

Auswahl von desmos Aktivitäten, die ins Deutsche übersetzt wurden

Link	Beschreibung	Geschätzter Jahrgang (Zeitumfang) <i>Passende Module im Kerncurriculum</i>
Leitidee Strukturen und Funktionaler Zusammenhang		
Turtle Crossing (deutsch)	Einführung/ Vertiefung Weg-Zeit-Diagramme (Darstellungswechsel zwischen Graphen und Animationen) im Kontext von Schildkröten, die einen Strand überqueren	7/ 8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 2
Guess My Rule (deutsch)	Spielerische Einführung in Zuordnungen und den Funktionenbegriff anhand von Tabellenwerten, Definition des Begriffs Funktion (in Abgrenzung zu Zuordnung)	7/ 8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 2
Pool Border Problem (deutsch)	Lernende stellen zuerst Terme mit Zahlen auf um die Anzahl der Fliesen um ein Pool herum zu bestimmen. Anschließend nutzen sie diese numerischen Terme um einen Term mit Variablen aufzustellen und überprüfen diesen.	7/8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 6
Equivalent Expressions (deutsch)	Lernende sortieren Karten um ihr Verständnis für gleichwertige Terme zu stärken. Das Besondere an dieser Aktivität ist, dass visuelle Repräsentationen von Termen Lernende helfen zu erkennen, dass Terme gleichwertig sind.	7/8 und höher (15 – 30 min)
Function Carnival (deutsch)	Einführung/ Vertiefung Weg-Zeit-Diagramme (Darstellungswechsel zwischen Graphen und Animationen) im Kontext Jahrmarkt.	7/8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 2
Währungsumtausch	Die Lernenden stärken ihr Verständnis der unterschiedlichen Darstellungen proportionaler Zusammenhänge im Kontext des Währungsumtauschs.	7 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 2
LEGO Preise	Anwendung proportionale Zusammenhänge : Lernende modellieren graphisch die Beziehung zwischen Preis und Anzahl der Teile für verschiedene Star Wars LEGO-Sets und nutzen das Modell für eine Vorhersage.	7 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 2
Which is Steepest? (deutsch)	In dieser Aktivität erkunden Lernende die Steigung von Strecken. Im Anschluss können formale Betrachtungen von Steigung folgen.	8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 8
Land the Plane (deutsch)	Erkundung von linearen Funktionen in den Darstellungsformen Funktionenschreibweise und Graph. In der spielerischen Simulation geht es darum die Landebahnen von Flugzeugen als Funktion zu beschreiben.	8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 8

Charge! (deutsch)	In dieser Aktivität modellieren die Lernenden die Dauer, bis ein Smartphone vollständig aufgeladen ist. Die Lernenden interpretieren auch die Parameter ihrer linearen Funktion im Kontext.	7/8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 8
Schildkröten-Wettrennen	Erkundung linearer Funktionen in unterschiedlichen Darstellungsformen im Kontext eines Schildkröten-Wettrennens. Die Weg-Zeit-Zuordnung wird als Animation gezeigt und direkt mit den mathematischen Darstellungsformen verknüpft.	8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 8
Parallel Lines (deutsch)	In dieser Aktivität untersuchen die Lernende Zusammenhänge zwischen Gleichungen paralleler Geraden der Form $y = mx + b$. Im Fokus steht das Vertiefen der Steigung von Geraden.	8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 8
Central Park (deutsch)	Lernende teilen Flächen in gleichgroße Parkplätze auf: zunächst von Hand, dann rechnerisch und schließlich allgemein mit einem Term mit Variablen . Dabei erfahren sie die Vorteile algebraischer Ausdrücke.	7/8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 2, 10
Equivalent Expressions (deutsch)	Bei dieser Aktivität werden visuelle Darstellungen algebraischer Ausdrücke verwendet, um den Schülern zu zeigen, wann Terme (mit Variablen) äquivalent sind. Ausdrücke müssen faktorisiert bzw. ausmultipliziert werden um ineinander überführt zu werden.	8 und höher (15 – 30 min) 7/8: Modul 10
400m-Rennen	Bei dieser Aktivität zur linearen Modellierung treffen die Lernenden Vorhersagen über Rekordzeiten für den 400-Meter-Lauf der Frauen. Sie reflektieren auch die kontextbezogene Bedeutung der Steigung und des Achsenabschnitts und betrachten die Grenzen des Modells auf lange Sicht.	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 8
Marble-Slides: Geraden	Lernende geben Geradengleichungen ein, die als Murmelbahnen in einem Koordinatensystem angezeigt werden. Ziel ist es anschließend mithilfe der Murmeln Sterne einzusammeln.	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 8
Coin Capture Lines (deutsch)	Lernende üben und vertiefen ihr Verständnis für Geradengleichungen , die sie notieren müssen um Münzen in einem Koordinatensystem zu sammeln. Das Ziel ist es mit möglichst wenigen Geraden alle Münzen zu sammeln.	8 und höher (15 – 30 min) 7/8: Modul 8
Zwei Wahrheiten und eine Lüge: Geraden	Lernende überlegen sich Aussagen zu Geraden , wobei zwei Aussagen richtig und eine falsch ist. Anschließend versuchen Mitlernende die falsche Aussage zu finden.	8 und höher (15 – 30 min) 7/8: Modul 8
Make Them Balance (deutsch)	Lernende erkunden und entdecken Gleichungen und lineare Gleichungssysteme mit einer Simulation (vergleichbar zum Waagemodell), bei der unterschiedliche Darstellungsweisen miteinander vernetzt werden (Modell, Graphen, Gleichungen).	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 13
Systems of Two Linear Equations (deutsch)	In dieser Aktivität stellen Lernende lineare Gleichungssysteme auf und lösen diese. Anschließend erkunden sie die numerische und grafische Bedeutungen der „Lösung“.	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 13

