Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 1-10

Thema: Zahlen bis 10, Geometrische Formen, Rechengeschichten, Zerlegung der Zahl bis 6

Allgemeine mathematische Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben Differenzierung	Medienkompetenz
Kommunizieren	Die Ziffern von 1-10 kennenlernen	Karten: Von ikonisch zur	
		_ ·	
_			
Modellieren	(oben, unten, links, rechts, zwischen)		
		_	
		·	
Argumentieren			
Darstellen		-	
_	zuordnen	-	
Modellieren		_	
		verschiedene Weise darstellen	
	Zahlen bis 10 ordnen, darstellen	<u>Zahlenstrahl</u>	
	Grundformen: kennen, benennen, einander	_	
	zuordnen		
		finden und zuordnen	
Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Rechenkette,	
Darstellen		Alltagsgegenstände	
Argumentieren	<u>Pluszeichen</u> kennenlernen		
Modellieren	Plus-Terme finden	verschiedene Terme nach	
		Vorgabe finden	
	Geometrie: <u>Grundform – Kreis, Dreieck, Viereck</u>	nach Form und Farbe*	
	Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren	Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Argumentieren Argumentieren Argumentieren Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren Kommunizieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Modellieren Pluszeichen kennenlernen Plus-Terme finden	Kommunizieren Die Ziffern von 1-10 kennenlernen Darstellen Mengenerfassung, Zuordnung, Strichlisten Geometrie: Raumlagebeziehung (oben, unten, links, rechts, zwischen) ⇔ Zahlen im Klassenzimmer entdecken ⇔ Bauwerke bauen und beschreiben Anschauungsmaterial: 10er Streifen, Würfel ⇔ Gegenstände zählen ⇔ Punktebilder und Zahlen kennen, benennen, einander zuordnen Arschauungsmaterial: 10er Streiben ⇔ Punktebilder und Zahlenkarten einander zuordnen ⇔ Kommunizieren Zahlen bis 10 ordnen, darstellen Grundformen: kennen, benennen, einander zuordnen ⇔ Kneten, in Sand schreiben, Zahlen im Fühlsack, nachspuren, schreiben von "groß nach klein", Zahlen mit den Arbeitsmitteln auf verschiedene Weise darstellen Grundformen: kennen, benennen, einander zuordnen ⇔ Vierecke, Dreiecke, Kreise finden und zuordnen ⇔ Vierecke, Dreiecke, Kreise finden und zuordnen ⇔ In einer Sachsituation verschiedene Terme nach Vorgabe finden ⇔ Verkehrsschilder erkennen ⇔ Verk

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben Differenzierung	Medienkompetenz
Zahlen und Operationen	Kommunizieren Darstellen Argumentieren Modellieren	Zahlzerlegung bis 6 (zwei und mehrgliedrige Zerlegung)	Anschauungsmaterial: Schüttelboxen, Steckwürfel, Rechenkette, 10er- Streifen ⇒ Terme mit Steckwürfeltürmen darstellen ⇒ zu Bildsituationen Terme finden Rechenhäuser	Dokumentenkamera Zahlzerlegung mit Plättchen durch Abdecken darstellen
		1. Lernstandskontrolle		

Materialfundstellen / Medien / außerschulische Lernorte

^{*}Unterrichtsgang – Verkehrszeichen suchen und beschreiben

Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 11-17

Thema: Geometrische Formen, Rechengeschichten, Zerlegung der Zahl bis 8, Zahlen vergleichen

