

Schulinternes Fachcurriculum Mathematik – Grundschule Ravensbusch (Stand: Juni 2025)

Lehrwerk: Einstern 1 bis 4 (Cornelsen Verlag)

Diagnostik:

- Klasse 1
 - Eingangsdiagnostik: LeA.SH
 - innerhalb der ersten 6 Schulwochen
 - Einstern Diagnosesternchen
- Klasse 2 bis 4
 - Online-Diagnose Westermann
 - Einstern Diagnosesternchen

Leistungsnachweise:

Anzahl der Leistungsnachweise

- Ab Klasse 2 mindestens 7 Leistungsnachweise pro Schuljahr: mindestens 5 Klassenarbeiten und 2 alternative Leistungsnachweise
- Für die Jahrgangsstufe 4 gilt zusätzlich: Um eine aussagekräftige Empfehlung für die weiterführenden Schulen zu gewährleisten, sollten möglichst 4 Leistungsnachweise im 1. Halbjahr erbracht werden.

Alternative Leistungsnachweise

- 1x1 Führerschein, Arbeitsplan, Kopfrechentests, Präsentationen (z.B. zu Sachaufgaben), Stationsarbeit, Hausaufgaben ...

Bewertung

1	2	3	4	5	6
bis 95%	bis 85%	bis 70%	bis 50%	bis 33%	darunter

Anforderungsbereiche (AB)

AB 1: Reproduzieren – 50% der Punkte

AB 2: Zusammenhänge herstellen

AB 3: Verallgemeinern, reflektieren

Fachsprache:

Ab Jahrgangsstufe 3 sollen mathematische Fachbegriffe verwendet werden (siehe Fachanforderungen).

Material:

In allen Klassenstufen soll themenspezifisches Material zur Veranschaulichung verwendet werden:

Rechenrahmen, Schüttelboxen, Steckwürfel, Wendeplättchen, Hundertertafel, Mehrsystemblöcke, Tausenderbuch, Würfel, Spiegel, Körpermodelle, ...

Schülermaterial:

Klasse 1/2 :

- 15 cm –Lineal
- DIN A 5 oder wahlweise DIN A 4 Heft in Lineatur 7 (ohne Rand)

Klasse 3/4 :

- 30 cm –Lineal
- Geodreieck (Kl.4)
- Zirkel (Kl.4)
- DIN A 5 oder wahlweise DIN A 4 Heft in Lineatur 7 (ohne Rand) oder in Lineatur 26 (ohne Rand)

Medienkompetenz

K1: Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren

K2: Kommunizieren und Kooperieren

K3: Produzieren und Präsentieren

K4: Schützen und sicher Agieren

K5: Problemlösen und Handeln

K6: Analysieren und Reflektieren

Anwendung	Kl. 1	Kl. 2	Kl. 3	Kl. 4
ANTON App (K1, K4)	x	x	x	x
Tux 4 Kids (K1)	x	x	x	x
Erklärvideos (BuchtaucherApp, Sofatutor) (K2, K6)	x	x	x	x
LeA.SH (K1)	x			
Online-Diagnose Westermann (K1)		x	x	x
LeOniE.SH (K1)			x	x
VERA (K1)			x	
Paint (K3, K5, K6)		x	x	x
Libre Office Writer (K1, K6)		x	x	x

Klasse 1

Themenbereich	Inhaltsbereich	Inhaltsbezogene Kompetenzen
Zahlen und Operationen	Zahlen bis 10	<ul style="list-style-type: none">- Ziffern schreiben- Mengenerfassung (simultan, quasi-simultan, Kraft der 5- Zahlzerlegungen- Größer-/ Kleiner-/ Gleich – Relation
	Rechnen bis 10 (Addition/Subtraktion)	<ul style="list-style-type: none">- Rechenrahmen bedienen- Ablösung von zählenden Strategien- Tauschaufgaben, Umkehraufgaben
	Zahlen bis 20	<ul style="list-style-type: none">- Zählen: vorwärts, rückwärts, ab einer bestimmten Zahl- Vorgänger/Nachfolger- Bündeln (Zehner/Einer)- Größer-/ Kleiner-Relation
	Rechnen bis 20 (Addition/Subtraktion)	<ul style="list-style-type: none">- Analogieaufgaben- Verdoppeln/Halbieren- Zehnerübergang (Zerlegungsschritte/-Strategien angeben können)
Größen und Messen	Geld	<ul style="list-style-type: none">- Euro/Cent bis 20- Geldwerte kennen und darstellen
	Zeit (Uhrzeit) <ul style="list-style-type: none">- Tageszeiten- Jahreszeiten	<ul style="list-style-type: none">- volle Stunden- Monate kennen (fächerübergreifend mit dem Fach SU)