Line Zapper (deutsch)	In dieser Aktivität „zappen“ die Lernenden Geraden, indem sie die Koordinaten einzelner Punkte auf den Geraden identifizieren. Die Lernenden beginnen mit dem Zappen einzelner Geraden und richten dann ihre Aufmerksamkeit auf lineare Gleichungssysteme , bei denen ein einzelner „Zap“, der auf einen Schnittpunkt gerichtet ist, mehrere Linien gleichzeitig trifft.	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 13
Playing Catch-Up (deutsch)	In dieser Aktivität vertiefen die Lernenden ihr Verständnis für Gleichungssysteme , insbesondere für deren Darstellung als Tabellen, Gleichungen und Grafiken. Sie werden dieses Verständnis auf ein Beispiel anwenden mit der Frage: „Wird ein Läufer einen anderen einholen?“	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 13
Racing Cars (deutsch)	In dieser Übung berechnen die Lernenden, wo sich zwei Autos treffen werden. Dabei führen unterschiedliche Wege (Tabelle, Zeichnen von Graphen, Gleichungen lösen) zur Lösung dieses linearen Gleichungssystems .	8 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 13
Trifft der Ball ins Runde?	In dieser Aktivität sagen die Lernenden voraus, ob verschiedene Basketballwürfe in den Korb gehen, und modellieren diese Würfe anschließend mit Parabeln , um ihre Vorhersagen zu überprüfen. Die Lernenden verwenden ziehbare Punkte zum Modellieren in dieser Aktivität und müssen nicht im Voraus mit symbolischen Formen quadratischer Funktionen vertraut sein. [Einführung Parabeln]	9 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 3
Marble-Slides: Parabeln	Lernende geben Gleichungen für quadratische Funktionen ein, deren Parabeln als Marmelbahnen in einem Koordinatensystem angezeigt werden. Ziel ist es anschließend mithilfe der Marmeln Sterne einzusammeln.	9 und höher (45 – 60 min) 9/10: Modul 3
Zwei Wahrheiten und eine Lüge: Parabeln	SchülerInnen überlegen sich Aussagen zu Parabeln , wobei zwei Aussagen richtig und eine falsch ist. Anschließend versuchen Mitlernende die falsche Aussage zu finden.	9 und höher (15 – 30 min) 9/10: Modul 3
Penny Circle (deutsch)	Lernende versuchen die Frage zu beantworten, wie viele Pennies in einen großen Kreis passen, indem sie mit einer Simulation Daten sammeln, ein mathematisches Modell aufstellen und anwenden. Dabei können die Lernenden lineare, quadratische und exponentiellen Modelle vergleichen. Die Lernenden verwenden ziehbare Punkte zum Modellieren in dieser Aktivität und müssen nicht im Voraus mit symbolischen Formen quadratischer oder exponentieller Funktionen vertraut sein.	9 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 3
Avi and Benita's Repair Shop (deutsch)	Lernende vergleichen lineares und exponentielles Wachstum im Zusammenhang von zwei Entlohnungsvarianten. Diese Aktivität ist insbesondere als eine erste spannende Aktivität zur Einführung von Exponentialfunktionen geeignet.	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 9
Marble-Slides: Exponentialfunktionen	Lernende geben Gleichungen für Exponentialfunktionen ein, die als Marmelbahnen in einem Koordinatensystem angezeigt werden. Ziel ist es anschließend mithilfe der Marmeln Sterne einzusammeln.	10 und höher (45 – 60 min) 9/10: Modul 9

