

PLUS!

Mathematik für die Sekundarstufe 1

Miteinander lernen – individuell verstehen



Neuer
Lehrplan
.....
Neues
PLUS!



Mit **E-BOOK+**
inkl. individueller Lern-
pfade und Rechentrainer in
der MATHRIX Lernsoftware

+



Gratis **HELBLING Media App**
mit Erklärvideos

+



Gratis Digitaler Aufgabenpool
auf der **HELBLING e-zone**

Online blättern:
 [helbling.com/plus](https://www.helbling.com/plus)



Ihr Mathematik-Lehrwerk mit

- + **dem PLUS! an Klarheit und Struktur:** aktiviert das Vorwissen, setzt auf kleinschrittige Progression und evaluiert regelmäßig den Lernerfolg.
- + **dem PLUS! an Verständlichkeit:** formuliert altersgerecht, sorgt für Leserleichterung durch kurze Sätze sowie reduzierte Zeilenlängen und platziert Wissensboxen dort, wo sie gebraucht werden.
- + **dem PLUS! an zeitgemäßen didaktischen Ansätzen:** regt zum Sprechen über Mathematik an und unterstützt die natürliche Differenzierung durch Aufgaben, bei denen alle auf ihrem jeweiligen Niveau üben können.
- + **dem PLUS! an Anwendungsorientierung und Abwechslung:** setzt auf Aufgaben aus der Lebenswelt der Lernenden, fördert mit Technologie-Aufgaben die Entwicklung digitaler Kompetenzen und lädt mit Lernspielen zur ungezwungenen Beschäftigung mit Mathematik ein.
- + **dem PLUS! an Übungsmaterial:** macht mit Parallelaufgaben im Übungsteil das Stellen von Hausübungen so leicht wie nie und stellt mit dem Rechentrainer im E-BOOK+ einen schier unerschöpflichen Pool an Aufgaben bereit.
- + **dem PLUS! an digitalen Angeboten:** macht Vorbereitung und Unterricht besonders einfach und unterstützt Schülerinnen und Schüler nachhaltig beim Verstehen.



KAPITEL-EINSTIEG

H Dezimalzahlen

Weltrekord 10,49 s

WARM-UP Zeige, was du bereits kannst!

Natürliche Zahlen Wie gut kannst du das noch? 😊 😐 😞

471 Zerlege die Zahlen in ihre Stellenwerte.
 $845 = 800 + 40 + 5$ a) 108 c) 1574
 b) 965 d) 36 916

472 Schreib die Stellenwerte als natürliche Zahlen.
 $6711 = 6000 + 700 + 10 + 1$ a) 5H 2Z 9E c) 1M 4H
 b) 4ZT 3T d) 2T 1H 7E

473 Gib die markierten Zahlen an.
 Die Zahlen lauten: _____

474 Markiere und beschrifte folgende Zahlen auf dem Zahlenstrahl.
 10 | 60 | 95 0 50 100

475 Runde die Zahlen wie angegeben.
 a) Runde 715 auf ganze Zehner. c) Runde 1 928 auf ganze Hunderter.
 b) Runde 715 auf ganze Hunderter. d) Runde 24 957 auf ganze Tausender.

476 Rechne jeweils einen Überschlag.
 a) Überschlag: $294 + 329$ c) Überschlag: $43 \cdot 97$
 b) Überschlag: $608 - 388$ d) Überschlag: $5 089 : 511$

Bruchzahlen Wie gut kannst du das noch? 😊 😐 😞

477 Gib an, welche Bruchzahlen hier dargestellt sind.
 a) $\frac{1}{2}$ b) $\frac{3}{4}$ c) $\frac{1}{4}$

478 Male die Kästchen entsprechend den Anteilen an.
 a) drei Zehntel c) fünf Zehntel
 b) acht Zehntel d) ein Zehntel

PLUS! 1 Erarbeitungsteil Die Lösungen findest du auf Seite 184. 93

LERN-SCHRITTE

H1 Sekunden, Zehntel und Hundertstel

Zahlen, in denen ein Komma vorkommt, nennt man **Dezimalzahlen**. Links vom Komma stehen die **Ganzen**, die Ziffern rechts vom Komma nennt man **Dezimalstellen** oder **Nachkommastellen**.

