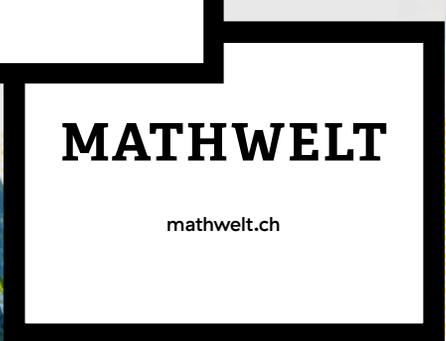
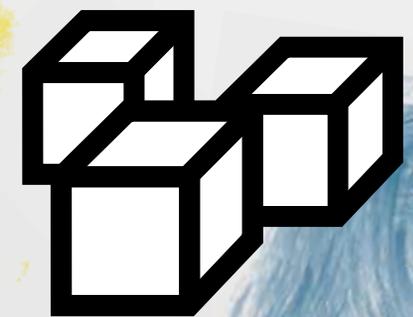
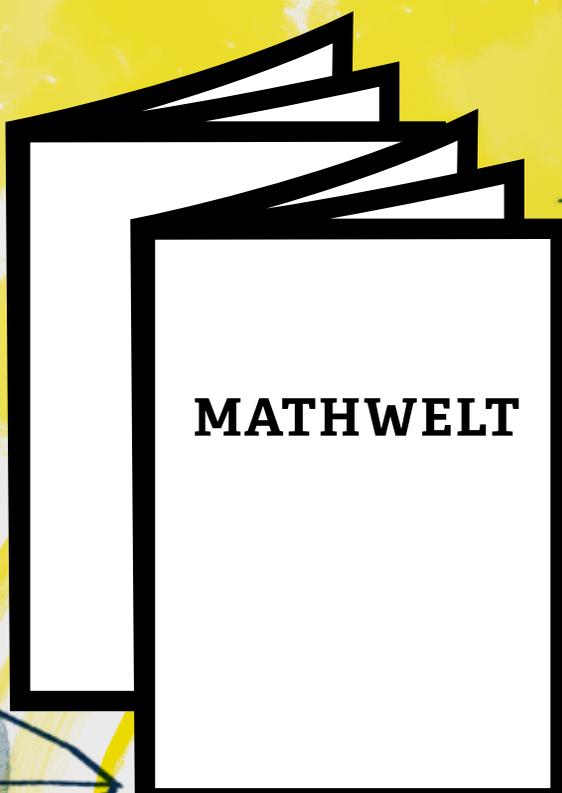
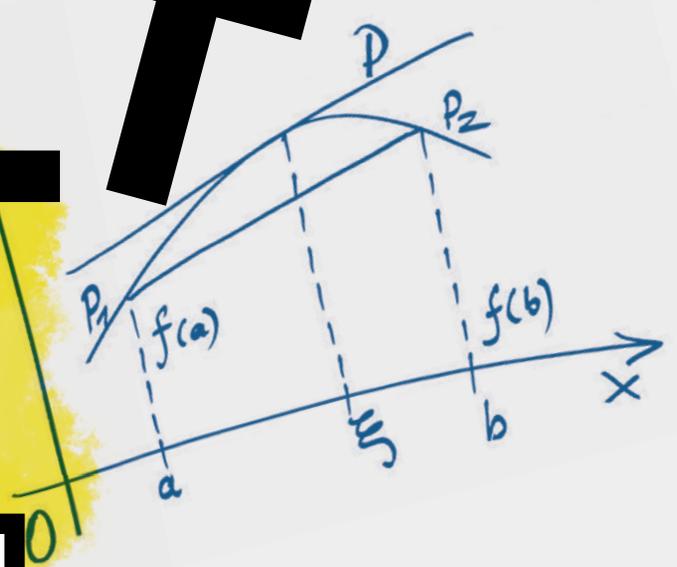


# MATH WELT



**schul** plus  
verlag



# Gemeinsam, aktiv und individuell lernen mit MATHWELT

Das Lehrmittel MATHWELT ist spezifisch auf den Unterricht in heterogenen Klassen ausgerichtet. Es ist das ideale Lehrmittel, um Kindern auf verschiedenen Kompetenzstufen und mit verschiedenen Bedürfnissen gerecht zu werden. Gemeinsame und individuelle Sequenzen haben dabei einen festen Platz im Unterricht.