Karten sortieren: Exponentialfunktionen	Gleichungen müssen den Eigenschaften von Graphen zugeordnet werden (Exponentialfunktionen)	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 9
Karten sortieren: Funktionstypen zuordnen	Szenarios werden Funktionstypen zugeordnet; anschließend wird überprüft was passiert, wenn das falsche mathematische Modell für eine Situation ausgewählt wird.	10 und höher (15 – 30 min) 9/10: Modul 9
Was kommt als nächstes?	Lernende machen Vorhersagen zu linearen und exponentiellen Funktionen und untersuchen die unterschiedlichen Darstellungsformen	10 und höher (60+ min) 9/10: Modul 9
iPhone 6s Opening Weekend Sales (deutsch)	Lernende verwenden Verkaufsdaten um die Anzahl der am Eröffnungswochenende 2015 verkauften 6s iPhone zu modellieren . Die Lernenden wählen aus linearen, quadratischen oder exponentiellen Modellen oder erstellen ihre eigenen basierend auf einer anderen Funktion ihrer Wahl.	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 9
Graphing the Sine Function using Amplitude, Period, and Vertical Translation (deutsch)	In dieser Einführung zur Sinusfunktion entwickeln die Lernenden ein visuelles Verständnis für Amplitude, Periode und vertikale Verschiebung. Sie nutzen anschließend dieses Verständnis, um Modelle für gegebene Graphen der Sinusfunktion zu finden.	10 und höher (45 – 60 min) 9/10: Modul 8
Trigonometric Graphing: Introduction to Amplitude and Vertical Shift (deutsch)	In dieser Aktivität erkunden die Lernenden informell den Wertebereich, die Mittellinie und die Amplitude trigonometrischer Funktionen. Anschließend nutzen sie ihre Erkenntnisse um Gleichungen für Sinus- und Kosinusgraphen aufzustellen.	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 8
Was ist überhaupt eine Ableitung?	In dieser Aktivität erkunden die Schüler:innen an Graphen, wie die Steigung von Sekante und Tangenten mit dem Verhalten einer Funktion zusammenhängen. Der Ableitungsbegriff wird eingeführt und Stellen mit negativer, positiver und $f'(x)=0$ werden graphisch untersucht.	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 13
Burning Daylight (deutsch)	In dieser Aktivität verwenden die Lernenden Sinuskurven , um Tageslichtdaten für zwei US-Städte (Fairbanks, AK und Miami, FL) zu modellieren . Sie sagen voraus, welche Stadt in einem bestimmten Jahr insgesamt mehr Tageslicht hat, und verwenden dann ihr Modell, um eine Antwort auf diese Frage zu berechnen. (Sie könnten überrascht sein!)	10 und höher (45 – 60 min) 9/10: Modul 8
Funktionen und ihre Ableitungen	Einer Funktion wird ihre erste und zweite Ableitung zugeordnet	(10/11 und) Sek II (30 – 45 min)