481 Sprechweisen
 a) Verbinde die Ausdrücke mit den passenden Zahlen.
 sieben Komma vier neun sechs Komma drei zwei
 7,49 6,23 7,94 6,32
 sechs Komma dreißig sieben Komma vierundneunzig

482 Male umgangssprachlich formulierte Wortarten rot an und Wortarten in formaler Sprechweise grün.
 Zerlege die errechneten Zeiten in Sekunden, Zehntelsekunden und Hundertstelsekunden.
 Lisa, 50-Meter-Brustschwimmen Marie, 60-Meter-Laufen
 Sekunden: _____ Sekunden: _____
 Zehntel: _____ Zehntel: _____
 Hundert: _____ Hundert: _____

483 Schreib die Dezimalzahl.
 a) acht Komma null sechs b) neunzehn Komma vier
 c) fünf Komma sechs ein

484 Schreib die Dezimalzahl.
 a) 7,8 b) 1,6

485 SPIEL: Stoppuhr (Für 2-4 Spieler)
 Spieldauer: etwa 10 Min.
 Material: Stoppuhr
 Ablauf:
 Das Spiel geht über 5 Runden. In der 1. Runde versucht Wer der Zeit am nächsten in der 2. Runde werden Nach der 5. Runde wird

486 **CHECKPOINT** Wie gut kannst du das jetzt? 😊 😐 😞

488 Schreib als Dezimalzahl.
 a) $\frac{1}{10}$ = _____ b) $\frac{5}{100}$ = _____ c) $\frac{12}{100}$ = _____ d) $\frac{8}{1000}$ = _____

489 Schreib in Dezimalschreibweise.
 a) $3 \cdot 1 \text{ E } 7 \text{ z} =$ _____ b) $5 \text{ E } 6 \text{ h} =$ _____ c) $6 \text{ z } 4 \text{ h } 1 \text{ t} =$ _____

490 Markiere und beschrifte die Dezimalzahlen auf den Zahlenstrahlen.
 a) 0,2 und 0,8 b) 5,06 und 4,85

491 Ordne die Zahlen von der kleinsten bis zur größten.
 a) 0,8 | 0,12 | 1,5 | 0,07 b) 6,099 | 0,5 | 0,006 | 0,47

492 Wandele in die vorgegebenen Einheiten um.
 a) $3 \text{ € } 25 \text{ c} =$ _____ € c) $1 \text{ m } 31 \text{ cm} =$ _____ m e) $4,5 \text{ km} =$ _____ m
 b) $6 \text{ c} =$ _____ € d) $315 \text{ mm} =$ _____ cm f) $0,8 \text{ m} =$ _____ dm

493 Runde auf die angegebenen Stellen.
 a) Runde 16,2904 auf zwei Stellen nach dem Komma: $16,2904 =$ _____
 b) Runde 0,2639 auf Tausendstel: $0,2639 =$ _____

494 Löse die Aufgabe mit einem Überschlag.
 Christopher kauft Kopfhörer um 24,99 € und Batterien um 4,90 €. Wie viel kostet das in etwa?

495 **CHECKPOINT** Wie gut kannst du das jetzt? 😊 😐 😞
 495 Schreib als Dezimalbruch oder wenn möglich, als gemischte Zahl.
 a) $0,29 =$ _____ b) $3/6 =$ _____ c) $1,09 =$ _____ d) $5,064 =$ _____

496 Setze < oder > richtig ein.
 a) $05,060 < 5,06$ b) $7,2200 > 7,19$ c) $3/1000 < 0,13$ d) $0,5 < \frac{5}{10}$

497 Finde die Zahl.
 Wie lautet die kleinste Zahl, die man aus den Ziffern 5, 0 und 4 sowie einem Komma bilden kann? _____

PLUS! 1 Erarbeitungsteil Die Lösungen findest du auf Seite 184. 105

WARM-UP

CHECKPOINT

Bruchzahlen

G5 Erweitern und Kürzen

Marco bestellt bei Peter $\frac{3}{4}$ einer Pizza. Peter sagt: „Ich habe deinen Bruch mit dem Faktor 2 erweitert.“ Was meint Peter damit? Kreuze für jede Aussage an, ob sie wahr oder falsch ist.

	wahr	falsch
a) Peter hat die Pizza in 8 Stücke geschnitten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Die Pizza kostet jetzt doppelt so viel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Marco bekommt jetzt um 2 Stücke Pizza mehr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Marco bekommt jetzt 6 Stücke Pizza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Marco bekommt gleich viel von der Pizza wie vor dem Erweitern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Erweitern und Kürzen
Beim Erweitern multipliziert man den Zähler und den Nenner mit der gleichen Zahl. Beim Kürzen dividiert man den Zähler und den Nenner mit der gleichen Zahl. Der Wert des Bruchs ändert sich beim Erweitern oder Kürzen nicht.