## MATHWELT

- umfasst reichhaltige Lernanlässe für alle Kompetenzstufen eines Zyklus.
- gestaltet den Mathematikunterricht nach neusten Erkenntnissen.
- unterstützt Unterrichtsplanung und -organisation.
- deckt alle Kompetenzen und Handlungsaspekte des Lehrplans 21 ab.
- hat einen fundierten Strategieaufbau und enthält stufenspezifische Trainingsmaterialien.
- bietet Aufgaben für die Begabungsförderung.
- gibt Beobachtungs- und Beurteilungshinweise.

### Themenbücher

für Schülerinnen und Schüler zum gemeinsamen Lernen in heterogenen Klassen

- wecken Interesse
- geben Impulse
- ermöglichen unterschiedliche Zugänge

Die Themenbücher sind auch als E-Books erhältlich.

### MATHWELT Training

für Schülerinnen und Schüler

- zum Üben und Sichern der Grundkompetenzen
- ermöglicht ein direktes Feedback
- der individuelle Lernstand steht im Vordergrund

### Arbeitshefte

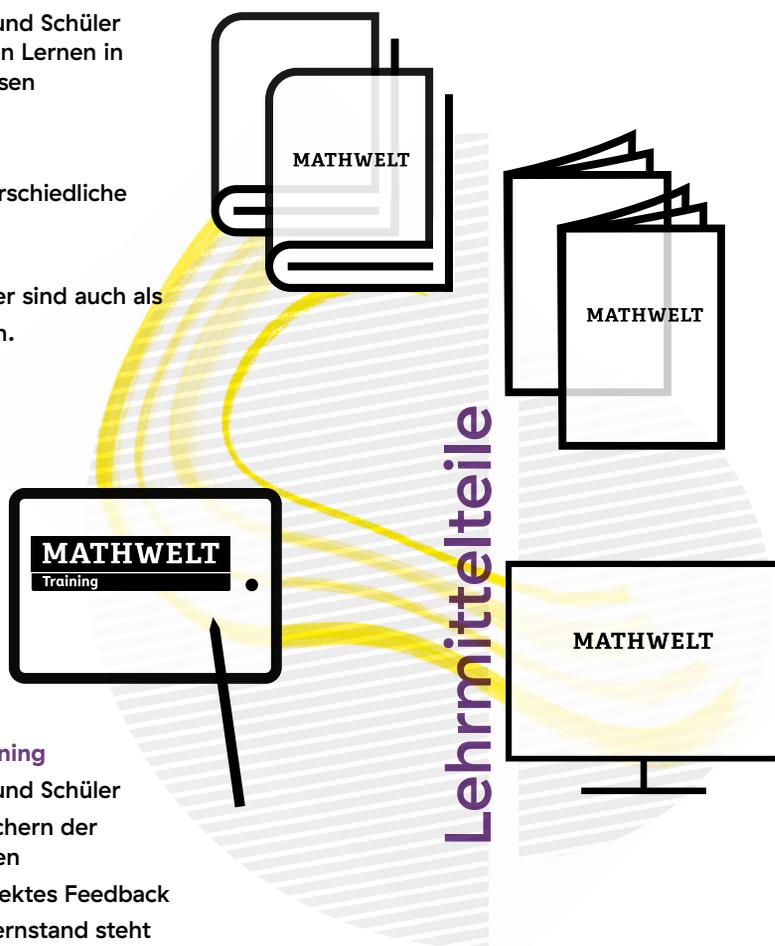
für Schülerinnen und Schüler

- beinhalten Aufgaben zum individuellen Kompetenzaufbau
- unterstützen den Aufbau von Lösungs- und Rechenstrategien
- regen zur Selbstreflexion an

### filRouge

digitaler Kommentar für die Lehrperson

- führt durch das gesamte Lehrwerk und leitet den Unterricht
- gibt Ideen zur Inszenierung der Aufgaben
- bietet Anregungen zur Differenzierung
- beinhaltet Beobachtungs- und Beurteilungshinweise



# Jährlich wiederkehrende Bearbeitung im Spiralprinzip

Die Aufgaben innerhalb der Kapitel sind nach Kompetenzstufen geordnet und als solche grafisch gekennzeichnet.

