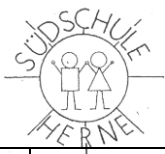


Wann	Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
		inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
1. Quartal	Zahlen bis 10 <ul style="list-style-type: none"> • Meine Klasse • Ziffern schreiben • Wahrnehmungsübungen • Zahlen hören und fühlen • Anzahlen bestimmen und zerlegen • Zahlen in der Umwelt • Rechenschiffe und Fingerzahlen • Zahlenreihe 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren sich im Zahlenraum bis 10 • nutzen strukturierte Zahldarstellungen • wechseln zwischen verschiedenen Zahldarstellungen und erläutern Gemeinsamkeiten und Unterschiede 	Argumentieren: <ul style="list-style-type: none"> • Stellen Vermutungen über mathematische Zusammenhänge oder Auffälligkeiten an (vermuten) Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Halten ihre Arbeitsergebnisse fest (Ziffernschreibkurs) Modellieren: <ul style="list-style-type: none"> • Entnehmen Sachsituationen Informationen (erfassen) 	Zahlendiktate SB (Schülerbeobachtung) Lernzielkontrolle	Sport: Gruppenfindungsspiele, Wahrnehmungsspiele

Wann	Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
		inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
2. Quartal	Addieren <ul style="list-style-type: none"> • Zerlegen • Aufgabe und Tauschaufgabe • Ergänzen • Hinzukommen • Addieren am Rechenstreifen • Plus-Geschichten 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösen Additionsaufgaben • Geben erste Zahlensätze des 1+1 automatisiert wieder • Wechseln zwischen verschiedenen Darstellungsformen von Operationen • Verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten beim 	Modellieren: <ul style="list-style-type: none"> • Übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell • Finden zu gegebenen mathematischen Modellen passende Problemstellungen Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen 	Lernzielkontrolle SB	

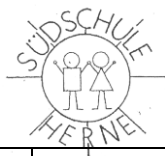


		schnellen Kopfrechnen	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 		
--	--	-----------------------	--	--	--

Wann	Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
		inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
2./3. Quartal	Zahlen über 10 <ul style="list-style-type: none"> • Vorgänger und Nachfolger • Gerade und ungerade Zahlen • Rechnen mit 10 • Kleiner, größer, gleich • Ordnungszahlen 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren sich im Zahlenraum bis 20 durch Zählen in Schritten sowie durch Ordnen und Vergleichen von Zahlen • nutzen strukturierte Zahldarstellungen • wechseln zwischen verschiedenen Zahldarstellungen und erläutern Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken und beschreiben Beziehungen zwischen Zahlen mit eigenen Worten 	Argumentieren: <ul style="list-style-type: none"> • Stellen Vermutungen über mathematische Zusammenhänge oder Auffälligkeiten an (vermuten) • Testen Vermutungen anhand von Beispielen und hinterfragen, ob ihre Vermutung zutreffend ist (überprüfen) Darstellen: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 	Lernzielkontrolle SB	

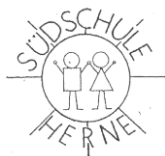


Wann	Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
		inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
3. Quartal	Subtrahieren <ul style="list-style-type: none"> • Subtrahieren am Rechenstreifen • Minus-Trauben • Nachbaraufgaben • Minus-Geschichten • Aufgabe und Umkehraufgaben • Verwandte Aufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösen Subtraktionsaufgaben • Geben erste Zahlensätze des 1+1 automatisiert wieder und leiten deren Umkehrungen ab • Wechseln zwischen verschiedenen Darstellungsformen von Operationen • Verfügen über Kenntnisse und Fertigkeiten beim schnellen Kopfrechnen 	Modellieren: <ul style="list-style-type: none"> • Übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell • Finden zu gegebenen mathematischen Modellen passende Problemstellungen Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 	Lernzielkontrolle SB	
	Rechenstrategien beim Addieren <ul style="list-style-type: none"> • Leichte und schwere Aufgaben • Schwesteraufgaben • Tauschaufgaben • Addieren über die 10 • Schrittweises Addieren • Halbieren und Verdoppeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösen Additionsaufgaben unter Ausnutzung von Rechengesetzen • Nutzen Zahlbeziehungen und Rechengesetze für vorteilhaftes Rechnen • Beschreiben eigene Rechenwege für andere nachvollziehbar • Entdecken, nutzen und beschreiben Operationseigen- 	Problem lösen/kreativ sein: <ul style="list-style-type: none"> • Entnehmen Problemstellungen, die für die Lösung relevanten Informationen und geben Problemstellungen in eigenen Worten wieder (erschließen) • Probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung (lösen) • Überprüfen Ergebnisse, finden und korrigieren Fehler, 	Lernzielkontrolle SB	



