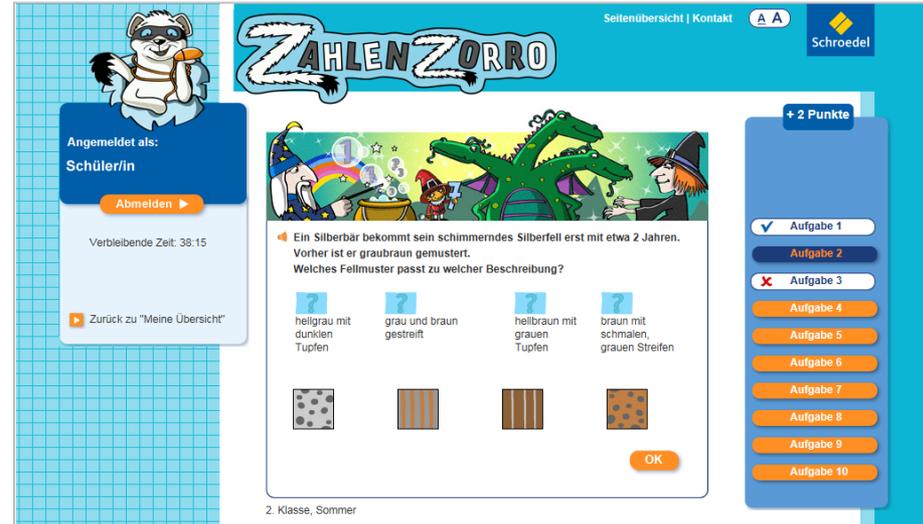
Lehrkräfte	Schulen	Eltern
Klassenlizenz für 39 €	Schullizenz für 179 €	Einzellizenz für 14 €
> kostenlose Testlizenz für 14 Tage	> kostenlose Testlizenz für 14 Tage	> kostenlose Testlizenz für 14 Tage
	Schulträger	
	> mehr Informationen	



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben auswählen und aufrufen:

- www.zahlenzorro.de aufrufen
- Benutzername und Kennwort eingeben
- im Bereich „Mathe-Aufgaben“ auswählen:
 - > Themenwelten
 - > Knobelaufgaben
 - > Wettrechnen
 - > VERA-Aufgaben
- dann im Aufgabengenerator angeben:
 - > Klasse
 - > Jahreszeit
 - > Thema
 Per Zufallsgenerator wird dann eine passende Aufgabenreihe aufgerufen.

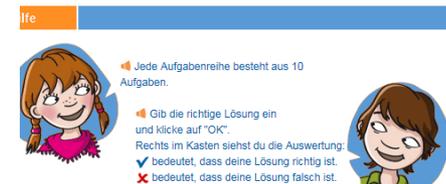
Durch die Angabe von Klasse und Jahreszeit werden unterschiedliche Lernstände im Verlauf eines Schuljahres berücksichtigt.



The screenshot shows the main interface of the Zahlenzorro website. At the top left is the user login area with the text "Angemeldet als: Schüler/in" and an "Abmelden" button. Below it, a timer shows "Verbleibende Zeit: 38:15" and a "Zurück zu 'Meine Übersicht'" button. The main content area features a math problem: "Ein Silberbär bekommt sein schimmerndes Silberfell erst mit etwa 2 Jahren. Vorher ist er graubraun gemustert. Welches Fellmuster passt zu welcher Beschreibung?". Below the question are four options with corresponding fur pattern images: "hellgrau mit dunklen Tupfen", "grau und braun gestreift", "hellbraun mit grauen Tupfen", and "braun mit schmalen, grauen Streifen". An "OK" button is at the bottom right. On the right side, there is a vertical task list with buttons for "Aufgabe 1" through "Aufgabe 10". The top right corner contains navigation links for "Seitenübersicht | Kontakt" and the Schroedel logo.



The screenshot shows the "Aufgabengenerator" interface, which is designed to look like a handheld device. It has three main sections: "Klasse wählen" (Class selection) with a 2x2 grid of colored buttons (1, 2, 3, 4) and a zorro icon; "Jahreszeit wählen" (Season selection) with a circular button containing a zorro icon and a question mark; and "Thema wählen" (Topic selection) with a button containing a zorro icon. Each section has up and down arrow buttons for navigation. An "OK" button is located at the bottom center.



