

**Medienzentrum Heidelberg**



**Katalog**

**Mathematik**

**Stand: Januar 2006**

# Inhaltsverzeichnis

## Systematikteil

<b>Mathematik</b>	<b>4</b>
Zahlen, Algebra .....	4
Analysis, Analytische Geometrie .....	5
Geometrie .....	6
Endliche Mathematik, Stochastik .....	7
Mathematische Anwendungen in anderen Gebieten .....	7
.....	8

## Medien in numerischer Folge

Diareihe in numerischer Folge.....	10
16mm Stummfilm in numerischer Folge.....	11
16mm Lichttonfilm in numerischer Folge.....	12
VHS-Videokassette in numerischer Folge.....	13
DVD-Video in numerischer Folge .....	15
Diskette 3,5" Windows-Lernsoftware in numerischer Folge.....	16
CD-ROM in numerischer Folge .....	17
in numerischer Folge .....	23

## Alphabetisches Titelverzeichnis

Titel mit 3 .....	28
Titel mit A.....	28
Titel mit B.....	28
Titel mit C.....	28
Titel mit D.....	29
Titel mit E.....	29
Titel mit F.....	29
Titel mit G .....	29
Titel mit H.....	29
Titel mit I .....	29
Titel mit K.....	29
Titel mit L .....	30
Titel mit M .....	30
Titel mit N.....	31
Titel mit O .....	31
Titel mit P.....	31
Titel mit R.....	31
Titel mit S.....	31
Titel mit T .....	32
Titel mit U.....	32
Titel mit V.....	32
Titel mit W.....	32
Titel mit Z.....	32

## Schlagwortregister

35

**Systematikteil**  
**Sachgebiete mit Untergliederungen**

# Mathematik

## Zahlen, Algebra

### Addy, Spielerisch lernen

- Mathe, Klasse Fünf und Sechs, 66 50772, 3 ..... 17
- Mathe, Klasse sieben und acht, 66 50830, 3 ..... 17

### Ali, der Mathemaster

- Arithmetik- und Algebra-Trainer, Klasse fünf bis zehn (2. Auflage), 66 52034, 1 ..... 20

### Arbeitsblätter am Computer

- Mathematik, siebte Jahrgangsstufe, 66 52134, 1 ..... 20
- Rechenspiele, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52135, 1 ..... 20
- Mathematik, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52136, 1 ..... 20
- Mathematik, sechste Jahrgangsstufe, 66 52137, 1 ..... 20
- Mathematik, achte Jahrgangsstufe, 66 52138, 1 ..... 20

### Clever lernen - Super Noten!: Ali der Mathemaster

- Vom Bruchrechnen bis zur komplizierten Potenzrechnung, 66 50541, ..... 17

### Duden Lernsoftware

- Prozente, Zinsen, Dreisatz, 6. bis 8. Schuljahr, 66 50877, 1 ..... 18

Emil und Pauline auf Safari, 66 52052, 1 ..... 20

Fit im Prozentrechnen, 66 50122, 1 (f) ..... 17

### Fit in Mathe

- Viertes Grundschuljahr, 66 50921, 1 ..... 23
- 3. Grundschuljahr, 66 52385, 1 ..... 21
- Teilbarkeit, 66 53250, ..... 24
- Prozentrechnen (Fassung 2002), 66 53253, ..... 22
- Bruchrechnen, 66 53323, ..... 24
- Lernspiele 5. Klasse, 66 53690, ..... 22

### Klett Mediothek Mathematik ; 2

- Algebra I, 66 00550, 1 ..... 17

### Lernen mit Tim sieben

- Tim sieben und das Preisausschreiben in New York (9. Auflage 2000 A), 66 52046, 1 ..... 20
- Tim sieben und das Fernsehquiz (9. Auflage 2000 A), 66 52047, 1 ..... 20

Mathe Bits, 66 50880, 1 ..... 18

Mathe gezielt, fünfte und sechste Klasse, 66 51703, 1 ..... 19

### Mathe lernen Schritt für Schritt

- Bruchrechnen, 66 50587, ..... 23

Mathe-As, 66 51307, ..... 23

Matheland, Klasse drei und vier, 66 50847, 1 ..... 17

Mathematische Begriffe visualisiert mit Maple 5, 66 51807, ..... 24

Matherallye, 66 50881, ..... 23

### MathExperte

- Algebra, 66 51999, 1 ..... 19

**Mathematik** **5**

mathlantis

- Arithmetik, Teil 1, 66 51342, .....23
- Arithmetik, Teil 2, 66 51343, .....23
- Algebra 1, 66 51843, 1 (f) .....19

mathlantis - Der Hausaufgabenhelfer

- Mathematik, Klassen 5 - 7, 66 53634, .....25

ms Intellego

- Mathematik 5. und 6. Klasse, 66 52544, 1 .....21
- Mathematik 7. und 8. Klasse, 66 52545, 1 .....21
- Mathematik 9. und 10. Klasse, 66 52546, 1 .....21

MuPAD, 66 52754, .....24

OkiDoki

- Prozentrechnen, 66 51601, 1 .....19
- Sachrechnen, Klasse vier, 66 51919, 1 .....19

Oriolus

- Oriolus Lernprogramme, 66 52834, 1 .....21

Oriolus Lernprogramme (Fassung 2004), 66 53418, .....24

PC-Kombi-Training

- Algebra siebtes Schuljahr, 66 51117, 1 .....18
- Algebra achttes Schuljahr, 66 52025, 1 .....19
- Algebra neuntes Schuljahr, 66 52026, 1 .....19

PC-Training Mathematik, Klasse drei, 66 51502, 1 .....18

Prozentrechnung (Arbeitstitel), 46 02326, .....15

Rechenfux, 66 53188, .....24

Schulfernsehen Mathematik 6. Schuljahr

- Bruchrechnung, Teil 1 - 6, 42 51157, 108 min (f) .....13

Spaß mit Mathe : 1

- Maßeinheiten, 66 51031, 1 (f) .....18

Unterricht zweitausend (2000)

- Videokonferencing im Unterricht, 42 65288, 51 min (f) .....14

VIBOS - Virtuelle Berufsoberschule Bayern

- VIBOS - Mathematik, 66 31580, 1 .....17

WinFunktion

- WinFunktion Mathematik 9.0 für die Unterstufe, 66 51571, 1 .....18
- WinFunktion Mathematik 9.0 für die Mittelstufe, 66 51572, 1 .....18

Der Zahlenteufel ab 10 Jahren, 66 53292, .....22

**Analysis, Analytische Geometrie**

Die Ellipse als Kegelschnitt, 30 00463, 10 min (sw) .....11

Die Hyperbel als Kegelschnitt, 30 00464, 12 min (sw) .....11

Die Kegelschnitte, 30 01723, 28 min (sw) .....11

Mathprof (Version 2.0), 66 52842, .....24

Die Parabel als Kegelschnitt, 30 00465, 6 min (sw) .....11

PC-Kurswissen

- Analysis, 66 50540, 1 ..... 17

Unterricht zweitausend (2000)

- Videokonferencing im Unterricht, 42 65288, 51 min (f)..... 14

WinFunktion

- Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe, 66 51573, 1 ..... 18
- Mathematik zweitausend (2000), 66 51642, 1 ..... 19

**Geometrie**

ADI, GZ, DG, 66 52347, ..... 24

Arbeitsblätter am Computer

- Mathematik, siebte Jahrgangsstufe, 66 52134, 1 ..... 20
- Mathematik, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52136, 1 ..... 20
- Mathematik, sechste Jahrgangsstufe, 66 52137, 1 ..... 20
- Mathematik, achte Jahrgangsstufe, 66 52138, 1 ..... 20

Cabri Geometrie, 62 50532, 1 ..... 16

Cinderella, 66 51538, ..... 24

Cinderella (Version 1.2), 66 52506, ..... 21

Clever lernen, super Noten

- Cinderella, 66 51726, 1 ..... 19

Fit in Mathe

- Viertes Grundschuljahr, 66 50921, 1 ..... 23
- 3. Grundschuljahr, 66 52385, 1 ..... 21
- Lernspiele 5. Klasse, 66 53690, ..... 22

Geometrie: Berechnung von Flächen (Arbeitstitel), 46 02327, ..... 15

In der großen Pyramide, 32 02878, 24 min (f) ..... 12

In der großen Pyramide, 42 02105, 24 min (f) ..... 13

Körpergeometrie, 66 52059, 1 (f) ..... 20

Lernvitamin M, 66 53577, ..... 22

Mathematik in der Praxis, Teil 1, 42 59865, 38 min (f)..... 14

Mathematik in der Praxis, Teil 2, 42 53378, 40 min (f)..... 13

mathlantis - Der Hausaufgabenhelfer

- Mathematik, Klassen 5 - 7, 66 53634, ..... 25

Mathprof (Version 2.0), 66 52842, ..... 24

ms Intellego

- Mathematik 5. und 6. Klasse, 66 52544, 1 ..... 21
- Mathematik 7. und 8. Klasse, 66 52545, 1 ..... 21
- Mathematik 9. und 10. Klasse, 66 52546, 1 ..... 21
- Mathematik 11. bis 13. Klasse, 66 52547, 1 ..... 21

OkiDoki

- Sachrechnen, Klasse vier, 66 51919, 1 ..... 19

Oriolus

- Oriolus Lernprogramme, 66 52834, 1 ..... 21

## Mathematik

7

Oriolus Lernprogramme (Fassung 2004), 66 53418, .....	24
Der Schatz des Thales, 66 50687, 1 .....	17
Spiegelungen, 10 57001, 22 f.....	10
Symmetrische Figuren aus Dreiecken, 10 02134, 20 f.....	10
Vermessung, 32 03706, 21 min (f).....	12
Vom Bezugssystem zur speziellen Relativitätstheorie, 42 02895, 30 min (f) .....	13

### WinFunktion

● WinFunktion Mathematik 9.0 für die Unterstufe, 66 51571, 1 .....	18
● WinFunktion Mathematik 9.0 für die Mittelstufe, 66 51572, 1 .....	18
● Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe, 66 51573, 1 .....	18
● Mathematik zweitausend (2000), 66 51642, 1 .....	19

## Endliche Mathematik, Stochastik

Lernvitamin M, 66 53577, .....	22
Mathprof (Version 2.0), 66 52842, .....	24

### ms Intellego

● Mathematik 11. bis 13. Klasse, 66 52547, 1 .....	21
--	----

### Schulfernsehen Mathematik 8. Schuljahr

● Beschreibende Statistik, 42 51138, 29 min (f).....	13
● Beschreibende Statistik, 42 51139, 29 min (f).....	13

