





Das Online-Mathe-Programm für Klasse 1 bis 4:

- bietet spannende Themen für hohe Motivation
- fördert alle mathematischen Kompetenzbereiche
- beinhaltet auch Aufgaben zum Wettrechnen, Einmaleins-, Plus-und-minus-, Uhrzeit-Training sowie VERA- und Knobelaufgaben
- motiviert mit dem persönlichen Punktekonto, dem Belohnungsspiel „Superzorro“, der Urkunde sowie dem Zorrozauber-Bild
- hilft mit der Vorlesefunktion Kindern, denen das Lesen noch schwer fällt
- eignet sich zur sinnvollen Differenzierung
- unterstützt die individuelle Förderung durch statistische Auswertungen
- ist lehrwerksunabhängig einsetzbar

westermann Hilfe/FAQ Anmelden

ZAHLE NZORRO

Mit Zahlenzorro online Mathe selbstständig üben in [Kostenlos testen](#)

Spannende Rechen-Geschichten

- ✓ für Klasse 1 bis 4
- ✓ für die Schule und zu Hause
- ✓ zum Üben aller Kompetenzbereiche im Fach Mathematik

Punkt um Punkt zum Lernerfolg

- ✓ Themen, die Kindern Spaß machen: Auf Schatzsuche, Detektivgeschichten, Fantasy, Freizeitpark, Fußball, Gruselgeschichten, Pferde, Schlossgeschichten, Tolle Tiere, Unterwasser, Weltraum

Benutzername Kennwort Schul-ID Anmelden

Mathe mal anders - mit Aufgaben, die in Geschichten verpackt sind

Überall und jederzeit nutzbar
Zahlenzorro kann im Unterricht und zu Hause, auf dem Rechner und auf dem Tablet genutzt werden.

Systemvoraussetzungen

Bequeme Verwaltung
Zahlenzorro nutzt die bewährte Zentrale Schülerverwaltung von Antolin, Bumblebee

Illustration: Iris Blanck



Voraussetzungen für die Arbeit mit Zahlenzorro:

- Internetzugang
- Rechner, Tablet oder Smartphone
- Zahlenzorro-Lizenz mit Benutzername und Kennwort

Welche Lizenzen gibt es?

- Testzugang kostenfrei für 14 Tage
- Einzellizenz
- Klassenlizenz
- Schullizenz
- Schulträgerlizenz

Ausführliche Lizenzbedingungen und Möglichkeiten zur Anmeldung unter:

www.zahlenzorro.de/hilfe/lizenzen.jsp

The screenshot shows the Zahlenzorro application interface. At the top, it displays 'Punkte: 8' and 'Insgesamt: 16' in a blue box. To the right, there is a progress indicator with 10 circles (3 are checked) and a 'Verbleibende Zeit:' field. The main content area features a cartoon illustration of animals (a turtle, an ostrich, an elephant, a fox, and a peacock) in a savanna setting. Below the illustration, a math problem is presented: 'Jill wünscht sich zum Geburtstag ein Aquarium. Sie möchte den Rauminhalt ausrechnen. Welche Rechnung passt zum Bild?'. The problem includes a 3D grid of 6x4x2 units, with some units containing fish icons. Three multiple-choice options are provided: $6+4+2=12$, $12+24+8=44$, and $6 \cdot 4 \cdot 2=48$. The correct answer, $6 \cdot 4 \cdot 2=48$, is marked with a checkmark. A 'Weiter' button is visible on the right. In the bottom right corner, there is a small cartoon raccoon icon. A mobile device is overlaid on the bottom right, showing the same interface on a smaller screen. The mobile device screen shows 'Punkte gesamt: +24' and 'Verbleibende Zeit:'. The math problem and options are displayed in a slightly rotated perspective. The mobile device also has a 'Weiter' button and a 'Nicht bearbeiten' button. At the bottom of the mobile device screen, it shows 'Aufgaben-Nr.: 4398502/2' and an 'OK' button.