The screenshot shows the "Ihre" (Your) task list interface. It features a blue header with the word "Ihre" in white. Below the header, there are two cartoon characters. The text reads: "Jede Aufgabenreihe besteht aus 10 Aufgaben." and "Gib die richtige Lösung ein und klicke auf 'OK'". Below this, it says: "Rechts im Kasten siehst du die Auswertung: ✓ bedeutet, dass deine Lösung richtig ist. ✗ bedeutet, dass deine Lösung falsch ist." There are two circular icons, one with a checkmark and one with an 'X', representing the feedback system.

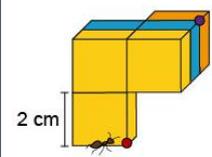
So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgabentypen in Zahlenzorro:

- Themenwelten: Detektive, Fantasy, Freizeitpark, Fußball, Gruselgeschichten, Pferde, Piraten, Prinzessinnen, Unterwasser, Weltraum
- Knobelaufgaben für Rätselfans
- VERA-Aufgaben zur Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten in Klasse 3
- Wettrechnen

In den Aufgaben sorgen unterschiedliche Aufgabenformate wie z. B. Multiple-Choice oder Lückentexte für Abwechslung.



Die Ameise Ami möchte von ihrem roten Startpunkt zu ihrem lilafarbenen Ziel. Wie weit ist der kürzeste Weg, wenn sie nur über die Kanten laufen kann?



6 cm
 8 cm
 9 cm
 10 cm

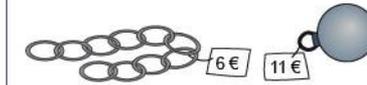
Nicht bearbeiten

2. Klasse, Herbst
Nr.: 100307/2



Geist Gisela kauft sich eine neue Rasselkette und eine neue Kugel. Wie viel muss sie bezahlen?

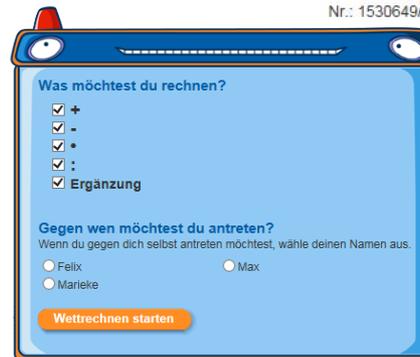
Gisela muss Euro bezahlen.



Nicht bearbeiten **OK**

1. Klasse, Frühling
Nr.: 1530649/8

Aufgaben von: Britta Gaufrés



Was möchtest du rechnen?

+
 -
 ×
 :
 Ergänzung

Gegen wen möchtest du antreten?

Wenn du gegen dich selbst antreten möchtest, wähle deinen Namen aus.

Felix Max
 Marieke

Wettrechnen starten

Deine Auswahl:
Gemischte
Aufgaben
Klasse 3
Frühling



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben bearbeiten:

- Die Bearbeitungszeit kann von der Lehrkraft individuell angepasst werden.
- Die Bearbeitung der Aufgaben kann von den Kinder unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.
- Die Kinder können innerhalb einer Aufgabenreihe jederzeit zwischen den Aufgaben wechseln.
- Verbale und symbolische Rückmeldungen zeigen den Kindern, ob eine Aufgabe richtig oder falsch gelöst wurde.



The screenshot shows the Zahlenzorro application interface. At the top right, there are links for 'Seitenübersicht | Kontakt' and a user profile icon. The main header features the 'ZAHLENZORRO' logo. On the left, a user profile card for 'Felix' shows 'Angemeldet als: Felix', an 'Abmelden' button, and 'Verbleibende Zeit: 19:27'. The main content area displays a math problem: 'Charlotte spielt mit 10 Jungen und weiteren 5 Mädchen zusammen Fußball. Sie teilen sich in 2 Teams ein. Wie viele Kinder spielen in einem Team?' with radio button options for 7, 8, 9, and 10 children. The '8 Kinder' option is selected and marked as 'Richtig!'. A 'Weiter' button is visible. At the bottom, it shows '2. Klasse, Frühling' and 'Aufgaben von: Matthias Stegmaier'. On the right, a task list shows '+ 4 Punkte' and 'Du hast die letzte Aufgabe richtig gelöst + 4 Punkte', followed by buttons for 'Aufgabe 1' through 'Aufgabe 10'.

