

westermann

Immer auf den Punkt



WELT DER ZAHL

Einfach eine runde Sache.



NEU: Auch als
Verbrauchsversion

Illustration: Matthias Berghahn

Klasse 1 + 2
zum Schuljahr 2021 / 22

MATHEMATIK
GRUNDSCHULE

www.westermann.de

WELT DER ZAHL

Einfach eine runde Sache.

Einfach klar strukturiert.

Übersichtlich gestaltete Seiten, ein stringent aufgebauter Lehrgang, leicht verständliche Symbole u. v. m. sorgen dafür, dass Sie und die Kinder sich gut im Schulbuch und in den Zusatzmaterialien zurechtfinden.

NEU
zum Schuljahr
2021/22



Einfach bewegt lernen.

Die WELT DER ZAHL setzt in der Neubearbeitung die Idee des „Bewegten Lernens“ um. Dabei geht es insbesondere um das **Lernen durch Bewegung**, bei dem die Bewegung das Verständnis für den Lerngegenstand fördert.



Einfach differenziert.

Das Schulbuch bietet viele Aufgaben aus allen Anforderungsbereichen. Besondere Aufgabenformate, Eigenproduktionen und Partnerübungen sorgen dafür, dass jedes Kind auf seinem Niveau lernen und üben kann. Zusatzmaterialien wie Arbeits-, Förder- und Forderhefte unterstützen die individuelle Förderung.

Einfach passgenau.

Ein umfangreiches Angebot an differenzierten Zusatzmaterialien wie Kopiervorlagen, Förder- und Forderheften, Inklusionsheften, interaktiven Übungen u. v. m. wurde passgenau zur neuen WELT DER ZAHL entwickelt.

NEU: Auch als Verbrauchsversion

Einfach digital.

Die Neubearbeitung hat in Sachen Digitale Medien viel zu bieten: Erklärfilme und andere Videos, interaktive Übungen als Ergänzung zu den Übungen im Arbeitsheft, ein neu bearbeiteter Rechentrainer interaktiv und die neue **BiBox für Lehrer/-innen** sorgen für optimale digitale Unterstützung in Ihrem Unterricht.

Einfach gut vorbereitet.

Im neu entwickelten **Kommentierten Schulbuch** finden Sie alle wichtigen Informationen für Ihre Unterrichtsvorbereitung und -durchführung auf nur einer Seite: die Schulbuchseite mit Lösungen, Einstiegshilfen, Hinweisen zu Besonderheiten der Aufgaben, Hinweisen auf passende Zusatzmaterialien u. a. m..



Einfach klar strukturiert.

Klare Seitengestaltung

Das neue, klare Layout sorgt für viel Ruhe auf den Seiten. Die Kinder können sich so besser auf die Bearbeitung der Aufgabe konzentrieren. In der Regel erstreckt sich ein Thema über eine Doppelseite, der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben steigt sukzessive.

Mehr Stringenz

Sowohl bei der Abfolge der Aufgaben einer Seite als auch bei der Themenabfolge im Schulbuch legt die neue WELT DER ZAHL viel Wert auf Stringenz. Häufige Wechsel der Übungsformen oder der didaktischen Materialien werden ebenso vermieden wie unnötige Sprünge im Lehrgang.

Illustration: Matthias Berghahn



Klar mag ich Mathe!

Gleich bleibende Aufgabenformate ermöglichen selbstständiges Arbeiten.

Zerlegen
➤

1 Malt 5. Zerlegt.

2 Malt 7. Zerlegt.

3 Immer 6. Zerlege.

4 Immer 8. Zerlege.

5 Male. Zerlege.

4 Zerlegungstanz zur 5

Spielt mit 5 Kindern. Legt ein Seil auf den Boden. Tanzt zur Musik. Die Musik stoppt. Nennt die Zerlegung.

• 1-2 Möglichst viele verschiedene Zerlegungen finden.
• Inklusionsmaterial zum Kopieren: Heft A1 bis A4.

• 1-3 Zerlegungen aufschreiben.
• 4 Zerlegungstanz auch zu anderen Zahlen tanzen.

• AH Seite 16
• FO Seite 6



Farben und Symbole

Leicht verständliche Symbole dienen Kindern und Lehrkräften dazu, sich gut zurechtzufinden und Arbeitsaufträge schnell zu erfassen. Kapitel-farben zeigen den jeweiligen Inhaltsbereich an. Die Niveaustufe einer Aufgabe ist an der Aufgabenziffer leicht zu erkennen. Zusätzliche Hinweise findet die Lehrkraft in der Fußnote.

Wortspeicher

Kommunizieren ist ein wichtiger Baustein im Lernprozess: Wer etwas erklären kann, hat es verstanden! Wortspeicher helfen den Kindern, die Fachsprache aufzubauen und sukzessive zu erweitern: Wichtige Inhalte und Begriffe werden auf den Seiten hervorgehoben und finden sich nochmals am Ende des Buches in einer Übersicht.

Die Kinder können auf unterschiedlichen Niveaustufen an einem Thema arbeiten.



Zusätzlich erhältlich:
Wortspeicherkarten zum Aufhängen im Klassenzimmer!

