



| ZEIT Schulwochen | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 1000 | Bemerkungen |
|---------------------|---------------------------------------|---|---|-------------|
| | | LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT |  | |
| 1 - 2 | Automatisieren des Kleinen Einmaleins | <ul style="list-style-type: none"> • Kleines Einmaleins und Einsdurcheins sicher beherrschen • Grundvorstellungen zur Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division besitzen • Sachaufgaben mit einem oder mehreren Rechenschritten lösen | 1 - 5 | |
| 3 - 4 | Uhrzeiten - Zeitdauer | <ul style="list-style-type: none"> • Uhrzeiten auf Minuten genau angeben • Zeitspannen bestimmen • Standardeinheiten aus dem Größenbereich Zeit kennen • Sachaufgaben mit Zeitangaben lösen | 6 - 11 | |
| 5 | Hunderterzahlen | <ul style="list-style-type: none"> • Hunderterzahlen darstellen, lesen, schreiben, ordnen, vergleichen und zerlegen • Nachbarhunderter benennen • Kenntnisse aus dem Zahlenraum bis 100 auf den größeren Zahlenraum bis 1000 durch Analogiebildung übertragen | 12 - 16 | |
| 6 - 8 | HZE-Zahlen | <ul style="list-style-type: none"> • Zahlen bis 1000 darstellen, lesen, schreiben, ordnen, vergleichen und zerlegen • innerhalb einer Zahldarstellung in der Stellenwerttafel Veränderungen vornehmen und die Folgen für den Wert der Zahl beschreiben • Vorgänger, Nachfolger, Nachbarzehner und Nachbarhunderter benennen • Geldscheine kennen, Geldbeträge legen und bestimmen | 17 - 26 | |
| 9 | Tausenderbuch | <ul style="list-style-type: none"> • strukturierte Zahldarstellungen verstehen und nutzen (Orientierung, Ausschnitte, Wege) | 27 - 30 | |

| ZEIT | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 1000 | Bemerkungen |
|---------|---|---|----------------------|-------------|
| 10 - 12 | Addieren und Subtrahieren ohne Hunderterüberschreitung | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben der Addition und Subtraktion bis 1000 durch Kopfrechnen und halbschriftliche Verfahren lösen, die eigenen Rechenwege erklären • Kenntnisse aus dem Zahlenraum bis 100 auf den größeren Zahlenraum bis 1000 durch Analogiebildung übertragen • mathematische Fachbegriffe kennen und anwenden: addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren • Zusammenhänge der Rechenoperationen kennen und zum Lösen und Überprüfen von Aufgaben nutzen • in Zahlenfolgen die Gesetzmäßigkeiten erkennen, beschreiben und die Zahlenfolgen fortsetzen • Zahlenrätsel lösen • aus Informationen diejenigen herausfinden, die zur Lösung eines Problems erforderlich sind • Größen umwandeln | 31 - 41 | |
| 13 - 14 | Addieren und Subtrahieren mit Hunderterüberschreitung | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben der Addition und Subtraktion bis 1000 durch Kopfrechnen und halbschriftliche Verfahren lösen, die eigenen Rechenwege erklären • in Zahlenfolgen die Gesetzmäßigkeiten erkennen, beschreiben und die Zahlenfolgen fortsetzen | 42- 47 | |
| 15 - 16 | Rechenstrategien zum Addieren und Subtrahieren im Tausenderraum | <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Rechenwege beschreiben und vergleichen • Rechenvorteile nutzen • in Zahlenfolgen die Gesetzmäßigkeiten erkennen, beschreiben und die Zahlenfolgen fortsetzen • Rechengesetze zum vorteilhaften Rechnen kennen und nutzen | 48 - 52 | |
| 16 | Größen und Sachrechnen mit HÜ | <ul style="list-style-type: none"> • Größen umwandeln • in Größenbereichen rechnen • Sachaufgaben aus verschiedenen Größenbereichen lösen • Daten in Schaubildern und Diagrammen darstellen • bei der Erarbeitung eines Lösungsweges Beziehungen zwischen der Sache und den einzelnen Lösungsschritten beschreiben • Zahlenrätsel lösen • Aufgaben zur Kombinatorik durch systematisches Vorgehen lösen | 53 - 55 | |

