

Inhaltsverzeichnis

Themen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen				
		P	M	A	K	D
Zahlen bis 10	4 – 19					
Meine Klasse	4 – 6 Anzahlen mit allen Sinnen erfassen		•	•	•	
Ziffern schreiben	7 Ziffern formklar schreiben					•
Wahrnehmungsübungen	8 – 9 Wahrnehmung schärfen	•		•		
Anzahlen bestimmen und zerlegen	10 – 11 Anzahlen erfassen und zerlegen		•		•	•
Links – rechts	12 – 13 Links und rechts sicher unterscheiden			•	•	•
Zahlen in der Umwelt	14 – 15 Anzahlen in der Umwelt erfassen		•		•	
Rechenschiffe und Fingerzahlen	16 – 17 Strukturierte Zahldarstellung nutzen					•
Zahlenreihe	18 – 19 Zahlen ordnen und sortieren	•	•			
Addieren	20 – 35					
Wie viele sind es zusammen?	20 – 21 Vereinigen und Zerlegen dem Addieren als Grundvorstellung zuordnen		•		•	•
Zerlegen	22 – 23		•		•	•
Aufgabe und Tauschaufgabe	24 Rechengesetze verstehen und nutzen				•	•
Ergänzen	25 Den Platzhalter variieren				•	
Hinzukommen	26 – 27 Hinzufügen als Grundvorstellung zuordnen		•		•	•
Addieren am Rechenstreifen	28 – 31 Zahldarstellungen als Rechenhilfen nutzen					•
Plus-Geschichten: Im Piratenhafen	32 – 33 Aufgaben in Sachsituationen erfassen		•			
Kreative Aufgaben: Zahlenmauern	34 Arithmetische Strukturen erkennen	•		•		
Leicht oder schwer?	35 Eigene Kompetenzen einschätzen					•
Mini-Projekt: Symmetrische Figuren	36 – 37	•				•
Subtrahieren	38 – 55					
Wie viele bleiben übrig?	38 – 42 Wegnehmen dem Subtrahieren zuordnen		•		•	•
Subtrahieren am Rechenstreifen	43 – 44 Zahldarstellungen als Rechenhilfen nutzen					•
Kreative Aufgaben: Minus-Trauben	45 Arithmetische Strukturen erkennen und nutzen	•		•		
Nachbaraufgaben im Minus-Segel	46 – 47	•		•		
Minus-Geschichten: Auf der Pirateninsel	48 – 49 Aufgaben in Sachsituationen erfassen		•			
Aufgabe und Umkehraufgabe	50 – 51 Rechengesetze verstehen und nutzen		•	•	•	
Verwandte Aufgaben	52 – 53	•		•		
Leicht oder schwer?	55 Eigene Kompetenzen einschätzen					•
Kannst du das noch?	56 Erworbenene Kenntnisse anwenden	•		•	•	
Kannst du das auch?	57 Problemhaltige Aufgaben lösen	•		•		
Ebene Figuren	58 – 61					
Formenplättchen	58 – 60 Mit Formenplättchen Figuren auslegen und Muster fortsetzen	•		•	•	
Muster legen	61	•				
Zahlen über 10	62 – 73					
Zahlen über 10	62 – 63 Zahlvorstellungen bis 20 entwickeln	•			•	•
Vorgänger und Nachfolger	64 Beziehungen zwischen Zahlen durch Fachausdrücke beschreiben					•
Gerade und ungerade Zahlen	65			•	•	
Rechnen mit 10	66 – 67 Die Zehnerstruktur nutzen					•
Zahlen-ABC	68 – 69 Mit Selbstkontrolle üben					•
Kleiner, größer, gleich	70 – 71 Symbole für Größenvergleich benutzen		•		•	•
Ordnungszahlen	72 – 73 Zahlen als Ordnungszahlen auffassen		•		•	•
Geld	74 – 79					
Ein Preis – verschiedene Möglichkeiten	74 – 75 Geldbeträge legen		•		•	•
Flohmarkt	76 – 78 Mit Geldbeträgen rechnen		•			•

Themen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen				
		P	M	A	K	D
Spiegeln und Verdoppeln	80 – 83					
Spiegeln	80 – 81	●	●	●		
Verdoppeln	82 – 83		●		●	●
Rechenstrategien beim Addieren	84 – 93					
Leichte und schwere Aufgaben	84 – 85				●	●
Schwester-Aufgabe als Lösungshilfe	86			●		
Tauschaufgabe als Lösungshilfe	87			●		
Addieren über die 10	88 – 90			●	●	●
Den Zahlenblick schärfen	91	●	●			
Kreative Aufgaben: Sechser-Pack	92	●	●			
Leicht oder schwer?	93				●	
Mini-Projekt: Kombinieren	94 – 95	●	●	●		
Rechenstrategien beim Subtrahieren	96 – 105					
Leichte und schwere Aufgaben	96 – 97				●	
Schwester-Aufgabe als Lösungshilfe	98	●	●			
Subtrahieren unter die 10	99 – 100			●	●	●
Den Zahlenblick schärfen	101	●	●			
Nachbaraufgaben im Minus-Segel	102 – 103	●	●			
Kreative Aufgaben: Minus-Trauben	104	●	●			
Leicht oder schwer?	105				●	
Körper	106 – 111					
Körper	106 – 107		●		●	
Körper als Schablone	108 – 109	●	●		●	
Links – rechts, vorne – hinten	110 – 111				●	●
Sachrechnen	112 – 115					
Sachrechnen	112 – 114		●			●
Skizze als Lösungshilfe	115		●			●
Rechnen und Entdecken	116 – 125					
Kreative Aufgaben: Sechser-Pack	116 – 117	●	●			
Den Zahlenblick schärfen	118	●	●			
Kreative Aufgaben: Entdecker-Päckchen	119	●	●	●		
Kreative Aufgaben: Rechentürme	120 – 121	●	●	●		
Weiter im Subtrahieren	122 – 123	●	●	●		
Mit Geld addieren und subtrahieren	124 – 125		●			●
Kannst du das noch?	126	●	●	●		
Kannst du das auch?	127	●				
Zeit	128 – 131					
Kalender	128 – 129				●	●
Uhr	130 – 131				●	●
Mini-Projekt: Marienkäfer	132 – 133				●	●
Wortspeicher und Bausteine des Wissens	134 – 136					

Prozessbezogene Kompetenzen

P Problemlösen / kreativ sein; M Modellieren; A Argumentieren; K Kommunizieren; D Darstellen