

Einleitung	4	2 Leitidee Messen	36
„Womit soll ich meine Stunde beginnen?“	4	2.1 Rund ums Runden	36
Der Aufbau der Handreichung	5	2.2 Geldquartett	37
1 Leitidee Zahl	6	2.3 Einkaufszettel berechnen	38
1.1 Kopfrechengitter	6	2.4 Ganz schön schwer!	39
1.2 Rechenfußball	8	2.5 Rechnen mit Zeitspannen	40
1.3 Ja-Nein-Rechnen	9	2.6 Rechengeschichten erfinden	41
1.4 Einmaleins-Bingo	10	2.7 Winkel abschätzen	42
1.5 Ping-Pong	11	2.8 Einheiten paarweise	43
1.6 Einmaleins-Quiz	12	2.9 Formeln versenken	44
1.7 Buchstabengitter	13	3 Leitidee Raum und Form	45
1.8 Zahlenrätsel	14	3.1 Stimmt's?	45
1.9 Englisch rechnen	15	3.2 Kopfgeometrie mit Streichholzschachteln	46
1.10 Wie geht's weiter?	16	3.3 Konstruktionsdiktat	47
1.11 Würfelspiel „Die böse 7“	17	3.4 Die Käferwanderung	48
1.12 Nobody is perfect	18	3.5 Legotürme bauen	49
1.13 Zahlenverknüpferei	19	3.6 Streichholztricks	50
1.14 Magische Quadrate	20	3.7 Kopfgeometrie mit dem Tetraeder	51
1.15 Sudoku	21	4 Leitidee Funktionaler Zusammenhang	52
1.16 Grüppchenbildung	22	4.1 Ideen aus der Zeitung	52
1.17 Wetterkarte	23	4.2 Koordinaten versenken	53
1.18 Hüpferei an der Zahlengeraden	24	4.3 Figuren im Koordinatensystem ergänzen	54
1.19 Ordnung an der Zahlengeraden	25	4.4 Proportionen auf der Spur	56
1.20 Entdeckungen auf dem Kontoauszug	26	4.5 Partnerrechenbogen Prozentrechnen	57
1.21 Zahlenquiz	27	4.6 Fermi-Aufgaben	59
1.22 Brüche erweitern	28	4.7 Funktionsgraphen interpretieren	60
1.23 Brüche vergleichen	29	5 Leitidee Daten und Zufall	61
1.24 Hausaufgabenpräsentation	30	5.1 Im Durchschnitt	61
1.25 Taschenrechner-Texterei	31	5.2 Dem Zufall auf der Spur	62
1.26 Einstellig bleiben erwünscht	32	5.3 Kombinationsgenie	63
1.27 Aufgabenwerkstatt	33		
1.28 Große Zahlen	34		
1.29 Entdeckungen an Strichcodes	35		
		Index	64