

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
		2.3	Einkaufszettel berechnen	38
		2.4	Ganz schön schwer!	39
1	Leitidee Zahl	2.5	Rechnen mit Zeitspannen	40
1.1	Kopfrechengitter	2.6	Rechengeschichten erfinden	41
1.2	Rechenfußball	2.7	Winkel abschätzen	42
1.3	Ja-Nein-Rechnen	2.8	Einheiten paarweise	43
1.4	Einmaleins-Bingo	2.9	Formeln versenken	44
1.5	Ping-Pong			
1.6	Einmaleins-Quiz	3	Leitidee Raum und Form	45
1.7	Buchstabengitter	3.1	Stimmt's?	45
1.8	Zahlenrätsel	3.2	Kopfgeometrie mit Streichholzschachteln	46
1.9	Englisch rechnen	3.3	Konstruktionsdiktat	47
1.10	Wie geht's weiter?	3.4	Die Käferwanderung	48
1.11	Würfelspiel „Die böse 7“	3.5	Bausteintürme bauen	49
1.12	Nobody is perfect	3.6	Streichholztricks	50
1.13	Zahlenverknüpferei	3.7	Kopfgeometrie mit dem Tetraeder	51
1.14	Magische Quadrate			
1.15	Sudoku	4	Leitidee Funktionaler Zusammenhang	52
1.16	Grüppchenbildung	4.1	Ideen aus der Zeitung	52
1.17	Wetterkarte	4.2	Koordinaten versenken	53
1.18	Hüpferei an der Zahlengeraden	4.3	Figuren im Koordinaten- system ergänzen	54
1.19	Ordnung an der Zahlengeraden	4.4	Proportionen auf der Spur	56
1.20	Entdeckungen auf dem Kontoauszug	4.5	Partnerrechenbogen Prozentrechnen	57
1.21	Zahlenquiz	4.6	Fermi-Aufgaben	59
1.22	Brüche erweitern	4.7	Funktionsgraphen inter- pretieren	60
1.23	Brüche vergleichen			
1.24	Hausaufgabenpräsentation	5	Leitidee Daten und Zufall	61
1.25	Taschenrechner-Texterei	5.1	Im Durchschnitt	61
1.26	Einstellig bleiben erwünscht	5.2	Dem Zufall auf der Spur	62
1.27	Aufgabenwerkstatt	5.3	Kombinationsgenie	63
1.28	Große Zahlen			
1.29	Entdeckungen an Strichcodes	Index		64