Arbeitsplan Mathematik Klasse 1

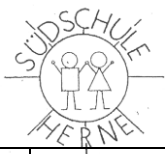
		<p>schaften und Rechengesetze an Beispielen</p>	<p>vergleichen verschiedene Lösungswege</p> <ul style="list-style-type: none">• Erfinden Aufgaben und Fragestellungen <p>Argumentieren:</p> <ul style="list-style-type: none">• Stellen Vermutungen über mathematische Zusammenhänge oder Auffälligkeiten an (vermuten) <p>Darstellen/ Kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen• Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen		
--	--	---	--	--	--



Wann	Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
		inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
4. Quartal	Rechenstrategien beim Subtrahieren <ul style="list-style-type: none"> • Schwesteraufgaben • Subtrahieren unter die 10 • Schrittweises Subtrahieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösen Subtraktionsaufgaben unter Ausnutzung von Rechengesetzen • Nutzen Zahlbeziehungen und Rechengesetze für vorteilhaftes Rechnen • Beschreiben eigene Rechenwege für andere nachvollziehbar • Entdecken, nutzen und beschreiben Operationseigenschaften und Rechengesetze an Beispielen 	Problem lösen/kreativ sein: <ul style="list-style-type: none"> • Entnehmen Problemstellungen, die für die Lösung relevanten Informationen und geben Problemstellungen in eigenen Worten wieder (erschließen) • Probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung (lösen) • Überprüfen Ergebnisse, finden und korrigieren Fehler, vergleichen verschiedene Lösungswege • Erfinden Aufgaben und Fragestellungen Argumentieren: <ul style="list-style-type: none"> • Stellen Vermutungen über mathematische Zusammenhänge oder Auffälligkeiten an (vermuten) Darstellen/ Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam, treffen dabei Verabredungen • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 	Lernzielkontrolle SB	



<p>Geld</p> <ul style="list-style-type: none"> • Euro • Einkaufen • Ein Preis – verschiedene Möglichkeiten • Mit Geld rechnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden die Einheiten für Geldwerte • rechnen mit Geldbeträgen 	<p>Modellieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entnehmen Sachsituationen Informationen (erfassen) • Übersetzen Problemstellungen aus Sachsituationen in ein mathematisches Modell und lösen sie mithilfe des Modells <p>Darstellen/Kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 	<p>Lernzielkontrolle SB</p>	<p>Kunst: Frottage Deutsch: Einkaufszettel schreiben Sachunterricht: Einkaufen</p>
<p>Rechnen und Entdecken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entdeckerpäckchen • Zahlenmauern 	<ul style="list-style-type: none"> • Lösen Additions- und Subtraktionsaufgaben unter Ausnutzung von Rechengesetzen • Nutzen Zahlbeziehungen und Rechengesetze für vorteilhaftes Rechnen • Beschreiben eigene Rechenwege für andere nachvollziehbar 	<p>Problem lösen/kreativ sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entnehmen Problemstellungen, die für die Lösung relevanten Informationen und geben Problemstellungen in eigenen Worten wieder (erschließen) • Probieren zunehmend systematisch und zielorientiert und nutzen die Einsicht in Zusammenhänge zur Problemlösung (lösen) • Überprüfen Ergebnisse, finden und korrigieren Fehler, vergleichen verschiedene Lösungswege • Erfinden Aufgaben und Fragestellungen <p>Argumentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellen Vermutungen über mathematische Zusammenhänge oder Auffälligkeiten an (vermuten) • Erklären Beziehungen und Gesetzmäßigkeiten (begründen) 	<p>SB</p>	<p>Pik AS: Zahlenmauern- übungsheft</p>



			Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten komplexere Aufgabenstellungen gemeinsam • Verwenden geeignete Fachbegriffe und mathematische Zeichen 		
--	--	--	--	--	--

Die Kompetenzbereiche Raum und Form sowie Muster und Strukturen werden zeitlich variabel durchgeführt.

Inhalt / Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen		Überprüfung	Fächerübergreifende Aspekte
	inhaltsbezogene Kompetenzen	prozessbezogene Kompetenzen		
Raumorientierung und Lagebeziehungen <ul style="list-style-type: none"> • Links und rechts • Oben und unten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fahren Linien mit einem Stift nach und identifizieren Formen • Orientieren sich nach mündlicher Anweisung im Raum • Beschreiben Lagebeziehungen 	Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe 	SB (Indianerheft Geometrie)	Sachunterricht: Verkehrserziehung Sport: Spiele zur Raumorientierung
Ebene Figuren	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchen die geometrischen Grundformen • Beschreiben Figuren (Seite, Ecke) • Stellen ebene Figuren her 	Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe (Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck) 	SB (Indianerheft Geometrie)	Kunst: Formenland, Muster
Zeichnen <ul style="list-style-type: none"> • Linien • Ebene Figuren • Muster 	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen Linien, ebene Figuren und Muster 	Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe 	SB (Indianerheft Geometrie)	Kunst: Muster zeichnen
Körper	<ul style="list-style-type: none"> • Erkennen und benennen geometrische Körper (Würfel, Quader, Kugel) 	Darstellen/Kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> • Verwenden geeignete Fachbegriffe 	SB (Indianerheft Geometrie)	

Thema: „Uhr, Kalender“ im 2.Schuljahr