

1. Das war die erste Klasse <i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 20, Daten erfassen und notieren, geometrische Figuren</i>	5
2. Zahlen bis 100 <i>Zahlenraum 100, Stufenschrift, Zehner und Einer, Hunderterfeld</i>	11
3. Pentominos <i>Raum und Form, Pentominos, Flächeninhalt, Tetris-Figuren, kombinatorische Rätsel</i>	17
4. Die Hundertertafel <i>Zahlenraum 100, Hundertertafel, Zahlenstrahl, Nachbarzahlen, Zahlenvergleich: < = ></i>	21
5. Rechnen bis 100 <i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Analogieaufgaben</i>	26
6. Sachrechnen mit Ronni Ratz <i>Sachaufgaben, Modellieren</i>	30
7. Das kann ich schon! <i>Wiederholung der Kapitel 1 bis 6 Knobelaufgabe: Pentomino-Rätsel</i>	33
8. Rechenwege <i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Zehnerübergang, Rechenwege, Rechenstrategien</i>	39
9. Malrechnen <i>Malrechnen, Tauschaufgaben, 10er-Reihe, 5er-Reihe, Sachaufgaben mit Malrechnungen, Rechen-Rap</i>	46
10. Das Doppelte <i>Malrechnen, 0 mal, 1 mal, verdoppeln, das Doppelte, 2er- Reihe, Analogieaufgaben, Malreihen-Bingo</i>	52
11. Die Hälfte <i>Verteilen, gerade und ungerade Zahlen, halbieren, die Hälfte, Umkehraufgaben</i>	55
12. Geometrische Rätsel <i>Geometrische Figuren, Geobrett, Sikaku, Quadrate, Quadratzahlen</i>	59
13. Einzahlen und abheben <i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Rechenwege, Größen: Euro, Sachrechnen, 3er-Reihe, Kernaufgaben</i>	62
14. Das kann ich schon! <i>Wiederholung der Kapitel 8 bis 13 Knobelaufgabe: Sikaku-Rätsel</i>	68

15. Gruppen bilden <i>Aufteilen, Umkehraufgaben, 4er-Reihe</i>	75
16. Rund um die Uhr <i>Größen: Stunde, Minute, die Uhr, Zeitpunkt, Zeitdauer, 6er-Reihe</i>	80
17. Messen mit dem Lineal <i>Größen: Meter, Zentimeter, Längen messen, Strecken</i>	85
18. Geldgeschäfte <i>Sachrechnen mit Geld, Plus- und Minusaufgaben, Rechenstrategien</i>	88
19. Geschickt Malrechnen <i>Malrechnen, Tausch- und Umkehraufgaben, Rechenstrategien, 8er-Reihe, 9er-Reihe</i>	93
20. Schaubilder <i>Daten sammeln und darstellen, Tabellen und Schaubilder, Wahrscheinlichkeitsrätsel, Schätzspiele</i>	97
21. Das kann ich schon! <i>Wiederholung der Kapitel 15 bis 20 Knobelaufgabe: Spiele mit der Zahlenmauer</i>	101
22. Zahlenstrahl <i>Schätzen im Zahlenraum 100, Zahlenstrahl</i>	107
23. Skizzen und Tabellen <i>Skizzen, Tabellen, Schaubilder, 7er-Reihe</i>	110
24. Teilen mit Rest <i>Aufteilen mit und ohne Rest, Sachrechnen</i>	114
25. Rechengeschichten <i>Sachrechnen</i>	118
26. Bauwerke <i>Geometrische Körper, Bauwerke, Baupläne, Ansichten: von oben, von der Seite, von vorne</i>	121
27. Rechentricks <i>Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum 100, Rechenstrategien, Zahlenreihen</i>	125
28. Das kann ich schon! <i>Wiederholung der Kapitel 22 bis 27 Knobelaufgabe: Sommerträume, Fermi-Aufgaben</i>	129