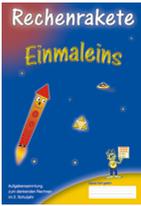


ZEIT Schulwochen	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete 10	Bemerkungen
		LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT		
1 - 8	Zahlen 3, 2, 1, 0, 4 und 5	<ul style="list-style-type: none"> Zahlen bis 5 darstellen, lesen, schreiben, ordnen und vergleichen Vorgänger und Nachfolger benennen Zahlbeziehungen zur 5 kennen beim Legen von Zahlen geometrische Plättchen nach Form, Farbe und Größe unterscheiden und sortieren Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis benennen und in der Umwelt erkennen Gesetzmäßigkeiten in geometrischen Mustern erkennen, beschreiben und fortsetzen Zahlzerlegungen bis 5 beherrschen 	1 - 17	
9 - 10	Einführung der Addition und Subtraktion	<ul style="list-style-type: none"> Grundvorstellungen zur Addition und Subtraktion entwickeln einfache Aufgaben und Platzhalteraufgaben lösen 	18 - 27	
11 - 16	Zahlen 6 bis 10	<ul style="list-style-type: none"> Zahlen bis 10 darstellen, lesen, schreiben, ordnen und vergleichen Vorgänger und Nachfolger benennen bei einstelligen Zahlen die Zahlbeziehungen zur 5 und 10 auswendig kennen Zahlzerlegungen bis 10 auswendig beherrschen 	28 - 54	
17 - 20	Rechnen im Zahlenraum bis 10	<ul style="list-style-type: none"> Zahlsätze des Kleinen Einspluseins beherrschen Platzhalteraufgaben lösen Tauschaufgaben als Rechenvorteil nutzen zu Handlungen und bildlich dargebotenen Sachsituationen die passende Gleichung finden und lösen mit Ordnungszahlen umgehen 	55 - 62	
20	Muster und Strukturen	<ul style="list-style-type: none"> Gesetzmäßigkeiten in Zahlenfolgen erkennen, beschreiben und fortsetzen Gesetzmäßigkeiten in geometrischen Mustern erkennen, beschreiben und fortsetzen 	63	

ZEIT	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete 100	Bemerkungen
		LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT		
21	Zehnerbündelungen	<ul style="list-style-type: none"> • bei zweistelligen Zahlen das Prinzip der Zehnerbündelung und die Stellenwertschreibweise kennen 	1 - 5	
22 - 23	Zehnerzahlen	<ul style="list-style-type: none"> • Zehnerzahlen darstellen, lesen, schreiben, ordnen und vergleichen • Nachbarzehner benennen • das Analogieprinzip als Rechenvorteil nutzen • einfache Aufgaben und Platzhalteraufgaben lösen • zu Handlungen und bildlich dargebotenen Sachsituationen die passende Gleichung finden und lösen 	6 - 16	
24 - 25	alle Zahlen bis 100 Addition von Einern zu vollen Zehnern	<ul style="list-style-type: none"> • alle Zahlen bis 100 darstellen, lesen, schreiben, ordnen und vergleichen • bei zweistelligen Zahlen das Prinzip der Zehnerbündelung und die Stellenwertschreibweise kennen 	17 - 24	
26	Orientierung im ZR bis 100	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgänger, Nachfolger und Nachbarzehner benennen • strukturierte Zahldarstellungen am Zahlenstrahl verstehen und nutzen 	25 - 28	
27 - 29	Addieren und Subtrahieren von Einern ohne Zehnerübergang	<ul style="list-style-type: none"> • das Analogieprinzip als Rechenvorteil nutzen • einfache Aufgaben und Platzhalteraufgaben lösen • zu Handlungen und bildlich dargebotenen Sachsituationen die passende Gleichung finden und lösen • der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen • Nachbarzehner benennen 	29 - 41	
30 - 31	Euro und Cent	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinheiten aus dem Bereich Geldwerte kennen • Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen • Geldbeträge wechseln und mit Geldwerten rechnen • Sachaufgaben mit Größen lösen • der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen 	42 - 45	
32 - 33	Hundertertafel	<ul style="list-style-type: none"> • strukturierte Zahldarstellungen verstehen und nutzen (Zahlen, Ausschnitte, Wege in der Hundertertafel) 	46 - 50	