124 Erweitern die Brüche mit der Zahl 2. \rightarrow (141)

125 Erweitern die Brüche mit den angegebenen Zahlen. \rightarrow (141)

126 Kürze die Brüche durch die angegebenen Zahlen. \rightarrow (142)

127 Kürze die folgenden Brüche. Gib jeweils an, durch welche Zahl du gekürzt hast. \rightarrow (142)

128 Gib jeweils an, mit welcher Zahl der Bruch erweitert wurde. \rightarrow (141)

129 Rech die Fehler. Schreib dazu, ob es sich jeweils um einen Rechenfehler oder um eine falsche Vorgehensweise handelt. Stell dann die Rechnungen selbst richtig. \rightarrow (142)

PLUS! Erweiterungsgesetz 85

Das PLUS! an Klarheit und Struktur

PLUS! macht **Lernziele** transparent und aktiviert das Vorwissen. Die Lernschritte gliedern die Inhalte in **überschaubare Portionen**, eine konsequent **kleinschrittige Aufgabenprogression** fördert das Verständnis. An jedem Kapitelende wird die **Zielerreichung** überprüft.

Orange gekennzeichnete Aufgaben führen an das Thema heran.

426 Marco bestellt bei Peter $\frac{3}{4}$ einer Pizza. Peter sagt: „Ich habe deinen Bruch mit dem Faktor 2 erweitert.“ Was meint Peter damit? Kreuze für jede Aussage an, ob sie wahr oder falsch ist.

	wahr	falsch
a) Peter hat die Pizza in 8 Stücke geschnitten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Die Pizza kostet jetzt doppelt so viel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Marco bekommt jetzt um 2 Stücke Pizza mehr.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Marco bekommt jetzt 6 Stücke Pizza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Marco bekommt gleich viel von der Pizza wie vor dem Erweitern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Grün gekennzeichnete Aufgaben dienen dem Erlernen und Üben.

Anspruchsvollere Aufgaben und Aufgaben zum Transfer und zur Reflexion sind **violett** gekennzeichnet.

Deimalzahlen

H8 Runden

Deimalzahlen werden genauso gerundet wie natürliche Zahlen.

122 Runde die Zahl 15,1726 wie angegeben. \rightarrow (131)

123 Runde die Dezimalzahlen auf Ganzz. Achte dabei auf die Zehnerstelle. \rightarrow (131)

124 Runde die Dezimalzahlen auf eine Nachkommastelle. Achte dabei auf die Hundertstelstelle. \rightarrow (131)

125 Runde die Zahlen jeweils auf die angegebenen Stellenwerte. \rightarrow (132)

Zahl	Zehntel	gerundet auf ...	Hundertstel	Tausendstel
a) 528,1294				
b) 6,028,0375				
c) 71,056803				
d) 205,51702				
e) 102,059				
f) 92,99999				
g) 3,765206001				

126 Runde die Längen der Laufstrecken auf eine Stelle nach dem Komma.

127 Katja hat eine Zahl mit zwei Nachkommastellen aufgeschrieben. Wenn man die Zahl auf Ganzz rundet, erhält man die Zahl 6.

a) Wie lautet die kleinstmögliche Zahl, die Katja aufgeschrieben haben kann?
b) Wie lautet die größtmögliche Zahl, die Katja aufgeschrieben haben kann?
c) Schreib drei Zahlen auf, die in Frage kommen.

PLUS! Erweiterungsgesetz 103

Das PLUS! an Verständlichkeit

Neben **verständlichen Formulierungen** sorgen kurze Sätze und reduzierte Zeilenlängen für **Leserleichterung**. Tipps, **Musterbeispiele** und **Erklärvideos** unterstützen das Verständnis.

Oft haben Lernende Probleme, eine Aufgabenstellung in konkrete Handlungen zu übersetzen. Die **Erklärvideos** zeigen, wie's geht – **kostenlos** auf der HELBLING e-zone und in der HELBLING Media App.

Abrunden oder aufrunden?

Entscheidend ist die Ziffer rechts von der Stelle, auf die gerundet werden soll.

aufrunden \nearrow 7 8 9

abrunder \swarrow 0 1 2 3 4 5 6

Merkkästen, in denen mathematisches Wissen präzise, kompakt und verständlich formuliert ist, sowie altersgerechte Erklärungen von Fachbegriffen sind in allen Lernschritten in einer eigenen Spalte zu finden – und damit genau dort, wo man sie braucht.

