

Schulinternes Fachcurriculum Mathematik – Grundschule Hamberge

Klassenstufe 2

Inhaltsbereich: Zahl und Operation (Themenheft „Addieren und Subtrahieren“, Themenheft „Multiplizieren und Dividieren“)

Integrierte Fächer: /

Digitale Medien: Übungseinheiten mit der Anton App

Informatikaspekt: Computermaskottchen Robbie

Kompetenzen	Inhalte	Methoden	Differenzierung	Leistungs- überprüfung
Zahlen und Operationen Muster und Strukturen wiederholen den Zahlenraum bis 20 stellen Zahlen und Mengen bis 100 auf verschiedene Weisen dar und wechseln die Repräsentationsebene erfassen Anzahlen mithilfe von Strukturen der Zahldarstellung, nutzen die dekadische Struktur beim Darstellen von Mengen bis 100 ordnen und vergleichen Zahlen nutzen Zahlen als Ordnungszahlen	 Addieren, Subtrahieren, Mengen erfassen, Mengen vergleichen, Zahlzerlegung, Muster legen Zählen, Mengen erfassen, Zahlen zerlegen, Kraft der 5 und der 10 nutzen, Zahlenreihen / Rechenstrich (Vorgänger / Nachfolger, Nachbarzehner), Ordnungszahlen, Gleichungen, Ungleichungen, Rechendreiecke	 z.B. Stationsarbeit z.B. DAB, Mathekonferenz	 Flex u. Flo: Entdecken u. Knobeln (S.60-61) z.B. Dines-Material, Rechenrahmen, Plättchen	 z.B. R1

Rechenoperationen nutzen die Zahlzerlegung bis 100 flexibel	Grundvorstellung der Addition und Subtraktion im ZR bis 100 (Hinzufügen, Wegnehmen und Ergänzen nach dem EIS-Prinzip)	z.B. DAB, Mathekonferenz		
nutzen die Rechenoperationen Addition und Subtraktion flexibel und stellen ihren Rechenweg dar	Mathematische Zusammenhänge im ZR bis 100 (Tauschaufgaben, Umkehraufgaben, Aufgabenfamilien und Verdopplungsaufgaben)			
nutzen Rechenvorteile flexibel	Automatisierung der Additions- und Subtraktionsaufgaben bis 100	z.B. DAB, Mathekonferenz		
	Addition und Subtraktion im ZR bis 100 unter Zuhilfenahme von Strategien (Kleine und große Aufgaben, Nachbaraufgaben, Zehnerstopp, Tauschaufgabe, Umkehraufgabe, gleichsinniges bzw. gegensinniges Verändern)	z.B. Partnerarbeit, Gruppenarbeit		
beschreiben Rechenwege äußern eigene Vermutungen zu mathematischen Fragestellungen	Gesetzmäßigkeiten und Analogien erkennen und fortsetzen und zunehmend beschreiben (Aufgabenmuster)	z.B. Mathekonferenz		
kontrollieren Lösungen und finden, erklären und berichtigen Fehler	Lösungsmaterial, vergleichen mit einem Partner, Vergleichen im Gruppenverband			

lernen die Rechenoperationen Multiplikation kennen und nutzen diese flexibel	Multiplikationsaufgaben am Punktefeld darstellen, Kernaufgaben, Tauschaufgaben, Quadrataufgaben, Nachbaraufgaben, schöne Päckchen, Zahlenstrahl, Kennenlernen der Einmaleinsreihen (Einmaleinstafel), Rechenkette	z.B. Mathekonferenz, Wochenplan	Flex u. Flo: Entdecken und Knobeln (S.40-41)	z.B. R7
lernen die Rechenoperation Division kennen und nutzen diese flexibel	Einführung der Rechenart, Rechengeschichten selbst entdecken und entwickeln, Umkehroperation zur Multiplikation, Nachbaraufgaben, Rechenkette			
Rechnen in Kontexten erzählen, spielen szenisch und zeichnen Rechengeschichten	Sachsituationen: Rechengeschichten, Rollenspiele, Problemaufgaben			z.B. S5
erkennen Additions- Subtraktions- Multiplikations- und Divisionsaufgaben in der Umwelt, notieren und lösen diese mathematisch	Rechenaufgaben und Texte einer Situation zuordnen			
entwickeln Fragen zu Sachsituationen, die mithilfe von	passende Fragen finden			

Rechenoperationen zu beantworten sind				
--	--	--	--	--

Schulinternes Fachcurriculum Mathematik – Grundschule Hamberge
Klassenstufe 2
Inhaltsbereich: Größen und Messen (Themenheft „Sachrechnen und Größen“)
Integrierte Fächer: Sachunterricht
Digitale Medien: Übungseinheiten mit der Anton App
Informatikaspekt: Computermaskottchen Robbie

