Planungsblatt Mathematik für die 3E

Datum: 14.10 - 18.10

Stoff

Wichtig!!! Nach dieser Woche verstehst du:

- (a) ganze Zahlen: positiv und negativ, addieren, subtrahieren und multiplizieren
- (b) Zahlenstrahl, Betrag und Gleichungen in \mathbb{Z}
- (c) Punkt vor Strich, Klammernregel, Gleichungen allgemein

Schulübungen.

- (a) Besprechung der HÜ: siehe unten!
- (b) Montag: HÜ besprechen. (i) Die Wissensstraße: 266, 267 und 269 Kontrolle! (ii) Gemeinsam 286((b)4) und 289.
- (c) Mittwoch: HÜ-Besrechung. (i) 'Was gehört zusammen?' Spiel oder Bastelauftrag. (ii) Arbeitsblatt zu Termen.
- (d) Donnerstag: HÜ-Besprechung. (i) Einige Gleichungen gemeinsam. (ii) Selbst Gleichungen aufstellen und lösen; unter Gruppenzwang!

Hausaufgaben

Mittwoch 16.10:

(i) die Summe von zwei aufeinander folgenden ganzen Zahlen ist immer gerade/ungerade. (ii) Berechne ein Drittel von einem Sechstel von neun Hundertstel von 1200. (iii) Bonus! $\frac{5}{2}$ von welcher Zahl ist 10?

Donnerstag 17.10:

(i) Ergänze die Gleichung so, dass x = 4 eine Lösung ist $3x + 10 = x + \dots$

Montag 21.10:

 $\overline{\text{(i) Die Aussage}} (A + B)(A + B) = A^2 + B^2 \text{ ist nicht wahr. Finde Gegenbeispiele. Das heißt,}$ finde Werte für A und B, sodass Links und Rechts vom =-Zeichen unterschiedlich sind.

vorläufige Schularbeitstoffangabe für die SA am $31.10\,$

- Bruchzahlen sollten kein Problem sein; nach der zweiten Klasse gehe ich davon aus, dass du das kannst.
- ganze Zahlen; Addiere, Subtrahieren, Dividieren und Multiplizieren
- Rechnen mit Bruchzahlen, die positiv oder negativ sein können
- du kennst die Notationen A^2 , \mathbb{N} , \mathbb{Z} , \mathbb{Q} , <, >, \leq , \geq
- Punkt-vor-Strich
- kleine Gleichungen
- Rechnen mit Termen
- Betrag einer Zahl; du kennst Definition und wie man damit rechnet, auch kannst du kleine Gleichungen damit lösen
- Anteile ausrechnen, zB kannst du ein Sechstel von drei Siebtel von zwei Achtel ausrechnen
- du kannst Terme auch interpretieren

Alle Unterlagen auch auf www.mat.univie.ac.at/~westra/edu.html