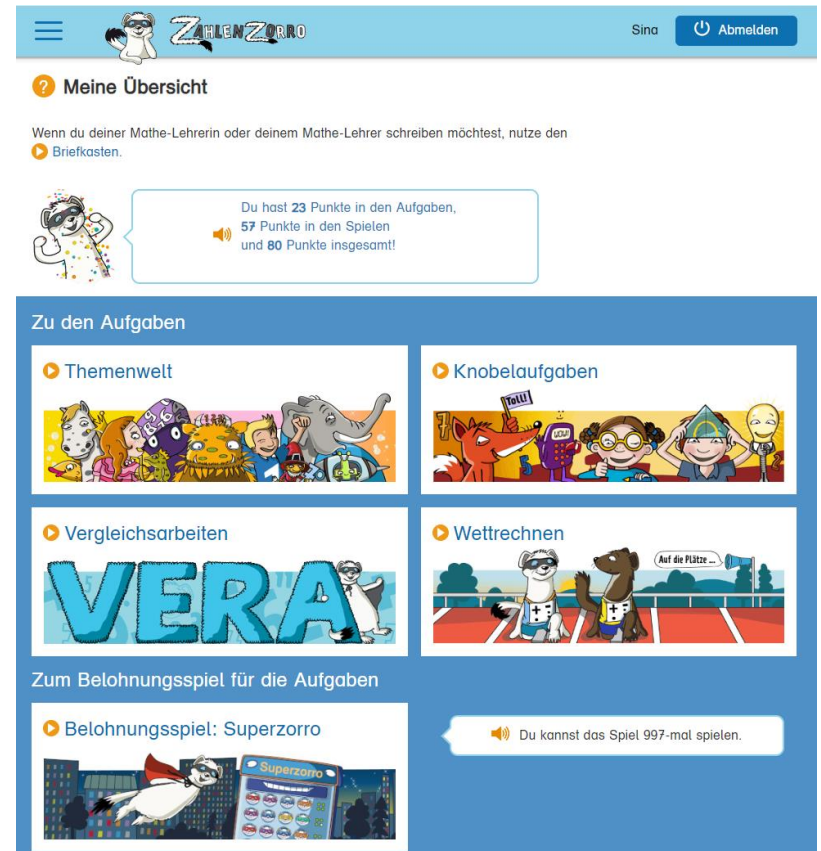


So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben auswählen und aufrufen:

- www.zahlenzorro.de aufrufen.
- Benutzername und Kennwort eingeben
- Aufgaben-Bereich auswählen
- Im Aufgabengenerator auswählen:
 - > Klasse
 - > Jahreszeit
 - > Thema

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

- Per Zufallsgenerator wird eine passende Aufgabenreihe aufgerufen.



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgabentypen in Zahlenzorro:

- Themenwelten:
Auf Schatzsuche, Detektivgeschichten, Fantasy, Freizeitpark, Fußball, Gruselgeschichten, Pferde, Schlossgeschichten, Tolle Tiere, Unterwasser, Weltraum
- Knobelaufgaben für Rätselfans
- Aufgaben zur Vorbereitung auf die Vergleichsarbeiten in Klasse 3 (VERA)
- Wettrechnen

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

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

Gisela muss Euro bezahlen.

6€ 11€

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

Aufgaben von: Johannes Bildstein

Was möchtest du rechnen?