## Themenbücher

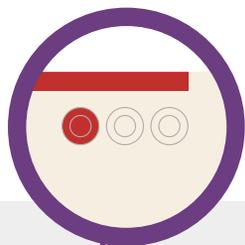
Alle Lernenden eines Zyklus arbeiten gleichzeitig mit demselben Themenbuch. Die Themenbücher beinhalten natürlich differenzierende Aufgaben für gemeinsame Lernanlässe. Die Aufgaben und Bilder in den Themenbüchern regen zur Auseinandersetzung mit dem mathematischen Gehalt alltäglicher Situationen, zum Handeln, Nachdenken, selber Erforschen und Weiterentwickeln an. Pro Zyklus gibt es zwei Themenbücher. Jeweils ein Themenbuch für das erste Semester und ein Themenbuch für das zweite Semester. Die Themenbücher sind Mehrwegprodukte und werden jährlich wiederkehrend verwendet. Sie können alternativ als E-Book mit einer Jahreslizenz erworben werden.

## Arbeitshefte

In den Arbeitsheften erfolgt die Erweiterung individueller Kompetenzen und der Aufbau von Lösungs- und Rechenstrategien mit bedeutsamen, reichhaltigen und gut strukturierten Aufgaben. Die Aufgaben innerhalb der Kapitel sind nach Kompetenzstufen geordnet und als solche grafisch gekennzeichnet. Durch die jährlich wiederkehrende Verwendung der Arbeitshefte blicken die Kinder auf bereits Bearbeitetes zurück, reflektieren über individuelle Lernfortschritte und bauen ihre Kompetenzen weiter auf.

## filRouge

Der filRouge bietet einen Überblick über das Lehrmittel, die Jahresplanung, die Themen und das Material. Im digitalen Teil sind neben Hinweisen zur Durchführung für die konkreten Aufgaben auch die Erwartungen an die Schülerinnen und Schüler auf verschiedenen Kompetenzstufen beschrieben.



Kraft der 5 und Kraft der 10

1  
**Auffüllen – 5er und 10er**

Zeigen, färben, schreiben  
Zeige die Fingerbilder.  
Färbe gestreckte Finger und eingezogene Finger.  
Schreibe.

Welches Würfelbild passt zum Füllen des 5er?  
Einzeichnen und überprüfen.

6

Kraft der 5 und Kraft der 10

6  
**Mit Händen – zusammen 10**

Zeigen, färben, schreiben  
Zeige die Fingerbilder.  
Färbe gestreckte Finger und eingezogene Finger.  
Schreibe.

22

Kraft der 5 und Kraft der 10

10  
**Plus 5, 10 – bis 100 und darüber**

Kraft der 5 – plus  
Lage wenig Streifen.

Welche Aufgaben passen zusammen?  
Färbe mit gleicher Farbe.

37

# Spielend lernen mit MATHWELT 1

MATHWELT 1 unterstützt den Kompetenzaufbau im 1. Zyklus: Es greift bewährte didaktische Elemente aus dem Kindergarten und den ersten beiden Schuljahren auf und verbindet diese in einer gemeinsamen Lernkultur.

## MATHWELT 1

- ordnet die angebotenen Inhalte nach sieben mathematischen Themen.
- bezieht die Bedürfnisse aller Lernenden mit ein.
- unterstützt die Lehrpersonen bei der Organisation und Durchführung von gemeinsamen Lernanlässen.
- enthält einheitlich dargestellte Aufgaben für den individuellen Kompetenz- und Strategieraufbau sowie Trainingsspiele zum Automatisieren von Kernaufgaben.
- gibt auf Lehrplan und Lehrmittel abgestimmte Beobachtungs- und Beurteilungshinweise und bietet Lernkontrollaufgaben.

**MATHWELT 1 fasst den Kompetenzaufbau des Lehrplans 21 in sieben mathematische Themen zusammen.**

### 1. Semester

- Wie viele?
- Schöne Muster
- Plus und minus (1)
- Gestalten

### 2. Semester

- Kaufen und verkaufen
- Plus und minus (2)
- Mal und geteilt
- Gross und klein

## Gezielter Strategieraufbau

Blitz-Blick-Angebote und Trainings-Spiele ergänzen den Kompetenzaufbau im Arbeitsheft. Diese Übungsangebote dienen dem Erwerb mentaler Vorstellungen und unterstützen das Automatisieren von zentralen Routinen und Kernaufgaben.