Muster und Strukturen: Addieren in der Hundertertafel

Das ist ein Zahlen-Dreier untereinander.

| | | | |
|----|----|----------|-----|
| 11 | 3 | | 110 |
| 11 | 13 | | 20 |
| 24 | 26 | 16 17 18 | |
| 41 | | | 50 |
| 51 | | | 60 |
| 61 | | | 70 |
| 71 | | | 80 |
| 81 | | | 90 |
| 91 | | | 100 |

Das ist ein Zahlen-Dreier nebeneinander.

Die Summe ist 39.
 $3 + 13 + 23 = 39$

Die Summe ist 51.
 $16 + 17 + 18 = 51$

- 1 Addiere die Zahlen in den Zahlen-Dreieren.
 - a)

| | | |
|----|----|----|
| 15 | 16 | 17 |
|----|----|----|

 c)

| |
|---|
| 4 |
|---|

 d)

| |
|----|
| 17 |
|----|
 - b)

| | | |
|----|----|----|
| 24 | 25 | 26 |
|----|----|----|

| |
|----|
| 24 |
|----|

| |
|----|
| 37 |
|----|
- 2 Welche Zahlen fehlen?
Addiert die Zahlen in den Zahlen-Dreieren. Was fällt euch auf? Erklärt.
 - a)

| | | |
|--|----|--|
| | 12 | |
|--|----|--|

 und

| | | |
|--|----|--|
| | 12 | |
|--|----|--|
 - b)

| | | |
|--|----|--|
| | 23 | |
|--|----|--|

 und

| | | |
|--|----|--|
| | 23 | |
|--|----|--|
- 3 a) Verschiebt die Zahlen-Dreier aus Aufgabe 2 um ein Feld nach rechts. Wie verändert sich die Summe? Erklärt.
b) Verschiebt die Zahlen-Dreier aus Aufgabe 2 um ein Feld nach unten. Wie verändert sich die Summe? Erklärt.
- 4 Findet Zahlen-Dreier mit der Summe 45.
- 5 Diese Ausschnitte aus der Hundertertafel haben die Summe 45. Findet sie.
 - a)

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

 b)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

 c)

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

 d)

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

e) Findet weitere Ausschnitte mit der Summe 45.

AM Seite 49
FO Seite 37

Ebene Figuren

Kreise

keine Ecken

Dreiecke

3 Ecken
3 Seiten

Rechtecke

4 Ecken
4 Seiten

Quadrate

alle 4 Seiten gleich lang

- 1 Sortiere die Figuren. Auf welches Plakat gehören sie?
- 2 Gestaltet eigene Plakate. Stellt dafür Kreise, Dreiecke, Rechtecke und Quadrate in verschiedenen Größen her.
 - a)
 - b)
 - c)
- 3 Welche Figuren passen nicht? Erklärt.

Dreiecke

Rechtecke

Quadrate
- 4 Zahlix sagt: „Alle Quadrate sind auch Rechtecke.“ Stimmt das? Erklärt.

Inklusionsmaterial zum Kapitel: Hoff Bk.

Einfach bewegt lernen.

Durch Bewegungsspiele Lerninhalte vertiefen

Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen die positiven Effekte von Bewegung auf das Lernen, z. B. durch eine Steigerung der Konzentrationsfähigkeit.

Eine besondere Chance gerade für den Mathematikunterricht liegt jedoch im Lernen durch Bewegung:

Dabei stehen die Bewegungen in einem inhaltlichen Zusammenhang mit dem mathematischen

Inhalt und vertiefen so das Verständnis für den Lerngegenstand.

Das Schulbuch bietet eine Reihe einfach umsetzbarer **Bewegungsspiele** an. Zur Veranschaulichung stehen Videos zur Verfügung.

Zusätzlich zu den Bewegungsspielen enthält das Schulbuch zahlreiche **Partnerübungen** zum spielerischen Lernen und Vertiefen.

Alle Bewegungsspiele sind einfach im Klassenzimmer bzw. in der Schule umsetzbar.



Zahlenraum bis 100



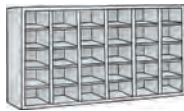
1 Gemeinsam bis 100

Hüple auf einem Bein. Das andere Kind zählt mit. Wechselt ab und zählt immer weiter, bis ihr bei 100 ankommt. Probiert auch andere Bewegungen.

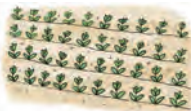


2 Wie viele sind es?

a)



b)



c) Sucht viele gleiche Dinge und zählt.



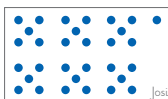
3 Nimm eine Handvoll Plättchen.

Lege so, dass ein anderes Kind die Anzahl schnell sieht. Wie viele sind es?

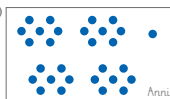


4 Die Kinder haben ihre Plättchen gelegt. Wie viele sind es? Wo seht ihr schnell, wie viele es sind? Erklärt.

a)



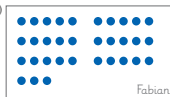
b)



c)



d)



14

• Inklusionsmaterial zum Kapitel: Heft C1 und C2.



Videos zu den Bewegungsspielen gibt es in der **BiBox für Lehrer/-innen!**

Einfach differenziert.

