

Inhaltsverzeichnis

Arbeitsheft		Schulbuch	Arbeitsheft		Schulbuch
■ Sachrechnen – Ferien	1	4–5	■ Multiplizieren – Punktefeld, Nachbaraufgabe	31	61–62
■ Addieren und subtrahieren	2	6–7	■ Multiplizieren – Tauschaufgaben	32	63
■ Gerade und ungerade Zahlen, starke Päckchen	3	8–9	■ Multiplizieren – Kernaufgaben	33	64–65
■ Die Zehnerzahlen bis 100	4	11	■ Einmaleins mit 2, 10, 5	34–35	66–68
■ Die Zahlen bis 100	5–6	12–15	■ Rechenstrategie – Nachbaraufg. mit 9	36	69
■ Zahldarstellung – Das Punktefeld	7	16	■ Einmaleins mit 4, 8	37–38	70–73
■ Orientieren an der Hundertertafel	8	17–18	■ Kombinationen – Eis	39	75
■ Orientieren am Zahlenstrahl	9	20–21	■ Geometr. Körper u. ihre Eigenschaften	40	77–78
■ Orientieren am Rechenstrich	10	22	■ Verschiedene Ansichten	41	79
■ Zahlen ordnen – Zahlenfolgen	11	23	■ Dividieren – Aufteilen, verteilen	42–43	83–85
■ Geometrische Formen, Muster	12	26–27	■ Dividieren und multiplizieren – Umkehraufgaben	44	86
■ Addieren, subtrahieren mit Zehnerzahlen	13	29–31	■ Einmaleins mit 3, 6, 9	45–49	87–92
■ Rechenstrategien – Analogieaufgaben	14	32–33	■ Einmaleins mit 7	50	93–94
■ Aufgabenmuster – Starke Päckchen	15	34	■ Ergänzen	51	97
■ Geld – Geldbeträge	16	35–36	■ Addieren – Rechenwege	52–53	98–99
■ Sachrechnen – Schulbasar	17	37	■ Subtrahieren – Rechenwege	54–55	100–101
■ Ergänzen	18	38	■ Zahlenmauern	56	102
■ Daten und Häufigkeiten – Balkendiagramme, Tabellen	19	40–41	■ Zufall und Wahrscheinlichkeit – Glücksrad	57	103
■ Addieren – Rechenstrategien	20	42	■ Sachrechnen – Im Zoo	58–59	104–105
■ Subtrahieren – Rechenstrategien	21	43	■ Orientierung – Zooplan	60	106
■ Addieren und subtrahieren am Rechenstrich	22	44–45	■ Längen	61–63	109–114
■ Zufall und Wahrscheinlichkeit – Fische angeln, würfeln	23	46–47	■ Sachrechnen – Rechengeschichten	64	115–116
■ Addieren – Rechenwege	24	48	■ Achsensymmetrie	65	118–119
■ Subtrahieren – Rechenwege	25	49	■ Spiegelbilder, Flächeninhalt	66	120–122
■ Umkehraufgaben, Rechentafeln	26	50–51	■ Zeit	67–69	124–127
■ Verdoppeln und halbieren	27	52–53	■ Daten und Häufigkeiten – Tabellen und Diagramme	70	130–131
■ Sachrechnen – Pausenspiele	28	54–55	■ Rechendreiecke	71	132
■ Multiplizieren, Einmaleins mit 1, 0	29–30	57–60	↻ Wiederholung	72	