1. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Vorläuferfähigkeiten sortieren, zuordnen, Lagebeziehungen (links, rechts, oben, unten)	Kommunizieren (K), Argumentieren (A), Darstellen (D), Problemlösen (P)	Muster und Strukturen Raum und Form Zahlen und Operationen	Formen, Würfelbilder, Steckwürfel, Material zum Zählen, diverse Spiele	Apps: Anton
Zahlen bis 10 Ziffernschreibkurs, Mengenerfassung, Menge-Zahl- Zuordnung, Zahlenfolgen, größer-kleiner, Vorgänger- Nachfolger, Ordnungszahlen	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Zahlen mit allen Sinnen darstellen, Ziffernbilder, Steckwürfel, Rechenrahmen	Apps: Anton
Zahlzerlegungen im ZR bis 10	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Schüttelboxen, Zerlegungshäuser, Fingerbilder, Wendeplättchen, Verliebte Zahlen	Apps: Anton
Geometrie Formen, Muster, Reihen	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	Formen (Rechteck, Quadrat, Dreieck, Kreis), Wendeplättchen, diverses Legematerial	Apps: Anton
Addition im ZR bis 10 Tauschaufgaben Ergänzungsaufgaben Rechenstrategien	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Rechengeschichten, Aufgabenreihen	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Subtraktion im ZR bis 10 Umkehraufgaben Ergänzungsaufgaben Rechenstrategien	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Rechengeschichten, Aufgabenreihen	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Geometrie Linien und Figuren zeichnen (Freihand und mit Lineal)	D	Muster und Strukturen Raum und Form	Lineal	Apps: Anton

1. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Zahlraumerweiterung bis 20 bündeln (Z, E) gerade-ungerade Zahlen Vorgänger-Nachfolger	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Zahlenstrahl, Stellenwerttabelle	Apps: Anton
Addition und Subtraktion bis 20 Verwandte Aufgaben Tauschaufgaben Umkehraufgaben verdoppeln und halbieren Zehnerübergang Rechenstrategien	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Rechengeschichten, Aufgabenreihen	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Geometrie Körper Symmetrie	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	geometrische Körper (Würfel, Quader, Kugel) Papier (falten, schneiden, klecksen), Spiegel, diverses Legematerial	Apps: Anton Geoboard Klötzchen
Daten und Kombinatorik	K, A, D, P	Muster und Strukturen Daten, Zufall und Kombinatorik	Daten sammeln und notieren, Informationen aus Tabellen entnehmen, einfache kombinatorische Aufgaben	Apps: Anton
Geld Münzen und Scheine kennenlernen	K, A, P, Modellieren (M)	Muster und Strukturen Größen und Messen	Tafelgeld, Spielgeld, diverse Materialien (einkaufen nachspielen), Rechengeschichten	Apps: Anton
Zeit Uhrzeiten Tageszeiten	K, A, P, M	Muster und Strukturen Größen und Messen	Tafeluhr, Spieluhren, Uhrzeiten in vollen Stunden	Apps: Anton

2. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Wiederholung Rechnen bis 20	Kommunizieren (K), Argumentieren (A), Darstellen (D), Problemlösen (P)	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Rechenrahmen, Steckwürfel	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Zahlraumerweiterung bis 100 schätzen, zählen und bündeln Orientierung im ZR bis 100	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	diverse Materialien zum Schätzen, Zählen und Bündeln, Zahlen mit allen Sinnen, Hunderterfeld, Hundertertafel, Zahlenstrahl bis 100	Apps: Anton
Geometrie Muster, Reihen und Wege	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	diverse Materialien zum Legen, Orientierungsspiele., Lineal	Apps: Anton
Sachaufgaben Informationen aus Bildern, Tabellen und Texten entnehmen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen Daten	Balkendiagramme, Säulendiagramme, Strichlisten, diverse Tabellen und Texte	Apps: Anton
Geometrie Symmetrie (Figuren erkennen, ergänzen und Symmetrieachsen zeichnen)	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	Spiegel, diverse Materialien, Geobretter, Gummibänder	Apps: Anton
Rechnen im ZR bis 100 ohne ZÜ verwandte Aufgaben Umkehraufgaben Rechenstrategien	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Systemblöcke, Zahlenstrahl bis 100	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Sachaufgaben Frage, Rechnung, Antwort	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Rechengeschichten finden und erfinden	Apps: Anton

2. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Rechnen im ZR bis 100 mit ZÜ verwandte Aufgaben Umkehraufgaben Rechenstrategien	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Systemblöcke, Zahlenstrahl bis 100	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Geometrie Körper (Würfel, Quader, Kugel, Zylinder) Kanten, Ecken, Flächen	K, A, D, Modellieren (M)	Muster und Strukturen Raum und Form	Geometrische Körper (Würfel, Quader, Kugel, Zylinder), Zahnstocher, Knete, Steckwürfel oder Holzwürfel	Apps: Anton
Geometrie Baupläne lesen, nachbauen und zuordnen	K, A, D, M	Muster und Strukturen Raum und Form	Steckwürfel oder Holzwürfel, verschiedene Baupläne	Apps: Anton Klötzchen
Zeit Uhrzeiten und Zeitspannen bestimmen	K, A, P, M	Muster und Strukturen Größen und Messen	Tafeluhr, Lernuhren, Uhrzeiten in vollen Stunden und Minuten, Minutenspiel, (fächerübergreifend mit HWS)	Apps: Anton
Einführung ins kleine Einmaleins handlungsorientiert und mit Bildern Tauschaufgaben	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Bildkarten, Punktefelder, Wendeplättchen	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Einmaleins mit 1, 2, 5 und 10 Kernaufgaben Einmaleinstafel	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Bildkarten, Punktefelder, Wendeplättchen, laminierte Einmaleinstafeln	Apps: Anton GutSchnellRechnen

2. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Geometrie Grundformen und Flächen (Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis)	K, A, D, M	Muster und Strukturen Raum und Form	geometrische Flächen	Apps: Anton
Rechnen im ZR bis 100 mit zweistelligen Zahlen	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Systemblöcke, Zahlenstrahl bis 100	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Längen Messgeräte kennenlernen schätzen und messen mit Körpermaßen und Lineal (m, cm) zeichnen mit Lineal rechnen mit Längen Sachaufgaben mit Längen	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Größen und Messen Zahlen und Operationen	versch. Messgeräte (Lineal, Zollstock, Maßband)	Apps: Anton
Rechnen im ZR bis 100 mit zweistelligen Zahlen Umkehraufgaben Überschlagsrechnungen rechnen in Tabellen und mit Zahlenmauern geschickt rechnen	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Wendeplättchen, Rechenrahmen, Steckwürfel, Systemblöcke, Zahlenstrahl bis 100	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Sachaufgaben, passende Rechnungen finden Frage, Rechnung, Antwort	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	versch. Materialien, um handlungs- orientiert Aufgaben zu lösen	Apps: Anton

2. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
<p>Geld Geldwerte benennen (Euro und Cent) Geldbeträge bestimmen, vergleichen und zusammenstellen rechnen mit Geld</p>	<p>K, A, D, P, M</p>	<p>Muster und Strukturen Zahlen und Operationen</p>	<p>Spielgeld, Tafelgeld, Einkaufsladen</p>	<p>Apps: Anton</p>
<p>Kombinatorik und Wahrscheinlichkeiten Möglichkeiten finden und notieren Aussagen bewerten (sicher, möglich, unmöglich) und zuordnen Wahrscheinlichkeiten bestimmen</p>	<p>K, A, D, P</p>	<p>Muster und Strukturen Daten, Zufall und Kombinatorik</p>	<p>versch. Materialien</p>	<p>Apps: Anton</p>

3. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Wiederholung Rechnen bis 100 addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren Rechengeschichten	Kommunizieren (K), Argumentieren (A), Darstellen (D), Problemlösen (P), Modellieren (M)	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Rechenrahmen, Steckwürfel, Rechengeschichten lösen und erfinden	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Zahlraumerweiterung bis 1000 Aufbau des Tausenders Orientierung im ZR bis 1000	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Zahlen mit allen Sinnen, Systemblöcke, Stellenwerttabelle, Wendeplättchen, Hundertertafeln, Tausenderbuch, Zahlenstrahl bis 1000	Apps: Anton
Geometrie Muster und Symmetrie	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	Geobretter, Gummibänder, Spiegel, Lineal, Figuren (falten, schneiden, zeichnen), Tangramm (fächerübergreifend mit Kunst)	Apps: Anton Geoboard
Rechnen im ZR bis 1000 in einem Hunderter rechnen über den Hunderter rechnen mit Zahlenblick rechnen Überschlagsrechnungen mit Geld rechnen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Zahlenstrahl bis 1000, Stellenwerttabelle, Systemblöcke, Wendeplättchen	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Größen Längen (mm, cm, m, km) Diagramme lesen und zeichnen Zeit (Zeitpunkt, Zeitspanne)	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Größen und Messen	Körpermaße, verschiedene Maßbänder und Messgeräte, Tafeluhr, Lernuhren, Tabellen, Säulendiagramme, Balkendiagramme, Kreisdiagramme	Apps: Anton

3. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Halbschriftliches Multiplizieren und Dividieren rechnen mit Zehnern rechnen mit Zehnern und Einern rechnen mit Geld (Kommaschreibweise)	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Spielgeld	Apps: Anton
Größen und Sachrechnen Gewichte (g, kg) Sachaufgaben lösen mit Tabellen und Skizzen	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen Größen und Messen	Verschiedene Waagen und Gewichte, Gewichte schätzen und wiegen, verschiedene Tabellen	Apps: Anton Stop Motion
Schriftliche Addition Rechenverfahren Überschlagsrechnungen mit Geld rechnen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Stellenwerttabelle, Wendeplättchen, Spielgeld	Apps: Anton
Geometrie Körper (Quader, Würfel, Zylinder, Kugel, Pyramide, Prisma) Kantenmodelle Körpernetze Baupläne	K, A, D, M	Muster und Strukturen Raum und Form	Geometrische Körper, Knete, Zahnstocher, Körpernetze, Baupläne, Holzwürfel (fächerübergreifend mit Kunst)	Apps: Anton Klipp Klapp Klötzchen Stop Motion
Schriftliche Subtraktion Rechenverfahren (Ergänzungsverfahren) Überschlagsrechnungen mit Geld rechnen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Stellenwerttabelle, Wendeplättchen, Spielgeld	Apps: Anton

3. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Daten und Zufall sammeln und darstellen von Daten überprüfen von Aussagen	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Daten, Zufall und Kombinatorik	Diverse Strichlisten und Diagramme (Balken, Säulen, Kreis)	Apps: Anton
Geometrie Orientierung im Raum	K, A, D, P	Muster und Strukturen Raum und Form	Klassenraum, Schulgebäude, Schulwegeplan, Stadtpläne, Baupläne (fächerübergreifend mit HWS)	Apps: Anton
Division große Zahlen halbschriftlich dividieren dividieren mit Rest	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen		Apps: Anton

4. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Wiederholung Rechnen bis 1000 addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren Rechengeschichten	Kommunizieren (K), Argumentieren (A), Darstellen (D), Problemlösen (P), Modellieren (M)	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Rechenrahmen, Steckwürfel, Rechengeschichten lösen und erfinden	Apps: Anton GutSchnellRechnen
Zahlraumerweiterung bis 10000, 100000, 1000000 Aufbau Orientierung im ZR	K, A, D	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Systemblöcke, Stellenwerttabelle, Wendeplättchen, Zahlenstrahl bis 10000, 100000, 1000000	Apps: Anton
Geometrie Körper Rauminhalt Körpernetze	K, A, D	Muster und Strukturen Raum und Form	Körper und Körpernetze (fächerübergreifend mit Kunst)	Apps: Anton Klipp Klapp
Rechnen im ZR bis 1000000 addieren und subtrahieren (halbschriftlich und schriftlich) flexibles Rechnen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Zahlenstrahl bis 1000000	Apps: Anton
Größen Längen (mm, cm, dm, m, km) Kommaschreibweise	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Größen und Messen	Körpermaße, verschiedene Maßbänder und Messgeräte, Lineal	Apps: Anton
Multiplizieren und dividieren großer Zahlen mit 10, 100 und 1000	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen		Apps: Anton
Geometrie Zeichnen mit Geodreieck Senkrechte, rechte Winkel und parallele Geraden Zeichnen mit Zirkel	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen Größen und Messen	Faltwinkel aus Papier, Geodreieck, Zirkel	Apps: Anton Stop Motion

4. Klasse

Fachliche Konkretion	Allgemeine mathematische Kompetenz	Leitidee	Anmerkungen	Medienkompetenz
Schriftliche Multiplikation mit einstelligem Multiplikator mit mehrstelligem Multiplikator Überschlagsrechnungen	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Einführung über die mehrfache Addition	Apps: Anton
Geometrie Flächeninhalt (cm, m) Umfang von Flächen Maßstab (vergrößern und verkleinern von Flächen)	K, A, D, M	Muster und Strukturen Raum und Form	Einführung handlungsorientiert mit Zentimeterquadraten, Umfang mit Streichhölzern legen	Apps: Anton
Schriftliche Division mit einstelligem Divisor und Probe	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Arbeitsheft zur Einführung	Apps: Anton
Geld Wiederholung und Anwendung der schriftlichen Rechen- verfahren mit Geld (Kommaschreibweise)	K, A, D, P, M	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen Größen		Apps: Anton Stop Motion
Daten, Zufall und Kombinatorik Tabellen, Säulen- und Balkendiagramme	K, A, D, P	Muster und Strukturen Daten, Zufall und Kombinatorik Raum und Form	Würfel, farbige Kugeln oder ähnliches	Apps: Anton
Größen und Daten Grundeinheiten t, kg, g sowie l und ml	K, A, D, P	Muster und Strukturen Zahlen und Operationen	Gewichte, Waagen, Messbecher, Fermiaufgabe Wasserverbrauch	Apps: Anton