

# Inhaltsverzeichnis

YSE 1939 - 1,1 - 1

Universitätsbibliothek  
Duisburg-Essen 17

## Themen

## Kompetenzen

<b>Zahlen überall</b>		
	Meine Klasse	4 – 7
	Zahlen hören und fühlen	8 – 9
	Links oder rechts	11
	Rechenschiffe	12 – 13
	Auf dem Schulhof	14 – 15
	Zahlenreihe	17
<b>Zerlegen</b>		
	Zahlen zerlegen	18 – 19
	Die Kraft der Fünf	20
	Zerlegungsgeschichten	21 – 23
	Schüttelbox	24 – 25
	Zehn	26 – 27
<b>Orientierung im Zahlenraum bis 20</b>		
	Zahlenbilder und Zerlegungen	28 – 29
	Zahlentreppe, Vorgänger, Nachfolger	30 – 31
	Kleiner, größer oder gleich	32 – 33
	Ordnungszahlen	34 – 35
	Rechen-Olympiade	36 – 37
<b>Addieren</b>		
	Addieren in Sachsituationen	38 – 39
	Addieren mit Rechenschiffen	40 – 43
	Plus-Geschichten	44 – 45
	Aufgabe und Tauschaufgabe	46 – 48
	Ergänzen	49 – 50
	Kreative Aufgaben: Sechser-Pack	51
<b>Formen</b>		
	Körper und Flächen	52 – 53
	Mit Dreiecken und Vierecken legen	54 – 57
<b>Subtrahieren</b>		
	Subtrahieren in Sachsituationen	58 – 60
	Subtrahieren mit Rechenschiffen	61 – 63
	Minus-Geschichten	64 – 65
	Nachbaraufgaben im Minus-Segel	66 – 67
	Rechen-Olympiade	68 – 69
	<b>Geld</b>	<b>70 – 73</b>
<b>Addieren und Subtrahieren</b>		
	Übungen mit Selbstkontrolle	74 – 75
	Rechnen in Tabellen	76 – 77
	Kreative Aufgaben: Sechser-Pack	79
	Rechenstrich	80
	Aufgabe und Umkehraufgabe	81
	Verwandte Aufgaben	82 – 83
	Rechen-Olympiade	84 – 85

Anzahlen entdecken, erfassen und darstellen  
 Anzahlen mit verschiedenen Sinnen erfassen  
 Links und rechts unterscheiden  
 Strukturierte Zahldarstellung verstehen und nutzen  
 Anzahlen in der Umwelt entdecken, erfassen und darstellen  
 Anordnung der Zahlen erfassen  
 Anzahlen durch Zerlegen strukturieren  
 Strukturierte Zahldarstellungen mit einem Blick erfassen  
 Modellieren: Zerlegungen in Sachsituationen erfassen  
 Darstellen: Verschiedene Zerlegungen einer Zahl bestimmen  
 Darstellen: Alle Zerlegungen der Zehn bestimmen  
 Zahlvorstellungen bis 20 entwickeln  
 Vorgänger und Nachfolger als Fachausdrücke benutzen  
 Darstellen: Symbole für den Größenvergleich benutzen  
 Darstellen: Ordnungszahlen kennen lernen und verwenden  
 Kenntnisse bewusst machen  
 Grundvorstellungen des Addierens entwickeln  
 Strukturierte Zahldarstellungen als Rechenhilfen nutzen  
 Modellieren: Plus-Aufgaben in Sachsituationen erfassen  
 Rechengesetze erkennen, erklären und benutzen  
 Aufgaben mit Variation des Platzhalters lösen  
 Kreativ sein: Arithmetische Zusammenhänge erkennen  
 Körper und ebene Figuren in der Umwelt wieder erkennen  
 Formen auslegen und nachlegen  
 Grundvorstellungen des Subtrahierens entwickeln  
 Strukturierte Zahldarstellungen als Rechenhilfen nutzen  
 Modellieren: Minus-Aufgaben in Sachsituationen erfassen  
 Arithmetische Strukturen erkennen und nutzen  
 Kenntnisse bewusst machen  
 Geldwerte kennen und benennen  
 Zahlensätze des 1+1 und des 1-1 festigen  
 Darstellen: Tabelle als Aufgabenformat verstehen  
 Arithmetische Zusammenhänge erkennen und nutzen  
 Zusammenhang zwischen den Rechenoperationen erkennen  
 Zur Unterstützung des Rechnens geeignete Darstellungen entwickeln  
 Kenntnisse bewusst machen

