

# Inhaltsverzeichnis

## PHASE 1

*Wiederholung  
Klasse 2*

*Zahlenraum 1000*

*Einfache Plus- und  
Minusaufgaben*

1. Herzlich Willkommen!  
*Wiederholung des Rechnens im  
Zahlenraum 100,  
Tausch- und Umkehreraufgaben,  
Sachrechnungen erfinden und lösen* 5
2. Zahlen bis 1000  
*Struktur des Zahlenraums, Stellenwertsystem,  
Darstellung durch Legematerial, Symbole und auf  
dem Zahlenstrahl, Durchgliedern des Zahlenraums* 13
3. Kopfrechnen im Tausender  
*Berechnen einzelner Stellenwerte, Nutzen  
von Analogien, Runden auf Zehner oder Hunderter,  
Überschlagsrechnungen* 20
4. Plus und Minus im Tausender  
*Halbschriftliche Rechenverfahren zur Addition und  
Subtraktion im Zahlenraum 1000,  
Nutzen von Rechenvorteilen, Veranschaulichung  
von Operationen mit Balkenmodellen,  
Lösen von Sachaufgaben* 25
5. Zeig, was du kannst!  
*Wiederholung der Kapitel 1 bis 4,  
Knobelaufgabe* 31

## PHASE 2

*Malnehmen und  
Teilen bis 1000*

*Ebene Figuren und  
Längenmaße*

*Rechnen mit Geld*

6. Figuren und Formen  
*Ebene Figuren, Symmetrie,  
Figuren beschreiben und zeichnen,  
Zeichnen und Messen mit dem Lineal,  
Längenmaße Zentimeter und Millimeter* 37
7. Malnehmen und Teilen  
*Halbschriftliche Verfahren für die  
Multiplikation und die Division,  
Rechenvorteile,  
Balkenmodelle,  
Sachaufgaben* 42
8. Längenmaße  
*Kilometer, Kommaschreibweise m, cm,  
Orientierung auf Landkarten,  
Sachaufgaben* 48
9. Rechnen mit Geld  
*Euro und Cent, übliche Schreibweisen,  
Kommaschreibweise,  
Sachaufgaben,  
Mini-Projekt* 52
10. Zeig, was du kannst!  
*Wiederholung der Kapitel 6 bis 9,  
Knobelaufgabe* 57

<b>PHASE 3</b>	
<i>Schriftliche Addition</i>	11. Schriftliche Addition 62 <i>Schriftliche Addition ohne und mit Übertrag, Addition von Kommazählern, Überschlagsrechnung, Schaufgaben</i>
<i>Körper und Gewicht</i>	12. Geometrische Körper 69 <i>Würfel, Quader, Prisma, Kegel, Zylinder, Kugel, Ansichten im Raum, Baupläne und Bauwerke, Würfel- und Quadernetze, Geometrie im Kopf</i>
<i>Schriftliche Subtraktion</i>	13. Gewicht 75 <i>Maßeinheiten: Gramm, Kilogramm, Tonne, Repräsentanten für Gewichte, Wägen, Schaufgaben</i>
	14. Schriftliche Subtraktion 79 <i>Schriftliche Subtraktion ohne und mit Übertrag, Ergänzungsverfahren, Rechenvorteile, Probe durch Addition, Schaufgaben</i>
	15. Zeig, was du kannst! 86 <i>Wiederholung der Kapitel 11 bis 14, Knobelaufgabe</i>
<b>PHASE 4</b>	
<i>Geometrische Muster</i>	16. Umfang, Flächen und Muster 92 <i>Messen von Umfängen, Parkettierungen, Muster, Ornamente, Orientierung auf Karten</i>
<i>Daten, Tabellen, Schaubilder</i>	17. Daten und Zufall 96 <i>Schlüsselbilder, Umfragen, Balken- und Säulendiagramme, Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeit, Zufallsexperimente</i>
<i>Uhr, Zeitpunkt, Zeitdauer</i>	18. Zeitpunkt und Zeitdauer 100 <i>Angabe von Uhrzeiten, Zeitpunkt, Zeitdauer, Stunden, Minuten und Sekunden, Umwandlung von Zeitmaßen, Rechnen mit Zeitmaßen</i>
	19. Rechentricks 105 <i>Rechenvorteile bei der Addition, Subtraktion und Multiplikation, vorteilhaftes Rechnen</i>
	20. Zeig, was du kannst! 109 <i>Wiederholung der Kapitel 16 bis 19, Knobelaufgabe</i>
<b>ANHANG</b>	
	Subtraktion: Abziehverfahren 115
	Fachbegriffe 118