Im Schulbuch üben auf individuellem Niveau

Ein wichtiges Merkmal der **WELT DER ZAHL** sind die vielen differenzierten Übungen:

Die Mehrzahl der Aufgaben im Buch und im Arbeitsheft sind dem Anforderungsbereich I zuzuordnen. Ergänzt werden sie durch Übungen aus den Anforderungsbereichen II und III, welche sich oftmals am Ende einer thematischen Einheit befinden.

Der jeweilige Anforderungsbereich ist an der Aufgabenziffer erkennbar.

Aufgaben zum beziehungsreichen Üben, Eigenproduktionen und spielerische Übungen in Partnerarbeit eignen sich zur **natürlichen Differenzierung**, bei der jedes Kind auf seinem individuellen Niveau arbeiten kann.

1

Aufgaben aus dem Anforderungsbereich I

1

Aufgaben aus dem Anforderungsbereich II

1

Aufgaben aus dem Anforderungsbereich III

Satzanfänge unterstützen bei der Verbalisierung mathematischer Zusammenhänge.

Partnerspiele fördern Verstehens- und Verinnerlichungsprozesse.

Beziehungsreiches Üben: Rechentürme

1 Was fällt dir auf?

Von Turm zu Turm im Deckstein immer mehr.

2

Von Turm zu Turm im Deckstein immer .

3

Von Turm zu Turm im Deckstein immer .

4

Im Deckstein immer .

5

5 im Deckstein immer 10. Es gibt 6 Türme. AH Seite 79A-5

131

Schrittweises Subtrahieren am Rechenrahmen

1 $13 - 7 = \underline{\quad}$

Ich schiebe 13. Erst 3 weg bis 10. $13 - 3 = 10$

Noch 4 weg. Ergebnis 6. $10 - 4 = 6$

2 $11 - 6 = \underline{\quad}$

Ich schiebe 11. Erst weg bis 10.

Noch weg. Ergebnis .

3 $14 - 8 = \underline{\quad}$

Ich schiebe . Erst weg bis 10.

Noch weg. Ergebnis .

4 $12 - 5 = \underline{\quad}$

Ich schiebe . Erst weg bis 10.

Noch weg. Ergebnis .

5 **Rechenrahmen-Diktat (-)**

Ein Kind zieht eine Karte mit einer Minus-Aufgabe und sagt, wie das andere Kind schieben soll. Das andere Kind schiebt und nennt Aufgabe und Ergebnis.

Schiebe 11. Erst 1 weg.

5 Aufgabenkarten und Lückentafeln auf Kopiervorlage nutzen. AH Seite 63 PD Seite 67

100

Einfach passgenau.

Perfekt abgestimmte Materialien zur Differenzierung

Zur Neubearbeitung wurden passende Arbeits-, Förder- und Forderhefte entwickelt, die sich thematisch eng an das neue Schulbuch anlehnen:

Das Arbeitsheft bietet auf 80 Seiten vertiefende und selbsterklärende Übungen zum Schulbuch.

Das Förderheft unterstützt Kinder (z. B. durch häufigen Einsatz didaktischer Materialien) dabei, die mathematischen Grundlagen zu begreifen und zu verinnerlichen.

Das Forderheft bietet leistungsstärkeren Kindern die Möglichkeit, Inhalte zu vertiefen und sich selbstständig mathematischen Herausforderungen zu stellen.

NEU: Zu den Heften bieten wir Ihnen **kostenlose Erklärvideos** und **interaktive Übungen**: Diese werden ganz einfach per QR-Code aus den Heften heraus aufgerufen und können somit von allen (z. B. auch von den Eltern) genutzt werden.

Die **Inklusionsmaterialien** wurden ebenfalls zur neuen WELT DER ZAHL überarbeitet. Verweise auf thematisch passende Inklusionshefte sind sowohl im Schulbuch als auch in den Lehrermaterialien zu finden. So ist die Arbeit aller Kinder am selben Thema möglich.

QR-Codes in den Heften führen direkt zu Erklärvideos und interaktiven Übungen.

Ergänzen

1 $4 + \underline{\quad} = 6$ $2 + \underline{\quad} = 6$

2 $3 + \underline{\quad} = 6$ $1 + \underline{\quad} = 6$

3 $3 + \underline{\quad} = 7$ $1 + \underline{\quad} = 7$

4 $2 + \underline{\quad} = 7$ $4 + \underline{\quad} = 7$

5 $5 + \underline{\quad} = 8$ $4 + \underline{\quad} = 8$

6 $8 + \underline{\quad} = 9$ $6 + \underline{\quad} = 9$ $4 + \underline{\quad} = 5$
 $1 + \underline{\quad} = 9$ $6 + \underline{\quad} = 7$ $3 + \underline{\quad} = 8$
 $3 + \underline{\quad} = 9$ $6 + \underline{\quad} = 6$ $0 + \underline{\quad} = 3$

7 Ergänzen
 Ein Kind legt die Zahlenkarte 6 auf den Tisch. Es nennt eine Zahl und zeigt sie mit einer Hand. Das andere Kind ergänzt bis zur 6.
Alternative:
 Wählt eine andere Zahlenkarte. Ergänzt bis zu dieser Zahl.

$4 \dots \dots \dots \text{plus } 2$

34 • 1 Ergänzen.
• 2-5 Ergänzen. Plättchen passend färben.