### Rechenwege erkennen und nutzen: Strategie-Karten

Die angebotenen Strategie-Karten geben den Kindern Hinweise auf mögliche Rechenstrategien. Die Kinder sprechen über ihre Denk- und Lösungswege. In Leerkarten können auch eigene Strategien festgehalten werden.

### Sichtbar auf einen Blick: Blitz-Blick

Die Kinder üben sich darin, Anzahlen und Kernaufgaben übersichtlich darzustellen und Darstellungen rasch zu erkennen. Sie erhalten eine Rückmeldung zu ihren Ausführungen.

### Spielerisches Automatisieren: Trainings-Spiele

Zu zentralen und umfangreichen Themen werden Trainings-Spiele auf unterschiedlichen Kompetenzstufen angeboten. Zentrale Routinen (z. B. das Tauschgesetz nutzen) und Kernaufgaben werden in spielerischer Form automatisiert.

Passende Zusatzmaterialien wie Posterset, Würfelset und Spielgeld sind ebenfalls erhältlich.



3. bis 6. Schuljahr

# Kooperativ lernen mit MATHWELT 2

MATHWELT 2 deckt die Kompetenzen des 2. Zyklus ab. Es ermöglicht gemeinsames und individuelles Lernen an gleichen Themen in heterogenen Klassen.

## MATHWELT 2

- hat eine gleichbleibende, klare Struktur entlang der verschiedenen Themen und Lehrwerksteile.
- enthält gemeinsame Lernanlässe für alle Lernenden des Zyklus und Aufgaben auf unterschiedlichen Kompetenzstufen.
- greift wichtige Grundlagen auf.
- unterstützt die Vertiefung und Festigung zentraler Inhalte und Techniken.
- bietet Zusatzaufgaben für mathematisch begabte Schülerinnen und Schüler.
- gibt auf Lehrplan und Lehrmittel abgestimmte Beobachtungs- und Beurteilungshinweise und bietet Lernkontrollaufgaben.

Die grünen Aufgaben sind natürlich-differenzierend und ermöglichen gemeinsames Lernen am gleichen Thema auf unterschiedlichen Kompetenzstufen.





# Gemeinsam mit der Praxis MATHWELT weiterent- wickeln

## **Bewährtes weiterdenken. Zukunft gestalten.**

MATHWELT steht seit Jahren für einen Mathematikunterricht, der alle Lernenden in entwicklungs- und altersdurchmischten Klassen mitnimmt.

Damit das auch künftig so bleibt, überarbeiten wir das Lehrmittel schrittweise – fundiert, praxisnah und im Dialog mit Lehrpersonen.

## **So entwickeln wir MATHWELT weiter**

### **Der Lehrpersonenkommentar filRouge zu MATHWELT 1 wird neu konzipiert:**

Es erwarten dich:

- Übersichtliche Planungshilfen
- Klare Ausweisung der Grundansprüche aus dem Lehrplan 21
- Einheitliche Strukturierung der Unterrichtsführung und bessere Verknüpfung aller Lehrmitteleile
- Ergänzende Medien in gleichbleibendem Aufgabenformat für mehr Übungsmöglichkeiten
- Hinweise für die integrative Förderung

Mit **Dossier MATHWELT** entsteht eine neue Heftreihe mit flexibel einsetzbaren Unterrichtsbausteinen für Kindergarten und Basisstufenklassen, die eine direkte Verbindung zum Lehrmittel MATHWELT 1 schaffen. Die Dossiers erscheinen halbjährlich und ergänzen das bestehende Angebot schrittweise.

**Die Überarbeitung des filRouge zu MATHWELT 2** startet im August 2025.

Langfristig wird auch das Printangebot von MATHWELT optimiert, um das gemeinsame und individuelle Lernen am gleichen Thema bestmöglich zu unterstützen.

## **Mit deiner Erfahrung weiterdenken**

Deine Rückmeldungen sind zentral für eine praxisnahe Weiterentwicklung. Nimm am Testing teil und gestalte MATHWELT aktiv mit.

