

Zahl und Variable

1. Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden arithmetische Begriffe und Symbole. Sie lesen und schreiben Zahlen.

MA.1.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	verstehen und verwenden die Begriffe Gleichung, Klammer, Primzahl. können die Symbole $+$, $-$, \cdot , $:$, $\sqrt{\quad}$, $!$ verwenden und Rechner entsprechend nutzen. können Brüche (Nenner 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 20, 50, 100, 1'000), Dezimalzahlen und Prozentzahlen je in die beiden anderen Schreibweisen übertragen.
3	verstehen und verwenden die Begriffe Term, Variable, Unbekannte, hoch, Potenz, Zehnerpotenz, Vorzeichen, positive Zahlen, negative Zahlen, (Quadrat-) Wurzel. Erweiterung: verstehen und verwenden die Begriffe Basis, Exponent. können die Symbole e , π verwenden und Rechner entsprechend nutzen. können Zahlen bis 1 Milliarde lesen und schreiben. können Zahlen in wissenschaftlicher Schreibweise mit positiven Exponenten lesen und schreiben (z.B. $1.32 \cdot 10^9 = 132\ 000\ 000$). können Potenzen mit rationaler Basis und natürlichem Exponenten lesen und schreiben. verstehen und verwenden die Begriffe natürliche Zahlen, ganze Zahlen, rationale Zahlen, Kehrwert, 3. Wurzel. können Zahlen in wissenschaftlicher Schreibweise, auch mit negativen Exponenten, lesen und schreiben. verstehen und verwenden die Begriffe reelle Zahlen, irrationale Zahlen.

2. Die Schülerinnen und Schüler können flexibel zählen, Zahlen nach der Grösse ordnen und Ergebnisse überschlagen.

MA.1.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Summen und Differenzen mit Dezimalzahlen überschlagen (z.B. $0.723 - 0.04 + 0.7$; $23\ 288 + 4\ 775 + 28\ 000$). können in Prozentrechnungen Ergebnisse überschlagen (z.B. 263 von 830 sind etwa 30%; 45% von 13'000 sind mehr als 5'000).
3	Erweiterung: können Produkte und Quotienten von Dezimalzahlen überschlagen (z.B. $0.382 \cdot 42.8 \rightarrow 0.4 \cdot 40 = 16$; $4 : 10 = 0.4$; $32.7 : 0.08 \rightarrow 30 : 0.1 = 300$; $1 : 300 = 0.003$). können Brüche mit dem Rechner berechnen (z.B. $4^3 \cdot 4^0/6^3 = 4^3/6^3 = 64/216 = 8/27$). können die Grundoperationen mit gewöhnlichen Brüchen mit Variablen ausführen und mit Zahlen belegen (z.B. $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{3}{6} + \frac{2}{6} = \frac{5}{6}$; $\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$; $\frac{1}{2} : \frac{1}{3} = \frac{3}{2}$).

3. Die Schülerinnen und Schüler können addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren und potenzieren.

MA.1.A.3 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Dezimalzahlen bis 5 Ziffern multiplizieren und die Ergebnisse überprüfen (im Kopf oder mit Notieren eigener Rechenwege, z.B. $308 \cdot 52$; $12 \cdot 0.3$). können Brüche mit den Nennern 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 20, 50, 100 am Rechteckmodell multiplizieren. können Brüche mit den Nennern 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 20, 50, 100, 1'000 als Dezimalzahlen schreiben. können bestimmen, wie oft Stammbrüche in ganzen Zahlen enthalten sind (z.B. Wie viele Male ist $\frac{1}{2}$ in 2 enthalten? $\rightarrow 2 \cdot \frac{1}{2} = 1$).
3	können Prozentrechnungen mit dem Rechner ausführen. Erweiterung: können natürliche Zahlen in Primfaktoren zerlegen. können die Grundoperationen mit rationalen Zahlen ausführen. können Wurzeln und Potenzen mit dem Rechner berechnen (z.B. $4^3 \cdot 4^0/6^3 = 4^3/6^3 = 64/216 = 8/27$; $\sqrt{16} = 4$). Erweiterung: können die Grundoperationen mit gewöhnlichen Brüchen mit Variablen ausführen und mit Zahlen belegen (z.B. $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{3}{6} + \frac{2}{6} = \frac{5}{6}$; $\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$; $\frac{1}{2} : \frac{1}{3} = \frac{3}{2}$).
1	können Terme mit Potenzen und Quadratwurzeln umformen und berechnen (z.B. $\sqrt{2} + \sqrt{2} = 2\sqrt{2} = 2 \cdot \sqrt{2}$; $\sqrt{3} - \sqrt{3} = 0$).
3	können Zahlen in wissenschaftlicher Schreibweise addieren, subtrahieren, multiplizieren, dividieren.

