

Schwerpunktbereiche DIN 33 – 37 (5 Wochen)

Schwerpunkt Mathematik 3, Klasse

Anzahl Lektionen : 22 - 25

Wochen: DIN 33 – 37

- Lern-Voraussetzungen, entwicklungsorientierte Zugänge (Lernzyklus 1)
 - 3. Kl.: Lerninhalte/-ziele 2. Klasse --> Lernstand erfassen
 - 4. Kl.: Lerninhalte/-ziele 3. Klasse --> evtl. Lernstand erfassen
- Angaben zu den Kompetenzbereichen (im Wortlaut LP 21)
 - 1) Zahl und Variable
 - 2) Form und Raum
 - 3) Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
- Angaben zu den Kompetenzen (im Wortlaut LP 21) / Inhalte

Schweizer Zahlenbuch 3, S. 4-5 Vorschau auf das ..., 8-9 Rechenwege Add./Subtr., 11 Geldbeträge, 12 1x1-Aufgaben, 13 Malkreuz, 16-17 verdoppeln/halbieren, 19 Meterquadrate, evtl. 18 mag. Quadrat

1A, 1 Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden arithmetische Begriffe und Symbole. Sie lesen und schreiben Zahlen

1A, 2 Die Schülerinnen und Schüler können flexibel zählen, Zahlen nach der Grösse ordnen und Ergebnisse überschlagen

1A, 3 Die Schülerinnen und Schüler können addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren und potenzieren

1A, 4 Die Schülerinnen und Schüler können Terme vergleichen und umformen, Gleichungen lösen, Gesetze und Regeln anwenden

1B, 1 Die Schülerinnen und Schüler können Zahl- und Operationsbeziehungen sowie arithmetische Muster erforschen und Erkenntnisse austauschen

1B, 2 Die Schülerinnen und Schüler können Aussagen, Vermutungen und Ergebnisse zu Zahlen und Variablen erläutern, überprüfen, begründen

2A, 3 die Schülerinnen und Schüler können Längen, Flächen und Volumen bestimmen und berechnen

3A, 1 Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden Begriffe und Symbole zu Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

3A, 2 Die Schülerinnen und Schüler können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen

--> Kompetenzbereiche 1/2/3 Erforschen / Argumentieren: freie Wahl einer Aufgabenstellung
- Angaben zu den Kompetenzstufen (im Wortlaut LP 21)
 - 1A, 1e • verstehen und verwenden die Begriffe Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Rest, Zahlenstrahl, Quadratzahl, Hunderter, Tausender, Stellenwerte
 - können natürliche Zahlen bis 1'000 lesen und schreiben
 - 1A, 3 c, • können im Zahlenraum bis 100 verdoppeln, halbieren, addieren und subtrahieren
 - können Produkte aus dem kleinen Einmaleins in Faktoren zerlegen (z.B. $36 = 6 \cdot 6 = 4 \cdot 9$)
 - 1A, 4e, verstehen die Division als Umkehroperation der Multiplikation und den Zusammenhang zur Addition (z.B. $28 : 7 = 4 \rightarrow 28 = 4 \cdot 7 \rightarrow 28 = 7 + 7 + 7 + 7$)
 - 1B, 1c, können Summen und Differenzen bis 100 systematisch variieren und Auswirkungen mit Hilfe von Anschauungsmaterial austauschen (z.B. Basiszahlen einer Zahlenmauer variieren; $25 + 11$, $35 + 11$, $45 + 11$, ... untersuchen)
 - 1B, 2d, können Quotienten mit der Umkehroperation überprüfen (z.B. $21 : 3 = 7 \rightarrow 7 \cdot 3 = 21$)
 - 2A, 3d können Flächen mit Einheitsquadraten auszählen (z.B. das Schulzimmer mit Meterquadraten)
 - 3A, 1d können mit Münzen und Noten bis 100 Fr. Beträge legen
 - 3A, 2d können Geldbeträge mit Fr. und Rp. bilden, addieren und subtrahieren (z.B. 20 Fr. mit $2 \cdot 5$ Fr. + $5 \cdot$

2 Fr. bilden; 25 Fr. 60 Rp. + 14 Fr. 30 Rp.)

- Angaben zu Materialien...

Schweizer Zahlenbuch 3, Arbeitsheft 3

A4-Mathheft mit 5mm-Häuschen (--> je H. eine Ziffer), Zw.häuschen Abstand nach unten)

blaues Sichtmäppchen

5 Laptop mit Blitzrechnen zum Zahlenbuch

- Besondere Hinweise: Erwartungen,...

regelmässig blitzen mit Laptop, Karten,... --> möglichst umgehende Selbstkontrolle