| ZEIT | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 1000 | Bemerkungen |
|---------|--|---|----------------------|-------------|
| 17 - 18 | Längenmaße Millimeter, Dezimeter und Kilometer | <ul style="list-style-type: none"> • Standardeinheiten mm, dm und km aus dem Größenbereich Längen kennen • Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen • wichtige Bezugsgrößen aus der eigenen Erfahrungswelt kennen • Größen umwandeln • in Größenbereichen rechnen • Strecken bis auf 2 mm genau messen und zeichnen • Sachaufgaben zum Größenbereich Längen lösen | 56 - 59 | |
| 18 | Quadrate und Rechtecke | <ul style="list-style-type: none"> • ebene Figuren untersuchen, beschreiben und vergleichen • bekannte Flächenformen benennen und in der Umwelt wieder erkennen | 60 | |
| 19 | geometrische Muster und Strukturen | <ul style="list-style-type: none"> • Gesetzmäßigkeiten in geometrischen Mustern erkennen, beschreiben und fortsetzen • Flächen ebener Figuren mit geometrischen Formen parkettieren | 61 | |
| 19 | Spiegelsymmetrie | <ul style="list-style-type: none"> • Figuren auf Achsensymmetrie überprüfen • symmetrische Muster erkennen, symmetrisch ergänzen | 62 - 63 | |
| | Tangram | <ul style="list-style-type: none"> • Flächen ebener Figuren mit geometrischen Formen auslegen | 64 | |

| ZEIT Schulwochen | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 3.2 | Bemerkungen |
|---------------------|---|--|---|-------------|
| | | LEITIDEEN: ZAHLEN UND OPERATIONEN RAUM UND FORM MUSTER UND STRUKTUREN GRÖSSEN UND MESSEN DATEN, HÄUFIGKEIT UND WAHRSCHEINLICHKEIT |  | |
| 20 - 21 | Kommaschreibweise bei Geldbeträgen und Längen | <ul style="list-style-type: none"> Größen umwandeln und Größenangaben in unterschiedlichen Schreibweisen kennen in Größenbereichen rechnen Strecken bis auf 2 mm genau zeichnen Sachaufgaben aus verschiedenen Größenbereichen lösen | 1 - 7 | |
| 22 - 24 | Schriftliche Addition | <ul style="list-style-type: none"> das schriftliche Rechenverfahren der Addition mit zwei oder mehr Summanden beherrschen den mathematischen Fachbegriff Summe kennen und anwenden Zahlen auf volle Hunderter runden Ergebnisse durch Überschlagen auf Plausibilität überprüfen Sachaufgaben mit einem oder mehreren Rechenschritten lösen | 8 - 15 | |
| 25 - 26 | Schriftliche Subtraktion | <ul style="list-style-type: none"> das schriftliche Verfahren der Subtraktion mit einem Subtrahenden beherrschen Zusammenhänge der Rechenoperationen kennen und zum Lösen und Überprüfen von Aufgaben nutzen den mathematischen Fachbegriff Differenz kennen und anwenden Größen umwandeln und Größenangaben in unterschiedlichen Schreibweisen kennen Sachaufgaben mit einem oder mehreren Rechenschritten lösen | 16 - 23 | |
| 27 | Zeitangabe Sekunden | <ul style="list-style-type: none"> Standardeinheit s kennen Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen wichtige Bezugsgrößen aus der eigenen Erfahrungswelt kennen Größen umwandeln Uhrzeiten auf Sekunden genau angeben mit Sekunden rechnen | 24 | |
| 27 | Alltagsbrüche | <ul style="list-style-type: none"> Alltagsbrüche $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ und $\frac{3}{4}$ bei Längen und Zeitspannen kennen Größen umwandeln und vergleichen | 25 | |

