

Inhaltsverzeichnis

N – Natürliche Zahlen

1 Würfel kennenlernen	5
2 Glücksspiele	6
3 Glück/Risiko/Strategie	7
4 Ziel erreichen	8
5 Würfel erforschen	9
6 Rechentabellen	10
7 Rechengesetze überprüfen	11
8 Kleiner oder größer?	12
9 Zahlen bilden	13
10 Terme berechnen	14
11 Terme bilden	15

Q – Brüche

1 Einserhüpfen*	16
2 Brüche bilden	17
3 Brüche vergleichen	18
4 Klein gewinnt	19
5 Brüche finden	20
6 Bruch-Bingo für die Addition	21
7 Bruch-Bingo für die Multiplikation	22
8 Bingo: Gleichungen	23

Z – Ganze Zahlen

1 Glück gehört dazu	24
2 Rechentürme	25
3 Rechnen mit ganzen Zahlen	26
4 Terme mit Variablen	27
5 Terme	28
6 Plus/Minus*	29

G – Geometrie

1 Koordinatensystem	30
2 Vierecke*	31
3 Dreiecke	32
4 Achsenspiegelung	33
5 Gleichungen von Ursprungsgeraden	34
6 Geradengleichungen	35

W – Wahrscheinlichkeit

1 Würfel testen	36
2 Schwerpunktwürfel	37
3 Schwierige Entscheidung	38
4 Augensummen	39
5 Wahrscheinliche Ergebnisse?	40
6 Gewinnchancen	41
7 Wahrscheinlichkeit und Zufall	42
8 Kniffel	43
9 Drei Würfel	44
10 Zweierpasch	45
11 Mensch ärgere dich nicht	46

L – Lösungen

N1, N2	47
N5, N8	48
N9, N10, N11	49
Q3, Q8	50
Q2, Z5	51
G1, G5, G6	52
W4, W5	53
W6, W7	54
W9, W10	55

*A – Anhang

ad Q1: Einserhüpfen – Spielplan	56
ad Z6: Plus/Minus – Spielplan	57
ad Z6: Plus/Minus – Aufgabenkarten	58
ad Z6: Plus/Minus – Aufgabenkarten	59
ad Z6: Plus/Minus – Aufgabenkarten	60
ad G2: Vierecke – Übung	61
Symbole	62