Kompetenzen	Inhalte	Methoden	Differenzierung	Optionale Leistungsüberprüfung
Messen				
verwenden Einheiten in Verbindung mit Maßzahlen für den Größenbereich Geld	Zahlen als Maßzahlen <u>Einheiten des Größenbereichs Geld</u> : Cent, Euro Abkürzungen: • Geld: €, ct	z.B. Stationsarbeit	Flex u. Flo: Entdecken u. Knobeln (S.36-37) Spielgeld	z.B. S1, S2
bestimmen, legen und vergleichen Geldbeträge	bestimmen, legen und vergleichen Geldbeträge			
wandeln Maßeinheiten um	Euro / Cent in Kommасchreibweise / Tabellen: 1 € = 100 ct			
lösen einfache Sachaufgaben und erfinden Rechengeschichten	lösen einfache Sachaufgaben und erfinden Rechengeschichten			
verwenden Einheiten in Verbindung mit Maßzahlen für den Größenbereich Zeit	<u>Einheiten des Größenbereichs Zeit</u> : Sekunde, Minute, Stunde, Tag, Woche, Monat, Jahr		Uhren, Stoppuhren	z.B. S3

bestimmen und stellen Zeiten ein	Abkürzungen: • Zeit: s, min, h, d			
nutzen Messgeräte zur Ermittlung von Zeit(-dauern)	volle, halbe, viertel, dreiviertel Stunden an der digitalen und analogen Uhr, bestimmen Zeitspannen innerhalb einer Stunde und Zeitspannen mit ganzen Stunden nutzen Stoppuhren			
wandeln Maßeinheiten um	Zeit: 1h = 60 min 1 min = 60 s			
lösen einfache Sachaufgaben und erfinden Rechengeschichten	lesen Tabellen formulieren und lösen Textaufgaben			
	<u>Einheiten des Größenbereichs Längen:</u> vertiefen Maßeinheiten cm, Meter			
	Abkürzungen: • Längen: m, cm			
	wandeln Maßeinheiten um: 1m = 100 cm			
	führen Messungen durch			
		Maßbänder		z.B. S4

	nutzen Körpermaße, Lineal, Maßband, Gliedermaßstab			
--	---	--	--	--

Schulinternes Fachcurriculum Mathematik – Grundschule Hamberge
 Klassenstufe 2
 Inhaltsbereich: Raum und Form (Themenheft „Geometrie“)
 Integrierte Fächer: Kunst, Sachunterricht
 Digitale Medien: Übungseinheiten mit der Anton App
 Informatikaspekt: Computermaskottchen Robbie

Kompetenzen	Inhalte	Methoden	Differenzierung	Leistungs- überprüfung
Orientierung im Raum entwickeln räumliches Vorstellungsvermögen	Begriffe der Lagebeziehungen: oben, unten, innen, außen, rechts, links, neben, vor, hinter, über, unter	z.B. Stationsarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit	Flex u. Flo: Entdecken u. Knobeln (S.28-29)	z.B. G1
ebene Figuren benennen besondere geometrische Figuren und unterscheiden diese	Fachbegriffe: Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck, Parallelogramm, Kante/Seite, Ecke		z.B. Geobretter	z.B. G3
stellen Figuren durch legen, falten und schneiden her	Nachlegen und auslegen ebener Figuren			
zerlegen geometrischer Figuren	Freihandzeichnen			
räumliche Objekte benennen geometrische Körper und unterscheiden diese	Fachbegriffe: Kugel, Würfel, Quader, Zylinder, Kegel, Pyramide		z.B. Geostadt	z.B. G2

	Wiedererkennen der Körper in Alltagsgegenständen			
	Würfelgebäude, Würfel bauen, Dreidimensionalität am Bsp. der Raumlagebeziehung im Klassenraum, Zweidimensionalität am Bsp. Eckenhausen/ Plan lesen u. die Orientierung vertiefen			
geometrische Abbildungen stellen achsensymmetrische Figuren und Bilder her und beschreiben diese	Spiegeln (Geobrett)		z.B. Spiegel, Geobrett	z.B. G4
finden innerhalb von ebenen Figuren Symmetrien und Spiegelachsen	Achsensymmetrie legen, zeichnen			
setzen Muster fort	Skizzen, Zeichnungen			
Zeichnen zeichnen Linien, ebene Figuren und Muster aus freier Hand				

Schulinternes Fachcurriculum Mathematik – Grundschule Hamberge
 Klassenstufe 2
 Inhaltsbereich: Daten, Zufall und Kombinatorik (Themenheft „Sachrechnen und Größen“)
 Integrierte Fächer:
 Digitale Medien: Übungseinheiten mit der Anton App
 Informatikaspekt: Computermaskottchen Robbie

Kompetenzen	Inhalte	Methoden	Differenzierung	Leistungs- überprüfung
Daten entwickeln Fragestellungen und sammeln dazu Daten stellen gesammelte Daten übersichtlich dar und werten sie aus entnehmen Informationen aus einfachen Tabellen und Schaubildern Zufall: führen Zufallsexperimente durch und stellen die Ergebnisse übersichtlich dar	Umfragen in der Klassen Anfertigen von Strichlisten und Tabellen handlungsorientierte Datenerfassung z.B. durch Würfelexperimente Strichlisten, Balken-/Säulendiagramme Tabellen mit 2-3 Spalten/Reihen Zeichnungen/Skizzen Tabellen einstufige Zufallsexperimente z.B mit Münzen, Würfeln, ... Tabellen, Strichlisten	z.B. Gruppen- oder Partnerarbeit	Flex u. Flo: Entdecken u. Knobeln (S.37)	z.B. S6

vergleichen die Eintrittswahrscheinlichkeit zweier Zufallsereignisse aus ihrer Erfahrungswelt und finden Begründungen dafür	lernen Begriffe zur Beschreibung der Eintrittswahrscheinlichkeit kennen: sicher, unmöglich, möglich, wahrscheinlich, immer, selten, häufig, nie			
	begründen die Eintrittswahrscheinlichkeit aus der Sachlage heraus			
Kombinatorik lösen einfache kombinatorische Aufgaben durch Probieren	einfache kombinatorische Aufgabenstellungen			
nutzen bei der Bearbeitung von kombinatorischen Aufgaben geeignete Darstellungsformen	geordnete Darstellungen aller Kombinationen			

DAB: Denken – Austauschen – Besprechen

EIS: enaktiv – ikonisch - symbolisch