

Aufgaben für alle, die zentral für das mathematische Lernen sind und worauf weitere Themen des Lehrmittels aufbauen.

		Grundlage für alle		Routine für alle				
Thema	Titel	HB	TB	Titel	HB	TB	FT	
				Grössenang. mit Brüchen umrechnen	28		R 1	
				Grössenangaben ergänzen	29		R 2	
1	<b>Brüche</b>	Die Welt der Brüche	33	4–5				
2	<b>Teiler und Vielfache</b>	Teiler und Vielfache von Zahlen	43 f.	8–9	Teiler bestimmen	48	11	R 3
3	<b>Erweitern und Kürzen</b>	Gleich grosse Brüche	51	12	Gleichwertige Brüche	58	15	R 4
		Erweitern und Kürzen von Brüchen	52 f.	13				
4	<b>Raster und Koordinaten</b>	Koordinatensysteme	61 f.	16–17				
5	<b>Dezimalzahlen</b>	Dezimalzahlen und Stellenwertkarten	69 f.	20–21				
6	<b>Brüche und Dezimalzahlen</b>	Brüche und Dezimalzahlen als zwei Schreibweisen einer Zahl	77 f.	24–25	Brüche und Dezimalzahlen umwandeln	82	27	R 5
7	<b>Zahlen ordnen</b>	Welche Zahl ist grösser?	85	28–29	Brüche kürzen	90	31	R 6
8	<b>Proportionalität</b>	Geschwindigkeit	93 f.	32–33	Proportionale Zahlenpaare	98	35	R 7
					Proportionale Wertepaare ergänzen	114	43	
11	<b>Linien</b>	Linien-Bilder	117 f.	44–45				
12	<b>Addieren und Subtrahieren</b>	Im Kopf, mit Notizen oder schriftl. rechnen	125 f.	48–49	Im Kopf addieren und subtrahieren	132	51	R 8
					Im Kopf multiplizieren und dividieren	142	55	R 9
14	<b>Überschlagen</b>	Überschlagsrechnungen	145 f.	56–57	Add. und Multipl. überschlagen	150	59	R 10
15	<b>Flexibel rechnen</b>	Geschicktes Addieren	153	60				
16	<b>Formen</b>	Eigenschaften von Vierecken	161 f.	64				
17	<b>Flächen</b>	Masseinheiten für Flächen	169 f.	68–69				
18	<b>Volumen</b>	Masseinheiten für Volumen	177 f.	72–73				
20	<b>Grundkonstruktionen</b>	Die Mittelsenkrechte	193 f.	80	Die gesuchte Zahl bestimmen	190	79	
		Übertragen von Strecken und Winkeln	195 f.	81				
21	<b>Anteile</b>	Anteile von ganzen Zahlen, Brüchen und Dezimalzahlen	201 f.	84–85	Anteile bestimmen	206	87	R 11
22	<b>Brüche und Rechnungen</b>	Additionen und Subtraktionen mit Brüchen	209 f.	88–89				
23	<b>Prozente</b>	Gleicher Wert – versch. Schreibweisen	217 ff.	92–93	Bruch – Dezimalzahl – Prozentzahl	224	95	R 12
25	<b>Körper</b>	Kipp- und Drehbewegungen von Würfeln	235 f.	100				
		Quadernetze	237 f.	101				
26	<b>Terme und Klammern</b>	«Punkt-vor-Strich»-Regel	245 f.	104–105				
		Punktebilder und Terme	247 f.	105				
27	<b>Gleichungen und Unbekannte</b>	Gleichungen umformen und lösen	255 f.	108–109				
28	<b>Datenauswertung</b>	Auswerten von Daten	263 f.	112–113				
29	<b>Kombinatorik</b>	Kombinationen mit Buchstaben und Zahlen	271	116–117				
30	<b>Sachaufgaben</b>	Daten zu Verkehrsmitteln	279	120–121				
31	<b>Ansichten und Pläne</b>	Ansichten und Baupläne von Gebäuden aus Holzwürfeln	285 f.	124				
		Standorte und Strecken auf Plänen	287 f.	125				
32	<b>Schätzen</b>	Schätzen von Mengen und Grössen	293 f.	128–129				
33	<b>Diagramme</b>	Kreis- und Streifendiagramme	301	132–133				
34	<b>Zufall und Wahrscheinlichkeit</b>	Zufallsexperimente	311 f.	136				
		Zufall und Wahrscheinlichkeit beim Ziehen von Spielfiguren	313	137				
35	<b>Symmetrie</b>	Achsen- und drehsymmetrische Figuren	319	140				
		Parkettierungen	320	141				
36	<b>Regeln und Strategien</b>	Anzahl Punkte in Punktebildern	32	144				
		Magische Quadrate	328 f.	145				