ZEIT	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete 100	Bemerkungen
34	Addieren und Subtrahieren von Zehnerzahlen zu ZE-Zahlen	<ul style="list-style-type: none"> • das Analogieprinzip als Rechenvorteil nutzen • einfache Aufgaben und Platzhalteraufgaben lösen 	51 - 55	
35 - 38	Rechnen im ZR bis 100 ohne Zehnerübergang	<ul style="list-style-type: none"> • das Analogieprinzip als Rechenvorteil nutzen • einfache Aufgaben und Platzhalteraufgaben lösen • zu Handlungen und bildlich dargebotenen Sachsituationen die passende Gleichung finden und lösen • der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen 	56 - 63	
38	Muster und Strukturen	<ul style="list-style-type: none"> • strukturierte Zahldarstellungen verstehen und nutzen • Gesetzmäßigkeiten in Zahlenfolgen erkennen, beschreiben und fortsetzen • Gesetzmäßigkeiten in geometrischen Mustern erkennen, beschreiben und fortsetzen • arithmetische und geometrische Muster vergleichen, systematisch verändern und diese Veränderung beschreiben 	64	
Schuljahresende Klassenstufe 1				

ZEIT Schulwochen	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete ZÜ	Bemerkungen
		LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT		
1 - 2	Wiederholung Addieren und Subtrahieren ohne Zehnerübergang im ZR bis 100	<ul style="list-style-type: none"> Zahlensätze des Kleinen Einpluseins auswendig beherrschen 		
3 - 5	Addition und Subtraktion zweistelliger Zahlen ohne ZÜ	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit 2 Teilschritten halbschriftlich und im Kopf lösen, die eigenen Rechenwege erklären der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen 	1 - 14	
6 - 8	Zehnerüberschreitung	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit 2 Teilschritten halbschriftlich und im Kopf lösen, die eigenen Rechenwege erklären 	15 - 25	
9 - 10	Zehnerunterschreitung	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit 2 Teilschritten halbschriftlich und im Kopf lösen, die eigenen Rechenwege erklären 	26 - 33	
11 - 12	Addieren und Subtrahieren mit ZÜ bzw. ZU	<ul style="list-style-type: none"> Aufgaben mit 2 Teilschritten im Kopf lösen Sachaufgaben mit einem oder zwei Rechenschritten lösen 	34 - 41	
12	Umkehraufgaben als Rechenvorteil nutzen	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenhänge von Rechenoperationen zum Lösen von Aufgaben nutzen (U) Zahlenrätsel mit Hilfe der Umkehraufgabe lösen Platzhalteraufgaben zur Addition und Subtraktion lösen 	36 - 37	
13 - 14	Rechenstrategien zum Kleinen Einpluseins	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Rechenwege vergleichen und bewerten, Rechenvorteile nutzen Zusammenhänge von Rechenoperationen darstellen und zum Lösen von Aufgaben nutzen (T, U, N) 	42 - 49	
15 - 16	Automatisierung des Kleinen Einpluseins	<ul style="list-style-type: none"> Zahlensätze des Kleinen Einpluseins auswendig beherrschen und automatisiert wiedergeben 	50 - 53	

