

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