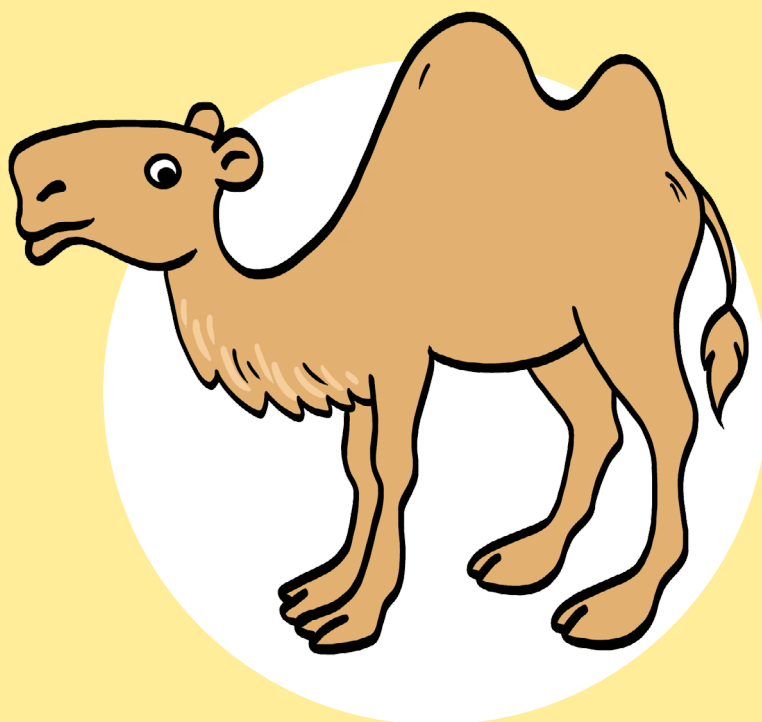


Sachrechnen und Größen



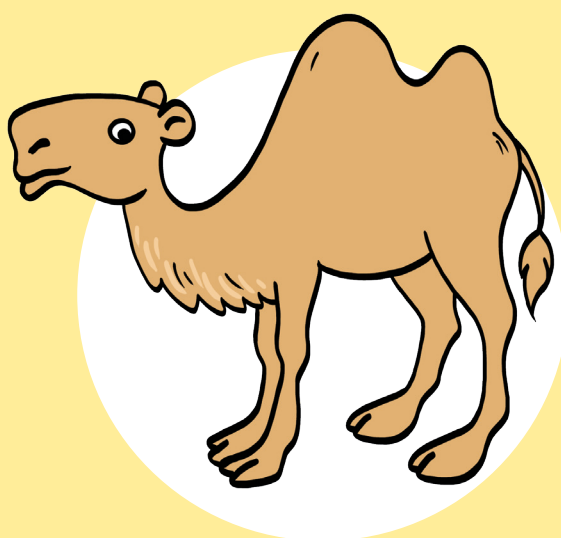
**LOGICO-Begleitmaterialien
zum Download**

Inhaltsverzeichnis

Hinweise zum Einsatz dieser Box	3
(Beiblatt aus der LOGICO-Förderbox)	
Methodisch-didaktische Hinweise	7
Inhaltsübersichten zu den einzelnen Kapiteln	13
Dokumentationsbögen für die Testergebnisse der Kinder	21
(für pädagogische Fachkräfte; editierbar)	
Mein LOGICO-Lernbegleiter	25
(für Kinder; editierbar)	
Urkunde	29
(editierbar)	
Piktogramme und Vorlagen	30
(Rückenschild für Ordner, Piktogramme, LOGICO-Merker)	

LOGICO[®] PICCOLO
Förderbox

Sachrechnen und Größen



**Hinweise zum
Einsatz dieser Box**

Finken 

Die Bestandteile dieser Box

- 1 Beiblatt mit Hinweisen zum Einsatz dieser Box
- 111 Übungskarten
- 13 Testkarten, 1 Anleitung, 1 Lösungskarte (3-fach)
- 8 Registerkarten
- LOGICO-Begleitmaterialien zum Download

Die Begleitmaterialien zu dieser Box

Unter **www.finken.de/3357** finden Sie zu dieser Box die **Begleitmaterialien** zum Download.

Neben speziellen **methodisch-didaktischen Hinweisen zur Box** gibt es auch **PDF-Vorlagen** zur **Dokumentation** der Lern- und Testergebnisse.

Zum Einsatz der Karten brauchen Sie den LOGICO-Rahmen PICCOLO

finken.de/3401



Zusatzmaterialien, Downloads und Infos zur Box unter

finken.de/3357



LOGICO-Förderbox PICCOLO Sachrechnen und Größen Best.-Nr. 3357

Autor/Autorin: Andreas Brockhaus, Sarah Ringwald

Illustrationen: Silke Reimers

Redaktion: Susanne Regine Schulz

Satz: Joachim Kramer

© 2026 Finken-Verlag GmbH, Oberursel · www.finken.de · info@finken.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu § 60a ff UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden.

Das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Besuchen Sie uns im Internet!

Dort finden Sie ausführliche Informationen zu allen Finken-Produkten.

www.finken.de

Die Übungskarten

Die Übungskarten dieser LOGICO-Box sind zur besseren Orientierung in **drei Schwierigkeitsgrade** unterteilt. Dies ermöglicht sowohl Ihnen als Lehrkraft als auch den Schülerinnen und Schülern selbst, eine zu ihrem individuellen Lernstand passende Karte auswählen zu können.

- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 1** enthalten sehr niedrigschwellige Anforderungen. Diese Karten führen in eine Thematik ein.
- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 2** bilden mit ihren Anforderungen den Schwerpunkt der Förderbox und kommen am häufigsten in der Box vor.
- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 3** bilden ein höheres Anforderungsniveau ab und setzen eine erfolgreiche Bewältigung der Karten mit Schwierigkeitsgrad 1 und 2 voraus.

