

Inhaltsverzeichnis

753 1939-2012

Themen **Universitätsbibliothek
Duisburg-Essen**

Kompetenzen

	Wiederholung und Vertiefung	4 – 15	
	Weißt du das noch? Kannst du das noch?	4 – 8	Zahlensätze des 1+1 und 1-1 festigen, Rechenstrategien anwenden
	Kreative Aufgaben: Zahlenmauern	9	Addieren und Ergänzen im Zahlenraum bis 20 festigen, Problemlösen: Regeln erkennen und anwenden
	Aufgabe und Umkehraufgabe	10	Zusammenhang von verwandten Aufgaben nutzen
	Kreative Aufgaben: Minus-Trauben	11	Subtrahieren im Zahlenraum bis 20 festigen, Problemlösen: Regeln erkennen und anwenden
	Sachrechnen	12 – 13	Modellieren: In Sachsituationen Fragen und Lösungen entwickeln
	Uhrzeit	14 – 15	Sprech- und Schreibweisen bei Zeitangaben kennen und anwenden
	Der Zahlenraum bis 100	16 – 27	
	Zahlenreihe	16 – 17	In Einer- und Zehnerschritten vorwärts und rückwärts zählen
	Bündeln	18 – 19	Prinzip der Zehnerbündelung verstehen
	Hunderterkette	20 – 21	Darstellen: Struktur des Zehnersystems verstehen
	Zahlenstrahl	22 – 23	Darstellen: Zahlen vergleichen, Zahlenfolgen fortsetzen
	Immer dieselbe Zahl	24 – 25	Darstellen: Verschiedene Zahldarstellungen anwenden
	Hundertertafel	26 – 27	Darstellen: Struktur der Hundertertafel verstehen
	Addieren und Subtrahieren	28 – 45	
	Addieren von Einern	28 – 31	Problemlösen und Kommunizieren: Eigene Rechenwege finden, beschreiben und anwenden, Aufgabenfolgen fortsetzen
	Subtrahieren von Einern	32 – 34	
	Ergänzen	35	Aufgaben mit Variation des Platzhalters lösen
	Addieren und Subtrahieren von Zehnerzahlen	36 – 37	Rechenhilfen nutzen, Aufgabenfolgen fortsetzen
	Mini-Projekt: Kaninchen	38 – 39	Sach- und Rechengeschichten bearbeiten
	Übungen zum Addieren und Subtrahieren	40	Rechenstrategien festigen, Rechenvorteile nutzen
	Kreative Aufgaben: Kugelbahn	41	Kettenaufgaben bearbeiten, Problemlösen und Argumentieren: Arithmetische Zusammenhänge erkennen
	Rechnen mit Geld	42 – 43	Geldwerte kennen und benennen, mit Geldwerten rechnen
	Rechen-Olympiade	44 – 45	Kenntnisse bewusst machen
	Größen und Sachrechnen	46 – 53	
	Längen	46 – 49	Grundeinheiten Meter und Zentimeter kennen und benennen
	Sachrechnen	50 – 53	Modellieren: In Sachsituationen Fragen, Lösungen und Antworten entwickeln, Skizzen als Lösungshilfe nutzen
	Multiplizieren und Dividieren	54 – 65	
	Multiplizieren mit allen Sinnen	54 – 57	Modellieren: Grundvorstellungen des Multiplizierens entwickeln
	Aufgabe und Tauschaufgabe	58	Kommutativgesetz erkennen, erklären und nutzen
	Mal-Aufgaben mit der Null	59	Argumentieren: Multiplizieren mit der Null plausibel erklären
	Einmal, zweimal, dreimal	60 – 61	Modellieren: Weitere Grundvorstellung des Multiplizierens entwickeln
	Durch-Aufgaben	62 – 64	Modellieren: Grundvorstellungen des Dividierens entwickeln
	Multiplizieren und Dividieren	65	Modellieren: Multiplizieren und Dividieren in Sachsituationen erfassen
	Das Einmaleins	66 – 79	
	Einmaleins mit 2	66 – 69	Einmaleins mit 2 in verschiedenen Darstellungen kennen
	Einmaleins mit 10 und 5	70 – 71	Einmaleins mit 10 und 5 in ihrem Zusammenhang kennen
	Sonnen-Aufgaben	72 – 73	Kern-Aufgaben des Einmaleins kennen, Nachbaraufgaben ableiten
	Einmaleins mit 4, mit 3	74 – 77	Weitere Zahlensätze des Einmaleins kennen
	Verwandte Aufgaben	78	Zusammenhang von verwandten Aufgaben kennen und nutzen
	Übungen	79	Sach- und Rechengeschichten bearbeiten