### Schulfernsehen Mathematik achttes Schuljahr

● Beschreibende Statistik, 42 51137, 29 min (f).....	13
--	----

### WinFunktion

● Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe, 66 51573, 1 .....	18
● Mathematik zweitausend (2000), 66 51642, 1 .....	19

## Mathematische Anwendungen in anderen Gebieten

### Berufspädagogik, Allgemeine Fächer

● Der Einsatz des Taschenrechners an beruflichen Schulen, 42 00138, 30 min (f) .....	13
--	----

Diagrammdarstellungen, 10 52503, 12 f.....	10
Fraktale in Filmen und Gesprächen, 42 54397, 63 min (f).....	13
Mathematik in der Praxis, Teil 1, 42 59865, 38 min (f) .....	14
Mathematik in der Praxis, Teil 2, 42 53378, 40 min (f) .....	13

### Naturwissenschaftliche Weltbilder

● Die Chaos-Theorie, 42 80977, 30 min (f) .....	14
---	----

Rechnen, 42 00872, 21 min (f).....	13
------------------------------------	----

### Spaß mit Mathe ; 1

● Maßeinheiten, 66 51031, 1 (f).....	18
--------------------------------------	----

Vom Bezugssystem zur speziellen Relativitätstheorie, 42 02895, 30 min (f) .....	13
---	----

Vom Zählstein zum Computer, 42 66405, 30 min (f) .....	14
--	----

### Vom Zählstein zum Computer: Mathematik in der Geschichte

● Mittelalter, 42 73117, 64 min (f) .....	14
● Mittelalter, 46 52265, 64 (f).....	23

Die Welt des Chaos, 42 59337, 45 min (f) ..... 14

Kennst du Pippi Langstrumpf?, 66 52742, 1 ..... 21

Lernvitamin M, 66 53409, ..... 22

Schule total 2003/04, 66 53341, ..... 24

**Textteil**  
**Beschreibung der Medien**

## Diareihe in numerischer Folge

### Symmetrische Figuren aus Dreiecken

1970, 20 f, D

10 02134

Die Diareihe zeigt, wie aus einem gleichseitigen Dreieck drehsymmetrische Figuren entwickelt werden können und durch verschiedene Anordnungen sehr unterschiedliche Wirkungen erzielt werden. Eine weitere Variationsmöglichkeit bietet die Auswahl und Kombination von Farben.

### Diagrammdarstellungen

1979, 12 f, D

10 52503

Kreisdiagramm - Kurvendiagramm -  
Indexzahlen - Klimadiagramm - Stabdiagramm -  
Alterspyramide - Lorenzkurve - Liniendiagramm -  
Polardiagramm - Nomogramm -  
Dreiecksdiagramm.

### Spiegelungen

1998, 22 f, D

10 57001

Die Bildmotive zeigen Spiegelungen in der Natur, an Wasseroberflächen und an Glasfassaden sowie einer Figur, die durch Auseinandersägen einer Steinplatte entstanden ist. Neben einfachen Abbildungen durch Planspiegel beinhaltet die Reihe mehrfach gewölbten Glasflächen. Einzelne Bildmotive erscheinen zweimal: zunächst unverändert, dann mit Hilfslinien für die Spiegelung. Mit eingezeichneten Maßpfeilen können so Längenvergleiche direkt im Bild vorgenommen werden.

## 16mm Stummfilm in numerischer Folge

### Die Ellipse als Kegelschnitt

1955, 10 min (sw), D

30 00463

Im Trickfilm wird eine Ellipse als Kegelschnitt erzeugt. In den folgenden Filmabschnitten werden die beiden Brennpunkteigenschaften am räumlichen Modell dargestellt; das Verhalten der Brennstrahlen wird gezeigt.

### Die Hyperbel als Kegelschnitt

1955, 12 min (sw), D

30 00464

Realaufnahmen und Trickdarstellungen veranschaulichen die Vorgänge und Lagebeziehungen, worauf sich dann die analytische Erarbeitung der Hyperbelgleichung stützen kann.

### Die Parabel als Kegelschnitt

1955, 6 min (sw), D

30 00465

Anschauliche Vorstellung der Vorgänge und Lagebeziehungen, auf welche sich die analytische Erarbeitung der Parabelgleichung stützen kann (Real- und Trickdarstellungen).

### Die Kegelschnitte

1953, 28 min (sw), D

30 01723

Trickdarstellungen vermitteln eine anschauliche Vorstellung von den Vorgängen und Lagebeziehungen. Die analytische Erarbeitung der Kegelschnittgleichungen wird dadurch sehr erleichtert.

## 16mm Lichttonfilm in numerischer Folge

### **In der großen Pyramide**

1979, 24 min (f), D

**32 02878**

Schilderung einer Begehung der heute bekannten Räume und Gangsysteme der Cheopspyramide. Ein Eindruck von dem gesamten Baukomplex wird vermittelt. Die Geschichte der Erforschung wird geschildert. Die Hypothese von H. Paulsen über das geometrische Konstruktionsprinzip der Pyramide bildet den roten Faden (s.a. 42 02105).

### **Vermessung**

1985, 21 min (f), D

**32 03706**

Der Film beobachtet die Arbeit eines Vermessungstrupps, die Datenaufnahme und Kartenerstellung. Zeichentrick erläutert das trigonometrische Netz als Basis der Vermessung.

## VHS-Videokassette in numerischer Folge

Berufspädagogik, Allgemeine Fächer

### **Der Einsatz des Taschenrechners an beruflichen Schulen**

1981, 30 min (f), D

42 00138

An drei teilweise nachgestellten Unterrichtsausschnitten aus drei verschiedenen Schulformen (BGJ Holztechnik, Fachoberschule, kaufmännische Berufsschule) wird der Einsatz des einfachen nicht programmierbaren Taschenrechners unter verschiedenen Aspekten gezeigt.

### **Rechnen**

Vom mathematischen Modell zur computergestützten Wettervorhersage

1988, 21 min (f), D

42 00872

Gegenstand des Film ist die Darstellung grundlegender Prinzipien des Rechnens mit dem Computer. Am Beispiel der Wettervorhersage setzt sich der Film mit Grundfragen der numerischen Datenverarbeitung auseinander.

### **In der großen Pyramide**

1973, 24 min (f), D

42 02105

Schilderung einer Begehung der heute bekannten Räume und Gangsysteme der Cheopspyramide. Ein Eindruck von dem gesamten Baukomplex wird vermittelt. Die Geschichte der Erforschung wird geschildert. Die Hypothese von H. Paulsen über das geometrische Konstruktionsprinzip der Pyramide bildet den roten Faden (s.a. 32 02878).

### **Vom Bezugssystem zur speziellen Relativitätstheorie**

2003, 30 min (f), D

42 02895

Den Ort eines Objektes genau beschreiben zu können, ist in der Physik äußerst wichtig. Sehr anschaulich wird daher zu Beginn des Films das Kartesische Koordinatensystem eingeführt und verdeutlicht, wie dieses mit der Zeit verknüpft werden kann. Trickdarstellungen veranschaulichen die Relativität der Gleichzeitigkeit. Von der Geschwindigkeitsaddition ausgehend, werden die Grenzen der klassischen Physik aufgezeigt. Der didaktisch sehr gut konzipierte Film bereitet im weiteren Verlauf, über die Lorentz-Kontraktion und Zeitdilatation, einen guten Einstieg in die Einsteinsche Relativitätstheorie.

Schulfernsehen Mathematik achtens Schuljahr

### **Beschreibende Statistik**

Stichproben

1979, 29 min (f), D

42 51137

Die Sendung beschäftigt sich mit der Notwendigkeit von Stichproben und der Möglichkeit, durch sie auf die Gesamtheit zu schließen. Der Schüler soll Histogramme anfertigen und Klasseneinteilungen vornehmen können.

Schulfernsehen Mathematik 8. Schuljahr

### **Beschreibende Statistik**

Mittelwerte

1979, 29 min (f), D

42 51138

Die Sendung zeigt Beispiele zum Thema "Stichproben".

Schulfernsehen Mathematik 8. Schuljahr

### **Beschreibende Statistik**

Streuung

1979, 29 min (f), D

42 51139

Welche Möglichkeit gibt es, "Streuung" zu beschreiben? Beispiele: Wieviele Schuhe welcher Größe müssen eingekauft werden? Streuung einer Schrotladung. Der Schüler soll die Spannweite einer Stichprobe und die mittlere Abweichung vom Zentralwert berechnen können.

Schulfernsehen Mathematik 6. Schuljahr

### **Bruchrechnung, Teil 1 - 6**

1983, 108 min (f), D

42 51157

1. Vervielfachen und Teilen von Größen (19 min); 2. Bruchteile von Größen (20 min); 3. Brüche als Maßzahlen von Größen (17 min); 4. Bruchzahlen (20 min); 5. Gleiche Brüche - Kehrbrüche (17 min); 6. Sachaufgaben (15 min).

### **Mathematik in der Praxis, Teil 2**

Geometrie, Mathematik und Computer

1989, 40 min (f), D

42 53378

Der erste Teil des Films bietet einen Überblick über die Visualisierung mathematischer Zusammenhänge. Ausgehend von den Fibonacci-Zahlen in der Natur, über den Goldenen Schnitt, Symmetrien und Flächenfüllungen in der Kunst bis hin zu nichteuklidischer und fraktaler Geometrie. Im zweiten Teil wird die Entwicklung der modernen Mathematik in Stichpunkten dargestellt: vom Hilbertschen Programm über die Turing-Maschine bis zum 4-Farben-Problem. Aufgrund der hohen Informationsdicht

### **Fraktale in Filmen und Gesprächen**

1990, 63 min (f), D

42 54397

B. Mandelbrot, Ed. Lorenz und H. O. Peitgen unterhalten sich über Hintergründe, Geschichte und Perspektiven ihrer epochalen Arbeit. Eingebettet sind diese Gespräche in

Animationsteile, die filmisch in die faszinierende Welt komplexer dynamischer Systeme einführen.