### **Interesse? Schreib an:**

[mathwelt@schulverlag.ch](mailto:mathwelt@schulverlag.ch)

**Unser Ziel:** Ein Lehrmittel, das langfristig praxisnah und anwendungsorientiert bleibt – und den Mathematikunterricht in heterogenen Klassen bestmöglich unterstützt.

# Dossier MATHWELT

## Mathematik kindgerecht und praxisnah erleben

Die neue Reihe Dossier MATHWELT unterstützt Lehrpersonen von Kindergarten- und Basisstufenklassen mit praxisnahen, flexibel einsetzbaren Unterrichtsbausteinen.

Die Hefte erleichtern den entwicklungsgerechten Einstieg in den Mathematikunterricht und schaffen eine direkte Verbindung zum Lehrmittel MATHWELT 1.

Die Unterrichtsvorschläge der Dossiers unterstützen Lehrpersonen dabei, Kinder spielerisch und entdeckend an grundlegende mathematische Ideen heranzuführen.

Dank des offen gestalteten Konzepts lassen sich die Unterrichtsvorschläge individuell anpassen und mit eigenen Ideen kombinieren – ideal für den flexiblen Einsatz im Unterrichtsalltag.



Ab dem  
1. 9. 2025 in  
unserem Shop  
verfügbar



[schulverlag.ch/90937](https://schulverlag.ch/90937)

# ZUSATZ- MATERIAL

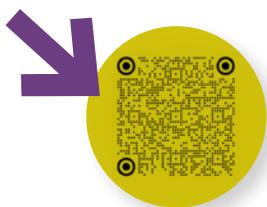
## Spiel-Lernumgebung – Kaufen und verkaufen

Die Spiel-Lernumgebung «Kaufen und verkaufen» erschliesst Kindern im 1. Zyklus einen spielerischen und entwicklungsorientierten Zugang zu mathematischen Problemstellungen. In vier verschiedenen Spiel-Lernorten üben Schülerinnen und Schüler das Berechnen von Geldbeträgen, führen Verkaufsgespräche und entwickeln ein grundlegendes Verständnis dafür, dass Geld als Tauschmittel für Waren dient.

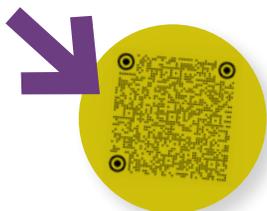
Das bietet die Spiel-Lernumgebung:

- Planungshilfen für lebensnahe Spiel-Lernorte
- Fächerverbindende und natürlich-differenzierende Umsetzungsmöglichkeiten
- Direkt downloadbare Medien, die individuell eingesetzt und den Bedürfnissen der Klasse angepasst werden können
- Beobachtungsformulare für die formative Beurteilung
- Impulse für die Spiel- und Lernbegleitung

Weitere Informationen zum Paket und zur Bestellung findest du in unserem Shop.



Konkrete Anschauungsbeispiele findest du auf unserer Produktwebsite



## Neu im Paket erhältlich

Die Spiel-Lernumgebung «Kaufen und verkaufen» ist im Paket zusammen mit «Auf Sendung» erhältlich – einer fächerverbindenden Spiel-Lernumgebung mit Fokus auf Kommunikation und Medien.



Zeichnung eines Kindes zur Spiel-Lernumgebung

# MATHWELT TRAINING

## MATHWELT Training

Mit der Übungsplattform MATHWELT Training sichern, wiederholen und automatisieren Schülerinnen und Schüler des 1. und 2. Zyklus grundlegende mathematische Kompetenzen und erlangen somit Geläufigkeit.

Die über 100 Aufgabenserien aus allen drei Kompetenzbereichen nach Lehrplan 21 sind auf die beiden Lehrmittel MATHWELT 1 und MATHWELT 2 abgestimmt, ergänzen diese optimal und schaffen einen fließenden Übergang zwischen den beiden Zyklen.

Spezifische Aufgaben können über einen dreistelligen Navigations-Code aufgerufen werden.



