

<b>1. Das war die erste Klasse</b>	<b>5</b>
<i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 20, Daten erfassen und notieren, geometrische Figuren</i>	
<b>2. Zahlen bis 100</b>	<b>11</b>
<i>Zahlenraum 100, Stellenwertschreibweise, Zehner und Einer, Hunderterfeld</i>	
<b>3. Pentominos</b>	<b>17</b>
<i>Geometrie: Lagebeziehungen, ebene Figuren, Symmetrie, Rätsel</i>	
<b>4. Alles klar bis 100</b>	<b>21</b>
<i>Zahlenraum 100, Hundertertafel, Zahlenstrahl, Nachbarzahlen, Zahlenvergleich: &lt;, =, &gt;</i>	
<b>5. Plus und Minus</b>	<b>26</b>
<i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Analogieaufgaben</i>	
<b>6. Lach- und Sachrechnen</b>	<b>30</b>
<i>Textverständnis, Sachaufgaben, Modellieren</i>	
<b>7. Das kann ich schon!</b>	<b>34</b>
<i>Wiederholung der Kapitel 1 bis 6 Knobelaufgabe: Pentomino-Rätsel</i>	
<b>8. Wie rechnest du?</b>	<b>39</b>
<i>Plusrechnen mit Zehnerüberschreitung, Minusrechnen mit Zehnerunterschreitung</i>	
<b>9. Malrechnen</b>	<b>46</b>
<i>Malrechnen, Tauschaufgaben, 10er-Reihe, 5er-Reihe, Sachaufgaben, Rechen-Rap</i>	
<b>10. Null mal, 1 mal, 2 mal</b>	<b>52</b>
<i>Malrechnen mit 0 und 1, Verdoppeln, 2er-Reihe, Analogieaufgaben, Malreihen-Bingo</i>	
<b>11. Wir teilen gerecht</b>	<b>55</b>
<i>Teilen, gerade und ungerade Zahlen, Halbieren, die Hälfte, Umkehraufgaben</i>	
<b>12. Geometrische Rätsel</b>	<b>59</b>
<i>Geometrische Figuren, Geobrett, Muster Sikaku, Aufgaben mit Skizzen lösen</i>	
<b>13. Einzahlen und abheben</b>	<b>63</b>
<i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Rechenwege, Größen: Euro, Sachrechnen, 3er-Reihe, Kernaufgaben</i>	
<b>14. Das kann ich schon!</b>	<b>69</b>
<i>Wiederholung der Kapitel 8 bis 13 Knobelaufgabe: Sikaku-Rätsel</i>	

<b>15. Wie oft ist das enthalten?</b>	<b>75</b>
<i>Rechenoperation: Messen, Enthalten sein, Umkehraufgaben, Sachrechnen, 4er-Reihe</i>	
<b>16. Rund um die Uhr</b>	<b>80</b>
<i>Größen: Stunde, Minute, die Uhr, Zeitpunkt, Zeitdauer, 6er-Reihe</i>	
<b>17. Was mein Lineal alles kann!</b>	<b>85</b>
<i>Größen: Meter, Dezimeter, Zentimeter, Längen messen, Strecken zeichnen</i>	
<b>18. Geldgeschäfte</b>	<b>89</b>
<i>Sachrechnen mit Geld, Plus- und Minusaufgaben, Rechenstrategien</i>	
<b>19. Geschickt rechnen</b>	<b>94</b>
<i>Malrechnen, Tausch- und Umkehraufgaben, Rechenstrategien, 8er-Reihe, 9er-Reihe</i>	
<b>20. Diagramme</b>	<b>99</b>
<i>Daten sammeln und darstellen, Diagramme lesen, Streifendiagramme</i>	
<b>21. Das kann ich schon!</b>	<b>103</b>
<i>Wiederholung der Kapitel 15 bis 20 Knobelaufgabe: Spiel mit der Zahlenmauer</i>	
<b>22. Übersicht im Hunderter</b>	<b>107</b>
<i>Schätzen, Zahlenstrahl, Überschlagen</i>	
<b>23. Mathematische Skizzen</b>	<b>110</b>
<i>Skizzen, Tabellen und Schaubilder zu Sachsituationen erstellen und nutzen; 7er-Reihe</i>	
<b>24. Wie schwer, wie viel?</b>	<b>114</b>
<i>Wägen; Größen: kg, dag, Liter</i>	
<b>25. Bauwerke</b>	<b>118</b>
<i>Geometrische Körper, Raumvorstellung, Würfel und Würfelbauten, Körper beschreiben</i>	
<b>26. Zahlen bis 1000</b>	<b>121</b>
<i>Zahlen legen und sprechen, Stellenwertschreibweise</i>	
<b>27. Rechengeschichten</b>	<b>125</b>
<i>Sachrechnen und Modellieren, Aufgaben erfinden und verändern</i>	
<b>28. Das kann ich schon!</b>	<b>128</b>
<i>Wiederholung der Kapitel 22 bis 27 Knobelaufgabe: Sommerträume (Fermi-Aufgaben)</i>	