### Die Welt des Chaos

Das Leben mit dem Ungewissen

1990, 45 min (f), C

42 59337

Wissenschaftler und Mathematiker setzen Computer zur Darstellung natürlicher Phänomene ein, um zu erklären, was vorhersagbar und was zufällig ist. Sie erforschen so diesen seltsamen Zustand, "Chaos" genannt, der auf der Grenzlinie zwischen den beiden Polen zu finden ist. Die Wissenschaft selbst stößt so an ihre Grenzen.

### Mathematik in der Praxis, Teil 1

Planungsforschung und Spieltheorie

1989, 38 min (f), D

42 59865

Nach einem langen Vorspann über die Weltraumfahrt der USA folgen Monologe und Dialoge zu den Themen Kooperation, Aufgabenverteilung, Zerteilung, Systematik, Optimierung, Effizienz, Warteschlange, Transportproblem, Entscheidungstheorie, Nullsummenspiele. Die angesprochenen Sachzusammenhänge werden nicht gezeigt.

Unterricht zweitausend (2000)

### Videokonferencing im Unterricht

1998, 51 min (f), D

42 65288

Dokumentation "Videoconferencing im Unterricht": Laptop im Mathematikunterricht. Live-Übertragung aus dem Mathematikunterricht des Helmholtz-Gymnasium Karlsruhe in den Landtag nach Stuttgart in die Sitzung des Ausschusses für Schule, Jugend und Sport am 1.7.1998. Einsatz des Computer-Algebra-Systems Maple V dargestellt am Beispiel "Modellierung von Drehkörpern" im Leistungskurs 12. Mit einem mathematischen Modell wurde das Volumen von rotationssymmetrischen Gefäßen ermittelt.

### Vom Zählstein zum Computer

Mathematik in der Geschichte, Altertum

1998, 30 min (f), D

42 66405

Dokumentiert werden die Entstehungszusammenhänge zwischen Mathematik und Kulturgeschichte von den steinzeitlichen Anfängen bis zur hochentwickelten Kultur der Griechen.

Vom Zählstein zum Computer: Mathematik in der Geschichte

### Mittelalter

Orient und Okzident

2004, 64 min (f), D

42 73117

Vorgestellt werden wichtige kulturelle und mathematische Entwicklungen mit Expertengesprächen, Beispielen, Spielszenen,

Computeranimationen, Grafiken sowie Originalaufnahmen aus Europa und Asien.

Naturwissenschaftliche Weltbilder

### Die Chaos-Theorie

1996, 30 min (f), D

42 80977

Die Sendung bestimmt den historisch-systematischen Ort der Theorie und führt anhand von Beispielen in die Grundlagen ein. Ziel ist es, die Begriffe "Chaos" und "Ordnung" zu klären.

## DVD-Video in numerischer Folge

### **Prozentrechnung (Arbeitstitel)**

2005, , D

**46 02326**

"20 % Rabatt", "Preissteigerung um 1,9 Prozent"  
- in unserem Alltag werden wir ständig mit Prozentangaben konfrontiert. Die DVD führt die Schüler anhand von kurzen Filmsequenzen an das Rechnen mit Prozentwerten heran. Es wird gezeigt, wie sich Prozentwerte als Bruch schreiben lassen (und umgekehrt), wie man Dezimalbrüche in Prozentwerte umwandeln kann und was man unter Prozentsatz

### **Geometrie: Berechnung von Flächen (Arbeitstitel)**

2005, , D

**46 02327**

Wie lässt sich der Flächeninhalt einer geometrischen Figur berechnen? Die DVD enthält Filmsequenzen, die auf anschauliche Weise verdeutlichen, wie verschiedene geometrische Formeln hergeleitet werden können. So kann z.B. durch das Auslegen von Spielkarten die Flächenformel für Rechtecke und Quadrate erschlossen werden. Durch das Falten bzw. Zerschneiden von Papierfiguren ergeben sich Formeln für die Flächenberechnung von Parallelogramm, Raute, Trapez und Dreieck. Im Kapitel "Der Kreis" wird auf die Berechnung des Umfangs und der Fläche von Kreisen eingegangen.

## Diskette 3,5" Windows-Lernsoftware in numerischer Folge

### **Cabri Geometrie**

*0, 1, D*

**62 50532**

Zweidimensionales Grafiksystem zum  
geometrischen Konstruieren. ISBN 3-464-91155-  
1.

## CD-ROM in numerischer Folge

Klett Mediothek Mathematik ; 2

### **Algebra I**

Anteile, Terme und Gleichungen, Quadratische Funktionen und Gleichungen, Funktionsplotter

2001, 1, D

**66 00550**

Die Mediothek "Mathematik 2 - Algebra 1" enthält Medien und Materialien den Algebra-Themen "Anteile", "Terme und Gleichungen", "Quadratische Funktionen und Gleichungen". Die Mediensammlung mit Fotos, interaktiven Bildinformationen, Folienabfolgen (Overlays), Baukästen, Arbeitsblättern sowie einem Funktionsplotter ist konzipiert für den computergestützten Mathematikunterricht in der Sekundarstufe I und zur Unterrichtsvorbereitung.

VIBOS - Virtuelle Berufsoberschule Bayern

### **VIBOS - Mathematik**

2001, 1, D

**66 31580**

Hypertext Lehrbücher der virtuellen Berufsoberschule Bayern präsentieren allgemein bildende Unterrichtsinhalte zur interaktiven Bearbeitung und zur Kontrolle der Lernerfolge im Selbststudium. Inhalte für Mathematik: Konstante und lineare Funktion; quadratische Funktion; Potenzfunktion; Umkehrfunktion; Exponential- und Logarithmusfunktion.

### **Fit im Prozentrechnen**

1995, 1 (f), D

**66 50122**

Die Lernsoftware vermittelt folgenden Lernstoff: Prozent und Bruch/Dezimalzahl, Berechnung von Prozentwert und Grundwert, Wiederholung und Vertiefung. Jedes Kapitel unterteilt sich in vier Module: Lernen, Üben, Zusammenfassung und Test. Vor allem im Lernmodul kann sich das Programm den individuellen Lernfortschritten flexibel anpassen, indem es bei fehlerhaften Eingaben gezielt auf noch nicht verstandene Teile des Lernprogramms zurückverweist.

PC-Kurswissen

### **Analysis**

Ein multimediales Lernprogramm mit Übungsaufgaben und Klausuren

1997, 1, D

**66 50540**

PC-Kurswissen Analysis ist ein multimediales Lernprogramm mit Übungsaufgaben und Klausuren. Animation und Sprachausgabe möglich. Systemvoraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Wind 3.1/Win 95, CD-ROM Laufwerk, Soundkarte. ISBN: 3-12-929774-X.

Clever lernen - Super Noten!: Ali der Mathemaster

### **Vom Bruchrechnen bis zur komplizierten Potenzrechnung**

1997, , D

**66 50541**

Das Programm enthält eine Aufgabensammlung mit über 600 Übungen, viele davon sind zufallsgesteuert. Geübt werden Bruchrechnen, Dezimalzahlen, Wurzelgleichungen, Lineare Algebra, Potenzrechnung und vieles mehr.

### **Der Schatz des Thales**

1997, 1, D

**66 50687**

Eingebettet in eine Spielgeschichte müssen knifflige Aufgaben aus dem Bereich der Geometrie gelöst werden. Dabei stehen die gleichen Werkzeuge zur Verfügung, die auch bei der traditionellen Geometriesoftware zum Einsatz kommen. Drei Schwierigkeitsstufen mit jeweils fünf bzw. vier Themen können gewählt werden. Systemanforderungen: IBM-kompat. PC ab 486, Windows 3.1, mind. 8 MB-RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Drucker empfohlen. ISBN: 3-12-136094-9

Addy, Spielerisch lernen

### **Mathe, Klasse Fünf und Sechs**

1998, 3, D

**66 50772**

Addy ist ein interaktives Lernprogramm mit Übungen, Hilfen und Lernstoff zum Nachlesen, mit umfangreichen Informationen zu verschiedenen Wissensgebieten und mit verschiedenen Werkzeugen und Spielen. Es enthält Aufgaben zu folgenden Bereichen: Natürliche Zahlen; Geometrie; Rechnen mit Größen; Teiler, Vielfache; Bruchrechnung. Systemvoraussetzungen: Pentium 75-90, 8 MB RAM, 40 MB freier Arbeitsspeicher, Windows 95, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, ISBN: 2-84226-1844.

Addy, Spielerisch lernen

### **Mathe, Klasse sieben und acht**

1997, 3, D

**66 50830**

Addy ist ein interaktives Lernprogramm mit Übungen, Hilfen und Lernstoff zum Nachlesen, mit umfangreichen Informationen zu verschiedenen Wissensgebieten und mit verschiedenen Werkzeugen und Spielen. Es enthält Aufgaben zu folgenden Bereichen: Rationale Zahlen, Terme und Termumformungen, Zuordnungen und Funktionen, Geometrie, Gleichungen und Ungleichungen. Systemvoraussetzungen: Pentium 75-90, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, ISBN: 2-84226-1852.

### **Matheland, Klasse drei und vier**

1998, 1, D

**66 50847**

"Matheland" ist ein Lernprogramm für die Mathematik der Grundschule. Die Kinder begeben sich dabei auf die Suche nach einem verschwundenen Schatz. Dabei begegnen ihnen viele merkwürdige Gestalten, die nichts als Zahlen im Kopf haben. Dabei werden folgende Inhalte trainiert: Grundrechenarten, Blitzrechnen/Kopfrechnen, Schätzen, Textaufgaben, Rechnen mit Geld, Berechnung von Flächeninhalten, Sachrechnen, Räumliches Vorstellungsvermögen, Würfelnetze. ISBN: 3-464-90906-9.

Duden Lernsoftware

**Prozente, Zinsen, Dreisatz, 6. bis 8. Schuljahr**

1998, 1, D

**66 50877**

Mit dem Hubschrauber unternehmen die Kinder einen Rundflug durch den Mathepark. Von einer Attraktion gehts zur nächsten. Die CD-ROM enthält folgende Inhalte: Thematische Lehrgänge und Übungen, Lernspiele mit zahlreichen Animationen und Ton, Mathelexikon zum Nachschlagen, Lösungshilfe und Erfolgskontrolle, Musterlösungen zum Ausdrucken, Textaufgaben. Bei den Übungen können verschiedene Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden, die sich langsam steigern lassen, ISBN: 3411-06621-0

**Mathe Bits**

Bruchrechnen

1996, 1, D

**66 50880**

Das Programm "Mathe Bits" hilft Schülern auf spielerische Weise die Schwierigkeiten des Bruchrechnens zu erlernen. Das Programm enthält mehrere Stunden animierte, interaktive Erklärungen, in denen der Stoff gelernt und vielfältig geübt werden kann. Die Mathe Bits erkennen über 100 spezifische Fehler und bieten gegebenenfalls "Lernausflüge" an, wo das Nichtverstandene noch einmal erklärt wird, ISBN: 3-14-362001-3.

