

Standortbestimmung Kernziele 3. Klasse

Kernziele	Erläuterung				Bemerkungen
		erreicht	teilweise erreicht	nicht erreicht	
Mathematik					
Rechnen					
Zählen					
kann von 1 bis 1000 vorwärts und rückwärts zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann in Zehner-/ Hunderterschritten zählen	120 130 140 / 423 433 443 200 300 400 / 345 445 545	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann von 1 bis 1000 flexibel zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann in Einer-, Zehner- und Hunderter-schritten im Tausenderbuch / am Zahlenstrahl zählen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Orientierung im Zahlenraum					
kann Nachbarzahlen bestimmen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Nachbarzehner bestimmen	330 334 340				
kann Nachbarhunderter bestimmen	400 476 500	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Position von Zahlen im Tausenderbuch bestimmen					
kann Zahlen am Zahlenstrahl eintragen					
Zahlen					
kann Zahlen zeichnen	ikonische Darstellung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen bis 1000 nach Diktat schreiben	als Zahl (782)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen bis 1000 lesen	als Zahl (645)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

erkennt gerade und ungerade Zahlen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Stellenwert					
versteht den Zahlenaufbau aus Hundertern, Zehnern und Einern		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Zahlen nach Diktat in eine Stellentafel eintragen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Addition und Subtraktion					
H+ / -H		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
HZ+ / -H		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
HZE+ / -H		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
H+ / -Z					
HZ+ / -Z	mit HÜ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
HZE+ / -Z	mit HÜ				
H+ / -E		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
HZ+ / -E		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
HZE+ / -E	mit ZÜ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ZE+ / ZE	mit ZÜ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann Hunderter (Tausender) unter- und überschreiten	1000 - 1, 1000 - 10, 1000 - 100, 900 - 1, 900 - 10, 799 + 1,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann auf den nächstfolgenden Hunderter ergänzen	$360 + \underline{\quad} = 400$ / $368 + \underline{\quad} = 400$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Multiplikation					
beherrscht das Einmaleins	ist automatisiert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
beherrscht das Zehnereinmaleins		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Division					
erkennt die Division als Umkehrung der Multiplikation		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann dividieren		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Sachrechnen					
kann einfache Sachaufgaben lösen	Frage formuliert, Thema aus dem Erlebnisbereich des Kindes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann zu einer Rechnung eine passende Rechengeschichte schreiben		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Geld					
kennt die Begriffe Euro, Cent		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
erkennt die Noten und Münzen des Euro und deren Wert		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit Geldbeträgen im Rahmen des Rechenstoffes umgehen und Rückgeld berechnen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Zeit					
findet sich im 24-Studentag zurecht		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Abkürzungen der Zeitmasse	h / min / s (Tag: d)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Beziehungen der einzelnen Masse zueinander	60 s = 1 min / 60 min = 1 h / 24 h = 1 Tag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit der Uhr umgehen	Uhrzeit ablesen / Zeiger einzeichnen / Zeit messen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Monate mit der Anzahl Tage		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann die Monate den Jahreszeiten zuordnen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Wochentage, Anzahl Tage/Woche		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Anzahl Wochen/Monat		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Anzahl Monate/Jahr		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Anzahl Wochen/Jahr		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Begriffe heute, morgen, gestern, übermorgen, vorgestern, Vormittag, Nachmittag		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt sein Geburtsdatum		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Mass: Längen					
kennt die Begriffe Millimeter, Zentimeter, Meter, Kilometer und deren Abkürzungen	mm, cm, m, km	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann die verschiedenen Längen (1mm, 1cm, 1m) mit Fingern, Händen und Armen zeigen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
weiss wie lange ein Kilometer ist	Kilometer ablaufen Zeitverknüpfung: 1km marschieren≈ 12min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit Längen umgehen	Messen mit dem Massstab, Meter, Messband etc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Beziehungen der einzelnen Masse zueinander	10mm = 1cm / 100cm = 1m / 1000m = 1km	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Hohlmass					
kennt die Begriffe Liter, Deziliter und deren Abkürzungen	l / dl	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Beziehungen der einzelnen Masse zueinander	10dl = 1l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit Hohlmassen umgehen	Flüssigkeiten mit Massbechern abmessen und einfüllen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mass: Gewicht					
kennt die Begriffe Gramm und Kilogramm und deren Abkürzungen	g / kg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kennt die Beziehungen der einzelnen Masse zueinander	1000g = 1kg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
kann handelnd mit Gewichten umgehen	Gegenstände mit verschiedenen Waagen abwägen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Geometrie					
kennt die Achsensymmetrie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
erkennt und benennt die Körper: Kugel, Würfel, Pyramide		<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