

INHALT

Vorwort	4
Kapitel- und Themen-Übersicht	5
Didaktische Verortung	6
Über das Autorenteam	8

KAPITEL 1: Klasse 5/6 9

Geheimbotschaften - Die Cäsar-Verschlüsselung	10
Symmetrische Legespiele	17
Tangram	26
Parkettierungen der Ebene	34
Rätselblatt 1: Geheimcodes und Quadratmuster	48

KAPITEL 2: Klasse 7/8 49

Die Türme von Hanoi	50
Nim-Spiele	56
Der große Rechenzauber	64
Rätselblatt 2: Zeitspiel und Mitnahmezauber	68

KAPITEL 3: Klasse 9/10 69

Spiel 21	70
„Geh aufs Ganze!“	77
Die Erfindung des Schachbretts	85
Piraten-Würfelpoker	92
Rätselblatt 3: Würfelkörper und Wettlauf bis 100	97

LÖSUNGEN ZU RÄTSELBLÄTTERN 99