



Folgende Fähigkeiten haben einen wichtigen Einfluss auf die Leistungsbewertung im
Fach Mathematik
Klasse 2

Bereich	Fähigkeiten
Problem lösen/kreativ sein	<ul style="list-style-type: none">• Du kannst Problemstellungen bearbeiten.• Du kannst Zusammenhänge entdecken.• Du kannst Vermutungen anstellen.• Du kannst systematisch probieren.• Du kannst Ergebnisse prüfen.• Du kannst eigene Aufgaben nach Muster erfinden.
Modellieren	<ul style="list-style-type: none">• Du kannst Sachaufgaben verstehen und sie mathematisch darstellen und lösen.
Argumentieren	<ul style="list-style-type: none">• Du kannst deine Vermutungen über mathematische Beziehungen begründen.• Du kannst mathematische Beziehungen und Gesetzmäßigkeiten erklären.
Darstellen/ Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none">• Du kannst dich mit anderen über Lösungswege austauschen und deine Vorgehensweise verständlich machen.
Zahlen und Operationen	<ul style="list-style-type: none">• Du kannst Zahlen auf unterschiedliche Arten darstellen.• Du kannst Beziehungen zwischen Zahlen mit eigenen Worten entdecken und beschreiben (z. B. Vorgänger/Nachfolger von, ist die Hälfte/das Doppelte von, ist um 3 größer).• Du kannst Sachsituationen Plus-/Minus- bzw. Ergänzungsaufgaben zuordnen.• Du kannst mathematische Beziehungen erkennen (z. B. Tausch- und Umkehraufgaben) und nutzen.• Du kannst Fachbegriffe (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division) richtig anwenden.• Du kannst Kopfrechnen.• Du kannst die Addition mit Übertrag im Zahlenraum bis 20.• Du beherrscht die Subtraktion mit Übertrag im Zahlenraum bis 20.• Du kannst dich im Zahlenraum bis 100 durch Zählen (in Schritten) sowie durch Ordnen und Vergleichen von Zahlen

	<p>orientieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Sachsituationen Mal- bzw. Divisionsaufgaben zuordnen. • Du beherrscht die Addition und Subtraktion mit Übertrag im Zahlenraum bis 100. • Du kannst die Kernaufgaben des kleinen Einmaleins automatisiert wiedergeben.
Raum und Form	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst geometrische Körper erkennen (Quader, Würfel, Kugel), benennen und sortieren • Du kannst einfache Körpermodelle und Würfelgebäude erstellen.
Größen und Messen	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Längen mit dem Lineal ausmessen. • Du kannst Längen, Zeitspannen und Geldbeträge vergleichen und ordnen. • Du kannst einfache Uhrzeiten auf analogen/digitalen Uhren lesen. • Du kannst die Einheiten für Geldwerte (Cent/Euro), Längen (Zentimeter, Meter), Zeitspannen (Sekunden, Minuten, Stunden, Tag, Woche, Monat, Jahr) verwenden. • Du kannst mit den Größen rechnen. • Du kannst zu einfachen Sachaufgaben Fragen stellen, Rechnungen finden, Antworten geben.
Daten und Häufigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Du kannst Daten sammeln und in Tabellen darstellen.