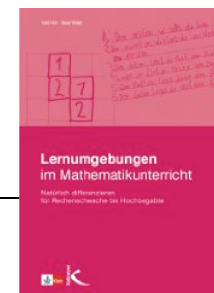


Lernumgebungen im Mathematikunterricht

Natürliche Differenzierung für Rechenschwache bis Hochbegabte (Hirt, U./Wälti, B. Kallmeyer Seelze, 2008)

Lernumgebungen und Zahlenbuch: Zu welcher Stelle im Zahlenbuch eine Lernumgebung passt



Lernumgebungen zur Arithmetik

Lernumgebung	Band 2	CH – ZB 1	CH – ZB 2	CH – ZB 3	CH – ZB 4	ZB 5	ZB 6
Balken und Winkel auf der Zwanzigertafel	40 – 47	44 – 49 63	15 – 21 beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar			
Muster an der Maltafel	48 – 53			12 64 – 66	12 / 13 52	beliebig einsetzbar	
Strukturierte Päckchen	54 – 65	44 – 49 50 – 58 71, 78, 80 102 / 103	22 / 23 39 – 41 45 – 47 84 / 85 88 / 89	8 / 9 33 40 / 41 47 / 48 55 / 56	8 / 9 beliebig einsetzbar		
Rechenterme	66 – 73	91	107	69	92 beliebig einsetzbar	64 / 65 66 / 67	10 / 11 80 / 81
Symmetrien auf der Hundertertafel Tausendertafel	74 – 78 79 – 85		15 – 21 114 / 115	28 / 29	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	
Triff die 50	86 – 91			beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Magische Quadrate mit 3x3 Zahlen 4x4 Zahlen 5x5 Zahlen	92 – 97 98 – 106 107 – 109	94 / 95	90 109	18	beliebig einsetzbar	70 / 71	3 34 / 35
Pentominos auf der Hundertertafel	110 – 117			20 / 21	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	

Lernumgebungen zum Sachrechnen

Lernumgebung	Band 2	CH – ZB 1	CH – ZB 2	CH – ZB 3	CH – ZB 4	ZB 5	ZB 6
Grössen beschreiben	120 – 124			22 / 23 34 / 35 50 / 51 71 74 / 75	44 / 45 48 / 49	beliebig einsetzbar	
Zahlen zu unserer Klasse zu unserer Schule	125 – 130 131 – 136	106	77	beliebig einsetzbar	63	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Zeitverläufe beschreiben, Zeiten berechnen	137 – 143 144 – 149	86 / 87	52 / 53 75 – 77	84 / 85 86 – 89	11 36 / 37 76 / 77 97, 110	22 / 23 54 / 55 80 / 81 beliebig einsetzbar	56 / 57 beliebig einsetzbar
Haustiere	150 – 153	67	79	71 90 / 91			
Harry Potter	154 – 160			beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Einkaufen für 20 Euro Einkaufen Preiserkundung	161 – 167 168 – 173 174 – 178	38 / 39 82 / 83 84 / 85 96 / 97 104 / 105	14 26 / 27 50 / 51 86 100 / 101	10 / 11 36 – 39 58	64 / 65 70 / 71 74	24 / 25 33 beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Handy – Abos	179 – 183					beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Verpackungen	184 – 188			beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Restaurant	189 – 193		86 100 / 101	36 – 39			

Lernumgebungen zur Geometrie

Lernumgebung	Band 2	CH – ZB 1	CH – ZB 2	CH – ZB 3	CH – ZB 4	ZB 5	ZB 6
Die Hälfte färben	196 – 202	101 / 102	15 – 18 30 / 31 57 114 / 115	13 26 / 27 40 / 41 114	104	38 / 39	26 / 27
Vierlinge	203 – 210		34 / 35 42 56	20 / 21 52 62			
Pentomino – Spiel mit Formen	211 – 218		34 / 35 42	20 / 21 52	66 / 67 109	74 / 75 beliebig einsetzbar	76 / 77 beliebig einsetzbar
Muster im Kreis	219 – 225			44 / 45 69	14 / 15 50 / 51 80, 87, 106	93 beliebig einsetzbar	
Wir bauen einen Zoo	226 – 233	67 74 / 75	74 79	beliebig einsetzbar	68 / 69 85		
Quadrate auf dem Schachbrett	234 – 239			beliebig einsetzbar	14 / 15	beliebig einsetzbar	beliebig einsetzbar
Würfel kippen	240 – 245		10 42 92 / 93	52 63 95	66 / 67 109	74 – 77 beliebig einsetzbar	74 – 77 beliebig einsetzbar
Hühner und andere Tiere falten	246 – 249	62	80				
Würfelhäuser	250 – 255	beliebig einsetzbar	42	52 97	66 / 67	74 / 75	