So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Punktestand ansehen:

- unter > Meine Übersicht auf das Schuljahr klicken
- über die Reiter können aufgerufen werden:
 - alle Punkte
 - Punkte pro Aufgabe
 - Punkte pro Monat
 - Punkte im Wettrechnen



Seitenübersicht | Kontakt **AA** 

ZAHLENZORRO

Hallo Felix!

Angemeldet als:
Felix

Abmelden ▶

Mein Zahlenzorro

- ▶ Meine Übersicht
- ▶ Briefkasten
- ▶ Mein Zorrozauber

Mathe-Aufgaben 

- ▶ Themenwelt
- ▶ Knobelaufgaben
- ▶ Wettrechnen
- ▶ VERA

Spiele

- ▶ Verflixte Vierer (Geometris)
- ▶ Schatzsuche

Für Eltern

- ▶ Informationen

Dein Zahlenzorro-Adventskalender

Vom 1. bis zum 24. Dezember kannst du jeden Tag ein Türchen mit einer winterlichen Rechenaufgabe öffnen. Mit dem Öffnen der Kalendertürchen setzt sich so Tag für Tag ein tolles Zahlenzorro-Bild zusammen.
Dein Adventskalender ist bis 31. Januar für dich freigeschaltet:

- ▶ Klasse 1
- ▶ Klasse 2
- ▶ Klasse 3
- ▶ Klasse 4



 Du hast **18 Punkte!**

Du kannst die Spiele "Verflixte Vierer" und "Schatzsuche" ausprobieren.

Alle Punkte	Punkte pro Aufgabe	Punkte pro Monat	Punkte im Wettrechnen
18	Schuljahr 2014/2015 (Redaktion Grundschule)		
18	Gesamtpunkte		

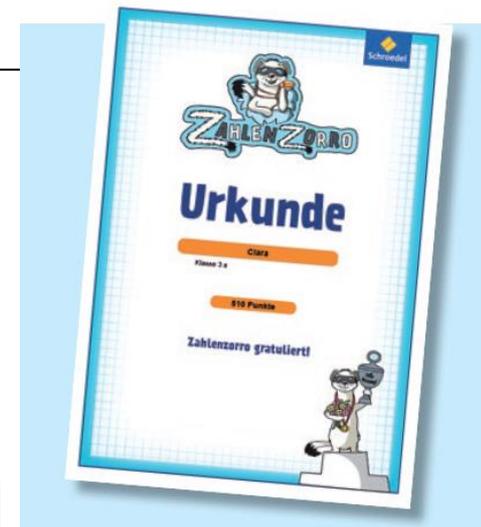
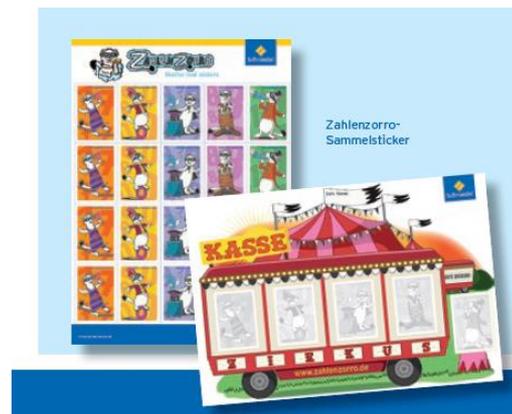
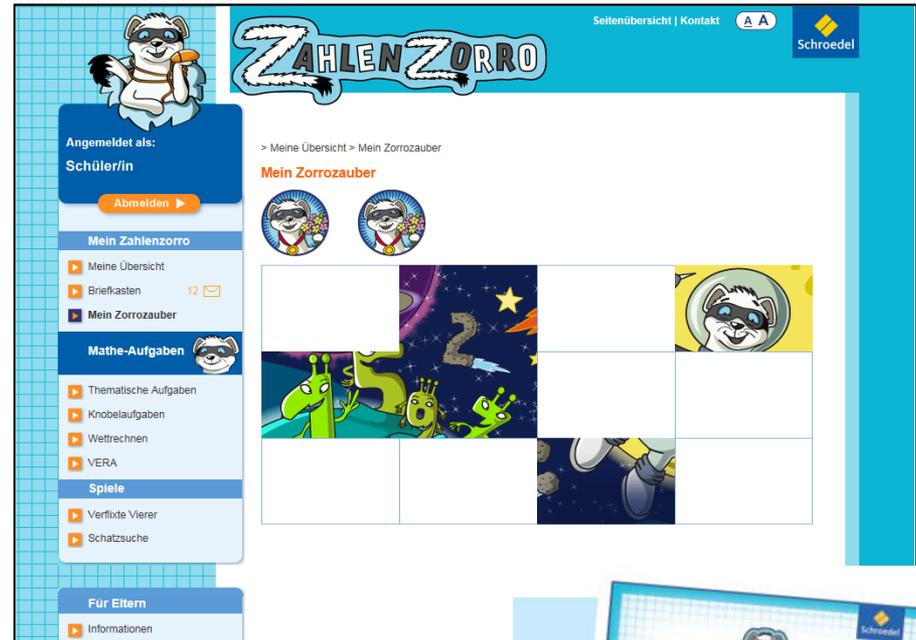
Diese Aufgabenreihen hast du leider noch nicht vollständig gelöst:

- ▶ Gruselgeschichten, Klasse 1, Herbst
- ▶ Detektive, Klasse 3, Sommer

So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – spielerisch zum Lernerfolg:

Für jede richtige Antwort werden den Kindern Punkte auf ihrem persönlichen Punktekonto gutgeschrieben. Und das Punktesammeln lohnt sich:

- um die Bonusspiele aufrufen zu können
- damit die 12-teiligen Zorrozauber-Bilder nach und nach aufgedeckt werden
- um mit den Zahlenzorro-Sammelstickern das bunte Zirkus-Sammelbild zu vervollständigen
- um eine Zahlenzorro-Urkunde zu erhalten



Weitere Vorteile von Zahlenzorro für Kinder und Eltern:

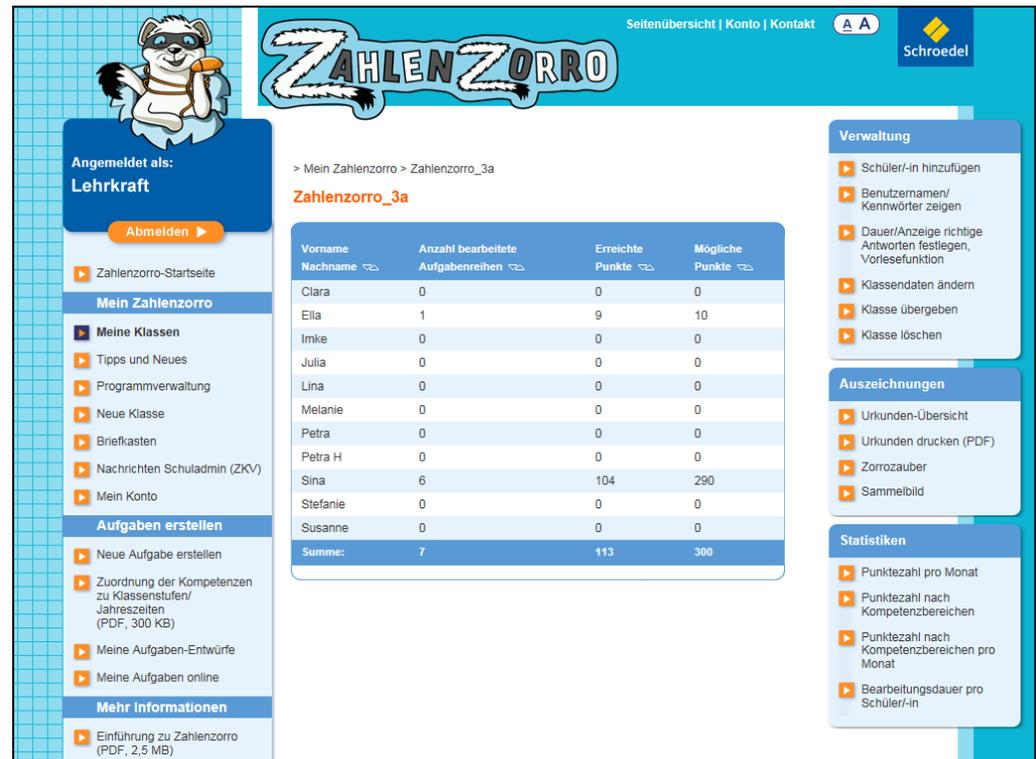
Zahlenzorro

- kann auch zu Hause genutzt werden
- kann lehrwerksunabhängig genutzt werden
- berücksichtigt individuelle Lernstände
- fördert alle mathematischen Kompetenzbereiche in jeder thematischen Aufgabenreihe
- bietet die Vorlesefunktion für Kinder, denen das Lesen noch schwer fällt
- führt zu einer hohen Motivation durch die Arbeit am Rechner oder auf dem Tablet
- beinhaltet vielfältige Belohnungsmöglichkeiten
- ermöglicht elektronische Nachrichten an die Lehrkraft über die Briefkasten-Funktion



So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – eine neue Klasse einrichten:

- www.zahlenzorro.de aufrufen
- Benutzername und Kennwort eingeben
- unter > Neue Klasse eine neue Klasse und Schüler/-innen hinzufügen



Seitenübersicht | Konto | Kontakt A A

ZAHLENZORRO
Schroedel

Angemeldet als:
Lehrkraft

[Abmelden](#)

- Zahlenzorro-Startseite
- Mein Zahlenzorro**
 - Meine Klassen
 - Tipps und Neues
 - Programmverwaltung
 - Neue Klasse
 - Briefkasten
 - Nachrichten Schuladmin (ZKV)
 - Mein Konto
- Aufgaben erstellen**
 - Neue Aufgabe erstellen