Ergänzen

1 $5 + \underline{\quad} = 8$ $3 + \underline{\quad} = 8$

2 $1 + \underline{\quad} = 8$ $4 + \underline{\quad} = 8$

3 $8 + \underline{\quad} = 8$ $0 + \underline{\quad} = 8$

4 $7 + \underline{\quad} = 9$ $2 + \underline{\quad} = 9$

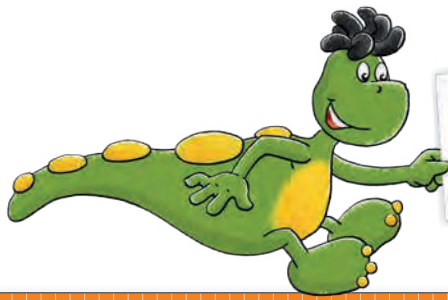
5 $4 + \underline{\quad} = 9$ $6 + \underline{\quad} = 9$

6 $5 + \underline{\quad} = 9$ $9 + \underline{\quad} = 9$

7 $4 + \underline{\quad} = 6$ $3 + \underline{\quad} = 7$ $3 + \underline{\quad} = 5$
 $2 + \underline{\quad} = 6$ $5 + \underline{\quad} = 7$ $5 + \underline{\quad} = 5$
 $1 + \underline{\quad} = 6$ $6 + \underline{\quad} = 7$ $0 + \underline{\quad} = 5$

8 $7 + \underline{\quad} = 8$ $4 + \underline{\quad} = 4$ $1 + \underline{\quad} = 5$
 $3 + \underline{\quad} = 4$ $6 + \underline{\quad} = 8$ $2 + \underline{\quad} = 7$
 $4 + \underline{\quad} = 7$ $1 + \underline{\quad} = 9$ $0 + \underline{\quad} = 6$

24 • 1-3 Ergänzen.
• 4-8 Plättchen passend ordnen. • zu Schülerband Seite 34



WELT DER ZAHL
IN KLUSSIV

Hinweise auf das passende Inklusionsheft finden Sie ebenfalls direkt im Schulbuch!

Illustration: Matthias Berghahn

Ergänzen

| | |
|----------------|---------------|
| 1 $2 + _ = 5$ | $1 + _ = 5$ |
| 2 $4 + _ = 5$ | $3 + _ = 5$ |
| 3 $1 + _ = 3$ | $4 + _ = 6$ |
| 4 $5 + _ = 7$ | $3 + _ = 7$ |
| 5 $6 + _ = 9$ | $3 + _ = 8$ |
| 6 $1 + _ = 4$ | $7 + _ = 9$ |
| 7 $7 + _ = 8$ | $6 + _ = 10$ |
| 8 $2 + _ = 8$ | $5 + _ = 9$ |

27

Ergänzen

Ich rechne die passenden Aufgaben.

$3 + \underline{2} = 5$ $_ + 3 = 6$

$7 + \underline{2} = 9$ $\underline{2} + 6 = 8$

Diese Aufgabe bleibt übrig.

1 Rechne die passenden Aufgaben.

| | | | |
|-------------------------|---------------|---------------|---------------|
| $2 + \underline{3} = 5$ | $_ + 5 = 8$ | $3 + _ = 9$ | $_ + 1 = 7$ |
| $1 + _ = 6$ | $_ + 6 = 7$ | $2 + _ = 11$ | $_ + 6 = 12$ |
| $6 + _ = 10$ | $_ + 5 = 9$ | $4 + _ = 8$ | $_ + 2 = 5$ |
| $1 + _ = 5$ | $_ + 8 = 12$ | $3 + _ = 10$ | $_ + 4 = 11$ |

2 Finde eigene Aufgaben.

| | | | |
|----------------|----------------|----------------|---------------|
| $_ + 8 = 11$ | $8 + _ = 9$ | $_ + _ = 6$ | $_ + _ = 7$ |
| $_ + 8 = 8$ | $8 + _ = 13$ | $_ + _ = 11$ | $_ + _ = 9$ |
| $_ + _ = 4$ | $_ + _ = 7$ | | |
| $_ + _ = 12$ | $_ + _ = 10$ | | |

12

Einfach gut vorbereitet.

Mit dem Kommentierten Schulbuch ...

Im **Kommentierten Schulbuch** finden Sie zu jeder Schulbuchseite alle wichtigen Informationen kompakt auf einer Seite:

die Schulbuchseite mit eingetragenen Lösungen, didaktische Hinweise, Einstiegshilfen, Hinweise zu Besonderheiten der Aufgaben, Hinweise auf passende Zusatzmaterialien u. a. m.

Damit haben Sie vor und während der Unterrichtsstunde immer alles im Blick!



Stolpersteine

Hinweise zur Differenzierung

methodisch-didaktische Hinweise

ACHTUNG, besonders wichtig

Verkleinerte Schulbuchseite mit eingetragenen Lösungen

QR-Codes für Videos oder zusätzliche Übungen.

Allgemeine Hinweise und Verweise auf Zusatzmaterial

Addieren mit Rechenschiffen

A1-6: Die beiden Summanden sind über die zwei Farben der Wendeplättchen unmittelbar zu erkennen. Darauf achten, dass die gelegten Aufgaben immer in Leserichtung von links nach rechts gedeutet werden. Kinder aus dem arabischen Sprachraum wählen hier häufig spontan die in ihrer Kultur übliche gegensätzliche Leserichtung.