Spaß mit Mathe ; 1

**Maßeinheiten**

Mathematik spielend lernen, Europa rechnerisch entdecken

1998, 1 (f), D

**66 51031**

Durch die CD-Rom führen der kleine Herr Drachau und sein wissbegieriger, sprechender Hund Dixi. Sie unternehmen eine Wanderung an der Elbe, messen Wege, stoppen Zeiten, lernen Fahrplan lesen, rechnen und spielen in drei Schwierigkeitsstufen als Lehrling, Geselle und Meister. Ein interaktiver Trickfilm und 25 Lernspiele, illustriert von Manfred Bofinger, beinhalten alles rund um die Maßeinheiten.

PC-Kombi-Training

**Algebra siebtes Schuljahr**

Übungs-CD und Lernbuch

1999, 1, D

**66 51117**

PC-Kombi-Training ermöglicht das Lernen in jeder Situation mit der Übungs-CD-ROM für zu Hause und mit dem Lernbuch zum schnellen Nachschlagen vor der Klassenarbeit. Schnell und gezielt bekommt man schulische Defizite in den Griff. Die CD-ROM enthält 9 Lektionen. ISBN: 3-12-929733-2.

**PC-Training Mathematik, Klasse drei**

Tests und Übungen

1996, 1, D

**66 51502**

PC-Training eignet sich für alle, die lieber mit dem Computer als mit dem Buch arbeiten, um schulische Defizite in den Griff zu bekommen. Tests und Übungen für die 3. Klasse.

WinFunktion

**WinFunktion Mathematik 9.0 für die Unterstufe**

Das interaktive Nachschlagewerk für die Klassen fünf bis sieben

0, 1, D

**66 51571**

Vielfältige mathematische Aufgabenstellungen aus den Bereichen Arithmetik, Geometrie und Stochastik können untersucht, gelöst und graphisch dargestellt werden. Wertvolle Unterstützung bei Hausaufgaben und Referaten wie auch bei der Vorbereitung auf Klassenarbeiten. ISBN: 3-8287-7500-4.

WinFunktion

**WinFunktion Mathematik 9.0 für die Mittelstufe**

Das interaktive Nachschlagewerk für die Klassen acht bis zehn

0, 1, D

**66 51572**

Vielfältige mathematische Aufgabenstellungen aus den Bereichen Arithmetik, Geometrie und Stochastik können untersucht, gelöst und graphisch dargestellt werden. Wertvolle Unterstützung bei Hausaufgaben und Referaten wie auch bei der Vorbereitung auf Klassenarbeiten. ISBN: 3-8287-7501-2.

WinFunktion

**Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe**

Das interaktive Nachschlagewerk für die Sekundarstufe II

0, 1, D

**66 51573**

Vielfältige mathematische Aufgabenstellungen aus den Bereichen Arithmetik, Geometrie und Stochastik können untersucht, gelöst und graphisch dargestellt werden. Wertvolle Unterstützung bei Hausaufgaben und Referaten wie auch bei der Vorbereitung auf Klassenarbeiten. ISBN: 3-8287-7502-0.

OkiDoki

**Prozentrechnen**

Prozentsatz, Prozentwert, Grundwert, Zinsrechnung, Diagramme

1998, 1, D

**66 51601**

OkiDoki eignet sich für alle, die ein Thema grob verstanden haben, aber noch richtig sattelfest werden wollen. Dafür wurde das neue Konzept "Zielnotenlernen" nach richtigen Schulnoten entwickelt. Alle Bereiche des Prozentrechnens in der Schule werden hier geübt und vertieft. Die Inhalte richten sich nach den Lehrplänen. ISBN: 3-507-22351-1.

WinFunktion

**Mathematik zweitausend (2000)**

Das Komplettpaket für Schule, Studium und Beruf

1999, 1, D

**66 51642**

Lernprogramm für Schule, Studium und Beruf. Es umfasst Analysis, Algebra, Geometrie, Stochastik u.a. ISBN 3-8287-7508-x.

**Mathe gezielt, fünfte und sechste Klasse**

1999, 1, D

**66 51703**

In fünf Modulen (Übung, Test, Quiz, Spiel, Internetanbindung) versucht diese Software eine Verknüpfung von Lernen durch intelligente, lehrplankonforme Aufgaben mit automatischer Korrektur- und Fehlerrückmeldung sowie Tests auf der einen und anregenden Quiz und Lernspielen auf der anderen Seite. ISBN: 3-932258-21-5.

Clever lernen, super Noten

**Cinderella**

Die interaktive Geometriesoftware

1999, 1, D

**66 51726**

Cinderella, die interaktive Lernsoftware beherrscht alle Konstruktionen, die in der Schulgeometrie vorkommen. Angefangen von einfachen Verbindungsgeraden, über Senkrechte, Winkelhalbierende und Parallelen bis hin zu komplizierten Spiegelungen oder gar Kegelschnitten. Cinderella unterstützt auch bei der Lösung von Konstruktionsaufgaben mit Hinweisen und erkennt korrekte Lösungen. ISBN 3-12-136095-7.

mathlantis

**Algebra 1**

7.+8. Klasse

1999, 1 (f), D

**66 51843**

Mathlantis ist ein umfassendes Software-Paket für die Mathematik der Klassen 7 bis 8. In der Rahmenhandlung wird die Geschichte der Stadt "Mathlantis" erzählt, die in einem gewaltigen Sturm unterzugehen droht. Nur durch kluges Handeln können die Schülerinnen und Schüler die Einwohner vor dem Untergang bewahren.

Dazu müssen sie immer wieder mathematische Aufgaben und Herausforderungen bewältigen. ISBN 3-464-90916-6

OkiDoki

**Sachrechnen, Klasse vier**

1999, 1, D

**66 51919**

OkiDoki "Sachrechnen" ist für SchülerInnen ab dem vierten Schuljahr konzipiert. Das Programm prüft zunächst durch einen Einstufungstest den Lernstand, fragt nach der Wunschnote und legt dann den Schwierigkeitsgrad der Übungen individuell fest. Individuell ist auch die Lernzielkontrolle: ein Karteikasten speichert, welche Übungen mit welchem Erfolg bearbeitet wurden und wo Schwachstellen liegen. Inhalte: Rechnen mit Geld, Längen, Gewichten u. Zeit u.a. ISBN 9-507-22093-8.

MathExperte

**Algebra**

Für die Klassen sieben bis zehn

2000, 1, D

**66 51999**

Das Programm bietet eine Umgebung zum Lösen mathematischer Aufgaben aus dem Bereich der Algebra. Es besteht die Möglichkeit, aus vorgegebenen Aufgaben auszuwählen oder eigene Aufgaben zu erstellen. Man kann die Lösung einer Aufgabe selbst durchführen, sich vom Programm jederzeit dabei helfen lassen oder die Aufgabe vom Programm lösen lassen. Der Funktionsplotter von MathExperte zeichnet zu jede Gleichung den entsprechenden Graphen. ISBN: 3-8155-9838-9.

PC-Kombi-Training

**Algebra achtes Schuljahr**

Übungs-CD und Lernbuch

1999, 1, D

**66 52025**

PC-Kombi-Training ermöglicht das Lernen in jeder Situation mit der Übungs-CD-ROM für zu Hause und mit dem Lernbuch zum schnellen Nachschlagen vor der Klassenarbeit. Schnell und gezielt bekommt man schulische Defizite in den Griff. Die CD-ROM enthält 9 Lektionen. ISBN 3-12-929754-5.

PC-Kombi-Training

**Algebra neuntes Schuljahr**

Übungs-CD und Lernbuch

1999, 1, D

**66 52026**

PC-Kombi-Training ermöglicht das Lernen in jeder Situation mit der Übungs-CD-ROM für zu Hause und mit dem Lernbuch zum schnellen Nachschlagen vor der Klassenarbeit. Schnell und gezielt bekommt man schulische Defizite in den Griff. Die CD-ROM enthält 9 Lektionen. ISBN 3-12-929755-3.

Ali, der Mathemaster

**Arithmetik- und Algebra-Trainer, Klasse fünf bis zehn (2. Auflage)**

1998, 1, D

**66 52034**

Arithmetik und Algebra gehören zum Handwerkzeug der Mathematik. Mit Ali dem Mathemaster kann der Stoff der Klassen fünf bis zehn selbständig zu Hause geübt und gefestigt werden. Vor allem bei der Vorbereitung für Klassenarbeiten und zur Nachhilfe leistet diese Programm effektive Wissensvermittlung. Jede Umformung wird kommentiert, so lernt man schnell schwierige Rechenprozesse. ISBN 3-12-141048-2.

Lernen mit Tim sieben

**Tim sieben und das Preisausschreiben in New York (9. Auflage 2000 A)**

Mathe, Klasse sechs

2000, 1, D

**66 52046**

Irgendwo in der Ferne liegt die abgelegene und einsame Insel Amnesia. Dort forscht der schreckliche Doktor Gaaf nach Lust und Laune. Sein jüngstes Projekt: TIM 7, den er auf seine Insel verschleppt hat. TIM 7 hat bei einem Unfall das Gedächtnis verloren. Bei spannenden Abenteuern auf der Insel kann TIM 7 geholfen werden, die zahlreichen Matheaufgaben zu lösen. Inhalt: Dezimalzahlen und -brüche; Bruchrechnen; Rechnen mit und ohne Klammern u.a. ISBN 3-12-132103.

Lernen mit Tim sieben

**Tim sieben und das Fernsehquiz (9. Auflage 2000 A)**

Mathe, Klasse fünf

2000, 1, D

**66 52047**

Irgendwo in der Ferne liegt die abgelegene und einsame Insel Amnesia. Dort forscht der schreckliche Doktor Gaaf nach Lust und Laune. Sein jüngstes Projekt: TIM 7, den er auf seine Insel verschleppt hat. Und TIM 7 hat bei einem Unfall das Gedächtnis verloren. Es gilt, ihm zur Flucht zu verhelfen. Inhalte: Rechnen mit und ohne Klammern; Runden und Überschlagsrechnen; Schriftlich Rechnen; Dual- und Dezimalsystem kennen lernen. ISBN 3-12-132102.