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische		Methoden	Medienkompetenz
illiaitsbezogene Kompetenzen	Kompetenzen	Wissensbestände	Aufgaben	Wiedienkompetenz
	Kompetenzen	Wissellsbestalide	Differenzierung	
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Legeplättchen	Dokumentenkamera
Raum und Form	Darstellen		(Formen)	Formen auslegen, Anzahl einzelner
Radiii diid Foiiii	Problemlösen	Geometrie: Formen erkennen und zeichnen,	⇒ Figuren mit den Grundformen	Formen benennen
	Problemiosen	Figuren legen, Bilder mit Formen auslegen	nach Vorgabe nach- bzw.	Formen benefinen
		riguren legen, blider filit Formen adslegen	auslegen	
			⇒ Anzahl der verwendeten	
			Plättchen feststellen	
			⇒ Figuren aus unterschiedlichen	
			Formen zeichnen	
			⇒ Begriffe: rund, dreieckig,	
			viereckig, vieleckig	
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Steckwürfel,	
Muster und Strukturen	Darstellen		Zahlenstrahl, Spielwürfel	
	Argumentieren	Einführung der Relationen <, >, =	⇒ Steckwürfeltürme hinsichtlich	
	Modellieren		ihrer Größe vergleichen	
			⇒ Zeichen <, >, = kennenlernen	
			und anwenden	
			⇒ Augenzahlen auf Würfeln	
			vergleichen	
		Rechengeschichten erzählen (+)	⇒ Rechengeschichten spielen und	
			erzählen	
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Schüttelboxen,	
Muster und Strukturen	Darstellen		Steckwürfel, Legeplättchen	
	Argumentieren	Einführung und Zerlegung der Zahl 7, 8		
	Modellieren		⇒ Zerlegung in Zahlenhäusern	
			⇒ vergleichen, sortieren, zählen	
Zahlen und Operationen	Argumentieren		Anschauungsmaterial: 20er-Feld,	
Muster und Strukturen	Modellieren		Steckwürfel, <u>Legeplättchen</u>	
		Rechnen mit den Zahlen (+) 7, 8	⇒ zu Bildern Rechengeschichten	
		Gleichungen einer Sachsituation finden	erzählen	
		Muster fortsetzen	⇒ passende Gleichungen finden	
			und aufschreiben	
			⇒ <u>Muster legen</u>	
		2 Lametan dalam w		
		2. Lernstandskontrolle		

Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 18-23

Thema: Lagebeziehung, Addition und Subtraktion, Ordnungszahlen

Thema: Lagebeziehung, Addition und Subtraktion, Ordnungszahlen					
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische	Inhalte	Methoden	Medienkompetenz	
	Kompetenzen	Wissensbestände	Aufgaben		
			Differenzierung		
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Spiel: Orientierung am Zahlenfeld		
Raum und Form	Argumentieren		oder im Klassenzimmer		
	Modellieren	Geometrie: Lagebeziehung – links, rechts,	⇒ Richtung vorgeben, Weg		
		oben, unten	aufzeichnen, Ziel benennen		
			Anschauungsmaterial: Steckwürfel,		
			Dominosteine, Schaumstoffwürfel		
		Einführung von <u>Tauschaufgaben</u>	⇒ Tauschaufgabe durch		
			Verändern der Position		
			verdeutlichen		
Zahlen und Operationen	Darstellen		Anschauungsmaterial: Steckwürfel		
Muster und Strukturen	Argumentieren	Tauschaufgaben finden	Rechengeschichten erzählen		
	Modellieren		⇒ Zu Bildern Tauschaufgaben		
	Kommunizieren		finden		
		Einführung der Subtraktion (-)	Anschauungsmaterial: Steckwürfel,		
			Wendeplättchen		
			⇒ Minuszeichen kennenlernen		
			⇒ durch Legen (abziehen)		
			Aufgabe verdeutlichen		
			⇒ Aufgaben notieren		
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Steckwürfel,		
	Darstellen		Wendeplättchen		
	Argumentieren	Subtraktion üben	Rechengeschichten aus Bildern		
	Modellieren		erkennen und erzählen		
		Zahl Null kennenlernen	⇒ Rechengeschichten und		
			Rechnungen mit dem Ergebnis		
			Null		
			⇒ Erkennen, dass bei der		
			Addition mit Null das Ergebnis		
			unverändert bleibt		
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Zahlenstrahl	Dokumentenkamera	
Muster und Strukturen	Darstellen	Rechnen mit <u>Pfeilbildern</u>	⇒ Sprünge am Zahlenstrahl	Beispiele / gleiche Pfeilrichtung	
	Modellieren		zeigen		
		Einführung der <u>Ordnungszahlen</u>	Anschauungsmaterial:		
			Zahlenkärtchen mit Ordnungszahlen		
			⇒ Kinder sortieren sich		
		3. Lernstandskontrolle			
		J			

Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 24-30

Thema: Muster, Zerlegung der Zahl bis 10, Geld, Addition und Subtraktion, Rechengeschichten, Zahlbeziehungen

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben Differenzierung	Medienkompetenz
Raum und Form Muster und Strukturen	Argumentieren Problemlösen	Eigene Muster herstellen Muster erkennen und anmalen Geometrie: Packettierung	 ⇒ Muster zeichnen (Lineal, Bleistift, Buntstifte) ⇒ gleiche Figuren in Bildern finden, Regelmäßigkeiten erkennen Anschauungsmaterial: Geoplättchen (verschiedene Formen) 	Dokumentenkamera Beispiele / Muster legen
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Darstellen Argumentieren Modellieren	Rechnen mit den Zahlen 9, 10 (+/-)	 ⇒ Muster legen Anschauungsmaterial: 10er-Streifen, Wendeplättchen, Rechenkette ⇒ rechnen mit Rechenhäuser 	
Zahlen und Operationen Größen und Messen	Darstellen Argumentieren Modellieren	Geld: Kennlernen der <u>Euromünzen</u> und <u>Euroscheine</u> bis 20 Addieren von Eurobeträgen Einkaufen mit Geld Kennlernen der <u>Centmünzen</u>	Anschauungsmaterial: Geld ⇒ zu einem vorgegebenen Betrag zusammenfassen ⇒ Einkaufen spielen / Preise bezahlen – Geld abzählen ⇒ Geldbeträge zeichnerisch darstellen ⇒ mit vorgegebenen Beträgen einkaufen	
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen Raum und Form	Kommunizieren Darstellen Modellieren Argumentieren	Einführung von <u>Umkehraufgaben</u> Zusammenhang zwischen Addition und Subtraktion <u>Aufgabenfamilien</u>	Anschauungsmaterial: Zahlenstrahl, Wendeplättchen, Steckwürfel ⇒ Rechnen mit Pfeilbildern ⇒ Tausch- und Umkehraufgaben zu drei Zahlen finden	
Zahlen und Operationen	Kommunizieren Modellieren Argumentieren	Rechengeschichten (+/-) Zu einem Bild Rechengeschichten finden Vorgänger und Nachfolger von Zahlen	Anschauungsmaterial: Zahlenstrahl ⇒ Rechengeschichten erzählen ⇒ passende Gleichungen finden und aufschreiben ⇒ Vorgänger und Nachfolger benennen	

			⇒ am Zahlenstrahl zeigen	
			⇒ am Zahlenstrahl eintragen	
Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische	Inhalte	Methoden	Medienkompetenz
, in the same of t	Kompetenzen	Wissensbestände	Aufgaben	
			Differenzierung	
Zahlen und Operationen	Kommunizieren		Anschauungsmaterial: Zahlenstrahl,	
Muster und Strukturen	Darstellen		Zahlenkärtchen bis 20, 20er-Streifen	
	Argumentieren	Vorgänger und Nachfolger von Zahlen		
			einer Zahl in eine <u>Tabelle</u>	
			eintragen	
		Zahlenfolgen	⇒ Regeln bei Zahlenfolgen	
			erkennen	
			⇒ Zahlenfolgen fortsetzen	
			⇒ Zahlen der Größe nach ordnen	
		<u>Aufgabenreihen fortsetzen</u>	⇒ Regel zum Fortsetzen von	
			Aufgabenreihen finden	
			fortsetzen	
		4. Lernstandskontrolle		

Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 31-35

Thema: Flexibles Rechnen, Formen, 10er Bündelung, Zahlen bis 20, Addition und Subtraktion

