

# Robitopia im Mathematik Lehrplan der Primarstufe

## 3. und 4. Schulstufe



### Allgemein

|                                   |  |                            |
|-----------------------------------|--|----------------------------|
| Erfahrungsbereich<br>Gemeinschaft | Die Schulklasse als neue Gemeinschaft erleben    | Robitopia (gesamtes Spiel) |
|                                   | Zusammenleben in verschiedenen<br>Gemeinschaften |                            |
|                                   | Sich selbst und andere kennen lernen             |                            |

### Mathematik

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| Lösen von Sachproblemen<br>(4. Schulstufe)                          | Mathematisieren von Sachsituationen  | Sportopia |
| Entwickeln von<br>Vorstellungen zu Größen<br>(3. Schulstufe)        |  | Elektro   |
| Operieren mit Größen<br>(3. Schulstufe)                             | Schätzen, Messen und Vergleichen unter<br>sachgerechter Verwendung von<br>Maßeinheiten | Sportopia |
|   | Anwenden von Größen in Sachaufgaben  |           |
| Weiterentwicklung von<br>Vorstellungen zu Größen<br>(4. Schulstufe) |  | Elektro   |
| Orientieren im Raum<br>(3. + 4. Schulstufe)                         | Erfassen und Beschreiben geometrischer<br>Figuren                                      | Elektro   |

relevante Auszüge aus dem Lehrplan für Volksschulen, Fassung gültig für das SJ 2022/23