4. Die Schülerinnen und Schüler können Terme vergleichen und umformen, Gleichungen lösen, Gesetze und Regeln anwenden.

MA.1.A.4 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Gleichungen mit Variablen durch Einsetzen oder Umkehroperationen lösen. können die Rechenregeln Punkt vor Strich und die Klammerregeln befolgen (z.B. $4 \cdot 8 - 2 \cdot 3 + 6 \cdot 8 - 8 \cdot 3 = 32 - 6 + 48 - 24 = 50$). Erweiterung: können Teilbarkeitsregeln durch 3, 4, 5, 6, 8, 9, 25, 50 nutzen und Teiler natürlicher Zahlen bestimmen.
3	können ein Produkt mit gleichen Faktoren als Potenz schreiben und umgekehrt (z.B. $15 \cdot 15 = 15^2 = a \cdot a = a^2$). können das Distributivgesetz bei Termumformungen anwenden (z.B. $a \cdot (b + c) = a \cdot b + a \cdot c = ab + ac$). können Rechenergebnisse sinnvoll runden. Erweiterung: verstehen die Konventionen über die Notation algebraischer Terme (z.B. $abc = a \cdot b \cdot c$; $789 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9$). Erweiterung: können lineare Gleichungen mit einer Variablen mit Äquivalenzumformungen lösen (z.B. $5x + 3 = 7$). Erweiterung: können Polynome addieren und subtrahieren (z.B. $3a^2 + 2b - 2(a^2 + b) = a^2 + 4b$). Erweiterung: können Terme ausmultiplizieren und ausklammern (Faktorzerlegung). Erweiterung: können Gleichungen sprachlich deuten (z.B. $x + y = 1 \rightarrow x$ ist um 1 grösser als y) und Textgleichungen umsetzen. Erweiterung: können Terme mit Variablen umformen bzw. sinnvoll vereinfachen (Ausklammern, ausmultiplizieren, kürzen und Vorzeichenregeln). können Terme mit Variablen addieren und subtrahieren (z.B. $a + 2a + b + 3b + \frac{1}{4}a + \frac{1}{4}b = \frac{5}{4}a + \frac{7}{4}b$).
1	können quadratische Gleichungen durch Faktorzerlegung lösen (z.B. $x^2 - 4 = 0$).
3	können Terme mit Binomen umformen und dabei die binomischen Formeln anwenden (z.B. $4a^3 + 12ab^2 + 9b^3 = (2a + 3b)^2 \cdot (2a - 3b)$). können die Rechenregeln $a^x \cdot a^y = a^{x+y}$ sowie Potenz vor Punkt vor Strich anwenden.
1	können Bruchterme mit Binomen umformen. können Rechengesetze bei Termen mit Potenzen und Wurzeln sowie bei Zahlen in wissenschaftlicher Schreibweise belegen.
3	können Bruchgleichungen mit der Unbekannten im Nenner (z.B. $\frac{1}{2} + \frac{1}{x} = \frac{1}{3}$) und Gleichungen mit einem Parameter lösen (z.B. $ax + a = 7$). können lineare Gleichungssysteme mit 2 Unbekannten lösen.

Operieren und Benennen

Erforschen und Argumentieren

Mathematisieren und Darstellen

Form und Raum

1. Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden Begriffe und Symbole.

