

Vorwort

1 Spiele ab Klasse 5

- 1.1 3 aus 36
- 1.2 Quartett der Anteile
- 1.3 Bruch-Schlange
- 1.4 Gleichungs-Suchsel
- 1.5 1 500 mit 3 Zahlen
- 1.6 Quadromino
- 1.7 Faktoren-Bingo
- 1.8 Jagd nach Zahlen
- 1.9 Gleichungen im Zahlengitter
- 1.10 Teiler-Weg
- 1.11 Quotienten-Reihe
- 1.12 Bruch-Legespiel
- 1.13 Zehn gewinnt
- 1.14 Sieben-Tage-Rennen
- 1.15 Rechtecke würfeln
- 1.16 Der größte Bruch
- 1.17 Brüche wetten
- 1.18 Bruch-Domino
- 1.19 Postkarten-Puzzle
- 1.20 Brüche reihen
- 1.21 Natürliche Zahlen erzielen
- 1.22 Natürliche Zahlen?
Kein Problem!
- 1.23 Zielzahl 1
- 1.24 Einfache Terme würfeln
- 1.25 Zahlen-Fußball
- 1.26 Kartenkönig
- 1.27 Mäander

2 Spiele ab Klasse 7

- 2.1 Terme aufgereiht
- 2.2 Produkt-Labyrinth
- 2.3 Teiler gesucht
- 2.4 Terme kreuz und quer
- 2.5 Drei in einer Reihe
- 2.6 Würfelwette
- 2.7 Produktsuche
- 2.8 Vierer-Reihe
- 2.9 Lösungen im magischen
Quadrat
- 2.10 Eine Regel bestimmt den Weg
- 2.11 Gleichungen würfeln
- 2.12 Schnittpunkte gesucht
- 2.13 Mathe-Tabu

3 Spiele ab Klasse 8

- 3.1 Gleichwertige Terme
- 3.2 Würfel-Roulette
- 3.3 Finde deinen Weg!
- 3.4 Terme teilen
- 3.5 Vielseitige Term-Würfel
- 3.6 Bruchterme aufreihen
- 3.7 Schwarzer Peter
- 3.8 Term-Paare
- 3.9 Gut entschieden!
- 3.10 Drei gewinnt
- 3.11 Schnell kombiniert!
- 3.12 Binomia
- 3.13 Alles gleich?!
- 3.14 Gleichungen mit Würfeln
- 3.15 Rechenkönig

4 Spiele ab Klasse 9

4.1	Partnersuche	62
4.2	Wurzel-Memo	63
4.3	Parabel-Geraden-Schnitt	64
4.4	Wett-Tippen	65
4.5	Gleichungskette	66

5 Spiele ab Klasse 10

5.1	Logarithmus-Sprint	67
5.2	Achtung: Wurzeln!	68
5.3	Dreiecke im Kopf	69
5.4	Gleichungen im Dreierpack	70
5.5	Lösungen in Reih und Glied	71
5.6	Teamplayer	72