

INHALTSVERZEICHNIS

1 Vorwort: Lernen im Mathematikunterricht	5
2 Hinweise für den Unterricht	8
2.1 Vorbemerkungen	8
2.2 Additive Zahlzerlegungen	8
2.3 Strukturelle Zusammenhänge von Addition und Subtraktion	9
2.4 Größer-Kleiner-Relation	9
2.5 Der Umgang mit Geld	10
2.6 Mathematisierung von Sachsituationen	11
2.7 Hinweise zu den Kopiervorlagen 1–14	11
2.8 Zahlen bis 100	13
2.9 Hinweise zu den Kopiervorlagen 15–47	16
2.10 Addition und Subtraktion	19
2.11 Zahlenrätsel (Knobelaufgaben)	21
2.12 Magische Quadrate (Zauberquadrate)	22
2.13 Hinweise zu den Kopiervorlagen 48–60	22
2.14 Längen messen und vergleichen	24
2.15 Hinweise zu den Kopiervorlagen 61–65	24
2.16 Grundformen: Rechteck, Quadrat und Dreieck	25
2.17 Hinweise zu den Kopiervorlagen 66–73	26
2.18 Würfel und Quader als Grundformen von Körpern	27
2.19 Hinweise zu den Kopiervorlagen 74–78	27
2.20 Rechnen mit Zeit	28
2.21 Hinweise zu den Kopiervorlagen 79–86	29
2.22 Rechnen mit Geld	30
2.23 Hinweise zu den Kopiervorlagen 87–90	30
3 Kopiervorlagen 1–90	31
3.1 Wiederholung: Zahlen von 1–20	31
– Einstieg: Overheadfolie (KV 1)	31
– Zahlenhäuser (KV 2, 3)	32
– Aufgaben finden und rechnen (KV 4–6)	34
– Tausch- und Nachbaraufgaben (KV 7–9)	37
– Zahlenmauern (KV 10, 11)	40
– Rechnen mit Geld (KV 12)	42
– Sachsituationen: Rechengeschichten (KV 13)	43
– Spiel „Pfiffikus“ (KV 14)	44
3.2 Zahlen von 1–100	45
– Zehnerbündelung (KV 15–20)	45
– Zuordnung von Zahlzeichen und Zahlwort (KV 21, 22)	51

– Anzahlen von Mengen schätzen und nachzählen (KV 23, 24)	53
– Würfelspiel „100 gewinnt“ (KV 25, 26)	55
– Zuordnung von Zahlzeichen und grafischer Darstellung (KV 27–29)	57
– Hunderterfeld/-tafel (KV 30–35)	60
– Zahlenstrahl und Zahlstreifen (36–45)	66
– Nachbarzahlen und Größer-Kleiner-Relation (KV 46, 47)	76
3.3 Addition und Subtraktion	78
– Unterschiedliche Lösungswege entdecken (KV 48–50)	78
– Übungsaufgaben (KV 51–57)	81
– Knobelaufgaben (KV 58–60)	88
3.4 Vergleichen und Messen von Längen	91
– Einstieg: Overheadfolie (KV 61)	91
– Messen mit Körpermaßen (KV 62–64)	92
– Messen mit dem Lineal (KV 65)	95
3.5 Grundformen: Rechteck, Quadrat, Dreieck	96
– Geobrett (KV 66–71)	96
– Quadratpuzzle (KV 72, 73)	102
3.6 Würfel und Quader als Grundformen von Körpern	104
– Einstieg: Overheadfolie (KV 74)	104
– Würfel und Quader unterscheiden (KV 75)	105
– „Würfelbauten“ nachbauen (KV 76–78)	106
3.7 Umgang mit der Uhr: Zeitpunkte erkennen und benennen	109
– Einstieg: Overheadfolie (KV 79)	109
– Zuordnung von digitalen und analogen Uhrzeitangaben (KV 80–82, 85)	110
– Uhrzeitenfolge fortsetzen (KV 83, 84)	113
– Tagesplan (KV 86)	116
3.8 Kaufen und Verkaufen	117
– Einstieg: Overheadfolie (KV 87)	117
– Bildkarten für Spielhandlung (KV 88–90)	118
4 Anhang: Zusatzmaterialien	121
4.1 Zehnerstreifen	121
4.2 Hunderterfeld	122
4.3 Bauanleitung Geobrett	123