| ZEIT | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 3.2 | Bemerkungen |
|---------|---------------|--|---------------------|-------------|
| 28 | Gewichte | <ul style="list-style-type: none"> • Standardeinheiten g, kg und t kennen • Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen • wichtige Bezugsgrößen aus der eigenen Erfahrungswelt kennen • Größen begründet schätzen • Größen umwandeln • mit g, kg und t rechnen • einfache Aufgaben zur Proportionalität lösen | 26 - 29 | |
| 29 - 31 | Zehnermaleins | <ul style="list-style-type: none"> • die Multiplikation mit Zehnerzahlen und die Division durch Zehnerzahlen beherrschen • Grundvorstellungen zur Multiplikation und Division besitzen • Zahlenrätsel lösen • Größen umwandeln • mit Geldbeträgen rechnen • funktionale Beziehungen in Sachsituationen erkennen • funktionale Beziehungen in Tabellen darstellen und untersuchen • Aufgaben zur Kombinatorik durch systematisches Vorgehen lösen • den Maßstab anwenden | 30 - 44 | |
| 32 | Körper | <ul style="list-style-type: none"> • Körper untersuchen, beschreiben und vergleichen • bekannte Körperformen benennen und in der Umwelt wieder erkennen • Modelle von Körpern herstellen (Kantenmodelle, Netze) • Netze von Würfel und Quader erkennen, herstellen und zeichnen • räumliches Vorstellungsvermögen nutzen, um Vorder-, Rück- und Seitenansichten bzw. Draufsichten zuzuordnen und solche zu zeichnen | 45 - 47 | |
| 32- 33 | Würfelgebäude | <ul style="list-style-type: none"> • Grundrisse und Lagepläne lesen und erstellen • Quader- und Würfelgebäude nach Plan bauen • Angabe der Anzahl von Würfeln in gegebenen Bauten und Erstellung von Bauplänen • Quader- und Würfelbauwerke auf Quader oder große Würfel ergänzen | 48 | |
| 33 | Wege | <ul style="list-style-type: none"> • Wege in Lageplänen finden, beschreiben und zeichnen | 49 | |

| ZEIT | INHALTE | KOMPETENZEN | Rechenrakete 3.2 | Bemerkungen |
|--------|----------------------------------|---|---------------------|-------------|
| 34- 36 | Großes Einmaleins | <ul style="list-style-type: none"> • die halbschriftliche Multiplikation und Division zwei- und dreistelliger Zahlen mit / durch Einerzahlen ausführen • die mathematischen Fachbegriffe Produkt und Quotient kennen und anwenden • Rechengesetze zum vorteilhaften Rechnen kennen und nutzen • Größen umwandeln und mit Größen rechnen • Sachaufgaben mit einem oder mehreren Rechenschritten lösen | 50 - 59 | |
| 37 | Kombinatorik | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben zur Kombinatorik durch systematisches Vorgehen lösen | 60 | |
| 37 | Diagramme und Wahrscheinlichkeit | <ul style="list-style-type: none"> • aus Tabellen und Diagrammen Informationen entnehmen und beschreiben • Häufigkeit von Ereignissen durch Experimente untersuchen • Daten in Schaubildern, Strichlisten, Häufigkeitstabellen und Diagrammen darstellen • Gewinnchancen bei einfachen Zufallsexperimenten einschätzen • Grundbegriffe zur Wahrscheinlichkeit kennen und anwenden: "ist sicher / möglich / nicht sicher / unmöglich" • die Wahrscheinlichkeit von einfachen Zufallsereignissen qualitativ vergleichen und einschätzen: "die Wahrscheinlichkeit ist groß / klein / größer als ..." | 61 | |
| 38 | Üben und Festigen | <ul style="list-style-type: none"> • im Kopf, halbschriftlich und schriftlich im Zahlenraum bis 1000 rechnen • Repräsentanten von Größen geeignete Maßeinheiten zuordnen • Größen umwandeln und mit Größen rechnen • einfache Aufgaben zur Proportionalität lösen • Sachaufgaben mit einem oder mehreren Rechenschritten lösen • Zahlenrätsel lösen | 62 - 64 | |
| | Schuljahresende Klassenstufe 3 | | | |