MA.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	verstehen und verwenden die Begriffe Koordinaten, Ansicht, Seitenansicht, Aufsicht, Vorderansicht.
3	verstehen und verwenden die Begriffe Seitenhalberende, Winkelhalbierende, Höhe, Lot, Grundlinie, Grundfläche, Mittelsenkrechte, Schenkel, Netz (Abwicklung), Umkreis, Inkreis, Viereck, Vieleck, Rhombus, Parallelogramm, Drachenviereck, Trapez, gleichschenkelig, gleichseitig, stumpfwinklig, spitzwinklig, Punktspiegelung, Drehung, Originalpunkt, Bildpunkt, kongruent, Koordinatensystem, zweidimensional, dreidimensional. können geometrische Objekte korrekt beschreiben: Punkte, Bildpunkte, Seiten und Winkel von Dreiecken und Vierecken. verstehen und verwenden die Begriffe x-Koordinate, y-Koordinate, x-Achse, y-Achse, Einheitsstrecke, Mantelfläche, Prisma, Zylinder. können Dreieck und Vierecke nach Winkel, Parallelität, Diagonalen, Seitenlängen charakterisieren. verstehen und verwenden die Begriffe Kongruenzabbildung, Basis, Kegel, Prisma, Pyramide, etc.
1	verstehen und verwenden die Begriffe Tetraeder, Raumdiagonale, Körperhöhe, Seitenhöhe, Kreissekrete, Scheitel, Ähnlichkeit, Hypotenuse, Kathete, Tangente, Sehne.
3	können Körper durch ihre Eigenschaften beschreiben (Streckenlängen, Parallelität von Strecken, Winkel zwischen Strecken und Flächen, Flächeninhalt, Volumen, Raumdiagonalen, Netz, Anzahl und Form der Seitenflächen, Eckpunkte und Kanten).

2. Die Schülerinnen und Schüler können Figuren und Körper abbilden, zerlegen und zusammensetzen.

MA.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Linien und Figuren mit dem Geodreieck vergrössern, verkleinern, spiegeln und verschieben und erkennen entsprechende Abbildungen.
3	können Figuren in Rastern um 90° , 180° (Punktspiegelung) und 270° drehen und erkennen entsprechende Abbildungen. können Figuren mit dem Geodreieck an einer Achse oder einem Punkt spiegeln, verschieben sowie mit Zirkel und Geodreieck um 90° , 180° und 270° drehen. können Figuren und Quader bei gegebenem Streckfaktor und Streckzentrum strecken. können Abbildungen im Koordinatensystem nach Anweisungen ausführen und verändern (z.B. x-Koordinaten bleiben konstant, y-Koordinaten werden verdoppelt).

3. Die Schülerinnen und Schüler können Längen, Flächen und Volumen bestimmen und berechnen.

MA.2.A.3 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Volumen von Quadern berechnen. können den Flächeninhalt von nicht rechteckigen Figuren in Rastern annähernd bestimmen (z.B. die Anzahl Einheitsquadrate in einem Kreis auszählen).
3	können Vielecke und gerade Prismen zur Berechnung von Flächeninhalten und Volumen zerlegen. können den Flächeninhalt von Dreiecken und Vierecken berechnen. können Kantenlängen, Seitenflächen und Volumen von Quadern berechnen. können bei geometrischen Berechnungen Formeln und Tabellenkalkulation verwenden. können Umfang und Flächeninhalt mithilfe des Satzes von Pythagoras berechnen. können bei geometrischen Berechnungen Formeln und Tabellenkalkulation verwenden. können Umfang und Flächeninhalt von Kreisen berechnen. können Kantenlängen, Flächen und Volumen an geraden Prismen und Zylindern berechnen. können Volumen beliebiger Körper schätzen durch Zerlegen oder Vergleichen mit bekannten Körpern.
1	können Strecken, Flächen und Volumen an Pyramiden, Kegeln und Kugeln berechnen.
3	können Winkel aufgrund von Winkelsummen, Satz von Thales, Ähnlichkeit und Kongruenz bestimmen. können Ähnlichkeiten erkennen und bei ähnlichen Figuren und Körpern Längen, Flächeninhalte und Volumen berechnen.

