

Inhalt

Vorwort	7
Teil 1:	
Grundlagen	
Was ist Bildung oder: Kennen Sie die Abseitsfalle?	12
Frühe mathematische Bildung	18
Fantasie- und Rollenspiele	21
Anthropomorphismus und Mathematikdidaktik:	
Ein Widerspruch – oder doch nicht?	24
Teil 2:	
Beispiele zur praktischen Umsetzung	
Fantasie- und Rollenspielaktivitäten rund ums Thema	
„Frühe mathematische Bildung“	32
Beispiel 1: Einkaufsladen	35
Beispiel 2: Eisenbahn- oder Zugfahren	50
Beispiel 3: Post	62
Beispiel 4: Wir spielen Schule	74
Beispiel 5: Zahlenland	88
Weitere Anregungen	99
Schlussworte	109
Literatur	111
Bildnachweise	112