Rechenart:	Einnsteins mit:	<input type="radio"/> 10
<input checked="" type="radio"/> mal	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 20
<input type="radio"/> geteilt	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 30
<input type="radio"/> mal und geteilt	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 40
	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 50
	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 60
	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 70
	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 80
	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 90
	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 100
	<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> Zahlenmix
	<input type="radio"/> Zahlenmix	<input type="radio"/> Zahlenmix
	<input type="radio"/> Quadratzahlen	

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

<input type="radio"/> Clara	<input type="radio"/> Melanie	<input type="radio"/> Sina
<input type="radio"/> Elia	<input type="radio"/> Niklas	<input type="radio"/> Stefania
<input type="radio"/> Imke	<input type="radio"/> Petra	<input type="radio"/> Stephan
<input type="radio"/> Julia	<input type="radio"/> Petra H	<input type="radio"/> Susanne

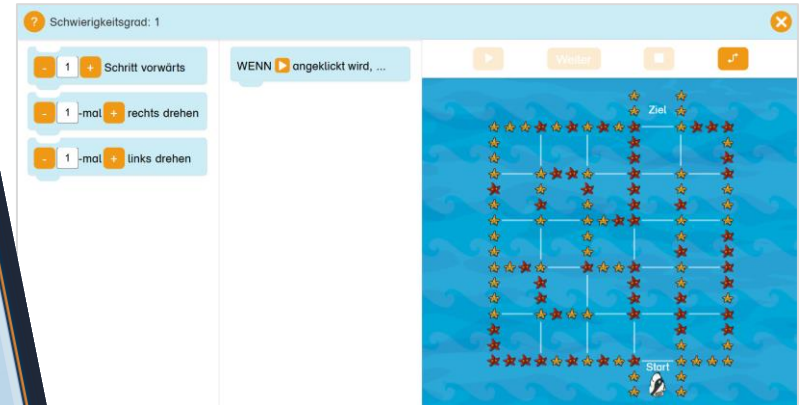


Deine Auswahl:
 Einmaleins
 Klasse 4
 Sommer



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – spielerischer Zugang:

- Einmaleins-, Plus-und-minus-, Uhrzeit-Training, Coding-Spiel
- Belohnungs-Spiel: Superzorro





So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Aufgaben bearbeiten:

- Die Bearbeitungszeit kann von der Lehrkraft individuell angepasst werden.
- Die Bearbeitung der Aufgaben kann von den Kindern 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.

Punkte: 8
Insgesamt: 8

Verbleibende Zeit:

1. In vier Tagen hat Jill ihren 10. Geburtstag.
Wie viele Stunden muss sie bis dahin noch warten?

- 24 Stunden
- 48 Stunden
- 72 Stunden
- 96 Stunden

Weiter



So arbeiten Kinder mit Zahlenzorro – Punktstand ansehen:

- Über die Reiter können aufgerufen werden:
 - alle Punkte
 - Punkte pro Aufgabe
 - Punkte pro Monat
 - Punkte im Wettrechnen
 - Stand Zorrozauber
 - Ergebnisse im Wettrechnen

Punkte	Punkte pro Aufgabe	Punkte pro Monat	Punkte im Wettrechnen	Zorrozauber	Weiterrechnen
Punkte ohne Spiele*	Punkte ohne Wettrechnen	Alle Punkte	Schuljahr		
23	70	80	Schuljahr 2021/2022 (Zahlenzorro_3a)		
0	0	0	Schuljahr 2021/2022 (Zahlenzorro_3a_ALT)		
479	622	777	Schuljahr 2020/2021 (Zahlenzorro_3a_zuerst_alt)		
1961	1737	1961	Schuljahr 2018/2019 (Wechsel zu Klasse Zahlenzorro_3a)		
2463	2429	2818	Gesamtpunkte		
<small>Diese Punkte zählen für die Freischaltung des Belohnungsspiels.</small>					
<small>*Einmalteils/Plus und Minus/Uhrzeit</small>					

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:

- damit das Belohnungsspiel „Superzorro“ freigeschaltet wird
- um eine Zahlenzorro-Urkunde zu erhalten
- damit die 12-teiligen Zorrozauber-Bilder nach und nach aufgedeckt werden
- um mit den Zahlenzorro-Sammelstickern das bunte Zirkus-Sammelbild zu vervollständigen

Mein Zorrozauber





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 schwerfällt
- 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 in der Zentralen Schülerverwaltung anlegen“ eine neue Klasse anlegen und Schüler/-innen aus der Zentralen Schülerverwaltung übernehmen bzw. neu hinzufügen.

