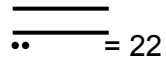


Standortbestimmung Kernziele 2. Klasse

Kernziele	Erläuterung				Bemerkungen
		erreicht	teilweise erreicht	nicht erreicht	
Mathematik					
Rechnen					
Zählen					
kann Objekte zählen, die Anzahl nennen und anschreiben		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
begreift Bündeln als Zählhilfe	10er Bündel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann von 1 bis 100 vorwärts und rückwärts zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann im Zahlenraum bis 100 flexibel vor- und rückwärts zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann von jeder Zehnerzahl aus in 10er Schritten bis 100 vorwärts und rückwärts zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Orientierung im Zahlenraum					
kann Position von Zahlen an der leeren Hundertertafel bestimmen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen der Grösse nach ordnen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen am Zahlenstrahl eintragen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Nachbarzahlen bestimmen	Vorgänger - Nachfolger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
erkennt strukturierte Mengen auf dem Hunderterfeld		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Zahlen					
kann Zahlen zeichnen	ikonische Darstellung 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen bis 100 nach Diktat schreiben	mit Ziffern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen bis 100 lesen	als Wort und als Zahl	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Verdoppeln/Halbieren					
kann Zehnerzahlen verdoppeln		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zehnerzahlen halbieren		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Addition/Subtraktion					
ZE+/-E	35+7= / 35-7=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ZE+/-Z	35+40= / 75-40=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Z+/-Z	40+30= / 40-30=	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann auf den nächstfolgenden Zehner ergänzen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann auf den ganzen Zehner vermindern	86-?=80	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Multiplikation					
kann multiplikative und additive Strukturen erkennen	Flaschen im Harass / Kinder in Zweierreihen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann das Zeichen • verstehen, richtig lesen und anwenden		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
weiss, was eine Einmaleinsreihe ist		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
hat Merkaufgaben (Schlüsselrechnungen) automatisiert	1•3, 2•3, 5•3, 10•3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sachrechnen					
kann zu einer einfachen Rechnung eine passende Rechengeschichte schreiben und/oder zeichnen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Geld					
kennt die Begriffe Franken - Rappen		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
kennt alle Münzen des Schweizer Frankens und deren Wert		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

kennt alle Noten des Schweizer Frankens und deren Wert		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
weiss wie viele Rappen ein Franken hat		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
kennt die Abkürzungen von Franken und Rappen	Fr. / Rp.	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit Geldbeträgen im Rahmen des Rechenstoffes umgehen	keine Umwandlungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Zeit					
kennt die Teile der Uhr	Stundenzeiger/Minutenzeiger/ Sekundenzeiger/Ziffern 1-12 /Zifferblatt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
weiss was der grosse Zeiger anzeigt		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
weiss was der kleine Zeiger anzeigt		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die ganzen Stunden	Es ist sieben Uhr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die halben Stunden	Es ist halb drei Uhr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Viertelstunden	Es ist Viertel vor drei Uhr. Es ist Viertel nach drei Uhr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann die ganzen Stunden mit der Tagesstruktur verbinden	Tagesablauf: aufstehen um 7 Uhr Mittagessen um 12 Uhr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Geometrie					
kann geometrische Figuren erkennen und die Formen benennen	Kreis/Quadrat/Rechteck/ Dreieck	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Begriffe links-rechts, oben-unten im zweidimensionalen Raum		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Standortgespräch fand statt am:

Klassenlehrperson

Datum

Unterschrift

Unterschrift

Eingesehen durch die
Erziehungsberechtigten

Datum

Unterschrift

Datum

Unterschrift