

Einleitung	4	3 Leitidee Größen	36
„Womit soll ich meine Stunde beginnen?“	4	3.1 Richtig messen mit dem Zollstock	36
Der Aufbau der Handreichung	5	3.2 Geld	37
1 Leitidee Menge und Zahl	6	3.3 Schätzen großer Mengen	38
1.1 Die Zahlenfolge bis 10	6	3.4 Längen umrechnen: Zentimeter und Meter	39
1.2 Kegeln – Mengenerlegung	7	3.5 Flüssigkeiten abmessen	40
1.3 Einmaleins-Spiel	8	3.6 Gewichte umrechnen	41
1.4 Vorgänger und Nachfolger	9	4 Leitidee funktionale Zusammenhänge	42
1.5 Der Zahlenstrahl	10	4.1 Sachaufgaben lösen	42
1.6 Die Addition	11	4.2 Sudoku	43
1.7 Die Subtraktion	12	4.3 Rechengeschichten	44
1.8 Zahlenmauern	13	4.4 Rechenrätsel	45
1.9 Das Doppelte	14	4.5 Magische Quadrate	46
1.10 Kopfrechen-Bingo	15	4.6 Knobelaufgabe	47
1.11 Die Hälfte	16	4.7 Der Turm von Hanoi	48
1.12 Das große Grapsch	17	4.8 Reihen fortsetzen (Symbole)	49
1.13 Schriftliches Addieren mit Zehnerübergang	20	4.9 Fermi-Aufgaben	50
1.14 Halbschriftliches Multiplizieren	21	4.10 Logical	51
1.15 Punktrechnung geht vor Strichrechnung	22	4.11 Zahlenreihen fortsetzen	52
2 Leitidee Raum und Form	23	4.12 Logikspiele	53
2.1 Formen: Viereck, Dreieck, Kreis	23	5 Leitidee Daten	54
2.2 Somawürfel	24	5.1 Kombinatorik	54
2.3 Labyrinth	25	5.2 Eine Tabelle erstellen	55
2.4 Raum-Lage-Bestimmung (rechts)	26	5.3 Tortendiagramm (Kreisdiagramm)	56
2.5 Raum-Lage-Bestimmung (oben/unten/vor/hinter)	27	5.4 Streifendiagramm (Säulendiagramm)	57
2.6 Symmetrie	28	6 Leitidee Umgang mit Medien und Materialien	58
2.7 Streichholzrätsel	29	6.1 Jede Ziffer hat ihr Kästchen	58
2.8 Würfelgebäude	30	6.2 Lernspiele	59
2.9 Flächen: Inhalt	31	6.3 Struktur und Einteilung im Mathematikheft	60
2.10 Würfelnetze	32	6.4 Arbeiten im Internet	61
2.11 Gebäude aus Körpern	33	6.5 Umgang mit dem Zirkel	62
2.12 Flächen: Umfang	34	Index	63
2.13 Maßstab	35		