

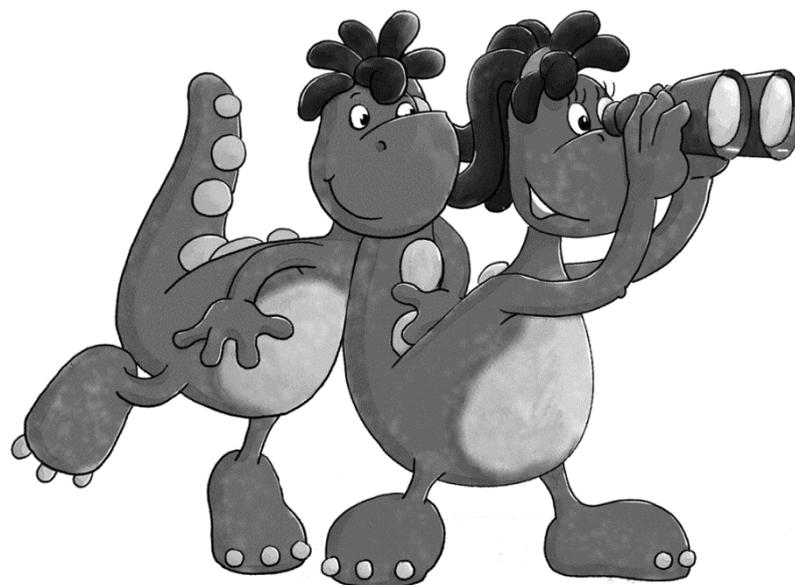
Anregungen und Vorschläge für  
**besondere Lernaufgaben in Mathematik**

2018  
Kerncurriculum  
Grundschule  
Niedersachsen

MATHEMATIK  
SCHULJAHR 1-4



# WELT DER ZAHL



Anregungen und Vorschläge für besondere Lernaufgaben in Mathematik

**1. Schuljahr**

<b>Besondere Lernaufgabe</b>	<b>Anregungen und Vorschläge zum Schülerband 1 (ISBN 978-3-507-04801-0)</b>
Kriteriengeleitete Präsentation (auch mediengestützt) erstellen	<ul style="list-style-type: none"><li>- S. 15 Nr. 1: Zahlen in der Umwelt entdecken und präsentieren</li><li>- S. 21 Nr. 5-6: Plus-Aufgaben mit unterschiedlichen Hilfsmitteln präsentieren</li><li>- S. 27 Nr. 13-14: Minus-Aufgaben mit unterschiedlichen Hilfsmitteln präsentieren</li><li>- S. 60: Haus unterschiedlich auslegen; Möglichkeiten und jeweils verwendete Plättchen präsentieren</li><li>- S. 86-91: Rechenstrategien beim Addieren präsentieren</li><li>- S. 98-101: Rechenstrategien beim Subtrahieren präsentieren</li><li>- S. 110/111: Lagebeziehungen (z. B. anhand eines gezeichneten Bildes oder mit platzierten Gegenständen) präsentieren; erlernte Begriffe verwenden</li><li>- S. 123: Aufgabe und Nachbaraufgabe anhand des Minus-Segels präsentieren</li></ul>
Lernplakat erstellen	<ul style="list-style-type: none"><li>- S. 7-17: Zahlenplakat (zu vorgegebener Zahl /Lieblingszahl) erstellen</li><li>- S. 9 Nr. 1-3: Lernplakat zu einer geometrischen Form erstellen</li><li>- S. 12/13: Lernplakat zu links/rechts erstellen; Beispiele malen</li><li>- S. 20 Nr. 1: Lernplakat zu Plusaufgaben erstellen (eine Aufgabe unterschiedlich darstellen)</li><li>- S. 24: Lernplakat zu Aufgabe und Tauschaufgabe erstellen</li><li>- S. 36/37: Plakat „Symmihäuser“ mit symmetrischen Figuren erstellen</li><li>- S. 38 Nr. 1: Lernplakat zu Minusaufgaben erstellen (eine Aufgabe unterschiedlich darstellen)</li><li>- S. 46/47: Lernplakat Aufgabe und Nachbaraufgabe erstellen</li><li>- S. 51: Lernplakat zu Aufgabe und Umkehraufgabe erstellen</li><li>- S. 62: Plakat zu Zahlen über 10/einer Zahl über 10 (Zahlen unterschiedlich darstellen) erstellen</li><li>- S. 64/65: Lernplakat zu Vorgänger/Zahl/Nachfolger erstellen; dabei auch gerade/ungerade Zahlen mit darstellen</li><li>- S. 128: Lernplakat zu Jahreszeiten/zu einer Jahreszeit erstellen</li></ul>
Forschermappe/Portfolio erstellen	<ul style="list-style-type: none"><li>- S. 22/23: Forschermappe/Portfolio zu Zahlzerlegungen erstellen</li><li>- S. 58: Forschermappe/Portfolio zu ebenen Figuren/Plättchenfiguren erstellen</li><li>- S. 52/53: Pluminchen erforschen und erfinden</li><li>- S. 58 Nr. 3-4: unterschiedliche Figuren mit vorgegebener Anzahl von Plättchen legen und zeichnen</li><li>- S. 75/79: Legemöglichkeiten von Geldbeträgen (Zerlegungen) finden und zeichnen</li><li>- S. 92: Sechser-Packs erforschen und eigene entwickeln</li><li>- S. 95 Nr. 4: Kombinationsmöglichkeiten finden und zeichnen (evtl. auch andere zeichnerische Lösungsmöglichkeit finden)</li><li>- S. 104: Minus-Trauben erforschen und eigene erfinden</li></ul>

