

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Übersichtstabelle zu allen schnellen Stunden	5
1 Schnelle Stunden: Leitidee Zahl	6
1.1 Hüpf im Päckchen (Klasse 5)	6
1.2 Zahlensuche (Klasse 5/6)	8
1.3 Rechnerische Würfelspiele (Klasse 5/6)	11
1.4 Knocheien mit Zahlenmauern (Klasse 5/6)	14
1.5 Kreuzzahlrätsel zu den Grundrechenarten (Klasse 5/6)	16
1.6 Auf den Spuren der Römer (Klasse 5/6)	18
1.7 Kreuzzahlrätsel zu Worttermen (Klasse 6)	20
1.8 Brüchequartett (Klasse 7/8)	22
1.9 Kreuzzahlrätsel zum Potenzieren und Wurzelziehen (Klasse 8/9)	24
2 Schnelle Stunden: Leitidee Messen	26
2.1 Rekordverdächtiges aus dem Tierreich (Klasse 5/6)	26
2.2 Die weltgrößten Seen (Klasse 6/7)	28
2.3 Seltsame Rekorde (Klasse 6/7)	31
2.4 Sportliche Berechnungen (Klasse 6/7)	34
3 Schnelle Stunden: Leitidee Raum und Form	36
3.1 Bunt gemustert (Klasse 5/6)	36
3.2 Tangram der Tiere (Klasse 5–7)	38
3.3 Das Eden Project (Klasse 9/10)	40
3.4 Das Ehrentor (Klasse 9/10)	42
4 Schnelle Stunden: Leitidee Funktionaler Zusammenhang	44
4.1 Verschlüsselte Koordinaten (Klasse 5/6)	44
4.2 Kreuzzahlrätsel zum Prozentrechnen (Klasse 7/8)	46
4.3 Proportional? (Klasse 7/8)	48
4.4 Prof. Fermi im Klassenzimmer (Klasse 7–9)	50
4.5 Kreuzzahlrätsel zum Zinsrechnen (Klasse 8/9)	52
5 Schnelle Stunden: Leitidee Daten und Zufall	54
5.1 Urlaubszeit – Strandkorbzeit (Klasse 5/6)	54
5.2 Seven Summits (Klasse 5/6)	56
5.3 Daten und Diagramme (Klasse 7/8)	58
5.4 Zufällig? (Klasse 9/10)	61
6 Schnelle Stunden: Allgemeine und übergreifende Kompetenzen	64
6.1 Das Mathematik-Abc (Klasse 7–10)	64
6.2 Silbenrätsel (Klasse 8–10)	66
6.3 Mathematische Mindmap (Klasse 9/10)	68
6.4 Begriffe rätseln (Klasse 10)	70
Anhang: Weltkarte	72