

# Inhaltsverzeichnis

<b>I Teilbarkeit</b>	1 Teiler und Vielfache	L1
	2 Geschicktes Zerlegen	L2
	3 Teilbarkeitsregeln	L2
	4 Primzahlen	L3
	5 Gemeinsame Teiler und gemeinsame Vielfache	L4
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L5
	Exkursion: Teiler, Primfaktoren, gemeinsame Teiler	L6
<b>II Brüche und Dezimalbrüche</b>	1 Brüche und Anteile	L7
	2 Größenvergleich bei Brüchen	L8
	3 Brüche am Zahlenstrahl	L9
	4 Addieren und Subtrahieren von Brüchen	L10
	5 Dezimalbrüche	L11
	6 Addieren und Subtrahieren von Dezimalbrüchen	L12
	7 Rechenvorteile	L13
	8 Runden und Überschlagen	L14
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L14
	Exkursion: Musik und Bruchrechnung	L16
<b>III Kreis und Winkel</b>	1 Kreise und Kreisfiguren	L17
	2 Winkel	L18
	3 Winkelgrößen	L18
	4 Messen und Zeichnen von Winkeln	L19
	5 Entdeckungen mit Winkeln	L20
	6 Figuren aus Kreisen und Winkeln	L21
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L22
	Exkursion: Geometrie mit dem Computer	L23
<b>IV Rechnen mit Brüchen und Dezimalbrüchen</b>	1 Vervielfachen und Teilen von Brüchen	L24
	2 Multiplizieren von Brüchen	L24
	3 Dividieren von Brüchen	L25
	4 Zehnerpotenzen multiplizieren und dividieren	L26
	5 Multiplizieren von Dezimalbrüchen	L27
	6 Dividieren eines Dezimalbruches durch eine natürliche Zahl	L27
	7 Dividieren von Dezimalbrüchen	L28
	8 Mittelwert	L28
	9 Periodische und abbrechende Dezimalbrüche	L29
	10 Vorteilhaftes Rechnen	L29
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L30
	Exkursion: Bruchrechnung ägyptisch	L32
	Exkursion: Brüche, Dezimalbrüche und der Taschenrechner	L33
<b>V Symmetrien und Muster</b>	1 Achsenspiegelung und Achsensymmetrie	L34
	2 Punktspiegelung und Punktsymmetrie	L35
	3 Verschiebung und Verschiebungssymmetrie	L37
	4 Drehung und Drehsymmetrie	L39
	5 Kongruenz	L41
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L42
	Exkursion: DGS – Geometrie mit dem Computer	L43
	Exkursion: Symmetrie und Abbildungen von Körpern	L45
<b>VI Häufigkeit und Wahrscheinlichkeit</b>	1 Wahrscheinlichkeiten – Entscheidungshilfen	L46
	2 Versuchsreihen ergeben Wahrscheinlichkeiten	L46
	3 Zusammenfassen von Ergebnissen – Summenregel	L47
	4 Mehrstufige Zufallsversuche – Pfadregel	L47
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L49
	Exkursion: Wer höflich ist, gewinnt (fast immer)	L50

<b>VII Dreiecke und Vierecke</b>	1 Besondere Dreiecke	L51
	2 Winkel an Geradenkreuzungen	L53
	3 Winkelsummen	L55
	4 Konstruktion mit Zirkel und Lineal	L59
	5 Inkreis und Umkreis	L64
	Wiederholen – Vertiefen – Vernetzen	L66
	Exkursion: Zugmodus Geometrieprogramm	L68
<b>Sachthema: Problemlösen</b>		L70
<b>Sachthema: Olympia</b>		L73