## Themen

## Kompetenzen

	<b>Spiegeln und Verdoppeln</b>	<b>86 – 91</b>	
	Spiegeln	86 – 87	Symmetrische Muster erkennen und erzeugen
	Spiegeln und Zählen	88 – 89	Kreativ sein: Geometrische und arithmetische Muster miteinander verbinden
	Verdoppeln	90 – 91	
	<b>Rechenstrategien</b>	<b>92 – 109</b>	
	Addieren: Das große Ziel	92	Problemlösen und Kommunizieren: Eigene Wege gehen und beschreiben, Lösungswege anderer verstehen
	Verschiedene Rechenwege	93	
	Schrittweises Addieren	94 – 95	Rechenstrategien und Rechenhilfen kennen lernen und nutzen
	Rechenhilfen beim Addieren	96 – 97	
	Subtrahieren: Das große Ziel	98	Problemlösen und Kommunizieren
	Schrittweises Subtrahieren	99 – 101	Rechenstrategien und Rechenhilfen kennen lernen und nutzen
	Rechenhilfen beim Subtrahieren	102 – 103	
	Kreative Aufgaben: Rechentürme	104 – 105	Kreativ sein: Arithmetische Strukturen erkennen und nutzen
	Sach- und Rechengeschichten	106 – 107	Mini-Projekt bearbeiten
Rechen-Olympiade	108 – 109	Kenntnisse bewusst machen	
	<b>Rechnen mit Geld</b>	<b>110 – 115</b>	
	Einkaufssituationen	110 – 113	Einfache Sachaufgaben lösen
	Cent	114	Geldwerte kennen und benennen
	Zum Knobeln	115	Einfache kombinatorische Aufgaben lösen
	<b>Sachrechnen</b>	<b>116 – 123</b>	
	Sache, Frage, Lösung, Antwort	116 – 118	Beziehungen zwischen Sache u. einzelnen Lösungsschritten beschreiben
	Skizze als Lösungshilfe	119	Geeignete Darstellungen für Sachaufgaben entwickeln
	Uhr	120 – 121	Grundeinheiten der Tageszeit und des Kalenders kennen und benennen
	Kalender	122	
	Zum Knobeln	123	Knobelaufgaben durch Probieren bzw. systematisch lösen
	<b>Rechennetzwerk bis 20</b>	<b>124 – 133</b>	
	Gerade und ungerade	124	Zahleigenschaften und -beziehungen verstehen
	Halbieren	125	
	Kreative Aufgaben: Plusmobil	126 – 127	Zahlensätze des 1+1 und des 1-1 festigen
	Rechnen bis 20	128 – 129	Arithmetische Zusammenhänge erkennen und nutzen
	Weiter im Minus-Segel	130	Argumentieren: Erklären, wann Ergänzen Vorteile bietet
	Abziehen oder Ergänzen	131	
	Rechnen mit Zahlenkarten	132	Zahlensätze des 1+1 und des 1-1 festigen
Kreative Aufgaben: Sechser-Pack	133	Kreativ sein: Zusammenhänge erkennen und nutzen	
<b>Bausteine des Wissens und Könnens</b>	<b>134 – 135</b>		
<b>Zahlen ABC, Rechenschiffe</b>	<b>136</b>		

## Inhaltsbezogene Kompetenzen



Umgang mit  
Zahlen und  
Operationen



Umgang mit  
Raum und Form



Messen und  
Umgang mit  
Größen



Umgang mit  
Daten, Häufig-  
keiten, Wahr-  
scheinlichkeiten