Auf den **Rückseiten** der Übungskarten finden die Kinder jeweils die **Lösungen** zur Vorderseite sowie die „Knopfleiste“ mit der richtigen Reihenfolge der LOGICO-Knöpfe – zur schnellen Überprüfung.

Die Testkarten

Mit den Testkarten lassen sich stichprobenartig **Lernstand und Lernzuwachs** ermitteln. Zu jedem Kapitel gibt es einen oder mehrere Tests zu den erarbeiteten Übungsschwerpunkten.

Die Inhalte orientieren sich an den Übungskarten **aller drei Schwierigkeitsgrade**.

Falls gewünscht können Sie als Lehrkraft die Tests auch vorab zur Einstufung nutzen, **bevor** die Kinder die Karten der einzelnen Kapitel gelöst haben.



Testkarte mit dazugehöriger Lösungskarte

Die **Testkarten** und die dazugehörige Lösungskarte befinden sich im hinteren Teil der Box hinter einem eigenen (dunkelblauen) Register.

Alles Wichtige zum Umgang mit den Tests und zu deren Auflösung finden Sie auf der **Anleitungskarte**, die Sie am besten bei den Test- und Lösungskarten stecken lassen.



Anleitungskarte

Was ist LOGICO®?

LOGICO ist ein jahrzehntelang bewährtes und immer wieder weiterentwickeltes, spielerisches **Lernsystem mit Selbstkontrolle**.

LOGICO gibt es für verschiedene Fächer und Lernbereiche.

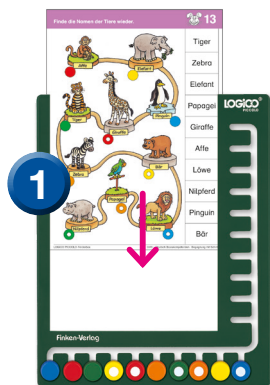
Die Kinder nutzen, je nach Klassenstufe bzw. Lernstand, verschiedene Rahmen in unterschiedlichen Größen (blau = **PRIMO**, grün = **PICCOLO**, rot = **MAXIMO**).

In den Rahmen schieben sie passende **Übungskarten**, die sie selbstständig oder mit Unterstützung der pädagogischen Fachkraft lösen.



Wie funktioniert LOGICO®?

Vorderseite der LOGICO-Karte in den Rahmen stecken.



Alle LOGICO-Knöpfe zur jeweiligen Lösung schieben.



richtig!



Karte umdrehen und wieder einstecken.

Funktionsweise erklärt anhand von PICCOLO

Best.-Nr. 3357

Methodisch-didaktische Hinweise zur LOGICO-Förderbox PICCOLO Sachrechnen und Größen

Zielsetzung

„Ich verstehe nicht, was ich hier machen soll!“

Genau an diesem Punkt setzt die LOGICO-Förderbox „Sachrechnen und Größen“ an. Viele Kinder scheitern bei Rechengeschichten bzw. Sachaufgaben nicht am Rechnen selbst, sondern bereits beim Lesen und Verstehen der Texte. Die Förderbox unterstützt Schülerinnen und Schüler gezielt dabei, Rechengeschichten sicher zu erfassen, Informationen zu verstehen und passende Lösungswege zu entwickeln. Durch einen systematischen Aufbau, eine sprachensible Ausrichtung und lebensnahe Themen stärkt die Box die Entwicklung grundlegender Kompetenzen für selbstständiges Sachrechnen und holt die Kinder in ihrer Erfahrungswelt ab.

Schwerpunkte: Texte verstehen und Lösungswege entwickeln

Das umfangreiche Einstiegskapitel „Genau lesen“ trainiert gezielt das Lesen und Verstehen von Aufgabenstellungen und Rechengeschichten. Darauf aufbauend lernen die Kinder, geeignete Lösungswege zu entwickeln, Ergebnisse zu reflektieren und deren Plausibilität zu überprüfen.

Damit sich die Schülerinnen und Schüler auf das Erlernen dieser zentralen Kompetenzen konzentrieren können, enthalten die Rechengeschichten **bewusst einfaches Zahlenmaterial** (Zahlenraum zwischen 20 und 100).

Die Förderbox eignet sich zum Einsatz ab Ende des 1. Schuljahres. Ein möglicher Einsatz im ausgehenden 1. Schuljahr ist – je nach Klasse und Kindern – vorstellbar bei den Übungskarten mit Aufgaben, die sich innerhalb des Zahlenraums bis 20 bewegen.

Der Aufbau der Box

Die Förderbox bietet ein **systematisch aufgebautes Förderkonzept** mit einer kleinschrittigen Progression. In 6 aufeinander abgestimmten Kapiteln werden zunächst grundlegende Kompetenzen gezielt aufgebaut und dann im letzten Kapitel „Rechengeschichten lösen“ in vernetzten Aufgaben zusammengeführt.

Die Unterteilung der Übungskarten in **drei Schwierigkeitsgrade** und die zusätzlichen **Testkarten** helfen Ihnen darüber hinaus bei einer gezielten Förderung.

Vielseitige Darstellungsformen wie Bilder, Texte, Diagramme und Tabellen fördern das Erfassen und Auswerten von Informationen in unterschiedlichen Kontexten. Die Kinder lernen, Sachsituationen zu verstehen, relevante Informationen zu entnehmen und diese in mathematische Operationen zu überführen. Gleichzeitig entwickeln sie grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit verschiedenen Größenbereichen – eine zentrale Voraussetzung für erfolgreiches Sachrechnen.

