

Inhalt

- 4 **Einführung**
- 10 **Arbeitskarten zur Tetraederstruktur**
- 11 Der mathematische Lernprozeß
- 12 Zur Verwendung von Symbolen
- 13 Ein Versuch, Lernziele zu formulieren
- 15 **Kommentar zu den Arbeitskartenserien** 
- 15 1 Serie Z
- 17 2 Serien LB und G
- 21 3 Serie W
- 21 4 Serie mG
- 25 **Weitere einführende Spiele zu algebraischen Strukturen**
- 25 1 Spiele 1 bis 7
- 26 Arbeitskarten zu Spiel 3 (Drehsechseck mit Fenster)
- 28 Arbeitskarte zu Spiel 4 (Drehdreieck mit Auto)
- 29 Arbeitskarte zu Spiel 5 (Drehsechseck mit Haus)
- 29 Arbeitskarte zu Spiel 6 (Drehquadrat mit Eisenbahn)
- 29 Arbeitskarten zu Spiel 7 (6 große Dreiecke)
- 30 2 Spiele mit der Uhr
- 31 Arbeitskarten zu Spiel 8 (Uhr)
- 36 Rechenspiel an der Uhr
- 37 3 Die Spiele 9 und 10
- 38 Arbeitskarten zu Spiel 9 (Rhombus mit Turm)
- 44 Arbeitskarten zu Spiel 10 (Peters Schulweg)
- 48 4 Die Spiele 11 bis 14
- 48 Arbeitskarten zu Spiel 11 (Dorles Traum)
- 53 Arbeitskarte zu Spiel 12 (Siedlung)
- 54 Arbeitskarten zu Spiel 13 (Spiegeln)
- 56 Arbeitskarte zu Spiel 14 (Quadrat-Lastwagen)
- 57 5 Geometrische Zustand-Operator-Spiele
- 69 6 Strukturspiele, die sich besonders für die Primarstufe eignen
- 73 7 Abbildungen zu den Spielen
- 79 **Literaturhinweise**