

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Schülertypen	6
Allgemeine Tipps für den Lehrer	9

Ideen zu den Kernthemen des Lehrplans

Grundrechenarten	
Rechen-Jeopardy® (Wiederholung/Vertiefung).....	12
Figuren	
Legespiel I (Vertiefung).....	15
Legespiel II (Anwendung)	17
Innenarchitekt (Vertiefung)	20
Maler-Meister (Projekt)	21
Sachrechnen	
Textaufgabenduett (Anwendung)	23
Römische Zahlen	
Römisches Zahlentandem (Wiederholung)	25
Koordinatensystem	
Schiffe versenken (Einführung)	27
Spiegelungen / Verschiebungen	
Symmetrieorigami (Wiederholung/Vertiefung)	29
Geheimbotschaften (Wiederholung/Vertiefung)	30
Kreisatelier (Wiederholung/Vertiefung)	32
Foto-Contest (unterrichtsbegleitendes Projekt)	34

Körper

Körperkontakt I (aktivierender Einstieg)	36
Körperkontakt II (Wiederholung/Vertiefung)	38
Baumeister (spielerische Wiederholung)	39
Verpackungsdesigner (entdeckendes Lernen/Projekt)	41
Schüttversuch (entdeckendes Lernen)	43
Kleine Unterwasserwelt (Anwendung/Vertiefung)	45

Bruchzahlen

Brüche mit allen Sinnen (entdeckendes Lernen)	46
Brüche würfeln (Vertiefung)	48
Raubzug (Einführung/spielerisches Lernen).....	51
Wertequartett (spielerische Wiederholung)	53
Backstube (Anwendung).....	55

Dezimalzahlen

Klassenparty (entdeckendes Lernen)	56
Mathe-Olympiade (entdeckendes Lernen).....	58

Winkel

Schatzsuche (entdeckendes Lernen)	60
Winkel schätzen (aktivierender Einstieg)	62
Winkel-Warm-up (aktivierender Einstieg)	63

Diagramme

Diagramme erstellen (Anwendung)	65
---------------------------------------	----

Vorlagen Arbeitsblatt	67
------------------------------------	----