

Vorwort		5
Problemlösen		
Schätzen und Messen	<i>Arbeiten mit Größen</i>	6
Spielregeln erfinden	<i>Terme, Gleichungen, Ungleichungen</i>	7
Experimentieren	<i>Kreiskegel</i>	8
Schwarzer Sack 1	<i>Gesetz der großen Zahlen</i>	9
Paradoxon	<i>Laplace – Wahrscheinlichkeiten</i>	10
Figuren falten	<i>Winkel am Dreieck</i>	12
Origami	<i>Platonische Körper</i>	14
Unmögliche Körper	<i>Körperdarstellungen</i>	16
Simulieren	<i>Zerfallsvorgänge</i>	19
Üben, Wiederholen, Kontrollieren		
Ampelkarten	<i>Dreiecke</i>	20
Klassenturnier	<i>Rationale Zahlen</i>	21
Rechenwettbewerb	<i>Teilbarkeit</i>	22
Kopfrechenspiel	<i>Bruchrechnung</i>	24
Kreuzzahlrätsel 1	<i>Teiler und Vielfache</i>	26
Kreuzzahlrätsel 2	<i>Potenzen, Wurzeln, Logarithmen</i>	28
Puzzle	<i>Binomische Formeln</i>	30
Kopfgeometrie 1	<i>Körperdarstellungen</i>	33
Kopfgeometrie 2	<i>Würfelnetze</i>	35
Selbsteinschätzung	<i>Wachstumsvorgänge</i>	36
Ordnen, Strukturieren		
Steckbrief	<i>Eigenschaften von Vierecken</i>	38
Partnersuche	<i>Inkreis, Umkreis, Winkel am Kreis</i>	40
Begriffsnetz	<i>Quadratische Funktionen</i>	42
Schwarzes Schaf	<i>Funktionen und ihre Eigenschaften</i>	44
Platzdeckchen	<i>Erwartungswert einer Zufallsgröße</i>	46
Programminformation	<i>Mittelwerte</i>	48