Meine Klassen

Aktuelle Klassen | Frühere Klassen

Klasse	Schuljahr	Anzahl Schüler/-innen
▶ Orden-Klasse	2023/2024	1
▶ Zahlenzorro_3a	2021/2022	5

▶ Neue Klasse in der Zentralen Schülerverwaltung anlegen
▶ Meine Klassen in der Zentralen Schülerverwaltung

Ergebnisse im Wettrechnen aller Klassen Ihrer Schule

Klasse	Punkte
Orden-Klasse	0
Zahlenzorro_3a	0

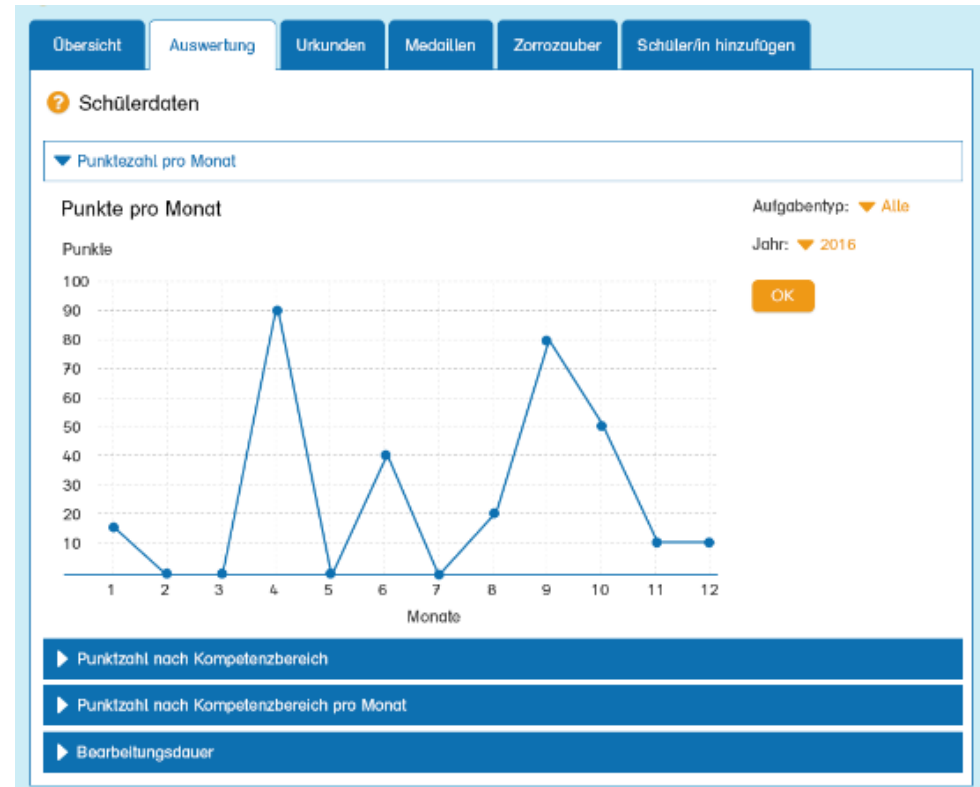
Zentrale Schülerverwaltung (ZSV)

An Zahlenzorro ist die Zentrale Schülerverwaltung der Westermann Gruppe angebunden, die auch von den Grundschul-Online-Programmen Alfons, Antolin, Grundschule interaktiv und Online-Diagnose Grundschule genutzt wird.