Das PLUS! an Anwendungsorientierung

Zahlreiche Sachaufgaben und insbesondere Aufgaben mit **direktem Bezug zur Lebenswelt** der Lernenden sind direkt in die Lernschritte integriert und machen so den praktischen Wert des jeweiligen mathematischen Themas sichtbar.

Multiplikation und Division

Reiht bei der Division ein Rest, muss man diesen beim Durchführen der Probe berücksichtigen.

134 Führe jeweils die Division durch und mach die Probe mit einer passenden Multiplikation. → 0107

a) $986 : 3$ b) $32\ 706 : 4$ c) $85\ 170 : 9$ d) $290\ 616 : 2$

135 Führe jeweils die Rechnung durch und mach die Probe mit einer passenden Umformoperation. → 0108

a) $6\ 094 : 25$ c) $8\ 529 : 17$ e) $43\ 977 : 42$ g) $496\ 047 : 66$
 b) $1\ 758 : 24$ d) $9\ 082 : 46$ f) $38\ 261 : 53$ h) $929\ 258 : 95$

136 Löse die Aufgabe. → 0109

Tausendfünfhundert Tonfiguren sollen in Kästen zu je zwölf Stück gepackt werden. Eine Kiste kostet 14 €. Wie viel Geld muss für die Kästen ausgegeben werden?

137 Finde zu jeder Aufgabe zwei verschiedene Fragen und löse sie.

a) 372 Äpfel sollen in Schachteln zu je 25 Stück verpackt werden.
 b) Karlsruher Huber hat am Donnerstag 156 Kibibose verkauft und am Nachmittag 158. Ein Kibibi kostet 3 €.
 c) Ein Lastwagen liefert 42 Kisten mit Birnen. In jeder Kiste sind 35 Birnen. Beim Ausladen werden die Birnen überprüft. 13 Birnen sind schlecht geworden und müssen weggeworfen werden.

191 Öffne die Datei und folge den Anweisungen.

Tabellenkalkulation
 Programme wie Microsoft Excel, Google Tabellen, OpenOffice Calc oder LibreOffice Calc sind zum Berechnen, zum Erstellen von Diagrammen und Tabellen auszuwählen.

→ Diese Datei findest du in der e-zone, Klasse 1 - C.

PLUS! Erarbeitungsgel

Technologie-Aufgaben führen an den Umgang mit digitalen Tools wie Tabellenkalkulationsprogrammen oder GeoGebra heran. Gemeinsam mit regelmäßigen Aufträgen zur Recherche im Internet fördern sie die digitalen Kompetenzen.

191 Öffne die Datei und folge den Anweisungen.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3		Kisten	Äpfel pro Kiste	Äpfel gesamt		
4						
5						
6						
7						
8						
9	a)	5	25	125		
10	b)	3	15	45		
11	c)	8	20			
12	d)	7	41			
13	e)	5	34			
14	f)	8	40			
15			SUMME	170		

1) Ändere die Zahlen in den Feldern B9, C9, D9 und C10. Was passiert?

2) Schreib eine Formel ins Feld D11: =B11*C11. Was passiert?

3) Schreib auch Formeln in die Felder D12, D13 und D14.

4) Schreib Zahlen in die blauen Felder, sodass am Ende genau 177 Äpfel als Summe herauskommen.

→ Diese Datei findest du in der e-zone, Klasse 1 - C.

Das PLUS! an Abwechslung

Mit einem **vielfältigen Aufgabenangebot** sorgt PLUS! für Abwechslung. Knifflige **Knobelaufgaben** fördern gezielt die Problemlösungskompetenz.

Analoge und digitale Lernspiele steigern die Aufmerksamkeit und stärken das flexible Denken. Gleichzeitig werden die mathematischen Inhalte intensiv geübt.

Punkt, Linie und Winkel

D7 Winkel schätzen

Beim Schätzen von Winkeln kannst du die Uhr verwenden. Fünf Minuten entsprechen 30°, eine Viertelstunde entspricht einem rechten Winkel.