Grössen, Funktionen, Daten und Zufall

1. Die Schülerinnen und Schüler verstehen und verwenden Begriffe und Symbole zu Grössen, Funktionen, Daten und Zufall.

MA.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können sich an Referenzgrössen orientieren: 1 m^3 , 1 dm^3 , 1 cm^3 . können Vorsätze verstehen und verwenden: Mega, Giga, Tera.
3	verstehen und verwenden die Begriffe Koordinatensystem, Währung, arithmetisches Mittel (Erweiterung: indirekte Proportionalität). können Masseneinheiten und deren Abkürzungen verwenden sowie sich an Referenzgrössen orientieren: Flächenmasse (km^2 , ha , a , m^2 , dm^2 , cm^2 , mm^2), Raummasse (km^3 , m^3 , dm^3 , cm^3 , mm^3), Geld (CHF, €, \$). verstehen und verwenden die Begriffe absolute und relative Häufigkeit, x-Koordinate, y-Koordinate, x-Achse, y-Achse, Einheitsstrecke, Wahrscheinlichkeit. können Masseneinheiten und deren Abkürzungen verwenden: Geschwindigkeit (km/h , m/s , km/s , km/h), Dichte (kg/dm^3 , g/cm^3).
1	verstehen und verwenden die Begriffe Steigung in %, Zins, Zinssatz, Kapital, Rabatt, Brutto, Netto.
3	verstehen und verwenden die Begriffe lineare Funktion, sichere, mögliche, unmögliche Ereignisse, Flussdiagramm, Bit, Byte. können Vorsätze verstehen und verwenden: Mikro, Nano. können Masseneinheiten und deren Abkürzungen verwenden: Dichte (kg/dm^3 , g/cm^3).
1	verstehen und verwenden die Begriffe exponentielles Wachstum, Fakultät.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Grössen schätzen, messen, umwandeln, runden und mit ihnen rechnen.

MA.3.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Flächeninhalte und Volumen (m^3) in einer geeigneten Masseneinheit schätzen und in benachbarte Masseneinheiten umwandeln. können Grössen absolut und relativ vergleichen (z.B. 120 Stück oder 60% bzw. 1/2 einer Menge).
3	können Daten und Zeitdauern für Geschwindigkeitsberechnungen messen. können das System der dezimalen Masseneinheiten (SI-System) nutzen und die Vorsätze Mega, Kilo, Dazi, Centi und Milli den Zehnerpotenzen zuordnen. können Berechnungen mit zusammengesetzten Masszahlen durchführen und Grössenangaben von einer Einheit in eine andere umrechnen. können Geschwindigkeiten umwandeln (z.B. von 200m/Us in 72 km/h).

3. Die Schülerinnen und Schüler können funktionale Zusammenhänge beschreiben und Funktionswerte bestimmen.

MA.3.A.3 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Anteile bestimmen und vergleichen (z.B. in X mit 2 Spielwarengeschäften leben 12'000 Menschen; in Y mit 8 Spielwarengeschäften leben 30'000 Menschen).
3	können Funktionswerte aufgrund von Funktionsgraphen bestimmen. können in indirekt proportionalen Beziehungen rechnen (z.B. Anzahl Karten je Person bei 72 Karten und 4 Mitspielenden). verstehen Prozentangaben als proportionale Zuordnungen und führen Prozentrechnungen aus (z.B. Wie viele Prozente sind 7 von 35 sowie wie viel sind 7% von 35?). können zu einer Funktionsgleichung Wertepaare bestimmen und in einem Koordinatensystem einzeichnen. können Streckenlängen aufgrund von Massstabangaben bestimmen und umgekehrt (z.B. auf einer Karte gezeichnete Route für einen 12 km-Wanderweg entwerfen).
1	können den Funktionswert zu einer gegebenen Zahl aus einer Wertetabelle, einer grafischen Darstellung und mit der Funktionsgleichung bestimmen sowie Wertepaare im Koordinatensystem einzeichnen (z.B. $y = 2x + 1$, für $x = 7 \rightarrow y = 15$).
3	können Rechner oder geeignete Software (z.B. Tabellenkalkulation) zur Berechnung von Funktionswerten und Masszahlen benutzen. können Sachaufgaben mit Prozentangaben lösen (z.B. zu Steigung und Zins). können den Schnittpunkt zweier Geraden algebraisch und grafisch bestimmen. können lineare Funktionen den Funktionsgraphen zeichnen, die Steigung, den y-Achsenabschnitt und die Nullstelle bestimmen.

