

Schnur

Ein Paket der Länge x cm, Breite y cm und Höhe 12 cm wird verschnürt.

Für die Masche muss man noch 20 cm extra rechnen.

Welche der folgenden Terme beschreiben die Länge der benötigten Schnur?

- a) $2 \cdot x + 2 \cdot y + 4 \cdot 12 + 20$
- b) $2 \cdot (x + y) + 68$
- c) $x + y + 12 + 20$
- d) $2 \cdot (x + 12) + y + 20$
- e) $x + y + 12 + 12 + 12 + 12 + y + x + 20$



Möglicher Lösungsweg

Die Terme a, b und e sind richtig.



Schnur

ab der 6. Schulstufe

Wenn du diesen „**Kompetenzometer**“ ausfüllst, bekommst du Einblicke in deinen Lernfortschritt. Du kannst damit feststellen, wo du schon ganz sicher bist und wo du noch stärker werden solltest.

Nachdem ich die Aufgabe bearbeitet habe, schätze ich mich ein:

Mathematische Kompetenzen	Da bin ich stark.	Da sollte ich noch stärker werden.
Ich kann mathematische Begriffe und mathematische Darstellungen eines Sachverhalts im jeweiligen Kontext interpretieren. [H3: Interpretieren]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann die Korrektheit mathematischer Darstellungen und Lösungswege einschätzen bzw. Fehler erkennen. [H4: Argumentieren, Begründen]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kenne die Bedeutung von Klammern sowie wichtiger Rechengesetze und –regeln und kann damit arbeiten. [I1: Zahlen und Maße]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann Variable, Terme, Gleichungen und Systeme linearer Gleichungen mit zwei Variablen sinnvoll einsetzen und mit ihnen arbeiten. [I2: Variable, funktionale Abhängigkeiten]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann einfache ebene Figuren (Dreieck, Viereck, Kreis) und einfache Körper (Quader, Prisma, Pyramide, Drehzylinder, Drehkegel, Kugel) erkennen. [I3: Geometrische Figuren und Körper]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann einfache ebene Figuren und Körper mit Hilfe von grundlegenden geometrischen Begriffen wie Punkt, Strecke, Kante, Ecke, Diagonale, Winkel, Parallelität, Fläche, Netz etc. beschreiben und kann deren Eigenschaften angeben. [I3: Geometrische Figuren und Körper]	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>