138 Wie groß sind diese Winkel? Schätze und erkläre, wie du geschätzt hast. Winkel bei der Uhr

139 Wie groß sind diese Winkel? Schätze und kreuze die richtige Antwort an. → 0206

a) 10° 60° 30° 60°
 30° 90° 30° 80°
 50° 110° 45° 100°

140 SPIEL: Bubble-Shooter
 Spielt abwechselnd. Sag den Winkel an, in dem du schießen möchtest. Zeichne dann deine Schusslinie in deiner Farbe ein. Wenn du eine Blase trifft, gehört sie dir. Wer am Ende die meisten Blasen hat, gewinnt. Selbst Spielfelder auf ein Blatt Papier zeichnen. Zeichne eigene Felder. Du kannst auch unterschiedlich große Blasen zeichnen. **Vordr. 1 Winkel 1**

141 SPIEL: Asteroiden-Alarm
 Stell den richtigen Winkel für den Laser ein und rette die Erde vor der Zerstörung. → Dieses Spiel findest du in der e-zone PLUS! Band 1.

142 Wie groß sind diese Winkel? Schätze und kreuze die richtige Antwort an. → 0209

a) 100° 230° 170° 260°
 135° 280° 200° 290°
 110° 330° 230° 330°

143 Beantworte die Fragen und begründe deine Lösungen.

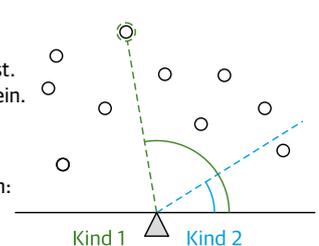
a) Warum decken fünf Minuten auf der Uhr einen Winkel von 30° ab?
 b) Welchen Winkel deckt ein Bereich von 0° bis 60 Minuten? c) einer Minute? d) 25 Minuten ab?

54 Erarbeitungsgel PLUS!

257 SPIEL: Bubble-Shooter

Spielt abwechselnd:
 Sag den Winkel an, in dem du schießen möchtest. Zeichne dann deine Schusslinie in deiner Farbe ein. Wenn du eine Blase triffst, gehört sie dir. Wer am Ende die meisten Blasen hat, gewinnt.

Selbst Spielfelder auf ein Blatt Papier zeichnen:
 Zeichne eigene Felder. Du kannst auch unterschiedlich große Blasen zeichnen.



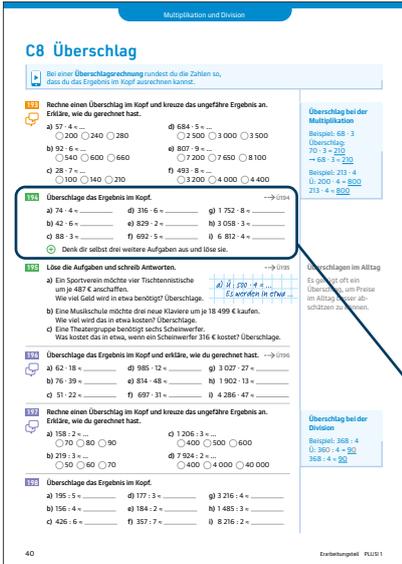
Kind 1 Kind 2

258 SPIEL: Asteroiden-Alarm

Stell den richtigen Winkel für den Laser ein und rette die Erde vor der Zerstörung.

→ Dieses Spiel findest du in der e-zone, Klasse 1 - D.





Das PLUS! an zeitgemäßen didaktischen Ansätzen

PLUS! regt mit **Kommunikationsaufgaben** und der Ich-Du-Wir-Methode zum Sprechen über Mathematik an.

Durch **natürliche Differenzierung** arbeiten alle auf ihrem Niveau am gleichen Thema.

194 Überschlage das Ergebnis im Kopf. → Ü194

a) $74 \cdot 4 \approx$ _____ d) $316 \cdot 6 \approx$ _____ g) $1\,752 \cdot 8 \approx$ _____

b) $42 \cdot 6 \approx$ _____ e) $829 \cdot 2 \approx$ _____ h) $3\,058 \cdot 3 \approx$ _____

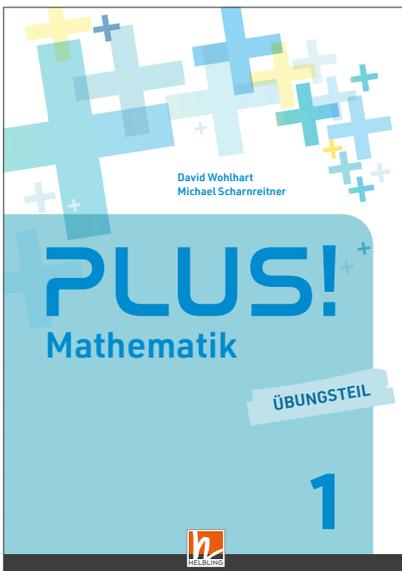
c) $88 \cdot 3 \approx$ _____ f) $692 \cdot 5 \approx$ _____ i) $6\,812 \cdot 4 \approx$ _____

⊕ Denk dir selbst drei weitere Aufgaben aus und löse sie.