 - Zuordnung der Kompetenzen zu Klassenstufen/ Jahreszeiten (PDF, 300 KB)
 - Meine Aufgaben-Entwürfe
 - Meine Aufgaben online
- Mehr Informationen**
 - Einführung zu Zahlenzorro (PDF, 2,5 MB)

> Mein Zahlenzorro > Zahlenzorro_3a
Zahlenzorro_3a

Vorname Nachname	Anzahl bearbeitete Aufgabenreihen	Erreichte Punkte	Mögliche Punkte
Clara	0	0	0
Ella	1	9	10
Imke	0	0	0
Julia	0	0	0
Lina	0	0	0
Melanie	0	0	0
Petra	0	0	0
Petra H	0	0	0
Sina	6	104	290
Stefanie	0	0	0
Susanne	0	0	0
Summe:	7	113	300

Verwaltung

- Schüler/-in hinzufügen
- Benutzernamen/ Kennwörter zeigen
- Dauer/Anzeige richtige Antworten festlegen, Vorlesefunktion
- Klassendaten ändern
- Klasse übergeben
- Klasse löschen

Auszeichnungen

- Urkunden-Übersicht
- Urkunden drucken (PDF)
- Zorrozauber
- Sammelbild

Statistiken

- Punktezahl pro Monat
- Punktezahl nach Kompetenzbereichen
- Punktezahl nach Kompetenzbereichen pro Monat
- Bearbeitungsdauer pro Schüler/-in

So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – Statistiken zur Klasse aufrufen:

- unter > Meine Klassen auf die gewünschte Klasse klicken
- im rechten Kontextmenü auf die gewünschte statistische Auswertung klicken



The screenshot shows the 'Zahlenzorro' web interface. The main content area displays a bar chart titled 'Punktezahl nach Kompetenzbereichen aller Aufgabenreihen' for the class 'Zahlenzorro_3a im Schuljahr 2014/2015'. The chart compares scores for five competency areas: Zahlen & Operationen, Raum & Form, Muster & Strukturen, Größen & Messen, and Daten, Häufigkeit & Wahrscheinlichkeit. For each area, there are three bars: blue for 'Richtig' (Correct), red for 'Falsch' (Incorrect), and grey for 'Nicht bearbeitet' (Not processed).