Nach A6: Hier sind zusätzliche interaktive Übung möglich.

A8: Das Partnerspiel ist besonders hilfreich für Kinder mit Schwierigkeiten bei der visuellen Verarbeitung von Informationen sowie zur Festigung der Grundvorstellung über eine andere Sinneswahrnehmung (Lernen mit allen Sinnen).

1

$5 + 1 = \underline{6}$

2

$5 + 3 = \underline{8}$

3

$5 + 2 = \underline{7}$

4

$5 + 4 = \underline{9}$

5

$6 + 1 = \underline{7}$

6

$6 + 2 = \underline{8}$

7

$7 + 2 = \underline{9}$

8 Aufgaben hören

Ein Kind klatscht eine Zahl bis 5. Das andere Kind klopft eine Zahl bis 5 auf dem Tisch. Wie oft habt ihr zusammen geklatscht und geklopft? Schreibt Aufgabe und Ergebnis.

Didaktischer Kommentar:
Mit Hilfe der Rechenschiffe können Additionsaufgaben geeignet veranschaulicht werden. Das Addieren wird dabei konkret als Dazulegen bzw. Hinzukommen (dynamische Grundvorstellung) erlebt, wobei das erste/das linke Schiff immer zuerst (von links beginnend) ausgefüllt wird. Bei der Ermittlung des Ergebnisses unterstützt die Fünferstruktur der Rechenschiffe die quasi-simultane Anzahlerfassung. Während beim Erzeugen der Aufgaben der dynamische Aspekt im Vordergrund steht, betonen die abgebildeten fertig befüllte Rechenschiffe den statischen Aspekt. So werden beide Grundsituationen vertieft und integriert.

Materialien:
AH: 22
Inkl: Hefte A2 und A4

RT: 18
KV: 33

Murmeln, 2 Gläser,
2 Rechenschiffe pro Kind, Wendeplättchen

interaktive Übung auf der BiBox: Addieren mit Rechenschiffen

32

... und der digitalen BiBox für Lehrerinnen und Lehrer

Die **BiBox** enthält alles für eine perfekte Unterrichtsplanung und -vorbereitung. Sie ist auf allen digitalen Endgeräten sowohl online als auch offline nutzbar! In der BiBox finden Sie:



- das digitale Schulbuch mit zahlreichen Werkzeugen, wie z. B. Markieren, Zoomen, Kopieren von Texten und Bildern u. v. m.
- Lösungen zu allen Schulbuchseiten
- alle zur jeweiligen Schulbuchseite passenden Seiten aus
 - dem Arbeitsheft (inkl. Lösungen)
 - den Diagnostetests (inkl. Lösungen)
 - den Lernerfolgskontrollen (inkl. Lösungen)
 - den Kopiervorlagen (inkl. Lösungen)
- Erklärvideos
- ausführliche Lehrerkommentare zur Schulbuchseite mit Tipps und Anregungen für den Unterricht
- Videos zu den Bewegungsspielen im Schulbuch
- interaktive Übungen
- ausführliche Informationen zu besonderen Übungsformaten und weitere nützliche Angebote wie Stoffverteilungspläne
- eine Upload-Funktion für eigene Dateien und Materialien

Die BiBox
ist online
und offline
nutzbar!



Eine Demoversion der BiBox finden Sie demnächst unter www.bibox.schule

Einfach digital.

Medienkompetenz

Die neue WELT DER ZAHL und ihre Zusatzmaterialien bieten den Kindern vielfältige Möglichkeiten, den Umgang mit digitalen Medien zu erproben und für das Lernen zu nutzen.

Das Verstehen digitaler Technik wird beispielsweise durch das Thema „Offline Coding“ angebahnt.



Offline Coding

Ein Programm ist eine Folge von Befehlen.

Der Roboter soll ...

- ... zum Startfeld ▲ gehen. Blick in Pfeirichtung.
- ... ein Feld vorwärts gehen.
- ... sich auf dem Feld nach rechts drehen.
- ... sich auf dem Feld nach links drehen.

Wir sagen: So schreiben wir die Befehle:

| | |
|----------------|-------|
| Startposition! | Start |
| Gehe 1 vor! | 1v |
| Drehe rechts! | dr |
| Drehe links! | dl |

1 Der Roboter möchte vom Start ▲ zum Schatz ●. Schreib das Programm dazu auf.

Startposition! Ich bin ein Roboter. Gebt mir Befehle! Gehe 1 vor! Start 1v ... Gehe 1 vor! Gehe 1 vor! Drehe rechts! Gehe 1 vor!

2 Mit welchem Programm kommt der Roboter vom Start ▲ zum Schatz ●?

a) A Start 1v dl 1v dl 1v B Start 1v dl 1v dr 1v Prüft.

b) A Start dr dr B Start dr 1v dr 1v Prüft.

Videos

Erklärvideos und **Videos zu den Bewegungsspielen** helfen, Inhalte oder Spiele besser zu verstehen. Alle Videos sind in der BiBox für Lehrerinnen und Lehrer enthalten.

Die Erklärvideos können darüber hinaus auch unmittelbar, ohne Einsatz der BiBox, über einen QR-Code aufgerufen werden, der sich im Arbeitsheft befindet.



