

Leitthemen	Inhalte	Kompetenzen	Medienauswahl/ Unterrichtseinheiten
Vorläuferfähigkeiten	Wahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleichen - Visuelle Wahrnehmung - Muster erkennen und fortsetzen - Raum-Lagebeziehung erkennen und benennen - Mengen und Zahlen zuordnen - Zahlenreihen bis 10 	Beispiel: Vorkurs Flex & Flo (Cha und So)
Zahlen und Operationen	Zahldarstellung Zahlbeziehung Zahlvorstellung	<ul style="list-style-type: none"> - Die Ziffern von 0-9 normgerecht schreiben - Mengen erfassen - Größenvorstellung entwickeln - Anzahlen schätzen - Zahlen im ZR bis 20 auf unterschiedlichen Ebenen erfassen (konkret, bildhaft, symbolisch, sprachlich) - Sich im ZR bis 20 orientieren, Zahlen vergleichen, strukturieren und zerlegen und sie zueinander in Beziehung setzen (Größenvergleiche, Zahlenfolgen, Vorgänger-/Nachfolger-/Ordinalzahlen) - Stellenschreibweise kennen (Zehner/Einer) - Zahlenfolgen und Muster beschreiben, fortsetzen, selbst entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Zahlenstrahl - Rechenschiffchen/20er-Feld - Wendeplättchen - Steckwürfel und Holzwürfel - Alltagsmaterialien - Rechenrahmen - Dienes-Material/ Mehrsystemblöcke - Lernspiele (Würfelspiele, Dominos, etc.) - Spiegel - Lernsoftware (in Planung) - digitale Darstellungen von Zahlen (Tablet, Tafel)
	Rechenoperationen verstehen und beherrschen	<ul style="list-style-type: none"> - Zahlen zerlegen bis 10 - Eine Grundvorstellung der Addition und Subtraktion erhalten (E.I.S.) - Im Zahlenraum bis 10 addieren und subtrahieren: automatisieren der 	<ul style="list-style-type: none"> - Zahlenstrahl - Rechenschiffchen/20er-Feld - Wendeplättchen

		<p>Rechenoperationen bis 10, Verdoppeln und Halbieren, Zusammenhänge von Addition und Subtraktion erkennen (Tausch- und Umkehraufgaben, Kopfrechnen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im ZR bis 20 addieren und subtrahieren: Herstellen von Analogien, rechnen ohne und mit ZÜ - Rechenstrategien beschreiben, miteinander vergleichen und bewerten - Vermutungen äußern und eigene Lösungsstrategien entwickeln - Rechenvorteile erkennen und nutzen (z.B. Nachbaraufgaben, etc.) Gesetzmäßigkeiten in arithmetischen Mustern - Gleichungen und Ungleichungen lösen 	<ul style="list-style-type: none"> - Steckwürfel und Holzwürfel - Alltagsmaterialien - Rechenrahmen - Dienes-Material/ Rechenwaage - Schüttelboxen klein und groß - Lernsoftware (in Planung) - Digitale Darstellungsformen von Aufgaben und Strukturen (Blitzrechen App in Planung)
	In Kontexten rechnen	<ul style="list-style-type: none"> - Additions- und Subtraktionsaufgaben in der Umwelt und in bildlichen Darstellungen erkennen, mathematisch beschreiben und notieren - Rechengeschichten erzählen und malen - In Sachsituationen sinnvolle Fragen stellen und beantworten 	<ul style="list-style-type: none"> - Alltagsmaterialien - Fotos, Bilder, Plakate - Alltagssituationen der Kinder - Aktuelles aus den Medien (z.B. 1 von 20 Kindern ist farbenblind)
Raum und Form	Sich im Raum orientieren	<ul style="list-style-type: none"> - Räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln - Lagebeziehungen erkennen und beschreiben (oben, unten, innen, außen, rechts, links) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele - Holzwürfel - Steckwürfel - Bausteine

		<ul style="list-style-type: none"> - Sich im Raumorientieren, Wege beschreiben und nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Karten und Pläne (zB. auch digitale Karten)
	Geometrische Formen erkennen, benennen und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Einfache geometrische Grundformen erkennen und unterscheiden und ihre Eigenschaften benennen - Geometrische Grundformen in verschiedenen Lagen, Größen und Anordnungen erkennen und benennen - Ebene Figuren legen und zählen - Umrissfiguren mit Formplättchen auslegen (Tangram) 	<ul style="list-style-type: none"> - Formplättchen - Magnetische, geometrische Grundformen - Tangram - Spiele - Geometrie Apps (in Planung)
	Einfache geometrische Abbildungen erkennen, beschreiben und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Freihandzeichnungen von geometrischen Grundfiguren anfertigen - Muster fortsetzen - Herstellen einfacher achsensymmetrischer Formen - Untersuchen einfacher Formen auf achsensymmetrische Eigenschaften - Teilfiguren zu achsensymmetrischen Gesamtfiguren ergänzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegel - Transparente Spiegel
Muster und Strukturen	Gesetzmäßigkeiten erkennen, beschreiben und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Strukturierte Zahldarstellung verstehen und nutzen („Kraft der 5“, Zehnerstruktur, Zahlenstrahl) - Gesetzmäßigkeiten von Aufgabenfolgen erkennen und diese fortführen 	<ul style="list-style-type: none"> - Schüttelboxen - Zahlenstrahl - Rechenschiffchen/ 20er-Feld - Rechenrahmen

	Funktionale Beziehungen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionale Beziehungen in Tabellen darstellen (Verdoppeln/Halbieren) 	
Größen und Messen	Größenvorstellungen besitzen und nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Euro-Scheine und -münzen sowie Cent-Münzen kennen lernen - Analoge und digitale Uhren kennenlernen - Lesen und Einstellen von vollen Stunden in der ersten und zweiten Tageshälfte 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechengeld (magnetisches Geld für die Tafel, Schülermaterial) - Uhren
	Mit Größen in Sachsituationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> - Geldbeträge mit Münzen und Scheinen legen und vergleichen - Wertgleiche Geldbeträge herstellen - Mit Geldbeträgen rechnen (Addition und Subtraktion) - In Spielsituationen praktisch umsetzen 	
	Messen	<ul style="list-style-type: none"> - Längen und Zeitspannen mit nicht standardisierten Einheiten messen - Längen und Zeitspannen mit standardisierten Einheiten messen 	<ul style="list-style-type: none"> - Alltagsgegenstände - Lineal - Uhren, Stoppuhren, Kalender
Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit/	Daten erfassen und darstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Strichlisten zur Erfassung von Anzahlen anfertigen - Erste Tabellen lesen 	<ul style="list-style-type: none"> - Anregungen siehe Leitfaden S. 12/13 - Beispiele aus digitalen Nachrichten verstehen, einordnen und erörtern - Würfel - Münzen
	Zufall	<ul style="list-style-type: none"> - Wahrscheinlichkeiten einschätzen und begründen mit Begriffen wie möglich, unmöglich, immer, wahrscheinlich, selten, nie 	

Kombinatorik	Kombinatorische Zusammenhänge erkennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none">- Dinge miteinander kombinieren, alle Kombinationsmöglichkeiten finden und zeichnerisch darstellen (E.I.S.)- Analogieprinzip zum Lösen von Aufgaben nutzen
--------------	---	---