

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

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

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

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