**Emil und Pauline auf Safari**

Deutsch und Mathe für die fünfte Klasse

2000, 1, D

**66 52052**

Auf Safari durch Afrika gilt es, viele Lernabenteuer zu bestehen. Die Fünftklässler helfen Emil und Pauline beim Regen machen, lassen Affen an Giraffenhälsen herunter rutschen, fangen fliegende Fische und vieles mehr und schulen dabei die wichtigsten Lerninhalte der Hauptfächer Deutsch und Mathe. ISBN 3-8032-4109-X.

**Körpergeometrie**

Mathematik für Lehrer und Schüler, konstruieren, variieren, experimentieren

1999, 1 (f), D

**66 52059**

Körpergeometrie ist ein universeller Geometrie-Arbeitsplatz. Das Programm stellt eine Vielzahl von Trainingsmöglichkeiten für die Schulung oft noch unvollständig ausgeprägten räumlichen Vorstellungsvermögens bereit. Es handelt sich um ein Werkzeug, mit dem man dreidimensionale Körper und Objekte begreifen und sie mit ihrem zweidimensionalen Bild am Bildschirm in Verbindung bringen kann.

Arbeitsblätter am Computer

**Mathematik, siebte Jahrgangsstufe**

2000, 1, D

**66 52134**

Die CD-ROM enthält 34 fertig gestaltete Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht in der Jahrgangsstufe sieben. Inhalt: Bruchrechnung, Prozentrechnung, Gleichungen, Zuordnungen, Geometrie. ISBN 3-403-5873-5.

Arbeitsblätter am Computer

**Rechenspiele, fünfte Jahrgangsstufe**

2000, 1, D

**66 52135**

Die CD-ROM enthält 25 fertig gestaltete Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht der Jahrgangsstufe fünf. Inhalt: Domino, Puzzle, Geheimschrift, Turm- und Kelleraufgaben, Magische Quadrate zum Üben und Wiederholen der Grundrechenarten, Übungen und Spiele zu Stellenwertsystemen, Größen und Sachrechnen. ISBN 3-403-5875-1.

Arbeitsblätter am Computer

**Mathematik, fünfte Jahrgangsstufe**

2000, 1, D

**66 52136**

Die CD-ROM enthält 27 fertig gestaltete Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht der Jahrgangsstufe fünf. Inhalte: Natürliche Zahlen, Grundrechenarten, Terme und Klammern, Gleichungen und Ungleichungen, Geometrische Körper, Bruchrechnen, Sachrechnen. ISBN 3-403-5875-1.

Arbeitsblätter am Computer

**Mathematik, sechste Jahrgangsstufe**

2000, 1, D

**66 52137**

Die CD-ROM enthält 34 fertig gestaltete Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht in der Jahrgangsstufe sechs. Inhalte: Bruchzahlen, Dezimalbrüche, Gleichungen, Geometrie, Sachrechnen. ISBN 3-403-5872-7.

Arbeitsblätter am Computer

**Mathematik, achte Jahrgangsstufe**

2000, 1, D

**66 52138**

Die CD-ROM enthält 32 fertig gestaltete Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht in der

Jahrgangsstufe acht. Inhalte: Umgang mit Taschenrechner, Bruchrechnung, Prozentrechnung, Zinsrechnung, Gleichungen, Zuordnungen, Geometrie. ISBN 3-403-5874-3.

Fit in Mathe

### 3. Grundschuljahr

1999, 1, D

66 52385

Die CD-ROM umfasst den gesamten Lernstoff des dritten Grundschuljahres. In den Bausteinen: Geometrische Grunderfahrung; Zahlen bis 1000; Addieren und Subtrahieren; Malnehmen und Teilen; Sachrechnen; Textaufgaben und Hausaufgabenkontrolle wird der Lernstoff kindgerecht, lebensnah und anschaulich übermittelt. Übungen werden anhand von ausdrucksreichen Beispielen und Musterlösungen durch eine Sprecherin ausführlich erklärt.

### Cinderella (Version 1.2)

Die interaktive Geometrie-Software

2001, 1, D

66 52506

Cinderella, die interaktive Geometriesoftware beherrscht nicht nur alle Konstruktionen, die in der Schulgeometrie vorkommen, sondern erlaubt auch ein Umschalten zwischen euklidischer, hyperbolischer und elliptischer Geometrie. Exportmöglichkeiten erlauben die Gestaltung von interaktiven Web-Seiten und kompletten Übungsaufgaben mit automatischer Lösungskontrolle. Das Handbuch gibt u.a. einen Überblick über die mathematischen Methoden und Theorien, die die Grundlagen für die Implementierung von Cinderella bilden.

ms Intellego

### Mathematik 5. und 6. Klasse

2000, 1, D

66 52544

Die CD-ROM enthält in Abstimmung mit den geltenden Schullehrplänen: Interaktives Rechentraining der Grundrechenarten; Mathematisches Lexikon mit Erklärungen und Hintergrundinformationen; Übungsblattgenerator erstellt neue Aufgaben - mit Ergebniskontrolle; Animationen mathematischer Objekte und viele nützliche, kommentierte Internet-Links. ISBN 3-89826-519-6

ms Intellego

### Mathematik 7. und 8. Klasse

2000, 1, D

66 52545

Die CD-ROM enthält in Abstimmung mit den geltenden Schullehrplänen: Rechenbare Formelsammlung und 3D-Animationen mathematischer Objekte; Übungsgenerator erstellt Aufgaben zu Prozentrechnung und Dreisatz; Konstruktionstool für alle Grundkonstruktionen - mit Anleitung; Videospecial: Virtuelle Realität und viele

nützliche, kommentierte Internet-Links. ISBN 3-89826-520-X

ms Intellego

### Mathematik 9. und 10. Klasse

2000, 1, D

66 52546

Die CD-ROM enthält in Abstimmung mit den geltenden Schullehrplänen: Rechenbare Formelsammlung; Mathematisches Lexikon mit Erklärungen und Hintergrundinformationen; Videospecial: Mathematische Funktionen in der Natur und viele nützliche, kommentierte Internet-Links. ISBN 3-89826-521-8

ms Intellego

### Mathematik 11. bis 13. Klasse

2000, 1, D

66 52547

Die CD-ROM enthält in Abstimmung mit den geltenden Schullehrplänen: Rechenbare Formelsammlungen und 3D-Animationen mathematischer Objekte; Grafische Darstellung der analytischen Geometrie und Vektorrechnung; Differenzierexperte, Funktionsplotter und Kurvendiskussion; Typische Abitur-Fragestellungen und Lösungen; Videospecial: Mathematische Optimierung. ISBN 3-89826-522-6

### Kennst du Pippi Langstrumpf?

2001, 1, D

66 52742

Eng an die epischen Vorgaben geknüpft und von liebevoll gezeichneten Rundgängen durch Pippis Welt umrahmt, können 4- bis 6-Jährige in 10 Spielrubriken ihre Geschicklichkeit per Maussteuerung üben. Pferdespringen, Sachen finden, Onkel Gustavsson füttern oder Grimassen schneiden. Die Kenntnis der Pippi-Geschichten wird nicht vorausgesetzt. Affe Nilsson übernimmt die logische Menüsteuerung und ein Hilfeprogramm befreit aus Sackgassen. ISBN 3-7891-8024-6

Oriolus

### Oriolus Lernprogramme

Deutsch 1. - 4.; Englisch GS; Deutsch 1. - 4.

2000, 1, D

66 52834

Lehrplanorientierte Übungsprogramme für den Grundschulunterricht. In Deutsch geht es auf über 5000 Übungsseiten um Wortübungen, Rechtschreibung und Sprachlehre. In Mathematik stehen Kopfrechnen, halbschriftliches und schriftliches Rechnen sowie Sachaufgaben auf dem Programm. Die einzelnen Programmteile sind in Klassenstufen, Hauptthemen, Ordner und Mappen unterteilt. Das Programm ermöglicht es, für jeden Schüler einer Klasse eine individuelle Lernzielkontrolle abzuspeichern.

Fit in Mathe

**Prozentrechnen (Fassung 2002)**

2002, , D

**66 53253**

Ein Lern- und Übungsprogramm für die 7. Klasse. Als Hilfsmittel steht ein Taschenrechner zur Verfügung. Die Lerninhalte sind in fünf Kapitel eingeteilt: "Prozent und Bruch", "Prozent und Dezimalzahl", "Berechnung des Prozentwertes", "Prozentsatz und Grundwert", "Wiederholung und Vertiefung". Zu jedem Thema ermöglicht ein Test eine Lernkontrolle mit Bewertung.

Kopfrechnen; Division mit Rest; Rechnen mit Gewichtseinheiten; Ergänzen von Teilen (Geometrie); Teilbarkeit; Schriftlich rechnen; Aufmerksamkeitstraining und Reaktionszeit.

**Der Zahlenteufel ab 10 Jahren**

Das Mathematik-Erlebnis auf CD-ROM

2003, , D

**66 53292**

"Der Zahlenteufel" ist die multimediale Umsetzung von Hans Magnus Enzenbergers Kinderbuch auf CD-ROM. Der Zahlenteufel besucht Robert immer nachts in seinen Träumen und nimmt ihn mit auf wirklich fantastische Reisen in die Welt der Mathematik. Was Robert nämlich nicht weiß, ist, dass die Welt der Zahlen eben nicht nur aus langweiligen Rechenaufgaben besteht, sondern aus kniffligen Rätseln, erstaunlichen Zaubertricks und völlig verrückten Experimenten. In 11 Nächten erkundet Robert mit seinem neuen, eigenwilligen Freund, dem Zahlenteufel, die Welt der Mathematik.

**Lernvitamin M**

Mathematik Kompletttrainer 5. Klasse

2003, , D

**66 53409**

Lernvitamin M - Mathematik 5. Klasse ist ein Kompletttrainer für jeden, der seine Mathematikkenntnisse vertiefen und erweitern möchte. In erster Linie wurde dieses Programm für Schulkinder entwickelt. Es enthält den kompletten Stoff eines Schuljahres, wobei es auf den Inhalt der schulischen Lehrpläne und auf zugelassene Lehrbücher abgestimmt ist. So macht das Lernen Spaß und bringt einen effektiven Lernerfolg.