## Welt der Zahl – Allgemeine Ausgabe 2015

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 108/109: Forschermappe/Portfolio zu Körpern, Formen und Mustern (z. B. Körper in der Umwelt finden, Körper als Schablone verwenden, Bilder und Muster malen)</li> <li>- S. 118: Aufgaben mit Zehnerfreunden erforschen und eigene entwickeln</li> <li>- S. 119: Entdecker-Päckchen erforschen, fortführen und eigene entwickeln</li> <li>- S. 120/121: Rechentürme erforschen und eigene entwickeln</li> <li>- S. 130/131: Portfolio zum eigenen Tagesablauf erstellen</li> <li>- S. 132/133: Portfolio/Forschermappe zum Mini-Projekt „Marienkäfer“ erstellen</li> </ul>
<p>Mathekartei entwickeln und erstellen</p>	<p><i>Tipps: Aufgaben auf Karteikarten schreiben/aufkleben lassen. Ggf. Lösungen auf der Rückseite notieren. Karteikarten themenbezogen in Boxen sammeln. Für bestimmte Aufgabenformate können Vorlagen zur Verfügung gestellt werden. Diese sind zum Beispiel in den Kopiervorlagen zu finden.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 19 Nr. 9: eigene Zahlenreihen zum Fortsetzen/mit Lücken erfinden</li> <li>- S. 26: Plus-Geschichten erfinden und malen</li> <li>- S. 34: eigene Zahlenmauern erfinden</li> <li>- S. 40/41: Minus-Geschichten erfinden und malen</li> <li>- S. 45 Nr. 5: eigene Minus-Trauben erfinden</li> <li>- S. 50: Plus- und Minus-Geschichten erfinden und malen (Aufgabe und Umkehraufgabe)</li> <li>- S. 52/53: eigene Pluminchen erfinden</li> <li>- S. 61: eigene Muster legen und zum Fortsetzen zeichnen</li> <li>- S. 92: eigene Sechser-Packs erfinden</li> <li>- S. 109: eigene Muster erfinden und zum Fortsetzen malen</li> <li>- S. 114: Rechengeschichten erfinden und malen</li> <li>- S. 120/121: eigene Rechentürme und Rechenturm-Folgen erfinden</li> <li>- S. 124/125: Aufgaben zum Rechnen mit Geld erfinden (schreiben oder malen)</li> </ul>
<p>Mathematische, regelbasierte Spiele entwickeln und überprüfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 17 Nr. 1-2: Blitz-Sehen von Fingerzahlen spielen, Zahl und Zerlegung aufschreiben (Kraft der 5)</li> <li>- S. 23 Nr. 1-3: Stift zwischen Finger legen, passende Zerlegungsaufgabe finden lassen</li> <li>- S. 26/32/33: Plus-Geschichten erfinden und nachspielen</li> <li>- S. 39-41/48/49: Minus-Geschichten erfinden und nachspielen</li> <li>- S. 65: zu zweit unterschiedliche Mengen von Perlen abwechselnd auffädeln, dabei gerade und ungerade Zahlen erkunden</li> <li>- S. 76-78: Einkaufssituationen erfinden und nachspielen</li> <li>- S. 68/69/85/97/116: Zahlen-ABC-Rätsel entwickeln (mit eigenem/vorgegebenem Lösungsschlüssel)</li> <li>- S. 124/125: Einkaufssituationen erfinden und nachspielen</li> </ul>
<p>Modell (z. B. Körper, Körpernetze) erstellen und erklären</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 36/37: symmetrische Figuren durch Falttechnik herstellen</li> <li>- S. 106/107: Modelle (Gegenstände) für Körper sammeln und zuordnen; Eigenschaften zuordnen (rollt/steht/rollt und steht); Zuordnung begründen</li> </ul>