1. Die Schülerinnen und Schüler können geometrische Beziehungen, insbesondere zwischen Längen, Flächen und Volumen, erforschen, Vermutungen formulieren und Erkenntnisse austauschen.

MA.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können beim Erforschen geometrischer Beziehungen Vermutungen formulieren, überprüfen und allenfalls neue Vermutungen formulieren. lassen sich auf Forschungsfragen zu Form und Raum ein (z.B. Rechtecke auf Rasterlinien zeichnen und die Anzahl Gitterpunkte auf den Diagonalen untersuchen).
3	können den Computer zur Erforschung geometrischer Beziehungen nutzen (z.B. die Lage des Umkreismittelpunkts bei spitzwinkligen, rechtwinkligen und stumpfwinkligen Dreiecken). können geometrische Beziehungen in Vielecken – insbesondere zwischen Winkeln, Längen und Flächen – variieren, dazu Vermutungen austauschen (z.B. die Spitze in einem Dreieck parallel zur Grundlinie verschieben, Winkelbeziehungen in einem Dreiecksgitter). können dynamische Geometriesoftware zum Erforschen geometrischer Beziehungen verwenden (z.B. das Verhältnis der Teildreiecke bei Seitenhalberenden; die Lage des Umkreismittelpunkts bei verschiedenen Dreiecken).
1	können Winkel, Strecken und Flächen an Figuren und Körpern systematisch variieren und Vermutungen formulieren (z.B. Winkel über einer Sehne im Kreis, Verhältnis zwischen Kreisdurchmesser und Umfang).
3	können Kantenlängen, Oberfläche oder Volumen von Körpern systematisch variieren und Zusammenhänge formulieren (z.B. Veränderung von Kantenlängen, Oberflächen und Volumen eines Quaders bei der Halbierung / Verdoppelung aller Kanten). können geometrische Probleme mit dynamischer Geometriesoftware konstruktiv lösen sowie Figuren und Zusammenhänge systematisch variieren (z.B. die Quadrate über den beiden kleineren Seiten in einem Dreieck mit dem grossen Quadrat verglichen).
1	können Probleme aus der kombinatorischen Geometrie untersuchen (z.B. Anzahl Raumdiagonalen in platonischen Körpern).

2. Die Schülerinnen und Schüler können Aussagen und Formeln zu geometrischen Beziehungen überprüfen, mit Beispielen belegen und begründen.

MA.2.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Aussagen sowie Umfang- und Flächenformeln zu Quadrat und Rechteck überprüfen und begründen oder widerlegen (z.B. in Rechtecken und Quadraten schneiden sich die Diagonalen rechtwinklig).
3	können heuristische Strategien verwenden: planen, skizzieren, Beispiele untersuchen, vorwärts arbeiten, von einer angenommenen Lösung aus rückwärts arbeiten. können Aussagen und Flächenformeln zu Dreiecken und Vierecken mit Skizzen und Modellen belegen (z.B. ein Rechteck wird von den Diagonalen in vier flächengleiche Dreiecke zerlegt; der Flächeninhalt eines Rhombus ist halb so gross wie das Produkt der Diagonalenlängen).
1	können Formeln und geometrische Eigenschaften an Beispielen erklären (z.B. Flächenformel zum Dreieck, gleiche Länge der vier Raumdiagonalen im Quader; in einem rechtwinkligen Dreieck betragen die beiden spitzen Winkel zusammen 90°).
3	können Volumenformeln für Prismen und Pyramiden erläutern (z.B. einen Würfel durch Schritte in Pyramiden zerlegen und deren Volumen bestimmen). können Sätze zur ebenen Geometrie mit Beispielen belegen und die Begründungen nachvollziehen (z.B. Satz von Pythagoras, Peripheriewinkelatz, Satz von Thales).
1	können geometrisches und algebraisches Wissen verbinden und Folgerungen ziehen (z.B. in einem rechtwinkligen, gleichschenkligen Dreieck können nicht alle Seitenlängen ganzzahlig sein).

1. Die Schülerinnen und Schüler können zu Grössenbeziehungen und funktionalen Zusammenhängen Fragen formulieren, diese erforschen sowie Ergebnisse überprüfen und begründen.