MATHRIXX Lernen

Das **E-BOOK+ zum Erarbeitungsteil** bietet genau jene Elemente digitaler Unterstützung, die sich als **besonders wirksam** erwiesen haben: Interaktive Tests führen zu **individuellen Lernpfaden**. Jede Schülerin und jeder Schüler beschäftigt sich dabei noch einmal mit den Inhalten, die individuell Schwierigkeiten bereitet haben. **Interaktive Erklärvideos** und eine angeleitete schrittweise Durchführung von Aufgaben bilden die Basis für eine verständnisorientierte Wiederholung des Gelernten.

E-BOOK+



Das PLUS! an Übungsmaterial

Das perfekte Zusammenspiel von Erarbeitungsteil und **Übungsteil** macht das Stellen von Hausübungen so einfach wie nie: Der Übungsteil enthält ausschließlich **Parallelaufgaben**, die in Umfang und Niveau jenen des Erarbeitungsteils entsprechen.

MATHRIXX Üben

Das **E-BOOK+ zum Übungsteil** bietet mit dem **Rechentruiner** einen schier unerschöpflichen Pool an zusätzlichem Übungsmaterial: Interaktive Übungspakete zu den Schlüsselkompetenzen generieren bei jedem Öffnen neue Werte, sodass dem Üben und Wiederholen keine Grenzen gesetzt sind.

E-BOOK+

040 Runde die Zahlen. → Ü040

auf Zehner:	auf Hunderter:	auf Tausender:
B 4 528 ≈ <u>4 530</u>	B 3 762 ≈ <u>3 800</u>	B 67 198 ≈ <u>67 000</u>
a) 8 153 ≈ _____	d) 5 209 ≈ _____	g) 4 815 ≈ _____
b) 605 ≈ _____	e) 852 ≈ _____	h) 29 499 ≈ _____
c) 12 497 ≈ _____	f) 35 160 ≈ _____	i) 8 623 ≈ _____

Aufgabe im Erarbeitungsteil

Ü040 Runde die Zahlen. → L

auf Zehner:	auf Hunderter:	auf Tausender:
B 15 534 ≈ <u>15 530</u>	B 5 893 ≈ <u>5 900</u>	B 43 309 ≈ <u>43 000</u>
a) 2 476 ≈ _____	d) 8 318 ≈ _____	g) 8 143 ≈ _____
b) 12 903 ≈ _____	e) 35 425 ≈ _____	h) 75 831 ≈ _____
c) 285 ≈ _____	f) 364 ≈ _____	i) 4 204 ≈ _____

Entsprechende Aufgabe im Übungsteil

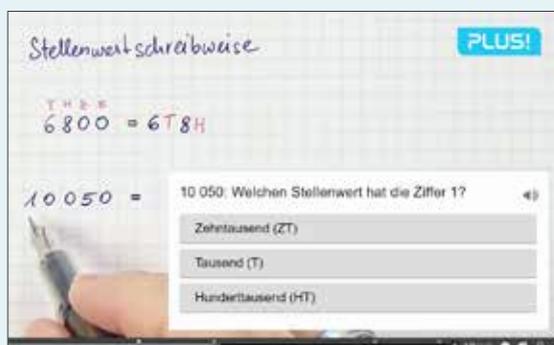
Das PLUS! an digitalem Lernen und Üben mit dem E-BOOK+

Das E-BOOK+ zum Erarbeitungsteil und Übungsteil bietet jeweils:

- + alle Inhalte des gedruckten Schulbuchs
- + Aufgaben mit eindeutigem Ergebnis in **interaktiver Form** mit **automatischer Ergebniskontrolle**
- + alle **Erklärvideos**
- + einen persönlichen **Lernplaner**
- + bei Nutzung im **Digitalen Klassenzimmer** die Möglichkeit, den Schülerinnen und Schülern Aufgaben zuzuweisen und Einblick in ihre Aktivitäten und Ergebnisse zu nehmen

MATHRIXX Lernen: Individuelle Lernpfade – selbstständig den Lernfortschritt überprüfen und verbessern

MATHRIXX Lernen bietet im E-BOOK+ zum Erarbeitungsteil mit den neu entwickelten **individuellen Lernpfaden** ein Instrument zur Überprüfung und Verbesserung des eigenen Lernerfolgs. Das System besteht aus Tests und einem Lern- und Übungsangebot, mit dem auf die individuellen Lernbedürfnisse der Schülerinnen und Schüler eingegangen wird. Es macht sowohl für die Lernenden als auch für die Lehrenden den Lernprozess transparenter und ermöglicht durch eine automatische Auswertung das schnelle Aufzeigen eindeutiger Ergebnisse, die auf den Lernfortschritt und -erfolg der Schülerinnen und Schüler hinweisen.