**2. Schuljahr**

<b>Besondere Lernaufgabe</b>	<b>Anregungen und Vorschläge zum Schülerband 2 (ISBN 978-3-507-04802-7)</b>
Kriteriengeleitete Präsentation (auch mediengestützt) erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 25: Präsentation zu Meter/Zentimeter erstellen</li> <li>- S. 48/49: Umfrage zum Thema Schwimmunterricht/Schwimmabzeichen in der Klasse oder in anderen Klassen durchführen; Ergebnisse auswerten und präsentieren</li> <li>- S. 69 Nr. 2-3: zeichnerische Lösung für die verschiedenen Kombinationen finden und präsentieren</li> <li>- S. 102/103: Geburtstage der Klasse sammeln, sortieren und präsentieren</li> <li>- S. 122 Nr. 2: Körper und ihre Eigenschaften (mit Gegenständen aus der Umwelt) präsentieren</li> <li>- S. 126/127: Umfrage durchführen, Ergebnisse unterschiedlich darstellen und präsentieren</li> </ul>
Lernplakat erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 12/13: Lernplakat zu Lagebeziehungen erstellen, passende Beispiele malen</li> <li>- S. 16 Nr. 1: Zahlenplakat (zu vorgegebener Zahl oder Lieblingszahl) gestalten</li> <li>- S. 25 Nr. 1: Plakat „1-Meter“ erstellen</li> <li>- S. 54/55: Lernplakat zu Mal-Aufgaben (unterschiedliche Darstellungen/Mal-Aufgaben in der Umwelt) erstellen</li> <li>- S. 58: Lernplakat zu Aufgabe und Tauschaufgabe erstellen</li> <li>- S. 63: Lernplakat zu Aufgabe und Umkehraufgabe erstellen</li> <li>- S. 74/75: Lernplakat zu Aufgaben und Sonnenaufgaben erstellen</li> <li>- S. 84 Nr. 1: Lernplakat oder Präsentation zu geometrischen Figuren und ihren Eigenschaften erstellen</li> <li>- S. 88/89: Lernplakat zu Quadratzahlen erstellen</li> <li>- S. 106 Nr. 1: Lernplakat oder Präsentation zu Rechenwegen beim Addieren erstellen</li> <li>- S. 109 Nr. 1: Lernplakat oder Präsentation zu Rechenwegen beim Subtrahieren erstellen</li> <li>- S. 120: Lernplakat „Mein Schultag“/„Mein Nachmittag“ erstellen (Uhrzeiten, Zeitspannen, Dauer)</li> <li>- S. 130: Zettel zuordnen, eigene Sätze ausdenken und zuordnen; auf einem Lernplakat präsentieren</li> </ul>
Forschermappe/ Portfolio erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 16 Nr. 3: Zahlensteckbrief erstellen</li> <li>- S. 19/S. 33 Nr. 7/S. 37 Nr. 5-7/S. 110 Nr. 5-7: Minus-Trauben erforschen und eigene entwickeln</li> <li>- S. 11/S. 36 Nr. 5-7: Zahlenmauern erforschen und erfinden</li> <li>- S. 30 Nr. 5-7/S. 35 Nr. 5-7: Päckchen erforschen, eigene Päckchen entwickeln, Regeln formulieren und Päckchen fortsetzen</li> <li>- S. 42 Nr. 1: Möglichkeiten zum Auslegen (auch anderer Figuren) erforschen, Listen erstellen</li> <li>- S. 44/45: eigene Startfiguren legen und durch unterschiedliche Platzierung des Spiegels verschiedene Figuren erhalten; Figuren und jeweilige Spiegellinie</li> </ul>