17 - 18	Längen messen und zeichnen mit Längen rechnen	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinheiten m und cm kennen • mit selbst gewählten und standardisierten Einheiten Längen messen • Bezugsgrößen aus der eigenen Erfahrungswelt zum Schätzen von Längen nutzen • Sachaufgaben mit Längen lösen 	54 - 60	
19	Üben und Wiederholen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben mit 2 Teilschritten halbschriftlich und im Kopf lösen, die eigenen Rechenwege erklären • der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen 	61 - 64	
ZEIT	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete Einmaleins	
		LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT		
20 - 21	Addition und Subtraktion zweistelliger Zahlen mit ZÜ / ZU	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben mit 2 oder 3 Teilschritten halbschriftlich und im Kopf lösen, die eigenen Rechenwege erklären • der Lesefertigkeit der Kinder angepasste Textaufgaben lösen 	1 - 11	
22 - 23	Datum und Kalender Uhrzeiten auf 5 min genau angeben Zeitdauer berechnen	<ul style="list-style-type: none"> • Standardeinheiten Jahr, Monat, Woche, Tag, Stunde und Minute kennen • Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen • Zeitspannen bestimmen • Uhrzeiten in 5-Minuten-Intervallen ablesen • Bezugsgrößen aus der eigenen Erfahrungswelt zum Schätzen einer Zeitdauer nutzen • Sachaufgaben mit Zeitangaben lösen • das Zählen in Sachaufgaben mit Datumsangaben als mögliche Lösungsstrategie kennen 	12 - 17	
24	Einführung ins Malnehmen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundvorstellungen zur Multiplikation entwickeln 	18 - 21	
25 - 29	Zahlsätze des Einmaleins	<ul style="list-style-type: none"> • von den Kernaufgaben des Kleinen Einmaleins andere Aufgaben ableiten • Zusammenhänge von Rechenoperationen zum Lösen von Aufgaben nutzen • Rechenvorteile nutzen 	22 - 39	

ZEIT	INHALTE	KOMPETENZEN	Rechenrakete Einmaleins	Bemerkungen
30 - 32	Automatisieren des Kleinen Einmaleins	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben des Kleinen Einmaleins automatisiert wiedergeben • Sachaufgaben mit einem oder zwei Rechenschritten lösen • einfache funktionale Beziehungen in Sachsituationen erkennen und beschreiben 	40 - 45	
33-35	Dividieren ohne und mit Rest	<ul style="list-style-type: none"> • Grundvorstellungen zur Division entwickeln • Zusammenhänge von Rechenoperationen darstellen und zum Lösen von Aufgaben nutzen • von den Umkehraufgaben des Kleinen Einmaleins andere Aufgaben ableiten • mit Hilfe der Umkehraufgabe prüfen, ob Ergebnisse plausibel und korrekt sind • Sachaufgaben zur Division lösen 	46 - 53	
36	Spiegelsymmetrie	<ul style="list-style-type: none"> • einfache symmetrische Muster erkennen und fortsetzen • achsensymmetrische Figuren herstellen und Figuren auf Achsensymmetrie hin untersuchen 	54 - 57	
37	Muster legen und malen	<ul style="list-style-type: none"> • Gesetzmäßigkeiten in geometrischen Mustern erkennen, beschreiben und fortsetzen • einfache symmetrische Muster erkennen und fortsetzen 	58	
20 - 38	Tangram	<ul style="list-style-type: none"> • Figuren mit Flächen nachlegen • Flächen lückenlos auslegen 	59	
37	Kombinatorik, Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Knobelaufgaben handelnd oder zeichnerisch lösen • Daten mit Hilfe von Strichlisten erfassen und darstellen • einfache Aufgaben zur Kombinatorik handelnd und zeichnerisch lösen • Grundbegriffe zur Wahrscheinlichkeit kennen und anwenden (sicher, möglich, unmöglich) • über Gewinnchancen nachdenken und sie einschätzen lernen • Beobachtungen und Ergebnisse von Zufallsexperimenten darstellen 	60	
38	Festigung der vier Grundrechenarten	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben des Kleinen Einmaleins und Kleinen Einmaleins automatisiert wiedergeben • Aufgaben mit 2 Teilschritten im Kopf lösen 	61 - 63	
	Schuljahresende Klassenstufe 2			