











Inhaltsverzeichnis

Entwicklung des Zahlbegriffs	Die Zahlen von 1 bis 10	3 – 5
	Zahlen bis 10 darstellen	6 – 7
	Würfelaugen	8
	Schöne Muster – immer gleich viel	9 – 12
	Plättchen werfen	13
Die Kraft der Fünf	Kraft der Fünf	14
	Zwei Fünfer sind zehn	15
	Auf einen Blick 	16
Orientierung im Zwanzigerraum	Zahlen bis 20 (Zwanzigerfeld)	17 – 19
	Zwanzigerreihe	20 – 21
	Spiel an der Zahlenreihe 	22
	Wendekarten	23
	Zahlenfolgen mit Wendekarten 	24
	Zerlegen	25
	Immer 20	26
	Der Reihe nach (Ordnungszahlen)	27
	Geld zählen	28
Einführung der Addition	Verdoppeln	29
	Plusaufgaben	30
	Plusaufgaben verändern	31 – 32
	Tauschaufgaben	33
Einführung der Subtraktion	Minusaufgaben	34
	Minusaufgaben verändern	35
	Minusaufgaben erkennen	36
Integrierende Übungen	Plus oder Minus	37
	Umkehr- und Tauschaufgaben	38
	Kleiner – gleich – grösser	39
	Auf Fünferzahlen vor und zurück	40
	Rechenburg 	41
	Erzählen und rechnen	42 – 43
	Zahlenmauern berechnen	44
	Zahlenmauern erkunden	45
	Eigene Zahlenmauern 	46
	Rechendreiecke	47
Wiederholende Übungen	48	
Vertiefende Übungen	Einspluseins-Tafel	49
	Wege auf der Einpluseins-Tafel 	50 – 51
	Ergänzen	52
	Kinder-Flohmarkt (Geld)	53
	Ausflug an den See (Geld)	54
	Tageszeiten	55
	Gerade und ungerade Zahlen	56
	Mini-Einmaleins	57
	Zauberquadrate	58
	Zauberhafte Aufgaben 	59
	Legen und überlegen an der Zahlenmauer 	60
	Legen und überlegen am Rechendreieck 	61
	Ausblick in den Hunderterraum	Über 20 hinaus
Hunderterfeld		63
Münzbeträge, Einkaufen		64
Abschliessende Wiederholung	Teste dich selbst – Übersicht	65
	Grundvorstellungen im Zwanzigerraum	66 – 67
	Grundrechenarten im Zwanzigerraum	68 – 69
	Grundwissen über Grössen	70
	Grundfertigkeiten im Sachrechnen	71

Der  zeigt «Schnüffelaufgaben».

Die  zeigt an, dass die Aufgaben erhöhte Ansprüche stellen.