**Lernvitamin M**

Mathematik Kompletttrainer 6. Klasse

2004, , D

**66 53577**

Lernvitamin M - Mathematik 6. Klasse ist ein Kompletttrainer für das gesamte 6. Schuljahr. Die Inhalte sind auf die schulischen Lehrpläne und auf zugelassene Lehrbücher abgestimmt. Modernste und zum Teil preisgekrönte Technologien nutzen die Möglichkeiten des Computers zur Lernunterstützung optimal.

Fit in Mathe

**Lernspiele 5. Klasse**

2004, , D

**66 53690**

Mathematikaufgaben der 5. Klasse werden in spielerisch gestalteter Form geübt. Themen: Kommazahlen; Zeitrechnung; Rechnen mit Geld;

## in numerischer Folge

Vom Zählstein zum Computer: Mathematik in der Geschichte

### Mittelalter

Orient und Okzident

2004, 64 (f), D

**46 52265**

Vorgelegt werden wichtige kulturelle und mathematische Entwicklungen mit Expertengesprächen, Beispielen, Spielszenen, Computeranimationen, Grafiken sowie Originalaufnahmen aus Europa und Asien. Enthalten sind die beiden Filme: ORIENT (China, Indien, Islamische Länder) und OKZIDENT (Europa).

Mathe lernen Schritt für Schritt

### Bruchrechnen

1997, , D

**66 50587**

Das Programm "Bruchrechnen" ist ein kombiniertes Lern- und Übungsprogramm. Es bietet eine grundlegende Einführung, zahlreiche Übungsmöglichkeiten und Tests zum genannten Thema an. Es reagiert auf Lernfortschritte, gibt Tipps, korrigiert Fehler, vermittelt zahlreiche Tricks zur Vereinfachung und liefert Merkgeregeln.

### Matherallye

Ein Lernspiel ab Klasse 5

1996, , D

**66 50881**

Ein interaktives Übungsprogramm ab Klasse 5, das inhaltlich das Rechnen mit natürlichen Zahlen und Größen sowie Text- und Sachaufgaben umfasst. Auf dem Weg durch eine kleine Stadt trifft man auf Menschen in kniffligen Situationen, wobei die Bedeutung der Mathematik im alltäglichen Leben verdeutlicht werden soll. Zahlreiche Lösungsansätze werden per Animation hergeleitet, ausgewählte Beispielaufgaben werden vorgerechnet. Mit mehr als 750 Mathematikaufgaben.

Fit in Mathe

### Viertes Grundschuljahr

1997, 1, D

**66 50921**

Eine gezielte Trainings- und Lernhilfe am Computer: Tests und Übungen, kreative Spiele. Beinhaltet den gesamten Lernstoff mit den Bausteinen: große Zahlen, schriftlich Multiplizieren, schriftlich Dividieren, Sachrechnen, Textaufgaben, geometrische Grunderfahrungen. Zu jedem Baustein gehört ein Video. Erklärungen erfolgen optional über die Sprachausgabe. Die wichtigsten Aufgabenstellungen können als Aufgabenblatt ausgedruckt werden. ISBN 3-929548-28-3.

### Mathe-As

Superhelden der Mathematik

1996, , IRL

**66 51307**

"Mathe-As" ist eine umfangreiche Sammlung zum Erlernen von Grundlagen im Fach Mathematik für Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren. Lerninhalte: Addition und Subtraktion, Brüche, Auswertung von Grafiken und Diagrammen und Wahrscheinlichkeit.

mathlantis

### Arithmetik, Teil 1

1999, , D

**66 51342**

"Mathlantis-Arithmetik 1" ist ein Lern- und Übungsprogramm für die 5. bis 7. Klasse, dargeboten in Form eines Adventures. Im Spielteil wird die Geschichte der künstlichen Insel "Mathlantis" erzählt, die während eines Sturmes gesunken ist und nun von den Spielern gehoben werden soll. Durch Kombinationsvermögen, Geschicklichkeit und das Lösen mathematischer Aufgaben können die Bewohner von "Mathlantis" gerettet werden. Im Lern- und Übungsteil ist es möglich die mathematischen Inhalte unabhängig vom Spiel zu erlernen und zu üben. Als Hilfsmittel stehen ein Taschenrechner, ein Lexikon und ein Werkzeug zum schriftlichen Rechnen zur Verfügung. Die Lerninhalte sind in sechs Kapitel eingeteilt: "Natürliche Zahlen bis zu den Billionen", "Die vier Grundrechenarten", "Teilbarkeit", "Bruchrechnen", "Rechnen mit Dezimalzahlen" und "Rationale Zahlen".

mathlantis

### Arithmetik, Teil 2

1999, , D

**66 51343**

"Mathlantis-Arithmetik 2" ist ein Lern- und Übungsprogramm für die 6. bis 8. Klasse, dargeboten in Form eines Adventures. Im Spielteil wird die Geschichte der künstlichen Insel "Mathlantis" erzählt, die während eines Sturmes gesunken ist und nun von den Spielern gehoben werden soll. Durch Kombinationsvermögen, Geschicklichkeit und das Lösen mathematischer Aufgaben können die Bewohner von "Mathlantis" gerettet werden. Im Lern- und Übungsteil ist es möglich die mathematischen Inhalte unabhängig vom Spiel zu erlernen und zu üben. Als Hilfsmittel stehen ein Taschenrechner, ein Lexikon und ein Werkzeug zum schriftlichen Rechnen zur Verfügung. Die Lerninhalte sind in sechs Kapitel eingeteilt: "Zuordnungen", "Dreisatz", "Prozentrechnen", "Anwendung des Prozentrechnens", "Zinsrechnung" und "Grundlagen der Statistik".

**Cinderella**

The interactive geometry software

1999, , D

**66 51538**

Cinderella, die interaktive Geometriesoftware beherrscht nicht nur alle Konstruktionen, die in der Schulgeometrie vorkommen, sondern erlaubt auch ein Umschalten zwischen euklidischer, hyperbolischer und elliptischer Geometrie. Exportmöglichkeiten erlauben die Gestaltung von interaktiven Web-Seiten und kompletten Übungsaufgaben mit automatischer Lösungskontrolle. Das Handbuch und die Online-Hilfe sind in Englisch, die Programmbedienung in Deutsch.

**Mathematische Begriffe visualisiert mit Maple 5**

1999, , D

**66 51807**

Die elektronischen Arbeitsblätter bzw. HTML-Dokumente auf der CD-ROM liefern ein Medium, mit dessen Hilfe mathematische Begriffe und Verfahren veranschaulicht werden können. Im Buch und auf der CD-ROM werden insgesamt 39 mathematische Unterrichts- und Vorlesungsthemen aus dem Bereich der gymnasialen Oberstufe und der Anfangssemester vorgestellt.

**ADI, GZ, DG**

Beispiele und Anregungen

2000, , D

**66 52347**

Die CD-ROM bietet sowohl einzelne Module als auch ganze Serien zu verschiedenen Bereichen der Geometrie, wobei die Beispiele aus der Darstellenden Geometrie überwiegen. Die Module beinhalten neben der Aufgabenstellung didaktische Hinweise, vorgezeichnete Arbeitsblätter, sowie Lösungswege und fertige Lösungen im PDF-Format. Bei vielen Modulen und Serien findet man bewegte Grafiken und interaktive Animationen zur Veranschaulichung und auch einige Präsentationsdateien sind vorhanden.

**MuPAD**

The Open Computer Algebra System

2001, , D

**66 52754**

Das Programm MuPAD ist ein Computeralgebra-System (CAS). Neben den Möglichkeiten des algebraisch-exakten und numerischen Rechnens unterstützt es die 2D/3D-Veranschaulichung mathematischer Sachverhalte. MuPAD Pro, die professionelle Version von MuPAD für Windows, ermöglicht die Erstellung interaktiver Arbeitsblätter in einer integrierten Arbeitsumgebung und stellt eine Pascal-ähnliche Programmiersprache zur Verfügung.

**Mathprof (Version 2.0)**

Mathematik-Programm

2001, , D

**66 52842**

MATHPROF ist ein Mathematikprogramm mit numerischen Berechnungsergebnissen und graphischen 2D- und 3D-Darstellungen. Auch lassen sich einfache geometrische Konstruktionen im 2D- und 3D-Bereich erstellen und analysieren. Anwendungsgebiete liegen u.a. in den mathematischen Fachbereichen Analysis, Geometrie, Algebra, 3-D-Mathematik, Stochastik, Vektoralgebra, lineare Algebra.

**Rechenfux**

2003, , D

**66 53188**

Lernsoftware für die 5. und 6. Klasse mit Aufgaben aus folgenden Bereichen: Grundrechenarten, Rechnen mit Größen, Rechengesetze, Bruch- und Dezimalrechnung. Die Schüler können vom Programm erzeugte Aufgaben lösen oder vom Lehrer erstellte Aufgabenblätter am Computer bearbeiten.

Fit in Mathe

**Teilbarkeit**

2002, , D

**66 53250**

"Fit in Mathe - Teilbarkeit" ist ein Lern- und Übungsprogramm für die 6. Klasse. Die Lerninhalte sind in vier Kapitel eingeteilt: "Teiler und Teilmengen", "Teilbarkeitsregeln", "Vielfache" und "Primzahlen, ggT und kgV". Als Hilfsmittel stehen ein Taschenrechner und ein Lexikon zur Verfügung. Ein Modul zur Hausaufgabenkontrolle und eine Prüfung mit "Abschlusszeugnis" runden das Programm ab.

Fit in Mathe

**Bruchrechnen**

2004, , D

**66 53323**

Das Lern- und Trainingsprogramm führt zur sicheren Beherrschung der Grundrechenarten mit Brüchen: Addition von Brüchen; Subtraktion von Brüchen; Multiplikation von Brüchen; Division von Brüchen; Negative Bruchzahlen. Die angewandten Rechenverfahren entsprechen den schulüblichen Vorgehensweisen. Alle Aufgaben werden anhand von erläuternden Beispielen und Musterlösungen ausführlich erklärt.

**Schule total 2003/04**

36 Spitzenprogramme für gute Schulnoten!

2002, , D

**66 53341**

Schule total bietet auf fünf CD-ROMs zahlreiche Programme, mit Übungen, Erklärungen, Aufgaben aus den Bereichen Mathematik, Naturwissenschaften, Sprachen, Musik, Geschichte und Allgemeinwissen. Die Programme wurden für Schüler und Schülerinnen der Klassen 5 bis 13 entwickelt.