1. Die Schülerinnen und Schüler absolvieren Test 1.
2. Für jede falsch gelöste Aufgabe wird ein darauf abgestimmter **Lernpfad** angeboten. Dieser ermöglicht es den Lernenden, sich noch einmal mit den Inhalten, die individuell Schwierigkeiten bereitet haben, zu beschäftigen.
3. Ein **interaktives Erklärvideo** veranschaulicht im Detail die Vorgangsweise. Es wird immer wieder durch Fragen unterbrochen, die das Verständnis prüfen.
4. Danach trainieren die Schülerinnen und Schüler an **schrittweise aufgebauten Aufgaben**, sodass die Rechenoperationen im Anschluss sicher beherrscht werden.
5. Nach Absolvierung des gesamten Lernpfads folgt Test 2.

MATHRIXX Üben: Rechentrainer – dem Üben sind keine Grenzen mehr gesetzt

MATHRIXX Üben bietet im **E-BOOK+ zum Übungsteil** einen **Rechentrainer**, durch den dem Üben und Wiederholen keine Grenzen mehr gesetzt sind. Er generiert bei jedem Öffnen einer Aufgabe neue Werte und bietet damit einen schier unerschöpflichen Pool an zusätzlichem interaktivem Übungsmaterial.

Schreibe die Zahlen in Zifferndarstellung an.

a) 7 T 8 E =

b) 8 H 8 E =

Schreibe die Zahlen in Zifferndarstellung an.

a) 6 ZT 3 H =

b) 8 T 7 E =

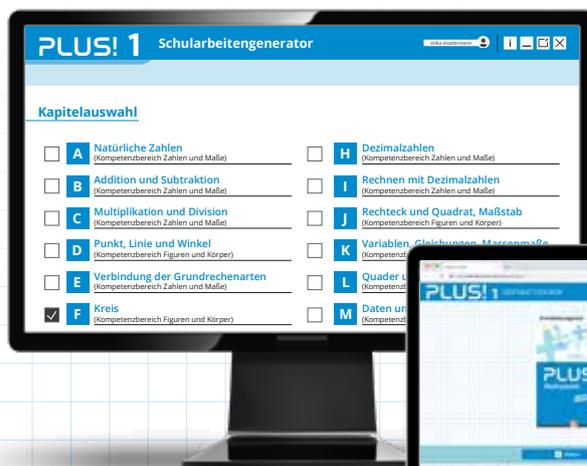
Jetzt ausprobieren!

Überzeugen Sie sich selbst von den Vorteilen, die Ihnen die E-BOOKs+ zu Erarbeitungsteil und Übungsteil bieten!



Das PLUS! an Begleitmaterialien

- + Das **Lösungsheft** unterstützt bei der Ergebniskontrolle.
- + Der **Begleitband für Lehrende** bietet Anleitungen und Vorschläge für die Unterrichtspraxis sowie eine Jahresplanung.
- + Die **Kopiervorlagen** enthalten zusätzliche Warm-ups und Checkpoints, Arbeitsblätter zu den Technologie-Aufgaben sowie iKM^{PLUS}-Tests.
- + Der **Digitale Aufgabenpool** auf der HELBLING e-zone bietet interaktive Aufgaben, die einzelnen Schülerinnen und Schülern oder der ganzen Klasse zugewiesen werden können.
- + Der **Schularbeitengenerator** ermöglicht es, mit wenigen Mausklicks kompetenzorientierte Schularbeiten zu erstellen. Die Generatorfunktion erzeugt dabei auf Wunsch immer wieder neue Werte.
- + Die **Digitale Toolbox** bietet schnellen Zugriff auf alle Ressourcen sowie eine Lösungsanzeige.



NEU!