## Welt der Zahl – Allgemeine Ausgabe 2015

	<p>zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 46/47: Portfolio „Achsensymmetrie in der Umwelt“</li> <li>- S. 68: Multiplikationsaufgaben zum Lösen von Kombinationsmöglichkeiten entdecken; zeichnerisch oder durch Legen überprüfen</li> <li>- S. 87 Nr. 6: verschiedene Lösungen für Aufgaben finden und zeichnen</li> <li>- S. 99: Multi-Packs erforschen und eigene entwickeln</li> <li>- S. 114 Nr. 5: Einmaleins-Reihen in der Hundertertafel erforschen</li> <li>- S. 115: Kugelbahnen erforschen und erfinden</li> <li>- S. 132: Folgen von Figuren und Zahlen erforschen (Figuren fortsetzen, Folgen zur Anzahl der Hölzchen entdecken und fortsetzen)</li> </ul>
Mathekartei entwickeln und erstellen	<p><i>Tipps: Aufgaben auf Karteikarten schreiben/aufkleben lassen. Ggf. Lösungen auf der Rückseite notieren. Karteikarten themenbezogen in Boxen sammeln. Für bestimmte Aufgabenformate können Vorlagen zur Verfügung gestellt werden. Diese sind zum Beispiel in den Kopiervorlagen zu finden.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 15: Beschreibungen für Zeichnungen entwickeln (Buchstaben, Zahlen, Gegenstände o. Ä.)</li> <li>- S. 20 Nr. 11: Zahlenrätsel erfinden</li> <li>- S. 40: eigene Regelwürmer entwickeln</li> <li>- S. 49 Nr. 4: Rechengeschichten erfinden</li> <li>- S. 80 Nr. 6: eigene Malplus-Aufgaben erfinden</li> <li>- S. 82 Nr. 6/S. 95 Nr. 8: eigene Malduin-Rätsel erfinden</li> <li>- S. 87: Geobrett-Figuren zum Nachspannen zeichnen</li> <li>- S. 107: eigene Zahlenleine mit Aufgaben entwickeln</li> <li>- S. 115: eigene Kugelbahn-Aufgaben erfinden</li> <li>- S. 128: Sachrechenaufgaben erfinden</li> <li>- S. 131 Nr. 4: Schalen mit Kugeln zeichnen, Sätze (sicher/möglich/unmöglich) dazu ausdenken</li> </ul>
Mathematische, regelbasierte Spiele entwickeln und überprüfen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 15 Nr. 4: Beschreibungen zum Zeichnen von Buchstaben (oder anderen Formen) entwickeln und gegenseitig stellen</li> <li>- S. 58 Nr. 5: eigene Aufgaben am Hunderterfeld zeigen, Aufgabe und Tauschaufgabe nennen</li> <li>- S. 86 Nr. 6: abwechselnd von Startfigur zu Zielfigur spannen</li> <li>- S. 29/81/97/111: Zahlen-ABC-Rätsel entwickeln (mit eigenem/vorgegebenem Lösungsschlüssel)</li> <li>- S. 113 Nr. 4: Summen nennen und Zahlenpaare finden; Lösung begründen</li> <li>- S. 130 Nr. 2: Zettel schreiben und zuordnen lassen</li> <li>- S. 131 Nr. 1: Kugelziehen nachspielen, Sätze erfinden und zuordnen lassen</li> </ul>
Modell (z. B. Körper, Körpernetze) erstellen und erklären	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 123 Nr. 1: Körpermodelle aus Knete herstellen, Merkmale und Eigenschaften erklären</li> <li>- S. 124: möglichst viele unterschiedliche Würfelgebäude aus vorgegebener Würfelfanzahl bauen</li> </ul>