■	Genau lesen	– 25 Karten
■	Lösungen finden	– 17 Karten
■	Ergebnisse überprüfen	– 13 Karten
■	Euro und Cent	– 12 Karten
■	Meter und Zentimeter	– 12 Karten
■	Stunden und Minuten	– 12 Karten
■	Rechengeschichten lösen	– 20 Karten
■	Tests	– 13 Testkarten, 3 Lösungskarten, 1 Anleitung



Durch die strukturierte Progression können Kinder – selbstständig oder mit Unterstützung – schrittweise Kompetenzen aufbauen, festigen und vernetzt anwenden. Gleichzeitig ermöglicht der Aufbau, gezielt an den individuellen Lernstand anzuknüpfen und differenziert zu fördern.

Wissenswertes zu den einzelnen Kapiteln

Kapitel 1 „Genau lesen“

Das genaue Lesen einer Sachaufgabe ist die zentrale Voraussetzung, um die Aufgabe zu verstehen und erfolgreich zu lösen. Kinder, die es nicht schaffen genau zu lesen, übersehen leicht wichtige Informationen, deuten Zusammenhänge falsch und rechnen dann auch falsch. Genaues Lesen ist daher die Voraussetzung, um eine kleine Rechengeschichte in eine passende mathematische Aufgabe überführen zu können.

Insofern üben die Kinder in diesem Kapitel, Sätze sinnentnehmend zu lesen und Bilder sowie Tabellen, Diagramme und kurze Texte aufmerksam zu untersuchen. Sie entwickeln erste Techniken, um Informationen kritisch zu überprüfen, zu vergleichen und passende Rückfragen zu stellen.

Die Aufgaben in diesem Kapitel bewegen sich ausschließlich im Zahlenraum bis 20.

Kapitel 2 „Lösungen finden“

Beim Lösen von Sachaufgaben fällt es vielen Kindern schwer, aus einer gegebenen Situation eine passende mathematische Handlung abzuleiten. Häufig fehlen Strategien, um geeignete Lösungswege zu erkennen und strukturiert vorzugehen.

Dieses Kapitel setzt genau hier an. Die Kinder lernen, Sachsituationen gezielt zu analysieren und daraus passende Lösungswege abzuleiten. Dabei werden sie schrittweise an grundlegende Entscheidungsprozesse herangeführt. So entwickeln die Kinder ein erstes Repertoire an Strategien, um Sachaufgaben strukturiert zu bearbeiten und Lösungswege nachvollziehbar zu erschließen.

Kapitel 3 „Ergebnisse überprüfen“

Ein zentraler, jedoch häufig vernachlässigter Bestandteil des Sachrechnens ist das bewusste Überprüfen von Ergebnissen und Lösungswegen. Viele Kinder übernehmen gefundene Lösungen, ohne deren Richtigkeit zu hinterfragen. Dieser Aspekt wird hier gezielt aufgegriffen. Die Übungskarten unterstützen die Kinder dabei, ein grundlegendes Verständnis für Kontrolle und Reflexion mathematischer Ergebnisse zu entwickeln. Durch die Auseinandersetzung mit korrekten und fehlerhaften Lösungen lernen die Kinder, ihre Ergebnisse kritisch zu hinterfragen und mehr Sicherheit im Umgang mit Sachaufgaben zu gewinnen.

Die Kapitel 4, 5 und 6 dienen dem **Aufbau von Größenvorstellungen**. Grundfertigkeiten wie Geldbeträge berechnen, Längen berechnen oder vergleichen und Uhrzeiten ablesen werden (nochmals) gezielt eingeführt und geübt.

Kapitel 4 „Euro und Cent“

Der sichere Umgang mit Geld ist eine wichtige Voraussetzung, um reale Situationen wie Einkaufen und Bezahlen zu bewältigen. In diesem Kapitel beschäftigen sich daher die Kinder mit der Größe *Geld*. Sie lernen den Euro und den Cent kennen und entwickeln ein Verständnis dafür, wie Geldbeträge aufgebaut sind und im Alltag verwendet werden.

Die Aufgaben greifen alltagsnahe Situationen auf und ermöglichen es den Kindern, den Umgang mit Geld praktisch zu erproben. So entwickeln sie schrittweise Sicherheit beim Rechnen mit Geldbeträgen und gewinnen gleichzeitig Orientierung für reale Handlungssituationen.

Kapitel 5 „Meter und Zentimeter“

Hier bauen die Kinder schrittweise ein Verständnis für die Größe *Längen* auf. Sie lernen, Längen im Alltag wahrzunehmen, zu messen und miteinander zu vergleichen. Der sichere Umgang mit Einheiten wie Meter und Zentimeter hilft ihnen, ihre Umwelt besser einzuschätzen und mathematisch zu beschreiben. Die Aufgaben greifen alltagsnahe Situationen auf und unterstützen die Kinder dabei, ein Gefühl für Längen zu entwickeln – etwa beim Messen von Gegenständen im Klassenzimmer. So bauen sie Schritt für Schritt ein tragfähiges Verständnis für Längen auf und lernen, dieses Wissen sicher anzuwenden.

Kapitel 6 „Stunden und Minuten“

In diesem Kapitel setzen sich die Kinder grundlegend mit der Größe *Zeit* auseinander. Sie lernen, sich auf der Uhr zu orientieren und Zeitangaben und Zeitspannen zunehmend sicher zu erfassen. Die Aufgaben greifen alltagsnahe Situationen auf und unterstützen das Verständnis für zeitliche Abläufe.

Kapitel 7 „Rechengeschichten lösen“

In diesem letzten Kapitel werden die in den vorangegangenen Kapiteln aufgebauten Kompetenzen zusammengeführt und angewendet.

Die Kinder bearbeiten Rechengeschichten, in denen sowohl Lösungsstrategien als auch Kenntnisse zu Größenbereichen erforderlich sind. Das Kapitel bietet vielfältige Gelegenheiten, erworbene Fähigkeiten zu festigen und in vernetzten, alltagsnahen Kontexten anzuwenden.