Karten sortieren: Ableitungen zuordnen	Lernende ordnen Graphen einer Funktion deren Ableitungsgraphen zu.	(10/11 und) Sek II (30 – 45 min)
Ableitungen skizzieren	Lernende werden dazu aufgefordert unterschiedliche Skizzen von Graphen anzufertigen und zeigen (und vertiefen) ihr Verständnis von Ableitungen .	(10/11 und) Sek II (30 – 45min)
Mocha Modeling: Starbucks Locations (deutsch)	Lernende modellieren die zeitliche Entwicklung der Anzahl der Starbucks-Standorte in den USA. Anschließend werden mit dem Modell Vorhersagen über die Anzahl der Standorte im Jahr 2015 und später getroffen. Dabei erfahren die Lernenden, dass nicht jedes schnelle Wachstum exponentielles Wachstum ist und dass ein anderer Funktionstyp (Logistisches Wachstum) besser passt, wenn endliche Ressourcen ins Spiel kommen. Die Aktivität ist geeignet um das logistische Wachstum einzuführen .	Oberstufe (30 – 45 min)
Leitidee Zahl		
Adding Whole Numbers (deutsch)	Lernende üben das Addieren natürlicher Zahlen in einem Kartenspiel. Das Ziel des Spiels ist es, zwei Kartengruppen zu bilden, deren Summe genau gleichgroß ist. Derjenige, der die meisten Karten erhält, gewinnt.	5 und höher (30 – 45 min) 5/6: Modul 2
The (Awesome) Coordinate Plane Activity	Die korrekten Koordinaten müssen gefunden werden um eine Zielscheibe zu treffen (Einführung/ Vertiefung erweitertes Koordinatensystem mit negativen Zahlen).	6 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 1
Adding Integers (Addition ganzer Zahlen, deutsch)	Lernende üben das Addieren ganzer Zahlen in einem Kartenspiel. Das Ziel des Spiels ist es, zwei Kartengruppen zu bilden, deren Summe genau gleichgroß ist. Derjenige, der die meisten Karten erhält, gewinnt.	6 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 1
The Fraction Challenge (deutsch)	Lernende üben das Addieren und Subtrahieren von Brüchen . Dabei erstellen sie Rechenausdrücke, die bestimmte Kriterien erfüllen (beispielsweise größter Wert, kleinstmöglicher Wert, etc.).	6 und höher (45 – 60 min) 5/6: Modul 11
The Decimal Challenge (deutsch)	Lernende üben das Addieren und Subtrahieren von Dezimalzahlen . Dabei erstellen sie Rechenausdrücke, die bestimmte Kriterien erfüllen (beispielsweise größter Wert, am nächsten an der Null liegen, etc.). Die Aufgaben können in 5 – 7 mit positiven Dezimalzahlen oder ab 7/8 mit rationalen Zahlen gelöst werden.	5 und höher (30 – 45 min) 5/6: Modul 7
Große Potenzen (deutsch)	Zunächst werden Exponenten mit einer Animation vorgestellt, die wiederholte Verdoppelungen darstellt und Lernende stellen Vermutungen darüber auf, was in den nächsten Verdopplungsschritten und für sehr große Exponenten geschieht. Zum Schluss vergleichen Lernende Zahlen mit großen Exponenten miteinander.	9 und höher (30 min) 9/10: Modul 4

Der Exponent Null und negative Exponenten	In dieser Aktivität untersuchen die Lernenden Muster bei Exponenten und entdecken Eigenschaften vom Exponenten 0 und von negativen Exponenten .	9 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 4
Leitidee Daten und Zufall		
Zufallsversuche	Mit simulierten Glücksradspielen wird der Wahrscheinlichkeitsbegriff eingeführt. Dabei unterscheiden die Lernenden zwischen sicheren, unterschiedlich wahrscheinlichen und unmöglichen Ereignissen.	6 / 7 und höher (30 – 45 min) 5/6: Modul 16 7/8: Modul 4
Leitidee Raum und Form		
Treffen ins Schwarze!	Die Schüler:innen erkunden spielerisch das Koordinatensystem und lernen dabei, wie man Punkte als geordnete Paare mit x- und y-Koordinate notiert. In der Aktivität erstellen sie u.a. für ihre Mitschüler:innen Challenges und lösen die Herausforderungen anderer. Geeignet zum Einstieg in das Koordinatensystem in JG 5.	5 und höher (45 - 60 min) 5/6: Modul 4
Laser Challenge (deutsch)	Lernende stellen die Winkel von einem Laser und Spiegel so ein, dass der Laserstrahl drei Ziele in einer Reihe von Herausforderungen treffen.	6 und höher (60+ min) 5/6: Modul 12
Lines, Transversals, and Angles (deutsch)	Lernende erkunden in dieser Aktivität die Zusammenhänge zwischen Winkeln an Geradenkreuzungen .	7 und höher (45 – 60 min) 7/8: Modul 5
Exploring Triangle Area With Geoboards (deutsch)	In dieser Aktivität verwenden die Schüler digitale Geobretter, um Dreiecke und ihre Flächen zu erkunden.	7/8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 7
Cylinders (deutsch)	In dieser Lektion erkunden die Lernenden die Strategie, das Volumen eines Zylinders aus Grundfläche und Höhe zu ermitteln und wenden diese Strategie anschließend an.	8 und höher (30 – 45 min) 7/8: Modul 11
Leitidee Größen und Messen		

Auswahl von ins deutsche übersetzte desmos Aktivitäten, die nicht vom desmos Team entwickelt wurden.

