

Muster und Strukturen sind das fachliche Grundkonzept des Unterrichts.
 Die prozessbezogenen Kompetenzen (Problemlösen, Kommunizieren und Argumentieren, Modellieren, Darstellen und mit mathematischen Objekten und Werkzeugen arbeiten) werden in allen Jahrgängen berücksichtigt.

Arbeitshefte sowie digitale Lernplattformen werden in allen Jahrgängen genutzt.

Jahrgangsstufe 1 und 2 (Eingangsphase)

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	Themen/Inhalte	Mögliche Materialien
Zahlen und Operationen	<p>Jahrgang 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenraum bis 20, Zahlzerlegung, • Grundvorstellungen aufbauen, • Addition und Subtraktion bis 20 <p>Jahrgang 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenraum bis 100 • Aufbau von Grundvorstellungen zum Dezimalsystem • Grundvorstellungen von Multiplikation und Division • Zahlbeziehungen • Rechnen in Kontexten im Rahmen des Zahlenraums 	<ul style="list-style-type: none"> • Dienesmaterial • Wendeplättchen, Spiele (z.B. Shut the box), Steckwürfel, ... Stellenwerttafel • Abakus (Rechenrahmen)
Größen und Messen	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit den Größen Geld, Zeit und Länge im Rahmen des Zahlenraums • Umgang mit Messgeräten für diese Größen • Standardrepräsentanten für diese Größen • Schätzen mit diesen Größen • Umwandeln im Rahmen des Zahlenraums • Sachsituationen mit Größen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lineal, • Gliedermaßstab und Messbänder • digitale und analoge Uhr • Stoppuhr • Geld • Kalender
Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Relationsbegriffe • Einfache Pläne • Umgang mit einfachen ebenen Figuren • Umgang mit einfachen räumlichen Körpern • Baupläne von Würfelgebäuden • Umgang mit Achsensymmetrie • Umgang mit dem Lineal 	<ul style="list-style-type: none"> • Klappbilder • Faltschnitte • Kästchentiere • Spiegel • Tangram • Geobrett • Legebilder • Lineal • Bauen mit geometrischen Körpern (Bauklötze, Lego, Alltagsmaterialien,...)

Daten, Zufall und Kombinatorik	<ul style="list-style-type: none"> • Daten im Rahmen des Zahlenraums • einfache Tabellen und Schaubilder • einfache Zufallsexperimente • Lösen einfacher kombinatorischer Fragestellungen durch Probieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Würfel • Perlen • Klebezettelchen (zur Datenerfassung) • Münzen • Wendeplättchen, ...
--------------------------------------	---	---

Muster und Strukturen sind das fachliche Grundkonzept des Unterrichts.

Die prozessbezogenen Kompetenzen (Problemlösen, Kommunizieren und Argumentieren, Modellieren, Darstellen und mit mathematischen Objekten und Werkzeugen arbeiten) werden in allen Jahrgängen berücksichtigt.

Arbeitshefte sowie digitale Lernplattformen werden in allen Jahrgängen genutzt.

Jahrgangsstufe 3 und 4

Inhaltsbezogener Kompetenzbereich	Themen/Inhalte	Mögliche Materialien
Zahlen und Operationen	<p>Jahrgang 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau von und Vertiefung der Grundvorstellungen von Zahlen und von Operationen • Vertiefung der Multiplikation und Division • Zahlenraum bis 1000 • halbschriftliches und schriftliches Addieren und Subtrahieren • halbschriftliches Multiplizieren • Überschlag, Runden • Rechnen in Kontexten im Rahmen des Zahlenraums <p>Jahrgang 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zahlenraum bis 1 000 000 • schriftliches Multiplizieren und Dividieren • Verbindung aller Rechenarten • Rechnen in Kontexten im Rahmen des Zahlenraums 	<ul style="list-style-type: none"> • Multiplikationsspiele • Stellenwerttafel • Abakus • Dienesmaterial
Größen und Messen	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit den Größen Geld, Zeit, und Länge sowie Gewicht und Volumen im Rahmen des Zahlenraums • Umgang mit Messgeräten für diese Größen • Standartrepräsentanten für diese Größen • Schätzen mit diesen Größen • Umwandeln im Rahmen des Zahlenraums • einfache Brüche und Dezimalbrüche als Maßzahlen von Größen • Rechnen mit Größen in Sachsituationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lineal • Gliedemaßstab • Maßband • digitale und analoge Uhr • Stoppuhr • Kalender • verschiedene Waagen • Messbecher
Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • komplexere Pläne • Kopfgeometrie • ebene Figuren • Umfang ebener Figuren • rechter Winkel und Parallelen • Parkettierungen als Vorbereitung des 	<ul style="list-style-type: none"> • Pläne • Geodreiecke • Zirkel • Kantenmodell aus Papier oder Knete & Zahnstocher (oder

	<p>Flächeninhaltsbegriffs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper • Kantenmodelle • Netze von Würfel und Quader • Symmetrien • Umgang mit Zirkel und Geodreieck 	<p>anderen Materialien)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltagsgegenstände
Daten, Zufall und Kombinatorik	<ul style="list-style-type: none"> • Daten und Häufigkeit • Tabellen und Diagramme • einfache Zufallsexperimente • Schätzen von Wahrscheinlichkeit • systematisches Lösen kombinatorischer Fragestellungen 	<p>Symmetrische Zufallsgeräte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Münze, Würfel, ... <p>Asymmetrische Zufallsgeräte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reißzwecke, Legostein, ...