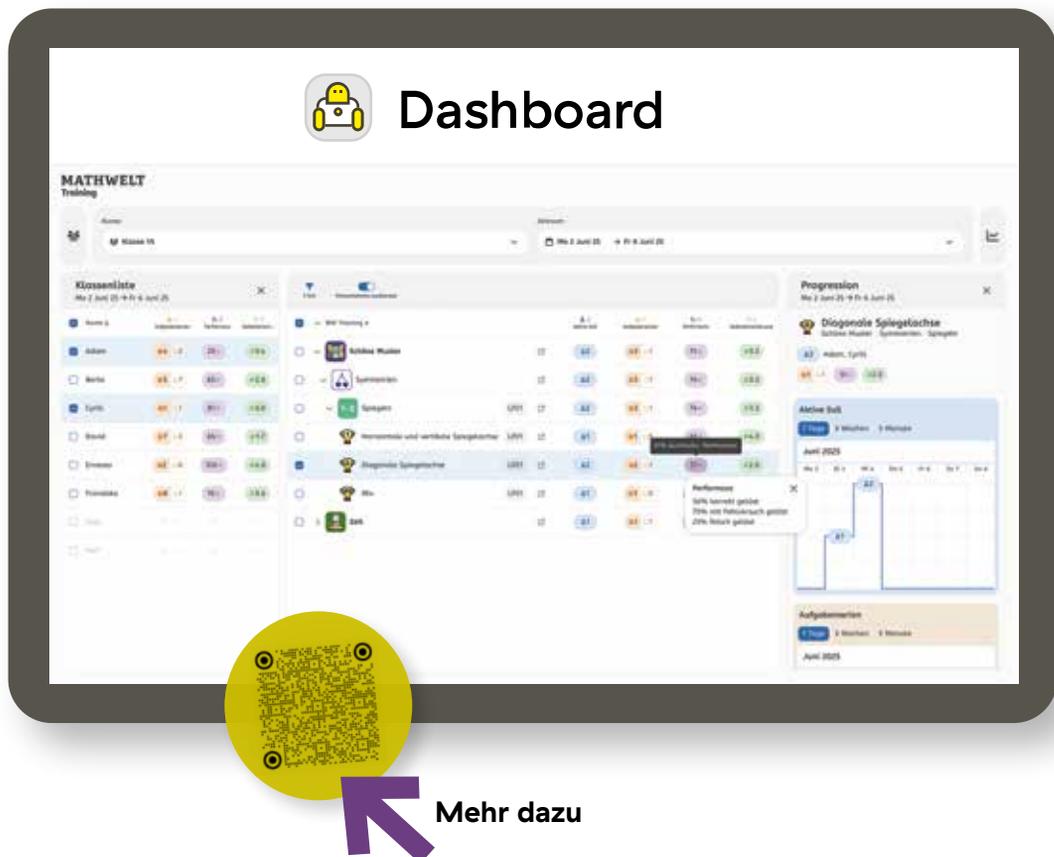
[schulverlag.ch/90140](https://schulverlag.ch/90140)  
CHF 5.65

# MATHWELT DASHBOARD

## Lernen sichtbar machen – mit dem MATHWELT Dashboard

Das MATHWELT Dashboard ist ein Learning-Analytics-Tool, das Daten aus dem MATHWELT Training von Schülerinnen und Schülern auswertet. Es dient der systematischen Beobachtung und Begleitung von Lernprozessen.

Durch die grafische Darstellung und Aufbereitung der Daten lassen sich Lernstände und Fortschritte präzise einschätzen. Auf dieser Basis können gezielte Hilfestellungen gegeben und individuelle Fördermassnahmen abgeleitet werden.



# Sch

# ulver

# lag

**Bildung lebt.**

**Bildung wächst, verändert sich  
und mit ihr die Lernwelten.**

**Wir unterstützen Lehrpersonen  
mit digitalen Umsetzungen beim  
kompetenzorientierten Unterrichten  
und bieten Hilfestellungen für den  
alters- und entwicklungsorientierten  
Unterricht mit Lernwelten und  
Lernarrangements. Wir haben die  
Digitalisierung verinnerlicht und  
nutzen konsequent die sich daraus  
ergebenden Chancen für Schülerinnen  
und Schüler und Lehrpersonen.  
Unsere Kernkompetenzen bringen  
wir in neue Lernwelten ein, ohne  
unsere bewährten Printprodukte zu  
vernachlässigen. So begleiten  
wir die heutige Schule auf dem Weg  
in die Digitalisierung.**

