

# Inhaltsverzeichnis

Natürliche Zahlen und Anzahlen – Kreuzzahrlätsel	1
Natürliche Zahlen mit besonderen Eigenschaften – das Sieb des Eratosthenes	2
Natürliche Zahlen mit besonderen Eigenschaften – Koffersuche	3
Das Zehnersystem – große natürliche Zahlen	4
Natürliche Zahlen in Tabellen und Diagrammen	5
Römische Zahlzeichen	7
Addieren und Subtrahieren natürlicher Zahlen –	
Rechnen mit Klammern – Gliedern von Termen	8
Alltagsgröße Geld	10
Die Anordnung der ganzen Zahlen	11
Irrgarten	12
Addieren und Subtrahieren ganzer Zahlen – Kopfrechnen	14
Addieren und Subtrahieren ganzer Zahlen – Spiel mit 24 Karten	15
Addieren und Subtrahieren ganzer Zahlen – weitere Aufgaben	16
Addieren und Subtrahieren ganzer Zahlen – Zahlenmauern	17
Geometrische Körper	18
Geometrische Grundbegriffe,	19
Zeichnen und Messen mit dem Geodreieck	20
Parallel und senkrecht	21
Zeichnen und Messen von Winkeln	23
Das Koordinatensystem	25
Kreise, Kreise, Kreise, ...	27
Achsensymmetrie	28
Achsenpiegelung	30
Multiplizieren und Dividieren natürlicher Zahlen	31
Wer bin ich?	32
Verbindung der Grundrechenarten bei natürlichen Zahlen	33
Zahlen-Steckbriefe	36
Termgliederungen	37
Multiplizieren ganzer Zahlen	38
Dividieren ganzer Zahlen	39
Verbindung der Grundrechenarten bei ganzen Zahlen	40
Größen und ihre Einheiten: Länge	44
Größen und ihre Einheiten: Masse	45
Geld - Länge - Masse - Zeit – Kreuzzahrlätsel	46
Addieren und Subtrahieren von Größen	48
Multiplizieren von Größen mit natürlichen Zahlen –	
Dividieren von Größen durch natürliche Zahlen	50
Der Maßstab – Verkleinerungen und Vergrößerungen	52
Der Maßstab – Lauras neues Zimmer	53
Der Maßstab – Planung einer Fahrradtour	54
Flächenmaße	55
Längen und Flächeninhalte – Kreuzzahrlätsel	56
Umfang und Fläche – Umfangslänge und Flächeninhalt	57
Flächeninhalt geometrischer Figuren	59
Oberfläche und Oberflächeninhalt	62
Geld - Länge - Masse - Zeit - Flächeninhalt	63
Flächeninhalt mit dem „Pick-Trick“	64

**Beilage: Spielkarten für das „Spiel mit 24 Karten“**

**Beilage: Körpernetze**

**Beilage: Lösungen**