Kompetenzbereich	Richtig	Falsch	Nicht bearbeitet
Zahlen & Operationen	150	45	150
Raum & Form	45	15	45
Muster & Strukturen	30	15	80
Größen & Messen	100	30	80
Daten, Häufigkeit & Wahrscheinlichkeit	35	15	45

The sidebar on the left contains navigation options under 'Mein Zahlenzorro' and 'Aufgaben erstellen'. The right sidebar contains 'Verwaltung' (Management) and 'Statistiken' (Statistics) options.

So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – Statistiken zu einem Kind aufrufen:

- unter > Meine Klassen auf die gewünschte Klasse klicken
- in der Klassenübersicht auf das gewünschte Kind klicken
- im rechten Kontextmenü auf die gewünschte statistische Auswertung klicken

Mit den Zahlenzorro-Statistiken haben Lehrkräfte die Stärken und Schwächen der Kinder im Blick. Aussagen zum individuellen Förder- und Förderbedarf sind schnell und einfach möglich. Alle Statistiken lassen sich ausdrucken.



The screenshot shows the Zahlenzorro interface for a teacher. The user is logged in as 'Lehrkraft'. The main content area displays a bar chart titled 'Kompetenzbereiche aller Aufgabenreihen (%)' for a student named 'Sina'. The chart compares the student's percentage of correct answers (dark blue bars) with the class average (light blue bars) across five competency areas. The y-axis represents the percentage from 0 to 50.

Kompetenzbereich	% richtig (Schülerin Sina)	Klassendurchschnitt % richtig
Zahlen & Operationen	~42	~42
Raum & Form	~43	~43
Muster & Strukturen	~22	~22
Größen & Messen	~48	~48
Daten, Häufigkeit & Wahrscheinlichkeit	~38	~38

Navigation and menu options include: Seitenübersicht | Konto | Kontakt, Verwaltung (Nachricht an diese/n Schüler/-in, Neues Kennwort, Schülernamen ändern, Schüler/-in an eine andere Klasse übergeben, Schüler/-in löschen), Statistiken (Punktezahl pro Monat, Punktezahl nach Kompetenzbereichen, Punktezahl nach Kompetenzbereichen pro Monat, Schüler-/Klassenvergleich, Urkunde (PDF) drucken), and Aufgaben erstellen (Neue Aufgabe erstellen, Zuordnung der Kompetenzen zu Klassenstufen/Jahreszeiten (PDF, 300 KB)).

So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – von einem Kind bearbeitete Aufgabenreihen einsehen:

- unter > Meine Klassen auf die gewünschte Klasse klicken
- in der Klassenübersicht auf das gewünschte Kind klicken
- in der Tabelle auf die gewünschte Aufgabenreihe klicken
-> Es öffnet sich ein PDF, das die richtige Lösung und die vom Kind eingegebene Lösung abbildet.

Thematische Aufgabenreihe

Thema	Klasse / Kenntnisstand / Aufg.-Reihe
Gruselgeschichten	Klasse 2 Herbst 213
Prinzessinnen	Klasse 3 Sommer 323
Prinzessinnen	Klasse 4 Frühling 307
Piraten	Klasse 2 Sommer 357

Aufgabenreihe

Typ: Thematische Aufgabenreihe

Thema: Prinzessinnen

Klasse: 4

Kenntnisstand: Frühling

Aufgaben bearbeitet von: Susanne, am: 02.03.2010 in 05:34 Minuten, mit 40 von 80 Punkten

5 Aufgaben richtig im 1. Versuch

0 Aufgaben richtig im 2. Versuch

1 Aufgabe falsch

4 Aufgaben nicht bearbeitet

Aufgabe 1

Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen

Aufgabentyp: Lückentext

Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet.

Prinzessin Stracciatella wohnt mit ihren Eltern und dem Hofstaat auf Schloss Eisstein. Alle lieben Eis. Prinzessin

Stracciatella schleckt am Tag mindestens

5 Kugeln Eis.

Wie viele Kugeln isst die Prinzessin in 12 Wochen?

In 12 Wochen isst Prinzessin Stracciatella _420;vierhundertzwanzig;vierhundertundzwanzig_ Kugeln Eis.