**Oriolus Lernprogramme (Fassung 2004)**

Deutsch 1-4; Deutsch 5-6; Deutsch 7-9; Englisch  
GS; Mathematik 1-4; Mathematik 5-6;  
Mathematik 7-9

2004, , D

**66 53418**

Lehrplanorientierte Übungsprogramme für den  
Grundschulunterricht. In Deutsch geht es auf  
über 5000 Übungsseiten um Wortübungen,  
Rechtschreibung und Sprachlehre. In  
Mathematik stehen Kopfrechnen,  
halbschriftliches und schriftliches Rechnen sowie  
Sachaufgaben auf dem Programm. Die einzelnen  
Programmteile sind in Klassenstufen,  
Hauptthemen, Ordner und Mappen unterteilt.  
Das Programm ermöglicht es, für jeden Schüler  
einer Klasse eine individuelle Lernzielkontrolle  
abzuspeichern.

mathlantis - Der Hausaufgabenhelfer

**Mathematik, Klassen 5 - 7**

2003, , D

**66 53634**

Mathematik 5-7 ist die umfassende Lernwelt zu  
den zentralen Lerninhalten der Klassen 5 bis 7.  
Die Übungen und Tests sind in eine spannende  
Abenteuerhandlung integriert: Auf ihrer Reise in  
die Welt der Mathematik können die  
Schüler/innen durch Kombinationsvermögen und  
Geschicklichkeit das verschwundene Mathlantis  
wieder an die Wasseroberfläche bringen. Dazu  
müssen sie auf mehreren Inseln mathematische  
Aufgaben verschiedener Schwierigkeitsgrade  
lösen.



**Titelverzeichnis**  
**Titel in alphabetischer Folge**

## 3

3. Grundschuljahr, 66 52385, 1 ..... 21

## A

Addy, Spielerisch lernen

- Mathe, Klasse Fünf und Sechs, 66 50772, 3 ..... 17
- Mathe, Klasse sieben und acht, 66 50830, 3 ..... 17

ADI, GZ, DG, 66 52347, ..... 24

Algebra, 66 51999, 1 ..... 19

Algebra 1, 66 51843, 1 (f)..... 19

Algebra achttes Schuljahr, 66 52025, 1 ..... 19

Algebra I, 66 00550, 1 ..... 17

Algebra neuntes Schuljahr, 66 52026, 1 ..... 19

Algebra siebtes Schuljahr, 66 51117, 1 ..... 18

Ali, der Mathemaster

- Arithmetik- und Algebra-Trainer, Klasse fünf bis zehn (2. Auflage), 66 52034, 1 ..... 20

Analysis, 66 50540, 1 ..... 17

Arbeitsblätter am Computer

- Mathematik, siebte Jahrgangsstufe, 66 52134, 1 ..... 20
- Rechenspiele, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52135, 1 ..... 20
- Mathematik, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52136, 1 ..... 20
- Mathematik, sechste Jahrgangsstufe, 66 52137, 1 ..... 20
- Mathematik, achte Jahrgangsstufe, 66 52138, 1 ..... 20

Arithmetik, Teil 1, 66 51342, ..... 23

Arithmetik, Teil 2, 66 51343, ..... 23

Arithmetik- und Algebra-Trainer, Klasse fünf bis zehn (2. Auflage), 66 52034, 1 ..... 20

## B

Berufspädagogik, Allgemeine Fächer

- Der Einsatz des Taschenrechners an beruflichen Schulen, 42 00138, 30 min (f)..... 13

Beschreibende Statistik, 42 51137, 29 min (f)..... 13

Beschreibende Statistik, 42 51138, 29 min (f)..... 13

Beschreibende Statistik, 42 51139, 29 min (f)..... 13

Bruchrechnen, 66 50587, ..... 23

Bruchrechnen, 66 53323, ..... 24

Bruchrechnung, Teil 1 - 6, 42 51157, 108 min (f)..... 13

## C

Cabri Geometrie, 62 50532, 1 ..... 16

Die Chaos-Theorie, 42 80977, 30 min (f) ..... 14

Cinderella, 66 51538, ..... 24

Cinderella, 66 51726, 1 ..... 19

Cinderella (Version 1.2), 66 52506, ..... 21

Clever lernen - Super Noten!: Ali der Mathemaster

- Vom Bruchrechnen bis zur komplizierten Potenzrechnung, 66 50541, ..... 17

**Titel in alphabetischer Folge** **29**

Clever lernen, super Noten

- Cinderella, 66 51726, 1 .....19

**D**

- Diagrammdarstellungen, 10 52503, 12 f .....10

Duden Lernsoftware

- Prozente, Zinsen, Dreisatz, 6. bis 8. Schuljahr, 66 50877, 1 .....18

**E**

- Der Einsatz des Taschenrechners an beruflichen Schulen, 42 00138, 30 min (f).....13

- Die Ellipse als Kegelschnitt, 30 00463, 10 min (sw) .....11

- Emil und Pauline auf Safari, 66 52052, 1 .....20

**F**

- Fit im Prozentrechnen, 66 50122, 1 (f).....17

Fit in Mathe

- Viertes Grundschuljahr, 66 50921, 1 .....23

- 3. Grundschuljahr, 66 52385, 1 .....21

- Teilbarkeit, 66 53250, .....24

- Prozentrechnen (Fassung 2002), 66 53253, .....22

- Bruchrechnen, 66 53323, .....24

- Lernspiele 5. Klasse, 66 53690, .....22

- Fraktale in Filmen und Gesprächen, 42 54397, 63 min (f).....13

**G**

- Geometrie: Berechnung von Flächen (Arbeitstitel), 46 02327, .....15

**H**

- Die Hyperbel als Kegelschnitt, 30 00464, 12 min (sw) .....11

**I**

- In der großen Pyramide, 32 02878, 24 min (f) .....12

- In der großen Pyramide, 42 02105, 24 min (f) .....13

**K**

- Die Kegelschnitte, 30 01723, 28 min (sw).....11

- Kennst du Pippi Langstrumpf?, 66 52742, 1 .....21

Klett Mediothek Mathematik ; 2

- Algebra I, 66 00550, 1 .....17

- Körpergeometrie, 66 52059, 1 (f) .....20

**L**Lernen mit Tim sieben

● Tim sieben und das Preisausschreiben in New York (9. Auflage 2000 A), 66 52046, 1 .....	20
● Tim sieben und das Fernsehquiz (9. Auflage 2000 A), 66 52047, 1 .....	20
Lernspiele 5. Klasse, 66 53690, .....	22
Lernvitamin M, 66 53409, .....	22
Lernvitamin M, 66 53577, .....	22

**M**

Maßeinheiten, 66 51031, 1 (f) .....	18
Mathe Bits, 66 50880, 1 .....	18
Mathe gezielt, fünfte und sechste Klasse, 66 51703, 1 .....	19

Mathe lernen Schritt für Schritt

● Bruchrechnen, 66 50587, .....	23
Mathe, Klasse Fünf und Sechs, 66 50772, 3 .....	17
Mathe, Klasse sieben und acht, 66 50830, 3 .....	17
Mathe-As, 66 51307, .....	23
Matheland, Klasse drei und vier, 66 50847, 1 .....	17
Mathematik 11. bis 13. Klasse, 66 52547, 1 .....	21
Mathematik 5. und 6. Klasse, 66 52544, 1 .....	21
Mathematik 7. und 8. Klasse, 66 52545, 1 .....	21
Mathematik 9. und 10. Klasse, 66 52546, 1 .....	21
Mathematik in der Praxis, Teil 1, 42 59865, 38 min (f).....	14
Mathematik in der Praxis, Teil 2, 42 53378, 40 min (f).....	13
Mathematik zweitausend (2000), 66 51642, 1 .....	19
Mathematik, achte Jahrgangsstufe, 66 52138, 1 .....	20
Mathematik, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52136, 1 .....	20
Mathematik, Klassen 5 - 7, 66 53634, .....	25
Mathematik, sechste Jahrgangsstufe, 66 52137, 1 .....	20
Mathematik, siebte Jahrgangsstufe, 66 52134, 1 .....	20
Mathematische Begriffe visualisiert mit Maple 5, 66 51807, .....	24
Matherallye, 66 50881, .....	23

MathExperte

● Algebra, 66 51999, 1 .....	19
------------------------------	----

mathlantis

● Arithmetik, Teil 1, 66 51342, .....	23
● Arithmetik, Teil 2, 66 51343, .....	23
● Algebra 1, 66 51843, 1 (f) .....	19

mathlantis - Der Hausaufgabenhelfer

● Mathematik, Klassen 5 - 7, 66 53634, .....	25
--	----

Mathprof (Version 2.0), 66 52842, .....	24
---	----

Mittelalter, 42 73117, 64 min (f).....	14
--	----

Mittelalter, 46 52265, 64 (f).....	23
------------------------------------	----

ms Intellego

● Mathematik 5. und 6. Klasse, 66 52544, 1 .....	21
● Mathematik 7. und 8. Klasse, 66 52545, 1 .....	21
● Mathematik 9. und 10. Klasse, 66 52546, 1 .....	21

**Titel in alphabetischer Folge** **31**

- Mathematik 11. bis 13. Klasse, 66 52547, 1 .....21
- MuPAD, 66 52754, .....24

**N**

Naturwissenschaftliche Weltbilder

- Die Chaos-Theorie, 42 80977, 30 min (f) .....14

**O**

OkiDoki

- Prozentrechnen, 66 51601, 1 .....19
- Sachrechnen, Klasse vier, 66 51919, 1 .....19

Oriolus

- Oriolus Lernprogramme, 66 52834, 1 .....21
- Oriolus Lernprogramme, 66 52834, 1 .....21
- Oriolus Lernprogramme (Fassung 2004), 66 53418, .....24

**P**

- Die Parabel als Kegelschnitt, 30 00465, 6 min (sw) .....11

PC-Kombi-Training

- Algebra siebtes Schuljahr, 66 51117, 1 .....18
- Algebra achtes Schuljahr, 66 52025, 1 .....19
- Algebra neuntes Schuljahr, 66 52026, 1 .....19

PC-Kurswissen

- Analysis, 66 50540, 1 .....17
- PC-Training Mathematik, Klasse drei, 66 51502, 1 .....18
- Prozente, Zinsen, Dreisatz, 6. bis 8. Schuljahr, 66 50877, 1 .....18
- Prozentrechnen, 66 51601, 1 .....19
- Prozentrechnen (Fassung 2002), 66 53253, .....22
- Prozentrechnung (Arbeitstitel), 46 02326, .....15