**3. Schuljahr**

<b>Besondere Lernaufgabe</b>	<b>Anregungen und Vorschläge zum Schülerband 3 (ISBN 978-3-507-04803-4)</b>
Kriteriengeleitete Präsentation (auch mediengestützt) erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 21: Zahlenschnüre präsentieren</li> <li>- S. 30: Präsentation oder Lernplakat zu einem Körper, seinen Eigenschaften und der Körperform in der Umwelt (Gegenstände) erstellen</li> <li>- S. 48/49: Präsentation oder Lernplakat zu Gewichten (Gegenstände in der Umwelt) erstellen</li> <li>- S. 54/55: Gewicht und Futtermenge von anderen Tieren recherchieren, Präsentation zu Ergebnissen erstellen</li> <li>- S. 82: Messungen durchführen, Ergebnisse präsentieren</li> <li>- S. 84/S.94 Nr. 4/S. 113: Präsentation oder Lernplakat zu Überlegungen, Vorgehensweisen und Ergebnissen einer Fermi-Aufgabe erstellen</li> <li>- S. 85-87: Zählung oder Umfrage durchführen, Ergebnisse präsentieren</li> <li>- S. 116 Nr. 4: Ergebnisse und Erkenntnisse „Würfelspiel Augensummen“ präsentieren</li> </ul>
Lernplakat erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 18 Nr. 2-3: Zahlenplakat zu dreistelliger Zahl/1000 erstellen</li> <li>- S. 8/36/37: Lernplakat zu Rechenwegen beim halbschriftlichen Addieren erstellen</li> <li>- S. 9/40/41: Lernplakat zu Rechenwegen beim halbschriftlichen Subtrahieren erstellen</li> <li>- S. 69: Lernplakat zu Rechenwegen beim halbschriftlichen Multiplizieren erstellen</li> <li>- S. 72: Lernplakat zu Rechenwegen beim halbschriftlichen Dividieren erstellen</li> <li>- S. 80: Lernplakat zu Längen erstellen (Größenvorstellungen zu Meter, Zentimeter, Millimeter)</li> <li>- S. 98: Lernplakat zu Achsensymmetrie (in der Umwelt) erstellen</li> <li>- S. 120/121: Grundriss Klassenraum / Schulgebäude erstellen</li> <li>- S. 123: Lernplakat zum Pascalschen Dreieck erstellen</li> </ul>
Forschermappe/ Portfolio erstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 16/17: Portfolio „Mein Schultag“/„Meine Schulwoche“</li> <li>- S. 25: Portfolio zu Wegen/Entfernungen in der eigenen Stadt</li> <li>- S. 36 Nr. 7-8/S. 40 Nr. 6-7: Päckchen erforschen, eigene Päckchen entwickeln, Regeln formulieren und Päckchen fortsetzen</li> <li>- S. 42 Nr. 5-7: zum Subtrahieren mit Ziffernkarten forschen</li> <li>- S. 53: eigene Pfeilbilder entwickeln (mit Tieren, Gegenständen o. Ä.)</li> <li>- S. 71: Forschermappe zum Rechnen mit Ziffernkarten (Kriterien der Zahlbildung und Auswirkungen auf das Ergebnis)</li> <li>- S. 79 Nr. 11: Malplus erforschen, unterschiedliche Möglichkeiten finden</li> <li>- S. 107 Nr. 5: Forschermappe zum Subtrahieren mit Ziffernkarten (Auswirkungen des Subtrahenden auf die Differenz) erstellen</li> <li>- S. 109: Forschermappe/Portfolio zum Minus-Zug erstellen</li> <li>- S. 122 Nr. 1-5: Figuren fortsetzen, passende Aufgabenfolgen zur Veränderung der Kästchenzahlen entwickeln</li> </ul>