Antwort: 420

Aufgabe 2

Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen

Aufgabentyp: Multiple Choice

Diese Aufgabe wurde falsch beantwortet.

Der Hofstaat aus 50 Personen verbraucht in einer Woche ungefähr 70 Liter Eis. Jede Person bekommt etwa gleich

viele Eiskugeln pro Tag. Aus 1 Liter Eis macht der Eisverkäufer 10 Kugeln.

Bekommen alle Personen des Hofstaates so viel Eis, wie die Prinzessin? Sie isst jeden Tag 5 Eiskugeln.

Alle Personen im Hofstaat bekommen genauso viel Eis wie die Prinzessin.

Alle Personen im Hofstaat bekommen weniger Eis als die Prinzessin.

Alle Personen im Hofstaat bekommen mehr Eis als die Prinzessin.

Prinzessin Stracciatella bekommt mehr Eis als jede andere Person im Hofstaat.

Aufgabe 3

Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen

Aufgabentyp: Lückentext

Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet.

Das ist das Grundrezept zur Herstellung von ungefähr 250 ml Eis:

1 Eigelb wird mit 60 gr Zucker langsam erwärmt. 250 ml Milch werden nach und nach hinzugegeben. Die erkaltete

Eismasse wird in die Eismaschine gegeben.

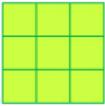
Vorteile von Zahlenzorro für Lehrkräfte:

- detaillierte Auswertungen über die mathematischen Kompetenzen
 - der ganzen Klasse und
 - einzelner Schüler/-innen im Vergleich zum Klassendurchschnitt
 als Basis für das individuelle Fördern und Fordern
- Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten in Klasse 3 (VERA)
- Möglichkeit zur Erstellung eigener Aufgaben
- Möglichkeit zum Versenden elektronischer Nachrichten an die Kinder über die Briefkasten-Funktion
- hohe Motivation der Schüler/-innen durch:
 - die Arbeit am Rechner oder auf dem Tablet
 - das Sammeln von Punkten
 - das schrittweise Aufdecken der 12-teiligen Zorrozauber-Bilder
 - die Vergabe von Zahlenzorro-Sammelstickern für das Zirkus-Sammelbild
 - das Freischalten von Bonusspielen
 - die Vergabe von Zahlenzorro-Urkunden

VERA

Prinzessin Milli zaubert mit ihrem Zauberstab Kästchen nach einem ganz bestimmten Muster.
Wie viele Kästchen hat das fünfte Quadrat?

Das fünfte Quadrat hat Kästchen.

1.  2.  3. 

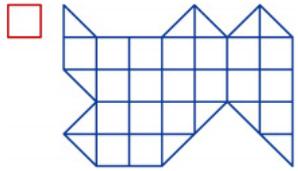
3. Klasse, Frühling
Nr.: 332/1

Aufgaben von: Maria Wichmann

VERA

Die rote Figur ist ein Einheitsquadrat.
Wie viele Einheitsquadrate hat die blaue Figur, wenn auch die Dreiecke berücksichtigt werden?

Die blaue Figur hat insgesamt Einheitsquadrate.



3. Klasse, Sommer
Nr.: 336/5

Aufgaben von: Maria Wichmann

Weitere Informationen zu Zahlenzorro:

- www.zahlenzorro.de/info
- Info-Film: www.zahlenzorro.de/film.jsp
- Prospekt
- Unser Berater-Team hilft Ihnen gern weiter:
 - E-Mail: zahlenzorro@schroedel.de
 - Telefon: **0531/708-8575**
Mo - Do: 8:00 – 18:00 Uhr
Fr: 8.00 – 17:00 Uhr



Noch mehr Mathe-Spaß:

- mit den **Zahlenzorro-Apps** für Android- und iOS-Geräte (weitere Infos in Ihrem App-Store)

- mit den **Zahlenzorro-Heften**

Weitere Infos und Bestellmöglichkeiten unter:

www.grundschulclick.de/zahlenzorro-hefte

Mit den Zahlenzorro-Apps spielerisch üben



Spielen gegen die Zeit. Mit tollen Zahlenzorro-Belohnungsbildern.

Zahlenzorro - Das Heft:

Mit tollen Belohnungstickern für ein Zahlenzorro-Daumenkino!