In der Regel verfügen diese Aktivitäten nicht über einen Unterrichtsablauf (oder Teacher Tipps) und erreichen nicht denselben fachdidaktischen Anspruch, wie die desmos eigenen Aktivitäten.

Link	Beschreibung	Geschätzter Jahrgang (Zeitungumfang)
Leitidee Strukturen und Funktionaler Zusammenhang		

One-Step Equations: Balancing the Hanger (deutsch)	Lernende erkunden und lösen einfache Gleichungen der Form $x+3=11$ und $3x=12$ mit einer Simulation, bei der zwei Seiten einer Aufhängung ins Gleichgewicht gebracht werden müssen (ähnlich dem Waagemodell).. Außerdem ordnen Lernende Bilder der Aufhängung passenden Gleichungen zu. (Autor: Nathan Kraft)	7 und höher (30 min) 7/8: Modul 2, 10
Two-Step Equations: Balancing the Hanger (deutsch)	Lernende erkunden und lösen Gleichungen der Form $2x+3=11$ mit einer Simulation, bei der zwei Seiten einer Aufhängung ins Gleichgewicht gebracht werden müssen (ähnlich dem Waagemodell). Außerdem ordnen Lernende Bilder der Aufhängung passenden Gleichungen zu. (Autor: Nathan Kraft)	7 und höher (30 min) 7/8: Modul 2, 10
Super Mario Quadratics (deutsch)	In dieser Aktivität konstruieren die Schüler verschiedene Parabeln , um Münzen und Sterne in einer Reihe von Super Mario-Levels zu sammeln. (Vertiefende Übungen, Autor: John Rowe)	9 und höher (15 – 30 min) 9/10: Modul 3
Ableitung eines Polynoms: Potenzregel	In dieser Aktivität entdecken Schüler:innen die Potenzregel, indem sie graphisch Ableitungen einfacher Polynomfunktionen untersuchen. Falls die algebraische Vorgehensweise zur Bestimmung der Ableitung mittels Grenzwert bereits bekannt ist, kann diese Aktivität zur Konsolidierung und Vernetzung mit der graphischen Darstellungsweise verwendet werden.	10 und höher (30 – 45 min) 9/10: Modul 13
Leitidee Zahl		
Vier 4er (Wettkampf Version)	Desmos-Version des Klassikers "Vier 4er" mit einer Klassenbestenliste. Das Ziel des Spiels ist es Terme zu bilden, die die Zahlen 0-99 ergeben. Für die Terme müssen immer genau vier 4er verwendet werden und außerdem beliebige Rechenzeichen (plus, minus, mal, durch) und Klammern. (Autor: Kenneth Clarkson)	5 und höher (30 – 45 min)
Leitidee Daten und Zufall		
Was sind Box Plots?	Einführung zum Thema Box-Plots. Nach einer kurzen Erklärung, wie ein Boxplot definiert ist, erkunden Lernenden mit einer interaktiven Simulation, wie die Merkmale eines Box-Plots mit dem zugehörigen Datensatz zusammenhängen.	7 und höher (45 min) 7/8: Modul 12
Box-Plots (deutsch)	Lernende entwickeln ein besseres Gespür dafür, wie Boxplots und Daten in Punktdiagrammen zusammenhängen. Bei dieser Aktivität wird davon ausgegangen, dass die Schüler:innen bereits Punktdiagramme kennen und für einen Datensatzes Boxplots erstellen können. Sie sollten bereits mit der Fünf-Zahlen-Zusammenfassung vertraut sein, die die Quartile eines Boxplots definiert (Minimum, erstes Quartil, Median, drittes Quartil, Maximum).	7 und höher (45 min) 7/8: Modul 12
Leitidee Raum und Form		