**R**

- Rechenfux, 66 53188, .....24
- Rechenspiele, fünfte Jahrgangsstufe, 66 52135, 1 .....20
- Rechnen, 42 00872, 21 min (f).....13

**S**

- Sachrechnen, Klasse vier, 66 51919, 1 .....19
- Der Schatz des Thales, 66 50687, 1 .....17
- Schule total 2003/04, 66 53341, .....24

Schulfernsehen Mathematik 6. Schuljahr

- Bruchrechnung, Teil 1 - 6, 42 51157, 108 min (f) .....13

Schulfernsehen Mathematik 8. Schuljahr

- Beschreibende Statistik, 42 51138, 29 min (f) ..... 13
- Beschreibende Statistik, 42 51139, 29 min (f) ..... 13

#### Schulfernsehen Mathematik achtes Schuljahr

- Beschreibende Statistik, 42 51137, 29 min (f) ..... 13

#### Spaß mit Mathe ; 1

- Maßeinheiten, 66 51031, 1 (f) ..... 18

Spiegelungen, 10 57001, 22 f ..... 10

Symmetrische Figuren aus Dreiecken, 10 02134, 20 f ..... 10

## T

Teilbarkeit, 66 53250, ..... 24

Tim sieben und das Fernsehquiz (9. Auflage 2000 A), 66 52047, 1 ..... 20

Tim sieben und das Preisausschreiben in New York (9. Auflage 2000 A), 66 52046, 1 ..... 20

## U

#### Unterricht zweitausend (2000)

- Videokonferencing im Unterricht, 42 65288, 51 min (f) ..... 14

## V

Vermessung, 32 03706, 21 min (f) ..... 12

VIBOS - Mathematik, 66 31580, 1 ..... 17

#### VIBOS - Virtuelle Berufsoberschule Bayern

- VIBOS - Mathematik, 66 31580, 1 ..... 17

Videokonferencing im Unterricht, 42 65288, 51 min (f) ..... 14

Viertes Grundschuljahr, 66 50921, 1 ..... 23

Vom Bezugssystem zur speziellen Relativitätstheorie, 42 02895, 30 min (f) ..... 13

Vom Bruchrechnen bis zur komplizierten Potenzrechnung, 66 50541, ..... 17

Vom Zählstein zum Computer, 42 66405, 30 min (f) ..... 14

#### Vom Zählstein zum Computer: Mathematik in der Geschichte

- Mittelalter, 42 73117, 64 min (f) ..... 14

- Mittelalter, 46 52265, 64 (f) ..... 23

## W

Die Welt des Chaos, 42 59337, 45 min (f) ..... 14

#### WinFunktion

- WinFunktion Mathematik 9.0 für die Unterstufe, 66 51571, 1 ..... 18

- WinFunktion Mathematik 9.0 für die Mittelstufe, 66 51572, 1 ..... 18

- Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe, 66 51573, 1 ..... 18

- Mathematik zweitausend (2000), 66 51642, 1 ..... 19

WinFunktion Mathematik 9.0 für die Mittelstufe, 66 51572, 1 ..... 18

Winfunktion Mathematik 9.0 für die Oberstufe, 66 51573, 1 ..... 18

WinFunktion Mathematik 9.0 für die Unterstufe, 66 51571, 1 ..... 18

## Z

**Titel in alphabetischer Folge**

**33**

Der Zahlenteufel ab 10 Jahren, 66 53292, .....22



**Schlagwortregister**  
**Alphabetische Liste der Schlagworte**

**Ägypten**

3202878(12) 4202105(13)

**Algebra**6600550(17) 6650541(17) 6650772(17)  
6650830(17) 6650881(23) 6651117(18)  
6651572(18) 6651642(19) 6651703(19)  
6651807(24) 6651843(19) 6651999(19)  
6652025(19) 6652026(19) 6652034(20)  
6652046(20) 6652047(20) 6652545(21)  
6652546(21) 6652754(24) 6652842(24)**Alterspyramide**

1052503(10)

**Analysis**6650540(17) 6651573(18) 6651642(19)  
6652547(21) 6652842(24)**Analytische Geometrie**

6652547(21)

**Arbeitsblatt**6651807(24) 6652134(20) 6652135(20)  
6652136(20) 6652137(20)**Bestattung**

3202878(12) 4202105(13)

**Bewerbung**

6652834(21) 6653418(24)

**Bilderbuchgeschichte**

6652742(21)

**Bilingualer Unterricht**

6651538(24)

**Biologie**

6653341(24)

**Bruchrechnung**4251157(13) 4602326(15) 6650541(17)  
6650587(23) 6650772(17) 6650880(18)  
6651307(23) 6651342(23) 6651703(19)  
6652034(20) 6652046(20) 6652134(20)  
6652136(20) 6652137(20) 6652834(21)  
6653250(24) 6653253(22) 6653292(22)  
6653323(24) 6653409(22) 6653418(24)  
6653577(22) 6653634(25)**Chaos-Theorie**

4259337(14) 4280977(14)

**Chemie**

6653341(24)

**Collage**

1002134(10)

**Computereinsatz**

4265288(14)

**Computergrafik**

4254397(13)

**Computerspiel**

6652742(21)

**Datenverarbeitung**

4200872(13)

**Deutsch**

6653341(24)

**Diagramm**

1052503(10)

**Einstein; Albert**

4202895(13)

**Ellipse**

3000463(11)

**Flächeninhalt**

4602327(15)

**Formel (Mathematik)**4602327(15) 6600550(17) 6651571(18)  
6652544(21) 6652545(21) 6652546(21)  
6652547(21)**Fraktale**

4253378(13) 4254397(13)

**Funktion (Mathematik)**6600550(17) 6631580(17) 6650830(17)  
6652034(20) 6652546(21)**Geld**

6651919(19) 6653690(22)

**Geometrie**1002134(10) 1057001(10) 4253378(13)  
4266405(14) 4273117(14) 4602327(15)  
4652265(23) 6250532(16) 6650687(17)  
6650772(17) 6650830(17) 6650847(17)  
6650921(23) 6651538(24) 6651571(18)  
6651572(18) 6651573(18) 6651642(19)  
6651726(19) 6651919(19) 6652059(20)  
6652134(20) 6652136(20) 6652137(20)  
6652138(20) 6652347(24) 6652385(21)  
6652506(21) 6652544(21) 6652545(21)  
6652546(21) 6652834(21) 6652842(24)  
6653418(24) 6653577(22) 6653634(25)  
6653690(22)**Geometrische Figur**

4602327(15)

**Gleichung (Mathematik)**6600550(17) 6650830(17) 6651703(19)  
6651999(19) 6652034(20) 6652134(20)  
6652136(20) 6652137(20) 6652138(20)  
6653409(22)**Grammatik**

6652834(21) 6653418(24)

**Griechisches Altertum**

4266405(14)

**Größe (Mathematik)**6650881(23) 6651031(18) 6651919(19)  
6652135(20) 6653188(24) 6653690(22)**Grundrechenart**6650847(17) 6650921(23) 6651307(23)  
6651342(23) 6651502(18) 6651919(19)  
6652047(20) 6652052(20) 6652135(20)  
6652136(20) 6652385(21) 6652544(21)  
6652834(21) 6653188(24) 6653250(24)  
6653292(22) 6653418(24) 6653690(22)**Grundschulenglisch**

6652834(21) 6653418(24)

**Gymnasium**

4265288(14)

**Kegelschnitt**3000463(11) 3000464(11) 3000465(11)  
3001723(11)**Klimadiagramm**

1052503(10)

**Konstruktion**

6652506(21)

**Koordinate**

4202895(13)

**Kopfrechnen**

6651031(18) 6653690(22)

**Landtag**

4265288(14)

**Lehrverfahren**

4200138(13)

**Lesen**

6652052(20)

**Lindgren; Astrid**

6652742(21)

**Mathematik**4265288(14) 4266405(14) 4273117(14)  
4652265(23) 6650687(17) 6650881(23)  
6652842(24) 6653250(24) 6653253(22)  
6653292(22) 6653341(24)**Mengenlehre**

6653409(22)

**Mesopotamien**

4266405(14)

**Mittelwert**

4251138(13)

**Musik**

6653341(24)

**Nachschlagewerk**6651571(18) 6651572(18) 6651573(18)  
6652544(21) 6652545(21) 6652546(21)  
6652547(21)**Optik**

1057001(10)

**Optimierung**

4259865(14)

**Schlagwortregister****Orientalisches Altertum**

4266405(14) 4273117(14) 4652265(23)

**Parabel (Mathematik)**

3000465(11)

**Physik**

6653341(24)

**Planung**

4259865(14)

**Programmierung**

6652754(24)

**Prozentrechnung**

4602326(15) 6650122(17) 6650877(18)

6651343(23) 6651601(19) 6652134(20)

6652138(20) 6652545(21) 6653253(22)

6653634(25)

**Pyramide (Ägypten)**

3202878(12) 4202105(13) 4266405(14)

**Rechtschreibtraining**

6652052(20) 6652834(21) 6653418(24)

**Rechtschreibung**

6652834(21) 6653418(24)

**Relativitätstheorie**

4202895(13)

**Schulfernsehen**

4251137(13) 4251138(13)

**Spielgeschichte(Computerspiel)**

6652742(21)

**Sprachschulung**

6652834(21) 6653418(24)

**Statistik**

4251137(13) 4251138(13) 4251139(13)

6651343(23)

**Stuttgart**

4265288(14)

**Symmetrie**

1002134(10) 4253378(13) 6653409(22)

6653577(22)

**Taschenrechner**

4200138(13)

**Unterrichtsplanung**

4200138(13)

**Unterricht**

4265288(14)

**Vermessungskunde**

3203706(12) 6652506(21)

**Video**

4265288(14)

**Vokabeltrainer**

6653341(24)

**Wahrscheinlichkeit (Mathe)**

6651307(23) 6651572(18) 6651573(18)

6651642(19) 6652547(21) 6652842(24)

**Weltbild**

4280977(14)

**Wetterdienst**

4200872(13)

**Winkelfunktion**

3203706(12) 6652547(21) 6653577(22)

**Zahlensystem**

6652047(20) 6653577(22)

**Zahl**

6650772(17) 6651342(23) 6652047(20)

6653292(22)

**Zeit**

6651919(19)

**Zins**

6651343(23) 6652138(20)