<p>Mathekartei entwickeln und erstellen</p>	<p><i>Tipps: Aufgaben auf Karteikarten schreiben/aufkleben lassen. Ggf. Lösungen auf der Rückseite notieren. Karteikarten themenbezogen in Boxen sammeln. Für bestimmte Aufgabenformate können Vorlagen zur Verfügung gestellt werden. Diese sind zum Beispiel in den Kopiervorlagen zu finden.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 7/S. 46 Nr. 6-8: eigene Rechenwürmer zum Fortsetzen entwickeln</li> <li>- S. 13: eigene Multi-Pack-Aufgaben erfinden</li> <li>- S. 21 Nr. 5: eigene Zahlenrätsel zu Zahlenschnüren erfinden</li> <li>- S. 39 Nr. 1-3: eigene Zahlenleine mit Aufgaben erfinden</li> <li>- S. 46 Nr. 1-4: eigene Zahlenrätsel entwickeln</li> <li>- S. 51 Nr. 4: eigene Zahlenrätsel mit der Waage erfinden</li> <li>- S. 52 Nr. 2: eigene Körperrätsel erfinden</li> <li>- S. 62/78: eigene Malplus-Aufgaben entwickeln</li> <li>- S. 122 Nr. 6: Muster entwickeln, Fragen dazu ausdenken</li> </ul>
<p>Mathematische, regelbasierte Spiele entwickeln und überprüfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 21 Nr. 4: Zahlen knoten oder Zahlenschnüre zeichnen und gegenseitig bestimmen</li> <li>- S. 22 Nr. 4: Ziffernkarten-Spiel (größte/kleinste gelegte dreistellige Zahl) spielen; Systematik erkennen</li> <li>- S. 33 Nr. 1: Würfelgebäude bauen, Baupläne schreiben, gegenseitig überprüfen</li> <li>- S. 38 Nr. 6: Schlosszahlen und Schlüsselbretter entwickeln</li> <li>- S. 4-5/43/59/75: Zahlen-ABC-Rätsel entwickeln (mit eigenem/vorgegebenem Lösungsschlüssel)</li> <li>- S. 45 Nr. 6/S. 76 Nr. 6: Kaufsituationen mit bestimmten Vorgaben nachspielen (zur Verfügung stehendes Geld o. Ä.)</li> <li>- S. 100 Nr. 1/4: eigene Figuren spannen, „Spiegeln am Geobrett“ spielen</li> <li>- S. 118 Nr. 4/S. 119 Nr. 1: Quersummenspiel spielen, Erkenntnisse verbalisieren, Ergebnisse darstellen</li> </ul>
<p>Modell (z. B. Körper, Körpernetze) erstellen und erklären</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 31: Körper platzieren, Ansichten aus unterschiedlichen Perspektiven zeichnen</li> <li>- S. 32 Nr. 3: zu vorgegeben Bauplänen Würfelgebäude bauen</li> <li>- S. 32 Nr. 4: eigene Würfelgebäude bauen und Baupläne dazu schreiben</li> <li>- S. 64: Würfel- und Quadermodelle erstellen, Eigenschaften und Bestandteile erklären</li> <li>- S. 66: Würfelnetze erstellen</li> </ul>