Förderspezifische Elemente

- Eine **kleinschrittige Progression** innerhalb der einzelnen Kapitel und der gesamten Förderbox ermöglicht motivierende Lernerfolge und eine gezielte Kompetenzentwicklung.
- Die **sprachsensible Ausrichtung** hilft Kindern mit geringeren Sprachkenntnissen einen leichteren Zugang zu den Texten zu finden durch
 - eine einfache und klare Sprache
 - wiederkehrende sprachliche Strukturen und Aufgabenformate
 - ggf. Wortspeicher und Bildlegenden
 - unterstützende Illustrationen
 - **Silbenmarkierungen** und Zeilenumbrüche nach Sinneinheiten (Schwierigkeitsgrad 1 und 2)
- **Visualisierungen und Beispielaufgaben** helfen, Inhalte und Aufgabenformate besser zu verstehen.
- **Texte mit persönlichem Bezug** aus der Lebenswelt der Kinder bieten motivierende Anknüpfungspunkte und holen die Kinder in ihrer Welt ab.

Schwierigkeitsgrade

Die Übungskarten dieser LOGICO-Box sind zur besseren Orientierung in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Dies ermöglicht sowohl Ihnen als Lehrkraft als auch den Schülerinnen und Schülern selbst, eine zu ihrem individuellen Lernstand passende Karte auszuwählen.

- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 1** enthalten sehr niedrigschwellige Anforderungen. Diese Karten führen in eine Thematik ein.
- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 2** bilden mit ihren Anforderungen den Schwerpunkt der Förderbox und kommen am häufigsten in der Box vor.
- Die Übungskarten des **Schwierigkeitsgrades 3** bilden ein höheres Anforderungsniveau ab und setzen eine erfolgreiche Bewältigung der Karten mit Schwierigkeitsgrad 1 und 2 voraus.

Tests

Zu jedem Kapitel gibt es einen oder mehrere Tests zu den erarbeiteten Übungsschwerpunkten. Mit den Testkarten lässt sich stichprobenartig der Lernstand der Schülerinnen und Schülern überprüfen. Dies kann Sie als Lehrkraft dabei unterstützen, die individuellen Fördermaßnahmen anzupassen. Mithilfe der Tests ist es möglich, den Lernstand der Kinder in den Blick zu nehmen, ihn zu dokumentieren (siehe unten, „Protokollierung der Lernergebnisse“) und zeitnah auf Fortschritte und eventuelle Lernrückstände zu reagieren. Auf der Kartenrückseite werden – anders als von den Übungskarten gewohnt – bewusst keine Lösungen angeboten.

Auch der Vergleich der Farbknöpfe entfällt. Der Farbvergleich wird mit Hilfe einer separaten Lösungskarte vorgenommen. Es ist zu empfehlen, dass Sie die Schülerinnen und Schüler bei der Auflösung begleiten. So erhalten Sie einen unmittelbaren und unverfälschten Einblick in das Testergebnis.

Die Tests sind als Zusatzangebot gedacht und ihr Einsatz ist keineswegs zwingend.

Protokollierung der Lernergebnisse

Sowohl für Sie als Lehrkraft als auch für die Schülerinnen und Schüler besteht die Möglichkeit, Arbeitsergebnisse zu protokollieren.

Für die Schülerinnen und Schüler gibt es einen speziellen **Lernbegleiter**, den Sie im hinteren Teil dieser Begleitmaterialien (ab Seite 25) finden. In dieser Vorlage können die Kinder kapitelweise ankreuzen, welche Übungskarten (und gegebenenfalls, welche Testkarten) sie bearbeitet haben. Eine entsprechende Anleitung hierzu ist auf dem Lernbegleiter abgedruckt. Diese Vorlage ist editierbar, damit Sie den Anleitungstext ggf. auch verändern oder individualisieren können.

Damit auch Sie als Lehrkraft die Möglichkeit haben, die Lernentwicklung Ihrer Schülerinnen und Schüler zu verfolgen, befinden sich im hinteren Teil dieser Begleitmaterialien entsprechende **Dokumentationsbögen** (ab Seite 21). Um die Protokollierung für Sie praktikabel zu halten, konzentrieren sich diese Bögen auf die Protokollierung der Testergebnisse. Jeder Test erfasst bestimmte Kompetenzen. Auch diese Vorlage ist editierbar, sodass Sie die Namen Ihrer Schülerinnen und Schüler eintragen und in der entsprechenden Zeile und Spalte das Ergebnis vermerken können.

Auch wenn Sie auf die Durchführung und Dokumentation der Tests verzichten möchten, bieten Ihnen diese Bögen eine gute Übersicht über die angestrebten Lernziele der einzelnen Kapitel.

Einsatz im Unterricht

Die Förderbox „Sachrechnen und Größen“ lässt sich ohne Vorbereitungsaufwand vielseitig einsetzen – begleitend zum Mathematikunterricht, in Förderstunden oder als differenzierendes Zusatzangebot.

Während des Arbeitens mit der Förderbox kann eine Schülerin oder ein Schüler von einer Förder-/Lehrkraft unterstützt werden. Dies ist jedoch – sofern es aus fachdidaktischer Sicht und nach Einschätzung der Fachkraft vertretbar ist – nicht zwingend notwendig.

Dank des modularen Aufbaus können einzelne Kompetenzen gezielt geübt, wiederholt oder vertieft werden. Gleichzeitig ermöglicht die klare Struktur ein systematisches, chronologisches Arbeiten mit der gesamten Box.

So gelingt passgenaue Förderung für unterschiedliche Lernstände – mit täglichen kleinen Erfolgserlebnissen für die Kinder.