MA.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Grössen anderer Kulturen erforschen (z.B. verschiedene Längeneinheiten im Mittelalter der deutschen Schweiz). können Experimente, Messungen und Berechnungen vergleichen (z.B. Wie genau lässt sich die Raumlänge mit Fusslängen messen?). können funktionale Zusammenhänge, insbesondere zu Preis - Leistung und Weg - Zeit, formulieren und begründen (z.B. Kauf von Getränken, die in verschiedenen Packungsgrößen angeboten werden).
3	Erweiterung: können Parameter in Gleichungen und Formeln verändern und die Auswirkungen insbesondere mit elektronischen Hilfsmitteln untersuchen (z.B. Veränderung der monatlichen Handkoston bei neuem Auto und günstigen Geprüften). können Ergebnisse und Aussagen zu funktionalen Zusammenhängen überprüfen, insbesondere durch Interpretation von Tabellen, Graphen und Diagrammen (z.B. der Arbeitsweg mit Fahrrad und Zug von X nach Y dauert weniger lang und ist günstiger als der Weg mit dem Auto).
1	können funktionale und statistische Zusammenhänge erforschen, dazu Fragen stellen sowie Ergebnisse vergleichen (z.B. Zusammenhang zwischen Steigung in Grad und Steigung in Prozent).
3	können Rechner oder geeignete Software (z.B. Tabellenkalkulation) zur Berechnung von Funktionswerten und Masszahlen benutzen. können Sachaufgaben mit Prozentangaben lösen (z.B. zu Steigung und Zins).

2. Die Schülerinnen und Schüler können Sachsituationen zur Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erforschen, Vermutungen formulieren und überprüfen.

MA.3.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können in auszahlbaren Variationen und Kombinationen alle Möglichkeiten systematisch aufschreiben (z.B. Zahlen mit den Ziffern 1, 2, 3 mit und ohne Wiederholung: 123, 132, 213, 312, 321, 112, 121, 211, ...).
3	können Häufigkeiten experimentell bestimmen und Vermutungen zu deren Wahrscheinlichkeiten formulieren (z.B. Reissnagel werfen: Kopf oder Spitze unten; mit zwei Würfeln zwei gerade Zahlen oder die Summe 7 erreichen). können Wahrscheinlichkeiten und statistische Angaben überprüfen und begründen (z.B. die Wahrscheinlichkeit, mit einer Münze zwei mal hintereinander Kopf zu werfen, ist 0,25; in den Vorlesern besitzen relativ mehr Jugendliche einen Roller als im Mittelland). vergleichen kombinatorische Probleme, erkennen und erfinden Analogien (z.B. Handschakes bei 5 Personen ist analog zu 5 Personen erhalten 2 einen Fullbeer).

1. Die Schülerinnen und Schüler können Zahl- und Operationsbeziehungen sowie arithmetische Muster erforschen und Erkenntnisse austauschen.

MA.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können heuristische Strategien verwenden: durch Fragen die Problemstellung klären, systematisch variieren, mit vertrauten Aufgaben vergleichen, Annahmen treffen, Lösungsansätze austauschen. können Beziehungen zwischen rationalen Zahlen erforschen und beschreiben (z.B. die Abstände zwischen den Stammbrüchen $\frac{1}{n}$, $\frac{1}{n+1}$, ... auf dem Zahlenstrahl; Erweiterung: das Wachstum der Quoten bei kleiner werdenden Divisoren: $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \dots$).
3	können arithmetische Zusammenhänge durch systematisches Variieren von Zahlen, Stellenwerten und Operationen erforschen und Beobachtungen festhalten (z.B. $10 \cdot 9 + 11 \cdot 10$; $100 \cdot 9 + 11 \cdot 100$; $9 \cdot 11$; $9 \cdot 11$; $1000 \cdot 9 + 11$).
1	können heuristische Strategien verwenden: Vermutungen überprüfen, Vorwärtsarbeiten, Rückwärtsarbeiten, Rückschau halten. Erweiterung: können arithmetische Muster bilden, weiterforschen, verändern und algebraisch beschreiben (z.B. $1 \cdot 4 - 2 \cdot 3/2 - 5 \cdot 3 - 4/3 - 4 \cdot 5/2 \rightarrow 2 \cdot 4 \cdot (a + 2)$; $1 \cdot 2 + (a + 2)$).
3	können arithmetische und algebraische Zusammenhänge erforschen, Strukturen auf andere Zahlbeispiele übertragen und Beobachtungen festhalten (z.B. $10^2 + 10 + 11 = 112$; $11 + 11 = 121$).
1	können Zahlen, Ziffern und Operationen systematisch variieren, Beobachtungen formulieren und auf Buchstabenformel beziehen (z.B. Wann gilt $a \cdot b < c \cdot 100a + 10b + c$? Finde Beispiele und Gegenbeispiele).