Meter und Zentimeter

1 Körpergröße

| | |
|------|------------|
| Tim | 1 m 4 1 cm |
| Lina | 1 m 2 7 cm |
| Anna | 1 m 1 8 cm |
| Max | |

Max du bist 1 Meter und 39 Zentimeter groß.

- Wie groß ist Max?
- Wie heißt das größte Kind?
- Welches Kind ist am kleinsten?
- Wie viele Zentimeter ist Lina größer als Anna?

2 Mess die Körpergröße der Kinder in eurer Gruppe. Schreibt wie in Aufgabe 1. Vergleich.

3 Misst du die Länge in Zentimeter (cm) oder Meter (m)?

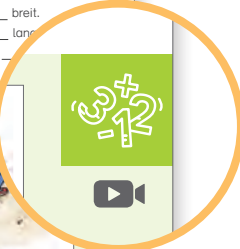
a) b) c) d)

e) f) g) h)

- 4 Setze ein: m oder cm.
- Das Mathebuch ist 30 ___ lang.
 - Der Bus ist 12 ___ lang.
 - Ein Turnschuh ist 25 ___ lang.
 - Der Schulweg ist 400 ___ lang.
 - Der Baum ist 2 ___ hoch.
 - Das Zimmer ist 8 ___ breit.
 - Das Handy ist 12 ___ lang.
 - Die Postkarte ist 14 ___ lang.

5 **Meter-König**

Markiert eine Startlinie. Ein Kind stellt sich an die Startlinie. Es springt nach vorne. Wie weit ist es gesprungen? Messt. Wechselt ob. Wer am nächsten an einem Meter ist, gewinnt.



Interaktive Übungen im Arbeitsheft

Das umfangreiche Übungsangebot in den Arbeitsheften wird ergänzt durch zusätzliche interaktive Aufgaben. Diese werden über einen QR-Code genau dort angeboten, wo das automatisierende Üben besonders wichtig ist.

Gegenüber Übungen auf dem Papier haben diese interaktiven Übungen vor allem den Vorteil, dass das Kind unmittelbar eine Rückmeldung darüber erhält, ob es die Aufgabe richtig gelöst hat oder nicht.

Rechentruainer interaktiv

Den **Rechentruainer interaktiv** gibt es demnächst auch für das 1. und 2. Schuljahr! Die Arbeit mit dem Programm ist an PC oder Tablet möglich. Sie bietet viele Vorteile wie z. B.:

- eine hohe Motivation der Kinder
- die Förderung der Medienkompetenz
- die Konzentration auf eine Aufgabe pro Screen
- verschiedene Hilfsangebote sowie ein unmittelbares Lösungs-Feedback für die Kinder
- detaillierte Auswertungsmöglichkeiten für die Lehrkraft

und die Teile

Ganze

Ich zerlege 4 in ...

2 2

4

2

5

5

5

5

3

6

6

6

6

4

8

8

16

1-4 Zerlegungen aufschreiben

Arbeitsheft 1, S. 16



www.grundschule-interaktiv.de

Einfach mehr drin.

Kopiervorlagen

Die umfangreiche Sammlung an differenzierten **Kopiervorlagen** wurde komplett neu überarbeitet. Sie dient insbesondere der Vertiefung und Automatisierung der Inhalte.

Neben einer Vielzahl an Vorlagen mit unterschiedlichen Übungen sind bspw. auch Blanko-Vorlagen enthalten sowie mehrseitige Heftchen im DIN-A5-Format für besondere Themenbereiche wie Wahrnehmung, Ziffernschreiben, Zerlegen, Einmaleins oder Geometrie.



Lernerfolgskontrollen und Diagnosetests

Mit den passenden **Lernerfolgskontrollen** können die Kompetenzen der Kinder regelmäßig überprüft werden. Die **Diagnosetests** helfen dabei,

Die **Diagnosetests** helfen dabei, Schwierigkeiten einzelner Schülerinnen und Schüler gezielt zu diagnostizieren und damit eine individuelle Förderung zu ermöglichen.

Alle Lernerfolgskontrollen und Diagnosetests sind in jeweils zwei parallelen Versionen enthalten.



Name: _____ Datum: _____ KV 127

Rechts oder links von Emil?

Bildkarten ausschneiden und entsprechend der Angabe rechts oder links von Emil ins Bild kleben.

Kopiervorlagen 1, KV 127

Name: _____ Datum: _____ LEK 3

1 Immer 8 Euro. Male.

5 (1) [] [] []

2

3

2

- oben links → 2
- unten rechts → 6
- unten Mitte → 4
- oben rechts → 5
- oben Mitte → 1
- unten links → 3

4

| V | Zahl | N | V | Zahl | N | V | Zahl | N | V | Zahl | N |
|---|------|---|----|------|----|---|------|---|---|------|----|
| | 16 | | 18 | | 15 | | 19 | | | | |
| | 13 | | 9 | | 13 | | | | | | 23 |

5

15 - 10 = ____ 14 - ____ = 10 7 + 10 = ____ 10 + ____ = 12
 13 - 10 = ____ 19 - ____ = 10 1 + 10 = ____ 10 + ____ = 16

6

4 + ____ = 6 + ____ ____ + 0 = ____ + 5 1 + ____ = ____ + 3

Du hast ____ Punkte von ____ Punkten erreicht.