So arbeiten Lehrkräfte mit Zahlenzorro – Statistiken zur Klasse aufrufen:

- Unter „Meine Klassen“ auf die gewünschte Klasse klicken oder in der Klassenübersicht auf das gewünschte Kind klicken.
- Unter dem Reiter „Auswertung“ die gewünschte Statistik aufrufen.
- Mit den Zahlenzorro-Statistiken haben Lehrkräfte die Stärken und Schwächen der Kinder im Blick.
- Aussagen zum individuellen Förder- und Forderbedarf sind schnell und einfach möglich.
- Alle Statistiken lassen sich ausdrucken.





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

- Unter „Meine Klassen“ auf die gewünschte Klasse klicken.
- In der Übersicht 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.

Gruselgeschichten	K
	S
	2
Prinzessinnen	K
	S
	3
Fußball	F
Fußball	
Weltraum	
Weltraum	

Aufgabenreihe

Typ: Thematische Aufgabenreihe

Thema: Weltraum

Klasse: 4

Kenntnisstand: Sommer

Aufgaben bearbeitet von: Sina, am: 02.07.2015 in 03:27 Minuten, mit 52 von 80 Punkten

6 Aufgaben richtig im 1. Versuch

1 Aufgabe richtig im 2. Versuch

2 Aufgaben falsch

1 Aufgabe nicht bearbeitet

Aufgabe 1

Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen

Aufgabentyp: Multiple Choice

Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet.

Robi der Roboter und sein Freund Marlon haben eine fast dreijährige Weltraumreise hinter sich. Wie viele Tage sind das ungefähr?

- ungefähr 500 Tage
- ungefähr 1000 Tage
- ungefähr 1500 Tage
- ungefähr 3000 Tage

Aufgabe 2

Kompetenzbereiche: Zahlen und Operationen, Größen und Messen

Aufgabentyp: Multiple Choice

Diese Aufgabe wurde übersprungen.

Ihre Rakete wiegt 13,579 Tonnen. Welches Gewicht passt?
(Mehrere Antworten können richtig sein.)

- 13 1 579 kg
- 13 579 kg
- 13.579 g
- 135 790 g

Aufgabe 3

Kompetenzbereiche: Raum und Form

Aufgabentyp: Multiple Choice

Diese Aufgabe wurde richtig beantwortet.

Zur Entspannung backt Robi sein Lieblingsessen: Kekse. Wie viele Symmetrieachsen hat das Blech mit den Keksen?

Vorteile von Zahlenzorro für Lehrkräfte:

- detaillierte Auswertungen der mathematischen Kompetenzen als Basis für das individuelle Fördern und Fordern
 - der ganzen Klasse und
 - einzelner Schüler/-innen im Vergleich zum Klassendurchschnitt

- 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, auf dem Tablet/Smartphone
 - das Sammeln von Punkten
 - das Belohnungsspiel „Superzorro“
 - das schrittweise Aufdecken der 12-teiligen Zorrozauber-Bilder
 - die Vergabe von Zahlenzorro-Sammelstickern für das Zirkus-Sammelbild
 - die Vergabe von Zahlenzorro-Urkunden





Weitere Informationen zu Zahlenzorro:

- <https://zahlenzorro.westermann.de/hilfe/lizenzen.jsp>
- Prospekt: https://zahlenzorro.westermann.de/Zahlenzorro_Prospekt.pdf
- Unser Berater-Team hilft Ihnen gern weiter:
 - E-Mail: zahlenzorro@westermanngruppe.de
 - Telefon: +49 531 708 8575
Mo - Do: 8:00 – 18:00 Uhr
Fr: 8:00 – 17:00 Uhr





Noch mehr Mathe-Spaß:

- mit den **Zahlenzorro-Heften**

Weitere Infos und Bestellmöglichkeiten unter:

www.westermann.de/zahlenzorro-hefte

- mit den **Mathe-Apps mit Zahlenzorro:**

- Einmaleis trainieren
- Plus und Minus Trainieren
- Uhrzeiten trainieren

für Android- und iOS-Geräte

(weitere Infos unter www.westermann.de/grundschul-apps oder in Ihrem App-Store)