Inhaltsübersichten zu den einzelnen Kapiteln

Genau lesen

Karte	Inhalt / Thema	Schwierigkeitsgrad			Test
		●	●●	●●●	
1	Wichtige Wörter kennen	X			A
2	Wichtige Wörter kennen		X		
3	Wichtige Wörter kennen		X		
4	Bildern einfache mathematische Zusammenhänge entnehmen	X			
5	Bildern einfache mathematische Zusammenhänge entnehmen		X		
6	Bildern einfache mathematische Zusammenhänge entnehmen		X		
7	Aussagen überprüfen: richtig oder falsch?	X			
8	Aussagen überprüfen: richtig oder falsch?		X		
9	Aussagen überprüfen: Kann das sein?	X			
10	Aussagen überprüfen: Kann das sein?		X		
11	Einem Säulendiagramm Informationen entnehmen	X			B
12	Einem Säulendiagramm Informationen entnehmen		X		
13	Einer Tabelle Informationen entnehmen	X			C
14	Einer Tabelle Informationen entnehmen		X		
15	Einem Text Informationen entnehmen	X			
16	Einem Text Informationen entnehmen		X		
17	Passende Fragen finden	X			B
18	Passende Fragen finden	X			
19	Passende Fragen finden		X		
20	Passende Fragen finden		X		
21	Aussagen überprüfen: Kann ich das sicher wissen?	X			C
22	Aussagen überprüfen: Kann ich das sicher wissen?		X		
23	Aussagen überprüfen: Kann ich das sicher wissen?		X		
24	Zwei Aussagen genau vergleichen	X			B
25	Zwei Aussagen genau vergleichen		X		

Lösungen finden

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeitsgrad			Test
		●	●●	●●●	
1	Die Rechenart erkennen	X			D
2	Die Rechenart erkennen		X		
3	Die Rechenart erkennen			X	
4	Rechenschritte finden	X			
5	Rechenschritte finden	X			
6	Rechenschritte finden		X		
7	Rechenschritte finden		X		
8	Eine Tabelle als Lösungshilfe nutzen	X			E
9	Eine Tabelle als Lösungshilfe nutzen		X		
10	Eine Tabelle als Lösungshilfe nutzen			X	
11	Ein Diagramm als Lösungshilfe nutzen	X			
12	Ein Diagramm als Lösungshilfe nutzen		X		
13	Eine Skizze als Lösungshilfe nutzen	X			
14	Eine Skizze als Lösungshilfe nutzen		X		
15	Eine Skizze als Lösungshilfe nutzen			X	
16	Einen Lösungsweg finden		X		
17	Einen Lösungsweg finden			X	

Ergebnisse überprüfen

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeitsgrad			Test
		●	●●	●●●	
1	Passende Antworten finden	X			F
2	Passende Antworten finden	X			
3	Passende Antworten finden		X		
4	Fehler finden	X			
5	Fehler finden		X		
6	Fehler finden			X	
7	Richtige Lösungswege finden	X			G
8	Richtige Lösungswege finden		X		
9	Richtige Lösungswege finden		X		
10	Richtige Lösungswege finden			X	
11	Die Probe machen		X		
12	Die Probe machen		X		
13	Rechengeschichten lösen			X	

Euro und Cent

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeits- grad			Test
		●	●●	●●●	
1	Den Euro kennenlernen	X			H
2	Den Cent kennenlernen	X			
3	Mit dem Euro rechnen	X			
4	Mit Euro und Cent rechnen		X		
5	Mit Euro und Cent rechnen			X	
6	Geldbeträge vergleichen		X		
7	Geldbeträge vergleichen			X	
8	Preise schätzen		X		
9	Preise schätzen			X	
10	Bezahlen	X			
11	Bezahlen – Rückgeld		X		
12	Bezahlen – Rückgeld			X	

Meter und Zentimeter

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeits- grad			Test
		●	●●	●●●	
1	Wichtige Wörter kennen	X			I
2	Zentimeter (cm) kennenlernen	X			
3	Zentimeter (cm) messen	X			
4	Zentimeter (cm) vergleichen		X		
5	Meter (m) kennenlernen	X			
6	Sprungweiten (m) vergleichen	X			
7	Meter und Zentimeter schätzen	X			
8	Meter und Zentimeter schätzen		X		
9	Meter und Zentimeter schätzen			X	
10	Mit Längen rechnen		X		
11	Mit Längen rechnen		X		
12	Mit Längen rechnen			X	

Stunden und Minuten

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeitsgrad			Test
		●	●●	●●●	
1	Die Bestandteile einer Uhr	X			J
2	Die Uhrzeit bestimmen: die volle Stunde (12 Stunden)	X			
3	Die Uhrzeit bestimmen: die volle Stunde (24 Stunden)	X			
4	Die Uhrzeit bestimmen: die volle Stunde (24 Stunden)		X		
5	Die Uhrzeit bestimmen: der Tagesablauf		X		
6	Die Uhrzeit bestimmen: Minuten ablesen	X			
7	Die Uhrzeit bestimmen: die halbe Stunde	X			
8	Die Uhrzeit bestimmen: die halbe Stunde (Sprechweise)		X		
9	Die Uhrzeit bestimmen: 15 Minuten		X		
10	Die Uhrzeit bestimmen: 5 Minuten			X	
11	Zeitspannen bestimmen		X		
12	Zeitspannen bestimmen			X	

Rechengeschichten lösen

Karte	Inhalt/Thema	Schwierigkeitsgrad			Test
		●	●●	●●●	
1	Haustiere Einem Bild Informationen entnehmen (Geld)	X			
2	Eine Tabelle nutzen (Zeitdauer)		X		M
3	Eine Skizze nutzen (Längen und Höhen)		X		K
4	Fehler finden (Geld)			X	
5	Ein Feuerwehrtfest Einer Einladung Informationen entnehmen	X			
6	Mit Längen rechnen		X		K
7	Mit Geld rechnen		X		
8	Die Feuerwehr Zeitpunkte und Zeitspannen bestimmen			X	L
9	Besuch im Dinomuseum Einem Bild Informationen entnehmen	X			
10	Zeitpunkte und Zeitspannen bestimmen		X		
11	Eintrittspreise berechnen		X		
12	Fragen zu einem Sachtext beantworten (Längen)			X	
13	Wandern mit Eseln Einem Text Informationen entnehmen	X			
14	Eine Tabelle nutzen (Preise)		X		M
15	Zeitpunkte und Zeitspannen bestimmen		X		L
16	Knobelaufgaben (Logicals) lösen			X	
17	Beim Sport- und Spielfest Fragen zu einem Bild und einem Plakat beantworten	X			
18	Ein Diagramm nutzen (Wurfweiten)		X		M
19	Eine Skizze nutzen (Sprungweiten)			X	K
20	Aussagen überprüfen: Kann das sein?			X	

