






















UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
Heft 3				
21	Flexibles Rechnen – Rechenmauern	3	KV 55 F 42, B 7	
	Rechenmauern bauen	4, 5 BT*	KV 54, B 7	
	Geometrie: Kreise, Dreiecke, Vierecke	6	KV 53 F 43	
	Zehnerbündelung, Stellenwerte kennenlernen	7, 8 BT*	KV 56, 57 F 44	
22	Zu Zehner bündeln	9	F 45	
	Lernzirkel zur Zehnerbündelung Zehner und Einer – Stellenwerttafel Stellenwerte lesen	10, 11, 12	KV 58, 59, 60, 123	
23	Rechnen mit Zehnerzahlen	13	KV 58, 60	
	Spielerisches Bewegen im Zahlenraum bis 20	14	KV 61 F 46	
	Die Zahlen von 10 bis 20	15	KV 62 B 3, 8	
	Die Zahlen von 10 bis 20 am Zahlenstrahl	16, 17 BT*	KV 58 B 3, 8	
24	Vorgänger und Nachfolger im Zahlenraum bis 20	18	KV 63a, 63b F 47, B 8	
	Am Zahlenband	19, 20 BT*	KV 64	
	Rechnen im Zahlenraum bis 20	21	KV 65, B 3	
	Analoge Aufgaben im ersten und zweiten Zehner	22, 23, BT*	KV 66	

UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
25	Addieren und Subtrahieren mit einem Spiel im Zahlenraum bis 20	24	KV 67 F 48, B 3	
	Üben und wiederholen 5 Lernkontrolle 5	25	B 3	Alle bisherigen Module
	Geometrie: Falten nach Anweisung	26	KV 55, B 7	
26	Verdoppeln	27	KV 68 F 49 B 3	 
	Verdoppeln am Zwanzigerfeld	28		
	Halbieren	29	KV 69 F 50	 
	Halbieren am Zwanzigerfeld	30	KV 69, B 3	
27	Gerade und ungerade Zahlen kennenlernen	31		 
	Gerade und ungerade Zahlen identifizieren	32, 33 BT*	KV 70	  
	Rechengeschichten lesen – Rechnungen finden	34, 35 BT*	KV 71, 72 F 51, B 3	 
	Rund um die Zahl 10	36	KV 73, B 3	
28	Schrittweiser Zehnerübergang – plus, Rechenräder	37	KV 74, B 3	
	Addition mit Zehnerübergang	38	KV 75, 76	
	Addition mit Zehnerübergang – zuerst zur 10	39, 40 BT*	F 52	
	Addition mit Zehnerübergang am Zahlenstrahl	41, 42 BT*	KV 77 F 53 B 8	  

UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
29	Flexibles Rechnen – Spiel zur Addition, Ungleichungen	43	KV 78	
	Schrittweiser Zehnerübergang – minus, Rechenmauern	44	KV 79 B 3, 7	
	Subtraktion mit Zehnerübergang	45	KV 80, 81	
	Subtraktion mit Zehnerübergang – zuerst zur 10	46, 47 BT*	F 54	
30	Subtraktion mit Zehnerübergang am Zahlenstrahl	48, 49 BT*	KV 82 F 55, B 8	
	Über die 10 – plus und minus	50	KV 83 B 3, 8	
	Üben und wiederholen 6 Lernkontrolle 6	51	B 3, 8	Alle bisherigen Module