**4. Schuljahr**

<b>Besondere Lernaufgabe</b>	<b>Anregungen und Vorschläge zum Schülerband 4 (ISBN 978-3-507-04804-1)</b>
<p>Kriteriengeleitete Präsentation (auch mediengestützt) erstellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 25: Zahlenraum bis eine Million erforschen und präsentieren (Schreibweisen, große Zahlen in der Umwelt, Bezugsgrößen, ...)</li> <li>- S. 33 Nr. 2/3: Städte auswählen, Einwohnerzahlen darstellen und präsentieren (evtl. mit Plakat)</li> <li>- S. 34/64/93/125: Präsentation oder Lernplakat zu Überlegungen, Vorgehensweisen und Ergebnissen einer Fermi-Aufgabe erstellen</li> <li>- S. 66: Präsentation zu Schulwegen der Klasse/Wegen im Alltag erstellen</li> <li>- S. 76/77: Umfrage (mit Fragebogen) durchführen, Ergebnisse präsentieren</li> <li>- S. 102: Recherchen für eine Klassenfahrt (beliebiges/vorgegebenes Ziel) durchführen, Ergebnisse aufbereiten und präsentieren</li> <li>- S. 116 Nr. 2: Umfrage „Lieblingssportart“/„Haustiere“ durchführen, Ergebnisse präsentieren (unterschiedliche Darstellungen)</li> <li>- S. 123: Präsentation zu „Primzahlen“ erarbeiten</li> </ul>
<p>Lernplakat erstellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 18 Nr. 3: Lernplakat „Tipps und Hilfen zum Lösen von Sachaufgaben“ erstellen</li> <li>- S. 22 Nr. 1: Lernplakat zu einer fünfstelligen Zahl erstellen (unterschiedliche Darstellungsformen)</li> <li>- S. 36: Lernplakat zu Größenvorstellungen bei Gewichten erstellen (Gegenstände/Lebensmittel sammeln, nach Gewicht ordnen, auf einem Plakat präsentieren)</li> <li>- S. 39: Lernplakat zu einem anderen Tier erstellen (Größe, Gewicht, Vergleich mit anderen Tieren/Menschen, ...)</li> <li>- S. 52: Lernplakat zu allen Körpern und ihren unterschiedlichen Eigenschaften (oder einem ausgewählten Körper und seinen Eigenschaften) erstellen</li> <li>- S. 84/85: Lernplakat zum Thema „Parkette“ erstellen</li> <li>- S. 92: Lernplakat zum Thema „1 Liter“ erstellen</li> <li>- S. 106: Ereignisse (vorgegeben oder/und erfunden) auf dem Wahrscheinlichkeitsstreifen einordnen, Ergebnisse auf einem Lernplakat präsentieren</li> <li>- S. 111: Lernplakat „Parallel und senkrecht“ (in der Umwelt) erstellen</li> <li>- S. 116/117: Lernplakat zu Diagrammen und anderen Darstellungsformen von Daten (Strichliste, Tabelle, ...) erstellen</li> <li>- S. 121: Lernplakat „Fahrräder – früher und heute“ erstellen</li> </ul>
<p>Forschermappe/Portfolio erstellen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 20/21: Forschermappe/Portfolio zum Stadtplan der eigenen Stadt erstellen (Wege, Entfernungen, ...)</li> <li>- S. 35 Nr. 9: Portfolio-Seite zu Aufgaben, deren Ergebnis 1 Million ist</li> <li>- S. 37/38: Forschermappe/Portfolio zum Gewicht unterschiedlicher Tiere</li> <li>- S. 47 Nr. 3-4: Subtrahieren mit Ziffernkarten erforschen</li> <li>- S. 48: Forschermappe zu ABABA-Zahlen erstellen</li> <li>- S. 57: Muster mit Formen und Zahlen erforschen, Forschermappe/Portfolio</li> </ul>