Lernerfolgskontrollen und Diagnosetests 1, Lernerfolgskontrolle 3

Außerdem erhältlich:
Ein **Vorkurs** mit Übungen zu
mathematischen Basisfähigkeiten!

WELT DER ZAHL inklusiv

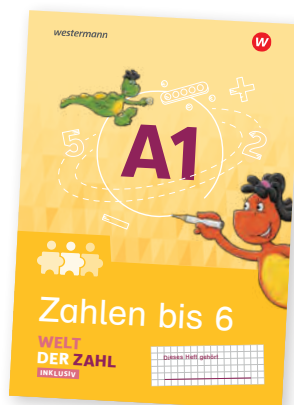
Passend zur Neubearbeitung wurden auch die Inklusionsmaterialien komplett überarbeitet. Die Arbeitshefte der Reihe **WELT DER ZAHL inklusiv** eignen sich sowohl für Kinder, die zieldifferent in der Grundschule unterrichtet werden, als auch für Kinder mit erhöhtem Förderbedarf.

Durch das neue klare Layout sind die Seiten noch übersichtlicher. Weniger Wechsel der Übungsformate und viele Beispielrechnungen mit Zahlrix und Zahline erleichtern ein selbstständiges Arbeiten der Kinder.

Zu jedem Paket gibt es eine eigene Handreichung mit passenden Beobachtungsbögen, Lernzielkontrollen und Kopiervorlagen.



Komplett
neu
bearbeitet!



Die Zahlen 1 bis 3 schreiben und Anzahlen bestimmen

1

2

• 1 Ziffern nachspüren, schreiben und Zahlenmuster fortsetzen.
• 2 Passende Anzahl eintragen.

13

Inklusionsheft A1, S. 13

Addieren mit Rechenschiffen

1

2

3

4

5

6

• 1 Zum Beispiel erzählen, Sprachblasen gemeinsam lösen.
• 2-6 Plus-Aufgaben mit blauen und roten Plättchen nachlegen, passende Aufgabe schreiben und lösen.

16

Inklusionsheft A2, S. 16

Illustration: Matthias Berghahn

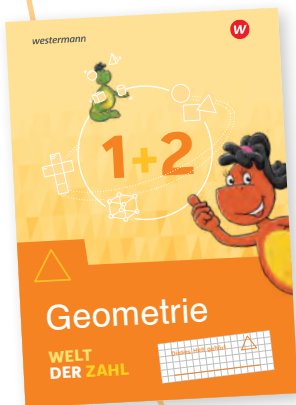
Einfach noch mehr drin.

Geometrie

Das **Arbeitsheft Geometrie** bietet ergänzende und vertiefende Übungen auf unterschiedlichen Anforderungsniveaus zu geometrischen Themen wie Orientierung im Raum, Symmetrie, ebene

Figuren, Körper und Zeichnen.

Das Heft wurde passgenau zur Neubearbeitung der WELT DER ZAHL entwickelt, kann aber auch unabhängig vom Lehrwerk eingesetzt werden.



Sachrechnen und Größen

Das **Arbeitsheft Sachrechnen und Größen** bietet einen begleitenden Sachrechenlehrgang über die ersten zwei Schuljahre hinweg. Ergänzende und vertiefende Aufgaben auf unterschiedlichen

Anforderungsniveaus helfen, Kompetenzen im Sachrechnen zu entwickeln und zu festigen.

Zu den Größenbereichen Längen, Zeit und Geld sind Aufgaben zur Übung und Anwendung enthalten.



Achsensymmetrische Prickelbilder herstellen und erkennen

30

Das Erdmännchen – Informationen einem Steckbrief entnehmen

1 Lies den Text und antworte.

| | |
|-------------------|--|
| Steckbrief | Name: Peggy, das Erdmännchen |
| Wohnort: | im Zoo, zusammen mit 12 anderen Erdmännchen |
| Heimatländ: | Südliches Afrika, meist mit 40 Erdmännchen in einer Gruppe |
| Alter: | 8 Jahre |
| Höchstalter: | 17 Jahre im Zoo |
| Größe: | 30 cm (Kopf bis Rumpf) |
| Schwanzlänge: | 5 cm kürzer als die Größe |
| Gewicht: | 700 Gramm |
| Vorderfüße: | je 4 Zehen mit Krallen |
| Hinterfüße: | je 4 Zehen |
| Geburt: | nach 10 Wochen Tragzeit |
| Nahrung: | Insekten, kleine Säugetiere |

Wie viele Erdmännchen leben im Zoo?

Wie viele Erdmännchen leben in Afrika in einer Gruppe?

Wie alt ist Peggy jetzt?

Wie viele Jahre wird Peggy hoffentlich noch leben?

Wie groß ist Peggy?

Wie lang ist Peggys Schwanz?

Wie viele Zehen hat Peggy insgesamt?

Nach wie vielen Tagen Tragzeit kommen die Erdmännchen zur Welt?

42

Daten, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeit

Das **Arbeitsheft Daten, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeit** bietet die Möglichkeit, diese Themen

regelmäßig in den Mathematikunterricht zu integrieren und schrittweise zu erarbeiten. Handlungsorientierte Aufgaben auf unterschiedlichen Anforderungsniveaus helfen z. B. dabei, Diagramme kennenzulernen, Strategien zum Lösen kombinatorischer Aufgaben zu entwickeln und ein Verständnis für den abstrakten Begriff der Wahrscheinlichkeit anzubahnen.