Zukei Puzzles by Naoki Inaba (deutsch)	In dieser Aktivität lösen die Schüler nacheinander 42 Rätsel, bei denen sie die folgenden geometrischen Figuren (wie Quadrat, Rechteck, gleichschenkliges Dreieck, gleichschenkliges rechtwinkliges Dreieck, rechtwinkliges Dreieck, Raute, Trapez und Parallelogramm). Die Rätsel helfen dabei, die Eigenschaften dieser Figuren zu begründen.	5 und höher (30 – 45 min) 5/6 Modul 4 7/8 Modul 7
Leitidee Größen und Messen		
Der Flächeninhalt von Rechtecken (Hinleitung zur Formel)	Lernende bestimmen den Flächeninhalt von Rechtecken – dabei erkunden sie zunächst Zählmethoden und werden zu Berechnungsstrategien hingeführt (Autor: Nathan Craft)	5 und höher (30 – 45 min) 5/6: Modul 9
Hello Cubey! (deutsch)	Lernende erkunden den Rauminhalt von Quadern – dabei entdecken sie die multiplikativen Zusammenhänge von Reihen und Schichten beim Quadervolumen und werden zu Berechnungsstrategien hingeführt (Autor: Nathaniel Highstein)	5 und höher (30 – 45 min) 5/6: Modul 10

Auswahl von Aktivitäten, die für die Grundschule geeignet sind

Grundschule		
Wie wurde hier gezählt?	In diesem Kartensortierspiel verbinden die Lernenden unterschiedliche Zählweisen in Bild, Worten und als Term (Zahlenraum bis 10). (Autor: Chase Orton)	JG 1 und höher
Talking Time (deutsch)	Die Lernenden lesen unterschiedliche Arten wie Zeit beschrieben wird - zum Beispiel 5:15h, 15 nach 5, oder Viertel nach fünf- und versuchen die richtige Zeit auf Uhren einzustellen. (Autor: desmos)	JG 2 und höher (30 – 45min)
Telling Time (deutsch)	Die Lernenden tragen die Uhrzeiten bei analogen und digitalen Uhren ein. (Autor: MrsForest)	JG 1 und höher

Spiel Polygraph

Um das Spiel auszuprobieren wird empfohlen das Spiel zeitgleich mit einer zweiten Person auf zwei Geräten zu spielen. Alternativ kann das Spiel in zwei Browsern geöffnet werden, so dass man eine Runde gegen sich selber spielen kann. Das Übungsspiel kann nicht übersetzt werden (es ist immer auf Englisch). Der Zeitbedarf beträgt etwa 30 – 45 min, kann aber mit Wortschatzarbeit ausgedehnt werden.

Link	Beschreibung	Geschätzter Jahrgang (Zeitungsumfang)
Polygraph: Numbers	Natürliche Zahlen bis 16, Entdeckungen zur Teilbarkeit	GS
Polygraph: Figuren	Vertiefung Fachvokabular zu Figuren	5 und höher (auch GS) 5/6: Modul 4 7/8: Modul 7
Polygraph: Körper	Vertiefung Fachvokabular zu Körpern	5 und höher (auch GS) 5/6: Modul 5
Polygraph: Schattierte Rechtecke	Vertiefung Fachvokabular zu Brüchen	5 und höher 5/6: Modul 6
Polygraph: Dreiecke	Vertiefung Fachworte für Dreieckseigenschaften	5 und höher 7/8: Modul 5
Polygraph: Rationale Zahlen	Vertiefung Fachvokabular zu rationalen Zahlen	6/7 und höher 7/8: Modul 1
Polygraph: Lineare Funktionen	Vertiefung Fachworte zu Linearen Funktionen	7 und höher 7/8: Modul 8
Polygraph: Lineare und quadratische Funktionen	Vertiefung Fachvokabular zu Geraden und Parabel	9 und höher 9/10: Modul 3
Polygraph: Quadratische Funktionen	Vertiefung Fachvokabular zu Parabeln	9 und höher 9/10: Modul 3
Polygraph: Funktionen	Vertiefung Fachvokabular zu Geraden, Parabel und Exponentialfunktionen	10 und höher 9/10: Modul 9
Polygraph: Periodische Funktionen	Vertiefung Fachvokabular zu Periodischen Funktionen	10 und höher 9/10: Modul 8
Polygraph: Polynomfunktionen	Vertiefung Fachvokabular zu Polynomen (ganzrationale Funktionen)	10/VS und Oberstufe