Die Komponenten im Überblick

PLUS! 1

PLUS! 1 Erarbeitungsteil + E-Book SBNR 210.917	€ 14,08
PLUS! 1 Übungsteil + E-Book SBNR 210.918	€ 6,78
PLUS! 1 Erarbeitungsteil mit E-BOOK+ SBNR 210.919	€ 19,08
PLUS! 1 Übungsteil mit E-BOOK+ SBNR 210.920	€ 9,78
PLUS! 1 Erarbeitungsteil E-Book Solo SBNR 211.310	€ 11,07
PLUS! 1 Übungsteil E-Book Solo SBNR 211.312	€ 5,33
PLUS! 1 Erarbeitungsteil E-BOOK+ Solo SBNR 211.309	€ 15,17
PLUS! 1 Übungsteil E-BOOK+ Solo SBNR 211.311	€ 7,79

PLUS! 2

PLUS! 2 Erarbeitungsteil + E-Book SBNR 216.210	€ 13,60
PLUS! 2 Übungsteil + E-Book SBNR 216.211	€ 6,50
PLUS! 2 Erarbeitungsteil mit E-BOOK+ SBNR 216.212	€ 18,60
PLUS! 2 Übungsteil mit E-BOOK+ SBNR 216.215	€ 9,50
PLUS! 2 Erarbeitungsteil E-Book Solo SBNR 216.214	€ 11,15
PLUS! 2 Übungsteil E-Book Solo SBNR 216.217	€ 5,33
PLUS! 2 Erarbeitungsteil E-BOOK+ Solo SBNR 216.213	€ 15,25
PLUS! 2 Übungsteil E-BOOK+ Solo SBNR 216.216	€ 7,79

Begleitmaterialien

PLUS! 1 Lösungsheft ISBN 978-3-7113-0131-4	€ 12,50
PLUS! 1 Begleitband für Lehrende Download auf der HELBLING e-zone ISBN 978-3-7113-0129-1	kostenlos
PLUS! 1 Kopiervorlagen ISBN 978-3-7113-0130-7	€ 21,00
PLUS! 1 Schularbeitengenerator • Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0132-1 • Schullizenz ISBN 978-3-7113-0133-8	€ 30,90 € 59,00
PLUS! 1 Digitale Toolbox • Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0134-5 • Schullizenz ISBN 978-3-7113-0135-2	€ 52,90 € 96,00
PLUS! 1 Lehrerpaket Lösungen, Digitale Toolbox und Schularbeitengenerator jeweils Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0136-9	€ 63,90
PLUS! 1 Schulpaket Digitale Toolbox und Schularbeitengenerator jeweils Schullizenz ISBN 978-3-7113-0137-6	€ 124,00

Begleitmaterialien

PLUS! 2 Lösungsheft ISBN 978-3-7113-0394-3	€ 12,50
PLUS! 2 Begleitband für Lehrende Download auf der HELBLING e-zone ISBN 978-3-7113-0392-9	kostenlos
PLUS! 2 Kopiervorlagen ISBN 978-3-7113-0393-6	€ 21,00
PLUS! 2 Schularbeitengenerator • Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0395-0 • Schullizenz ISBN 978-3-7113-0396-7	€ 30,90 € 59,00
PLUS! 2 Digitale Toolbox • Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0397-4 • Schullizenz ISBN 978-3-7113-0398-1	€ 52,90 € 96,00
PLUS! 2 Lehrerpaket Lösungen, Digitale Toolbox und Schularbeitengenerator jeweils Einzellizenz ISBN 978-3-7113-0399-8	€ 63,90
PLUS! 2 Schulpaket Digitale Toolbox und Schularbeitengenerator jeweils Schullizenz ISBN 978-3-7113-0400-1	€ 124,00

Prüfexemplare

Lernen Sie jetzt unsere neuen Lehrwerke für die 1. und 2. Klasse kennen und überzeugen Sie sich selbst von den zahlreichen Vorteilen für Ihren Unterricht! **Kostenlos anfordern unter:**  [helbling.com](https://www.helbling.com)

Bleiben Sie immer aktuell informiert über unsere Mathematik-Lehrwerke – mit unserem InfoMail oder via Social Media.   [@helbling.oesterreich](https://www.helbling.com)  [helbling.com/infomail-at-mathe](https://www.helbling.com/infomail-at-mathe)



Schulbuchpreise der Aktion 2024/2025 gültig ab 1. 6. 2024. Preise der Zusatzmaterialien gültig ab 2. 12. 2023.
Stand: November 2023 – Preisänderungen sowie Irrtum und Liefermöglichkeiten vorbehalten. Die Lieferung erfolgt zzgl. Versandkosten.

3763/11-23