2. Die Schülerinnen und Schüler können Aussagen, Vermutungen und Ergebnisse zu Zahlen und Variablen erläutern, überprüfen, begründen.

MA.1.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Aussagen zu arithmetischen Gesetzmässigkeiten erforschen, begründen oder widerlegen (z.B. eine ungerade Summe entsteht durch Addition einer geraden und einer ungeraden Zahl; die Produkte vier aufeinanderfolgender Zahlen sind durch 24 teilbar).
3	können die Anzahl Nachkommastellen bei Produkten und Quotienten von Dezimalzahlen erforschen und begründen (z.B. mit Rechner). Erweiterung: können Äquivalenzumformungen mit Kontrollrechnungen überprüfen. können algebraische Aussagen durch Einsetzen von Zahlen überprüfen (z.B. $a^2 + 5a$ ist durch 6 teilbar: $4^2 + 5 \cdot 4 = 36$; $6^2 + 5 \cdot 6 = 72$; $9^2 + 5 \cdot 9 = 99$).
1	können Aussagen durch Verallgemeinerung begründen (z.B. das Quadrat einer Zahl ist um 1 grösser als das Produkt der beiden Nachbarzahlen: $4 - 1 = 3$; $5 - 2 = 3$; $9 - 4 = 5$; $16 - 9 = 7$).
3	können Terme- und Äquivalenzumformungen überprüfen.

3. Die Schülerinnen und Schüler können beim Erforschen arithmetischer Muster Hilfsmittel nutzen.

MA.1.B.3 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können elektronische Medien beim Erforschen arithmetischer Strukturen nutzen (z.B. umwandeln von $1/11$, $2/11$, $3/11$, ... in periodische Dezimalzahlen und die Zifferfolge untersuchen).
3	können mit elektronischen Medien Daten erfassen, sortieren und darstellen (Tabellenkalkulationsprogramm). können Formelsammlungen, Nachschlagewerke und das Internet zur Lösung numerischer Aufgaben sowie zur Erforschung von Strukturen nutzen. können Vorlagen in einem Tabellenkalkulationsprogramm anwenden. können mit einem Tabellenkalkulationsprogramm durch systematisches Variieren Gleichungen lösen sowie Formeln eingeben bzw. verwenden (z.B. $A = \frac{1}{2}ab \cdot h$).

1. Die Schülerinnen und Schüler können Körper und räumliche Beziehungen darstellen.

MA.2.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können zusammengesetzte Körper skizzieren und beschreiben (z.B. aus Schichten, Rollen und Prismen).
3	können das Schrägbild, die Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht von rechteckigen Körpern in einem Raster zeichnen (z.B. 3 versetzt angeordnete Quadrate). Erweiterung: können Strecken und Ebenen in Quadern und Würfeln festzeichnen und zeichnen (z.B. Schnittebenen in einem Quader). Erweiterung: können am Computer Körper zeichnen bzw. darstellen. können in einer Programmierumgebung Befehle zum Zeichnen von Formen eingeben, verändern und die Auswirkungen beschreiben (z.B. vorwärts, links drehen, vorwärts!). können Prismen und Pyramiden skizzieren und als Schrägbild, in der Aufsicht, Vorderansicht und Seitenansicht darstellen sowie deren Netz zeichnen. können Skizzen für massstabgetreue Modelle anfertigen oder Modelle herstellen (z.B. Netz eines Satteldaches im Massstab 1:50).