Themen

Kompetenzen

	Geometrische Grundformen	80 – 85	
	Rechteck, Quadrat, Dreieck	80 – 81	Grundformen erkennen, benennen, beschreiben und herstellen
	Geobrett	82 – 83	Formen am Geobrett herstellen, auf Karopapier freihand zeichnen
	Zeichnen mit dem Lineal	84	Formen mit dem Lineal auf Karopapier konstruieren
	Kreative Aufgaben: Figuren und Zahlen	85	Problemlösen: Geometrische Muster erkennen und fortsetzen, dazu die arithmetischen Muster erkennen und fortsetzen
	Weiter im Einmaleins	86 – 99	
	Quadratzahlen	86 – 87	Weitere Kern-Aufgaben des Einmaleins kennen
	Einmaleins mit 6, mit 9, mit 8, mit 7	88 – 94	Weitere Zahlensätze des Einmaleins mit Umkehraufgabe kennen
	Kreative Aufgaben: Kugelbahn	95	Rechnen im Zahlenraum bis 100, Problemlösen: Gesetzmäßigkeiten erkennen
	Mini-Projekt: Bei den Indianern	96 – 97	Sach- und Rechengeschichten bearbeiten
	Rechen-Olympiade	98 – 99	Kenntnisse bewusst machen
	Körper	100 – 103	
	Quader und Würfel	100 – 102	Körper benennen und beschreiben, Würfelgebäude herstellen
	Wege	103	Sich in Wegeplänen orientieren
	Weiter im Addieren und Subtrahieren	104 – 113	
	Addieren und Subtrahieren zweistelliger Zahlen	104	Problemlösen und Kommunizieren: Eigene Wege gehen und beschreiben, Lösungswege anderer verstehen
	Rechnen ohne Überschreiten	105 – 107	Rechenstrategien und Rechenhilfen kennen und nutzen
	Addieren mit Überschreiten	108 – 109	Addieren im Zahlenraum bis 100 festigen
	Subtrahieren mit Überschreiten	110 – 111	Subtrahieren im Zahlenraum bis 100 festigen
	Rechen-Olympiade	112 – 113	Kenntnisse bewusst machen
	Größen und Daten	114 – 121	
	Zeitspannen	114 – 115	Sekunde, Minute und Stunde kennen, Zeitspannen berechnen
	Kalender	116 – 117	Dem Kalender Daten entnehmen und einordnen
	Strichliste und Schaubild	118 – 119	Modellieren: Daten sammeln und darstellen
	Kombinieren	120	Problemlösen: Fragestellungen aus der Kombinatorik verstehen und lösen.
	Miniprojekt: Jugendherberge	121	Modellieren: In Sachsituationen Fragen und Lösungen entwickeln
	Rechennetzwerk bis 100	122 – 127	
	Einmaleinsreihen in der Hundertertafel	122	Verwandtschaft der Einmaleinsreihen entdecken und beschreiben
	Verdoppeln und Halbieren	123	Zweistellige Zahlen verdoppeln und halbieren
	Ergänzen	124 – 125	Rechenstrategien erkennen und anwenden
	Dividieren mit Rest	126	Mathematische Zeichen sachgerecht verwenden
	Kreative Aufgaben: Malifant	127	Grundrechenarten miteinander verbinden, Problemlösen: Arithmetische Zusammenhänge erkennen
	Formen und Symmetrien	128 – 133	
	Symmetrische Figuren	128 – 131	Achsensymmetrische Figuren erkennen und erzeugen
	Figuren legen	132 – 133	Figuren auslegen, nachlegen und vergleichen
	Bausteine des Wissens und Könnens	134 – 135	
	Zahlen ABC	136	

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Umgang mit
Zahlen und
OperationenUmgang mit
Raum und FormMessen und
Umgang mit
GrößenUmgang mit
Daten, Häufig-
keiten, Wahr-
scheinlichkeiten