

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3	KV 25: Muster fortsetzen	30
Hinweise zu den Materialien	3	KV 26: Musterbilder (Parkettierungen) erstellen	31
KV 0: Diagnosebogen	5	KV 27: Tangram legen	32
Basisnumerische Erfahrungen		KV 28: Symmetrie verstehen	33
<i>Zählen können</i>		KV 29: Würfelgebäude	34
KV 1: Schätzen	6	KV 30: Rechter Winkel	35
KV 2: Die Zahlen bis 1 000	7	Orientierung im Zahlenraum	
KV 3: Zahlen lesen	8	<i>Zahlenraum bis 1 000 erfassen</i>	
KV 4: Vorwärts zählen	9	KV 31: Fit im Tausenderraum	36
KV 5: Rückwärts zählen	10	KV 32: Ausschnitte aus dem Tausenderbuch ...	37
KV 6: In Schritten zählen	11	KV 33: Nachbarzahlen	38
<i>Mengen erfassen</i>		KV 34: Zahlen ordnen und vergleichen	39
KV 7: Auf einen Blick: Hunderter, Zehner, Einer	12	Rechnen bis 1 000	
KV 8: Bündeln: Hunderter, Zehner, Einer	13	<i>Automatisierung der Grundrechenarten</i>	
KV 9: Mengen vergleichen	14	KV 35: Das kleine 1 + 1 automatisieren	40
KV 10: Mengen ergänzen und vermindern	15	KV 36: Das kleine 1 – 1 automatisieren	41
<i>Zahlen bis 1 000</i>		KV 37: Das Einmaleins automatisieren	42
KV 11: Mein Tausenderbuch	16	KV 38: Die Divisionssätze automatisieren	43
KV 12: Mein Tausenderbuch	17	<i>Strategien zum Kopfrechnen</i>	
KV 13: Hunderter, Zehner und Einer	18	KV 39: Geschickt rechnen	44
KV 14: Zahlen zerlegen und aufbauen	19	KV 40: Den Zehner ansteuern	45
KV 15: Zahlbeziehungen	20	KV 41: Addieren bis 1 000 (1)	46
Geometrische Grunderfahrungen		KV 42: Addieren bis 1 000 (2)	47
<i>Raumerfahrung und Raumvorstellung</i>		KV 43: Subtrahieren bis 1 000 (1)	48
KV 16: Rechts oder links?	21	KV 44: Subtrahieren bis 1 000 (2)	49
KV 17: Figuren nachzeichnen	22	KV 45: Hüpfen am Zahlenstrahl	50
KV 18: Logicals	23	<i>Schriftlich rechnen</i>	
KV 19: Mit den Augen falten und schneiden ...	24	KV 46: Schriftlich addieren (1)	51
KV 20: Würfelknobelei	25	KV 47: Schriftlich addieren (2)	52
KV 21: Käferkrabbelei	26	KV 48: Schriftlich subtrahieren (1)	53
<i>Geometrische Figuren und Abbildungen</i>		KV 49: Schriftlich subtrahieren (2)	54
KV 22: Geometrische Flächen erkennen und zeichnen	27	Rechengeschichten: Lösungsstrategien	
KV 23: Geometrische Körper erkennen	28	KV 50: Textverständnis	55
KV 24: Geometrische Figuren untersuchen	29	KV 51: Skizzen erstellen	56