Tests

Anleitung zu den Tests (1 Karte)

Testkarten (13 Karten)

Genau lesen

- A Test zu den Karten 1–10
- B Test zu den Karten 11–12, 17–20 und 24–25
- C Test zu den Karten 13–14 und 21–23

Lösungen finden

- D Test zu den Karten 1–7
- E Test zu den Karten 8–17

Ergebnisse überprüfen

- F Test zu den Karten 1–6
- G Test zu den Karten 7–12

Euro und Cent

- H Test zu den Karten 1–12

Meter und Zentimeter

- I Test zu den Karten 1–12

Stunden und Minuten

- J Test zu den Karten 1–12

Rechengeschichten lösen

- K Test zu den Karten 3, 6–7 und 19
- L Test zu den Karten 8–12 und 15
- M Test zu den Karten 2, 14 und 18

Lösungskarte (dreifach)

Hinweis zum Einsatz der Tests

Die Testkarten können eingesetzt werden, nachdem die Kinder ein Kapitel oder einen Übungsschwerpunkt bearbeitet haben und nun ihren Lernfortschritt überprüfen sollen – oder selbst möchten. Die Testkarten können auch genutzt werden, um vorab festzustellen, bei welchen Lerninhalten noch Übungsbedarf besteht.

Besonderheit: Auf der Rückseite der Testkarten befindet sich – anders als bei den Übungskarten – **keine Lösung**. Die Überprüfung der Tests erfolgt mithilfe der (dreifach vorhandenen) **Lösungskarte**. Auf der Lösungskarte kann für jeden Test in der passenden Lösungsspalte die richtige Abfolge der Farbpunkte abgelesen werden.

Alles Weitere dazu: siehe Karte „Anleitung zu den Tests“



Sachrechnen und Größen

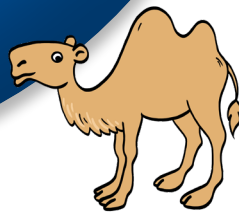
Dokumentationsbogen für die Testergebnisse der Kinder

Kapitel Test

Lerninhalt/ Kompetenz

Genau lesen	A	• Bildern einfache mathematische Zusammenhänge entnehmen • Aussagen überprüfen: Kann das sein? Richtig oder falsch?							
	B	• Einem Säulendiagramm Informationen entnehmen • Passende Fragen finden • Zwei Aussagen genau vergleichen							
	C	• Einer Tabelle Informationen entnehmen • Aussagen überprüfen: Kann ich das sicher wissen?							
Lösungen finden	D	• Die Rechenart erkennen • Rechenschritte finden							
	E	• Eine Tabelle, ein Diagramm oder eine Skizze als Lösungshilfe nutzen • Einen Lösungsweg finden							
Ergebnisse überprüfen	F	• Passende Antworten finden • Fehler finden							
	G	• Richtige Lösungswege finden • Die Probe machen							
Euro und Cent	H	• Euro und Cent kennen • Mit Euro und Cent rechnen • Bezahlen – Rückgeld							
Meter und Zentimeter	I	• Meter und Zentimeter kennen, Sprungweiten vergleichen • Meter und Zentimeter schätzen (Höhen)							

Hier können Sie eintragen, wann und mit welchem Erfolg (+, 0, –) die Kinder einen Test durchgeführt haben.



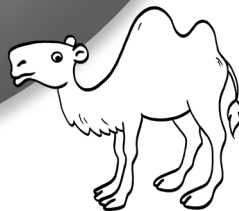
Sachrechnen und Größen

Dokumentationsbogen für die Testergebnisse der Kinder

Kapitel Test Lerninhalt/ Kompetenz

Stunden und Minuten	J						
	J	- Die Uhrzeit bestimmen (24 Stunden, Tagesablauf) - Zeitspannen bestimmen					
Rechengeschichten lösen	K	Rechengeschichten lösen: - Eine Skizze zum Lösen nutzen - Mit Längen rechnen - Mit Geld rechnen					
	L	Rechengeschichten lösen: - Zeitpunkte und Zeitspannen bestimmen - Eintrittspreise berechnen					
	M	Rechengeschichten lösen: - Eine Tabelle nutzen (Preise berechnen) - Ein Diagramm nutzen					

Hier können Sie eintragen, wann und mit welchem Erfolg (+, 0, -) die Kinder einen Test durchgeführt haben.



Sachrechnen und Größen

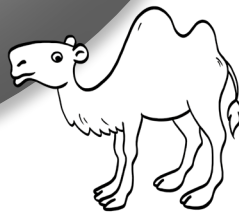
Dokumentationsbogen für die Testergebnisse der Kinder

Kapitel Test

Lerninhalt/ Kompetenz

Genau lesen	A	• Bildern einfache mathematische Zusammenhänge entnehmen • Aussagen überprüfen: Kann das sein? Richtig oder falsch?							
	B	• Einem Säulendiagramm Informationen entnehmen • Passende Fragen finden • Zwei Aussagen genau vergleichen							
	C	• Einer Tabelle Informationen entnehmen • Aussagen überprüfen: Kann ich das sicher wissen?							
Lösungen finden	D	• Die Rechenart erkennen • Rechenschritte finden							
	E	• Eine Tabelle, ein Diagramm oder eine Skizze als Lösungshilfe nutzen • Einen Lösungsweg finden							
Ergebnisse überprüfen	F	• Passende Antworten finden • Fehler finden							
	G	• Richtige Lösungswege finden • Die Probe machen							
Euro und Cent	H	• Euro und Cent kennen • Mit Euro und Cent rechnen • Bezahlen – Rückgeld							
Meter und Zentimeter	I	• Meter und Zentimeter kennen, Sprungweiten vergleichen • Meter und Zentimeter schätzen (Höhen)							

Hier können Sie eintragen, wann und mit welchem Erfolg (+, 0, –) die Kinder einen Test durchgeführt haben.