Argumentieren Problem lösen Kommunizieren	<u>Rechenmauern</u>	Anschauungsmaterial: Rechenmauern, Zahlenkarten, Formen – Kreise, Dreiecke, Vierecke, 10er Eierkartons, Steckwürfel	
		□ Regeln zum Lösen von Rechenmauern kennenlernen	
	Geometrie: Kreis, Dreieck, Viereck	und anwenden ⇒ Fehler in Rechenmauern finden und korrigieren ⇒ Eigenschaften der Flächen beschreiben	
	Zehnerbündelung, Stellenwerte kennenlernen	 ⇒ Formen frei Hand zeichnen ⇒ Gegenstände zu 10ern bündeln ⇒ Stellenwerte (Z, E) kennenlernen und notieren 	
Darstellen Argumentieren	10er-Bündelung Zehner und Einer – Stellenwerttafel	⇒ Einer- und Zehnerstäbchen ⇒ Zwanzigerstreifen	Smartboard: Zuordnung ikonische ⇔ symbolische Ebene in einer
Kommunizieren	Stellenwerte lesen	2 Zwanzigerstrenen	Stellenwerttafel
Darstellen Kommunizieren	Rechnen mit Zehnerzahlen Spielerisches Bewegen im Zahlenraum bis 20 Zahlen von 10 bis 20 (am Zahlenstrahl)	 ⇒ Zahlenstrahl ⇒ Springen auf Zahlenmatten ⇒ Würfelspiele (vor, zurück, überspringen) 	
Argumentieren	Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 20 bestimmen Rechnen im Zahlenraum bis 20 Analoge Aufgaben im ersten und zweiten Zehner		
	Argumentieren Kommunizieren Darstellen Kommunizieren	Darstellen Argumentieren Kommunizieren Darstellen Kommunizieren Rechnen mit Zehnerzahlen Kommunizieren Rechnen mit Zehnerzahlen Spielerisches Bewegen im Zahlenraum bis 20 Zahlen von 10 bis 20 (am Zahlenstrahl) Argumentieren Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 20 bestimmen Rechnen im Zahlenraum bis 20 Analoge Aufgaben im ersten und zweiten	Darstellen Argumentieren Darstellen Argumentieren Kommunizieren Darstellen Kommunizieren Darstellen Kommunizieren Rechnen mit Zehnerzahlen Kommunizieren Rechnen mit Zehnerzahlen Spielerisches Bewegen im Zahlenraum bis 20 Zahlen von 10 bis 20 (am Zahlenstrahl) Argumentieren Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 20 Analoge Aufgaben im ersten und zweiten Stellenwerte (Z, E) kennenlernen und notieren Einer- und Zehnerstäbchen Żuwanzigerstreifen Zahlenstrahl Springen auf Zahlenmatten Würfelspiele (vor, zurück, überspringen) ⇒ Zahlenstrahl ⇒ Springen auf Zahlenmatten

Jahrgangsstufe: Eingangsphase, Klasse 1

Zeitraum: Woche 36-40

Thema: Falten, verdoppeln und halbieren, gerade und ungerade Zahlen, Rechengeschichten, 10er-Übergang

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Allgemeine mathematische Kompetenzen	Inhalte Wissensbestände	Methoden Aufgaben Differenzierung	Medienkompetenz
Zahlen und Operationen Raum und Form Muster und Strukturen	Problemlösen	Geometrie: Falten nach Anweisung	⇒ Papier	
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Darstellen Argumentieren	Verdoppeln (am 20er-Feld) Halbieren (am 20er-Feld)		
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Modellieren Kommunizieren Argumentieren	Gerade und ungerade Zahlen kennen-lernen und identifizieren Rechengeschichten lesen – passende Rechnungen finden		Smartboard: Darstellung gerader und ungerader Zahlen
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Problemlösen Darstellen Kommunizieren	Addition mit Zehnerübergang (zuerst zur 10)		
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Problemlösen Darstellen Kommunizieren Argumentieren	Subtraktion mit Zehnerübergang (zuerst zur 10)	⇒ Rechenmauern⇒ Rechenräder⇒ Zahlenstrahl	
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen	Darstellen Argumentieren	Über die 10 rechnen (addieren und subtrahieren) 6. Lernstandskontrolle	 ⇒ Zahlenstrahl ⇒ Zahlenmatten	