Schritt 1 von 3:

Anmeldung über den Browser mit Bibliotheksdaten über das Portal Lizenzmanager RLP bei sofatutor.



Impressum Datenschutz

Copyright 2025 © Landesbibliothekszentrum Rheinland-Pfalz

 \bigcirc

Abb. 1: Screenshot Lizenzmanager RLP Startseite

Schritt 1 von 3:

Anmeldung über den Browser mit Bibliotheksdaten über das Portal Lizenzmanager RLP bei sofatutor.



Mit Spaß die Noten verbessern

Abb. 2: Screenshot Lizenzmanager Info-Seite sofatutor + Anmelde-Button

Schritt 1 von 3:

Anmeldung über den Browser mit Bibliotheksdaten über das Portal Lizenzmanager RLP bei sofatutor.



🥮 sofatutør.com

Schulfächer V So geht's Infos Für Lehrkräfte & Schulen Preise Jobs





Mit Spaß lernen und Noten verbessern.

Jetzt Ihren Gutschein freischalten und gleich loslegen.

Schritt 2 von 3:

Um sofatutor zu nutzen, muss ein persönliches Konto angelegt werden. Dieses Konto ist kostenlos. Um sich dieses persönliche Konto anzulegen, muss eine E-Mail-Adresse und ein individuelle Passwort eingegeben werden.



wählen Loslernen

3

Bitte legen Sie Ihre Zugangsdaten für das Einloggen aut onfest und wählen Sie Ihr persönliches Passwort oder nutzen Sie Ihre bereits bestehenden Zugangsdaten.

E-Mail-Adresse *	
carmela.rizzuto@lbz.rlp.de	
Passwort (min. 8 Zeichen) *	
	0

Mit der Registrierung/Nutzung akzeptieren Sie die AGB und Widerrufsbelehrung.

Zugang freischalten

Abb. 4: Screenshot sofatutor Anlegen persönliches Konto

Nach erfolgreichem Login mit den Bibliotheksdaten über die Anmeldeseite des Lizenzmanagers, muss KEIN Code freigeschaltet werden. Die Freischaltung des Codes ist durch das Anmelden mit den Bibliotheksdaten erfolgt.

4

Deshalb startet man nach dem 1. Login immer bei *Schritt 2: Zugang wählen*.

Schritt 3 von 3:

Nach dem erfolgreichen Absenden des Formulars ist das persönliche Konto angelegt. Sofatutor versendet direkt eine Bestätigung per E-Mail. ist Mit diesen Zugangsdaten (E-Mail-Adresse & Passwort) kann sich dann auch in der App angemeldet werden.



Abb. 4: Screenshot sofatutor Einstellungen