Sachrechnen und Größen

Dokumentationsbogen für die Testergebnisse der Kinder

Kapitel Test Lerninhalt/ Kompetenz

Stunden und Minuten	J								
	J	- Die Uhrzeit bestimmen (24 Stunden, Tagesablauf) - Zeitspannen bestimmen							
Rechengeschichten lösen	K	Rechengeschichten lösen: - Eine Skizze zum Lösen nutzen - Mit Längen rechnen - Mit Geld rechnen							
	L	Rechengeschichten lösen: - Zeitpunkte und Zeitspannen bestimmen - Eintrittspreise berechnen							
	M	Rechengeschichten lösen: - Eine Tabelle nutzen (Preise berechnen) - Ein Diagramm nutzen							

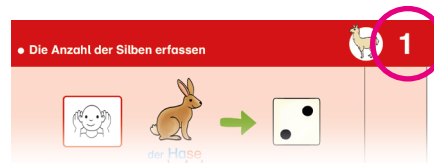
Hier können Sie eintragen, wann und mit welchem Erfolg (+, 0, -) die Kinder einen Test durchgeführt haben.

LOGICO-Förderbox PICCOLO

Sachrechnen und Größen



Unten siehst du Nummern und Kreise.
Jede Nummer gehört zu einer Karte.
Die Nummern stehen immer
oben rechts auf den Karten.



Male einen Kreis aus,
wenn du die Karte mit dieser Nummer
gemacht hast.

1 	2 	3
-------	-------	-------

War alles richtig? Dann hake ab.
War noch etwas falsch?
Nicht schlimm.
Mache die Karte später noch einmal.

1 	2 	3
-------	-------	-------

Genau lesen

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 	13 	14 	15 	16 	17 	18 	19 	20
21 	22 	23 	24 	25 					

Lösungen finden

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 	13 	14 	15 	16 	17 			

Ergebnisse überprüfen

1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 	13 							

LOGICO-Förderbox PICCOLO

Sachrechnen und Größen



Euro und Cent									
1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐								

Meter und Zentimeter									
1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐								

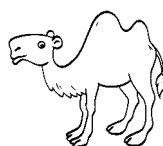
Stunden und Minuten									
1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐								

Rechengeschichten lösen									
1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐	13 ☐	14 ☐	15 ☐	16 ☐	17 ☐	18 ☐	19 ☐	20 ☐

Tests									
A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	E ☐	F ☐	G ☐	H ☐	I ☐	J ☐
K ☐	L ☐	M ☐							

LOGICO-Förderbox PICCOLO

Sachrechnen und Größen



Unten siehst du Nummern und Kreise.
Jede Nummer gehört zu einer Karte.
Die Nummern stehen immer
oben rechts auf den Karten.



Male einen Kreis aus,
wenn du die Karte mit dieser Nummer
gemacht hast.

1 ☒	2 ☐	3 ☐
---------------------------------------	----------------------------	----------------------------

War alles richtig? Dann hake ab.
War noch etwas falsch?
Nicht schlimm.
Mache die Karte später noch einmal.

1 ☒	2 ☐	3 ☐
--	-------------------------------	-------------------------------

Genau lesen

1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐	13 ☐	14 ☐	15 ☐	16 ☐	17 ☐	18 ☐	19 ☐	20 ☐
21 ☐	22 ☐	23 ☐	24 ☐	25 ☐					

Lösungen finden

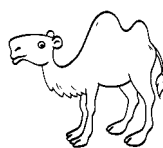
1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐	13 ☐	14 ☐	15 ☐	16 ☐	17 ☐			

Ergebnisse überprüfen

1 ☐	2 ☐	3 ☐	4 ☐	5 ☐	6 ☐	7 ☐	8 ☐	9 ☐	10 ☐
11 ☐	12 ☐	13 ☐							

LOGICO-Förderbox PICCOLO

Sachrechnen und Größen



Euro und Cent									
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 								

Meter und Zentimeter									
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 								

Stunden und Minuten									
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 								

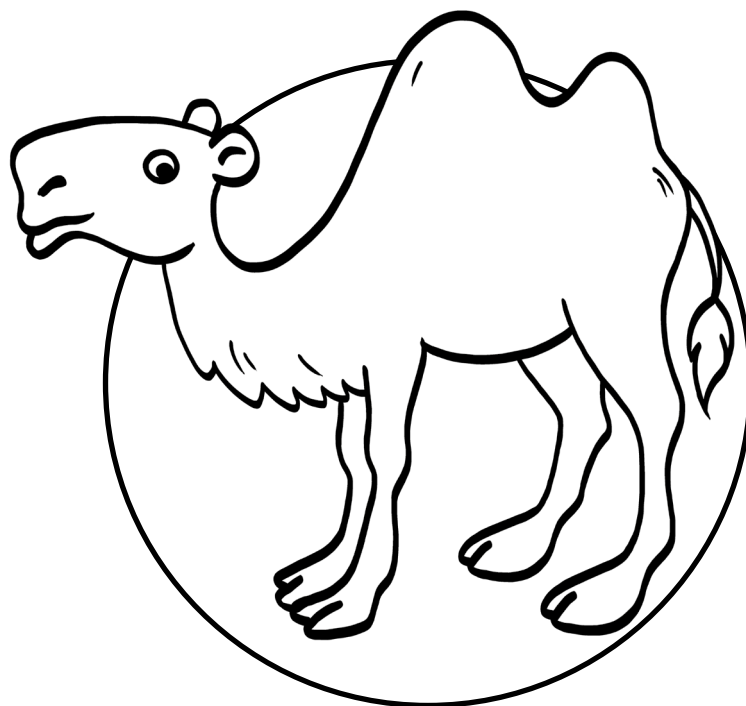
Rechengeschichten lösen									
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10
11 	12 	13 	14 	15 	16 	17 	18 	19 	20

Tests									
A 	B 	C 	D 	E 	F 	G 	H 	I 	J
K 	L 	M 							

URKUNDE

für _____ Name des Kindes
Name des Kindes

zur LOGICO-Förderbox PICCOLO
Sachrechnen und Größen



Herzlichen Glückwunsch!