2. Die Schülerinnen und Schüler können Figuren falten, skizzieren, zeichnen und konstruieren sowie Darstellungen zur ebenen Geometrie austauschen und überprüfen.

MA.2.C.2 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Faltungen, Skizzen und Zeichnungen nachvollziehen, beschreiben und überprüfen. können Winkel übertragen und Winkel mit dem Geodreieck messen. können mit dem Computer Formen zeichnen, verändern und anordnen. können in einer Programmierumgebung Befehle zum Zeichnen von Formen eingeben, verändern und die Auswirkungen beschreiben (z.B. vorwärts, links drehen, vorwärts!).
3	können Senkrechte, Winkelhalbierende und Mittelsenkrechte mit dem Geodreieck zeichnen. können Winkelhalbierende, Mittelsenkrechte und gleichschenkliges Dreieck mit Zirkel und Lineal konstruieren. können in einer Programmierumgebung Befehle zum Zeichnen von Formen eingeben, verändern und die Auswirkungen beschreiben (z.B. vorwärts, links drehen, vorwärts!). können Figuren und geometrische Beziehungen skizzieren und Zeichnungen mit Geodreieck und Zirkel oder dynamischer Geometriesoftware ausführen (z.B. ein Parallelogramm mit a , b und h zeichnen oder konstruieren). können geometrische Darstellungen und Konstruktionen fachsprachlich beschreiben.

3. Die Schülerinnen und Schüler können sich Figuren und Körper in verschiedenen Lagen vorstellen, Veränderungen darstellen und beschreiben (Kopfgometrie).

MA.2.C.3 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Figuren und Körper in der Vorstellung drehen und schieben (z.B. Ansichten eines Körpers mit 5 bis 8 Würfeln).
3	können Körper in der Vorstellung verändern und Ergebnisse beschreiben (z.B. alle Ecken eines Würfels in der Vorstellung abschleifen und den neuen Körper beschreiben). können Operationen im Kopf ausführen und Ergebnisse darstellen (z.B. ein Würfelgebäude mit 4 Würfeln um 90° drehen und skizzieren).

4. Die Schülerinnen und Schüler können in einem Koordinatensystem die Koordinaten von Figuren und Körpern bestimmen bzw. Figuren und Körper aufgrund ihrer Koordinaten darstellen sowie Pläne lesen und zeichnen.

MA.2.C.4 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können einen Wohnungsplan nach Massstab zeichnen bzw. entsprechende Pläne lesen. können Wege und Lagebeziehungen skizzieren (z.B. Schwuel) bzw. entsprechende Pläne nutzen.
3	können Figuren und Körper in einem Koordinatensystem darstellen (z.B. am Pausenraster). können Figuren und Körper in einem Koordinatensystem darstellen (auch mit negativen und nicht ganzzahligen Koordinaten). können in einem Koordinatensystem Abstände und Flächeninhalte berechnen. können geometrische Abbildungen im Koordinatensystem darstellen (z.B. Spiegelung eines Dreiecks an der Geraden $x = 2$).

1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten zu Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit erheben, ordnen, darstellen, auswerten und interpretieren.

MA.3.C.1 Die Schülerinnen und Schüler ...	
1	können Daten zu Längen, Inhalten, Gewichten, Zeitdauern, Anzahlen und Preisen mit dem Computer in Diagrammen darstellen und interpretieren. können die Wahrscheinlichkeit einzelner Ereignisse vergleichen.
3	können mehrestufige Zufallsexperimente mit Würfeln, Münzen oder Karten durchführen und mögliche Ereignisse darstellen (z.B. ein Baumdiagramm zum dreimaligen Werfen einer Münze zeichnen). Erweiterung: können Zufallsexperimente durchführen und die Wahrscheinlichkeiten ermitteln (z.B. die Wahrscheinlichkeit bestimmen, aus einem Kartenspiel 2x hintereinander die gleiche Farbe zu ziehen). Erweiterung: können Aussagen zu Wahrscheinlichkeit aus der relativen Häufigkeit eines Ereignisses ableiten (z.B. in einem Monat verspätet sich 88 von 2'780 Zügen mehr als 5 min, 57 davon mehr als 10 min