- Lern-Voraussetzungen, entwicklungsorientierte Zugänge (Lernzyklus 1)
4. Kl.: Lerninhalte/-ziele 3. Klasse
- Angaben zu den Kompetenzbereichen (im Wortlaut LP 21)
 - 1) Zahl und Variable
 - 2) Form und Raum
 - 3) Grössen, Funktionen, Daten und Zufall
- Angaben zu den Kompetenzen (im Wortlaut LP 21) / Inhalte
Schweizer Zahlenbuch 4, S. 4-5 immer grösser... 8-9 addieren/subtrahieren., 10 Bahnkilometer (Add.), 12-13 multiplizieren/dividieren, 50-51 Geobrett: Symm./Flächeninhalte,
 - 1A, 1 Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden arithmetische Begriffe und Symbole.
Sie lesen und schreiben Zahlen
 - 1A, 3 Die Schülerinnen und Schüler können addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren und potenzieren
 - 1B, 1 Die Schülerinnen und Schüler können Zahl- und Operationsbeziehungen sowie arithmetische Muster erforschen und Erkenntnisse austauschen
 - 2A, 3 Die Schülerinnen und Schüler können Längen, Flächen und Volumen bestimmen und berechnen
 - 2C, 4 Die Schülerinnen und Schüler können in einem Koordinatensystem die Koordinaten von Figuren und Körpern bestimmen bzw. Figuren und Körper aufgrund ihrer Koordinaten darstellen sowie Pläne lesen und zeichnen
 - 3C, 2 Die Schülerinnen und Schüler können Sachsituationen mathematisieren, darstellen, berechnen sowie Ergebnisse interpretieren und überprüfen
--> Kompetenzbereiche 1/2/3 Erforschen / Argumentieren: freie Wahl einer Aufgabenstellung
- Angaben zu den Kompetenzstufen (im Wortlaut LP 21)
 - 1A, 1e • verstehen und verwenden die Begriffe Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Rest, Zahlenstrahl, Quadratzahl, Hunderter, Tausender, Stellenwerte.
 - können natürliche Zahlen bis 1'000 lesen und schreiben
 - 1A, 3c können im Zahlenraum bis 100 verdoppeln, halbieren, addieren und subtrahieren
 - 1A, 3e können bis 4 Wertziffern im Kopf addieren und subtrahieren (z.B. 320'000 + 38'000; 402 + 90)
 - 1B, 1d suchen eigene Lösungswege und tauschen sie aus
 - 2A, 3e können den Umfang von Vielecken messen und berechnen
 - 2C, 4f können zu Koordinaten Figuren zeichnen sowie die Koordinaten von Punkten bestimmen (z.B. Figuren auf dem Geobrett nach Koordinaten aufspannen und zeichnen)
 - 3C, 2e können Informationen aus Sachtexten, Tabellen, Diagrammen und Bildern aus den Medien verarbeiten
- Angaben zu Materialien...
Schweizer Zahlenbuch 4, Arbeitsheft 4
A4-Mathheft mit 5mm-Häuschen (--> je H. eine Ziffer), Zw.häuschen Abstand nach unten)
blaues Sichtmäppchen
5 Laptop mit Blitzrechnen zum Zahlenbuch
- Besondere Hinweise: Erwartungen,...
regelmässig blitzen mit Laptop, Karten,... --> möglichst umgehende Selbstkontrolle

- Lern-Voraussetzungen, entwicklungsorientierte Zugänge (Lernzyklus 1)
 - 3. Kl. zu Beginn abklären
 - 4. Kl.: Bewegungsabläufe laufen, springen, werfen bekannt, faires Spielen intensiv gepflegt, Schnappball, Schnurball, Reifenball, Turmball... bekannt
- Angaben zu den Kompetenzbereichen (im Wortlaut LP 21)
 - 1) Laufen, springen, werfen - Start, Sprint, Dauerlauf / Weitsprung / Ziel-, Weitwurf
 - 4) Spielen (z.B. Ballspiele, Unihockey)
- Angaben zu den Kompetenzen (im Wortlaut LP 21) / Inhalte
 - 1A Die Schülerinnen und Schüler können schnell, rhythmisch, über Hindernisse, lang und sich orientierend laufen. Sie kennen die leistungsbestimmenden Merkmale und wissen, wie sie ihre Laufleistungen verbessern können
 - 1B Die Schülerinnen und Schüler können vielseitig weit und hoch springen. Sie kennen die leistungsbestimmenden Merkmale und können ihre Leistung realistisch einschätzen
 - 1C Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände weit werfen, stossen, schleudern und kennen die leistungsbestimmenden Merkmale
 - 4A Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten
 - 4B Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren
- Angaben zu den Kompetenzstufen (im Wortlaut LP 21)
 - 1A, 1c können aus verschiedenen Positionen schnell starten und eine kurze Strecke maximal schnell laufen
 - 1A, 1e können auf den Fussballen schnell über tiefe Hindernisse laufen
 - 1A, 2d können während einer längeren Laufbelastung die Laufgeschwindigkeit anpassen
 - 1B, 1c können seilspringen
 - 1B, 2c können mit Mehrfachsprüngen eine Strecke springen
 - 1B, 2d können wichtige Merkmale der Weitsprungtechnik (Schrittsprung) nennen und mit dem rechten und linken Bein ab- und in die Weite springen
 - 1C, 1b können Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen (Standwurf)
 - 4A, 1c können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer)
 - 4B, 1c können in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen)
- Angaben zu Materialien...
 - Do.: obere Halle, voll ausgerüstet
 - Fr.: untere Halle, eingeschränkte Gerätewahl
 - Aussenplatz: Allwetterplatz und grosses Fussballfeld, 4 Laufbahnen, 2 Weitsprungbahnen, Aussengeräteraum (Material vor Ort besichtigen, eher eingeschränkt)
- Besondere Hinweise: Erwartungen,...
 - Auswahl treffen aus den Kompetenzen, je Kompetenzbereich 1-2 Schwerpunkte setzen, vertiefen ausprobieren, austesten, Ideen verwirklichen,...
 - besondere Beachtung schenken: Übergänge, Material einsetzen, Organisation, Grundverhalten in Bewegung und Sport, Sicherheit