Rechentruainer

Der **Rechentruainer** wurde passgenau zur neuen WELT DER ZAHL überarbeitet, ohne dass die Konzeption verändert wurde:

Motivierende, selbsterklärende Aufgaben und Belohnungs-Sticker sorgen für viel Spaß beim Üben der arithmetischen Inhalte.

Heraustrennbare Lösungsseiten können zur Selbstkontrolle genutzt werden.



Den Rechentruainer gibt es auch in einer **interaktiven Version**, siehe Seite 13.

6er-Glücksräder – Gewinnchancen beurteilen

1. Ist es sicher, möglich oder unmöglich? Kreise ein.

gewinnt: sicher möglich unmöglich
 gewinnt: sicher möglich unmöglich
 gewinnt: sicher möglich unmöglich
 gewinnt: sicher möglich unmöglich

2. Fehlerforscher: Richtig oder falsch? Kreuze an.

gewinnt: sicher unmöglich
 gewinnt: möglich unmöglich
 gewinnt: unmöglich

richtig falsch richtig falsch richtig falsch

36

* 1 Ergebnisse beurteilen und begründen: ist es sicher, möglich oder unmöglich?
* 2 Begründen.

Arbeitsheft Daten, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeit, S. 36

Schwester-Aufgabe als Lösungshilfe (plus)

1. $14 + 4 =$
 $4 + 4 =$

2. $12 + 3 =$ $11 + 8 =$ $15 + 2 =$
 $2 + 3 =$ $1 + 8 =$ $5 + 2 =$

3. $17 + 2 =$ $14 + 3 =$ $13 + 5 =$
 $7 + 2 =$

$13 + 6 =$ $12 + 4 =$ $10 + 9 =$

4. $2 + 16 =$ $3 + 14 =$
 $16 + 2 =$ $14 + 3 =$
 $5 + 11 =$ $3 + 13 =$

5. Rechne im Kopf die kleine Schwester.
 $2 + 16 =$ $12 + 4 =$ $0 + 18 =$
 $11 + 4 =$ $7 + 11 =$ $17 + 3 =$

46

Rechentruainer 1, S. 46



Ihre Ansprechpartner vor Ort:

SCHLESWIG-HOLSTEIN

Kezia Raabe
Telefon: +49 431 53030309
Fax: +49 531 708878702
kezia.raabe@westermanngruppe.de

HAMBURG

Ingo Heimsoth
Telefon: +49 5862 3949931
Fax: +49 531 708878706
E-Mail: ingo.heimsoth@westermanngruppe.de

BREMEN, BREMERHAVEN

Nils Wiedemann
Telefon: +49 4235 5529716
Fax: +49 531 708878711
E-Mail: nils.wiedemann@westermanngruppe.de

NIEDERSACHSEN

Claudia Ernst
Telefon: +49 5472 8179577
Fax: +49 531 708878704
E-Mail: claudia.ernst@westermanngruppe.de
Cloppenburg, Diepholz, Emsland,
Grafschaft Bentheim, Hannover
Stadt, Nienburg, Osnabrück,
Schaumburg, Vechta

NIEDERSACHSEN

Ingo Heimsoth
Telefon: +49 5862 3949931
Fax: +49 531 708878706
E-Mail: ingo.heimsoth@westermanngruppe.de
Celle, Gifhorn, Harburg, Heidekreis,
Lüchow-Dannenberg, Lüneburg,
Stade, Uelzen

Bettina Weide

Telefon: +49 1635428532
Fax: +49 531 708878710
E-Mail: bettina.weide@westermanngruppe.de
Braunschweig, Goslar, Göttingen,
Hameln-Pyrmont, Hannover
Region, Helmstedt, Hildesheim,
Holzminden, Northeim, Osterode,
Peine, Salzgitter, Wolfenbüttel,
Wolfsburg

Nils Wiedemann

Telefon: +49 4235 5529716
Fax: +49 531 708878711
E-Mail: nils.wiedemann@westermanngruppe.de
Ammerland, Aurich, Cuxhaven,
Delmenhorst, Emden, Friesland,
Leer, Oldenburg, Osterholz,
Rotenburg/Wümme, Verden,
Wesermarsch, Wilhelmshaven,
Wittmund

Unsere Medienzentren:

Medienzentrum Braunschweig

Georg-Westermann-Allee 66
38104 Braunschweig
Telefon: +49 531 708225
Fax: +49 531 70887225
wmz.braunschweig@westermanngruppe.de

Medienzentrum Hamburg

Schauenburgerstr. 44
20095 Hamburg
Telefon: +49 40 36096853
Fax: +49 531 708878766
wmz.hamburg@westermanngruppe.de

Medienzentrum Hannover

Hildesheimer Str. 267
30519 Hannover
Telefon: +49 511 848646910
Fax: +49 531 708878764
wmz.hannover@westermanngruppe.de



Weitere Informationen unter
www.westermann.de/weltderzahl

Sie haben Fragen?
Wir sind gerne für Sie da:

+ 49 531 708 8686

Sie erreichen uns
Montag – Donnerstag von
8.00 – 18.00 Uhr sowie
Freitag von 8.00 – 17.00 Uhr.

NEU