Raum und Form	räumliche Orientierung	- links/rechts - oben/unten
	Flächen	- Quadrat, Rechteck, Dreieck, Kreis
	Symmetrie	- Anbahnung von symmetrischen Figuren - Experimentieren mit Spiegeln - (Hinführung zum Verdoppeln)
Daten, Zufall und Kombinatorik	Strichliste	- 5-er Bündel - Eins-zu Eins- Zuordnung
	Kombinatorik	- materialgestützte erste Erfahrung mit kombinatorischen Aufgaben machen (z.B. verschiedene Möglichkeiten finden)
	Diagramme	- erste Erfahrungen mit Diagrammen/Datenerhebungen (fächerübergreifend mit Fach SU)

Muster und Strukturen: in allen Bereichen

Sachaufgaben: in allen Bereichen

Die prozessbezogenen Kompetenzen (Kommunizieren, Argumentieren, Darstellen, Problemlösen, Modellieren) sind in allen Inhaltsbereichen enthalten.

Klasse 2

Themenbereich	Inhaltsbereich	Inhaltsbezogene Kompetenzen
Zahlen und Operationen	Festigung Rechnen im ZR bis 20	- Zehnerübergang unter Angabe der Rechenstrategie (Verdoppeln, Ergänzen bis 10, Analogieaufgaben ...)
	Zahlraumerweiterung bis 100	- Zählen: vorwärts, rückwärts, ab einer bestimmten Zahl - Bündeln (Zehner/ Einer) - Orientierung an der Hundertertafel - Rechenrahmen effektiv nutzen - Zahlen richtig lesen und invers schreiben - Orientierung am Zahlenstrahl
	Rechnen bis 100 (Addition/Subtraktion)	- Analogieaufgabe - ZE + / - E mit Übergang - ZE +/- ZE ohne und mit Übergang - halbschriftlicher Rechenweg
	Multiplikation / Division	- Grundvorstellung der Multiplikation / Division - Automatisierung der Kernaufgaben (1er-,2er-,5er-,10er- Reihe, Quadratzahlen) - Tauschaufgaben / Umkehraufgaben - Herleiten der Nachbaraufgaben (von den Kernaufgaben)
Größen und Messen	Längen	- Meter / Zentimeter - Strecken messen und zeichnen - Größenvorstellungen

	Zeit (Uhrzeit)	<ul style="list-style-type: none"> - volle, halbe, viertel Stunden, 5 Minuten-Schritte - Stunde, Minute - Größenvorstellungen (fächerübergreifend dem Fach SU)
	Kalender	<ul style="list-style-type: none"> - Datum (fächerübergreifend mit dem Fach SU)
	Geld	<ul style="list-style-type: none"> - Geldbeträge auf verschiedene Weise darstellen - mit Geld rechnen
Raum und Form	Symmetrie	<ul style="list-style-type: none"> - Formen falten und auslegen - Begriffe: Symmetrie, Spiegelachse
	Flächen	<ul style="list-style-type: none"> - Quadrat, Rechteck, Dreieck, Kreis - Weiterführung (z.B. Geobrett)
	Körper	<ul style="list-style-type: none"> - Quader, Würfel, Kugel - Ecken, Flächen, Kanten
Daten, Zufall und Kombinatorik	Diagramme	<ul style="list-style-type: none"> - Daten darstellen - Diagramme lesen und erstellen
	Kombinatorik	<ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene Aufgabenstellungen möglich - konkrete Anlässe nutzen

Muster und Strukturen: in allen Bereichen

Sachaufgaben: in allen Bereichen

Die prozessbezogenen Kompetenzen (Kommunizieren, Argumentieren, Darstellen, Problemlösen, Modellieren) sind in allen Inhaltsbereichen enthalten.

Klasse 3

Themenbereich	Inhaltsbereich	Inhaltsbezogene Kompetenzen
Zahlen und Operationen	Zahlenraum bis 1000	<ul style="list-style-type: none">- Zahlwörter- Stellenwer- Vorgänger, Nachfolger / Nachbarzehner/ Nachbarhunderter- Zahlenstrahl- Tausendertafel- Runden
	Rechnen bis 1000	<ul style="list-style-type: none">- Addition/Subtraktion mündlich, halbschriftlich und schriftlich (bei der schriftlichen Subtraktion Ergänzungsverfahren)- halbschriftliche Multiplikation- halbschriftliche Division (mit Rest)- Fachbegriffe: Summe, Differenz, Produkt, Quotient- Überschlagsrechnung- Analogiebildung vom 1x1 auf den ZR bis 1000
Größen und Messen	Geld	<ul style="list-style-type: none">- Euro und Cent- unterschiedliches Notieren (z.B. Kommaschreibweise)
	Längen	<ul style="list-style-type: none">- Millimeter, Zentimeter, Meter, Kilometer- Kommaschreibweise
	Zeit	<ul style="list-style-type: none">- Uhrzeit in Stunden, Minuten und Sekunden ablesen- Zeitpunkt und Zeitspanne

