

Themen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen				
		P	M	A	K	D
Wiederholung und Vertiefung	4 – 11					
Wiederholung	4 – 6				•	•
Rechenstrategien	7 – 8			•	•	•
Kreative Aufgaben: Minus-Trauben	9	•		•		
Verwandte Aufgaben	10	•		•	•	•
Kreative Aufgaben: Zahlenmauern	11	•		•		
Orientierung im Raum	12 – 15					
Lagebeziehungen	12 – 14			•	•	•
Nach rechts – links, nach oben – unten	15				•	•
Zahlenraum bis 100	16 – 23					
Bündeln	17 – 19			•	•	•
Hunderterkette	20 – 21			•	•	•
Gerade und ungerade	22				•	•
Leicht oder schwer?	23					•
Zentimeter und Meter	24 – 25					•
Addieren und Subtrahieren	26 – 41					
Addieren	27 – 29				•	•
Den Zahlenblick schärfen	30	•		•	•	•
Wie weit kommst du?	31	•	•		•	
Subtrahieren	32 – 34				•	•
Den Zahlenblick schärfen	35	•		•	•	•
Ergänzen	36 – 37				•	•
Rechnen mit Euro, Rechnen mit Cent	38 – 39			•	•	•
Kreative Aufgaben: Regelwürmer	40	•		•	•	
Leicht oder schwer?	41					•
Achsensymmetrie	42 – 47					
Formenplättchen	42 – 43	•		•	•	
Achsensymmetrische Figuren	44 – 45	•		•	•	
Achsensymmetrie in der Umwelt	46 – 47			•	•	•
Sachrechnen	48 – 51					
Wichtig zum Rechnen	48 – 49			•	•	•
Tabellen	50 – 51			•	•	•
Kannst du das noch?	52	•			•	
Kannst du das auch?	53	•		•		
Multiplizieren und Dividieren	54 – 67					
Wie heißt die Mal-Aufgabe?	54 – 56			•	•	•
Mal-Aufgaben mit der Null	57			•	•	•
Aufgabe und Tauschaufgabe	58			•	•	•
In der Weihnachtsbäckerei	59			•		
Einmal, zweimal, dreimal	60			•	•	•
Springen am Zahlenstrahl	61			•	•	•
Durch-Aufgaben	62			•	•	•
Durch-Aufgabe und Mal-Aufgabe	63			•	•	•
Verdoppeln und Halbieren	64 – 65	•		•	•	•
Verteilen	66			•	•	•
Leicht oder schwer?	67					•

Themen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen				
		P	M	A	K	D
Mini-Projekt: Kombinieren und Multiplizieren	68 – 69 Sachsituation dem Multiplizieren zuordnen	•		•	•	
Einmaleins	70 – 83					
Einmaleins mit 2	71 Multiplizieren und Dividieren in der 2er-, 10er- und 5er-Reihe		•		•	•
Einmaleins mit 10 und 5	72 – 73	•	•	•	•	•
Sonnen-Aufgaben	74 – 75 Kern-Aufgaben, Nachbaraufgaben ableiten			•	•	•
Einmaleins mit 3, mit 4	76 – 79 Weitere Zahlensätze des Einmaleins kennen		•	•	•	•
Kreative Aufgaben: Malplus	80 Arithmetische Strukturen erkennen	•		•		
Verwandte Aufgaben	82 Rechengesetze verstehen und nutzen	•		•		
Leicht oder schwer?	83 Eigene Kompetenzen einschätzen					•
Ebene Figuren	84 – 87					
Ebene Figuren	84 Grundformen benennen und beschreiben				•	•
Zeichnen mit dem Lineal	85 Formen auf Karopapier konstruieren				•	•
Geobrett	86 – 87 Formen am Geobrett herstellen	•			•	•
Weiter im Einmaleins	88 – 99					
Quadratzahlen	88 – 89 Weitere Kern-Aufgaben erarbeiten	•		•	•	•
Einmaleins mit 6, mit 9, mit 8, mit 7	90 – 97 Weitere Zahlensätze des Einmaleins kennen	•	•	•	•	•
Verwandtschaft in den Einmaleinsreihen	98 Arithmetische Zusammenhänge beim Einmaleins erkennen und anwenden			•	•	•
Kreative Aufgaben: Multi-Pack	99	•		•		
Kannst du das noch?	100 Erworbene Kenntnisse anwenden	•			•	
Kannst du das auch?	101 Problemhaltige Aufgaben lösen	•		•		
Mini-Projekt: Kalender	102 – 103 Kalender-Daten entnehmen und einordnen		•		•	•
Weiter im Rechnen bis 100	104 – 115					
Addieren	104 – 107 Zerlegungsstrategien und Rechengesetze nutzen			•	•	•
Subtrahieren	108 – 110	•		•	•	•
Übungen zu den Grundrechenarten	111 Mit Selbstkontrolle üben				•	•
Addieren in der Hundertertafel	112 – 113 Die Struktur der Hundertertafel nutzen	•		•	•	•
Einmaleinsreihen in der Hundertertafel	114 Muster und Zusammenhänge erkennen	•		•	•	
Kreative Aufgaben: Kugelbahn	115 Arithmetische Zusammenhänge erkennen	•		•	•	
Kannst du das noch?	116 Erworbene Kenntnisse anwenden	•		•	•	
Kannst du das auch?	117 Problemhaltige Aufgaben lösen	•		•		
Zeit	118 – 121					
Uhrzeit	118 – 119 Sprech- und Schreibweisen bei Zeitangaben kennen und anwenden				•	•
Zeitspanne	120				•	•
Sekunde	121 Grundeinheit kennen und benutzen		•		•	•
Körper	122 – 125					
Körper, Quader und Würfel	122 – 123 Grundformen benennen und beschreiben	•		•		
Bauen mit Würfeln, Kopfgeometrie	124 – 125 Würfelgebäude herstellen und vergleichen	•		•	•	
Von Sachen und Daten	126 – 133					
Strichliste und Schaubild	126 – 127 Daten sammeln und darstellen		•		•	•
Sachrechnen: Kindergeburtstag	128 Zu Sachsituationen mathematische Fragen stellen und beantworten		•		•	•
Skizze als Lösungshilfe	129		•			•
Zufall und Wahrscheinlichkeit	130 – 131 Einfache Wahrscheinlichkeiten beschreiben		•	•	•	
Kreative Aufgaben: Figuren und Zahlen	132 Muster erkennen und fortsetzen	•		•	•	
Urlaubs-Logelei	133 Texten Beziehungen entnehmen	•		•	•	•
Wortspeicher und Bausteine des Wissens	134 – 136					

Prozessbezogene Kompetenzen

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