

















































UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
Heft 4				
31	Geometrie: Symmetrien erkennen	3	KV 84 F 56	
	Symmetrisch ergänzen	4, 5 BT*	KV 85	 
	Verschiedene Aufgabentypen wiederholen	6	B 3	
	Rechenschlangen kennenlernen	7	KV 88 F 57	
	Nachbaraufgaben finden	8	KV 89 F 58, B 3	
32	Nachbaraufgaben als Lösungshilfe	9	B 3	
	Rechentabellen kennenlernen	10	KV 90, 91 F 59	
	Die Einspluseins-Tabelle	11, 12 BT*	KV 124, F 60	
	Uhrzeiten lesen	13	KV 86, 87 F 61 KV 87	 
	Tagesablauf	14	F 61, 62	
33	Uhrzeiten ablesen	15	KV 86	
	Rechenmauern, Rechenräder und Rechentrauben	16	KV 92, 93 B 3	
	Ungleichungen – plus	17	F 63	
	Ungleichungen – minus	18	KV 94 F 64	
	Ein Spiel mit Ungleichungen	19	KV 125 F 65	

UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
34	Zahlbeziehungen, 3 Zahlen – 4 Aufgaben	20	KV 97	
	Textaufgaben: Texten Bilder zuordnen	21	KV 95 F 66	 
	Textaufgaben lösen	22	KV 96	
	Üben und wiederholen 7 Lernkontrolle 7	23		Alle bisherigen Module
35	Geometrie: Falten, schneiden, Figuren legen	24, 25 BT*	KV 98, 99	 
	Die Zahlen bis 100 – Stellenwert-tabelle	26, 27 BT*	KV 10, 100 F 67	
	Die Zahlen bis 100 darstellen	28, 29 BT*	KV 101, 103-105	
	Zahlen bis 100 zeigen	30	KV 102	
36	Die Zahlen bis 100 im Hunderterfeld darstellen	31	KV 102	
	Die Zahlen bis 100 lesen, Zahlen ordnen und im Hunderterfeld färben	32	KV 103-105, 106 F 68	 
	Zahlen ordnen an der Zahlenleine	33, 34 BT*	KV 103-105, 107 F 69, B 8	 
	Ein Spiel im Zahlenraum bis 100	35	KV 109 F 70	 
	Additiver Zahlaufbau der Zahlen bis 100	36	KV 108	
37	Zahlaufbau der Zahlen bis 100	37	KV 110	
	Analoge Aufgaben schrittweise lösen	38	KV 111	 
	Analogien selbst finden	39		
	Üben und wiederholen 8 Lernkontrolle 8	40, 41	B 6, 8	Alle bisherigen Module

UW*	Inhalt	Seite	KV, B, F*	Computer
bis Schuljahresende	Eurobeträge ermitteln	42	KV 113 B 6	
	Bezahlen mit Euro	43	KV 113 B 6	
	Einkaufen mit Geld (Euro)	44	F 71, B 6	
	Centbeträge ermitteln	45	KV 112 B 6	
	Cent-Spiel, Centbeträge darstellen	46	B 6	 
	Die Ordnungszahlen bis 100	47	KV 114 F 72	 
	Knobelaufgaben lösen	48, 49	F 73, 74	
	Rechentricks mit Sternen	50	F 75	
	Rechenspiele im Schulhof	51		