		<ul style="list-style-type: none"> - Uhren (analog, digital) und Funktionen kennenlernen - Kalender: Tag, Woche, Monat, Jahr, Jahreszeiten (fächerübergreifend mit SU)
	Gewicht	<ul style="list-style-type: none"> - Gramm, Kilogramm, Tonne - Wiegen (mit unterschiedlichen Maßeinheiten)
	<ul style="list-style-type: none"> - Vergleichen, Umwandeln und Rechnen mit Größen - Repräsentanten kennen und schätzen 	
Raum und Form	Symmetrie	<ul style="list-style-type: none"> - Symmetrische Figuren auf Gitterpapier - Spiegelachsen
	Flächen	<ul style="list-style-type: none"> - Parkettierung , Bandornamente - Geometrische Grundformen zeichnen - Flächeninhalte bestimmen - Eigenschaften
	Körper	<ul style="list-style-type: none"> - Kegel, Zylinder, Pyramide - Eigenschaften - Würfelnetz - Kantenmodelle
	Orientierung im Raum	<ul style="list-style-type: none"> - Baupläne, Lageskizzen - Draufsicht und Ansicht von räumlichen Objekten
Daten, Zufall und Kombinatorik	Diagramme	<ul style="list-style-type: none"> - Säulendiagramm, Balkendiagramm, Liniendiagramm, Kreisdiagramm - Daten übersichtlich darstellen
	Tabellen	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen entnehmen und zur Weiterarbeit nutzen

	Kombinatorik	- geordnete Auflistung - Baumdiagramm
	Zufall	- Glücksräder - Begriffe: möglich, unmöglich, sicher

Muster und Strukturen: in allen Bereichen

Sachaufgaben: in allen Bereichen

Die prozessbezogenen Kompetenzen (Kommunizieren, Argumentieren, Darstellen, Problemlösen, Modellieren) sind in allen Inhaltsbereichen enthalten.

Klasse 4

Themenbereich	Inhaltsbereich	Inhaltsbezogene Kompetenzen
Zahlen und Operationen	Zahlraumerweiterung bis 1 000 000	<ul style="list-style-type: none">- Zahlwörter- Stellenwert- Vorgänger, Nachfolger / NZ, NH, NT...- Zahlenstrahl- Runden
	Rechnen bis 1 000 000	<ul style="list-style-type: none">- schriftliche Multiplikation- halbschriftliche Division (auch mit Rest)- schriftliche Division- Fachbegriffe: Summand, Faktor, Minuend, Subtrahend, Dividend, Divisor- Überschlagsrechnung- Teiler, Vielfache, Quersumme, Primzahlen, Teilbarkeitsregeln
Größen und Messen	Geld	<ul style="list-style-type: none">- Rechnen mit Geld
	Längen	<ul style="list-style-type: none">- Dezimeter, Meter, Kilometer- Rechnen im größeren Zahlenraum
	Zeit	<ul style="list-style-type: none">- Fahrpläne lesen- Sachsituationen- Zeitpunkt und Zeitspanne

	Gewicht	- Rechnen mit Gewichten
	Volumen	- Milliliter, Liter - Repräsentanten kennen
	- Alltagsbrüche und Dezimalbrüche in Verbindung mit Größen - Umrechnen im Maßstab	
Raum und Form	Zeichnen	- Umgang mit Lineal, Geodreieck und Zirkel - rechter Winkel, Parallele, Senkrechte - Gerade, Strecke
	Symmetrie	- Drehsymmetrie
	Flächen	- Haus der Vierecke - Flächeninhalt cm^2 , m^2 , km^2 - Umfang - Zusammenhang Flächeninhalt, Umfang - Kreis, Kreisbogen - Mittelpunkt, Radius, Durchmesser, Schnittpunkt
	Körper	- Kopfgeometrische Aufgaben (Zerlegen, Falten, Drehen, Spiegeln, Bauen)
	Orientierung im Raum	- Stadt- oder Lagepläne - Draufsicht und Ansicht von räumlichen Objekten

Daten, Zufall und Kombinatorik	Diagramme	<ul style="list-style-type: none"> - Säulendiagramm, Balkendiagramm, Liniendiagramm, Kreisdiagramm - Daten übersichtlich darstellen
	Tabellen	- Informationen entnehmen und zur Weiterarbeit nutzen
	Kombinatorik	<ul style="list-style-type: none"> - geordnete Auflistung - Baumdiagramm
	Zufall	<ul style="list-style-type: none"> - symmetrische und asymmetrische Zufallsgeräte - Glücksräder - Würfel - Begriffe: möglich, unmöglich, sicher

Muster und Strukturen: in allen Bereichen

Sachaufgaben: in allen Bereichen

Die prozessbezogenen Kompetenzen (Kommunizieren, Argumentieren, Darstellen, Problemlösen, Modellieren) sind in allen Inhaltsbereichen enthalten.