

| Leitthemen             | Inhalte                                       | Kompetenzen   | Medienauswahl/<br>Unterrichtseinheiten   |
|------------------------|---|---|--|
| Zahlen und Operationen | Zahldarstellung und Zahlbeziehungen verstehen | <ul style="list-style-type: none"> <li>den Zahlenraum bis 100 kennen und die Zahlen auf unterschiedliche Weise darstellen (enaktiv, ikonisch, symbolisch)</li> <li>sich im Zahlenraum orientieren (Größenvergleich, Zahlenfolge, Hundertertafel, Zahlenstrahl, Nachbarzahlen)</li> <li>Stellenwertschreibweise kennen und anwenden</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Alltagsgegenstände zum Bündeln</li> <li>Zahlenstrahl</li> <li>Hundertertafel</li> <li>Dienes-Material</li> <li>Rechenrahmen</li> <li>Lernspiele (Würfelspiele, Domino, Memory, ...)</li> <li>Lern-Software</li> </ul> |
|                        | Rechenoperationen verstehen und beherrschen   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rechenverfahren mit und ohne Zehnerübergang als Gleichung ausführen können; diese auch verschriftlichen und halbschriftlich darstellen können</li> <li>Umkehraufgaben ableiten und flexibel einsetzen</li> <li>Lösungsstrategien für verschiedenen Rechenwege entwickeln, überprüfen, verändern, anwenden und erklären</li> <li>die Multiplikation als wiederholte Addition verstehen, beide Grundvorstellungen (zeitlich-sukzessiv und räumlich-simultan) kennen lernen</li> <li>den Divisionsbegriff (aufteilen und verteilen) kennen lernen und verstehen</li> <li>Fachbegriffe (addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren, Summe, Differenz) einführen</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rechenrahmen</li> <li>Dienes-Material</li> <li>Hundertertafel</li> <li>Alltagsmaterial</li> <li>Lern-Software</li> <li>Wortspeicherkarten</li> </ul>  |

|                       |   |  |   |
|-----------------------|---|--|---|
|                       |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erste Rechengesetze kennen, erklären und flexibel nutzen</li> </ul>   |   |
|                       | in Kontexten rechnen  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• zu Sachsituationen Rechenfragen finden sowie auf Lösbarkeit überprüfen</li> <li>• aus kurzen Texten, Bildern und Tabellen Rechendaten entnehmen</li> <li>• Rechengeschichten erfinden</li> <li>• Sachaufgaben mit Frage, Rechnung, Antwort lösen</li> <li>• einfache kombinatorische Aufgaben durch Probieren bzw. systematisches Vorgehen lösen</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder zu verschiedenen Situationen aus der Lebenswelt der Kinder</li> </ul>   |
| Raum und Form         | sich im Raum orientieren  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln</li> <li>• Lagebeziehungen erkennen, beschreiben und herstellen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Steckwürfel</li> <li>• Morphon-Bausteine</li> <li>• Lego</li> <li>• Holzwürfel</li> </ul>  |
|                       | geometrische Figuren erkennen, benennen und darstellen<br><br>einfache geometrische Abbildungen erkennen, benennen und darstellen | <ul style="list-style-type: none"> <li>• geometrische Grundformen erkennen und räumliche Gebilde nachbauen, in der Umwelt erkennen und unterscheiden</li> <li>• Symmetrien erkennen und die Begriffe Symmetrie und Symmetriearchse anwenden</li> <li>• symmetrische Muster fortsetzen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formplättchen</li> <li>• magnetische Grundformen</li> <li>• Tangram</li> <li>• Spectra-Flächen</li> <li>• Spectra-Körper</li> <li>• Faltpapiere</li> <li>• Spiegel</li> <li>• Geobrett</li> <li>•</li> </ul> |
| Muster und Strukturen | Gesetzmäßigkeiten erkennen, beschreiben und darstellen  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• strukturierte Zahldarstellung verstehen und am Beispiel der Hundertertafel nutzen</li> <li>• arithmetische und geometrische Muster entwickeln, verändern und beschreiben</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hundertertafel</li> </ul>  |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | funktionale Beziehungen erkennen  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• funktionale Beziehungen in Sachsituationen erkennen, versprachlichen (z.B. Menge und Preis) und entsprechende Aufgaben lösen</li> <li>• Figuren nachlegen, auslegen und zerlegen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plättchen verschiedener Formen</li> <li>• Geobrett</li> </ul>  |
| Größen und Messen                        | <p>Größenvorstellungen entwickeln und nutzen</p> <p>mit Größen in Sachsituationen umgehen</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardeinheiten aus den Bereichen Geld, Längen, Zeit kennen</li> <li>• Größen vergleichen, messen und schätzen</li> <li>• erste Repräsentanten für Standardeinheiten kennen</li> <li>• Größenangaben für m und cm kennen und umwandeln</li> <li>• mit geeigneten Einheiten und unterschiedlichen Messgeräten sachgerecht messen</li> <li>• den Aufbau der Uhr verstehen</li> <li>• Uhrzeiten einstellen und ablesen</li> <li>• Sachaufgaben mit Größen lösen</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• magnetisches Rechengeld für die Tafel</li> <li>• Spielgeld für die Kinder</li> <li>• Maßbänder, Lineale, Messrad, Gliedmessstab</li> <li>• Uhren: Schüleruhren, Lehreruhr</li> <li>• Logico - Die Uhr</li> <li>• Domino – Die Uhr</li> </ul> |
| Daten, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit | Daten erfassen, darstellen und ablesen  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• beobachten, Fragen stellen und Daten sammeln</li> <li>• aus gesammelten Daten Strichlisten erstellen, erste Tabellen entwickeln und lesen</li> <li>• einfache Diagramme (Säule und Balken) erstellen</li> <li>• Informationen aus Schaubildern entnehmen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schaubilder (Lehrwerk)</li> </ul>  |

|  |                    |   |   |
|--|--------------------|---|---|
|  | Wahrscheinlichkeit | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ausgang einer Situation als zufällig einschätzen</li><li>• Umgang mit den Begriffen „möglich“, „unmöglich“ oder „sicher“</li><li>• Gewinnchancen benennen</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Würfel</li><li>• farbige Kugeln</li><li>• Glücksrad</li><li>• Box: Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit (Schellhorn)</li></ul> |
|  | Kombinatorik       | <ul style="list-style-type: none"><li>• Möglichkeiten kombinatorischer Aufgaben finden</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kopiervorlage: Eiskugeln</li></ul>  |