Du hast die Übungskarten zum Kapitel
„[Name des Kapitels]“
gut gelöst.
Weiter so!

Unterschrift: _____ Datum: _____

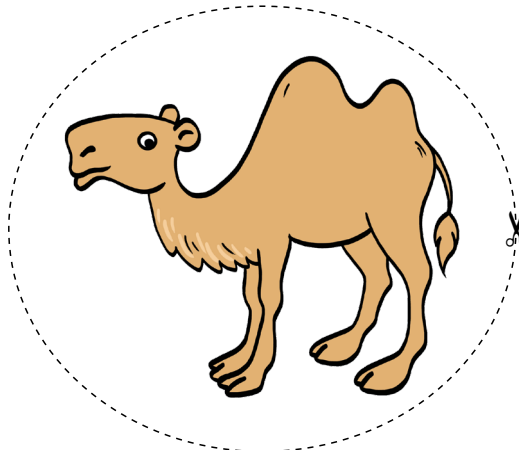
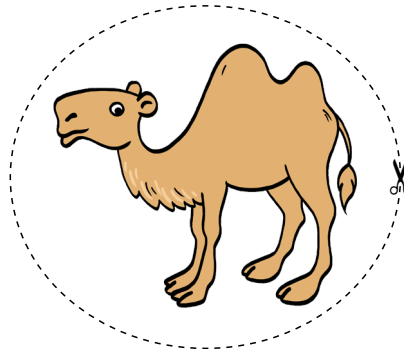
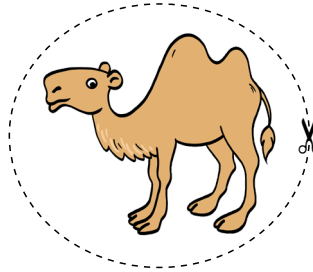
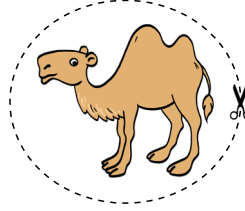
Piktogramme und Vorlagen für die Arbeit mit der LOGICO-Förderbox PICCOLO Sachrechnen und Größen

Ordner-Rückenschild

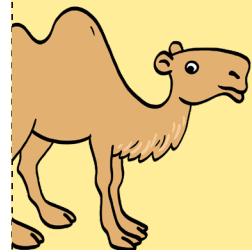
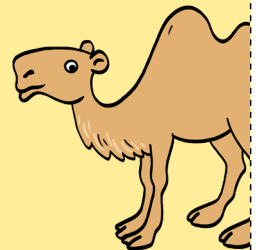
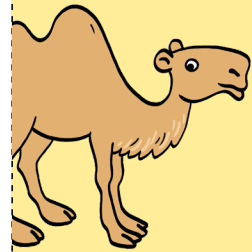
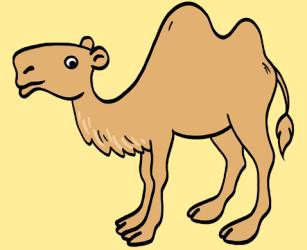




Piktogramm



LOGICO-Merker



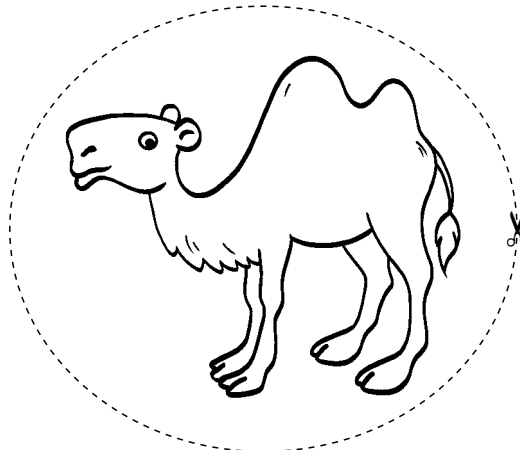
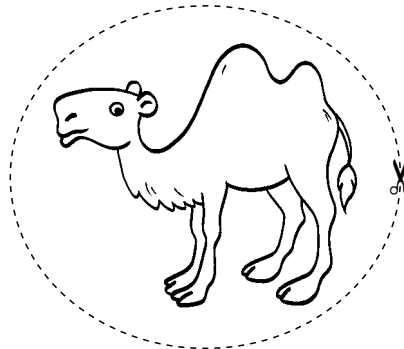
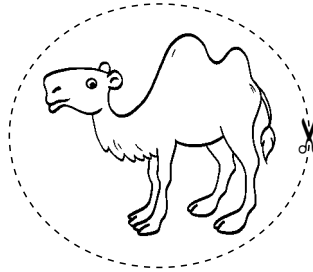
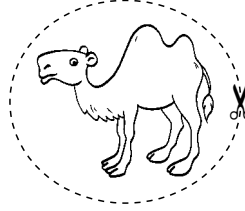
Piktogramme und Vorlagen für die Arbeit mit der LOGICO-Förderbox PICCOLO Sachrechnen und Größen

Ordner-Rückenschild





Piktogramm



LOGICO-Merker