	<p>dazu erstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 69: Portfolio zum Grundriss eines (beliebigen/vorgegebenen) Raumes erstellen (Maßstab festlegen und beachten)</li> <li>- S. 87 Nr. 6: Forschermappe/Portfolio zu Entdeckungen beim Lösen der Aufgabe erstellen</li> <li>- S. 89: Forschermappe/Portfolio zu „Briefgeheimnis“-Aufgaben erstellen</li> <li>- S. 92: Forschermappe/Portfolio zu Hohlmaßen/Fassungsvermögen unterschiedlicher Behälter erstellen</li> <li>- S. 117: Forschermappe/Portfolio zum Thema „Wetter“ erstellen (Entwicklungen, Veränderungen, Unterschiede in unterschiedlichen Regionen, ...)</li> <li>- S. 122 Nr. 6-8: Forschermappe/Portfolio zu Aufgabenmöglichkeiten aus vorgegebenen Ziffernkarten und Ereigniskarten erstellen</li> <li>- S. 124: Forschermappe/Portfolio zu LIXLIX-Zahlen erstellen</li> <li>- S. 125: Forschermappe/Portfolio zur Reiskorn-Geschichte erstellen (Veränderung der Körneranzahl von Feld zu Feld)</li> </ul>
<p>Mathekartei entwickeln und erstellen</p>	<p><i>Tipps: Aufgaben auf Karteikarten schreiben/aufkleben lassen. Ggf. Lösungen auf der Rückseite notieren. Karteikarten themenbezogen in Boxen sammeln. Für bestimmte Aufgabenformate können Vorlagen zur Verfügung gestellt werden. Diese sind zum Beispiel in den Kopiervorlagen zu finden.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 17 Nr. 6: eigene Diamanten-Rätsel entwickeln</li> <li>- S. 19 Nr. 8/S. 39 Nr. 7/S. 75 Nr. 5/S. 95 Nr. 5: eigene Sachrechenaufgaben erfinden</li> <li>- S. 24 Nr. 5/S. 46 Nr. 6/S. 59 Nr. 6/S. 60 Nr. 8/S. 63 Nr. 8: eigene Zahlenrätsel erfinden (Fachbegriffe verwenden)</li> <li>- S. 43 Nr. 1/2: eigene Zahlenleine und Aufgaben dazu entwickeln</li> <li>- S. 52 Nr. 4: „wahr oder falsch“-Sätze erfinden</li> <li>- S. 85: eigene Parkettmuster erfinden und zum Fortsetzen zeichnen</li> </ul>
<p>Mathematische, regelbasierte Spiele entwickeln und überprüfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 4/5: Zahlen-ABC-Rätsel entwickeln (mit eigenem/vorgegebenem Lösungsschlüssel)</li> <li>- S. 21 Nr. 7: gegenseitig Wege auf einer Karte beschreiben</li> <li>- S. 26 Nr. 6: Zahlen ausdenken, gegenseitig vorlesen und aufschreiben lassen, sechsstellige Zahlen unterstreichen</li> <li>- S. 89 Nr. 4: gegenseitig gesuchte Zahlen finden</li> <li>- S. 107 Nr. 2: Würfelspiel spielen; Schlüsse aus Ergebnissen ziehen</li> <li>- S. 107 Nr. 8: Ereigniskarten für ein faires Spiel erfinden; begründen</li> <li>- S. 120 Nr. 5: Geheimzahl-Rätsel entwickeln</li> </ul>
<p>Modell (z. B. Körper, Körpernetze) erstellen und erklären</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S. 53: unterschiedliche Quadernetze erstellen; zu Nr. 4: weitere Körpernetze erforschen</li> <li>- S. 54: Bauwerke aus Körpern bauen, Ansichten aus unterschiedlichen Perspektiven zeichnen</li> </ul>