

Mathematik-Wanderkisten: Gesamtübersicht

		TITEL	STUFE	ZIEL
ZAHL	1	Sich orientieren und operieren in den verschiedenen Zahlenräumen	1.- 5. Klasse	Finden von Zahlenpaaren mit gleichem Abstand zur Ausgangszahl
	2	Mit Würfeln bauen: Zahlenfolgen entdecken	ab 3. Klasse	Zahlenfolgen (Dreieckszahlen, Quadratzahlen, Rechteckzahlen) geometrisch darstellen und in Wertetabellen beschreiben. Schulung des Vorstellungsvermögens im dreidimensionalen Raum.
	3	Kombinatorik - Gruppenarbeiten „Eis“, „Bunte Kerzen“ (Türme) und „Der Pirat“	ab 3. Klasse	Kombinatorische Fragen konkret mit Material lösen
	4	Kombinatorische Aufgabensammlung	ab 4. Klasse	Kombinatorische Aufgabenstellungen durch „wildes“ und systematisches Probieren lösen und darstellen
EBENE UND RAUM	5	Eckenhausen	1.- 5. Klasse	Einführung in das Koordinatengitter und Orientierung
	6	Geometrie mit 60° 90° 30° Dreiecken	1.- 5. Klasse	Mit den Dreiecken Formen und Muster nachlegen (Wahrnehmungsschulung, Konzentration- und Ausdauerübung)
	7	Geometrie mit rechtwinkligen gleichschenkligen Dreiecken	1.- 5. Klasse	Mit den Dreiecken symmetrische Formen und Muster erfinden und gemeinsam eine Aufgabensammlung erstellen (Wahrnehmungsschulung)
	8	Logik - Kombinatorik, Punkt - Linie - Fläche	ab 2. Klasse	Orientierung im Raum, Geometrische Figuren und Muster in Ebene und Raum erkennen, darstellen und systematisch verändern, Umfang- und Flächenbestimmung ebener Figuren durch Zerlegen und Parkettierung, Symmetrien in Figuren; Schulung des logischen und kombinatorischen Denkens
	9	Das Geobrett - Kooperatives Aufgabenformat zur Geometrie	ab 3. Klasse	Geometrische Grundbegriffe am Geobrett kennen lernen
	10	Aufgabensammlung SOMA - Würfel	ab 3. Klasse	Förderung und Erweiterung des räumlichen Vorstellungsvermögens
	11	Lernwerkstatt zur Flächensymmetrie	ab 2. Klasse	Die Spiegelsymmetrie kennen lernen und gezielte Blickweisen für Symmetrie entwickeln
	12	Tangramzauberer	ab 3. Klasse	Fächerübergreifende Lernumgebung zur Geometrie: Durch Operieren mit Formen, wie verschieben, drehen, spiegeln werden kongruente Figuren, und durch Vergrößern und Verkleinern ähnliche Figuren gewonnen.
	13	Zündholzspiele	ab 2. Klasse	In erster Linie Knobelspaß. Die visuelle Vorstellung, das visuelle Gedächtnis werden trainiert und der Sinn für geometrische Formen gefördert.

Mathematik-Wanderkisten: **Gesamtübersicht**

DATEN UND VORHERSAGEN	14	Daten sammeln und darstellen	ab 1. Klasse	Einfache Umfragen durchführen und auswerten
	15	Was ist wahrscheinlich?	ab 3. Klasse	Ein Gefühl für Zufälle und Wahrscheinlichkeiten entwickeln, Vorhersagen treffen, statistische Wahrscheinlichkeiten kennen lernen
	16	Würfel - zum Rechnen und zum Vorhersagen	ab 1. Klasse	Mit Würfeln Grundrechenarten üben; Unterschied zwischen gleichwahrscheinlichen und nicht gleichwahrscheinlichen Ereignissen erarbeiten