

Sisällys

Viides luokka alkaa

Yhteen- ja vähennyslaskuja.....	6
Kertolaskuja.....	10
Jakolaskuja.....	14

1. jakso

Ongelmanratkaisu

1. Kuva ratkaisun apuna.....	18
2. Yhtäsuuruuksia.....	22
3. Tuntematon ratkaisun apuna.....	26
4. Sanallisia tehtäviä.....	30
5. Harjoittelen.....	34
6. Säännön keksiminen.....	38
7. Erilaisia vaihtoehtoja.....	42
8. Harjoittelen.....	46
9. Toimintatunti.....	50
10. Tähtipysäkki.....	54



2. jakso

Murtoluvut

11. Murtoluku ja sekaluku.....	62
12. Murtolukujen yhteenlasku.....	66
13. Murtolukujen vähennyslasku.....	70
14. Harjoittelen.....	74
15. Yhteenlaskusta kertolaskuun.....	78
16. Murtoluvun kertominen kokonaisluvulla.....	82
17. Laskujärjestys.....	86
18. Osan ottaminen luvusta.....	90
19. Pituuslaskuja.....	94
20. Harjoittelen.....	98
21. Toimintatunti.....	102
22. Tähtipysäkki.....	106



3. jakso

Desimaaliluvut

23. Desimaaliluku.....	114
24. Desimaalilukujen yhteenlasku.....	118
25. Desimaalilukujen vähennyslasku.....	122
26. Desimaalilukujen yhteen- ja vähennyslasku allekkain.....	126
27. Harjoittelen.....	130
28. Yhteenlaskusta kertolaskuun.....	134
29. Desimaaliluvun kertominen.....	138
30. Desimaaliluvun kertominen allekkain.....	142
31. Desimaaliluvun kertominen luvuilla 10, 100 ja 1000.....	146
32. Harjoittelen.....	150
33. Toimintatunti.....	154
34. Tähtipysäkki.....	158



Kertaus

Kertaan ongelmanratkaisua.....	222
Kertaan murtolukuja.....	226
Kertaan desimaalilukuja.....	230
Kertaan geometriaa.....	234

4. jakso

Geometria

35. Kulman luokittelu ja suuruus.....	166
36. Kulman mittaaminen.....	170
37. Kulman mittaaminen.....	174
38. Kulman piirtäminen.....	178
39. Harjoittelen.....	182
40. Kolmion kulmien mittaaminen.....	186
41. Kolmion kulmien summa.....	190
42. Suunnikas.....	194
43. Ympyrän piirtäminen.....	198
44. Ympyrän osat.....	202
45. Toimintatunti.....	206
46. Harjoittelen.....	210
47. Tähtipysäkki.....	214

Ohjelmointia ja ongelmanratkaisua

Kulje ympyrän kehällä.....	238
Keksi oma peli.....	238
Ohjelmoi pelinappula.....	238
Lasketaan taulukkolaskenta-ohjelmalla.....	239
Ohjelmointia piirtämällä.....	240